

การออกแบบเรขาคณิต ศิลปะ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

GRAPHIC DESIGN COMMUNICATION THE DOCTRINE LUANG PU THO
BRAHMARANGSEE



Mr. Chakkrit Buakaew

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts in Common

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบเรขาคณิตสี่เหลี่ยมคางหมูเพื่อประติมากรรมรูปปั้นพระมหากษัตริย์ วัดระฆังโฆสิตาราม
โดย	นายจักรกริช บัวแก้ว
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีเกลียวบุตร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)	
.....	กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไร่จิตรกรรม)	

จักรกริศน์ บัวแก้ว : การออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม. (GRAPHIC DESIGN COMMUNICATION THE DOCTRINE LUANG PU THO BRAHMARANGSEE) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ซึ่งมีการดำเนินงานวิจัย คือ 1. ศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องคำสอนของหลวงปู่โต จากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน 2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเรื่องของสื่อนิยายภาพที่ได้รับรางวัล 3. วิเคราะห์คำสอนของหลวงปู่โต ร่วมกับสื่อกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง เป็นจำนวน 2 ระยะเวลา 4. คัดกรองกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพจากเกณฑ์ของ Krejcie & Morgan และวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดในการออกแบบ 4 แนวคิด โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบ 5. เรียบเรียงเนื้อเรื่องเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ และตรวจสอบโดยกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสม ผลสรุปงานวิจัยพบว่าสามารถระบุคำสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสีได้ 4 เรื่อง คือ 1.เรื่อง “ธรรม”, 2. เรื่อง “การดับทุกข์”, 3. เรื่อง “อุปทาน” และ 4. เรื่อง “ทางสายกลาง” โดยสามารถใช้เป็นแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ร่วมกับข้อสรุปจาก 4 แนวคิดได้ ประกอบด้วย 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) จำนวน 6 แนวทาง, 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จำนวน 6 แนวทาง, 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) จำนวน 6 แนวทาง และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) จำนวน 6 แนวทาง ซึ่งสามารถสร้างความน่าสนใจ และสามารถดึงดูด จากการทดสอบกลุ่มเป้าหมายกลุ่ม Digital Native ได้เป็นอย่างดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา
ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อนิติ
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5986860835 : MAJOR COMMON

KEYWORD: The Doctrine, LUANG PU THO, Graphic Novel, Digital Native

Chakkrit Buakaew : GRAPHIC DESIGN COMMUNICATION THE DOCTRINE LUANG PU THO BRAHMARANGSEE. Advisor: Prof. SUPPAKORN DISATAPUNDHU, Ph.D.

The purpose of this research was to find a creative approach for graphic novel media design from the important teachings of Luang Pu Tho Brahmaarangi of Wat Rakhang Kositaram to communicate with the Digital Native, target group, which the research process is as follows: 1. Study information and gather information from related literature on the nature of the teachings of Luang Pu Tho Brahmaarangi from teaching experts. 2. Study and collect related media stories, examples of award-winning graphic novels 3. Analyze the teachings of Luang Pu Tho Brahmaarangi in conjunction with the media of fiction samples by teaching experts, graphic design specialist and illustrations for 2 phases. 4. Screening samples of graphic novels according to the criteria of Krejcie & Morgan and analyzed together with the concept of the four basic elements of design thought by communication experts or Communication Arts and Graphic Design experts and Illustrations then check the answers by the target group 5. Compose the story to create a prototype and monitored by the target group in order to obtain a suitable guideline for graphic design of teaching material of Luang Pu Tho Brahmaarangi. As a result of the research, it was found that the main teachings of Luang Pu Tho Brahmaarangi were identified in 4 subjects: 1. Dharma 2. The cessation of suffering 3. Supply and 4. The middle way which can be used as a guideline for graphic novel design together with conclusions from 4 concepts, consisting of 1. Theory of storytelling in the amount of 6 approaches, 2. Theory of illustration in the amount of 6 approaches 3. Theory of composition in the amount of 6 approaches and 4. Theory of character design in the amount of 6 approaches, which can create interesting and can attract from the test of the Digital Native audience very well.

Field of Study: Common

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยการออกแบบเว็บไซต์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยานบุตร ประธานกรรมการ ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์ ดร. พัดชา อุทิศวรรณกุล กรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต กรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวจิตรกรรม กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำชี้แนวทาง ให้ข้อคิดเห็นในการวิจัย ตลอดจนการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน จากวัดระฆังโฆสิตารามทุกท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านกราฟิก ด้านภาพประกอบเรื่อง ด้านนิเทศศาสตร์ ทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือในการวิจัย และขอขอบคุณกลุ่มเป้าหมายหลัก Thai Digital Native ทุกคนในการตอบแบบสอบถาม ให้ความคิดเห็นในวิจัยฉบับนี้

ประโยชน์และคุณค่าของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่ บิดา มารดา คณาจารย์ทุกท่าน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้สนับสนุนทุนการศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้สั่งสอนอบรมมาตั้งแต่ระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จักรกริศน์ บัวแก้ว

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ	ฒ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหาวิจัย	3
1.3 คำถามวิจัย.....	3
1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตการวิจัย	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.7 วิธีดำเนินการวิจัย	4
1.8 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	5
บทที่ 2.....	6
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม.....	6

2.1.1 ประวัติของสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี	6
2.1.2 คำสอนทางพระพุทธศาสนาของสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี	7
2.1.3 ลักษณะคำสอนสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี	8
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับนิยายภาพ (Graphic Novel).....	10
2.2.1 ลักษณะของนิยายภาพ.....	12
2.2.2 ประเภทของนิยายภาพตามแนวโน้มของกลุ่มนักสะสม.....	12
2.2.3 ความแตกต่างระหว่างนิยายภาพ และหนังสือการ์ตูน.....	12
2.2.4 กระบวนการสร้างนิยายให้มีประสิทธิภาพ	13
2.3 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling).....	47
1.การเชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกัน.....	47
2. การจัดหาองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริม.....	47
3. การเล่าเรื่องแบบจบแบบมีความสุข (Happy Ending)	47
4. การเล่าเรื่องแบบจบอย่างสูญเสีย (Tragic Ending)	47
5. การเล่าเรื่องแบบจบแบบทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending)	47
6. การเล่าเรื่องแบบความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict).....	47
7. การเล่าเรื่องแบบความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)	48
8. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบหักมุม (Surprise Ending).....	48
9. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending).....	48
10. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending).....	48
11. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบเป็นจริงในชีวิต (Realistic Ending)	48
12. การเล่าเรื่องแบบมุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view).....	48
13. การเล่าเรื่องแบบมุมมองแบบบุรุษที่ 3 (Third Person Point of view)	48
14. การเล่าเรื่องแบบมุมมองจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator)	49

2.4 ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	49
1. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Power of the pencil	49
2. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Celebrating Process.....	50
3. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Art School Ethos	50
4. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Use of Odd Media.....	50
5. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Illustration as a Discipline	51
6. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Photographic Impact.....	51
7. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Mixed Media.....	51
8. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Digital Device	52
9. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The New Wave of Illustration.....	52
10. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Vintage and Retro	52
11. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Realism.....	53
12. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fantasy	53
13. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Comic Book.....	53
14. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fashion	54
15. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Line Art.....	54
16. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Flat Illustration	54
17. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Caricature.....	55
18. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Children's Book Illustration	55
19. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Cartoon Illustration	55
20. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ 3D Illustration	56
21. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Psychedelic Illustration	56
2.5 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition).....	56

1. องค์ประกอบภาพเฉพาะใบหน้า หรือ ระยะใกล้ (close-up shot).....	57
2. องค์ประกอบภาพภาพระยะปานกลาง บุคคลครึ่งตัวศีรษะจะมีช่องว่าง	57
3. องค์ประกอบภาพแสดงฉากและตัวละคร (long shot).....	57
4. องค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร (full shot)	58
5. องค์ประกอบภาพแทนสายตาคาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน (pan up)	58
6. องค์ประกอบภาพเคลื่อนเข้า (zoom in)	58
7. องค์ประกอบภาพ โดยรวมมืดค่อยๆ เห็นภาพปรากฏ (fade in)	59
8. องค์ประกอบภาพเลื่อนจนกลายเป็นสีดำ (fade out)	59
9. องค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง (cut)	59
10. องค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป (wipe)	60
2.6 ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design).....	60
1. การออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า (Tell a story)	60
2. การออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น (Shapes and lines).....	61
3. การออกแบบตัวละครโดยใช้เงา (Silhouettes)	61
4. การออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์ (Figure)	62
5. การออกแบบตัวละครแบบสัดส่วนและการพูดที่เกินจริง (Proportions and exaggeration)	62
6. การออกแบบตัวละครที่เน้นการแสดงออกอารมณ์ (Expression)	63
7. การออกแบบตัวละครที่เน้นท่าทาง (Posture and stance)	63
8. การออกแบบตัวละครที่เน้นสัดส่วน (Scale)	64
9. การออกแบบตัวละครที่เน้นเรื่องของสี (Color).....	64
10. การออกแบบตัวละครที่เน้นแสงเงา (Shading)	65
11. การออกแบบตัวละครที่เน้นพื้นผิว (Texture)	65

บทที่ 3.....	67
ระเบียบวิธีวิจัย.....	67
ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องของลักษณะคำสอน ของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม	70
ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องสื่อ และกลุ่มตัวอย่าง นิยายภาพ (Graphic Novel).....	71
ส่วนที่ 3 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยวิเคราะห์ลักษณะคำ สอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ร่วมกันกับสื่อกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพ (Graphic Novel)	71
ส่วนที่ 4 ศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ร่วมกับการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการ ออกแบบ (Element Principle) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี	75
ส่วนที่ 5 เรียบเรียงเนื้อเรื่องเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ และจัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์สำหรับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆ สิตารามที่เหมาะสม	77
บทที่ 4.....	78
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดย ผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และตรวจสอบข้อมูลโดยผู้วิจัย	79
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล และคัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) เพื่อ ค้นหาความเหมาะสมในการสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำ สอน ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง	80
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่ เหมาะสมที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยาย ภาพร่วมกับการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ โดย	

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือวิทยาศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้าน ภาพประกอบ	90
ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อยืนยันผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ ที่สามารถ สื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามที่เหมาะสม	92
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ในการสร้างสรรค์นิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ...	101
บทที่ 5	102
การสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบ	102
ส่วนที่ 1 ข้อมูลการเรียบเรียงเนื้อหาการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เรื่องนันทโพนันท นาคราช จากจากพระพุทธรชัยมงคลในบทที่ 7	103
1.1 บทสวดพุทธรชัยมงคลคาถา หรือ คาถาพาหุง	103
1.2 เนื้อเรื่องบทสวดพุทธรชัยมงคลคาถา (พาหุงฯ) บทที่ 7“นันทโพนันทะ พญานาคราชจ่อ มอหังกา”	105
ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์งานต้นแบบ ที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบเรขศิลป์	107
2.1 โจทย์การออกแบบสำหรับงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Design Brief)	108
2.2 แบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1	109
2.3 แบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2	112
บทที่ 6	115
การออกแบบ	115
ส่วนที่ 1. การประเมินงานออกแบบ	116
1.1 การคัดเลือกรูปแบบเรขศิลป์เพื่อสนับสนุนการออกแบบของกลุ่มเป้าหมาย	116
1.2 การพัฒนา และปรับปรุงผลงานสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์ร่วมกับคณะกรรมการ หลักสูตร	118
ส่วนที่ 2. ผลงานออกแบบขั้นสุดท้าย	125

2.1 โจทย์งานสร้างสรรค์การออกแบบเรขาคณิตปริมาตร เรื่อง นันทนาการ (Design Brief)	126
2.2 ผลงานสร้างสรรค์การออกแบบเรขาคณิตปริมาตร เรื่อง นันทนาการ	127
2.3. การออกแบบสื่อโฆษณา	142
ส่วนที่ 3. การเผยแพร่งาน	146
บทที่ 7	150
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	150
7.1 สรุปผลจากการศึกษาคำสอนหลัก และการค้นหาแนวทางการออกแบบเรขาคณิตปริมาตร คำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม	150
7.2 การอภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ	155
7.2.1. อภิปรายผล	155
7.2.2. สรุปผล	156
7.2.3 ข้อเสนอแนะ	156
บรรณานุกรม	158
ประวัติผู้เขียน	161

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าความถี่ของคำตอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้าน เรขศิลป์ และด้านภาพประกอบ จากกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ.....	81
ตารางที่ 2 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling).....	92
ตารางที่ 3 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องภาพประกอบ เรื่อง (Illustration)	93
ตารางที่ 4 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องการจัด องค์ประกอบภาพ (Composition).....	94
ตารางที่ 5 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องการออกแบบ ตัวละคร (Character Design)	96
ตารางที่ 6 ตารางสรุปความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง การเล่าเรื่อง (Storytelling).....	97
ตารางที่ 7 ตารางสรุปผลความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง ภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	98
ตารางที่ 8 ตารางสรุปความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition).....	99
ตารางที่ 9 ตารางสรุปผลความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง การออกแบบตัวละคร (Character Design).....	100
ตารางที่ 10 ตารางสรุปผลความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย สำหรับการคัดเลือกแนวทางการออกแบบ เรขศิลป์นิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม.....	117
ตารางที่ 11 ตารางสรุปแนวทางการการปรับแก้จากข้อคิดเห็นของคณะกรรมการหลักสูตรและ กลุ่มเป้าหมาย.....	153

ตารางที่ 12 ตารางสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ญี่ปุ่น, อเมริกา และ ไทย	154
---	-----



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างผลงาน “Maus” (1992) โดย Art Spiegelman	15
ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างผลงาน “Girl Genius” โดย Phil Foglio and Cheyenne Wright.	15
ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างผลงาน “Digger” โดย Ursula Vernon	15
ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างผลงาน “Saga” โดย Brian K. Vaughan and Fiona Staples	16
ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างผลงาน “Time” โดย Randall Munroe	16
ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ms. Marvel” โดย G. Willow Wilson	16
ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Sandman” โดย Neil Gaiman and J. H. Williams III.....	17
ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่างผลงาน “Monstress” โดย Marjorie Liu and Sana Takeda	17
ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างผลงาน “LaGuardia” โดย Nnedi Okorafor, Tana Ford, and James Devlin	17
ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างผลงาน “Parable of the Sower” โดย O. E. Butler by D. Duffy and J. Jennings	18
ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman #1” โดย Bill Finger and Bob Kane	18
ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างผลงาน “Wonder Woman #5” โดย William Moulton Marsden and H. G. Peter.....	18
ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างผลงาน “Superman” โดย Jerry Siegel and Joe Shuster	19
ภาพที่ 14 แสดงตัวอย่างผลงาน “Schlock Mercenary” โดย Howard Tayler Schlock Mercenary.....	19
ภาพที่ 15 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fables” โดย Bill Willingham	19
ภาพที่ 16 แสดงตัวอย่างผลงาน “Paper Girls” โดย Brian K. Vaughan and Cliff Chiang.....	20
ภาพที่ 17 แสดงตัวอย่างผลงาน “Flash Gordon” โดย Alex Raymond	20

ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างผลงาน “The League of Extraordinary Gentlemen” โดย A. Moore and K. O'Neill.....	20
ภาพที่ 19 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Sandman: Endless Nights” โดย Neil Gaiman	21
ภาพที่ 20 แสดงตัวอย่างผลงาน “Neonomicon” โดย Alan Moore and Jacen Burrows.....	21
ภาพที่ 21 แสดงตัวอย่างผลงาน “Witch Hunts” โดย Caitlin R. Kiernan.....	21
ภาพที่ 22 แสดงตัวอย่างผลงาน “Alabaster” โดย Alex Raymond	22
ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างผลงาน “Bad Blood” โดย Jonathan Maberry.....	22
ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างผลงาน “Shadow Show” โดย S. Weller, M.Castle, C. Ryall, and C. Guzman	22
ภาพที่ 25 แสดงตัวอย่างผลงาน “Kindred” โดย Damian Duffy and Octavia E. Butler.....	23
ภาพที่ 26 แสดงตัวอย่างผลงาน “Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth” โดย Chris Ware.....	23
ภาพที่ 27 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book One” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	23
ภาพที่ 28 แสดงตัวอย่างผลงาน “Turbulence on the Tarmac” โดย D. Purkayastha and S. Ghosh	24
ภาพที่ 29 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Sandman” โดย Neil Gaiman and Charles Vess	24
ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ministry of Space” โดย Warren Ellis and Chris Weston ...	24
ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างผลงาน “Black Hole” โดย Charles Burns.....	25
ภาพที่ 32 แสดงตัวอย่างผลงาน “Diary of a Mosquito Abatement Man” โดย John Porcellino	25
ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างผลงาน “Tricked” โดย Alex Robinson.....	25
ภาพที่ 34 แสดงตัวอย่างผลงาน “Persepolis 2: The Story of a Return” โดย Marjane Satrapi	26
ภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างผลงาน “Blankets” โดย Craig Thompson.....	26

ภาพที่ 36 แสดงตัวอย่างผลงาน “Three Fingers” โดย Rich Koslowski.....	26
ภาพที่ 37 แสดงตัวอย่างผลงาน “From Hell” โดย Alan Moore and Eddie Campbell.....	27
ภาพที่ 38 แสดงตัวอย่างผลงาน “Cages” โดย Dave McKean.....	27
ภาพที่ 39 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ghost World” โดย Daniel Clowes	27
ภาพที่ 40 แสดงตัวอย่างผลงาน “It's a Good Life, If You Don't Weaken” โดย Seth.....	28
ภาพที่ 41 แสดงตัวอย่างผลงาน “Same Difference and Other Stories” โดย Derek Kirk Kim	28
ภาพที่ 42 แสดงตัวอย่างผลงาน “Acme Novelty Library #13” โดย Chris Ware	28
ภาพที่ 43 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman: The Killing Joke” โดย Alan Moore and Brian Bolland.....	29
ภาพที่ 44 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman: War on Crime” โดย Paul Dini and Alex Ross	29
ภาพที่ 45 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman & Superman Adventures” โดย P. Dini, J. Staton & T.Beatty.....	29
ภาพที่ 46 แสดงตัวอย่างผลงาน “Blankets” โดย Craig Thompson.....	30
ภาพที่ 47 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Cartoon History of the Universe III” โดย Larry Gonick	30
ภาพที่ 48 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ed the Happy Clown” โดย Chester Brown	30
ภาพที่ 49 แสดงตัวอย่างผลงาน “Elektra Lives Again” โดย Frank Miller.....	31
ภาพที่ 50 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fairy Tales of Oscar Wilde Vol. 2” โดย O. Wilde and P. C. Russell	31
ภาพที่ 51 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fax from Sarajevo” โดย Joe Kubert	31
ภาพที่ 52 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fun Home” โดย Alison Bechdel	32
ภาพที่ 53 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Golem's Mighty Swing” โดย James Sturm	32
ภาพที่ 54 แสดงตัวอย่างผลงาน “Last Day in Vietnam” โดย Will Eisner	32
ภาพที่ 55 แสดงตัวอย่างผลงาน “March” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell...	33

ภาพที่ 56 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Name of the Game” โดย Will Eisner	33
ภาพที่ 57 แสดงตัวอย่างผลงาน “One! Hundred! Demons” โดย Lynda Barry.....	33
ภาพที่ 58 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Originals” โดย Dave Gibbons	34
ภาพที่ 59 แสดงตัวอย่างผลงาน “Our Cancer Year” โดย Harvey Pekar, Joyce Brabner and Frank Stack.....	34
ภาพที่ 60 แสดงตัวอย่างผลงาน “Safe Area Goražde” โดย Joe Sacco	34
ภาพที่ 61 แสดงตัวอย่างผลงาน “Signal to Noise” โดย Neil Gaiman and Dave McKean.....	35
ภาพที่ 62 แสดงตัวอย่างผลงาน “A Small Killing” โดย Alan Moore and Oscar Zarate	35
ภาพที่ 63 แสดงตัวอย่างผลงาน “Stuck Rubber Baby” โดย Howard Cruse	35
ภาพที่ 64 แสดงตัวอย่างผลงาน “Superman: Peace on Earth” โดย Paul Dini and Alex Ross	36
ภาพที่ 65 แสดงตัวอย่างผลงาน “Swallow Me Whole” โดย Nate Powell	36
ภาพที่ 66 แสดงตัวอย่างผลงาน “This One Summer” โดย Mariko Tamaki and Jillian Tamaki	36
ภาพที่ 67 แสดงตัวอย่างผลงาน “To the Heart of the Storm” โดย Will Eisner	37
ภาพที่ 68 แสดงตัวอย่างผลงาน “Torso” โดย Brian Michael Bendis and Marc Andreyko....	37
ภาพที่ 69 แสดงตัวอย่างผลงาน “Understanding Comics” โดย Scott McCloud	37
ภาพที่ 70 แสดงตัวอย่างผลงาน “Why I Hate Saturn” โดย Kyle Baker.....	38
ภาพที่ 71 แสดงตัวอย่างผลงาน “You Are Here” โดย Kyle Baker	38
ภาพที่ 72 แสดงตัวอย่างผลงาน “Akira” โดย Katsuhiro Otomo	38
ภาพที่ 73 แสดงตัวอย่างผลงาน “Adolf by Osamu Tezuka and What's Michael?” โดย Makoto Kobayashi.....	39
ภาพที่ 74 แสดงตัวอย่างผลงาน “Parasyte” โดย Hitoshi Iwaaki	39
ภาพที่ 75 แสดงตัวอย่างผลงาน “Vagabond” โดย Takehiko Inoue	39

ภาพที่ 76 แสดงตัวอย่างผลงาน “20th Century Boys” โดย Naoki Urasawa	40
ภาพที่ 77 แสดงตัวอย่างผลงาน “Mushishi” โดย Yuki Urushibara	40
ภาพที่ 78 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ah! My Goddess” โดย Kosuke Fujishima.....	40
ภาพที่ 79 แสดงตัวอย่างผลงาน “Vinland Saga” โดย Makoto Yukimura.....	41
ภาพที่ 80 แสดงตัวอย่างผลงาน “Knights of Sidonia” โดย Tsutomu Nihei.....	41
ภาพที่ 81 แสดงตัวอย่างผลงาน “American Born Chinese” โดย Gene Luen Yang	41
ภาพที่ 82 แสดงตัวอย่างผลงาน “Stitches” โดย David Small	42
ภาพที่ 83 แสดงตัวอย่างผลงาน “Boxers and Saints” โดย Gene Luen Yang.....	42
ภาพที่ 84 แสดงตัวอย่างผลงาน “Nimona” โดย ND Stevenson.....	42
ภาพที่ 85 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	43
ภาพที่ 86 แสดงตัวอย่างผลงาน “Honor Book: El Deafo” โดย Cece Bell.....	43
ภาพที่ 87 แสดงตัวอย่างผลงาน “Honor Book: Roller Girl” โดย Victoria Jamieson.....	43
ภาพที่ 88 แสดงตัวอย่างผลงาน “New Kid” โดย Jerry Craft.....	44
ภาพที่ 89 แสดงตัวอย่างผลงาน “This One Summer” โดย Mariko Tamaki and Jillian Tamaki	44
ภาพที่ 90 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book One” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	44
ภาพที่ 91 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	45
ภาพที่ 92 แสดงตัวอย่างผลงาน “American Born Chinese” โดย Gene Luen Yang	45
ภาพที่ 93 แสดงตัวอย่างผลงาน “This One Summer” โดย Mariko Tamaki and Jillian Tamaki	45

ภาพที่ 94 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	46
ภาพที่ 95 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	46
ภาพที่ 96 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell.....	46
ภาพที่ 97 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Power of the pencil.....	49
ภาพที่ 98 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Celebrating Process.....	50
ภาพที่ 99 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Art School Ethos.....	50
ภาพที่ 100 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Use of Odd Media.....	50
ภาพที่ 101 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Illustration as a Discipline.....	51
ภาพที่ 102 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Photographic Impact.....	51
ภาพที่ 103 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Mixed Media.....	51
ภาพที่ 104 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Digital Device.....	52
ภาพที่ 105 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The New Wave of Illustration.....	52
ภาพที่ 106 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Vintage and Retro.....	52
ภาพที่ 107 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Realism.....	53
ภาพที่ 108 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fantasy.....	53
ภาพที่ 109 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Comic Book.....	53
ภาพที่ 110 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fashion.....	54
ภาพที่ 111 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Line Art.....	54
ภาพที่ 112 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Flat Illustration.....	54
ภาพที่ 113 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Caricature.....	55
ภาพที่ 114 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Children’s Book Illustration.....	55

ภาพที่ 115 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Cartoon Illustration	55
ภาพที่ 116 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ 3D Illustration.....	56
ภาพที่ 117 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Psychedelic Illustration.....	56
ภาพที่ 118 แสดงองค์ประกอบภาพเฉพาะใบหน้า หรือ ระยะเวลาใกล้	57
ภาพที่ 119 แสดงองค์ประกอบภาพภาพระยะปานกลาง บุคคลครึ่งตัวศีรษะจะมีช่องว่าง	57
ภาพที่ 120 แสดงองค์ประกอบภาพแสดงฉากและตัวละคร	57
ภาพที่ 121 แสดงองค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร	58
ภาพที่ 122 แสดงองค์ประกอบภาพแทนสายตาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน	58
ภาพที่ 123 แสดงองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว.....	58
ภาพที่ 124 แสดงองค์ประกอบภาพ โดยรวมมีด้อยๆ เห็นภาพปรากฏ.....	59
ภาพที่ 125 แสดงองค์ประกอบภาพเลื่อนจนกลายเป็นสีดำ	59
ภาพที่ 126 แสดงองค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง	59
ภาพที่ 127 แสดงองค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป.....	60
ภาพที่ 128 แสดงการออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า.....	61
ภาพที่ 129 แสดงการออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น	61
ภาพที่ 130 แสดงการออกแบบตัวละครโดยใช้เงา.....	62
ภาพที่ 131 แสดงการออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์.....	62
ภาพที่ 132 แสดงการออกแบบตัวละครแบบสัดส่วนและการพูดที่เกินจริง	63
ภาพที่ 133 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นการแสดงออกอารมณ์.....	63
ภาพที่ 134 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นท่าทาง.....	64
ภาพที่ 135 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นสัดส่วน.....	64
ภาพที่ 136 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นเรื่องของสี.....	65
ภาพที่ 137 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นแสงเงา	65

ภาพที่ 138 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นพื้นผิว	66
ภาพที่ 139 ภาพแผนขั้นตอนการวิจัย	69
ภาพที่ 140 ภาพตารางคำนวณเพื่อหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie & Morgan.....	74
ภาพที่ 141 ภาพการคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน	79
ภาพที่ 142 ภาพตารางตัวอย่างการรวมคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน.....	80
ภาพที่ 143 ภาพตารางตัวอย่างการรวมคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และภาพประกอบ	80
ภาพที่ 144 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง	90
ภาพที่ 145 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง	91
ภาพที่ 146 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง	91
ภาพที่ 147 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องการออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง	92
ภาพที่ 148 ภาพสรุปผลแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ในการสร้างสรรค์นิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม	101
ภาพที่ 149 ภาพโจทย์การออกแบบสำหรับงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Design Brief)	108
ภาพที่ 150 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1	
ภาพที่ 1.....	109
ภาพที่ 151 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1	
ภาพที่ 2.....	110
ภาพที่ 152 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1	
ภาพที่ 3.....	111

ภาพที่ 153 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2	
ภาพที่ 1.....	112
ภาพที่ 154 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2	
ภาพที่ 2.....	113
ภาพที่ 155 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2	
ภาพที่ 3.....	114
ภาพที่ 156 ภาพตัวอย่างรูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่สามารถเลือกจบได้ 3 แนวทาง .	119
ภาพที่ 157 ภาพตัวอย่างแนวทางสไตล์เฉพาะของผลงาน เรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	
.....	120
ภาพที่ 158 ภาพตัวอย่างแนวทางสไตล์เฉพาะของผลงาน เรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	
.....	121
ภาพที่ 159 ภาพตัวอย่างการสร้างแนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพ	
ที่ 1.....	122
ภาพที่ 160 ภาพตัวอย่างการสร้างแนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพ	
ที่ 2.....	123
ภาพที่ 161 ภาพตัวอย่างการสร้างแนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพ	
ที่ 3.....	123
ภาพที่ 162 ภาพตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่	124
ภาพที่ 163 ภาพตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ ในเนื้อเรื่องอื่นๆ	124
ภาพที่ 164 ภาพสรุปการประยุกต์ใช้แนวคิด และทฤษฎีในการสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์สื่อ	
นิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สื่อสารหลักคำสอน.....	125
ภาพที่ 165 ภาพโจทย์การออกแบบสำหรับงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Design Brief)	126
ภาพที่ 166 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 1.....	127
ภาพที่ 167 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 2.....	128
ภาพที่ 168 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 3.....	129

ภาพที่ 169 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 4.....	130
ภาพที่ 170 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 5.....	131
ภาพที่ 171 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 6.....	132
ภาพที่ 172 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 7.....	133
ภาพที่ 173 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ (ต่อเนื่อง) 8	134
ภาพที่ 174 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ (ต่อเนื่อง) 9	134
ภาพที่ 175 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 10.....	135
ภาพที่ 176 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 11.....	136
ภาพที่ 177 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 12.....	137
ภาพที่ 178 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 13.....	138
ภาพที่ 179 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 14.....	139
ภาพที่ 180 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 15.....	140
ภาพที่ 181 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 16.....	141
ภาพที่ 182 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ (ต่อเนื่อง) 17	142
ภาพที่ 183 การออกแบบการเคลื่อนไหว (Animation) ของสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel)	143
ภาพที่ 184 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 1	143
ภาพที่ 185 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 2	144
ภาพที่ 186 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 3	144

ภาพที่ 187 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 4
 145

ภาพที่ 188 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 5
 145

ภาพที่ 189 ภาพการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม และความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย (Digital Native) ต่อ
 การสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์เรื่อง นันโทปนันทะ ในขั้นสุดท้าย..... 146

ภาพที่ 190 ภาพรายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ 1 147

ภาพที่ 191 ภาพรายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ 2 148

ภาพที่ 192 ภาพรายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ ณ. วันแสดงนิทรรศการ 1 149

ภาพที่ 193 ภาพรายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ ณ. วันแสดงนิทรรศการ 2 149



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

โลกในยุคปัจจุบัน กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลได้เป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยที่สำคัญของการศึกษาในอนาคต อีกทั้งด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดด เป็นผลให้พฤติกรรมการใช้ชีวิต การเรียนรู้ การพบปะพูดคุย และการติดต่อสื่อสารของผู้เรียนที่เกิดในยุคดิจิทัล (Digital Native) ตลอดจนการแพร่ระบาดของ COVID-19 นำมาสู่การสร้างสรรค์ พัฒนา และปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน การเรียนรู้ และการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเปลี่ยนแปลงจากการเรียนการสอนในอดีตอย่างเด่นชัด อาทิเช่น การศึกษาหาความรู้จากห้องสมุด หรือการศึกษาเพื่อท่องจำจากหนังสือเรียนในห้องเรียน เปลี่ยนมาเป็นการศึกษาหาความรู้ในออนไลน์ การศึกษาค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยกลุ่มผู้บริโภคที่สัมผัสกับเทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้ในยุคปัจจุบันมากที่สุด คือ กลุ่มวัยเรียน และกลุ่มวัยรุ่น หรือที่เรียกว่ากลุ่ม Generation Z กล่าวคือ เป็นกลุ่มช่วงอายุที่เติบโต และสัมผัส ตลอดจนซึมซับกับเทคโนโลยีมาตั้งแต่ยังเยาว์วัย ซึ่งมีการตั้งชื่อเรียกใหม่ว่ากลุ่ม “Digital Native” ซึ่งเป็นกลุ่มที่เกิดมาพร้อมกับยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างต่อเนื่อง และก้าวกระโดด ดังจะเห็นจากข้อมูล สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ Electronic Transactions Development Agency (ETDA) (เอ็ดต้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในปี 2564 พบว่ากลุ่ม Generation Z หรือ กลุ่ม Digital Native นั้นมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดเป็นปีแรก โดยพบว่า Generation Z ส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 12 ชั่วโมง 5 นาที ซึ่งส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตไปกับการเรียนออนไลน์ กว่า 5 ชั่วโมง รองลงมาคือ ดูรายการโทรทัศน์ ดูคลิป ดูหนัง ฟังเพลงออนไลน์ กว่า 4 ชั่วโมง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564)

ประเทศไทยถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางประเทศหนึ่งของการศึกษาพระพุทธศาสนาของโลก โดยใช้การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล และการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาของวงการการศึกษาพระพุทธศาสนาของไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาเว็บไซต์ห้องสมุดพุทธศาสนาโลก การศึกษาพระพุทธศาสนาผ่านระบบ E-Learning ตลอดจนการพัฒนาแอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะ สำหรับแท็บเล็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นต้น แม้ว่าจะมีการปรับปรุง หรือปรับเปลี่ยนรูปแบบหลักสูตรผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสื่อสารในหลากหลายรูปแบบ แต่ทว่าความสลับซับซ้อนของหลักสูตรคำสอนก็ยังคงเป็นที่เข้าถึงได้ยาก และยังใช้รูปแบบของ

หลักธรรมคำสอนที่เป็นรูปแบบของตัวหนังสือแบบดั้งเดิมมีลักษณะของการท่องจำภาษาไทยที่แปลมาจากภาษาบาลีสันสกฤตอีกที ด้วยเหตุนี้การผลิตสื่อคำสอน และหลักธรรมคำสอนให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย อีกทั้งสามารถดึงดูดกลุ่มคนวัยรุ่นจึงเป็นสิ่งสำคัญไม่แพ้การเผยแพร่พระธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาในวงกว้างสู่ทุกภาคส่วนของประชาคมโลกเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคปัจจุบัน

หลักธรรมคำสอนที่สำคัญจากพระเกจิชื่อดังที่ได้รับการยกย่อง และถูกถ่ายทอดมาสู่นุชนรุ่นหลังกว่าศตวรรษตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 1 สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ก็คือ หลักธรรมคำสอนของสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม พระนักเทศน์ และนักสอนธรรมะชนิดที่ไม่มีพระรูปใดในสยามเทียบได้ ด้วยลักษณะของหลักธรรม คำสอนที่ท่านนำธรรมะของพระพุทธเจ้ามาใช้ในการโปรด หรือสอนคนที่ท่านพบเจอให้ไปสู่หนทางที่ถูกต้อง ทำให้มีชื่อเสียงเกียรติคุณที่ปรากฏเป็นที่เลื่องลือชามาดังแต่ในสมัยรัชการที่ 4 สมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจนถึงปัจจุบัน (ศุภภรณ์ ดิษฐพันธ์ และ รัชฎาพร ศรีภิบาล, 2548) หากแต่ว่าในปัจจุบันหลักธรรมคำสอนของท่านได้ถูกเลื่อนรางตามกาลเวลา ไม่ทันต่อยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลได้ อีกทั้งหลักธรรมคำสอนของท่านมีความลึกซึ้ง เป็นปริศนาธรรม ทำให้เข้าใจ และเข้าถึงได้ยาก แม้ว่าจะมีการปรับปรุง หรือปรับเปลี่ยนรูปแบบหลักธรรมคำสอนตัวหนังสือผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลแล้วก็ตาม โดยเฉพาะกลุ่ม Generation Z หรือ กลุ่ม Digital Native ซึ่งข้อมูลจาก Nielsen ปี 2012 รายงานว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 90% ใช้เวลาเฉลี่ยกับเว็บไซต์ที่สนใจมากที่สุด 4 นาทีเท่านั้น (ทีชท์สน์ สุวรรณเครือ, 2555) ด้วยเหตุนี้การทำความเข้าใจหลักธรรมคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสีจึงเป็นไปได้ยาก และไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ โดยเฉพาะหลักธรรมคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้น มีคำกล่าวที่ว่าถ้าหากผู้ใดได้ศึกษาหลักธรรมคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี เข้าถึงอย่างถ่องแท้ และเข้าใจจะทำให้ทราบแล้ว ผู้นั้นจะพบกับความสุขสงบที่แท้จริง

จากที่กล่าวมานั้น การทำให้กลุ่ม Generation Z หรือ กลุ่ม Digital Native เข้าถึง และเข้าใจหลักคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสีจากตัวหนังสือที่ลึกซึ้งนั้น จึงจำเป็นต้องอาศัยการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถดึงดูด และสร้างความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายที่ได้กล่าวมาในข้างต้นได้จากการสำรวจการอ่านหนังสือของสำนักงานสถิติแห่งชาติในปี 2558 พบว่า กลุ่มวัยเด็ก และวัยเรียนอ่านหนังสือประเภทนวนิยาย การ์ตูน และหนังสือนิยายภาพอ่านเล่นต่างๆ ร้อยละ 62.2 (ปัทธรา สามารถ และ พิมพรีไพ เปรมสมิทธิ์, 2560) ซึ่งชี้ให้เห็นว่ากลุ่มวัยเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบการอ่านหนังสือภาพที่มีภาพประกอบ หรือสื่อความโดยใช้ภาพเป็นสำคัญมากกว่าการอ่าน

หนังสือที่มีตัวอักษรอย่างเดียว ซึ่งหนังสือภาพที่มีภาพประกอบ ได้แก่ การ์ตูน นิยายภาพ (Graphic Novel) โดยสามารถสร้างความสนใจ และดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ หรือสร้างการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการใช้ภาพประกอบที่ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเป็นรูปธรรมที่น่าสนใจ

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้นิยายภาพ (Graphic Novel) สามารถสร้างความน่าสนใจ และทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึง และเข้าใจการเรียนรู้ได้มากกว่าหนังสือที่มีตัวอักษรอย่างเดียว ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจการนำหลักธรรมคำสอนที่สำคัญของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามมาสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้นักเรียน Digital Native สามารถเข้าถึง และเข้าใจหลักธรรมคำสอนอย่างถ่องแท้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดสื่อการเรียนการสอนในทางพระพุทธศาสนาที่มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และทันต่อการสร้างสังคมการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลได้ อีกทั้งยังสามารถนำหลักธรรมคำสอนในทางพระพุทธศาสนาจากพระเกจิชื่อดังท่านอื่นๆ หรือในศาสนาอื่นๆ ได้อีกมากมายในอนาคต

1.2 ปัญหาวิจัย

หลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามมีลักษณะของสื่อที่ใช้ในการสื่อสารที่เป็นตัวหนังสือบนสิ่งพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ ทำให้ไม่เหมาะสมกับการสื่อสารกับกลุ่มผู้บริโภคที่สัมผัสกับเทคโนโลยี หรือ Digital Native รวมทั้งยังไม่มี การนำหลักคำสอนของพระเกจิอาจารย์ที่เป็นที่เคารพสักการะของคนไทยมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบของสื่อร่วมสมัยที่เหมาะสม และยังมีแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ของสื่อที่สามารถสื่อสารหลัก คำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

1.3 คำถามวิจัย

การออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ควรมีแนวทาง ในการออกแบบอย่างไร

1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อระบุคำสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม
2. เพื่อหาแนวทางการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1. ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะคำสั่งสอนอบรมของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) โดยคณะศิษยานุศิษย์ ที่พิมพ์เป็นธรรมบรรณาการในการทอดกฐินสามัคคี ณ. วัดศรีวิชัยพรหมรังสี ตำบลพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี, ม.ป.ท. พุทธศักราช 2510 หน้า 1-74

2. ผู้วิจัยศึกษา และรวบรวมเฉพาะ ภาพ Graphic Novel ที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ (Print) จากผลงานที่ได้รับรางวัล และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ จำนวน 13 รางวัล ได้แก่ อาทิ รางวัล The Pulitzer Prize, รางวัล The Hugo Award, รางวัล The Bram Stoker Award, รางวัล Guardian First Book Award, รางวัล Robert F. Kennedy Book Award, รางวัล The Case Centre Awards & Competitions, รางวัล World Fantasy Award, รางวัล Sidewise Award, รางวัล Ignatz Award, รางวัล Eisner Award / Harvey Award, รางวัล Kodansha Manga Award, รางวัล National Book Award และ รางวัล American Library Association Youth Media Award

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รวบรวม และระบุคำสั่งสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม
2. ได้แนวทางในการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสั่งสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

1.7 วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยสามารถแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องของลักษณะคำสั่งสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม และสร้างเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 1 เพื่อคัดกรองข้อมูลคำสั่งสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสั่งสอน และตรวจสอบข้อมูลโดยผู้วิจัย
2. ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องสื่อ และกลุ่มตัวอย่างภาพ Graphic Novel โดยใช้เกณฑ์ที่ได้รับรางวัล และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ
3. ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยวิเคราะห์เรื่องลักษณะคำสั่งสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ร่วมกันกับสื่อ และกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) และสร้างเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 2 เพื่อหาความเหมาะสมทางการออกแบบที่สามารถสื่อสารคำสั่งสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี จากสื่อ และกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสั่งสอน และผู้เชี่ยวชาญด้าน

เรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 2 เป็นจำนวน 2 ระยะ กล่าวคือ เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์กลุ่มเดิม เป็นจำนวนสองครั้ง โดยเว้นระยะห่างกันเป็นเวลา 3 อาทิตย์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เทียบตรง และความสม่ำเสมอของข้อมูล

4. ศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพ Graphic Novel ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้วิจัยได้คัดกรองกลุ่มตัวอย่างนวนิยายภาพ (Graphic Novel) จากเกณฑ์ของ Krejcie & Morgan ร่วมกันกับการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ของนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยสร้างเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 3 เพื่อวิเคราะห์ และค้นหาแนวทางการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง แล้ววิเคราะห์ข้อมูลของคำตอบโดยผู้วิจัย

5. สรุปข้อมูล และแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ประเภทนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

1.8 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

1. คำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี หมายถึง หลักธรรมคำสอน และคำสั่งสอนอบรมของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) ที่ได้รวบรวมโดยคณะศิษยานุศิษย์ ที่พิมพ์เป็นธรรมบรรณการในการทอดกฐินสามัคคี ณ. วัดศรีวิชัยพรหมรังสี ตำบลพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี, ม.ป.ท. พฤศจิกายน 2510 หน้า 1-74

2. Graphic Novel หมายถึง นิยายภาพ หรือการ์ตูนนิยายภาพซึ่งมีความซับซ้อนในการเล่าของเรื่อง (Storyline) ซึ่งมักใช้ภาพประกอบควบคู่ไปกับเรื่องราวที่เป็นตัวอักษร

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม นั้น มุ่งเน้น การศึกษาเพื่อระบุคำสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ตลอดจนการค้นหา แนวทางการออกแบบสื่อนิยายภาพ (Graphic Novel) เพื่อสื่อสารคำสอนหลัก โดยเป็นค้นหา และ วิเคราะห์หลักการทางการออกแบบเพื่อให้สามารถสื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัด ระฆังโฆสิตาราม เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปสำหรับแนวทางในการออกแบบแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวง ปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามต่อไป ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอข้อมูลจากวรรณกรรมที่ เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ โดยสามารถแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม
2. แนวคิดเกี่ยวกับนิยายภาพ (Graphic Novel)
3. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling)
4. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration)
5. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)
6. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design)

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

2.1.1 ประวัติของสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี

สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) เกิดในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก มหาราช รัชกาลที่ 1 ณ บ้านไก่อ้น ตำบลท่าหลวง อำเภอท่าเรือ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่ พฤษภาคม เดือน 5 ขึ้น 15 ค่ำ ปีวอก ตรงกับวันที่ 17 เมษายน พุทธศักราช 2331 สัมฤทธิศก จุล ศักราช 1150 และได้บรรพชาเป็นสามเณร โดยมีพระบวรวิริยะเถระ เจ้าอาวาสวัดสังเวชวิทยาราม เป็นพระอุปัชฌาย์ และในปี พุทธศักราช 2350 พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงโปรดให้อุปสมบทเป็นนาคหลวง โดยมีสมเด็จพระสังฆราชญาณสังวร วัดมหาธาตุ ทรงเป็นพระ อุปัชฌาย์ ให้ฉายาว่า “พรหมรังสี” ได้รับสมณศักดิ์เป็น พระธรรมกิติ พระเทพกวี และสมเด็จพระพุฒาจารย์ ตามลำดับ การที่พระภิกษุโต พรหมรังสี ได้ศึกษาอย่างจริงจัง อีกทั้งพบแต่พระอาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิในทุกด้าน ทำให้ภิกษุโต เป็นผู้แตกฉานในพระปริยัติธรรม อย่างยากที่จะหาผู้ใด

เปรียบ แม้ว่าจะเป็นผู้แตกฉานทั้งคัมภีร์และวิปัสสนาธุระอักขรวิธี แต่ท่านสอบไล่ได้เป็น เปรียญแค่ 4 ประโยคเท่านั้น เนื่องมาจากพระภิกษุโตมุงศึกษาวิทยาการเพื่อบรรลุนิเทศการปกครองอาณาจักรมากกว่าอย่างอื่น ดังนั้นการที่ท่านสอบไล่เพียงภิกษุอื่นมิได้ เพราะว่าขัดความประสงค์ของอาจารย์ไม่ได้ ซึ่งท่านก็ประสงค์จะแปลเพียงเท่านั้นมิได้ประสงค์จะแปลต่อไปอีก สาเหตุที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ พระภิกษุโตทราบว่าพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวขณะทรงผนวชนั้น ทรงเป็นเปรียญเพียง 5 ประโยคเท่านั้น การที่ท่านจะแปลให้สูงขึ้นไปกว่า เป็นสิ่งที่ไม่สมควรประพฤติ ซึ่งมติข้อนี้ไม่ได้ถือกันมาอย่างเคร่งครัดในกลุ่มภิกษุผู้ทรงคุณธรรมทุกรูป โดยปกติวิสัยของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) เป็นสมณะที่สันโดษ และมักน้อยปราศจากคตินิยมในลาภยศสักการะอัครฐานใดๆ แม้จะเชี่ยวชาญทางปริยัติเพียงใด ก็ไม่ปรารถนาจะเข้าแปลหนังสือสอบเปรียญ แต่ก็ไม่สามารถหนีการพระราชทานเปรียญยกได้ ในด้านสมณศักดิ์ก็ดูเดียวกัน ท่านก็พยายามบ่าเบียดเบี่ยงเลี้ยวเสมอมา สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) มีชีวิตอยู่ยาวนานถึง 5 แผ่นดิน โดยท่านถึงชีพิตักษัยในแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อวันที่ 8 เดือน 8 แรม 2 ค่ำ ปีมอก จัตวาศก จุลศักราช 1234 ตรงกับวันที่ 22 มิถุนายน พุทธศักราช 2415 สิริอายุรวม 85 ปี ในพรรษาที่ 65 (ศุภกมล ดิษฐพันธ์ และ รัชฎาพร ศรีภิบาล, 2548)

2.1.2 คำสอนทางพระพุทธศาสนาของสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี

ชีวิตมนุษย์ต้องการความงามที่แท้จริงมาเป็นเครื่องประโลมใจ เช่น คุณค่าของพระธรรมที่มีความงามในทางศิลปะ มนุษย์จึงสบายใจ และสงบสุขได้ด้วยธรรมะ ความสงบจึงเป็นความงามของมนุษย์ในทางกลับกัน เมื่อเกิดสิ่งผิดพลาดไม่ถูกต้อง คือ เป็นกิเลส เมื่อเป็นกิเลส ก็ไม่มีศิลปะ เพราะไม่มี ความงาม ในทำนองเดียวกัน ชีวิตที่มีความงามย่อมเป็นสิ่งที่บุคคลพึงปรารถนา การสร้างความงามให้เกิดขึ้นในชีวิต หลายคนมองว่า ความงามคือ ความสุข การแสวงหาความสุขก็มาจากความรื่นรมย์ ดังนั้นคงไม่แปลก การที่มนุษย์พึงปฏิบัติความดีให้เป็นสิ่งที่รื่นรมย์ ทำความดีด้วยความสนุก นำธรรมะมาใช้ให้เกิดความสนุก ชีวิตก็มีความรื่นรมย์ด้วยความสนุกจากการปฏิบัติธรรมะ และความดี หากพิจารณาให้ดีแล้วแทบไม่มีช่วงใดในชีวิตของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) จะไม่มี ความงาม ในชีวิต ไม่ใช่เพราะท่านแก้ปัญหาได้ทุกประการ ไม่ใช่เพราะท่านไม่เคยประสบปัญหา หรือความยากลำบาก แต่ท่านสามารถแก้ปัญหาด้วยธรรมะ ด้วยเหตุและผล เช่น เมื่อมีความต้องการใฝ่รู้ ท่านจึงหมั่นศึกษา แม้ในการปฏิบัติทดลองวิชา ท่านก็ยังทำด้วยความสนุก ศึกษาตามหลักวิชาที่ได้จำเรียน เมื่อสำเร็จสมประสงค์แล้ว ก็พบความสุข ทำให้ใฝ่รู้ในเรื่องอื่นต่อไปอย่างไม่จบสิ้น เมื่อครั้งถึงหัวใจของความรู้ หรือหลักธรรมในพระพุทธศาสนาแล้ว ท่านก็หยุดและมีได้ใฝ่รู้ในเรื่องอื่นใด แต่ท่านได้นำความสุขที่ท่านค้นพบจากการศึกษาพระธรรมใน

พระพุทธศาสนาเผยแผ่ เป็นการแนะนำแนวทางแห่งความสุขให้แก่บุคคลอื่น โดยท่านทำหน้าที่สืบทอด และบวรพระพุทธศาสนาตามกิจของสงฆ์ การสืบทอดพระพุทธศาสนานั้นจะต้องรู้ จะต้องเข้าใจ และจะต้องปฏิบัติ อีกทั้งต้องให้ได้ผลของการปฏิบัติด้วยตนเองก่อน จึงจะได้ชื่อว่าสืบทอดพระพุทธศาสนา ถ้าไม่ทำด้วยตนเองหรือ ทำไม่ได้แล้ว ก็ไม่มีใครเชื่อคุณธรรมในพระพุทธศาสนา หรือหากเชื่อก็ไม่รู้จะทำตามได้อย่างไร แต่หากมีผู้กระทำให้ดูเป็นตัวอย่างก็จะแสดงให้เห็นว่าพระธรรมมีประโยชน์ เป็นความสงบสุข ก็จะมีผู้ทำตาม อย่างนี้จึงจะนับว่าเป็นการสืบทอดพระพุทธศาสนา คือไม่ได้บอกด้วยปากเท่านั้น แต่กระทำให้ดูเป็นตัวอย่าง ทั้งนี้สิ่งที่พระพุทธองค์ห้ามมิให้ทำอะไรบ้าง ให้ทำอะไรบ้าง สามารถรู้ได้ด้วยการศึกษาเล่าเรียน ฟังธรรมเทศนา และอ่านหนังสือพุทธศาสนา ทำตามคำสอนของพระพุทธองค์ก็เป็นได้ ถ้าไม่ทำตามก็เป็นไม่ได้ การเป็นหรือไม่เป็นจึงขึ้นอยู่กับ การกระทำ (ศุภกรณ ดิษฐพันธ์ และ รัชฎาพร ศรีภิบาล, 2548)

2.1.3 ลักษณะคำสอนสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี

สมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี ท่านเน้นหนักในสิ่งที่สำคัญเพียงประการเดียว คือ ให้ความยึดมั่น และปฏิบัติตามพระบรมพุทโธวาทขององค์สมเด็จพระบรมศาสดาสัมมาสัมพุทธเจ้า ทั้งนี้เพราะหลักเคารพสูงสุดในพระพุทธศาสนา คือ พระรัตนตรัย ได้แก่ พระพุทธเจ้า ผู้ตรัสรู้ธรรม แล้วทรงประกาศสั่งสอนตั้งพระพุทธศาสนาขึ้น ส่วนพระธรรม คือ สัจธรรม คือความจริงที่พระพุทธเจ้าตรัสรู้ และประกาศสั่งสอนเป็นศาสนาขึ้น สำหรับพระสงฆ์ ซึ่งก็คือ หมู่ชนที่ได้รับฟังคำสั่งสอน ได้ปฏิบัติ และได้รู้ตามพระพุทธเจ้า บางพวกออกผนวดตามและได้ช่วยนำพระพุทธศาสนาสืบต่อวงศ์ให้บรรลือไป

สมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี ท่านได้สั่งสอนในทุกบททุกตอนตามพระธรรมคำสั่งสอน ทั้งแก่ฆราวาส และบรรพชิต ท่านเลือกสั่งสอนแต่คำสอนขององค์พระศาสดา ไม่มีคำสอนใดที่ท่านสอนแล้วกล่าวว่า เป็นสิ่งที่ท่านคิดค้นขึ้นมาเอง ไม่ว่าจะเป็นการโต้ตอบปัญหาธรรมกับพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระเถระชั้นผู้ใหญ่ หรือแม้แต่นักปราชญ์จากแดนไกล ท่านก็ล้วนยกมาแต่พระธรรมคำสั่งสอนทั้งสิ้น โดยเรื่องที่ท่านได้หยิบยก และเลือกสั่งสอนจากคำสอนขององค์พระศาสดาอยู่บ่อยครั้งนั้น (คณะศิษยานุศิษย์, 2510) ประกอบไปด้วย

1. คำสอนเรื่อง “ธรรม”

สมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสี กล่าวไว้ว่า “ใดๆ ในโลกล้วนแต่เป็นธรรมทั้งสิ้น” ไม่ว่าจะ เป็น กุศลธรรม หรือ อกุศลธรรม เช่นเดียวกับธรรมชาติ ซึ่งหมายความว่า การเกิดขึ้นธรรมดาดตามเป็นอยู่อย่างปกติ

2. คำสอนเรื่อง “อุปทาน”

“ความยึดมั่น ถือมั่น” ทั้งหลายดวงจิตต่างคิดขึ้นเอง ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นเรื่องดี หรือเรื่องไม่ดี ย่อมเป็นเหตุแห่งความทุกข์ทั้งสิ้น เป็นเหตุให้เกิดตัณหา กามราคะ คือความเป็นแห่งการสัมผัส (ทั้งภายนอกและภายใน) ทั้ง 6 ประการ ตา, หู, จมูก, ลิ้น, กาย, ใจ, รูป, เสียง, กลิ่น, รส, โผฏฐัพพะ, รัสมารมณฺ์ เหล่านี้ย่อมเป็นเหตุให้เกิดความโลภ โกรธ หลง ซึ่งเป็นกิเลสอันยิ่งใหญ่

3. คำสอนเรื่อง “กรรม”

สมเด็จพระพุทธเจ้าจารย์โต พรหมรังสี ได้ตรัสเป็นพุทธพจน์ไว้ว่า “เจตนาเป็นกรรม เจตนาหัง กัมมังวะทามิ” หมายถึง ความตั้งใจในการกระทำ การกระทำจะดี จะชั่ว ย่อมประกอบด้วย 3 ประการ เหตุ, เจตนา และการกระทำ อันของสามสิ่งนี้ย่อมเป็นปัจจัยที่จะนำมนุษย์ทั้งหลายให้ไปสู่กุศลกรรม และอกุศลกรรม

4. คำสอนเรื่อง “ทาน”

การให้มืออยู่ 2 อย่าง การให้โดยตรงเรียกว่า “ทาน” การให้ที่เสียสละ เรียกว่า “บริจาค” การให้ในสิ่งที่ผู้รับไม่ต้องการ การให้นั้นก็เป็นกุศลเล็กน้อย แต่ถ้าผู้รับมีความปรารถนาสูง ถึงแม้สิ่งที่ให้จะมีคุณค่าน้อย หรือไม่มีคุณค่าเลย แต่ก็จะได้กุศลมากมาย เปรียบว่าหากได้ตั้งเจตนาดีไว้แล้ว มีเหตุผลดี และการกระทำดี แม้ไม่ปรารถนาก็ย่อมได้ การบริจาค หรือการให้ จงอย่าได้ปรารถนาประโยชน์อันพึงได้รับเกินค่ากว่าตนได้กระทำไป เพราะยอมเป็นไปไม่ได้

5. คำสอนเรื่อง “การดับทุกข์”

การเวียนธรรมเพียงอย่างเดียวจะได้ “อรรถรส” คือ รู้รสแห่งธรรม แต่การปฏิบัติธรรมจะเป็นทางให้ได้ซึ่ง “อรรถธรรม” คือ การรู้แจ้งตลอดในธรรมทุกหมวดทุกตอนอย่างแท้จริง ทางแห่งการเรื่องปัญญา จะนำมาซึ่งการแก้ และดับทุกข์ในโลกนี้ได้

6. คำสอนเรื่อง “ทางสายกลาง”

“การปฏิบัติมัชฌิมาปฏิปทา” เปรียบการตั้งสายเครื่องดนตรี ไม่สูง หรือ ซึ่งตั้งไปเพราะสายจะขาด และในทางเดียวกัน ไม่ตั้งหย่อนยาน เพราะจะมีเสียง

ต่ำเกินไป ดุจเดียวกับพระธรรมเหมาะกับการปฏิบัติในทางสายกลาง ไม่ควรยิ่ง และไม่ควรหย่อนจนเกินไป

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับนิยายภาพ (Graphic Novel)

นิยายภาพ เป็นนวนิยายที่เล่าเรื่องราวทั้งหมดผ่านภาพประกอบควบคู่กับตัวอักษร โดยนิยายภาพจะนำเสนอความละเอียดของเรื่องราวจากนวนิยาย และมีความเป็นส่วนหนึ่งของซีรีส์ ทำให้นิยายภาพมีความยาวและมีนัยยะมากกว่าหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีข้อความที่ตัดตอนอย่างต่อเนื่องมาจากการเล่าเรื่องที่ใหญ่กว่า (ปัทสรา สามารถ และ พิมพ์รำไพ เปรมสมิทธิ์, 2560)

คำว่า "นิยายภาพ" ย้อนกลับไปทีบทความที่เขียนโดย Richard Kyle ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Capa-Alpha (แม้ว่าจนถึงทุกวันนี้ยังไม่มีคำจำกัดความที่แน่นอนของ "นิยายภาพ") คำนี้กลายเป็นกระแสหลักเมื่อมีการตีพิมพ์ Will Eisner's A Contract with God ในปี 1978 นักประวัติศาสตร์การ์ตูนยอมรับว่ามีงานที่อาจพิจารณาว่าเป็นนิยายภาพที่มีมาก่อนที่จะมีคำศัพท์ดังกล่าว เช่น งานเหมือน Passionate Journey ของปี 1919 โดยชาวเบลเยียม Frans Masereel ใช้ประเพณีแกะสลักไม้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวทั้งหมดผ่านภาพ งานลินด์ วอร์ดก็มีอิทธิพลในทำนองนี้เช่นเดียวกัน เป็นการพิมพ์นวนิยายไร้คำโดยใช้ไม้แกะสลักในช่วงทศวรรษที่ 1930 นิยายภาพเรื่องแรกนั้นยังไม่มีหลักฐานที่แน่ชัด หากแต่ถือได้ว่า Eisner's A Contract with God และ Other Tenement Stories (1978) เป็นหนึ่งในตัวอย่างที่สำคัญที่สุดในยุคแรกๆ ของนิยายภาพในสหรัฐอเมริกา หนังสืออย่าง Eisner แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความต้องการการ์ตูนที่มีความซับซ้อนมากขึ้น และผลที่ได้คือความนิยมในการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ในช่วงกลางถึงปลายทศวรรษ 1980 ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่ผลงานสามชิ้น: The Dark Knight Returns (1986) ของแฟรงค์ มิลเลอร์, Watchmen ของ Alan Moore (1986–87) และ Maus ที่ได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ (1980–86) โดย Art Spiegelman คุณลักษณะที่กำหนดของแต่ละรายการคือ การควบคุมสื่ออย่างเป็นทางการ กล่าวคือ การควบคุมการใช้การเปลี่ยนแปลงเลย์เอาต์ และอื่นๆ ที่มีความซับซ้อนสูง เพื่อให้ได้เอฟเฟกต์การเล่าเรื่อง ควบคู่ไปกับนวัตกรรมทางศิลปะและคุณภาพทางวรรณกรรม ซึ่งผู้เขียนได้ประกาศสไตล์ของตนเองอย่างชัดเจน นิยายภาพนั้น ได้ทำการยกระดับของสื่อที่เป็นมากกว่าแค่การ์ตูน เป็นรูปแบบซึ่งมีเนื้อหา หรือคุณภาพที่แตกต่างออกไป (ชมนาด บุญอารีย์, 2555)

ในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นยุคทองของการ์ตูน และนิยายภาพ ซึ่งเป็นการผลิตการ์ตูนในรูปแบบหนังสือ ตลอดจนการเปิดกว้างของตลาดหนังสือในเวลาต่อมา ทำให้เกิดเนื้อหามากมาย เช่น Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth (2000) โดย Chris Ware, Persepolis (2000)

โดย Marjane Satrapi, *From Hell* (1991–98) และ *Lost Girls* (1991–2006) โดย Alan Moore พร้อมงานศิลปะโดย Eddie Campbell และ Melinda Gebbie ตามลำดับ และ *Y: The Last Man* (2002–08) และ *Pride of Baghdad* (2006) โดย Brian K. Vaughan ได้สร้างงานศิลปะโดย Pia Guerra และ Niko Henrichon ตามลำดับ ถือได้ว่าเป็นสิ่งพิมพ์ที่ได้รับการยอมรับ และได้รับรางวัลมากมาย ในยุคนี้ นิยายภาพถือได้ว่าเป็นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ซึ่งรูปแบบนวนิยายนั้นถือได้ว่าเป็นสื่อ และงานศิลปะรูปแบบหนึ่งแทนที่จะเป็นเพียงแค่ภาพประกอบของโครงเรื่องเท่านั้น เช่น เรื่อง *Alice in Sunderland* (2007) ของ Brian Talbot ที่มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับโรงละครจนกลายเป็นสถานที่แสดง และเรื่องของ Alan Moore เช่น *The Birth Caul* (1999) และ *Snakes and Ladders* (2001) ใช้รูปแบบของกวีที่เป็นโครงสั้นๆ และภาพที่ผสมผสานกัน นอกจากนี้ยังมีงานศิลปะร่วมสมัยและ การออกแบบกราฟิก ตัวอย่างเช่น *The Depository* (1994) และ *The Secret* (2002) ของ Andrzej Klimowski ที่ใกล้เคียงกับนวนิยายแม่พิมพ์ของ *Masereel* และ *Ward* ในศตวรรษที่ 21 และ *Horace Dorlan* (2007) หรือนวนิยายของ Franz Kafka และเรื่องราว และ *New York Trilogy* (1985–86) ของ Paul Auster ซึ่งผลงานต่างๆ เหล่านี้ได้ยกระดับนิยายภาพให้แตกต่างจากการ์ตูนอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งเลยก็ว่าได้ การสร้างตลาดขายตรง การยอมรับการ์ตูนและนิยายภาพเข้าสู่ร้านหนังสือ และการขยายตัวของการ์ตูนวิทยาทันที ได้จุดประกายให้เกิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ รวมไปถึงการปรากฏตัวของเว็บคอมมิค ในช่วงเวลานี้เป็นผลให้เกิดความท้าทายกับคำว่านิยายภาพเกิดขึ้น เนื่องมาจากการเผยแพร่ทางเว็บที่ให้อิสระในการสร้างสรรค์มากกว่าที่เคย โดยเฉพาะผู้สร้างการ์ตูนที่ต้องเผชิญกับตัวเลือกต่างๆ ที่มีลักษณะของการเล่าของเรื่องที่ยาวขึ้น หรือในรูปแบบหนังสือที่นำเสนอโดยนิยายภาพหรือเว็บคอมมิคที่เน้นการเล่าเรื่องที่สั้นกว่า ทำให้การ์ตูน และนิยายภาพอยู่ในสถานะที่เปลี่ยนแปลงไปในทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 21 เป็นผลให้ตลาดนิยายภาพมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว (Murray, 2017)

จากที่ได้กล่าวมาในข้างต้นทำให้สามารถสรุปได้ว่า นิยายภาพ (Graphic Novel) คือการ์ตูนแบบตะวันตกประเภทหนึ่งซึ่งมีความซับซ้อนในการเล่าเรื่อง (Storyline) ถือได้ว่าเป็นวรรณกรรมรูปแบบหนึ่งในอีกหลากหลายประเภท ซึ่งการใช้คำว่า Graphic Novel นั้นเป็นความพยายามที่จะยกระดับ และแบ่งแยกการ์ตูนในรูปแบบนิยายภาพให้เป็นสื่อของวัยรุ่น และผู้ใหญ่มากยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีเนื้อหาที่ไม่ใช่เรื่องสนุก ตื่นเต้นเร้าใจในแบบของการ์ตูนเด็ก หากแต่จะนำเสนอเรื่องราวที่มีความซับซ้อน และลึกซึ้งในรูปแบบ หรือระดับเดียวกับงานวรรณกรรม ซึ่งทำให้งาน

นิยายภาพนั้นมีความสำคัญไม่ต่างจากงานวรรณกรรมที่นำเสนอด้วยการประพันธ์ด้วยตัวอักษรเพียงอย่างเดียว

2.2.1 ลักษณะของนิยายภาพ

ลักษณะของนิยายภาพที่มีความสำคัญตามนวนิยายแบบดั้งเดิมนั้น ประกอบด้วยคุณลักษณะ 5 ประการคือ

1. มีจุดเริ่มต้น ตรงกลาง และจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน
2. การเล่าเรื่องกลาง (หรือ A-story) เสริมด้วย B-story ที่เป็นตัวเลือก
3. การพัฒนาตัวละครและการเดินทางส่วนตัว
4. ข้อความเฉพาะเรื่อง
5. บทสนทนาและการบรรยายที่แม่นยำและรอบคอบ

ความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างนิยายภาพและนวนิยายแบบข้อความคือ นิยายภาพอนุญาตให้ใช้ภาพในการเล่าเรื่องส่วนใหญ่ โดยใช้กรอบบทสนทนาและ กล่องคำบรรยายเพื่อช่วยอธิบายเรื่องราวให้ละเอียดยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งประเภทของนิยายภาพตามแนวโน้มของกลุ่มนักสะสมนิยายภาพที่มีการจัดกลุ่มเอาไว้ออกเป็นทั้งหมด 5 ประเภท คือ

2.2.2 ประเภทของนิยายภาพตามแนวโน้มของกลุ่มนักสะสม

1. เรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่: นวนิยายกราฟิกที่เน้นไปที่ตัวละครที่มีพลังเหนือมนุษย์ อาถรรพ์ หรือ เวทย์มนตร์ หรือ เทคโนโลยี (เช่น Spider-Man หรือ Batman)
2. เรื่องราวที่ไม่ใช่ซูเปอร์ฮีโร่: นิยายภาพที่มีพื้นฐานมาจากความเป็นจริงของโลกแห่งความเป็นจริง
3. การเล่าเรื่องส่วนตัว: นิยายภาพกราฟิกที่บอกเล่าเรื่องราวจากชีวิตของผู้เขียน ตั้งแต่ไดอารี่ที่เน้นย้ำไปจนถึงอัตชีวประวัติเต็มรูปแบบ
4. มังงะ: นิยายภาพกราฟิกที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ของวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น
5. สารคดี: นวนิยายกราฟิกที่เล่าเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์แล ะมีรากฐานมาจากข้อเท็จจริงที่สามารถพิสูจน์ได้

2.2.3 ความแตกต่างระหว่างนิยายภาพ และหนังสือการ์ตูน

การแบ่งแยกระหว่างนิยายภาพ และหนังสือการ์ตูนนั้นมีความแตกต่างตามลักษณะ และรูปแบบทางศิลปะตามแบบฉบับเฉพาะของตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งความแตกต่างนี้ได้ 5 ข้อคือ

1. นิยายภาพมีความยาวมากกว่าหนังสือการ์ตูน และมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับนวนิยายในเรื่อง แต่ในขณะที่หนังสือการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับเรื่องที่สั้น
2. นิยายภาพมีการบรรยายที่สมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของซีรีส์ที่ใหญ่กว่าหรือไม่ก็ตาม นิยายภาพแต่ละเล่มก็ล้วนแต่เป็นเรื่องราวเพียงอย่างเดียว หนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มมีขนาดใหญ่กว่า
3. หนังสือการ์ตูนมีเนื้อหาที่ตัดตอนมาจากการเล่าเรื่องต่อเนื่อง การอ่านหนังสือการ์ตูนอาจเป็นเรื่องยากหากไม่ได้อ่านการ์ตูนที่อยู่ก่อนหน้าในซีรีส์โดยตรง ด้วยเหตุผลนี้ บางครั้งการ์ตูนจะได้รับการตีพิมพ์ซ้ำเป็นหนังสือปกอ่อนเพื่อการค้า ซึ่งมีหลายประเด็นรวมกันเป็นเล่มเดียว ในแง่นี้การ์ตูนเรื่องสั้นก็กลายเป็นเรื่องยาว
4. ทั้งการ์ตูนและนิยายภาพสามารถมีตัวละครที่ซับซ้อนได้ ตัวละครเหล่านี้มีเรื่องราวเบื้องหลังโดยละเอียดและความขัดแย้งภายใน
5. หนังสือการ์ตูนผลิตขึ้นบ่อยกว่านิยายภาพ ซึ่งมักจะมาถึงตามกำหนดการรายสัปดาห์หรือรายเดือน

ภาพประกอบสไตล์การ์ตูนยังเป็นที่นิยมในประเทศอื่นๆ ตัวอย่างเช่น อะนิเมะ และมังงะซึ่งทั้งสองเรื่องมีต้นกำเนิดในญี่ปุ่น เป็นที่นิยมทั่วโลก อะนิเมะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือการ์ตูนอเมริกันมากที่สุด ในขณะที่มังงะมีความสอดคล้องกับนิยายภาพมากขึ้น โดยมีอิตาลีเป็นอีกหนึ่งประเทศที่ผลิตหนังสือการ์ตูนเรียกว่า Fumetti ซึ่งแปล และส่งออกไปทั่วโลก

การสร้างนิยายภาพที่ดีนั้นจำเป็นต้องมีโครงเรื่องที่น่าสนใจ รวมไปถึงมิติของตัวละคร รายละเอียด และการสร้างเรื่องราวทางกราฟิกที่ไม่ต่างจากการเขียนนวนิยาย มีสไตล์ของภาพประกอบที่ชัดเจน เมื่อเริ่มต้นสร้างนิยายภาพนั้นจะต้องใช้ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ทักษะภาพประกอบ และการเขียนสตอรี่บอร์ด และทักษะการทำงานร่วมกัน โดยใช้พื้นฐานในการเขียนการ์ตูนช่วย แต่โดยทั่วไปแล้ว รูปแบบนิยายภาพจะยาว และมีรายละเอียดมากกว่ารูปแบบหนังสือการ์ตูน (MasterClass, 2021) ซึ่งมีกระบวนการที่สำคัญดังต่อไปนี้

2.2.4 กระบวนการสร้างนิยายให้มีประสิทธิภาพ

1. ศึกษาการ์ตูนและนิยายภาพอื่นๆ เป็นการยากที่จะเจาะลึกลงไปในรูปแบบกราฟิกเป็นครั้งแรกโดยไม่เข้าใจการ์ตูนเป็นสื่อ มีเหตุผลที่บางเรื่องกระโดดออกจากหน้าในรูปแบบกราฟิก

2. เลือกว่าที่น่าสนใจสำหรับนิยายภาพ โดยหน้านิยายภาพทุกหน้ามีภาพประกอบสองรูปแบบ: ส่วนหน้าและพื้นหลัง พื้นหลังเผยให้เห็นการตั้งค่า และตรวจสอบให้แน่ใจว่าสิ่งเหล่านี้ น่าสนใจพอที่จะรักษาเรื่องราวความยาวหนังสือได้ นักประพันธ์กราฟิกหลายคนเลือกนิวยอร์กซิตีเป็นสถานที่ถ่ายทำ อาจเป็นเพราะเส้นขอบฟ้าที่มีมิติและ น่าดึงดูดใจ ในขณะเดียวกัน นักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์พบว่าพื้นที่รอบนอกเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยนิยายภาพ

3. ให้รายละเอียดกราฟิกนิยายมากพอๆ กับนวนิยายแบบดั้งเดิม โดยการเขียนนิยายภาพเรื่องแรกหลังจากแต่งนิยายจบ ให้ใช้วิธีการเขียนแบบเดียวกัน ซึ่งจะต้องมีตัวเอกที่ดึงดูดใจที่มีเรื่องราวเบื้องหลังที่ได้รับการพิจารณาอย่างดี กลุ่มตัวละครสนับสนุน วายร้ายที่เป็นปฏิปักษ์ (หรือ supervillain) ซึ่งเป็นต้นเหตุของความขัดแย้งหลัก แต่นิยายภาพไม่ได้จำกัดนักเขียนแค่คนร้ายในสต็อกสองมิติเท่านั้น “วายร้าย” ของนิยายภาพอาจเป็นสิ่งที่เป็นนามธรรมเช่นเดียวกับความอยุติธรรมในเชิงระบบ

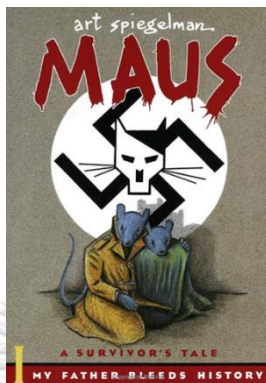
4. ขณะที่ร่างโครงร่าง กระดานเรื่องราว และเขียน ให้เริ่มคิดเกี่ยวกับภาคต่อ นิยายภาพไม่ค่อยมีอยู่ตามสิ่ง ส่วนใหญ่เป็นส่วนหนึ่งของซีรีส์จำกัด บางเรื่องอาจยาวกว่านั้น แต่แทบจะไม่ต่อเนื่องเหมือนการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนชื่อดัง ในขณะที่วางแผนนิยายภาพนั้น ลองพิจารณาวิธีที่จะทำให้เป็นเรื่องกราฟิกที่มีขนาดใหญ่กว่าการทำเป็นตอนๆ

5. ระหว่างขั้นตอนการเขียน สิ่งสำคัญคือ คนที่บริโภคนิยายภาพอย่างตะกละตะกลามไม่จำเป็นต้องเป็นคนเดียวกันกับที่อ่านนวนิยายร้อยแก้วแบบดั้งเดิม ผู้บริโภคอาจไม่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องสั้นด้วยซ้ำ หากไม่รู้จักผู้อ่านนิยายภาพ ให้ลองคิด และเริ่มตั้งต้นด้วยการคิดว่าในเมืองใหญ่หลายแห่งได้เป็นเจ้าภาพจัดการประชุมที่มุ่งสู่ชุมชนแฟนคลับต่างๆ ที่แฟนนิยายภาพได้รับการนำเสนอ นั่นแน่นอนว่าวิธีที่ง่ายที่สุดในการทำความเข้าใจความคิดของแฟนๆ คือการเป็นแฟนตัวเอง จากนั้นเขียนเรื่องราวประเภทที่แฟนตัวยงอยากอ่าน

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องนิยายภาพ (Graphic Novel) จากผลงานที่ได้รับรางวัล และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติจำนวน 13 รางวัล ได้แก่ อาทิ รางวัล The Pulitzer Prize, รางวัล The Hugo Award, รางวัล The Bram Stoker Award, รางวัล Guardian First Book Award, รางวัล Robert F. Kennedy Book Award, รางวัล The Case Centre Awards & Competitions, รางวัล World Fantasy Award, รางวัล Sidewise Award, รางวัล Ignatz Award, รางวัล Eisner Award / Harvey Award, รางวัล

Kodansha Manga Award, รางวัล National Book Award และ รางวัล American Library Association Youth Media Awards ดั้งมีตัวอย่างผลงานที่ได้รับรางวัล ดังรายละเอียดดังนี้

1. รางวัล The Pulitzer Prize

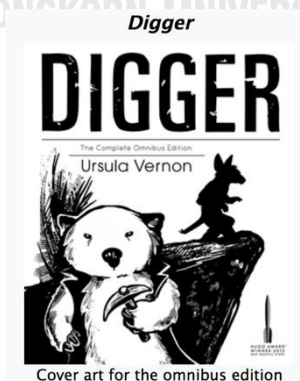


ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างผลงาน “Maus” (1992) โดย Art Spiegelman
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Maus

2. รางวัล The Hugo Award



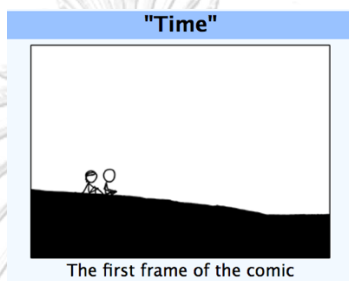
ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างผลงาน “Girl Genius” โดย Phil Foglio and Cheyenne Wright.
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Girl_Genius



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างผลงาน “Digger” โดย Ursula Vernon
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Digger_\(webcomic\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Digger_(webcomic))



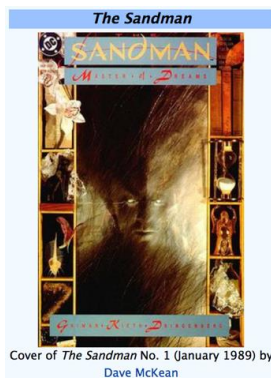
ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างผลงาน “Saga” โดย Brian K. Vaughan and Fiona Staples
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Saga_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saga_(comics))



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างผลงาน “Time” โดย Randall Munroe
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Time_%28xkcd%29



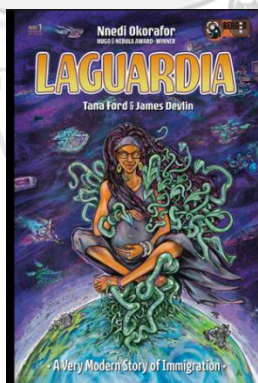
ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ms. Marvel” โดย G. Willow Wilson
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Kamala_Khan



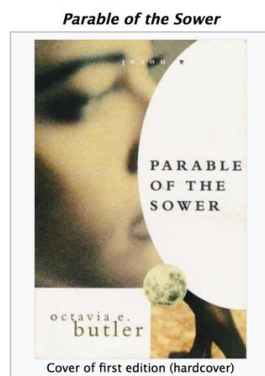
ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Sandman” โดย Neil Gaiman and J. H. Williams III
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/The_Sandman_comic_book



ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่างผลงาน “Monstress” โดย Marjorie Liu and Sana Takeda
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Monstress_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Monstress_(comics))



ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างผลงาน “LaGuardia” โดย Nnedi Okorafor, Tana Ford, and James Devlin
ที่มา: [goodreads.com/book/show/42762071-laguardia](https://www.goodreads.com/book/show/42762071-laguardia)



ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างผลงาน “Parable of the Sower” โดย O. E. Butler by D. Duffy and J. Jennings
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Parable_of_the_Sower_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Parable_of_the_Sower_(novel))



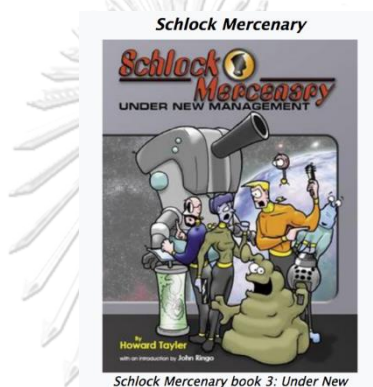
ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman #1” โดย Bill Finger and Bob Kane
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Batman_%28comic_book%29



ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างผลงาน “Wonder Woman #5” โดย William Moulton Marsden and H. G. Peter
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman



ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างผลงาน “Superman” โดย Jerry Siegel and Joe Shuster
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Superman



ภาพที่ 14 แสดงตัวอย่างผลงาน “Schlock Mercenary” โดย Howard Tayler Schlock Mercenary
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Schlock_Mercenary



ภาพที่ 15 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fables” โดย Bill Willingham
ที่มา: hmong.in.th/wiki/Fables_%28comic%29



ภาพที่ 16 แสดงตัวอย่างผลงาน “Paper Girls” โดย Brian K. Vaughan and Cliff Chiang
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Paper_Girls

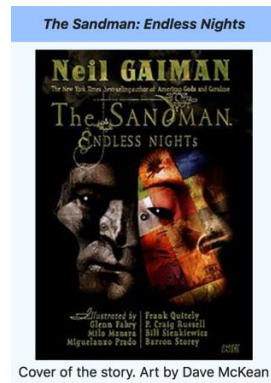


ภาพที่ 17 แสดงตัวอย่างผลงาน “Flash Gordon” โดย Alex Raymond
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Flash_Gordon

3. รางวัล The Bram Stoker Award



ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างผลงาน “The League of Extraordinary Gentlemen” โดย A. Moore and K. O’Neill
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/The_League_of_Extraordinary_Gentlemen

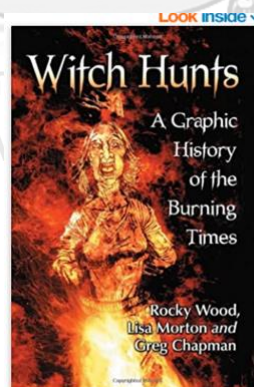


Cover of the story. Art by Dave McKean

ภาพที่ 19 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Sandman: Endless Nights” โดย Neil Gaiman
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/The_Sandman:_Endless_Nights



ภาพที่ 20 แสดงตัวอย่างผลงาน “Neonomicon” โดย Alan Moore and Jacen Burrows
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Neonomicon



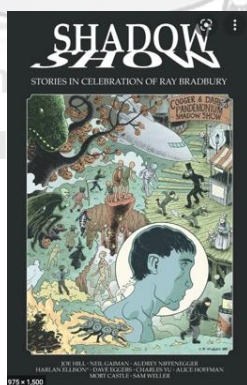
ภาพที่ 21 แสดงตัวอย่างผลงาน “Witch Hunts” โดย Caitlin R. Kiernan
ที่มา: amazon.com/Witch-Hunts-Graphic-History-Burning/dp/0786466553



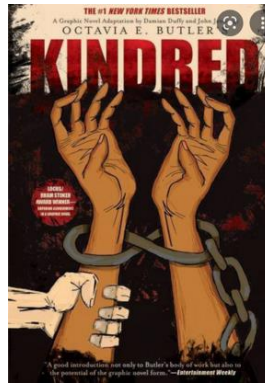
ภาพที่ 22 แสดงตัวอย่างผลงาน “Alabaster” โดย Alex Raymond
ที่มา: amazon.com/Alabaster-Caitlin-R-Kiernan/dp/1596060603



ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างผลงาน “Bad Blood” โดย Jonathan Maberry
ที่มา: imdb.com/title/tt12628280/



ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างผลงาน “Shadow Show” โดย S. Weller, M.Castle, C. Ryall, and C. Guzman
ที่มา: amazon.com/Shadow-Show-Stories-Celebration-Bradbury/dp/1631402676



ภาพที่ 25 แสดงตัวอย่างผลงาน “Kindred” โดย Damian Duffy and Octavia E. Butler
ที่มา: amazon.com/Kindred-Graphic-Adaptation-Damian-Duffy/dp/141970947X

4. รางวัล Guardian First Book Award



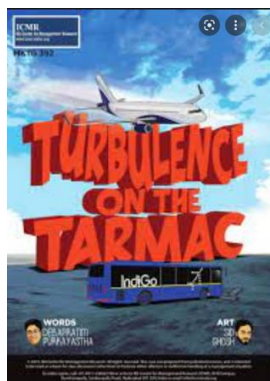
ภาพที่ 26 แสดงตัวอย่างผลงาน “Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth” โดย Chris Ware
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Jimmy_Corrigan,_the_Smartest_Kid_on_Earth

5. รางวัล Robert F. Kennedy Book Award



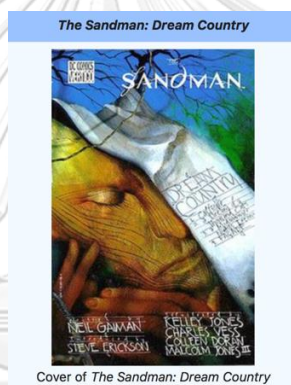
ภาพที่ 27 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book One” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/March_%28comics%29

6. รางวัล The Case Centre Awards & Competitions



ภาพที่ 28 แสดงตัวอย่างผลงาน “Turbulence on the Tarmac” โดย D. Purkayastha and S. Ghosh
ที่มา: icmrindia.org/casestudies/catalogue/Marketing/MKTG392.htm

7. รางวัล World Fantasy Award



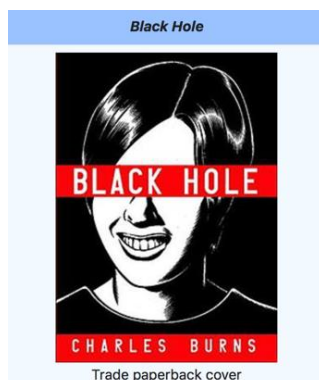
ภาพที่ 29 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Sandman” โดย Neil Gaiman and Charles Vess
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/The_Sandman:_Dream_Country

8. รางวัล Sidewise Award

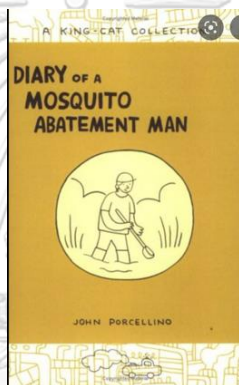


ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ministry of Space” โดย Warren Ellis and Chris Weston
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Ministry_of_Space

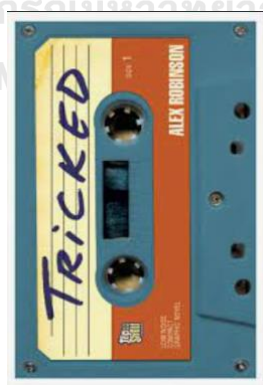
9. รางวัล Ignatz Award



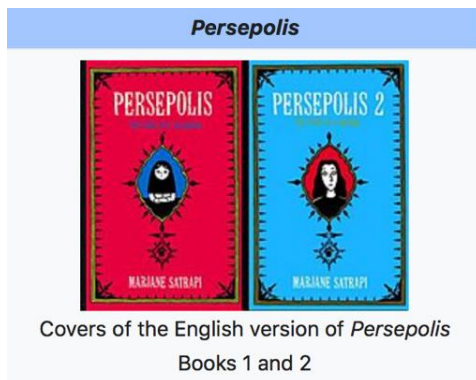
ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างผลงาน “Black Hole” โดย Charles Burns
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Black_Hole_%28comics%29



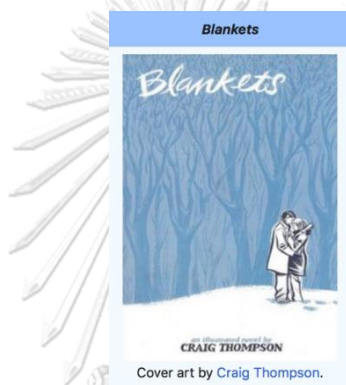
ภาพที่ 32 แสดงตัวอย่างผลงาน “Diary of a Mosquito Abatement Man” โดย John Porcellino
ที่มา: amazon.com/Diary-Mosquito-Abatement-John-Porcellino/dp/097652550X



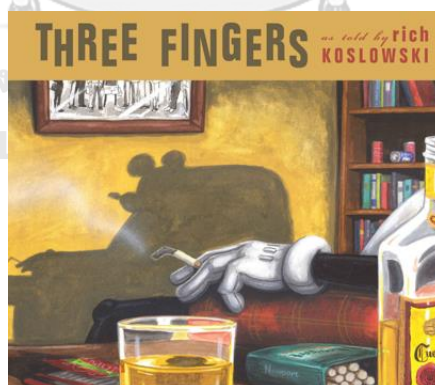
ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างผลงาน “Tricked” โดย Alex Robinson
ที่มา: amazon.com/Tricked-Alex-Robinson-ebook/dp/B01BMV52B2



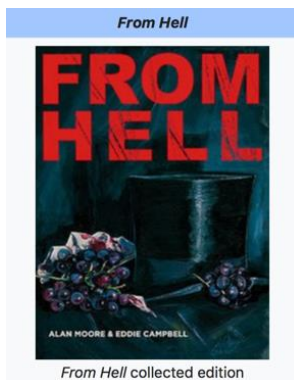
ภาพที่ 34 แสดงตัวอย่างผลงาน “Persepolis 2: The Story of a Return” โดย Marjane Satrapi
ที่มา: theyoungfolks.com/review/82382/our-shared-shelf-june-book-review-persepolis-1-2/



ภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างผลงาน “Blankets” โดย Craig Thompson
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Blankets_%28comics%29

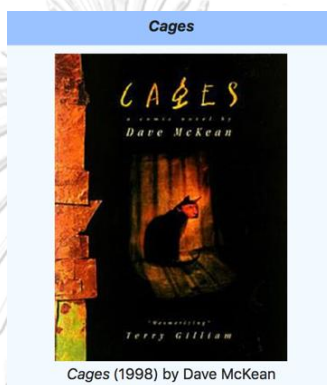


ภาพที่ 36 แสดงตัวอย่างผลงาน “Three Fingers” โดย Rich Koslowski
ที่มา: amazon.com/Three-Fingers-Rich-Koslowski/dp/1891830317



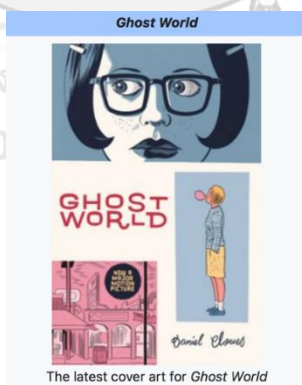
ภาพที่ 37 แสดงตัวอย่างผลงาน “From Hell” โดย Alan Moore and Eddie Campbell

ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/From_Hell



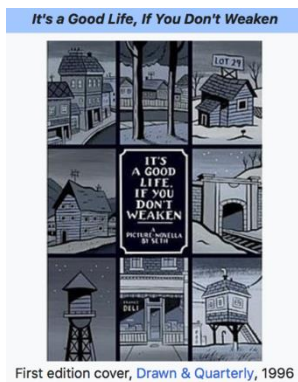
ภาพที่ 38 แสดงตัวอย่างผลงาน “Cages” โดย Dave McKean

ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Cages_%28comics%29

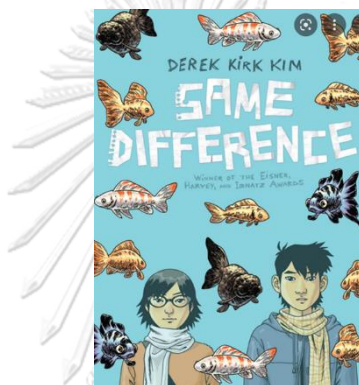


ภาพที่ 39 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ghost World” โดย Daniel Clowes

ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Ghost_World_%28comics%29

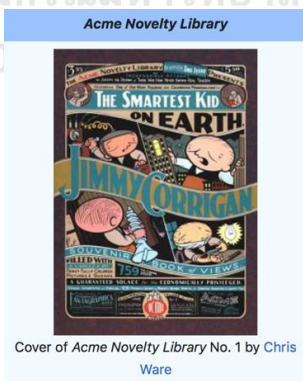


ภาพที่ 40 แสดงตัวอย่างผลงาน “It's a Good Life, If You Don't Weaken” โดย Seth
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/It%27s_a_Good_Life,_If_You_Don%27t_Weaken



ภาพที่ 41 แสดงตัวอย่างผลงาน “Same Difference and Other Stories” โดย Derek Kirk Kim
ที่มา: goodreads.com/book/show/11222378-same-difference

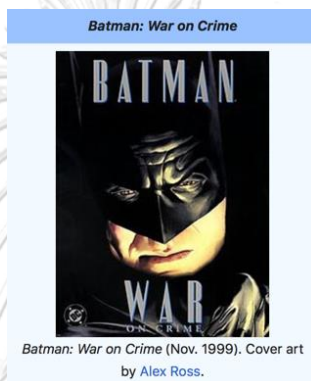
10. รางวัล Eisner Award / Harvey Award



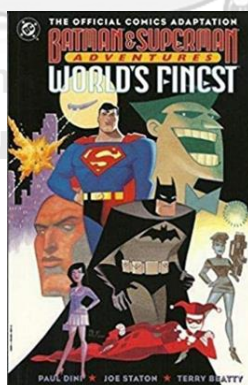
ภาพที่ 42 แสดงตัวอย่างผลงาน “Acme Novelty Library #13” โดย Chris Ware
ที่มา: goodreads.com/book/show/892022.The_Acme_Novelty_Library_13



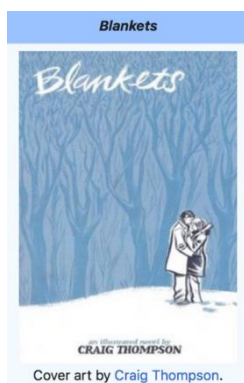
ภาพที่ 43 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman: The Killing Joke” โดย Alan Moore and Brian Bolland
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Batman:_The_Killing_Joke



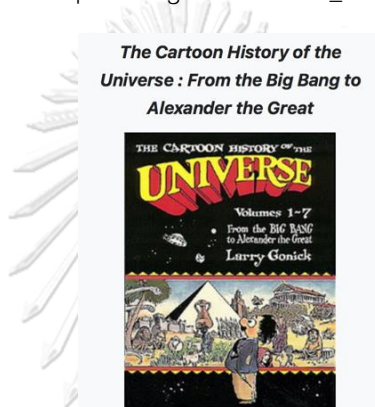
ภาพที่ 44 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman: War on Crime” โดย Paul Dini and Alex Ross
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Batman:_War_on_Crime



ภาพที่ 45 แสดงตัวอย่างผลงาน “Batman & Superman Adventures” โดย P. Dini, J. Staton & T.Beatty
ที่มา: amazon.in/Batman-Superman-Adventures-Worlds-Finest/dp/156389386X



ภาพที่ 46 แสดงตัวอย่างผลงาน “Blankets” โดย Craig Thompson
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Blankets_%28comics%29



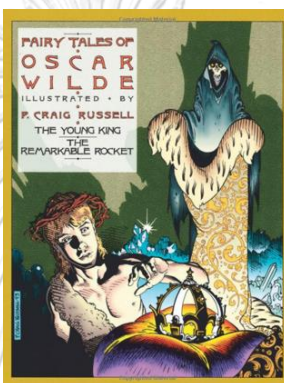
ภาพที่ 47 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Cartoon History of the Universe III” โดย Larry Gonick
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/The_Cartoon_History_of_the_Universe



ภาพที่ 48 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ed the Happy Clown” โดย Chester Brown
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Ed_the_Happy_Clown



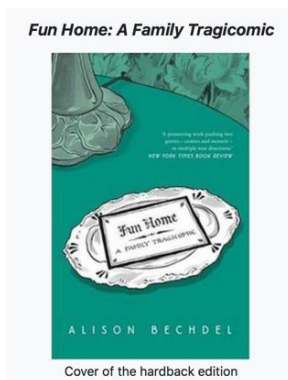
ภาพที่ 49 แสดงตัวอย่างผลงาน “Elektra Lives Again” โดย Frank Miller
ที่มา: hmong.in.th/wiki/Elektra_%28character%29



ภาพที่ 50 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fairy Tales of Oscar Wilde Vol. 2” โดย O. Wilde and P. C. Russell
ที่มา: amazon.com/Fairy-Tales-Oscar-Wilde-Vol/dp/1561630853

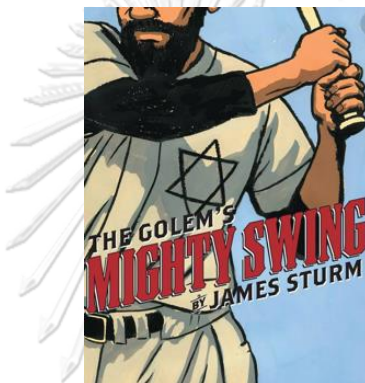


ภาพที่ 51 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fax from Sarajevo” โดย Joe Kubert
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Fax_from_Sarajevo



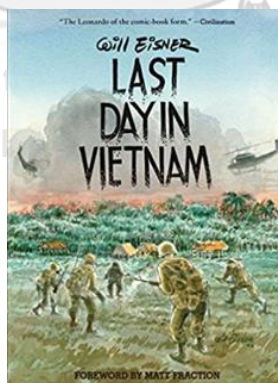
ภาพที่ 52 แสดงตัวอย่างผลงาน “Fun Home” โดย Alison Bechdel

ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Fun_Home



ภาพที่ 53 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Golem's Mighty Swing” โดย James Sturm

ที่มา: drawnandquarterly.com/books/golems-mighty-swing/

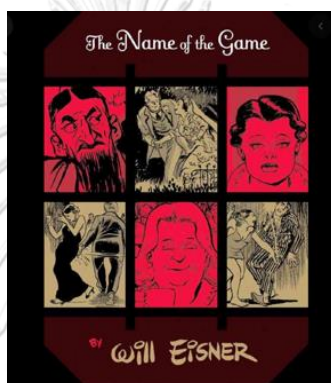


ภาพที่ 54 แสดงตัวอย่างผลงาน “Last Day in Vietnam” โดย Will Eisner

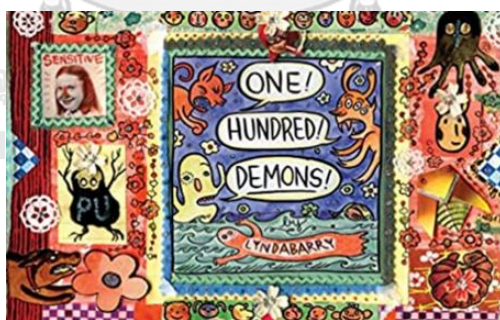
ที่มา: amazon.com/Last-Day-Vietnam-Will-Eisner-ebook/dp/B07N5K487S?asin=B07N5K487S&revisionId=&format=2&depth=1



ภาพที่ 55 แสดงตัวอย่างผลงาน “March” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/March_%28comics%29



ภาพที่ 56 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Name of the Game” โดย Will Eisner
ที่มา: www.norton.com/books/9780393328158



ภาพที่ 57 แสดงตัวอย่างผลงาน “One! Hundred! Demons” โดย Lynda Barry
ที่มา: goodreads.com/book/show/29011.One_Hundred_Demons

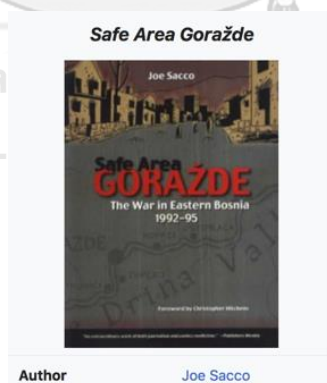


Cover of *The Originals*, art by Dave Gibbons.

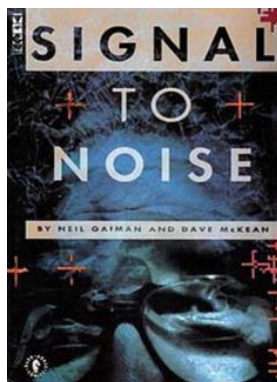
ภาพที่ 58 แสดงตัวอย่างผลงาน “The Originals” โดย Dave Gibbons
ที่มา: amazon.com/Originals-Dave-Gibbons/dp/1401203566



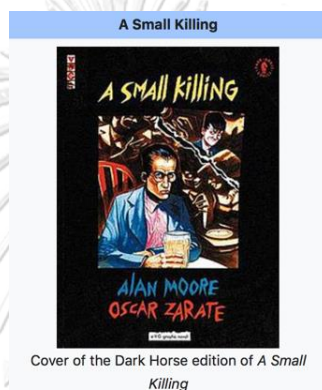
ภาพที่ 59 แสดงตัวอย่างผลงาน “Our Cancer Year” โดย Harvey Pekar, Joyce Brabner and Frank Stack
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Our_Cancer_Year



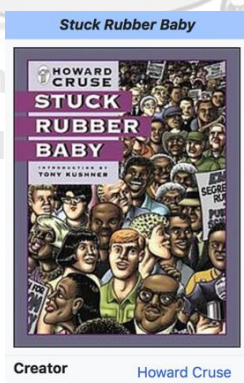
ภาพที่ 60 แสดงตัวอย่างผลงาน “Safe Area Goražde” โดย Joe Sacco
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Safe_Area_Goražde



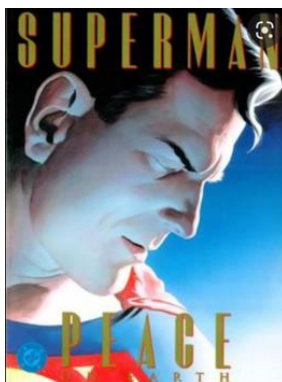
ภาพที่ 61 แสดงตัวอย่างผลงาน “Signal to Noise” โดย Neil Gaiman and Dave McKean
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Signal_to_Noise_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Signal_to_Noise_(comics))



ภาพที่ 62 แสดงตัวอย่างผลงาน “A Small Killing” โดย Alan Moore and Oscar Zarate
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/A_Small_Killing



ภาพที่ 63 แสดงตัวอย่างผลงาน “Stuck Rubber Baby” โดย Howard Cruse
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Stuck_Rubber_Baby



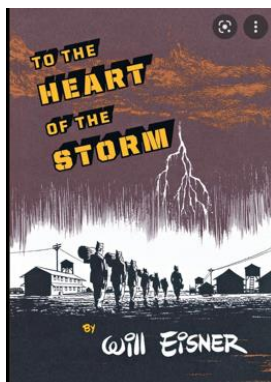
ภาพที่ 64 แสดงตัวอย่างผลงาน “Superman: Peace on Earth” โดย Paul Dini and Alex Ross
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Superman:_Peace_on_Earth



ภาพที่ 65 แสดงตัวอย่างผลงาน “Swallow Me Whole” โดย Nate Powell
ที่มา: topshelfcomix.com/mobile/catalog/swallow-me-whole/567



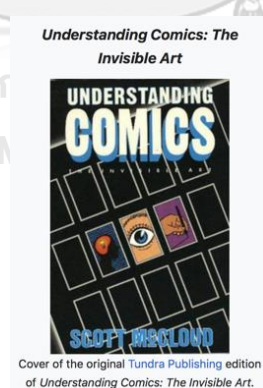
ภาพที่ 66 แสดงตัวอย่างผลงาน “This One Summer” โดย Mariko Tamaki and Jillian Tamaki
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/This_One_Summer



ภาพที่ 67 แสดงตัวอย่างผลงาน “To the Heart of the Storm” โดย Will Eisner
ที่มา: amazon.co.uk/Heart-Storm-Will-Eisner/dp/0393328104



ภาพที่ 68 แสดงตัวอย่างผลงาน “Torso” โดย Brian Michael Bendis and Marc Andreyko
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Torso_%28Image_Comics%29



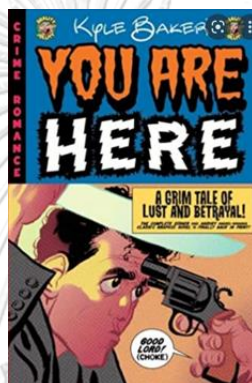
ภาพที่ 69 แสดงตัวอย่างผลงาน “Understanding Comics” โดย Scott McCloud
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Understanding_Comics



Baker's *Why I Hate Saturn*,
1998 reprint edition

ภาพที่ 70 แสดงตัวอย่างผลงาน “Why I Hate Saturn” โดย Kyle Baker

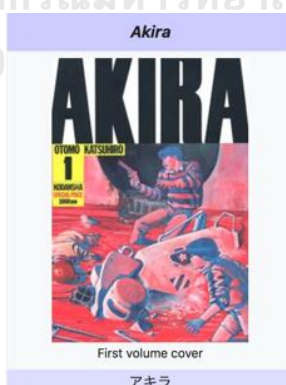
ที่มา: wikipedia.org/wiki/Kyle_Baker



ภาพที่ 71 แสดงตัวอย่างผลงาน “You Are Here” โดย Kyle Baker

ที่มา: amazon.com.au/You-Are-Here-Kyle-Baker/dp/1506169333

11. รางวัล Kodansha Manga Award



ภาพที่ 72 แสดงตัวอย่างผลงาน “Akira” โดย Katsuhiro Otomo

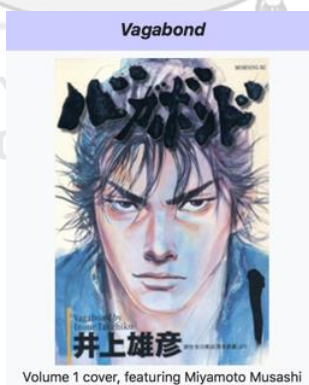
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Akira_%28manga%29



ภาพที่ 73 แสดงตัวอย่างผลงาน “Adolf by Osamu Tezuka and What's Michael?” โดย Makoto Kobayashi
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Message_to_Adolf



ภาพที่ 74 แสดงตัวอย่างผลงาน “Parasyte” โดย Hitoshi Iwaaki
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Parasyte



ภาพที่ 75 แสดงตัวอย่างผลงาน “Vagabond” โดย Takehiko Inoue
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Vagabond_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Vagabond_(manga))



ภาพที่ 76 แสดงตัวอย่างผลงาน “20th Century Boys” โดย Naoki Urasawa
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Boys



ภาพที่ 77 แสดงตัวอย่างผลงาน “Mushishi” โดย Yuki Urushibara
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Mushishi



ภาพที่ 78 แสดงตัวอย่างผลงาน “Ah! My Goddess” โดย Kosuke Fujishima
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Oh_My_Goddess!



ภาพที่ 79 แสดงตัวอย่างผลงาน “Vinland Saga” โดย Makoto Yukimura
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Vinland_Saga_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Vinland_Saga_(manga))

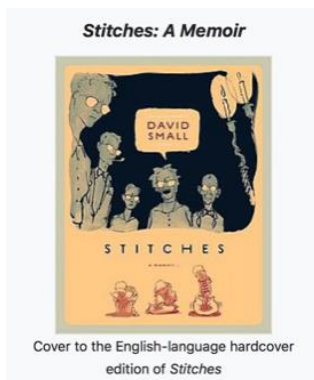


ภาพที่ 80 แสดงตัวอย่างผลงาน “Knights of Sidonia” โดย Tsutomu Nihei
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Knights_of_Sidonia

12. รางวัล National Book Award



ภาพที่ 81 แสดงตัวอย่างผลงาน “American Born Chinese” โดย Gene Luen Yang
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/American_Born_Chinese



ภาพที่ 82 แสดงตัวอย่างผลงาน “Stitches” โดย David Small
ที่มา: [en.wikipedia.org/wiki/Stitches_\(book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Stitches_(book))



ภาพที่ 83 แสดงตัวอย่างผลงาน “Boxers and Saints” โดย Gene Luen Yang
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Boxers_and_Saints



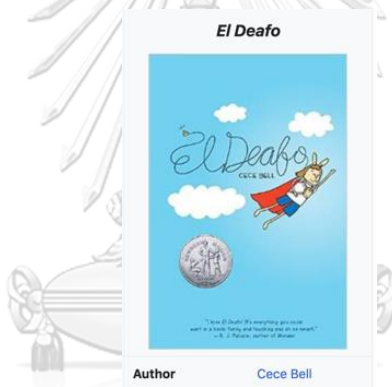
ภาพที่ 84 แสดงตัวอย่างผลงาน “Nimona” โดย ND Stevenson
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Nimona



ภาพที่ 85 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/March_%28comics%29

13. รางวัล American Library Association Youth Media Awards

13.1 รางวัล Newbery Medal Edit



ภาพที่ 86 แสดงตัวอย่างผลงาน “Honor Book: El Deafo” โดย Cece Bell
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/El_Deafo



ภาพที่ 87 แสดงตัวอย่างผลงาน “Honor Book: Roller Girl” โดย Victoria Jamieson
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/Roller_Girl



ภาพที่ 88 แสดงตัวอย่างผลงาน “New Kid” โดย Jerry Craft
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/New_Kid

13.2 รางวัล Caldecott Medal Edit

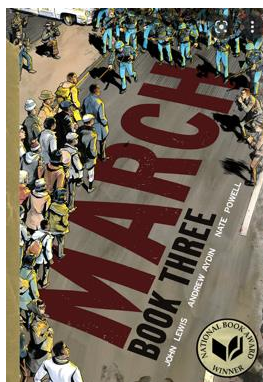


ภาพที่ 89 แสดงตัวอย่างผลงาน “This One Summer” โดย Mariko Tamaki and Jillian Tamaki
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/This_One_Summer

13.3 รางวัล Coretta Scott King Book Award Edit

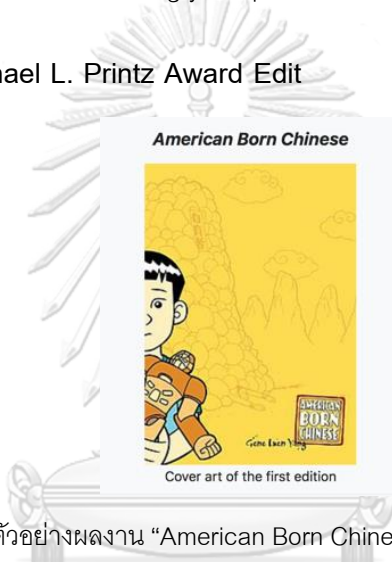


ภาพที่ 90 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book One” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/March_%28comics%29

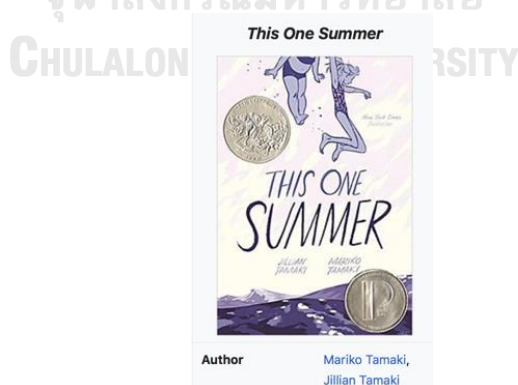


ภาพที่ 91 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: ala.org/yalsa/printz-award-2017

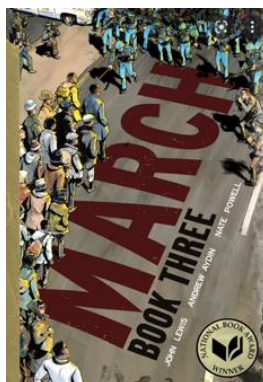
13.4 รางวัล Michael L. Printz Award Edit



ภาพที่ 92 แสดงตัวอย่างผลงาน “American Born Chinese” โดย Gene Luen Yang
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/American_Born_Chinese

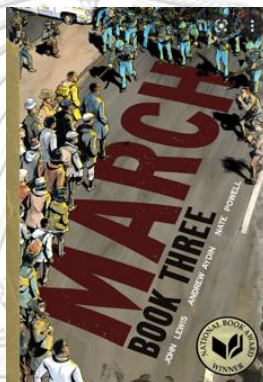


ภาพที่ 93 แสดงตัวอย่างผลงาน “This One Summer” โดย Mariko Tamaki and Jillian Tamaki
ที่มา: en.wikipedia.org/wiki/This_One_Summer



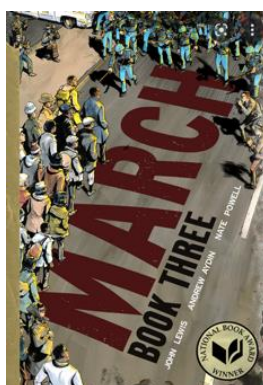
ภาพที่ 94 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: ala.org/yalsa/printz-award-2017

13.5 รางวัล Robert F. Sibert Informational Book Medal Edit



ภาพที่ 95 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: ala.org/yalsa/printz-award-2017

13.6 รางวัล YALSA Nonfiction Award Edit



ภาพที่ 96 แสดงตัวอย่างผลงาน “March: Book Three” โดย John Lewis, Andrew Aydin, & Nate Powell
ที่มา: ala.org/yalsa/printz-award-2017

2.3 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling)

การเล่าเรื่อง (Storytelling) นั้นได้ถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ เนื่องจากสังคมของมนุษย์นั้นไม่ว่าจะยุคสมัยใดก็ตามมักจะบริโภคเรื่องเล่ามาโดยตลอด ซึ่งเรื่องเล่าเหล่านั้นก็มักจะปรากฏในสังคมของเรามาช้านาน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของภาพเขียนบนผนัง งานศิลปะ ตลอดจนเรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ตลอดจนภาพยนตร์ในยุคหลัง เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และรวบรวมองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่อง ตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) จาก หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Giannetti, 2002) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 14 รูปแบบ ดังนี้

1. การเชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกัน

เป็นการใช้เชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์หรือตามหลักของเหตุและผล

2. การจัดหองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริม

การจัดหองค์ประกอบอื่นให้เกิดความเข้มข้นขึ้นหรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉาก เป็นต้น

3. การเล่าเรื่องแบบจบแบบมีความสุข (Happy Ending)

ขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้ดำเนินมาถึงจุดที่ต้องจบสิ้นลง โดยเป็นการจบแบบมีความสุข

4. การเล่าเรื่องแบบจบอย่างสูญเสีย (Tragic Ending)

ขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้ดำเนินมาถึงจุดที่ต้องจบสิ้นลง โดยเป็นการจบอย่างสูญเสีย

5. การเล่าเรื่องแบบจบแบบทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending)

ขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้ดำเนินมาถึงจุดที่ต้องจบสิ้นลง โดยเป็นการจบแบบเป็นปริศนาที่ทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป

6. การเล่าเรื่องแบบความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict)

หมายความว่า ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเชิงกายภาพ แบ่งเป็นประเภทย่อยๆ ได้ อีก คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่คนสองฝ่ายมีปัญหาหรือไม่ลงรอยกัน

ต่อต้านกันหรือความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ หรือพลังภายนอก คือการที่คนมีปัญหากับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เช่น สภาพแวดล้อมอันเลวร้าย เป็นต้น

7. การเล่าเรื่องแบบความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)

หมายความถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเชิงจิตใจ เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจ หรือกระบวนการความคิดของตัวละคร รวมไปถึงการต่อสู้เอาชนะกับจิตสำนึกในจิตใจ ซึ่งลักษณะของความขัดแย้งประเภทนี้จะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวใดตัวหนึ่งคนเดียวเพราะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของตัวละครนั้นๆ เอง

8. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบหักมุม (Surprise Ending)

คือ การจบแบบพลิกความคาดหมายและทำให้เกิดความประหลาดใจ

9. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending)

คือ การจบแบบเศร้า หรือลงเอยด้วยเรื่องราวที่โศกเศร้า เช่น การตาย ความผิดหวัง หรือมีการลาจาก การสูญเสียคือ การจบแบบพลิกความคาดหมายและทำให้เกิดความประหลาดใจ

10. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending)

คือ การจบแบบสุข หรือลงเอยด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร

11. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบเป็นจริงในชีวิต (Realistic Ending)

การจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาค้างไว้ให้ผู้ชมได้คิดต่อกันเอง เหมือนกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงๆ ทั้งนี้เพราะในชีวิตจริง มีปัญหาอีกมากมายที่ไม่สามารถคิดหาคำตอบหรือแก้ไขได้

12. การเล่าเรื่องแบบมุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view)

การเล่าเรื่องของตัวเองผ่านตัวเอง จะทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นส่วนตัว เป็นลักษณะของการเล่าเรื่องของตัวเองผ่านตัวเอง ดังนั้นมักจะมีเสียงเล่า หรือแทนสรรพนามตัวเองเป็น “ฉัน, ผม ฯลฯ” เป็นต้น

13. การเล่าเรื่องแบบมุมมองแบบบุรุษที่ 3 (Third Person Point of view)

การเล่าเรื่องแบบที่ตัวละครไม่เกี่ยวข้องใดๆ กับเรื่องราว และเล่าโดยมุมมองของคนที่มีมองเห็นเหตุการณ์ทั้งใกล้และไกล เรียกมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ว่า มุมมองแบบพระเจ้า (Omniscient Point of view)

14. การเล่าเรื่องแบบมุมมองจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator)

เป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินความหมายของเรื่องเอง มีความเป็นกลางมากกว่า 2 แบบแรกแต่จุดอ่อนคือการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ผู้ชม/ผู้ฟังจะไม่สามารถเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้

2.4 ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration)

ภาพประกอบ (Illustration) มีความหมายว่า สิ่งที่ใช้เพิ่มเติมในการอธิบายเรื่องราว หรือรูปภาพที่ลงคู่กับเรื่องราวเพื่อให้เห็นเรื่องราวที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยในการสร้างภาพประกอบโดยทั่วไปนั้น ควรคำนึงถึงกลุ่มบุคคลที่อ่านเป็นสำคัญ ซึ่งมีความแตกต่างกันในเรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นช่วงอายุ เพศ และลักษณะของความสนใจ อาทิ เพศหญิงมักจะมีความสนใจในรายละเอียดของภาพมากกว่าเพศชาย หรือเพศชายมักจะสนใจในหลักสำคัญของภาพเท่านั้น และภาพประกอบสำหรับวัยรุ่นควรมีลักษณะดึงดูดด้วยลักษณะพิเศษบางอย่าง โดยให้ความสำคัญกับใจความหลักเป็นสำคัญ เป็นต้น การใช้ภาพประกอบเรื่องราวนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก นอกจากจะเพิ่มความน่าสนใจ ช่วยบรรยาย และอธิบายตัวหนังสือแล้วนั้น ยังสร้างการดึงดูดความสนใจให้กลุ่มผู้อ่านและสร้างความเข้าใจในเรื่องราว ตลอดจนความหมายที่ลึกซึ้งได้มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และรวบรวมทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จากหนังสือเรื่อง The Fundamentals of Illustration โดย Crush (2005) และเรื่อง 12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know จากเว็บไซต์ โดย Aparaschivei (2022) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 21 รูปแบบดังนี้

1. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Power of the pencil



ภาพที่ 97 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Power of the pencil
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

2. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Celebrating Process



ภาพที่ 98 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Celebrating Process
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

3. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Art School Ethos



ภาพที่ 99 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Art School Ethos
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

4. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Use of Odd Media



ภาพที่ 100 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Use of Odd Media
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

5. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Illustration as a Discipline



ภาพที่ 101 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Illustration as a Discipline
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

6. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Photographic Impact



ภาพที่ 102 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Photographic Impact
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

7. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Mixed Media



ภาพที่ 103 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Mixed Media
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

8. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Digital Device



ภาพที่ 104 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The Digital Device
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

9. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The New Wave of Illustration



ภาพที่ 105 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ The New Wave of Illustration
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

10. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Vintage and Retro



ภาพที่ 106 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Vintage and Retro
ที่มา: The Fundamentals of Illustration โดย Lawrence Zeegen & Crush

11. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Realism



ภาพที่ 107 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Realism
ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

12. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fantasy



ภาพที่ 108 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fantasy
ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

13. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Comic Book



ภาพที่ 109 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Comic Book
ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

14. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fashion



ภาพที่ 110 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Fashion
ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

15. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Line Art



ภาพที่ 111 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Line Art
ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

16. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Flat Illustration



ภาพที่ 112 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Flat Illustration
ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

17. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Caricature



ภาพที่ 113 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Caricature
ที่มา: vectormator.io/blog/illustrator/

18. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Children's Book Illustration



ภาพที่ 114 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Children's Book Illustration
ที่มา: vectormator.io/blog/illustrator/

19. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Cartoon Illustration



ภาพที่ 115 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Cartoon Illustration
ที่มา: vectormator.io/blog/illustrator/

20. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ 3D Illustration



ภาพที่ 116 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ 3D Illustration

ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

21. การใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Psychedelic Illustration



ภาพที่ 117 แสดงการใช้ภาพประกอบเรื่องแบบ Psychedelic Illustration

ที่มา: vectornator.io/blog/illustrator/

2.5 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)

การจัดองค์ประกอบภาพ เป็นการวางองค์ประกอบของภาพ เพื่อสร้างคุณค่าให้กับภาพ และสามารถสร้างความหมายในการสื่อสารให้กับภาพได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งต้องอาศัยการวางองค์ประกอบของภาพเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ แสดงเนื้อหาเรื่องราว อารมณ์ รวมไปถึงบรรยากาศได้ชัดเจน และสื่อสารมากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวม เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการจัดองค์ประกอบภาพของเบอร์เกอร์ Berger (1997) ได้อธิบายถึงการสื่อความหมายเทคนิคทางภาพตามกรอบแนวคิดของเฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) โดยสามารถแบ่งออกเป็น 11 รูปแบบ (ขจิตขวัญ กิจวิมล, 2564) ดังต่อไปนี้

1. องค์กรประกอบภาพเฉพาะใบหน้า หรือ ระยะใกล้ (close-up shot)



ภาพที่ 118 แสดงองค์กรประกอบภาพเฉพาะใบหน้า หรือ ระยะใกล้

ที่มา: mubi.com/films/vivy-fluorite-eye-s-song

2. องค์กรประกอบภาพระยะปานกลาง บุคคลครึ่งตัวศรีษะจะมีช่องว่าง (medium shot)



ภาพที่ 119 แสดงองค์กรประกอบภาพระยะปานกลาง บุคคลครึ่งตัวศรีษะจะมีช่องว่าง

ที่มา: wallhere.com/th/wallpaper/9179

3. องค์กรประกอบภาพแสดงฉากและตัวละคร (long shot)



ภาพที่ 120 แสดงองค์กรประกอบภาพแสดงฉากและตัวละคร

ที่มา: fr.freepik.com/vecteurs/bougeotte

4. องค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร (full shot)



ภาพที่ 121 แสดงองค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร

ที่มา: [theguardian.com/film/2022/jun/17/best-pixar-movies-disney-toy-story-lightyear](https://www.theguardian.com/film/2022/jun/17/best-pixar-movies-disney-toy-story-lightyear)

5. องค์ประกอบภาพแทนสายตาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน (pan up)



ภาพที่ 122 แสดงองค์ประกอบภาพแทนสายตาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน

ที่มา: personaunesp.com.br/a-viagem-de-chihiro-20-anos/

6. องค์ประกอบภาพเคลื่อนเข้า (zoom in)



ภาพที่ 123 แสดงองค์ประกอบภาพเคลื่อนเข้า

ที่มา: globalrailwayreview.com/news/134189/ria-welcome-transport-bill-announcement/

7. องค์ประกอบภาพ โดยรวมมืดค่อยๆ เห็นภาพปรากฏ (fade in)



ภาพที่ 124 แสดงองค์ประกอบภาพ โดยรวมมืดค่อยๆ เห็นภาพปรากฏ
ที่มา: wallpaperaccess.com/kawaii-dark-anime

8. องค์ประกอบภาพเลื่อนจนกลายเป็นสีดำ (fade out)



ภาพที่ 125 แสดงองค์ประกอบภาพเลื่อนจนกลายเป็นสีดำ
ที่มา: onlineresize.club/2021-club.html

9. องค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง (cut)



ภาพที่ 126 แสดงองค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง
ที่มา: bokete.jp/boke/tag/ONEPIECE

10. องค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป (wipe)



ภาพที่ 127 แสดงองค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป
ที่มา: pinterest.com/pin/345018021438175959/

2.6 ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design)

การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) นั้นมีบทบาทที่สำคัญมากในการนำพาบทไปสู่ปลายทาง หรือจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ อีกทั้งยังมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ และเข้าใจเนื้อเรื่อง ตลอดจนสนใจความสำคัญในการสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว การออกแบบตัวละครที่มีอัตลักษณ์ที่สำคัญมีส่วนประกอบมาจากการกำหนดบุคลิก หรือลักษณะนิสัยเฉพาะ อาทิ จุดเด่น จุดด้อย และลักษณะรูปร่าง หน้าตา สัดส่วนที่แตกต่าง โดยอาศัยความรู้พื้นฐานทางการออกแบบเป็นสำคัญ จึงจะสามารถออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ และประสบความสำเร็จได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ และทฤษฎีการออกแบบตัวละคร จาก Melling (2019) โดยสามารถแบ่งหลักการในการออกแบบตัวละครได้ดังนี้

1. การออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า (Tell a story)

เรื่องราวคือสิ่งที่จุดประกายความสนใจของเราและช่วยให้เราลงทุนในตัวละครนี้ถึงโครงเรื่องและเกมของภาพยนตร์ เรารู้สึกทึ่งกับเรื่องราวของตัวละครและลักษณะบุคลิกภาพ และสิ่งนี้ก็นำไปใช้กับภาพประกอบด้วย แม้แต่เรื่องราวที่เรียบง่ายที่สุดก็ทำให้ตัวละครมีความสัมพันธ์และน่าจดจำมากขึ้น



ภาพที่ 128 แสดงการออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า

ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/

2. การออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น (Shapes and lines)

การออกแบบตัวละครที่ประสบความสำเร็จจำนวนมากประกอบด้วยรูปทรงเรียบง่ายที่ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปร่างแต่ละรูปที่คุณเลือกมีความหมายของตัวเองติดอยู่ ตัวอย่างเช่น เรามองว่ารูปทรงกลมดูนุ่มนวลและเข้าถึงได้ง่าย และรูปมุมต่างๆ ดูเหมือนอันตรายและรุ่มร้อน

สิ่งสำคัญคือต้องเลือกรูปทรงที่เหมาะสมกับบุคลิกหรือเรื่องราวที่คุณกำลังพยายามสร้างรอบตัวละคร หากคุณมีตัวละครที่เป็นมิตรอย่างยิ่งซึ่งใช้เส้นและรูปร่างที่หยาบกระด้างจำนวนมาก ผู้ชมอาจไม่เชื่อมโยงกับตัวละครในแบบที่คุณต้องการ



ภาพที่ 129 แสดงการออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น

ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/

3. การออกแบบตัวละครโดยใช้เงา (Silhouettes)

ในฐานะมนุษย์ เรามีสายตาที่เฉียบแหลม และสามารถจดจำตัวละครที่คุ้นเคยได้ทันทีที่เพียงแค่เงาของพวกเขา หากพวกเขาได้รับการออกแบบมาอย่างดีและใช้รูปทรงและเส้นที่ถูกต้อง หากคุณลบรายละเอียดออกจากตัวละครของคุณและทดสอบเป็นภาพเงาและยังคงดูเป็นที่รู้จักซึ่งมักจะเป็นสัญญาณของการออกแบบที่แข็งแกร่ง



ภาพที่ 130 แสดงการออกแบบตัวละครโดยไชน่า

ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/

4. การออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์ (Figure)

การใช้สัดส่วน รูปร่างมนุษย์ที่มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริง ตลอดจนการ
แสดงออกทางภาษากาย ท่าสรีระ ท่าทาง การแสดงออกของอารมณ์ การออกแบบตัว
ละครลักษณะนี้ทำให้รับรู้ถึงนิสัย สามารถแสดงบุคลิกต่างๆของตัวละครได้ชัดเจน ทำให้
เข้าใจตัวละครก็ยังสามารถสื่อสารเนื้อเรื่อง แสดงออกถึงจิตของตัวละครได้ดี



ภาพที่ 131 แสดงการออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์

ที่มา: <https://www.deviantart.com/nexusyuber/art/Seisui-Naito-Dystopian-504000987>

5. การออกแบบตัวละครแบบสัดส่วนและการพูดที่เกินจริง (Proportions and exaggeration)

การใช้สัดส่วนที่เกินจริงหรือการเพิ่มความยาวและขนาดของส่วนต่างๆ ของ
ร่างกายที่เกินจริง แม้จะมีรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่น นิ้ว ก็ช่วยสร้างบุคลิกภาพให้กับตัว
ละครของคุณได้จริงๆ คุณสามารถทำให้พวกเขาดูแข็งแกร่งขึ้นหรือดูงุ่มง่ามยิ่งขึ้นผ่าน
ลักษณะทางกายภาพที่เกินจริง เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับ
ตัวละครที่เหมาะสมในวิดีโอ นี่เป็นเรื่องจริงสำหรับการเดินและการเคลื่อนไหวของพวกเขา
หากคุณต้องดำเนินต่อและทำให้ตัวละครเคลื่อนไหว



ภาพที่ 132 แสดงการออกแบบตัวละครแบบสัดส่วนและการพูดที่เกินจริง
ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration

6. การออกแบบตัวละครที่เน้นการแสดงออกอารมณ์ (Expression)

สิ่งแรกที่เรามักจะมองเมื่อมองที่ตัวละครคือดวงตาของมัน ดวงตาของมนุษย์และสัตว์ในชีวิตจริงเต็มไปด้วยการแสดงออกและเป็นวิธีที่ดีในการทำความเข้าใจว่าใครบางคนกำลังคิดหรือรู้สึกอย่างไร เรามองด้วยตาอย่างเป็นธรรมชาติในภาพประกอบ เคล็ดลับที่ดีอีกประการหนึ่งคือการพูดเกินจริงในการแสดงออกเพื่อให้เจอ สนุกกับความรู้สึกของตัวละคร และอย่าทำให้ผู้ชมทำงานหนักเกินไป



ภาพที่ 133 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นการแสดงออกอารมณ์
ที่มา: <https://displate.com/displate/5195846>

7. การออกแบบตัวละครที่เน้นท่าทาง (Posture and stance)

การนึกถึงลักษณะที่ตัวละครยืนหรือถือตัวเองเป็นอีกวิธีหนึ่งในการสื่อสารเพิ่มเติมเกี่ยวกับบุคลิกของตัวละครและช่วยให้คุณเล่าเรื่องได้ คุณสามารถทำให้ตัวละครดูแข็งแกร่ง สง่างาม หวาดกลัว สับสน โกรธ ฯลฯ เพียงแค่พิจารณาจุดยืนของพวกเขา



ภาพที่ 134 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นท่าทาง

8. การออกแบบตัวละครที่เน้นสัดส่วน (Scale)

การรู้ขนาดและขนาดของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญ และอาจเป็นเรื่องยากที่จะจินตนาการถึงขนาดของการออกแบบที่เป็นนามธรรมมากขึ้นโดยเฉพาะ นี่คือการแนะนำวัตถุอื่น ๆ เช่น ต้นไม้ บ้าน หรือโต๊ะและต้นไม้ สามารถช่วยให้เราเข้าใจถึงลักษณะนิสัยขององค์ประกอบเหล่านี้ที่เราคุ้นเคย



ภาพที่ 135 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นสัดส่วน

ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/

9. การออกแบบตัวละครที่เน้นเรื่องของสี (Color)

การใช้สีสามารถช่วยกำหนดอารมณ์ของตัวละคร ทำให้ดูจริงจังหรือสนุกสนานมากขึ้น การใช้เฉดสีที่เหมาะสมกับสีผิว ขน เสื้อผ้า ฯลฯ ยังช่วยให้ผู้ดูเข้าใจว่าพวกเขากำลังดูอุปนิสัยประเภทใด และแม้ว่าจะมีบุคลิกที่เป็นมิตรหรือไม่เป็นมิตรก็ตาม จำไว้ว่าการใช้จานสีที่สนุกกว่า ช่างนอกนั้น และจานสีที่ไม่สมจริงจะทำให้ตัวละครของคุณสนุกและขี้เล่นมากขึ้น



ภาพที่ 136 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นเรื่องของสี
ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/

10. การออกแบบตัวละครที่เน้นแสงเงา (Shading)

การแรเงาอาจซับซ้อนหรือเรียบง่ายก็ได้ตามที่คุณต้องการ ขึ้นอยู่กับว่าคุณต้องการให้ตัวละครดูสมจริงหรือมีรายละเอียดเล็กน้อยเพียงใด คุณสามารถเล่นกับสไตล์และรูปลักษณ์สุดท้ายของตัวละครของคุณได้อย่างแท้จริงเมื่อคุณคิดเกี่ยวกับการแรเงา เป็นวิธีการแนะนำโทนสีเข้ม หรือสีอ่อนๆ ของสีที่มีอยู่แล้วที่คุณใช้ และโดยทั่วไปแล้วจะใส่ตราประทับหรือความเอียงของคุณเองลงในการออกแบบตัวละคร การใช้แรเงาบางประเภทมักจะทำให้งานของคุณดูสวยงามและเป็นมืออาชีพมากขึ้น



ภาพที่ 137 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นแสงเงา
ที่มา: yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/

11. การออกแบบตัวละครที่เน้นพื้นผิว (Texture)

คุณไม่จำเป็นต้องใช้พื้นผิวใน Character illustration เสมอไป หากคุณต้องการภาพเวกเตอร์ที่ดูสะอาดตา คุณควรปล่อยให้มันจะดีกว่า อย่างไรก็ตาม หากคุณต้องการให้ภาพประกอบของคุณดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น การแนะนำพื้นผิวบางอย่างอาจเป็นวิธีที่ดีที่จะดำเนินการอีกครั้ง และเป็นการดีที่จะดูว่าผู้อื่นใช้พื้นผิวอย่างไร และลองใช้เอฟเฟกต์ต่างๆ สองสามอย่างในแอปพลิเคชัน Adobe เพื่อช่วยพัฒนาสไตล์ของตัวละคร



ภาพที่ 138 แสดงการออกแบบตัวละครแบบที่เน้นพื้นผิว

ที่มา: forums.unrealengine.com/t/strange-texture-distortion-on-a-high-poly-character-with-udims-any-fix/484948



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่องการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยวิจัยในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในเรื่องแนวคิด และข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาสร้างเครื่องมือ และแบบสอบถามในการวิจัย เพื่อการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) สำหรับผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายที่ทำการศึกษา และเป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยศึกษาในเรื่องแนวคิด และทฤษฎี ตลอดจนข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาสร้างเครื่องมือ และแบบสอบถามที่ เป็นความถี่ (Frequency) ที่ได้จากข้อมูล อันประกอบไปด้วยสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือ นิเทศศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวม จำแนกคัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพสื่อนิยายภาพ (Graphic Novel) เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาศึกษา และค้นหาแนวทางการออกแบบทางเรขศิลป์ที่เหมาะสมสำหรับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้ ดังมีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องของ ลักษณะคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม และสร้างเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 1 เพื่อคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และตรวจสอบข้อมูลโดยผู้วิจัย

ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องสื่อ และกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยใช้เกณฑ์ที่ได้รับรางวัล และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ

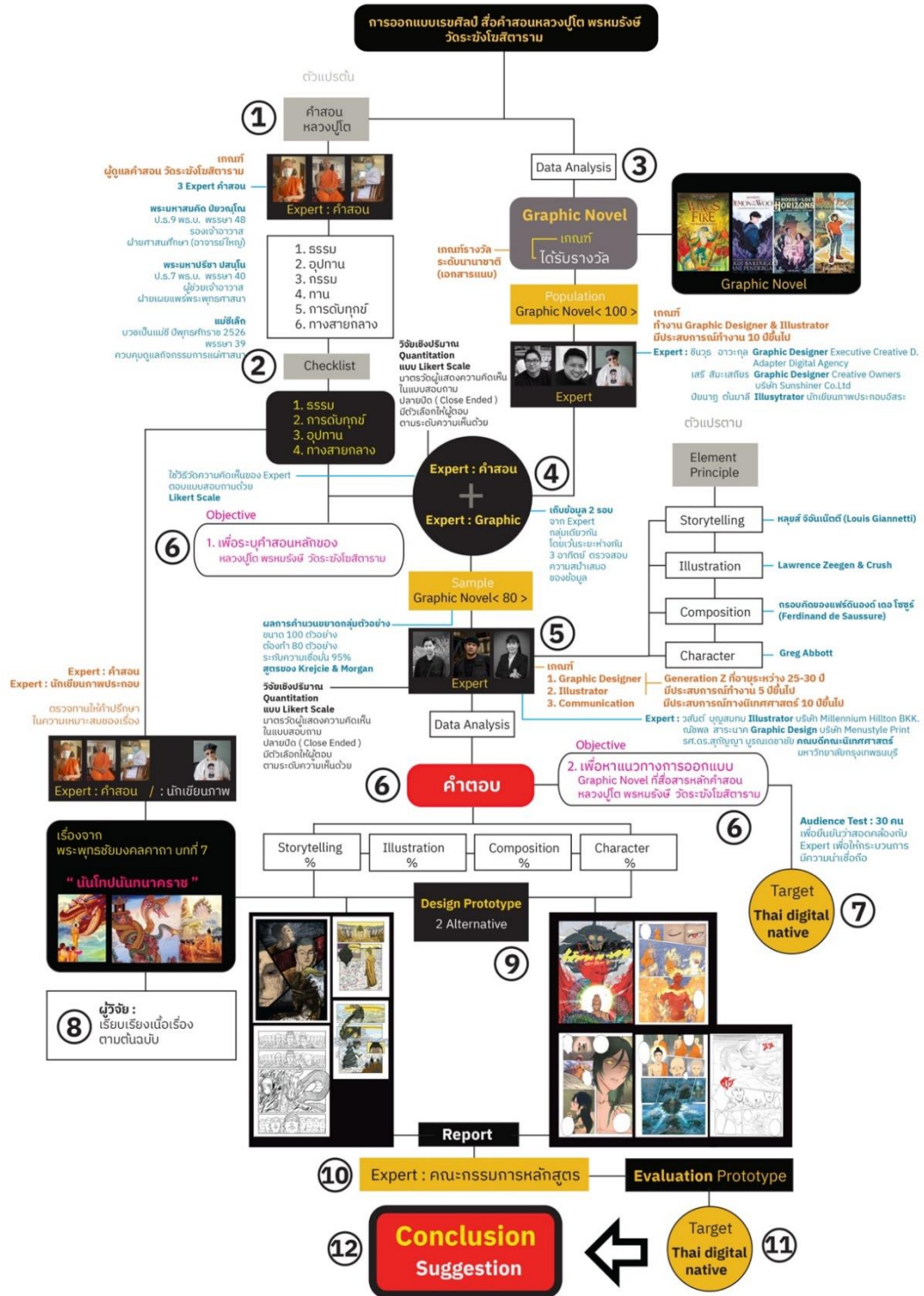
ส่วนที่ 3 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยวิเคราะห์ ลักษณะคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ร่วมกันกับสื่อกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยสร้างเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 2 เพื่อค้นหาความเหมาะสมในการสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี จากสื่อกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 2 เป็นจำนวน 2 ระยะ กล่าวคือ เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์

กลุ่มเดิม เป็นจำนวนสองครั้ง โดยเว้นระยะห่างกันเป็นเวลา 3 อาทิตย์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เทียบตรง และความสม่ำเสมอของข้อมูล

ส่วนที่ 4 ศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้วิจัยได้คัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) จากเกณฑ์ของ Krejcie & Morgan ร่วมกันกับการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) โดยสร้างเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 3 เพื่อวิเคราะห์ และค้นหาแนวทางการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง แล้ววิเคราะห์ข้อมูลคำตอบโดยผู้วิจัย

ส่วนที่ 5 เรียบเรียงเนื้อเรื่องเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ และจัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์สำหรับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามที่เหมาะสม

ระเบียบวิธีวิจัย



ภาพที่ 139 ภาพแผนขั้นตอนการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องของลักษณะ คำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

จากการศึกษาข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเรื่องลักษณะคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้นพบว่าท่านได้สั่งสอนในทุกบททุกตอนตามพระธรรมคำสั่งสอน ทั้ง แก่ฆราวาส และบรรพชิต ท่านเลือกสั่งสอนแต่คำสอนของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยเน้นการ แสดงพระธรรมที่มีประโยชน์ เป็นความสงบสุข สามารถรู้ได้ด้วยการศึกษาเล่าเรียน ฟังธรรมเทศนา และอ่านหนังสือพุทธศาสนา อีกทั้งต้องให้ได้ผลของการปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเรื่องที่ท่านได้หยิบยก และเลือกสั่งสอนจากคำสอนขององค์พระศาสดาอยู่บ่อยครั้งนั้น ประกอบไปด้วยคำสอนหลัก ทั้ง 6 เรื่อง ได้แก่ 1. คำสอนเรื่อง “ธรรม”, 2. คำสอนเรื่อง “อุปทาน”, 3. คำสอนเรื่อง “กรรม”, 4. คำสอนเรื่อง “ทาน”, 5. คำสอนเรื่อง “การดับทุกข์” และ 6. คำสอนเรื่อง “ทางสายกลาง” ซึ่งผู้วิจัยได้ ทำการคัดกรองข้อมูลคำสอนทั้ง 6 เรื่องจากเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 1 ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่มเพื่อ คัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน ซึ่งมีเกณฑ์ในการ เลือกผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม
 - 2) มีความรู้ และประสบการณ์เกี่ยวกับหลักธรรมคำสอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี
- ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญในคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามจำนวนทั้งสิ้น 3 ท่าน คือ

1. ชื่อ-นามสกุล พระมหาสมคิด ปิยวณฺโณ
ประวัติการศึกษา ป.ธ. 9 พธ.บ. พรรษา 48
ประวัติการทำงาน รองเจ้าอาวาส ฝ่ายศาสนศึกษา (อาจารย์ใหญ่)
2. ชื่อ-นามสกุล พระมหาปรีชา ปสนฺโน
ประวัติการศึกษา ป.ธ.7 พธ.บ. พรรษา 40
ประวัติการทำงาน ผู้ช่วยเจ้าอาวาส ฝ่ายเผยแผ่พระพุทธศาสนา
3. ชื่อ-นามสกุล แม่ชีเล็ก
ประวัติการศึกษา บวชเป็นแม่ชี ปีพุทธศักราช 2526 พรรษา 39
ประวัติการทำงาน คบคุมดูแลกิจกรรมการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องสื่อ และกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพ (Graphic Novel)

จากการศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรม ตลอดจนวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) ที่เกี่ยวข้องในเรื่องนิยายภาพ (Graphic Novel) จำนวน 13 รางวัล ได้แก่ รางวัล The Pulitzer Prize, รางวัล The Hugo Award, รางวัล The Bram Stoker Award, รางวัล Guardian First Book Award, รางวัล Robert F. Kennedy Book Award, รางวัล The Case Centre Awards & Competitions, รางวัล World Fantasy Award, รางวัล Sidewise Award, รางวัล Ignatz Award, รางวัล Eisner Award / Harvey Award, รางวัล Kodansha Manga Award, รางวัล National Book Award และ รางวัล American Library Association Youth Media Awards นั้น (ดังตัวอย่างผลงานในบทที่ 2) ผู้วิจัยสามารถรวบรวมได้เป็นจำนวนทั้งสิ้น 100 ภาพ จากเกณฑ์ผลงานนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่ได้รับรางวัล และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติจากรางวัลทั้งสิ้น 13 ประเภท

ส่วนที่ 3 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยวิเคราะห์ลักษณะคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ร่วมกันกับสื่อกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพ (Graphic Novel)

3.1 ศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยวิเคราะห์ลักษณะคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ร่วมกันกับสื่อกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยสร้างเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 2 ในการวิเคราะห์ข้อมูลความถี่ (Frequency) เพื่อค้นหาความเหมาะสมในการสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี จากสื่อกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) จำนวนทั้งสิ้น 100 ภาพ จากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอนผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง โดยเป็นการเก็บข้อมูลจากเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 2 เป็นจำนวน 2 ระยะ กล่าวคือ เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิมจากเครื่องมือแบบสอบถามชุดเดิม โดยเว้นระยะห่างกันเป็นเวลา 3 อาทิตย์ ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกเก็บข้อมูลที่ได้ในระยะที่ 2 ของการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่องเป็นหลักเพื่อความถูกต้อง เทียบตรง และความสม่ำเสมอของข้อมูล ซึ่งมีเกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

3.1.1 เกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน

- 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม
- 2) มีความรู้ และประสบการณ์ที่เกี่ยวกับหลักสูตรคำสอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี
ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญในคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามจำนวนทั้งสิ้น
3 ท่าน คือ

1. ชื่อ-นามสกุล พระมหาสมคิด ปิยวณฺโณ
ประวัติการศึกษา ป.ธ. 9 พธ.บ. พรรษา 48
ประวัติการทำงาน รองเจ้าอาวาส ฝ่ายศาสนศึกษา (อาจารย์ใหญ่)
2. ชื่อ-นามสกุล พระมหาปรีชา ปสนฺโน
ประวัติการศึกษา ป.ธ.7 พธ.บ. พรรษา 40
ประวัติการทำงาน ผู้ช่วยเจ้าอาวาส ฝ่ายเผยแผ่พระพุทธศาสนา
3. ชื่อ-นามสกุล แมชีเล็ก
ประวัติการศึกษา บวชเป็นแมชี ปีพุทธศักราช 2526 พรรษา 39
ประวัติการทำงาน ควบคุมดูแลกิจกรรมการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

3.1.2 เกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ หรือภาพประกอบ

- 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเรขศิลป์ หรือภาพประกอบ
- 2) มีประสบการณ์ในการประกอบวิชาชีพไม่ต่ำกว่า 10 ปี
ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของเรขศิลป์ หรือภาพประกอบจำนวนทั้งสิ้น 3 ท่าน คือ

4. ชื่อ-นามสกุล คุณชินวุธ อวระกุล
ประวัติการทำงาน Graphic Design และ Executive Creative
บริษัท Adapter Digital Agency
5. ชื่อ-นามสกุล คุณเสวี สิมะเสถียร
ประวัติการทำงาน Graphic Designer และ Creative Owners
บริษัท Sunshiner Co.Ltd
6. ชื่อ-นามสกุล คุณปยนาวุ ตันมาลี
ประวัติการทำงาน Illustrator และนักเขียนภาพประกอบอิสระ

3.2 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 2 ในระยะที่ 2 เป็นหลัก โดยเป็นข้อมูลความถี่ของคำตอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขาคณิต หรือภาพประกอบ จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ทั้งสิ้น 100 ภาพ จากนั้นผู้วิจัยจะทำการคัดกรองข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยใช้ตารางคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากประชากร โดย Krejcie & Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% หรือจะมีค่าที่ผิดพลาดจากการคำนวณ 5% และมีระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 โดยผู้วิจัยจะทำการคัดกรองข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพจากข้อมูลความถี่ (Frequency) ในการเลือกของผู้เชี่ยวชาญ กล่าวคือ มีผู้เชี่ยวชาญเลือกคำตอบตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน ซึ่งเป็นจำนวนตามขนาดกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่ 80 ภาพขึ้นไป จากประชากร 100 ภาพ โดยเป็นไปตามตารางคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากประชากร โดย Krejcie & Morgan



TABLE 1
Table for Determining Sample Size from a Given Population

<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	327
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
100	80	500	217	6000	361
110	86	550	226	7000	364
120	92	600	234	8000	367
130	97	650	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	108	750	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	132	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	100000	384

Note.—*N* is population size.

S is sample size.

ภาพที่ 140 ภาพตารางคำนวณเพื่อหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie & Morgan
ที่มา: kenpro.org/sample-size-determination-using-krejcie-and-morgan-table/

ส่วนที่ 4 ศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ร่วมกับการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี

4.1 ศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี ที่ผู้วิจัยได้คัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) จากเกณฑ์ของ Krejcie & Morgan เป็นจำนวนทั้งสิ้น 80 ภาพ โดยเป็นการศึกษา และวิเคราะห์ร่วมกันกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ในเรื่องของภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ทั้งสิ้นจำนวน 4 แนวคิดได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) จำนวน 12 แนวทาง, 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จำนวน 20 แนวทาง, 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) จำนวน 10 แนวทาง และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) จำนวน 11 แนวทาง โดยผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 3 เพื่อวิเคราะห์ และค้นหาแนวทางการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลความถี่ (Frequency) ในการเลือกของผู้เชี่ยวชาญตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน ในการวิเคราะห์เรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) จำนวน 80 ภาพ ร่วมกับ 4 แนวคิด และทฤษฎี องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสีได้ โดยเป็นการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 3 ในการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง เป็นจำนวนทั้งสิ้น 6 ท่าน โดยมีเกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1) เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเรขศิลป์ ภาพประกอบ และนิเทศศาสตร์ อายุระหว่าง 25-30 ปี (Generation Z)

2) มีประสบการณ์ในการประกอบวิชาชีพไม่ต่ำกว่า 5 ปี และประสบการณ์ทางนิเทศศาสตร์ 10 ปีขึ้นไป

ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของเรขศิลป์ หรือภาพประกอบจำนวนทั้งสิ้น 3 ท่าน ได้แก่

- | | |
|-----------------|--|
| 1. ชื่อ-นามสกุล | คุณวสันต์ บุญสมทบ |
| ประวัติการทำงาน | Illustrator บริษัท Millennium Hillton BKK. |

- | | |
|------------------------|---|
| 2. <u>ชื่อ-นามสกุล</u> | คุณณัชพล สาระนาค |
| <u>ประวัติการทำงาน</u> | Graphic Designer บริษัท Menustyle Print |
| 3. <u>ชื่อ-นามสกุล</u> | รศ. ดร. สุกัญญา บุรณเดชาชัย |
| <u>ประวัติการทำงาน</u> | คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี |
| 4. <u>ชื่อ-นามสกุล</u> | คุณศรัณย์ ศิริโมทย์ |
| <u>ประวัติการทำงาน</u> | Senior Manager Graphic Design
บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน) |
| 5. <u>ชื่อ-นามสกุล</u> | คุณฤชา สุตพรหม |
| <u>ประวัติการทำงาน</u> | ผู้จัดการบริษัท โลโก้เชเบอร์ จำกัด (ด้านนิเทศศาสตร์) |
| 6. <u>ชื่อ-นามสกุล</u> | คุณวิวัฒน์ แซ่ลี |
| <u>ประวัติการทำงาน</u> | Illustrator U.S. Standard Part., Ltd Leenon Design |

4.2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลการวิเคราะห์ผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ 4 แนวคิด และทฤษฎี ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้นั้น มาทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้เครื่องมือในการตรวจสอบคุณภาพ และความเหมาะสมของคำตอบในเรื่องของความน่าเชื่อถือ เหมาะสม และครอบคลุมประเด็นเนื้อหาตามจุดประสงค์ของการวิจัยกับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนนักศึกษา (Thai Digital Native) อายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม 1. กลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน และ 2. กลุ่มเป้าหมายที่สำเร็จการศึกษา เริ่มทำงาน จำนวน 15 คน โดยเป็นการอาศัยข้อมูลที่เป็นความถี่ (Frequency) ที่ได้จากข้อมูล เพื่อยืนยันว่าข้อมูลการวิเคราะห์ และผลสรุปแนวทางการออกแบบนั้นมีความสอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง ทั้ง 6 ท่าน เพื่อนำข้อมูลการวิเคราะห์ผลสรุปแนวทางการออกแบบที่ได้นั้นมาทำการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบต่อไป

ส่วนที่ 5 เรียบเรียงเนื้อเรื่องเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ และจัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์สำหรับสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามที่เหมาะสม

จากผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบทั้ง 4 แนวคิด และทฤษฎีนั้น ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยเป็นการอาศัยข้อมูลที่เป็นความถี่ (Frequency) ที่ได้จากข้อมูลคำตอบของผู้เชี่ยวชาญในข้างต้น แล้วผู้วิจัยจะนำผลวิจัยมาสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยผู้วิจัยได้ทำคัดเลือก และเรียบเรียงเนื้อเรื่องจากพระพุทธรูปชัยมงคลในบทที่เหมาะสม ซึ่งเป็นข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน 3 ท่าน ให้มีความสอดคล้องในเรื่องของลักษณะคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพประกอบ 1 ท่าน ในการเรียบเรียงเนื้อหา และรายละเอียดที่จะสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ และรวบรวมผลที่ได้ไว้ที่บทต่อไป

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องการออกแบบเรขศิลป์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อระบุคำสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม และ 2) เพื่อหาแนวทางการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และตรวจสอบข้อมูลโดยผู้วิจัย

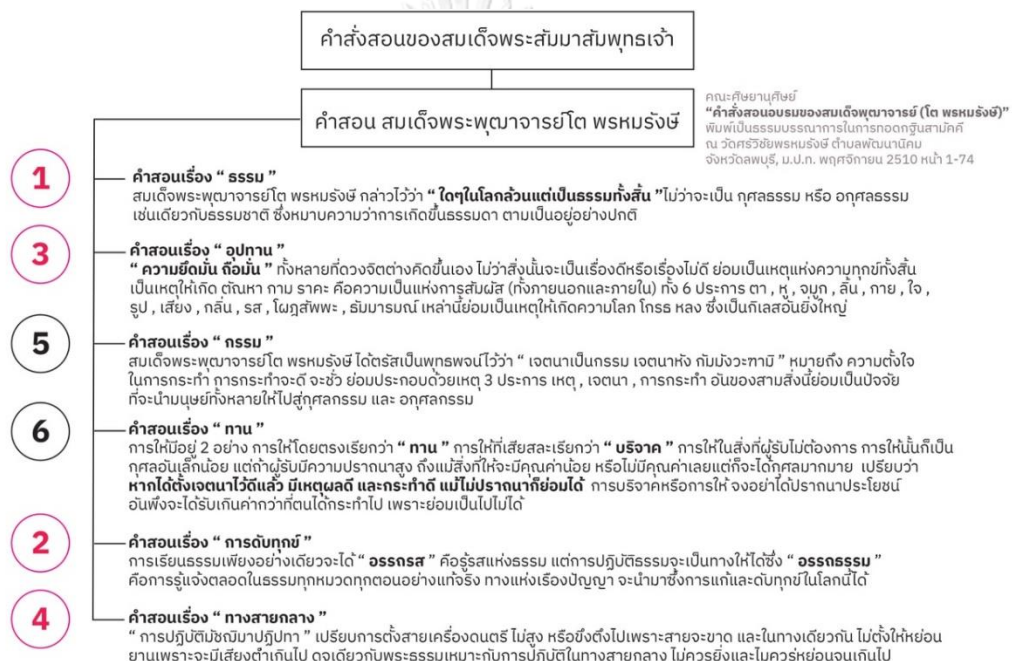
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อค้นหาความเหมาะสมในการสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี จากสื่อกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) จากเกณฑ์ของ Krejcie & Morgan

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่เหมาะสมในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี ร่วมกันกับการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) 4 แนวคิด โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือ นิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง แล้ววิเคราะห์ข้อมูลคำตอบโดยผู้วิจัย

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อยืนยันผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ 4 แนวคิด และทฤษฎี ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามที่เหมาะสม และสอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง และการเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายนักเรียนนักศึกษา (Thai Digital Native) อายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 30 คน

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และตรวจสอบข้อมูลโดยผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในเรื่องลักษณะคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้น ผู้วิจัยได้ทำการคัดกรองข้อมูลคำสอนทั้ง 6 เรื่อง อันประกอบไปด้วยคำสอนหลักทั้ง 6 เรื่อง ได้แก่ 1. คำสอนเรื่อง “ธรรม”, 2. คำสอนเรื่อง “อุปทาน”, 3. คำสอนเรื่อง “กรรม”, 4. คำสอนเรื่อง “ทาน”, 5. คำสอนเรื่อง “การดับทุกข์” และ 6. คำสอนเรื่อง “ทางสายกลาง” นั้น ผู้วิจัยใช้เครื่องมือวิจัย ชุดที่ 1 ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม และคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 141 ภาพการคัดกรองข้อมูลคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน
ที่มา: ผู้วิจัย

จากข้อมูลในข้างต้นนั้น ผู้วิจัยพบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอนให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมดว่าในหลักการ และคำสอนที่หลวงปู่โต พรหมรังสีได้หยิบยก และเลือกสั่งสอนจากคำสอนขององค์พระศาสดาอยู่บ่อยครั้งนั้น ประกอบไปด้วยคำสอนหลักจำนวน 4 เรื่อง จากคำสอนขององค์พระศาสดาทั้งหมด 6 เรื่อง โดยเรียงลำดับการคัดกรองข้อมูล และความสำคัญของคำสอนทั้ง 4 เรื่อง ดังนี้ อันดับที่ 1. คำสอนเรื่อง “ธรรม”, อันดับที่ 2. คำสอนเรื่อง “การดับทุกข์”, อันดับที่ 3. คำสอนเรื่อง “อุปทาน” และอันดับที่ 4 คำสอนเรื่อง “ทางสายกลาง” ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลหลักคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี ทั้ง 4 เรื่องมาทำการวิเคราะห์ร่วมกับกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ และแนวคิด ทฤษฎีทางการออกแบบต่อไป

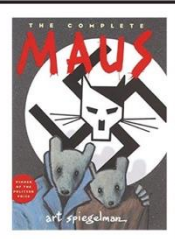
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล และคัดกรองกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) เพื่อค้นหาความเหมาะสมในการสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง

จากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 2 นั้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ในเรื่องของข้อมูลความถี่ของคำตอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่องจากทั้งสิ้น 6 ท่าน โดยเป็นการเก็บข้อมูลจากเครื่องมือวิจัยเป็นจำนวน 2 ระยะ กล่าวคือ เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิมจากเครื่องมือแบบสอบถามชุดเดิม โดยเว้นระยะห่างกันเป็นเวลา 3 อาทิตย์ ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกเก็บข้อมูลที่ได้ในระยะที่ 2 เป็นหลัก ในการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์เป็นหลักเพื่อความถูกต้อง เทียงตรง และความสม่ำเสมอของข้อมูล ซึ่งมีตัวอย่างภาพตารางข้อมูลความถี่ของคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญโดยผู้วิจัย ดังตัวอย่างประกอบดังนี้

Expert : คำสอน		Expert คำสอน 4	Expert คำสอน 4	Expert คำสอน 4	Total 12
	คำสอนเรื่อง สรรพ	o	/	/	9
	คำสอนเรื่อง ดับทุกข์	/	/	/	
	คำสอนเรื่อง อุปาทาน	/	o	/	
	คำสอนเรื่อง ทางสายกลาง	o	/	/	

ภาพที่ 142 ภาพตารางตัวอย่างการรวมคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน

ที่มา: ผู้วิจัย









Expert : กราฟิก		Expert กราฟิก 4	Expert กราฟิก 4	Expert กราฟิก 4	Total 12
	คำสอนเรื่อง สรรพ	/	/	/	10
	คำสอนเรื่อง ดับทุกข์	o	o	/	
	คำสอนเรื่อง อุปาทาน	/	/	/	
	คำสอนเรื่อง ทางสายกลาง	/	/	/	








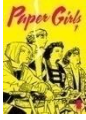


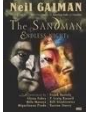

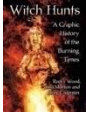
ภาพที่ 143 ภาพตารางตัวอย่างการรวมคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และภาพประกอบ







ที่มา: ผู้วิจัย







จากข้อมูลในช่วงต้นนั้นผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล และทำการคัดกรองข้อมูลความถี่ของคำตอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ทั้งหมด 100 ภาพ โดยการเลือกจากข้อมูลความถี่ (Frequency) ในการเลือกของผู้เชี่ยวชาญ กล่าวคือ มีผู้เชี่ยวชาญเลือกคำตอบตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน โดยเป็นจำนวนตามขนาดกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่ 80 ภาพขึ้นไป ซึ่งเป็นไปตามตารางคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากประชากร โดย Krejcie & Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% โดยมีผลรวมของคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญดังตารางต่อไปนี้














ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าความถี่ของคำตอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบ จากกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ














No.	Graphic Novel	Expert คำสอน (60)			Expert Graphic (60)			Total (120)
		1	2	3	1	2	3	
1.		•	•	•	•	•	•	•
2.				•	•			-
3.		•	•		•		•	•
4.		•	•	•		•	•	•
5.		•	•					-
6.		•			•	•	•	•
7.		•						-
8.		•	•			•	•	•

9.		•	•	•	•	•	•	•
10.		•		•	•	•		•
11.					•	•		-
12.			•					-
13.			•			•		-
14.		•	•	•	•		•	•
15.		•	•			•	•	•
16.		•		•	•	•		•
17.		•	•		•		•	•
18.		•	•	•		•	•	•
19.			•	•		•	•	•
20.		•	•		•	•	•	•
21.		•		•	•		•	•







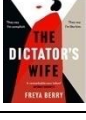






22.		•	•	•		•	•	•
23.		•	•	•		•	•	•
24.		•	•	•	•		•	•
25.				•	•	•	•	•
26.		•	•	•		•	•	•
27.		•		•	•		•	•
28.		•	•	•		•	•	•
29.		•		•	•	•	•	•
30.		•						-
31.		•		•	•		•	•
32.					•		•	-
33.		•			•			-
34.			•				•	-


35.		•		•	•	•		•
36.					•			-
37.			•		•	•	•	•
38.		•			•	•	•	•
39.		•	•	•		•	•	•
40.		•		•	•		•	•
41.		•		•	•	•	•	•
42.		•			•			-
43.				•				-
44.			•					-
45.		•			•	•	•	•
46.		•	•	•	•		•	•
47.			•	•	•		•	•

48.		•		•	•	•	•	•
49.		•	•	•		•		•
50.		•					•	-
51.		•				•		-
52.				•	•	•	•	•
53.		•		•	•	•	•	•
54.		•	•	•			•	•
55.		•		•	•		•	•
56.		•	•	•			•	•
57.			•		•	•	•	•
58.				•				-
59.		•		•	•	•	•	•
60.		•	•	•	•	•	•	•

61.		•	•	•	•		•	
62.					•			-
63.			•	•		•	•	•
64.		•	•		•		•	•
65.		•	•	•		•	•	•
66.				•	•	•	•	•
67.		•	•	•		•		•
68.		•		•	•		•	•
69.			•	•	•	•		•
70.		•	•	•		•	•	•
71.		•	•	•		•		•
72.		•	•	•	•	•	•	•
73.				•			•	-

74.		•		•	•	•	•	•	
75.		•			•	•	•		•
76.		•		•	•	•			•
77.			•	•	•		•		•
78.		•	•			•	•		•
79.		•		•		•	•		•
80.		•	•	•	•	•	•		•
81.		•	•	•	•	•	•		•
82.			•	•	•	•	•		•
83.				•	•	•	•	•	•
84.		•	•	•			•		•
85.		•	•		•	•			•
86.			•	•	•		•		•

87.		•	•	•		•	•	•
88.		•				•		-
89.		•	•		•	•	•	•
90.		•	•	•	•	•	•	•
91.		•	•		•	•	•	•
92.		•	•	•	•	•	•	•
93.		•	•		•		•	•
94.		•	•		•	•	•	•
95.		•	•	•	•	•		•
96.			•	•	•		•	•
97.		•	•	•	•	•	•	•
98.		•		•	•		•	•
99.		•		•	•	•	•	•

100.		•	•			•	•	•
------	---	---	---	--	--	---	---	---

จากตารางในข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นถึงข้อมูลความถี่ (Frequency) ในการเลือกตอบของผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาชีพ หรือภาพประกอบ ที่มีค่าความถี่ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน ซึ่งประกอบไปด้วยเลขที่ภาพ คือ ภาพที่ 1, ภาพที่ 3, ภาพที่ 4, ภาพที่ 6, ภาพที่ 8, ภาพที่ 9, ภาพที่ 10, ภาพที่ 14, ภาพที่ 15, ภาพที่ 16, ภาพที่ 17, ภาพที่ 18, ภาพที่ 19, ภาพที่ 20, ภาพที่ 21, ภาพที่ 22, ภาพที่ 23, ภาพที่ 24, ภาพที่ 25, ภาพที่ 26, ภาพที่ 27, ภาพที่ 28, ภาพที่ 29, ภาพที่ 31, ภาพที่ 35, ภาพที่ 37, ภาพที่ 38, ภาพที่ 39, ภาพที่ 40, ภาพที่ 41, ภาพที่ 45, ภาพที่ 46, ภาพที่ 47, ภาพที่ 48, ภาพที่ 49, ภาพที่ 52, ภาพที่ 53, ภาพที่ 54, ภาพที่ 55, ภาพที่ 56, ภาพที่ 57, ภาพที่ 59, ภาพที่ 60, ภาพที่ 61, ภาพที่ 63, ภาพที่ 64, ภาพที่ 65, ภาพที่ 66, ภาพที่ 67, ภาพที่ 68, ภาพที่ 69, ภาพที่ 70, ภาพที่ 71, ภาพที่ 72, ภาพที่ 74, ภาพที่ 75, ภาพที่ 76, ภาพที่ 77, ภาพที่ 78, ภาพที่ 79, ภาพที่ 80, ภาพที่ 81, ภาพที่ 82, ภาพที่ 83, ภาพที่ 84, ภาพที่ 85, ภาพที่ 86, ภาพที่ 87, ภาพที่ 89, ภาพที่ 90, ภาพที่ 91, ภาพที่ 92, ภาพที่ 93, ภาพที่ 94, ภาพที่ 95, ภาพที่ 96, ภาพที่ 97, ภาพที่ 98, ภาพที่ 99 และภาพที่ 100 โดยเป็นจำนวนที่ได้ทั้งสิ้น 80 ภาพ ซึ่งผู้วิจัยจะนำกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพที่ได้ไปวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบทั้งสิ้นจำนวน 4 แนวคิดได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling), 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration), 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 3 ในการหาคำตอบของข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารหรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาชีพ และด้านภาพประกอบเรื่อง แล้วยืนยันข้อมูลโดยกลุ่มเป้าหมายต่อไป

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่เหมาะสมที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพร่วมกันกับการศึกษาแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ชุดที่ 3 ในการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบ ในเรื่องของกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสีจำนวนทั้งสิ้น 80 ภาพ โดยวิเคราะห์ร่วมกันกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ในเรื่องของภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ทั้งสิ้นจำนวน 4 แนวคิดได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) จำนวน 12 แนวทาง, 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จำนวน 20 แนวทาง, 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) จำนวน 10 แนวทาง และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) จำนวน 11 แนวทาง ซึ่งผู้วิจัยได้คัดกรองเฉพาะข้อมูลคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความถี่ (Frequency) ในการเลือกตอบตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน โดยมีรายละเอียดของข้อมูลดังต่อไปนี้

ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling)	Expert นิเทศศาสตร์	Expert นิเทศศาสตร์	Expert กราฟิก	Expert กราฟิก	Expert ภาพประกอบ	Expert ภาพประกอบ
Finding other Components	●	●	●	●	●	●
Surprise Ending	●	●	●	●	●	●
Open Ending	●	●	●	●	●	●
Welding action	●	●	●	●	●	●
Happy Ending 1	●	●	●	●	●	●
Happy Ending 2	●	●	●	●	●	●

ภาพที่ 144 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง

ที่มา: ผู้วิจัย

นฤขणीภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	Expert นักศศาสตร์	Expert นักศศาสตร์	Expert กราฟิก	Expert กราฟิก	Expert ภาพประกอบ	Expert ภาพประกอบ
Comic Book	●	●	●	●	●	●
Fantasy	●	●	●	●	●	●
The Power of the Pencil	●	●	●	●	●	●
The Digital Divide	●	●	●	●	●	●
Art School Ethos	●	●	●	●	●	●
Cartoon Illustration	●	●	●	●	●	●

ภาพที่ 145 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสาร หรือ
นิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง

ที่มา: ผู้วิจัย

นฤขणीการจัดองค์ประกอบภาพ Compositon	Expert นักศศาสตร์	Expert นักศศาสตร์	Expert กราฟิก	Expert กราฟิก	Expert ภาพประกอบ	Expert ภาพประกอบ
Cut	●	●	●	●	●	●
wipe	●	●	●	●	●	●
close-up shot	●	●	●	●	●	●
medium shot	●	●	●	●	●	●
full shot	●	●	●	●	●	●
pan up	●	●	●	●	●	●

ภาพที่ 146 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน
สื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง

ที่มา: ผู้วิจัย

นฤขการออกแบบตัวละคร (Character Design)	Expert นักศาสตร์	Expert นักศาสตร์	Expert กราฟิก	Expert กราฟิก	Expert ภาพประกอบ	Expert ภาพประกอบ
Figure	●	●	●	●	●	●
Shapes and Line	●	●	●	●	●	●
Tell a Story	●	●	●	●	●	●
Posture and Stance	●	●	●	●	●	●
Color	●	●	●	●	●	●
Scale	●	●	●	●	●	●

ภาพที่ 147 ภาพตารางสรุปข้อมูลคำตอบเรื่องการออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน
สื่อสาร หรือนักศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง
ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อยืนยันผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ ที่สามารถ สื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้พิจารณาผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยาย
ภาพ (Graphic Novel) ร่วมกันกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานจำนวน 4 แนวคิด ได้แก่
1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling), 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration), 3. ทฤษฎีการจัด
องค์ประกอบภาพ (Composition) และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) ซึ่งมี
รายละเอียดสรุปผลการวิเคราะห์ในแต่ละแนวคิด และทฤษฎี ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องการเล่าเรื่อง
(Storytelling)




Rank.	การเล่าเรื่อง (Storytelling)	ความถี่ (Frequency)
1.	การเล่าเรื่องแบบการจัดหาองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริมให้เกิดความ เข้มข้นขึ้น หรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉาก เป็นต้น	6/6
2.	การเล่าเรื่องแบบการจบแบบหักมุม (Surprise Ending)	6/6
3.	การเล่าเรื่องแบบจบแบบทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending)	6/6

4.	การเล่าเรื่องแบบการเชื่อมโยงการกระทำ (Welding Action) หรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์ หรือตามหลักของเหตุและผล	6/6
5.	การเล่าเรื่องแบบจบแบบมีความสุข (Happy Ending)	6/6
6.	การเล่าเรื่องแบบการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending)	6/6

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่องนั้น พบว่ามีผู้เชี่ยวชาญเลือกแนวทางคำตอบเดียวกัน ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน อยู่ทั้งสิ้น 6 แนวทาง จากจำนวน 12 แนวทางของทฤษฎีเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) ได้แก่ 1. การเล่าเรื่องแบบการจัดหาองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้น, 2. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบหักมุม (Surprise Ending), 3. การเล่าเรื่องแบบจบแบบทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending), 4. การเล่าเรื่องแบบการเชื่อมโยงการกระทำ (Welding Action), 5. การเล่าเรื่องแบบจบแบบมีความสุข (Happy Ending) และ 6. การเล่าเรื่องแบบการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending)

ตารางที่ 3 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration)

Rank.	Graphic Novel	ภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	ความถี่ (Frequency)
1.		Comic Book	6/6
2.		Fantasy	6/6
3.		The Power of the Pencil	6/6

4.		The Digital Divide	6/6
5.		Art School Ethos	6/6
6.		Cartoon Illustration	6/6

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่อง ภาพประกอบเรื่อง (Illustration) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญ ด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่องนั้น พบว่ามีผู้เชี่ยวชาญเลือกแนวทางคำตอบเดียวกัน ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน อยู่ทั้งสิ้น 6 แนวทาง จากจำนวน 20 แนวทางของ ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) ได้แก่ 1. Comic Book, 2. Fantasy, 3. The Power of the Pencil, 4. The Digital Divide, 5. Art School Ethos และ 6. Cartoon Illustration

ตารางที่ 4 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่องการจัด องค์ประกอบภาพ (Composition)

Rank.	Graphic Novel	การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)	ความถี่ (Frequency)
1.		เรื่ององค์ประกอบภาพเปลี่ยนจาก ภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง (Cut)	6/6
2.		เรื่ององค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป (Wipe)	6/6
3.		เรื่ององค์ประกอบภาพเฉพาะใบหน้า หรือ ระยะใกล้ (Close-up shot)	6/6

4.		เรื่ององค์ประกอบภาพภาพระยะปานกลางบุคคลครึ่งตัวศีรษะจะมีช่องว่าง (Medium shot)	6/6
5.		เรื่ององค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร (Full shot)	6/6
6.		เรื่ององค์ประกอบภาพแทนสายตาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน (Pan up)	6/6

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขาคณิตศิลป์นิยายภาพเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขาคณิตศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่องนั้น พบว่ามีผู้เชี่ยวชาญเลือกแนวทางคำตอบเดียวกัน ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน อยู่ทั้งสิ้น 6 แนวทาง จากจำนวน 10 แนวทางของทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ได้แก่ 1. องค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง (Cut), 2. องค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป (Wipe), 3. องค์ประกอบภาพเฉพาะใบหน้า หรือ ระยะใกล้ (Close-up shot), 4. องค์ประกอบภาพภาพระยะปานกลางบุคคลครึ่งตัวศีรษะจะมีช่องว่าง (Medium shot), 5. องค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร (Full shot) และ 6. องค์ประกอบภาพแทนสายตาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน (Pan up)

ตารางที่ 5 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่อง การออกแบบตัวละคร (Character Design)

Rank.	Graphic Novel	การออกแบบตัวละคร (Character Design)	ความถี่ (Frequency)
1.		การออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์ (Figure)	6/6
2.		การออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น (Shapes and Line)	6/6
3.		การออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า (Tell a Story)	6/6
4.		การออกแบบตัวละครที่เน้นท่าทาง (Posture and Stance)	6/6
5.		การออกแบบตัวละครที่เน้นสี (Color)	6/6
6.		การออกแบบตัวละครจากสัดส่วน (Scale)	6/6

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเรื่อง การออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่องนั้น พบว่ามีผู้เชี่ยวชาญเลือกแนวทางคำตอบเดียวกัน ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป จากผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น 6 คน อยู่ทั้งสิ้น 6 แนวทาง จากจำนวน 11 แนวทางของทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) ได้แก่ 1. การออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์ (Figure), 2. การออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น (Shapes and Line), 3.

การออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า (Tell a Story), 4. การออกแบบตัวละครที่เน้นท่าทาง (Posture and Stance), 5. การออกแบบตัวละครที่เน้นสี (Color) และ 6. การออกแบบตัวละครจากสัดส่วน (Scale)







จากข้อมูลในช่วงต้นนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาผลการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) ร่วมกันกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานจำนวน 4 แนวคิด มาทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้เครื่องมือในการตรวจสอบคุณภาพ และความเหมาะสมของคำตอบในเรื่องของความน่าเชื่อถือ เหมาะสม และครอบคลุมประเด็นเนื้อหาตามจุดประสงค์ของการวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย (Thai Digital Native) โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนาแบบกลุ่ม ซึ่งจะสรุปข้อมูลความคิดเห็นเป็นค่าความถี่ของความคิดเห็นว่าเห็นด้วย หรือเหมาะสมหรือไม่จากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายอายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม 1. กลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน และ 2. กลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มเป้าหมายที่สำเร็จการศึกษา เริ่มทำงาน จำนวน 15 คน โดยเป็นการอาศัยข้อมูลที่เป็นความถี่ (Frequency) เพื่อยืนยันว่าข้อมูลการวิเคราะห์ และผลสรุปแนวทางการออกแบบนั้นมีความสอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้เชี่ยวชาญด้าน ซึ่งมีข้อมูลผลสรุปความคิดเห็นเฉพาะที่เห็นด้วย หรือเหมาะสมจากกลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 6 ตารางสรุปความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling)

Rank.	การเล่าเรื่อง (Storytelling)	กลุ่มที่ 1 (15 คน)	กลุ่มที่ 2 (15 คน)
1.	การเล่าเรื่องแบบการจัดหาองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้น หรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันทีไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉาก เป็นต้น	15	13
2.	การเล่าเรื่องแบบการจบแบบหักมุม (Surprise Ending)	13	15
3.	การเล่าเรื่องแบบจบแบบทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending)	15	15
4.	การเล่าเรื่องแบบการเชื่อมโยงการกระทำ (Welding Action) หรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับ หรือตามหลักของเหตุและผล	12	11

5.	การเล่าเรื่องแบบจบแบบมีความสุข (Happy Ending)	13	13
6.	การเล่าเรื่องแบบการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending)	15	14

ตารางที่ 7 ตารางสรุปผลความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง ภาพประกอบเรื่อง (Illustration)

Rank.	Graphic Novel	ภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	กลุ่มที่ 1 (15 คน)	กลุ่มที่ 2 (15 คน)
1.		Comic Book	14	15
2.		Fantasy	15	13
3.		The Power of the Pencil	13	10
4.		The Digital Divide	15	15
5.		Art School Ethos	12	11
6.		Cartoon Illustration	14	14

ตารางที่ 8 ตารางสรุปความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขาคณิตบิณายภาพ เรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)

Rank.	Graphic Novel	การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)	กลุ่มที่ 1 (15 คน)	กลุ่มที่ 2 (15 คน)
1.		เรื่ององค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง (Cut)	15	15
2.		เรื่ององค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป (Wipe)	15	15
3.		เรื่ององค์ประกอบภาพเฉพาะใบหน้าหรือ ระยะใกล้ (Close-up shot)	14	12
4.		เรื่ององค์ประกอบภาพภาพระยะปานกลางบุคคลครึ่งตัวศีรษะจะมีช่องว่าง (Medium shot)	15	13
5.		เรื่ององค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร (Full shot)	15	15
6.		เรื่ององค์ประกอบภาพแทนสายตาจากที่ต่ำมองขึ้นไปข้างบน (Pan up)	15	12

ตารางที่ 9 ตารางสรุปผลความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง การออกแบบตัวละคร (Character Design)

Rank.	Graphic Novel	การออกแบบตัวละคร (Character Design)	กลุ่มที่ 1 (15 คน)	กลุ่มที่ 2 (15 คน)
1.		การออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์ (Figure)	14	15
2.		การออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น (Shapes and Line)	15	11
3.		การออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า (Tell a Story)	13	15
4.		การออกแบบตัวละครที่เน้นท่าทาง (Posture and Stance)	15	15
5.		การออกแบบตัวละครที่เน้นสี (Color)	15	15
6.		การออกแบบตัวละครจากสัดส่วน (Scale)	15	11

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ในการสร้างสรรค์นิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม



ภาพที่ 148 ภาพสรุปผลแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ในการสร้างสรรค์นิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

ที่มา: ผู้วิจัย

บทที่ 5 การสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบ

การศึกษาเรื่องการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุคำสอนหลักของหลวงปู่โต และเพื่อหาแนวทางการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โตวัดระฆังโฆสิตาราม โดยผลสรุปแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ ทั้ง 4 แนวคิด และทฤษฎี ได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling), 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration), 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยในบทนี้ผู้วิจัยได้นำผลสรุปการวิจัยจากบทที่ 4 มาเพื่อทำการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยผู้วิจัยได้ทำการสรุป และคัดเลือกเรื่องที่จะนำมาใช้ในการสื่อคำสอน โดยคำนึงถึงแนวทางการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพบนองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ที่ได้ผลสรุปคำตอบจากงานวิจัย เป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือก และเรียบเรียงเนื้อเรื่องจากพระพุทธรูปชัยมงคลในบทที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์งานต้นแบบ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้ โดยมีรายละเอียดข้อมูลข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลการเรียบเรียงเนื้อหาการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เรื่องนั้น โทปนันทนาคราช จากพระพุทธรูปชัยมงคลคาถา

ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์งานต้นแบบ ที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบเรขศิลป์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลการเรียบเรียงเนื้อหาการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เรื่องนันทโพนันทนาคราช จากจากพระพุทธชัยมงคลในบทที่ 7

1.1 บทสวดพุทธชัยมงคลคาถา หรือ คาถापาหุง

บทสวดพุทธชัยมงคลคาถา หรือ คาถापาหุง เรียกเป็นทางการว่า ชัยมังคลอัฐสุกคาถา แปลว่า “คาถาว่าด้วยชัยชนะ 8 ประการ อันเป็นมงคลของพระพุทธเจ้าที่เรียกกันติดปากว่า “คาถापาหุงเพราะขึ้นต้นด้วยคำว่า “พาหุง ความเป็นมาของคาถापาหุงไม่ทราบแน่ชัด บางท่านว่าน่าจะแต่งโดยนักปราชญ์ศรีลังกา เพราะพระลังกาสวดกันได้ทุกรูป บทสวดมนต์บางบทที่สวดกันแพร่หลายในเมืองไทย เช่น โนมการอัฐสุกคาถา หรือนโมแปดบท พระลังกาสวดไม่ได้ เพราะแต่งที่เมืองไทย ใช้สวดเฉพาะพระไทย ไม่ได้เป็นสากล แต่คาถापาหุงค่อนข้างจะ “สากล” จึงสันนิษฐานว่าน่าจะแต่งโดยพระจากลังกา บางตำราระบุว่า คาถापาหุง แต่งที่เมืองไทยมานานแล้ว ตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เมื่อสมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงรบชนะพระมหาอุปราชา แห่งพม่า พระนพรัตน์ วัดป่าแก้ว จึงได้ประพันธ์คาถापาหุงนี้ถวายพระเกียรติ ในชัยชนะอันยิ่งใหญ่คราวนั้น จากหนังสือ พระธรรมสิงหนบุราจารย์ วัดอัมพวัน จังหวัดสิงห์บุรี พ.ศ. 2551

ท่านอาจารย์สุชีพ ปุญญานุภาพ เล่าให้ฟังว่า เมื่อครั้งสมเด็จพระมหาธีรราชเจ้า รัชกาลที่ 6 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ทรงประกาศสงครามกับประเทศเยอรมนี ออสเตรีย และฮังการี เมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยเข้าร่วมกับ ฝ่ายสัมพันธมิตร เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2460 และทรงได้ส่งทหารไปสู่สงครามเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน พ.ศ. 2461 นั้นพระองค์ทรงนำกองทัพสวดคาถापาหุง พร้อมทั้งคำแปลที่ทรงพระราชนิพนธ์ เป็นวสันตดิถีเพื่อชัยชนะแห่งกองทัพไทย และฝ่ายพันธมิตร โดยใช้สถานที่ที่ทรงประกอบพระราชพิธีที่ท้องสนามหลวง เมื่อได้มีประชุมอนุกรรมการในคณะกรรมการจัดงานเฉลิมฉลองพระชนมายุครบ 84 พรรษา ของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ใน วันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2540 มีการเสนอให้สวดมนต์ถวายพระพร ทางฝ่ายสงฆ์กำหนดจะสวดธัมมจักกัปปวัตตนสูตร ซึ่งถือเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ ให้มีการทำวัตรสวดมนต์ บทสวดบทหนึ่งทีคิดว่าควรสวดต่อท้ายทำวัตรเช้า – เย็น ก็คือ บทสวดพาหุงฯ คือ บทสวดที่ว่าด้วยชัยชนะ 8 ประการของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า พระองค์ทรงผจญกับผู้ที่ไม่ประสงค์ดีทั้งมนุษย์และอมมนุษย์ แต่พระองค์ ก็ทรงเอาชนะได้อย่างงดงามโดยใช้ ธรรมอาวุธ มิใช่ศาสตราวุธ บทสวดพุทธชัยมงคลคาถา (พาหุงฯ) 8 บทมีรายละเอียดดังนี้

บทที่ 1 สมเด็จพระผู้มีพระภาคเจ้า ผู้เป็นจอมของนักปราชญ์ ทรงชนะพญามาร พร้อมด้วยเสนา ซึ่งเนรมิตแขนได้ตั้งพัน มีมือถืออาวุธครบทั้งพันมือ ชี้อ้างศิริเมฆละ

ส่งเสียงสนั่นน่ากลัว ทรงชนะด้วยธรรมวิธีมีทานบารมี เป็นต้น และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 2 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะพญาช้าง ชื่อ นาฬาคีรี ซึ่งกำลังตกมันจัด ทารุณโหดร้ายยิ่งนัก ดุจไฟป่าจักรวาลและสายฟ้า ด้วยพระเมตตาธรรม และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 3 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะมหาโจร ชื่อ องคูลีมาล ในมือถือดาบเงื้อง่าโหดร้ายทารุณยิ่ง วิ่งไล่ตามพระองค์ห่างออกไปเรื่อย ๆ เป็นระยะทางถึง 3 โยชน์ ด้วยทรงบันดาลมโนมยิทธิ (ฤทธิ์ทางใจ) และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 4 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะค่างล่าวใส่ร้ายท่ามกลางชุมชนของนางจิญจมาณวิกา ผู้ผูกท่อนไม้ซ่อนไว้ที่ห้องแล้งทำเป็นหญิงมีครรภ์ ด้วยความจริง ด้วยความสงบเยือกเย็นด้วยวิธีสมาธิอันงาม และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 5 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะสัจจกนิครนถ์ ผู้เชิดชูลัทธิของตนว่าจริงแท้อย่างเลิศลอย รวากับชูงงขึ้นฟ้า ผู้มุ่งโต้ว่าทะกับพระองค์ ด้วยพระปัญญาอันเป็นเลิศดุจประทีปอันโชติช่วง ด้วยเทศนาญาณวิถี และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 6 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะพญานาคชื่อนันโทปนันทะ ผู้หลงผิดและมีฤทธิ์มาก ด้วยทรงแนะนำวิถี และอิทธิฤทธิ์แก่พระโมคคัลลานะ พระเถระภุชงค์ พุทธบุตร ให้ไปปราบจนเชื่อง และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 7 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะพญานาคชื่อนันโทปนันทะ ผู้หลงผิดและมีฤทธิ์มาก ด้วยทรงแนะนำวิถี และ อิทธิฤทธิ์แก่พระโมคคัลลานะ พระเถระภุชงค์ พุทธบุตร ให้ไปปราบจนเชื่อง และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

บทที่ 8 สมเด็จพระผู้มีพระภาค พระจอมมุนีทรงชนะพรหม ชื่อ ท้าวพุกะ ผู้ร่ำรวยทมิฬ คือ ความเห็นผิดไว้แนบแน่น โดยสำคัญผิดว่าตนบริสุทธิมีฤทธิ์รุ่งโรจน์ด้วยวิธีวางยา อันวิเศษ คือ เทศนาญาณ และด้วยเดชของพระผู้มีพระภาคพระองค์นั้น

ผู้วิจัยได้คัดเลือก และเรียบเรียงเนื้อเรื่องจากพระพุทธานุญาตในบทที่เหมาะสม ซึ่งเป็นข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน 3 ท่าน ให้มีความสอดคล้องในเรื่องของ ลักษณะคำสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพประกอบ 1 ท่าน ในการเรียบเรียงเนื้อหา และรายละเอียดที่จะสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแล้วนั้นพบว่า “เรื่องนั้น โทปนันทนาคราช” ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องจากพระพุทธานุญาตในบทที่ 7 นั้นมีความเหมาะสมตามเหตุ และผลที่ได้กล่าวมาในข้างต้น กล่าวคือ เป็นชื่อพระคาถาในพระพุทธศาสนา “บทสวด พุทธชัยมงคลคาถา” ที่มีจำนวนบททั้งสิ้น 8 บท โดยเนื้อเรื่องนั้นเป็นเรื่องที่สอดคล้องในด้านคำสอน ด้านแง่คิด อีกทั้งยังแนวเรื่องที่สนุก มีจินตนาการ จึงมีความเหมาะสมสำหรับการออกแบบ เรขศิลป์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ที่สื่อสารทางนิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบได้ทั้ง 4 แนวคิดได้

1.2 เนื้อเรื่องบทสวดพุทธชัยมงคลคาถา (พาหุงฯ) บทที่ 7 “นันทโพนันทะ พญานาคราชจอมหงกา”

พญานาคราชจอมอิทธิฤทธิ์ผู้นี้ ถือว่ามีบทบาทสำคัญต่อพระพุทธศาสนาเช่นกัน เพราะวีรกรรมที่ได้สร้างไว้ถึงจะไม่ชอบธรรมนัก แต่ก็เปรียบเสมือนเป็นการเกิดพระเกียรติ ประกาศ ก้องเกียรติคุณของพุทธองค์และเหล่าสาวกอีกแห่งหนึ่ง โดยปรากฏเป็นหลักฐานในบทสวด “พุทธชัยมงคลคาถา” คือ ชัยชนะอันยิ่งใหญ่ของพุทธองค์ 8 ประการ ซึ่งเริ่มต้นด้วยคำว่า “พาหุง...”

เรื่องของพญานาคผู้ที่อยู่ใน พุทธชัยมงคล “คาถาที่ 7” ว่าด้วยชัยชนะอันยิ่งใหญ่ของ พระพุทธองค์ที่ทรงมีบรมพุทธานุญาตให้พระมหาโมคคัลลานะ ไปปราบ พญานันทโพนันทนาคราช จนได้ชัยชนะ พระบาลีว่า

...นันทโพนันทะภุชะคัง วิพุฉัง มะหิทธิง ปุตเตนัง เถระ ภุชะเคนะ ทะมาปะยันโต

อิทธิปะเทสะ วิธินา ชิตวา มุนินโท ตันเตชะสา ภาวะตุเต ชะยะมังคะลานิ ฯ

การปราบนาคราชผู้นี้เกิดขึ้นเมื่อสมัยหนึ่ง พระพุทธองค์พร้อมด้วยเหล่าสาวกจำนวน 500 รูป มีประสงค์จะเสด็จไปเทศนาประชาชนในถิ่น ตำบลปัจฉิมประเทศเขตชนบทแห่งหนึ่ง ซึ่งจะต้องผ่านเส้นทางที่ขรุขระทุระกันดาร ทั้งแม่น้ำลำธาร ป่าดงดิบ และสัตว์ร้ายนานาชนิดอีก

มากมาย และครั้นเหาะผ่านสถานที่ พญานันโทปนันทนาคราช อาศัยอยู่ เมื่อแลเห็นพระภิกษุทั้งหลายซึ่งมีพระพุทธรูปเจ้าเป็นประมุข แทนที่จะรู้สึกดีใจหรือเลื่อมใสที่ได้เห็น กลับเกรี้ยวกราดโกรธคำปรึกษาพระพุทธรูปเจ้าและเหล่าสาวกด้วยวาทะปาเถื่อนว่า “สมณะไล่นพวงนี้ถือดีว่ามีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ สามารถเข้าฌานและเหาะเหินเดินอากาศได้ บังอาจทำลายศักดิ์ศรีและเกียรติภูมิของภุมมหมู่กันเหาะข้ามวิเวกสถานกุอย่างสำราญโดยไม่ใยดี ปล่อยให้ฝุ่นธุรีจากปลายเท้าปลิวมารดหัวกู เห็นทีกูจะต้องทำลายฌาน ดัดสันดานเสียให้เข็ด ต่อไปจะได้ไม่เหาะมาให้ฝุ่นธุรีปลิวมารดหัวกูอีก” ว่าแล้วก็ไม่รีรอ นับ 1 ถึง 3 พญานันโทปนันทนาคราช จึงตรงไปยัง “เขาสุเมรุ” ได้เนรมิตตัวเองเป็น “นาคใหญ่” โอบรัดเขาสุเมรุด้วยขนด 7 รอบ แล้วแผ่พังพานพนมอกควันให้มีดมมนไปทั่วท้องนภาอากาศด้วยหมายใจจะให้ควันนั้นทำลายพระเนตร และปิดทางเสด็จของพระพุทธรูปองค์และเหล่าสาวก เมื่อพระสงฆ์ทั้งหลายเกิดทุกขเวทนาแล้วจะได้ลงมาจากอากาศเพื่อมาขอโทษตน เมื่อเกิดความผิดปกติ ภิกษุทั้งหลายจึงทูลถามพระพุทธรูปองค์ และก็ได้รับพระพุทธรูปดำรัสตอบว่า “เป็นเพราะอานุภาพของพญานันโทปนันทนาคราช” เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้พระเถระที่ชื่อ “รัฐบาล” เกิดอาการ “หมั่นไส้” อาสาที่จะไปปราบพญานาคราชด้วยตนเอง แต่พุทธรูปก็ทรงตรัสห้าม นอกจากนั้นก็ยังมีอีกหลายรูปที่ “เคือง” ทูลอาสาจะไปปราบ เช่น “พระราหูล” เป็นต้น แต่พุทธรูปก็ทรงตรัสห้ามเช่นกัน

ต่อเมื่อ “พระโมคคัลลานะ” อัครสาวกเบื้องซ้ายและเป็นผู้เลืกกว่าภิกษุทั้งหลายด้านอิทธิฤทธิ์ทูลขอโอกาส พระพุทธรูปจึงทรงอนุญาต โดยพระเถระได้เนรมิตตัวเองเป็นจอมนาคราชที่เหนือกว่าพญานันโทปนันทนาคราช 1 เท่าตัว แล้วพุ่งไปพันโอบรัดพยานันโทปนันทนาคราชด้วยขนาด 14 รอบจนแน่น ทำให้พญานันโทปนันทนาคราชได้รับความอึดอัดและทรมาน ขณะนั้นพญานันโทปนันทนาคราช ได้พ่นควัญพิษใส่พระเถระแต่พระเถระก็แผ่พังพานพนมควันพิษกลับคืนเป็นเหตุให้พญานาคราชถูกพิษและได้รับความเจ็บปวดอย่างแสนสาหัส พร้อมกับนั้นก็พลิกกายทำท่าเลื้อยหนี พระเถระจึงแปลงกายเป็น “พญาครุฑ” ตัวใหญ่เข้าจับด้วยกรงเล็บทันที จนพญานันโทปนันทนาคราชต้องร้องขอ เมื่อรู้ว่าพญานาคราชสำนึกผิดแล้ว พระเถระได้นำ พญานันโทปนันทนาคราช ที่จำแลงแปลงกายเป็นมนุษย์มาเข้าเฝ้าพุทธรูปซึ่งประทับรออยู่ พระพุทธรูปได้แสดงธรรมเทศนาให้ฟังจนพญานันโทปนันทนาคราชเลื่อมใส นับถือพระรัตนตรัย เป็นที่พึ่งไปตลอดชีวิต

ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์งานต้นแบบ ที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบเรขศิลป์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากพระพุทธรูปชัยมงคลคาถาในบทที่ 7 นั้น พบว่ามีความเหมาะสมสำหรับการออกแบบเรขศิลป์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ที่สื่อสารทางนิยายภาพ (Graphic Novel) จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบได้ทั้ง 4 แนวคิดได้ โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ต้นแบบการออกแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สื่อสารหลักคำสอน หลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม โดยแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง เพื่อทำการประเมินต้นแบบ (Evaluation Prototype) แล้วทำการตรวจสอบคุณภาพ และความเหมาะสมของคำตอบกับกลุ่มเป้าหมาย (Thai Digital Native) เพื่อสรุปผลการวิจัย และการออกแบบสร้างสรรค์ต่อไป



2.1 โจทย์การออกแบบสำหรับงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Design Brief)

Design Brief

- การออกแบบเรขศิลป์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

Background >

พรชัยมงคลคาถาบทที่ 7 “นันทโกปนันทนาคราช” ในจำนวนพรชัยมงคลคาถา 8 บท คาถาที่ว่าด้วยชัยชนะ ๘ ประการ เป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่พระพุทธเจ้าทรงผจญและชนะมาร อีกทั้งได้แทรกคำสอนต่างๆ ช่วยให้จิตใจเข้มแข็ง พร้อมเผชิญอุปสรรคปัญหา ที่มีใช้ได้นำด้วยผละกำลัง แต่ได้นำด้วยพระธรรมของพระองค์

นันทโกปนันทนาคราช เป็นพญานาคที่มีกฐินานะ มีฤทธิ์มาก ด้วยความโกรธจึงแสดงฤทธิ์ พระพุทธองค์จึงให้พระมหาโมคคัลลานะแปลงเป็นพญานาคราชที่มีอติภาพใหญ่โตกว่าถึงสองเท่า ทั้งสองได้แสดงฤทธิ์สู้กัน เมื่อพญานันทโกปนันทนาคราชสำนึกผิด ได้แปลงกายเป็นมาณพหนุ่มยืนถวายอัญชลีด้วยความเคารพ คลายกฐินเข้าเฝ้าพระผู้มีพระภาคเจ้า พระพุทธองค์ได้แสดงเทศนาธรรมโปรดนันทโกปนันทนาคราช จึงได้นับถือพระรัตนตรัยและตั้งอยู่ในธรรมในที่สุด

Objective >

เพื่อสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ในแนวทางการออกแบบ Graphic Novel สำหรับ Thai Digital Native

Target >

Demographic

Psychographic

Thai Digital Native

เพศชาย / หญิง / เพศทางเลือก
อายุอยู่ในช่วง 10-29 ปี ศึกษาในระดับปริญญาตรี
สถานภาพโสด
รายได้ 10,000 – 25,000 บาท/เดือน
นักศึกษา – เริ่มทำงาน



มีสัຍร่าเรึง สนุกสนาน
มีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตเป็นส่วน
หนึ่งของชีวิต มีความสามารถในด้านนี้มากกว่าช่วงวัยอื่น
เล่นเกมส์ / การ์ตูน / คั่นคว่า / เข้าถึงข้อมูล / การศึกษา
สินค้า / กิจกรรม
ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ผ่านทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ
เข้าใจคุณค่าของเทคโนโลยีดิจิทัล
มองหาโอกาสที่จะนำไปใช้
ประโยชน์ เป็น Hard Skills ของคนในยุคนี้

What to Communicate > **SSM...ปราบมาร**

Support >

คำสอนในคาถานี้ได้นำเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พระพุทธเจ้าทรงผจญและชนะมาร รวมลงไว้ใน **พรชัยมงคลคาถาบทที่ 7 “นันทโกปนันทนาคราช”** นี้ คำสอนด้านธรรม / ทางสายกลาง / อุปกาน / ทางดับทุกข์ จะช่วยให้จิตใจเข้มแข็ง กล้าเผชิญอุปสรรคปัญหาต่าง ๆ เป็นคำสอนที่แฝงความหมายเชิงคิดในบทสวด สามารถมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขเหตุการณ์ต่าง ๆ มีผลให้เกิดสติปัญญา สามารถจัดอุปสรรคให้หมดสิ้นไป

How to Communicate >

ความเป็นอิสระ <Freedom> ——— Target ———
จินตนาการ <Imagination> ——— Novel ———
น่าเชื่อถือ <Plausible> ——— Doctrine ———



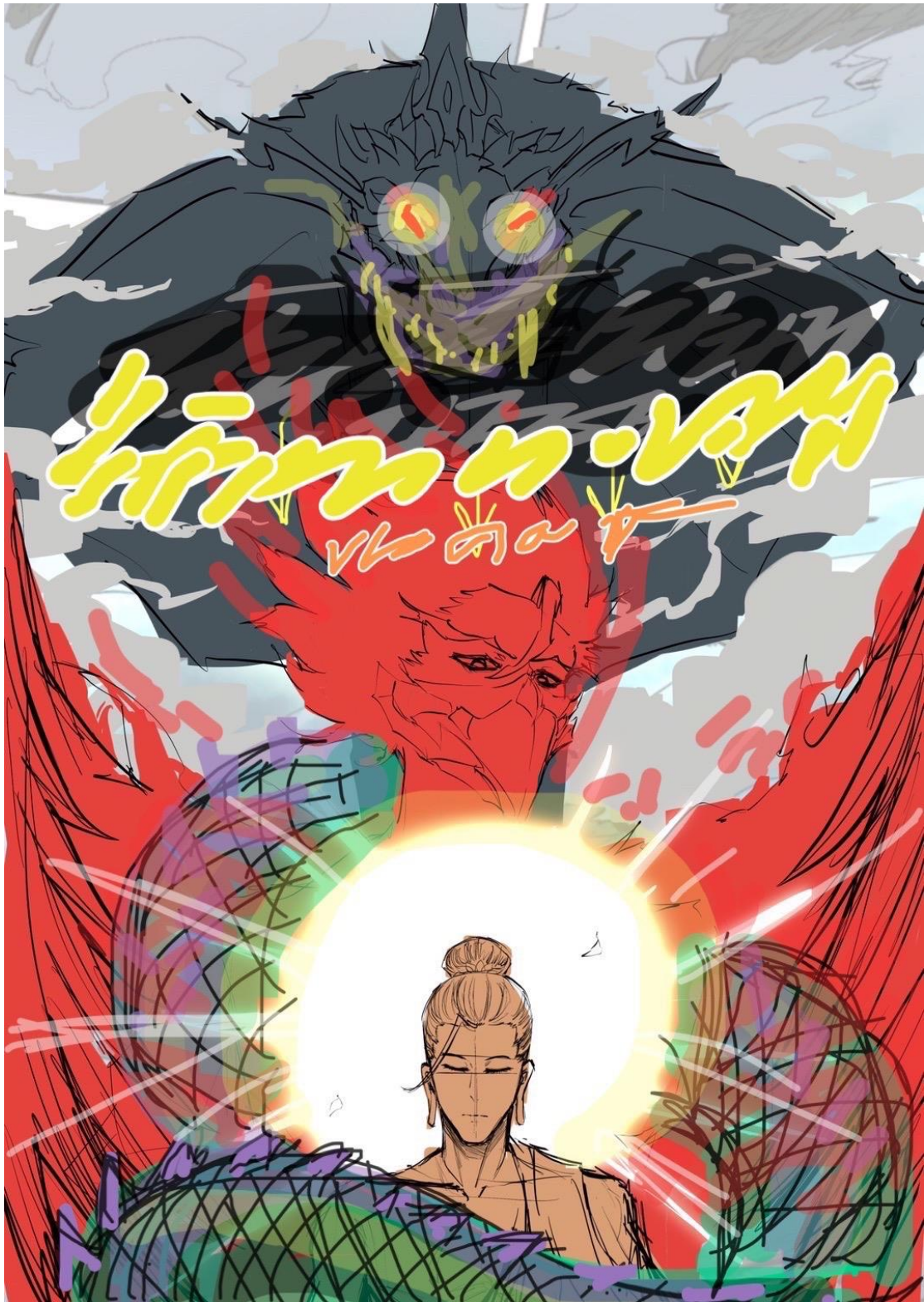
Desired response >

การออกแบบเรขศิลป์ Graphic Novel ที่สื่อสารคำสอนสำหรับ Thai Digital Native

ภาพที่ 149 ภาพโจทย์การออกแบบสำหรับงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Design Brief)

ที่มา: ผู้วิจัย

2.2 แบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1



ภาพที่ 150 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1 ภาพที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 151 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1 ภาพที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 152 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 1 ภาพที่ 3
ที่มา: ผู้วิจัย

2.3 แบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2

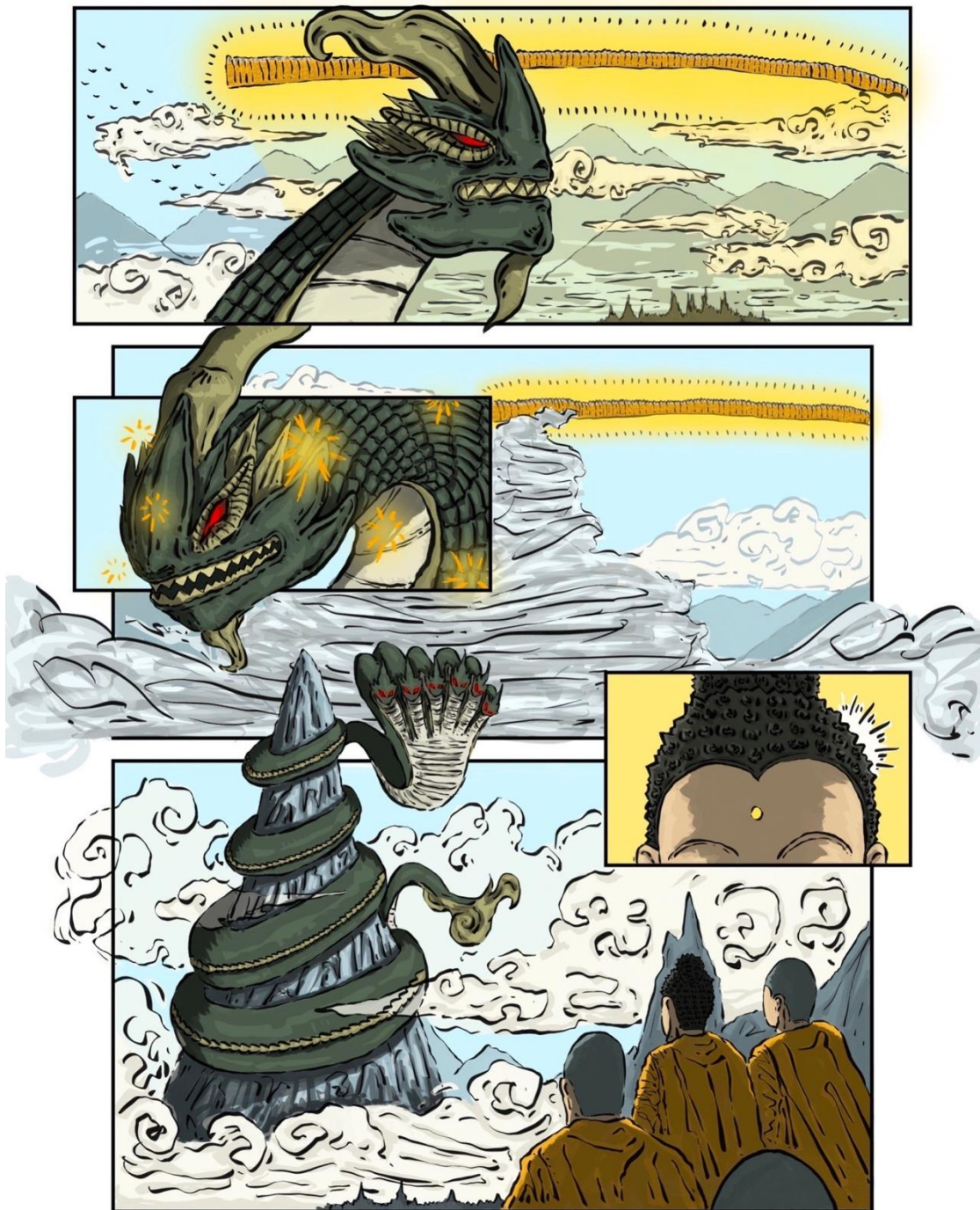


ภาพที่ 153 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2 ภาพที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 154 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2 ภาพที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 155 ภาพตัวอย่างแบบร่างงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch Design) แนวทางที่ 2 ภาพที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

บทที่ 6

การออกแบบ

การออกแบบผลงานการศึกษาเรื่องการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้น เป็นการสรุปผลที่ได้จากการวิเคราะห์คำตอบในงานวิจัย ที่ได้ จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบทั้ง 4 แนวคิด และทฤษฎี ได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling), 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration), 3. ทฤษฎีการจัด องค์ประกอบภาพ (Composition และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) ในการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบในการออกแบบเรขศิลป์ โดยผู้วิจัยได้หยิบยกเนื้อเรื่องที่เหมาะสม จากกรณีศึกษาพระพุทธรูปชัยมงคลคาถาในบทที่ 7 เป็นหลักในการออกแบบสร้างสรรค์นิยายภาพ (Graphic Novel) ตลอดจนนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุง และพัฒนาร่วมกับคณะกรรมการหลักสูตร และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่ผลงานการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้ในขั้นตอนสุดท้ายต่อไป ซึ่งสามารถแบ่งรายละเอียดขั้นตอน ออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1. การประเมินงานออกแบบ

ส่วนที่ 2. ผลงานออกแบบขั้นสุดท้าย


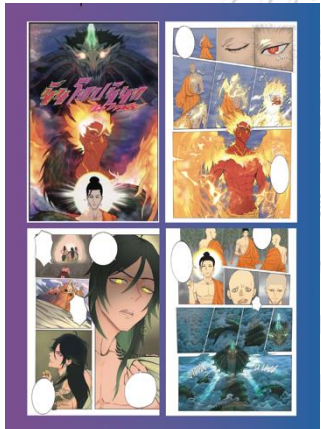
ส่วนที่ 3. การเผยแพร่งาน

ส่วนที่ 1. การประเมินงานออกแบบ

1.1 การคัดเลือกรูปแบบเรขศิลป์เพื่อสนับสนุนการออกแบบของกลุ่มเป้าหมาย

การตรวจสอบการออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม จากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบได้ทั้ง 4 แนวคิดนั้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์แนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ทั้งสิ้นจำนวน 2 แนวทาง เพื่อทำการประเมินผลงานต้นแบบ (Evaluation Prototype) และนำข้อมูลที่ได้นั้นมาพัฒนา และปรับปรุงงานออกแบบเรขศิลป์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้นำแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ทั้ง 2 แนวทางนั้น ไปดำเนินการทดสอบ (Prototype Test) กับกลุ่มเป้าหมาย (Thai Digital Native) ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบทดสอบทางออนไลน์ เพื่อสรุปข้อมูลความคิดเห็นเป็นค่าความถี่ของความคิดเห็นว่าเห็นด้วย หรือเหมาะสมหรือไม่จากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 30 คน โดยสามารถแบ่งระดับการศึกษาของกลุ่มเป้าหมายได้ออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน กลุ่มเป้าหมายที่สำเร็จการศึกษาหรือทำงาน จำนวน 15 คน ซึ่งผู้วิจัยจะนำสรุปผลของข้อมูลที่เป็นความถี่ (Frequency) จากกลุ่มเป้าหมายรวมทั้งสิ้น 30 คน เพื่อยืนยันคำตอบในการคัดเลือกแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 10 ตารางสรุปผลความถี่จากกลุ่มเป้าหมาย สำหรับการคัดเลือกแนวทางการออกแบบ
 เรขศิลป์สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

Direction.	Design Prototype	กลุ่มหมาย (Thai Digital Native) 30 คน (ปริญญาตรี 15 คน และ จบปริญญาตรี หรือ ทำงาน 15 คน)
1.		11/30
2.		19/30

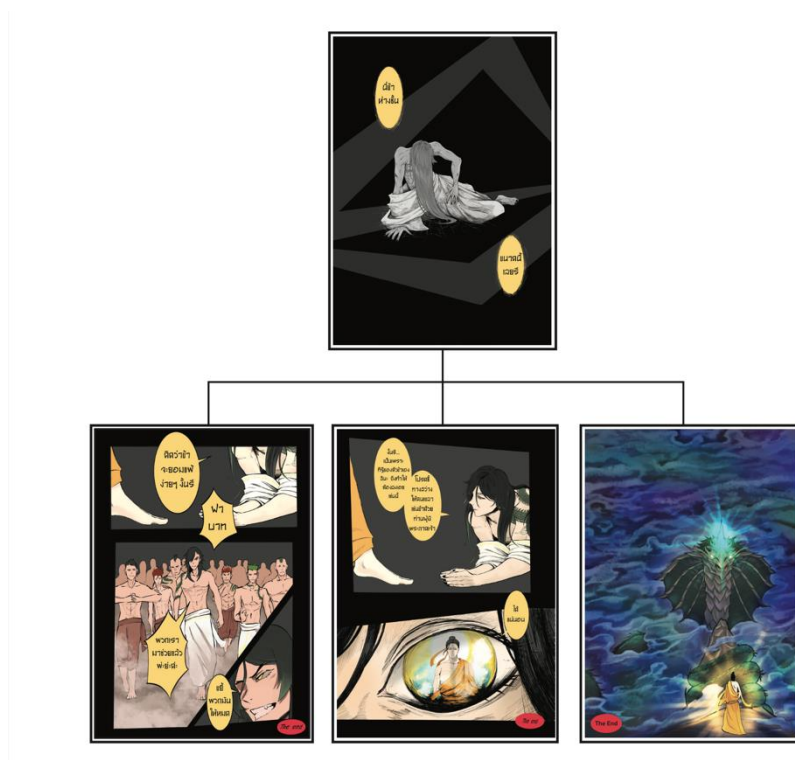
จากตารางสรุปผลความถี่การคัดเลือกแนวทางการออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม ของกลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 20-25 ปีที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี และสำเร็จการศึกษา หรือทำงานจำนวนทั้งสิ้น 30 คน นั้น พบว่ากลุ่มเป้าหมายทั้งหมดเลือกแนวทางการออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพในแนวทางที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 11 คน และกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดเลือกแนวทางการออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพในแนวทางที่ 2 จำนวนทั้งสิ้น 19 คน ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปผลการคัดเลือกแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตา

รวมเป็นแนวทางที่ 2 เพื่อนำมาพัฒนา และปรับปรุงการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกันกับ คณะกรรมการหลักสูตรต่อไป

1.2 การพัฒนา และปรับปรุงผลงานสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์ร่วมกับ คณะกรรมการหลักสูตร

ผู้วิจัยได้ทำการนำแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามเป็นในแนวทางที่ 2 มาพัฒนา และปรับปรุงตามคำแนะนำจากคณะกรรมการหลักสูตร โดยมีผลสรุปจากคณะกรรมการหลักสูตร ว่าควรเพิ่มแนวทางในเรื่องของสไตล์ให้มีความโดดเด่น และมีความแปลกใหม่กว่านี้ โดยมีการจบของเนื้อเรื่องที่คุณอ่านนั้นคาดการณ์ไม่ถึง แต่สามารถยอมรับได้ รวมไปถึงการเพิ่มเทคนิคการเคลื่อนไหว และลูกเล่นของภาพให้มีความน่าสนใจ และดึงดูดกลุ่มเป้าหมายมากกว่านี้ ซึ่งจากผลสรุปของคณะกรรมการหลักสูตรนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวทางการแก้ไข และปรับปรุงทางการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามตามคำแนะนำ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เรื่องทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) ผู้วิจัยได้ปรับปรุงรูปแบบการเล่าเรื่องของสื่อ นิยายภาพ (Graphic Novel) ให้มีรูปแบบการเล่าเรื่องในตอนจบให้มีความแตกต่างจากนิยายภาพ โดยทั่วไป คือ การนำเสนอการจบของเรื่องในรูปแบบที่มีความหลากหลาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย สามารถรูปแบบการจบของเรื่องได้ตามความพอใจ ซึ่งผู้วิจัยใช้รูปแบบการนำเสนอการจบของเรื่อง ให้สามารถเลือกจบได้ 3 แนวทาง



ภาพที่ 156 ภาพตัวอย่างรูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่สามารถเลือกจบได้ 3 แนวทาง

ที่มา: ผู้วิจัย

2. เรื่องของสไตล์การสร้างสรรคการออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพ (Graphic Novel) นั้น ผู้วิจัยได้เลือกพัฒนา และปรับปรุงจากแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่ ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration), ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) และ ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 เรื่องทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) ผู้วิจัยได้ใช้การนำเสนอเทคนิคภาพพิมพ์ (Graphic Art) มาใช้ร่วมกับภาพประกอบเพิ่มเติมในการสร้างสรรคงานออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพ เพื่อทำให้เกิดเป็นแนวทางสไตล์เฉพาะของผลงานให้มีความโดดเด่น และมีความแปลกใหม่



ภาพที่ 157 ภาพตัวอย่างแนวทางสไตล์เฉพาะของผลงาน เรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration)

ที่มา: ผู้วิจัย

2.2 เรื่องทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) ในขั้นตอนการดำเนินการทดสอบ (Prototype Test) นั้น กลุ่มเป้าหมายได้เลือกแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขาคณิตสื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามในแนวทางที่ 2 ซึ่งมีรูปแบบที่การออกแบบตัวละครที่ปกติเหมือนกันกับนิยายภาพในปัจจุบัน หากแต่ผู้วิจัยพบว่ายังสามารถสร้างความเข้าใจ และสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายได้มีการกล่าวถึงเรื่องของการออกแบบตัวละครส่วนมากในเชิงบวก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงทดลองออกแบบ และสร้างสรรค์ โดยนำเสนอรูปแบบ และแนวทางการออกแบบตัวละครที่มีความแปลกใหม่ โดดเด่น

และคาดการณ์ไม่ถึงตามคำแนะนำของคณะกรรมการหลักสูตร เพื่อเป็นตัวอย่างรูปแบบการพัฒนาการออกแบบตัวละครในแนวทางอื่นๆ เพิ่มเติม



ภาพที่ 158 ภาพตัวอย่างแนวทางสไตล์เฉพาะของผลงาน เรื่องภาพประกอบเรื่อง (Illustration)

ที่มา: ผู้วิจัย

2.3 เรื่องทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ในขั้นตอนการดำเนินการทดสอบ (Prototype Test) นั้น กลุ่มเป้าหมายให้ความคิดเห็นที่ไม่เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่แปลกใหม่ในแง่ของงานออกแบบนิยายภาพ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงปรับปรุงในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพในส่วนของเฟรมภาพ (Frame) ให้ไม่เน้นภาพ และช่องว่างในแนวทางแบบเดิม โดยสร้างสรรค์แนวทางใหม่ที่มีจุดเด่น คือ การทำลายรูปแบบของกรอบภาพเดิมในส่วนของช่องไฟ

ในแต่ละเฟรมภาพ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่คมชัด สามารถจัดวางเฟรมภาพได้ในลักษณะที่มีความหลากหลายในเรื่องของทิศทางมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงเนื้อเรื่องของนิยายภาพในแต่ละหน้าได้ รวมไปถึงการเกิดองค์ประกอบของรูปทรงใหม่แบบมิติเดียว หรือ สามารถสื่อสารเนื้อหาได้หลากหลายห้วงมิติที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นได้ โดยแนวทางการจัดองค์ประกอบในลักษณะนี้นั้น สามารถเพิ่มเติมเรื่องราวของรูปทรงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องอีกได้ เช่น การใช้รูปทรงผังเมืองมาเป็นแนวทางในการจัดโครงสร้างขององค์ประกอบภาพของนิยายภาพ ที่มีความเกี่ยวข้องในเรื่องของสงครามการต่อสู้แย่งชิงเมือง เป็นต้น ซึ่งแนวทางการจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะนี้นั้นยังสามารถนำไปพัฒนา และประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างไปจากเดิมได้

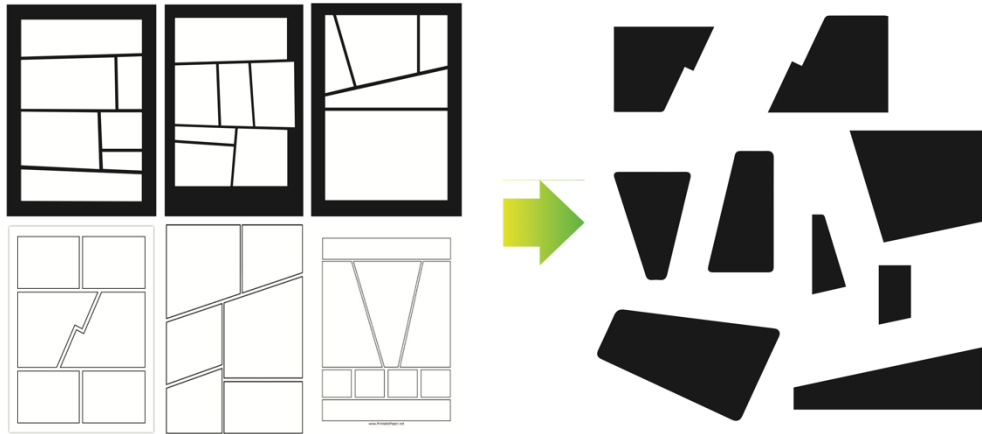


ภาพที่ 159 ภาพตัวอย่างการสร้างแนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

การสร้างแนวทางของเฟรมภาพใหม่

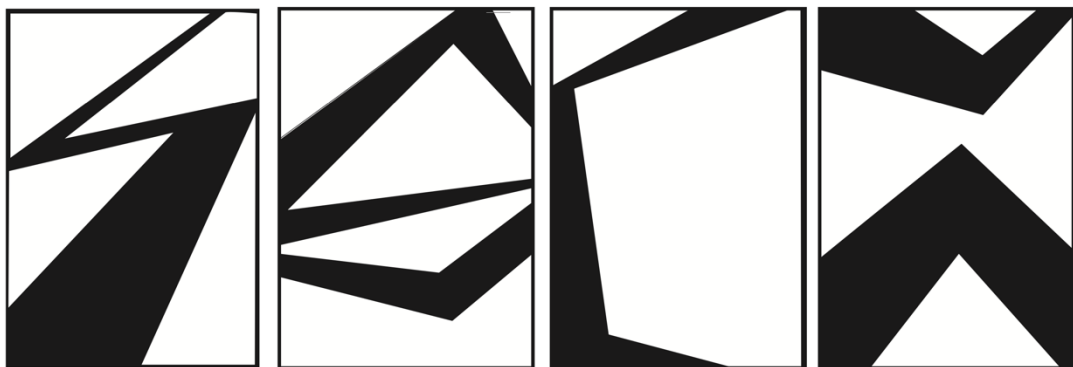
Composition



ภาพที่ 160 ภาพตัวอย่างการสร้างแนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

การสร้างแนวทางของเฟรมภาพใหม่

Composition



ภาพที่ 161 ภาพตัวอย่างการสร้างแนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพที่ 3
ที่มา: ผู้วิจัย

การประยุกต์ใช้ในแนวทางต่างๆ

Composition



สร้างองค์ประกอบ
ด้วยรูปทรงของเฟรมภาพ



สร้างองค์ประกอบ
ด้วยการซ้อนภาพในรูปทรง



สร้างองค์ประกอบ
ด้วยการใส่ตัวอักษร



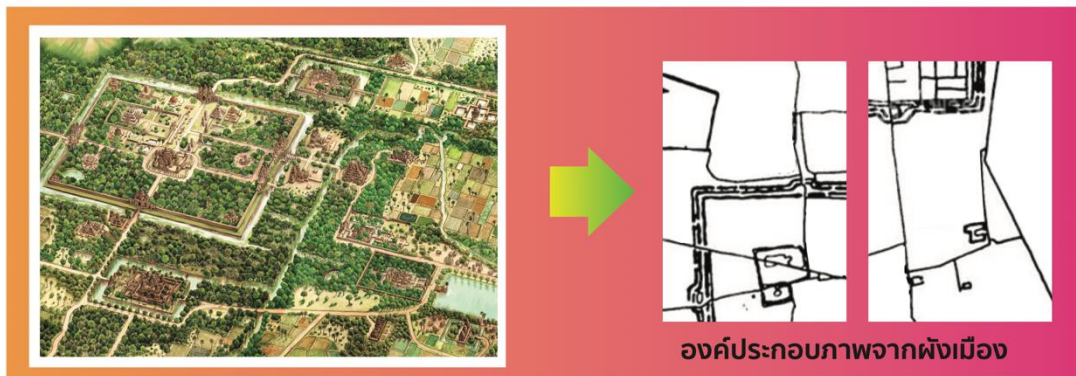
สร้างองค์ประกอบ
ที่สื่อสารความหมายของภาพ

ภาพที่ 162 ภาพตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่
ที่มา: ผู้วิจัย

การประยุกต์ใช้ในเนื้อเรื่องอื่นๆ

Composition

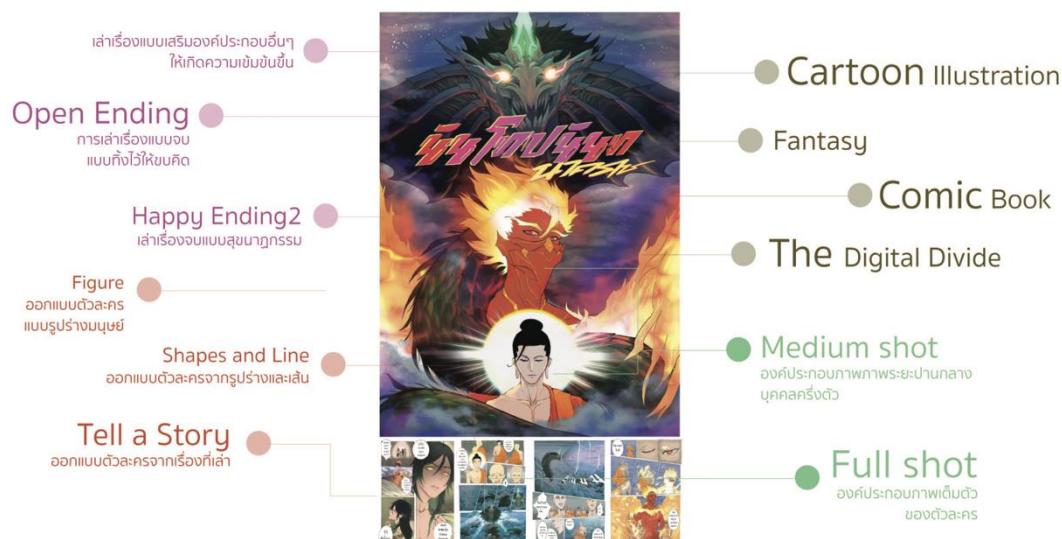
Ex. แนวทางการใช้องค์ประกอบที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับเมือง



ภาพที่ 163 ภาพตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวทางของเฟรมภาพแบบใหม่ ในเนื้อเรื่องอื่นๆ
ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ในเรื่องของเทคนิคการเคลื่อนไหว และลูกเล่นของภาพให้มีความน่าสนใจ และดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอการใช้เทคนิคของการสไลด์ภาพ และการลำดับภาพในเรื่องของการสื่อสารจากเดิมแนวตั้งให้เป็นแนวนอน และในบางส่วนของเนื้อเรื่องนั้นจะมุ่งเน้นไปที่อารมณ์ และความรู้สึกของเหตุการณ์ รวมไปถึงการขยายในเรื่องของภาพเหตุการณ์ให้มีความรู้สึกที่แตกต่างไปจากเดิม ร่วมกับการเพิ่มจำนวนของภาพขยายเหตุการณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ

ที่มากยิ่งขึ้น และในเรื่องของการสร้างการดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายนั้น ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมในเรื่องของสื่อโฆษณา และประชาสัมพันธ์ต่างๆ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย และทั่วถึงมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 164 ภาพสรุปการประยุกต์ใช้แนวคิด และทฤษฎีในการสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สื่อสารหลักคำสอน
ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่ 2. ผลงานออกแบบขั้นสุดท้าย

ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนา และปรับปรุงรูปแบบการสร้างสรรคการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) ที่สื่อสารหลักคำสอน หลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามในแนวทางที่ 2 จากผลสรุปข้อมูลคำแนะนำจากคณะกรรมการหลักสูตร โดยเป็นการพัฒนา และปรับปรุงรูปแบบผลงานการสร้างสรรคการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพในขั้นสุดท้าย จากพระพุทธรูปปางสมาธิในบทที่ 7 ให้มีความสมบูรณ์ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Thai Digital Native) อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงได้ง่ายอีกด้วย ซึ่งมีรายละเอียดการสร้างสรรคการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพที่สื่อสารหลักคำสอน หลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามดังต่อไปนี้

2.1 โจทย์งานสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง นันโทปนันทะ (Design Brief)

- การออกแบบเรขศิลป์สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

Problem >

ยังไม่มีแนวทางการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม สำหรับ Thai Digital Native

Objective >

เพื่อหาแนวทางการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม สำหรับ Thai Digital Native

Target >

Demographic

Psychographic

Thai Digital Native

เพศชาย / หญิง / เพศทางเลือก
อายุอยู่ในช่วง 10-29 ปี ศึกษาในระดับปริญญาตรี
สถานภาพโสด
รายได้ 10,000 – 25,000 บาท/เดือน
นักศึกษา – เริ่มทำงาน



มีสื่อยุคใหม่ สนุกสนาน
ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โซเชียลเป็นส่วน
หนึ่งของชีวิต มีความสามารถในด้านนี้มากกว่าช่วงวัยอื่น
เล่นเกมส์ / การ์ตูน / คั่นคว่า / เข้าถึงข้อมูล / การศึกษา
สินค้า / กิจกรรม
ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ผ่านทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ
เข้าใจคุณค่าของเทคโนโลยีดิจิทัล
มองหาโอกาสที่จะนำไปใช้
ประโยชน์ เป็น Hard Skills ของคนในยุคนี้

What to Communicate > **ธรรม...ปราบมาร**

Support >

คำสอนในคานานี้ได้นำเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พระพุทธรเจ้าทรงผจญและชนะมาร รวมลงไว้ใน **พรรษมังคลาคาถาบทที่ 7 “นันโทปนันทนาราช”** นี้ คำสอนด้านธรรม / ทางสายกลาง / อุปทาน / ทางดับทุกข์ จะช่วยให้จิตใจเข้มแข็ง กล้าเผชิญอุปสรรคปัญหาต่าง ๆ เป็นคำสอนที่แฝงความหมายแง่คิดในบทสวด สามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ไขเหตุการณ์ต่าง ๆ มีผลให้เกิดสติปัญญา สามารถขจัดอุปสรรคให้หมดสิ้นไป

How to Communicate >

<Freedom>

<Imagination>

<Plausible>

_____ Target _____

_____ Novel _____

_____ Doctrine _____



ภาพที่ 165 ภาพโจทย์การออกแบบสำหรับงานสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Design Brief)

ที่มา: ผู้วิจัย

2.2 ผลงานสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่อง นันโทปนันทะ

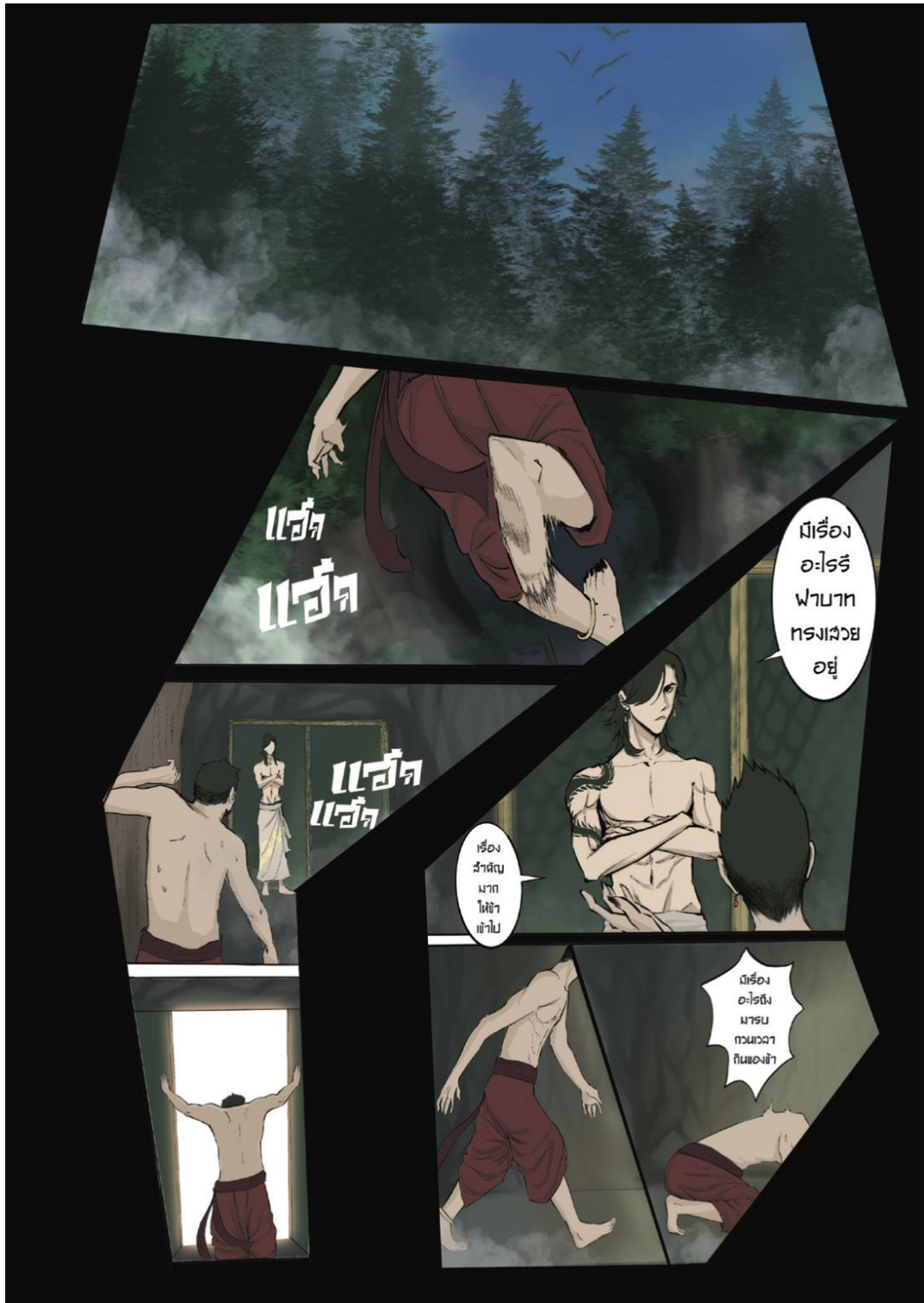


ภาพที่ 166 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 1

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 167 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันทโศปนันตะ 2
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 168 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 3
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 169 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 4

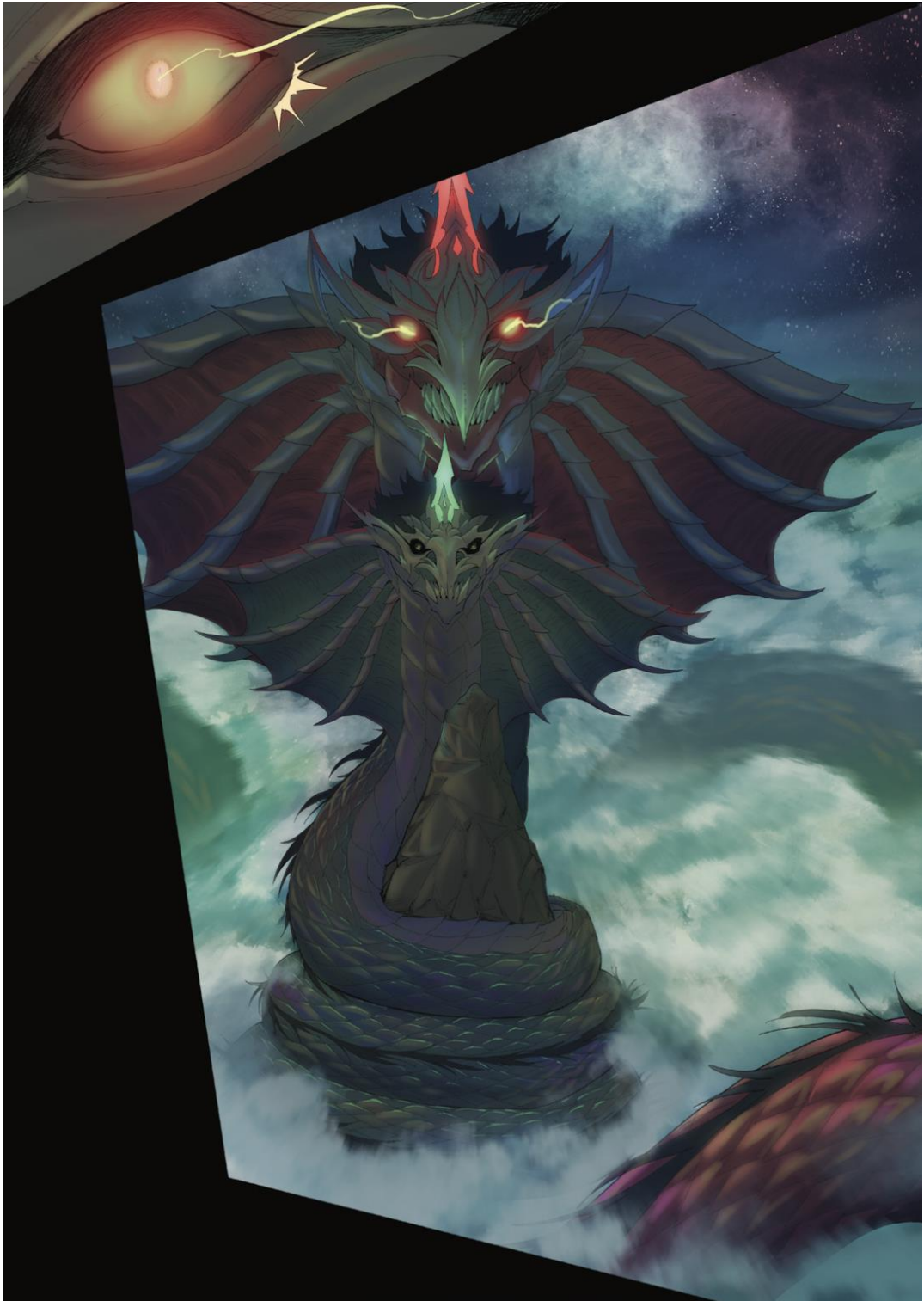
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 170 การออกแบบเรขาคณิตบรรยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันทโศปนันตะ 5
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 171 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันทโปปนนทะ 6
ที่มา: ผู้วิจัย

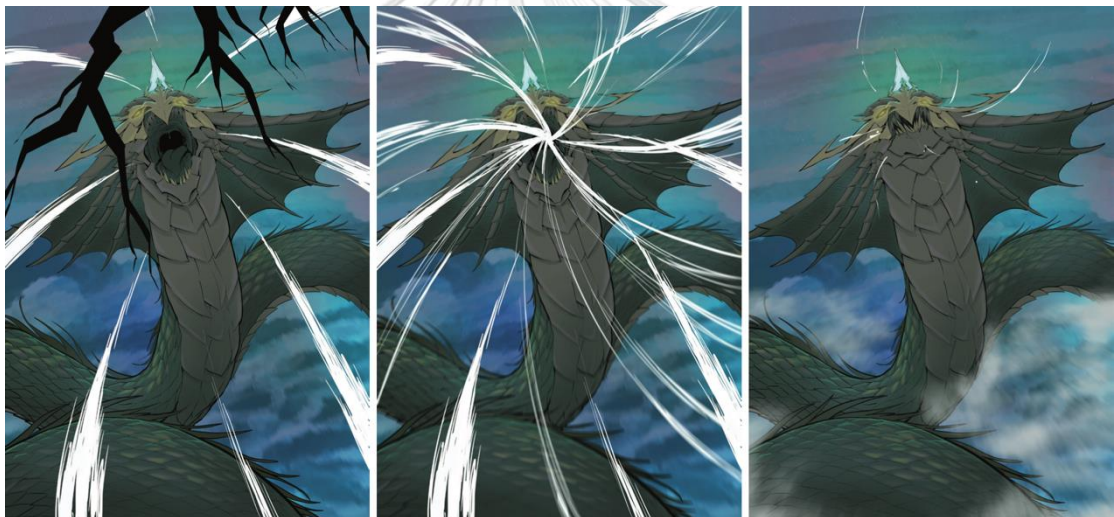


ภาพที่ 172 การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 7
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 173 การออกแบบเรขาคณิตป็นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ (ต่อเนื่อง) 8

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 174 การออกแบบเรขาคณิตป็นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ (ต่อเนื่อง) 9

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 175 การออกแบบเรขาคณิตบรรยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 10
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 176 การออกแบบเรขาคณิตป็นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 11
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 177 การออกแบบเรขาคณิตป็นายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 12
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 178 การออกแบบเรขาคณิตบรรยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 13
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 179 การออกแบบเรขาคณิตบรรยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 14
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 180 การออกแบบเรขาคณิตที่บรรยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 15
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 181 การออกแบบเรขาคณิตบรรยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 16
ที่มา: ผู้วิจัย

การเคลื่อนไหวในงาน Graphic Novel



Animation



ภาพที่ 183 การออกแบบการเคลื่อนไหว (Animation) ของสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel)

ที่มา: ผู้วิจัย

การดึงดูดจุดสนใจไปยังกลุ่มเป้าหมาย

Media สื่อโฆษณา



ภาพที่ 184 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

การดึงดูดจุดสนใจไปยังกลุ่มเป้าหมาย

Media สื่อโฆษณา



ภาพที่ 185 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นินโปปันทะ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

การดึงดูดจุดสนใจไปยังกลุ่มเป้าหมาย

Media สื่อโฆษณา

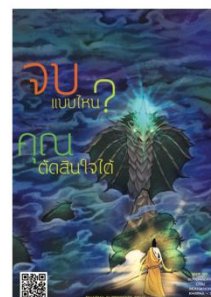


โฆษณาประเภท Outdoor
พื้นที่สร้างสรรค์บนตึกสูง
“ Building Wraps ”
ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

ภาพที่ 186 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นินโปปันทะ 3
ที่มา: ผู้วิจัย

การดึงดูดจุดสนใจไปยังกลุ่มเป้าหมาย

Media สื่อโฆษณา



โฆษณาประเภท Outdoor
แผ่นป้ายโฆษณากลางแจ้ง
“Billboard”
ประเภทสิ่งสิ่งพิมพ์

ภาพที่ 187 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 4
ที่มา: ผู้วิจัย

การดึงดูดจุดสนใจไปยังกลุ่มเป้าหมาย

Media สื่อโฆษณา



โฆษณาประเภท Outdoor
จอโฆษณาติดตั้ง
แบบ LED

ภาพที่ 188 การออกแบบสื่อโฆษณาเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เรื่อง นันโทปนันทะ 5
ที่มา: ผู้วิจัย

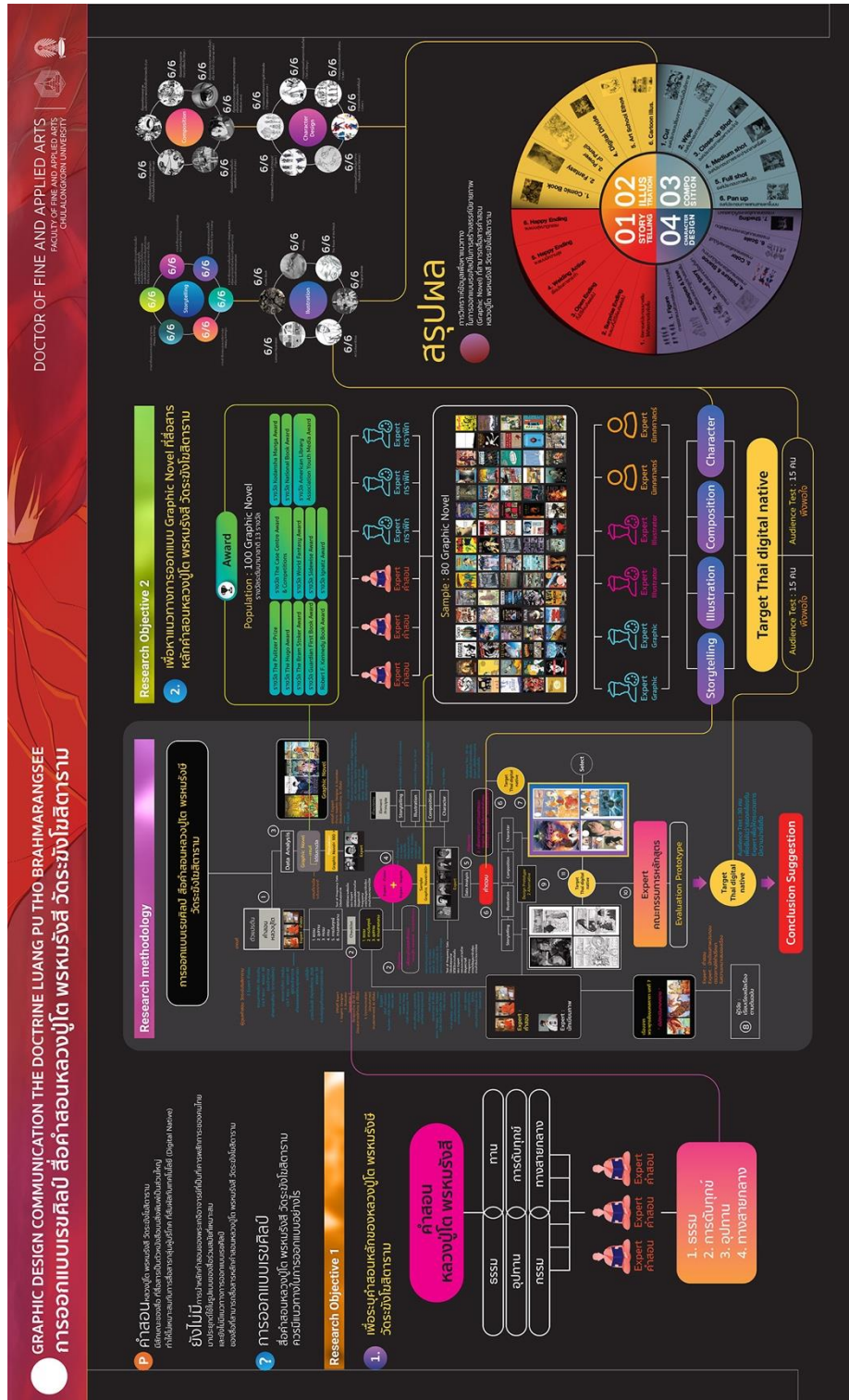
นอกจากนี้ผู้วิจัยผลงานสร้างสรรค์การออกแบบเรขาคณิตที่สื่อนิยายภาพที่สามารถสื่อสารคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม เรื่อง นันทโศกนันทะในขั้นสุดท้ายไปสอบถามความพึงพอใจกับกลุ่มเป้าหมายทดสอบ (Thai Digital Native) อายุระหว่าง 20-25 ปี โดยการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) อายุระหว่าง 20-25 ปี โดยสามารถแบ่งระดับการศึกษาของกลุ่มเป้าหมายได้ออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี และกลุ่มเป้าหมายที่สำเร็จการศึกษา หรือทำงาน จำนวนทั้งสิ้น 65 คน ซึ่งกลุ่มเป้าหมายให้ความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าให้ความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลง และแปลกใหม่กว่าสื่อธรรมโดยทั่วไป มีความน่าสนใจ และสร้างแรงดึงดูดในการศึกษา อีกทั้งยังสามารถเข้าถึง และเข้าใจได้ง่าย



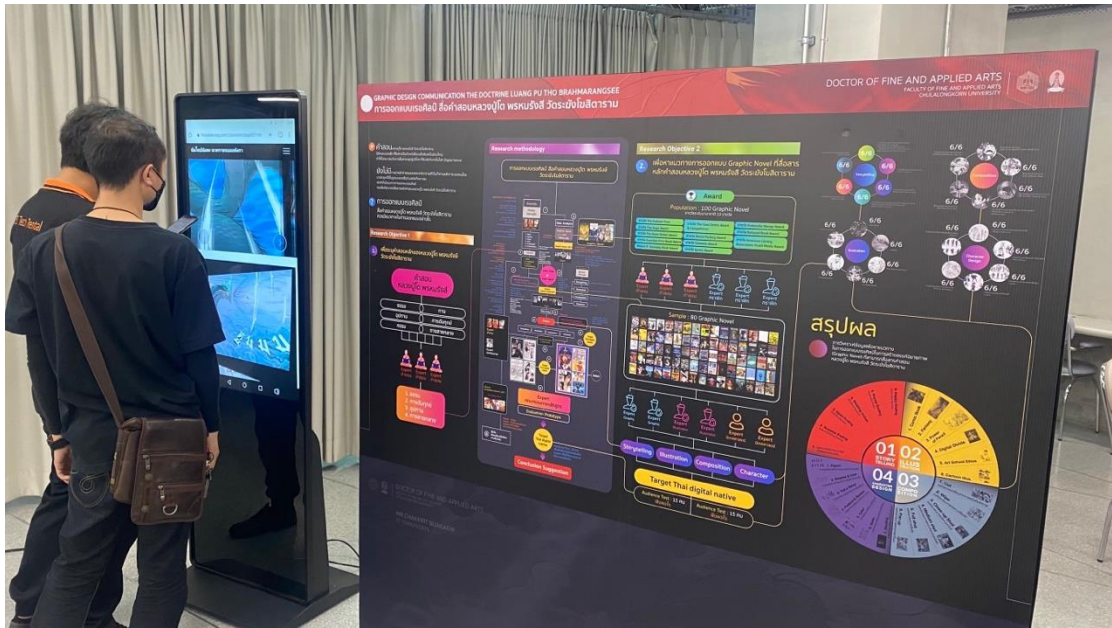
ภาพที่ 189 ภาพการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม และความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย (Digital Native) ต่อการสร้างสรรคงานออกแบบเรขาคณิตที่สื่อนิยายภาพ เรื่อง นันทโศกนันทะ ในขั้นสุดท้าย
ที่มา: ผู้วิจัย

ส่วนที่ 3. การเผยแพร่งาน

งานนิทรรศการจัดขึ้นที่ห้อง Siam Innovation District อาคาร Siam Square One ระหว่างวันที่ 1-3 ธันวาคม 2565 โดยเป็นการจัดร่วมกับ อาจารย์ณวัฒน์ อินทอง



ภาพที่ 190 ภาพรายละเอียดฉบับรื้อดัดนิทรรศการ 1
ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 192 ภาพรายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ ณ. วันแสดงนิทรรศการ 1
ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 193 ภาพรายละเอียดบอร์ดนิทรรศการ ณ. วันแสดงนิทรรศการ 2
ที่มา: ออกแบบโดยผู้วิจัย

บทที่ 7

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม นั้น มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย 2 ข้อ คือ

1. เพื่อระบุคำสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม
2. เพื่อหาแนวทางการออกแบบ Graphic Novel ที่สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โตวัดระฆังโฆสิตาราม

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ทำการสรุป และอภิปรายผลงานวิจัยสำหรับการสร้างสรรคงานออกแบบเรขศิลป์ โดยใช้สื่อนิยายภาพ ในการสื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม เรื่อง นันทโศภนันทะ ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.1 สรุปผลจากการศึกษาคำสอนหลัก และการค้นหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ สื่อสารหลักคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม

การศึกษาเรื่องการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม นั้น สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารหลักธรรมคำสอนผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อมุ่งหวังให้กลุ่มคนรุ่นใหม่ หรือกลุ่ม Digital Native สามารถเข้าถึง และเข้าใจหลักธรรมคำสอนที่จากเดิมมีความสลับซับซ้อน และเข้าถึงยาก ให้สามารถเข้าใจในหลักธรรมคำสอน ได้อย่างง่ายดายมากยิ่งขึ้น โดยในกระบวนการขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย (Research Methodology) นั้น ประกอบไปด้วยขั้นตอนหลักๆ ทั้งสิ้น 12 ขั้นตอน ซึ่งมีผลสรุปการศึกษาจากงานวิจัยชิ้นนี้ โดยมีภาพรวมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในเรื่องของคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี คือ ผู้วิจัยสามารถระบุคำสอนหลักที่สำคัญของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้ทั้งสิ้น 4 คำสอนหลัก คือ 1. คำสอนเรื่อง “ธรรม”, 2. คำสอนเรื่อง “การดับทุกข์”, 3. คำสอนเรื่อง “อุปทาน” และ 4. คำสอนเรื่อง “ทางสายกลาง”

ส่วนการศึกษาเพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลผลการศึกษาคำสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามที่ได้ในข้างต้น มาทำการวิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลสื่อนิยายภาพจากกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพที่มีเกณฑ์ได้รับรางวัล และเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติจากรางวัล 13 ประเภท (ดังรายละเอียดในบทที่ 2) ซึ่งประกอบด้วยจำนวนกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่คัดเลือกจากเกณฑ์ดังกล่าว

ทั้งสิ้น 100 ภาพ ต่อจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้านจำนวนทั้งสิ้น 6 ท่าน อันประกอบไปด้วย 1. ผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอน 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านกราฟิก และ 3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพประกอบเรื่อง ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากเครื่องมือวิจัยเป็นจำนวน 2 ระยะ เพื่อความถูกต้องเที่ยงตรง และความสม่ำเสมอของข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการคัดกรองข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยใช้ตารางคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากประชากร โดย Krejcie & Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% หรือจะมีค่าที่ผิดพลาดจากการคำนวณ 5% และมีระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 ซึ่งผู้วิจัยได้อาศัยข้อมูลความถี่ (Frequency) ในการเลือกของผู้เชี่ยวชาญจากทั้ง 2 ด้าน จำนวนทั้งสิ้น 6 ท่าน อันประกอบไปด้วย 1. ผู้ด้านการสื่อสาร หรือนิเทศศาสตร์ และ 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ และด้านภาพประกอบเรื่อง ในการคัดกรองขนาดกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่ 80 ภาพ จาก 100 ภาพ และวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพนิยายภาพ ร่วมกับการวิเคราะห์แนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ในเรื่องของภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ทั้งสิ้นจำนวน 4 แนวคิดได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) จำนวน 12 แนวทาง, 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จำนวน 20 แนวทาง, 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) จำนวน 10 แนวทาง และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) จำนวน 11 แนวทาง จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลสรุปข้อมูลที่ได้ นั้น มาทำการตรวจสอบคุณภาพ และความเหมาะสมของคำตอบกับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนนักศึกษา (Thai Digital Native) อายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม 1. กลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน และ 2. กลุ่มเป้าหมายที่สำเร็จการศึกษา เริ่มทำงาน จำนวน 15 คน ซึ่งอาศัยข้อมูลที่เป็นความถี่ (Frequency) ที่ได้จากข้อมูล เพื่อยืนยันว่าข้อมูลการวิเคราะห์ และผลสรุปแนวทางการออกแบบนั้นมีความสอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้เชี่ยวชาญในข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนิยายภาพจำนวน 80 ภาพ ร่วมกับแนวคิด และทฤษฎีทั้ง 4 แนวคิด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) ประกอบไปด้วย

- 1.1 การเล่าเรื่องแบบการจัดหาองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้น หรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉาก เป็นต้น

- 1.2 การเล่าเรื่องแบบการจบแบบหักมุม (Surprise Ending)
- 1.3 การเล่าเรื่องแบบจบแบบทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending)
- 1.4 การเล่าเรื่องแบบการเชื่อมโยงการกระทำ (Welding Action) หรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์ หรือตามหลักเหตุและผล
- 1.5 การเล่าเรื่องแบบจบแบบมีความสุข (Happy Ending)
- 1.6 การเล่าเรื่องแบบการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending)

2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) ประกอบไปด้วย

- 1.1 Comic Book
- 1.2 Fantasy
- 1.3 The Power of the Pencil
- 1.4 The Digital Divide
- 1.5 Art School Ethos
- 1.6 Cartoon Illustration

3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ประกอบไปด้วย

- 1.1 เรื่ององค์ประกอบภาพเปลี่ยนจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง (Cut)
- 1.2 เรื่ององค์ประกอบภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป (Wipe)
- 1.3 เรื่ององค์ประกอบภาพเฉพาะหน้า หรือระยะใกล้ (Close-up shot)
- 1.4 เรื่ององค์ประกอบภาพภาพระยะปานกลางบุคคลครึ่งตัวศีรษะจะมีช่องว่าง (Medium shot)
- 1.5 เรื่ององค์ประกอบภาพเต็มตัวของตัวละคร (Full shot)
- 1.6 เรื่ององค์ประกอบภาพแทนสายตาคงที่ต่ำมองขึ้นบน (Pan up)

4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) ประกอบไปด้วย

- 1.1 การออกแบบตัวละครแบบรูปร่างมนุษย์ (Figure)
- 1.2 การออกแบบตัวละครจากรูปร่างและเส้น (Shapes and Line)

- 1.3 การออกแบบตัวละครจากเรื่องที่เล่า (Tell a Story)
- 1.4 การออกแบบตัวละครที่เน้นท่าทาง (Posture and Stance)
- 1.5 การออกแบบตัวละครที่เน้นสี (Color)
- 1.6 การออกแบบตัวละครจากสัดส่วน (Scale)

จากผลสรุปข้อมูลการวิจัยในขั้นต้นนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพจากเรื่องนั้นโทปนั้นหนาคราช ที่ได้จากการศึกษาพระพุทธรูปชัยมงคลในบทที่ 7 อันเป็นบทที่เหมาะสม และสอดคล้องในเรื่องของลักษณะคำสอน จากผลสรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคำสอนทั้งสิ้น 3 ท่าน ซึ่งผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาทำการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพเป็นจำนวน 2 แนวทางต้นแบบ แล้วจากนั้นผู้วิจัยได้นำผลงานต้นแบบที่ได้ทำการทดสอบร่วมกับกลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี และกลุ่มเป้าหมายที่สำเร็จการศึกษา หรือทำงาน อายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 30 คน ในการคัดเลือกเพื่อสรุปแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพจากเรื่องนั้นโทปนั้นหนาคราชในขั้นสุดท้าย ซึ่งอาศัยผลสรุปของข้อมูลเป็นความถี่ในการคัดเลือก นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำผลงานต้นแบบการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพที่กลุ่มเป้าหมายได้คัดเลือกมาแล้วนั้น มาทำการสรุปข้อคิดเห็นในการพัฒนา และปรับปรุงการออกแบบสร้างสรรค์ร่วมกันกับคณะกรรมการหลักสูตรอีกครั้ง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพในขั้นสุดท้ายต่อไป โดยมีรายละเอียดคำแนะนำจากคณะกรรมการหลักสูตร ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 11 ตารางสรุปแนวทางการการปรับแก้จากข้อคิดเห็นของคณะกรรมการหลักสูตรและกลุ่มเป้าหมาย

การเล่าเรื่อง (Storytelling)	ภาพประกอบเรื่อง (Illustration)	องค์ประกอบภาพ (Composition)	การออกแบบตัวละคร (Character Design)
การเล่าเรื่อง จบเรื่องแบบ 3 แนวทาง	สไตล์ภาพประกอบเรื่อง ที่ผสมผสานเทคนิคภาพ พิมพ์	แนวทางทฤษฎีการใช้ เฟรมภาพแนวใหม่	ทดลองสร้างสรรค์ ตัว ละครกรรมะ ในสไตล์ที่ โดดเด่น แปลกใหม่ คาด ไม่ถึง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สรุปผลความแตกต่างงานสร้างสรรค์รูปแบบนิยายภาพของไทย เทียบกับรูปแบบนิยายภาพจากญี่ปุ่น และอเมริกา อันเป็นผลสรุปที่ได้จากผลการวิจัย และการออกแบบสร้างสรรค์งานเรขศิลป์นิยายภาพในขั้นสุดท้าย ซึ่งมีข้อสรุปในรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 12 ตารางสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ญี่ปุ่น, อเมริกา และ ไทย

รูปแบบตัวการ์ตูน แบบนิยายภาพไทย	รูปแบบตัวการ์ตูน แบบนิยายภาพญี่ปุ่น	รูปแบบตัวการ์ตูน แบบนิยายภาพอเมริกา
1. ยุคแรกนิยมตามแบบอเมริกา ยุคหลังนิยมตามแบบญี่ปุ่น	1. มีความชัดเจนและถูกต้องใน เรื่องของสัดส่วนและกล้ามเนื้อ (Anatomy) มีลักษณะเหมือนจริง	1. ไม่เน้นความชัดเจนและถูกต้อง ในเรื่องของสัดส่วนและกล้ามเนื้อ (Anatomy) มีลักษณะความ เหมือนจริงน้อยกว่า
2. นักเขียนภาพจะถ่ายทอดภาพ โดยอิงจากรายละเอียดขอเรื่อง เป็นหลัก	2. นักเขียนภาพจะเริ่มต้นจาก จินตนาการก่อน แล้วลงสู่การวาด การ์ตูนโดยจะเน้นในเรื่องของ จินตนาการมากกว่า	2. นักเขียนภาพจะเริ่มต้นจากการ วาดตัวการ์ตูนก่อนแล้วจึงมาคิด ในส่วนของเนื้อเรื่อง โดยจะเน้นใน เรื่องของกายวิภาคมาก่อน
3. จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตาม กระแสนิยม เช่น แนวของตะวันตก , แนวญี่ปุ่น	3. จะมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่อง ของการ Design อยู่ตลอดเวลา เพื่อหาความแตกต่าง โดยจะมี รูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย	3. จะมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่อง ของการ Design ไม่มาก
4. ไม่มีความแน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่ กับเนื้อเรื่องและภาพนั้นๆ	4. บอลูนคำพูดมีลักษณะเป็น แนวตั้งตามลักษณะการเขียนของ ภาษาญี่ปุ่น	4. บอลูนคำพูดมีลักษณะความ กว้างตามแนวนอนมากกว่า ตาม ลักษณะการเขียนภาษาอังกฤษ
5. การจัดเรียงหน้าอ่านจากซ้าย ไปขวา และจากหน้าไปหลัง	5. การจัดเรียงหน้าอ่านจากหลัง มาหน้า	5. การจัดเรียงหน้าอ่านจากหน้า ไปหลัง
6. ส่วนใหญ่การนำเสนอจะเป็น ภาพขาวดำ	6. ส่วนใหญ่การนำเสนอจะเป็น ภาพขาวดำ	6. ส่วนใหญ่การนำเสนอจะเป็น ภาพสี
7. เน้นเรื่องของการแรเงา แบบ เส้น การลงสีเป็นแบบสองมิติ ไม่มี การไล่สี	7. ไม่เน้นเรื่องของการแรเงา การ ลงสีเป็นแบบสองมิติ ไม่มีการไล่สี	7. เน้นเรื่องของการแรเงา มีการไล่สี และเพิ่มเรื่องของแสงเงา
8. ต้นฉบับจะเป็นการ์ตูนขาวดำ	8. ต้นฉบับจะเป็นการ์ตูนขาวดำ	8. ต้นฉบับจะเป็นการ์ตูนสี
9. ต้นฉบับการ์ตูนจะมีขนาด Size A5	9. ต้นฉบับการ์ตูนจะมีขนาด Size A5	9. ต้นฉบับการ์ตูนจะมีขนาดใหญ่ กว่า Size A5
10. มีทั้งลดทอน ตัดทอน เอา ความเป็นจริงออก และเน้นเรื่อง กายวิภาค	10. ลดทอน ตัดทอน เอาความเป็น จริงออก ทำให้ดูง่าย เสพง่าย สบายตา ภาพโดยรวมคือทำให้ เบาลง	10. เน้นเรื่องกายวิภาค ทำให้ตัว การ์ตูนมีความรุนแรงมากกว่า ดิบ กว่า ภาพโดยรวมทำให้ดูหนักกว่า

11. ตาโต คางแหลม และแนวเหมือนจริง	11. ตาโต คางแหลม	11. คางตัด
-----------------------------------	------------------	------------

ที่มา: ชาญศักดิ์ พบลาภ (2556)

การศึกษาเรื่องการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตาราม นั้น เป็นการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพผ่านสื่อสมัยใหม่ Application Online Mobirise อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ช่วยในการโฆษณา และประชาสัมพันธ์หลักธรรมคำสั่งสอนของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามอีกด้วย นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์การเรียนรู้การสอนในทางพระพุทธศาสนาที่มีความร่วมสมัย ทันต่อการสร้างสังคมการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล รวมไปถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางกับหลักธรรมคำสอนในทางพุทธศาสนาจากพระเกจิชื่อดังท่านอื่น หรือในศาสนาอื่น และองค์กรหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้อีกมากมายในอนาคต

7.2 การอภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ

7.2.1. อภิปรายผล

ผลการวิจัยการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้น สามารถสร้างและสร้างแรงดึงดูดในการศึกษา อีกทั้งยังสามารถเข้าถึง และเข้าใจได้ง่ายกว่าสื่อธรรมโดยทั่วไปได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากการสอบถามความพึงพอใจในงานออกแบบสร้างสรรค์สื่อเรขศิลป์นิยายภาพ เรื่องนั้นโทปนันทะในขั้นสุดท้าย กับกลุ่มเป้าหมายทดสอบ (Thai Digital Native) อายุระหว่าง 20-25 ปี โดยการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) จำนวนทั้งสิ้น 65 คน ที่แสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษางานวิจัยของ ปัทสรา สามารถ และ พิมพ์รำไพ เปรมสมิทธิ์ (2560) ที่ได้พบว่านิยายภาพที่มีเนื้อหาตรงความสนใจ มีภาพประกอบที่ให้อินตนาการ และการดำเนินเรื่องน่าติดตามจะสร้างความสนใจในการอ่าน อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษางานวิจัยของชมนาด บุญอารีย์ (2555) ในเรื่องของสื่อที่ผู้วิจัยได้หยิบยกมานำเสนองานสร้างสรรค์และการออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพที่พบว่าสื่อนิยายภาพที่มีคุณภาพ มีผลต่อศักยภาพในการพัฒนาสมอง และสามารถดึงดูดใจในการอ่านของเยาวชน รวมไปถึงสามารถตอบสนองต่อสังคมในยุคปัจจุบันที่เรียกว่า สังคมยุควัฒนธรรมแห่งการดู (Visual Culture) เป็นหลัก นอกจากนี้ในเรื่องงานสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพนั้นพบว่าสอดคล้องกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ได้ทั้ง 4 แนวคิดได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) จาก Giannetti (2002),

2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จาก Crush (2005) และ Aparaschivei (2022), 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) จาก Berger (1997) และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) จาก Melling (2019)

7.2.2. สรุปผล

ผลสรุปของงานวิจัยการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้นมีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์โดยสามารถระบุคำสอนหลักจากหลวงปู่โต พรหมรังสี ที่ท่านเลือกส่งสอนจากคำสอนขององค์พระศาสดายูบ่อยครั้งได้ทั้งสิ้น 4 คำสอนหลัก โดยเรียงลำดับการคัดกรองข้อมูล และความสำคัญของคำสอนทั้ง 4 เรื่อง ดังนี้ อันดับที่ 1. คำสอนเรื่อง “ธรรม”, อันดับที่ 2. คำสอนเรื่อง “การดับทุกข์”, อันดับที่ 3. คำสอนเรื่อง “อุปทาน” และอันดับที่ 4 คำสอนเรื่อง “ทางสายกลาง” โดยผู้วิจัยได้ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดการสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพ (Graphic Novel) ร่วมกับแนวคิด และทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ (Element Principle) ในเรื่องของภาพนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่ได้เป็นข้อสรุปของผลการวิจัยทั้งสิ้นจำนวน 4 แนวคิดได้แก่ 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling) จำนวน 6 แนวทาง, 2. ทฤษฎีภาพประกอบเรื่อง (Illustration) จำนวน 6 แนวทาง, 3. ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) จำนวน 6 แนวทาง และ 4. ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร (Character Design) จำนวน 6 แนวทาง ซึ่งสามารถนำข้อสรุปที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์สื่อนิยายภาพ ในเรื่องของสื่อคำสอนหลักของหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามได้อย่างน่าสนใจ และสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายกลุ่ม ผู้บริโภคที่สัมผัสกับเทคโนโลยี หรือ Digital Native ได้เป็นอย่างดี

7.2.3 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการออกแบบเรขศิลป์ สื่อคำสอนหลวงปู่โต พรหมรังสี วัดระฆังโฆสิตารามนั้นเป็นการวิจัยในเรื่องเฉพาะของสื่อคำสอนหลักจากหลวงปู่โต พรหมรังสี รวมไปถึงภาพรวมเฉพาะในเรื่องของการสร้างสรรค์การออกแบบเรขศิลป์นิยายภาพ (Graphic Novel) เพื่อการสร้างสื่อในการสื่อสารกับกลุ่มผู้บริโภคที่สัมผัสกับเทคโนโลยี หรือ Digital Native เท่านั้น โดยในรายละเอียดแล้วหากว่ามีการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของการสื่อคำสอนจากพระเกจิอาจารย์ท่านอื่น ศาสนาอื่น หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำสั่งสอนจากของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าโดยตรงนั้นก็จะเป็นการอันดีที่มีเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาของวงการการศึกษาพระพุทธศาสนาของไทยต่อไปได้นอกจากนี้จากผลการศึกษา และวิจัยนั้นยังสามารถพัฒนา และประยุกต์ใช้ในการสร้างสารเพื่อสื่อ

ไปยังกลุ่มเป้าหมาย หรือกลุ่มผู้บริโภคในกลุ่มอื่นๆ ได้อีกมากมาย จากการพัฒนาสื่อหลักธรรมคำสอนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันกับยุคสมัยปัจจุบัน รวมไปถึงข้อสรุปที่ได้นั้นได้สร้างความแปลกใหม่ และน่าสนใจ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเหล่านี้หันมาสนใจศึกษาในหลักธรรมคำสอนที่จากเดิมที่มีความสลับซับซ้อนในการศึกษา และเข้าถึงได้ยาก เปลี่ยนมาเป็นมีความน่าสนใจ และเข้าถึงได้ง่ายอีกด้วย



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ขจิตขวัณ กิจวิศาละ. (2564). *ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา*. วารสารวิชาการคณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 14(3), 9-85.

คณะศึกษานุษิษย์. (2510). *คำสั่งสอนอบรมของสมเด็จพระพุทธมาจารย์ (โต พรหมรังษี)*. ลพบุรี., 1-74.

ชมนาด บุญอารีย์. (2555). *นิยายภาพ : การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน*. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์, 29(1), 111-138.

ชาญศักดิ์ พบลาภ. (2556). *การศึกษารูปแบบตัวการ์ตูนแบบพื้นฐานญี่ปุ่นและแบบพื้นฐานอเมริกาเพื่อการออกแบบหนังสือ ประกอบการเรียน สำหรับนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา*. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 6(1), 536-547.

ทีฆทัสน์ สุวรรณเครือ. (2555). *การใช้เรขศิลป์เพื่อยึดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายเจนเรชั่นแซด*.

วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปภัศรา สามารถ และ พิมพ์รำไพ เปรมสมิทธิ. (2560). *พฤติกรรมการอ่านนิยายภาพของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ และ รัชฎาพร ศรีภิบาล. (2548). *ประวัติความเป็นมา ความศรัทธา และพุทธศิลป์ในสมเด็จพระพุทธมาจารย์ (โต พรหมรังสี)*. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *ETDA เผยโควิด-19 เป็นเหตุสังเกตได้ Gen Z ใช้เน็ตสูงสุด ปีแรก ชนะ Gen Y แซมปี 6 สมัย*. Retrieved ตุลาคม 2565 from etda.or.th/th/pr-news/ETDA-released-IUB-2021.aspx

ภาษาอังกฤษ

Aparaschivei, L. (2022). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. Retrieved ตุลาคม 2565 from vectorsnator.io/blog/illustration-styles/

Berger, A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life*. California.: SAGE Publications, Inc.

Crush, L. Z. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Singapore.: AVA Publishing.

Giannetti, L. D. (2002). *Understanding Movies*. U.S.A.: Prentice Hall.

MasterClass. (2021). *How to Create a Graphic Novel: Examples, Tips, and Complete Guide*. Retrieved ตุลาคม 2565 from [masterclass.com/articles/how-to-create-a-graphic-novel](https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-a-graphic-novel)

Melling, E. (2019). *10 Principles of Character Illustration*. Retrieved ตุลาคม 2565 from [yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/](https://www.yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/)

Murray, C. (2017). *Graphic Novel*. Retrieved ตุลาคม 2565 from [britannica.com/art/Costa-Book-Award](https://www.britannica.com/art/Costa-Book-Award)





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	Mr.Chakkrit Buakaew
วัน เดือน ปี เกิด	24 October 1970
สถานที่เกิด	Bangkok
วุฒิการศึกษา	Chulalongkorn University
ที่อยู่ปัจจุบัน	673/518 Hua Mak Subdistrict, Floor 30 Bangkok District, Bangkok 10240
ผลงานตีพิมพ์	The current condition and problems of Ang Hin-Banpuk woven cloth production (and otop product) in Chonburi province
รางวัลที่ได้รับ	-