



บทความวิจัย (Research Article)

## บันทึกความฝันของเด็กเร่ร่อนด้วยกิจกรรมการสอนศิลปะภาพพิมพ์สู่ชุมชน: กรณีศึกษาศูนย์คนไร้บ้านสุวิทย์วัดหนู บางกอกน้อย กรุงเทพฯ

**Documenting the Dreams of Homeless Children through Community-based Printmaking  
Art Workshops: A Case Study at Suwit Watnoo Homeless Center, Bangkok Noi,  
Bangkok, Thailand**

ปรานต์ ชาญโลหะ / Pran Chanloha

อาจารย์, คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Lecturer, Faculty of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

pran049@gmail.com

**Received:** December 3, 2023 **Revised:** March 22, 2024 **Accepted:** November 2, 2024 **Published:** December 28, 2024

### บทคัดย่อ

กิจกรรมสอนศิลปะภาพพิมพ์ให้แก่เด็ก เป็นการเผยแพร่ความรู้ให้แก่เด็กในศูนย์คนไร้บ้านสุวิทย์วัดหนู บางกอกน้อย กรุงเทพฯ การวิจัย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กเร่ร่อนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย 2) เพื่อบันทึกความฝันของเด็กเร่ร่อนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย โดยผ่านกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ของผู้วิจัย โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเด็กอาสาสมัคร) แบบเลือกเจาะจง สำหรับเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ โดยเป็นกลุ่มเด็กที่มีอายุ 12 – 17 ปี จำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามความพึงพอใจ ก่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม การสังเกตและการบันทึก จากกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ ทั้งหมด 3 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) กิจกรรมแม่พิมพ์ครั้งเดียว ในหัวข้อเรื่องฝันที่ฉันอยากจะทำ 2) กิจกรรมแม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระดาษผ้าและเสื้อ 3) กิจกรรมเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในชุมชน งานศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กและผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ผลจากการจัดกิจกรรมสอนศิลปะ และแบบสอบถามความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม จากค่าเฉลี่ยก่อนเข้าร่วมกิจกรรม จะเห็นได้ว่ากลุ่มเด็กอาสาสมัครศิลปะภาพพิมพ์มากน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 3 (ปานกลาง) หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง กลุ่มเด็กอาสาสมัครศิลปะภาพพิมพ์มากน้อยเพียงใด ระดับคะแนน 4.38 (ดี) ระหว่างที่ร่วมกิจกรรมกลุ่มเด็กอาสาสมัคร ได้มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์มากน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 4.63 (ดีมาก) มีความเห็นว่ากิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์มีประโยชน์มากน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 4.25 (ดี) และกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์มีประโยชน์กับชุมชนมากน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 4.38 (ดี) สรุปด้านความพึงพอใจโดยรวม 4.13 (ดี)

**คำสำคัญ:** ความฝัน, เด็กเร่ร่อน, กิจกรรมศิลปะ, ศิลปะภาพพิมพ์



## Abstract

Community-based printmaking art workshops are made to share knowledge with homeless children at Suwit Watnoo Homeless Center, Bangkok Noi, Bangkok. The objectives of this research project are to (1) develop the printmaking skills of homeless children participating in the project, (2) document homeless children through the printmaking activities they engage in, as well as the printmaking creation process undertaken by the researcher. The sample population was selected by purposive sampling and consisted of eight children aged 12–17 years. The research utilized tools such as pre-and post-activity questionnaires, observations, and recording of the printmaking activities. These activities included (1) a one-time monoprint activity on the theme “a dream that I would like to draw”, (2) a foam printmaking activity for printing on cloth bags and shirts, and (3) activities to disseminate the creative works generated by the community, the children’s printmaking art, and the researcher’s creations.

According to the results from organizing art teaching activities and conducting a questionnaire on satisfaction with participating in these activities, the average score regarding the children’s group’s knowledge about graphic arts before participating was 3 (moderate). After participating in all three activities, the score increased to 4.38 (good). Regarding gaining knowledge about printmaking art, it was rated at 4.63 (very good). The usefulness of the graphic arts activities was rated at 4.25 (good), and the usefulness of the printmaking activities to the community was rated at 4.38 (good). The overall satisfaction score was 4.13 (good), indicating a highly positive response to the artworks and other products created.

**Keywords:** dream, homeless children, art activities, printmaking

## บทนำ

ศิลปะภาพพิมพ์ คำนี้นี้เป็นที่เริ่มใช้เมื่อประมาณ 50 ปี แต่แพร่หลายเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปประมาณ 30 ปี เป็นผลงานศิลปะที่สร้างด้วยการใช้แม่พิมพ์ ผลงานภาพพิมพ์มีลักษณะเป็น 2 มิติ การสร้างแม่พิมพ์เพื่อเป็นต้นแบบนี้เอง ถือเป็นลักษณะพิเศษของการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ ซึ่งสามารถพิมพ์ผลงานออกมาเหมือนกันได้ในจำนวนหลายชิ้น (สุรพงษ์ สมสุข, 2561) ถึงแม้ว่าศิลปะภาพพิมพ์จะเป็นที่รู้จักกันดีสำหรับศิลปิน นักวิชาการ อาจารย์ และนักศึกษาในสาขาจิตรศิลป์หรือศิลปกรรมก็ตาม แต่ก็ถือได้ว่าเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ประชาชนส่วนมากยังไม่สามารถเข้าถึงทั้งในด้านของกระบวนการและคุณค่าทางสุนทรียภาพได้มากเท่าใดนัก เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีการเผยแพร่ความรู้และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ให้แก่เด็กและเยาวชนได้เข้าใจโดยสังเขป ซึ่งการจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์จึงเป็นวิธีการสำคัญในการเผยแพร่ความเข้าใจศิลปะภาพพิมพ์สู่สาธารณะในรูปแบบการปฏิบัติการทางศิลปะกับชุมชนภายนอกสถาบันการศึกษา



กิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ จึงเป็นกิจกรรมศิลปะที่หลากหลายและแปลกใหม่สำหรับเด็กซึ่งทำให้เด็กสนใจที่จะเรียนรู้ เนื่องจากกระบวนการทำงานศิลปะภาพพิมพ์นั้นไม่ตายตัว เด็กสามารถทดลองหาวิธีใหม่ ๆ ทำให้สามารถพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างไม่จำกัดทั้งนี้ก็เนื่องด้วยวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้ในการทำภาพพิมพ์มีความหลากหลาย ทั้งแม่พิมพ์ ลูกกลิ้ง หมึกพิมพ์ วัสดุต่าง ๆ ที่ใช้ในการพิมพ์ เช่น วัสดุจากธรรมชาติและวัสดุเหลือใช้ เป็นต้น รวมถึงกระบวนการทางเทคนิคของภาพพิมพ์นับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาการของเด็ก ๆ ให้รู้จักในเรื่องของการวางแผนการทำงาน ที่มีระบบเป็นขั้นตอน รวมถึงการสร้างสรรค์รูปทรงต่าง ๆ (พงษ์ศิริ อ่อนคำ, 2555; วาลาสิณี แสงนิล, 2556 อ้างถึงใน วาลาสิณี สุขแล้ว, 2558) อีกทั้งผลงานที่ผ่านกระบวนการพิมพ์นั้นไม่สามารถจะทำให้ปรากฏได้ในทันที จนกว่าผู้ปฏิบัติจะนำวัสดุรองรับแม่พิมพ์นั้นออกเสียบก่อน จึงจะปรากฏเป็นภาพผลงานที่สมบูรณ์ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ ย่อมสร้างความสนใจและกระตุ้นจินตนาการให้แก่เด็กและเยาวชนได้อย่างดี เด็กล้วนมีโลกส่วนตัวอยู่ในความฝันและจินตนาการทั้งสิ้น ซึ่งโดยธรรมชาติโดยทั่วไปของเด็กนั้นมีอิสระเสรี ทั้งความคิดฝันและการกระทำดังนั้นในการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก เราสามารถมองเห็นจินตนาการของเด็กได้อย่างชัดเจน (จตุพร เกิดพิบูลย์, 2560) เด็กส่วนมากนั้นชอบขีดเขียน วาดรูป ปั้นรูป โดยส่วนมากก็มักจะมีการแสดงออกที่ชัดเจนเหมือนกับการแสดงออกของตัวเอง ทั้งลักษณะภายนอกและสภาพของจิตใจ จินตนาการของเด็กจึงทำงานอยู่ตลอดเวลา แรงบันดาลใจของเด็กจึงมีอยู่มากมายทั่วไป จินตภาพของเด็กก็เด่นชัดจนลบความจริงของโลกออกไปได้ (ชลุด นิมเสมอ, 2553 อ้างถึงใน จตุพร เกิดพิบูลย์, 2560) ซึ่งในเด็กแต่ละคนอาจจะมีความฝันจินตนาการที่แตกต่างกันออกไป

จากการที่ได้เคยจัดกิจกรรมสอนศิลปะภาพพิมพ์ให้แก่เด็กตามสถานที่ต่าง ๆ ได้สังเกตเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะทั้งกับเด็กที่อยู่ตามมูลนิธิ องค์กรหรือศูนย์คนไร้บ้าน พบว่าหลายครั้งเราไม่สามารถทำความเข้าใจกับความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพผลงานของเด็กที่พวกเขาสร้างขึ้นระหว่างทำกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ อาจจะมองค้ประกอบหลายอย่างที่เคยเป็นแรงผลักดันให้เด็กได้แสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เราควรที่จะคอยให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับเด็ก รวมทั้งช่วยกันส่งเสริมให้พวกเขาเป็นเด็กที่กล้าที่จะแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง ปัญหาที่เกิดขึ้นนี้จึงนำมาสู่การพิจารณาพิจารณาว่าในกรณีเช่นนี้แล้ว เราควรจะชื่นชมหรือแนะนำอย่างไรเพื่อเป็นการส่งเสริมและสร้างจินตนาการและความภูมิใจให้แก่พวกเขา

สำหรับกรวิจัยครั้งนี้ ได้เห็นความสำคัญในการจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาศักยภาพให้แก่เด็กเร่ร่อน ซึ่งคณะกรรมการสิทธิเด็กแห่งสหประชาชาติได้ระบุว่า “เด็กเร่ร่อนบนท้องถนน” นั้นใช้กับเด็กที่วิถีชีวิตขึ้นอยู่กับท้องถนนทั้งเพื่ออยู่อาศัยหรือทำงาน ไม่ว่าจะด้วยคนเดียว ร่วมกับเพื่อนหรือครอบครัว และมีความผูกพันกับพื้นที่สาธารณะอย่างมาก ซึ่งจากคำนิยามดังกล่าวนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงมิติของการเร่ร่อน ไม่ใช่แค่กลุ่มเด็กที่ออกจากบ้าน อาศัยนอนตามที่สาธารณะอย่างที่เรารู้จักกัน แต่ยังรวมถึงกลุ่มเด็กที่ออกมาทำงานช่วยเหลือครอบครัวบนท้องถนนอีกด้วย (สมพงษ์ จิตระดับ และคณะ, 2562) ซึ่งเด็กเหล่านี้บางคนได้พัฒนาตัวเองและก้าวเข้าสู่หนทางที่ดีกว่าในการดำรงชีวิต มีการพัฒนาตัวเองในทักษะด้านต่าง ๆ บางคน บางกลุ่มรวมตัวกันฝึกฝนกิจกรรมทางศิลปะ แล้วนำไปจำหน่ายหารายได้เลี้ยงตัวเอง โดยให้พวกเขาสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ด้วยตัวเองจากกระบวนการที่ผู้วิจัยได้ไปเผยแพร่ด้วยรูปแบบกิจกรรมศิลปะเชิงปฏิบัติการในพื้นที่นอกสถาบันการศึกษา ซึ่งได้คาดหวังว่าผลงานสร้างสรรค์ของพวกเขาจะเป็น



การถ่ายทอดโลกของความฝันที่พวกเขาอยากวาดออกมาด้วยลายเส้นเพื่อนำมาเป็นต้นแบบหรือแม่พิมพ์ และผลิตเป็นผลงานภาพพิมพ์ด้วยตัวของพวกเขาเอง โดยที่ผลจากการจัดกิจกรรมศิลปะ ผลงานของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบอันเกิดจากกิจกรรมศิลปะ และผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ที่มีรากฐานจากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ของผู้วิจัยจะนำมาจัดแสดงเผยแพร่ร่วมกันในชุมชน เพื่อกระตุ้นให้เด็กเหล่านี้ได้เกิดความภาคภูมิใจในตัวเองถึงศักยภาพของพวกเขาที่มีอยู่ ตลอดจนเพื่อเป็นกระบอกเสียงให้ชุมชนได้ตระหนักถึงความสำคัญของเด็กมากขึ้น

### วัตถุประสงค์

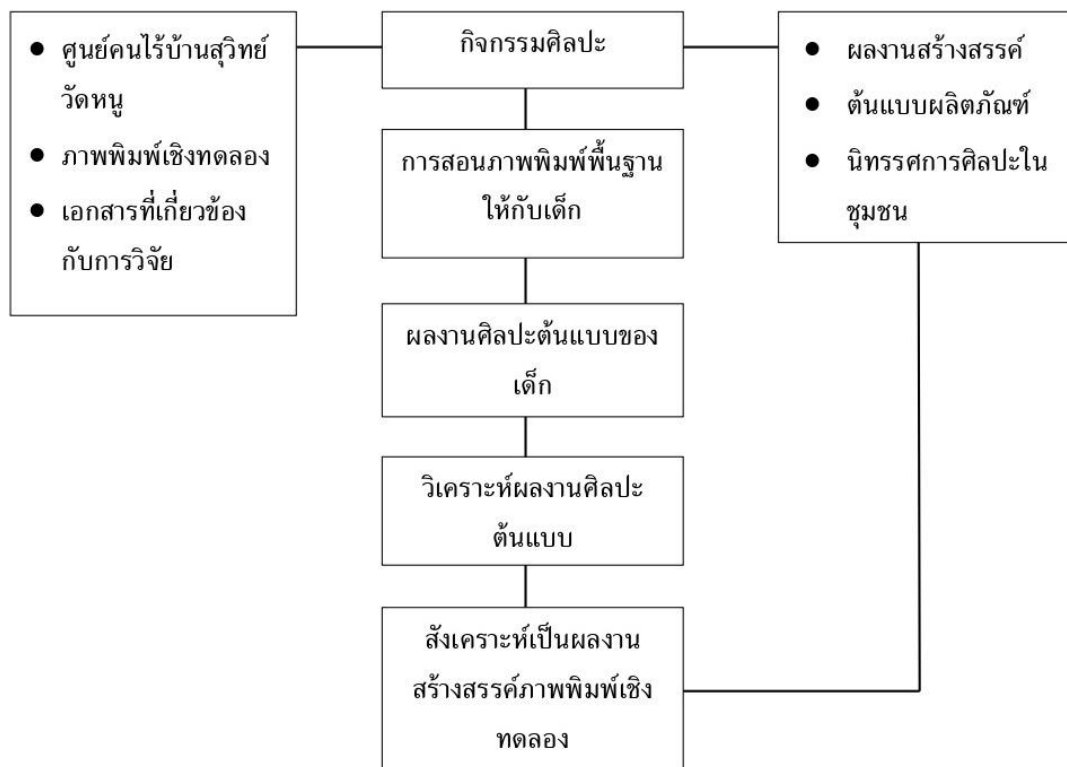
1. เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กเร่ร่อนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย
2. เพื่อบันทึกความฝันของเด็กเร่ร่อนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย โดยผ่านกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ของผู้วิจัย

### กรอบการวิจัย

โครงการบันทึกความฝันของเด็กเร่ร่อน: ด้วยกิจกรรมการสอนศิลปะภาพพิมพ์สู่ชุมชน ได้กำหนดโครงสร้างของกรอบวิจัยอ้างอิงจาก IPO Model หรือปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลลัพธ์ (Output) (จักรชัย ตระกูลโอสธ และคณะ, 2564) ซึ่งสำหรับการวิจัยนี้ เน้นกิจกรรมปฏิบัติการทางศิลปะภาพพิมพ์พื้นฐานในการเป็นเครื่องมือพัฒนาศักยภาพด้านทักษะทางศิลปะและจินตนาการของกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเด็ก ศูนย์คนไร้บ้านบ้านสุวิทย์ วัดหนู กรุงเทพฯ) โดยปลูกฝังให้เด็กที่เข้าร่วมวิจัยเปลี่ยนจินตนาการออกมาเป็นภาพ แล้วนำไปพัฒนาเป็นผลงานผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง จากนั้นผู้วิจัยนำผลงานที่ปรากฏมาวิเคราะห์เพื่อสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ เพื่อจัดแสดงนิทรรศการศิลปะในพื้นที่ชุมชน อันเป็นการส่งเสริมและปลูกสำนึกถึงผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่สร้างขึ้นจากกระบวนการทางศิลปะที่มีกลุ่มเด็กที่เข้าร่วมวิจัยเป็นผู้มีส่วนร่วมสำคัญในผลงานสร้างสรรค์และวิจัยครั้งนี้



### ภาพที่ 1 กรอบการวิจัย



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

### ขอบเขตการวิจัย

ด้านเนื้อหาศึกษาแนวคิดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์สำหรับเด็ก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะของกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเด็ก ศูนย์คนไร้บ้านบ้านสุวิทย์ วัดหนู กรุงเทพฯ) จากการศึกษาเอกสาร ผลงานวิจัย แนวคิดและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมทางศิลปะ เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะภาพพิมพ์ของเด็ก และนำผลงานที่ได้จากกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์เชิงทดลองของผู้วิจัย

ด้านระยะเวลาในการจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ กับกลุ่มเด็กอาสาทั้งหมด 8 คน เป็นการจัดกิจกรรมศิลปะกับเด็กกลุ่มเดิมทั้งหมด 2 กิจกรรม ใช้เวลากิจกรรมละไม่เกิน 3 ชั่วโมง และแต่ละกิจกรรมจะมีระยะเวลาห่างกันประมาณ 1 เดือน แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคไวรัสโควิด – 19 จึงทำให้ระยะเวลาในแต่ละกิจกรรมห่างออกไปเกินกว่าที่กำหนด และในกิจกรรมที่ 3 เป็นการเผยแพร่ผลงานภาพพิมพ์ของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 8 ชิ้นงาน ผลงานสร้างสรรค์เชิงทดลองของผู้วิจัย ขนาด 30 x 40 เซนติเมตร จำนวน 8 ชิ้นงาน และผลิตภัณฑ์ต้นแบบ พิมพ์ลงบนเสื้อ กระเป๋าผ้า ที่ได้จากแม่พิมพ์ที่ทำมาจากต้นแบบงานภาพพิมพ์ของเด็ก เผยแพร่ผลงานทั้งหมดในศูนย์ไร้บ้านสุวิทย์ วัดหนู กรุงเทพฯ





## นิยามศัพท์

เด็กเร่ร่อน คือ เด็กที่อาศัยอยู่และใช้พื้นที่ในศูนย์คนไร้บ้านซึ่งเป็นการรวมตัวของกลุ่มคนเร่ร่อน เพื่อให้มีชีวิตที่ดีขึ้น รวมถึงเด็กชุมชนแออัดซึ่งบางคนอาศัยอยู่กับผู้ปกครอง เด็กเหล่านี้มีการรวมกลุ่มกัน ทำกิจกรรมเชตสิงโตไปตามท้องถนน ตลาด ภายในชุมชน เพื่อหารายได้เลี้ยงตัวเองและจุนเจือครอบครัว โดยเด็กเหล่านี้มีความผูกพันต่อพื้นที่สาธารณะและชุมชนเป็นอย่างมาก

แม่พิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) จัดอยู่ในกระบวนการพิมพ์พื้นราบ (Planographic Printing Process) เป็นการพิมพ์โดยให้หมึกพิมพ์ติดอยู่ผิวหน้าของแม่พิมพ์ที่ราบเรียบ โดยที่ไม่ต้องขูดหรือแกะพื้นผิวของแม่พิมพ์ให้เป็นร่องลึกลงไป แต่ภาพผลงานที่ปรากฏนั้นเกิดขึ้นจากการสร้างร่องรอยเฉพาะส่วนที่เป็นเนื้อสี โดยการขูด ขีด ประทับ หรือการใช้สารเคมีในการทำปฏิกิริยากับหมึกพิมพ์ จึงเป็นแม่พิมพ์ที่ทำได้เพียงครั้งเดียวไม่สามารถทำจำนวนพิมพ์ได้เหมือนแม่พิมพ์ชนิดอื่น ๆ จัดเป็นภาพพิมพ์พื้นฐานเหมาะที่จะเด็กเรียนรู้ในเบื้องต้น

แม่พิมพ์โฟม (Foam Printmaking) จัดอยู่ในกระบวนการพิมพ์ผิวขรุขระ (Relief Printing Process) เป็นการพิมพ์โดยให้หมึกพิมพ์ติดอยู่บนผิวหน้าของแม่พิมพ์ ที่เกิดจากการขูด ขีด กด เจาะหรือตัดลงบนแม่พิมพ์ที่เป็นแผ่นโฟมอัด โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือแกะไม้หรืออุปกรณ์ที่มีความคม สามารถสร้างจำนวนพิมพ์ซ้ำได้ในระดับหนึ่ง จึงเหมาะกับเด็กในการเรียนรู้ภาพพิมพ์พื้นฐาน

## แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเชิงปฏิบัติการภาพพิมพ์ คือ แนวคิดเชิงปฏิบัติการหรือกระบวนการที่เรียกว่าศิลปะภาพพิมพ์ ซึ่งหมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่มีปัจจัยในด้านการมีต้นแบบของภาพแล้วนำไปสู่การสร้างร่องรอย เพื่อผลิตซ้ำให้เกิดเป็นจินตภาพใหม่แบบรูปธรรม โดยลักษณะสำคัญของศิลปะภาพพิมพ์ก็คือ การผลิตซ้ำภาพเดิมในจำนวนที่มากกว่าการสร้างสรรค์จิตรกรรม สურพงษ์ สมสุข (2561) กล่าวว่า ภาพพิมพ์เป็นผลงานศิลปะที่อยู่ในสาขาทัศนศิลป์ (Visual Arts) เช่นเดียวกับผลงานทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ซึ่งอยู่ในประเภทจิตรศิลป์ (Fine Arts) ภาพพิมพ์ เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการทางเทคนิคต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดร่องรอย ลวดลายลงบนวัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ แล้วถูกกดทับลงบนกระดาษหรือวัสดุอื่น ๆ ที่ต้องการ จนเกิดเป็นผลงานภาพพิมพ์ ได้แก่ ภาพพิมพ์จากส่วนนูน ภาพพิมพ์ร่อง ภาพพิมพ์พื้นราบ และภาพพิมพ์ลายฉลุ (อัสนีย์ ชูอรุณ, 2543)

แนวคิดเรื่องของความฝันและจินตนาการ แรนดี้ เพาซ์ และเจฟฟรีย์ ซาสโลว์ (2562) กล่าวว่า “ทุกความสำเร็จของผมและทุกสิ่งที่ผมรักล้วนมาจากความฝันและเป้าหมายในวัยเด็ก...” ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ผู้วิจัยก็เกิดสมมุติฐานได้ว่า เมื่อเห็นภาพวาดที่เกิดจากความฝันและจินตนาการของเด็ก ซึ่งในเด็กแต่ละคนมีความฝันที่แตกต่างกันออกไป มันอาจจะมียุคประกอบหลายอย่างที่คอยเป็นแรงผลักดันให้เด็กได้แสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ควรที่จะคอยให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับเด็ก รวมทั้งช่วยกันส่งเสริมให้พวกเขาเป็นเด็กที่กล้าที่จะแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง เพื่อเป็นการเสริมสร้างจินตนาการและความภูมิใจให้แก่เด็กด้วย

แนวคิดในเรื่องของกิจกรรมศิลปะ คือ แนวคิดเชิงปฏิบัติการที่ว่าด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะที่มีกลุ่มบุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์อันเกิดจากการคิด และการวางแผนอย่างเป็นระบบโดย



ศิลปิน ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยดำรงสถานะของการเป็นผู้จัดทำนันทนาการกิจกรรมศิลปะที่ส่งผลในด้านการกระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กได้เห็นศักยภาพของตนเองผ่านการเรียนรู้ทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์พื้นฐานที่ได้ผลิตขึ้นเป็นผลงานศิลปะและผลิตภัณฑ์ได้ ซึ่งในกิจกรรมศิลปะเราจะคาดหวังกับผลงานของกลุ่มเด็กตัวอย่างที่มาร่วมกิจกรรมศิลปะไม่ได้ทั้งหมด ดังที่ มานพ ถนอมศรี (2542, อ้างถึงใน กาญจนา ชลสุวรรณ, 2561) กล่าวว่า ภาพวาดเป็นโลกสมมุติอย่างหนึ่งที่ทำให้เด็กได้จินตนาการถึงความสุขที่เขาฝันถึง ซึ่งเด็กอาจจะต้องการหรือไม่ต้องการก็ได้ และก็เชื่อว่าเด็กทุกคนที่มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จะวาดภาพและแก้ปัญหาได้ดีเหมือนกันทุกคน บางคนสร้างสรรค์ได้ดีเยี่ยมแต่บางคนแก้ปัญหาได้ไม่ทันัก แต่ทุกผลงานล้วนออกมาจากความตั้งใจและสติปัญญาของเด็ก

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### 1. ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์

ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเด็กอาสาสมัคร) แบบเลือกเจาะจง (Purposive Sampling) สำหรับเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์สำหรับเด็ก โดยเป็นกลุ่มเด็กที่มีอายุ 12 – 17 ปี ภายในศูนย์คนไร้บ้านสุวิทย์ วัดหนู บางกอกน้อย กรุงเทพฯ ซึ่งกลุ่มเด็กเหล่านี้ที่มีอายุระหว่างเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้มีจำนวนทั้งหมด 8 คน ที่มีอายุไม่น้อยจนเกินไป พอที่จะควบคุมวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการทำงานศิลปะภาพพิมพ์ได้ และเป็นกลุ่มอายุที่เริ่มหารายได้ให้ตัวเอง หรือบางคนก็ช่วยผู้ปกครองหารายได้จุนเจือครอบครัว กลุ่มเด็กอาสาเหล่านี้หารายได้พิเศษ ด้วยการเช็ดสิงโตไปตามท้องถนน ในตลาดละแวกชุมชน ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะ เมื่อแยกย้ายจากคณะสิงโต บางคนก็ไปหารายได้จากการรับรถ เฝ้ารอตามร้านอาหารต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงมองเห็นความตั้งใจในการแสวงหาการมีชีวิตอยู่ที่ดีขึ้นของกลุ่มเด็กอาสาเหล่านี้ จึงสอบถามไปยังผู้ดูแลศูนย์คนไร้บ้าน อธิบายให้เห็นวัตถุประสงค์ของโครงการ ที่จะพัฒนาศักยภาพของเด็กกลุ่มนี้ด้วยกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ ซึ่งท้ายที่สุดจะนำงานสร้างสรรค์ของเด็กมาต่อยอดเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ ลงบนถุงผ้าหรือเสื้อ และผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ของผู้วิจัย

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสอบถามความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ โดยให้ตอบแบบสอบถามในครั้งสุดท้ายที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ กลับกลุ่มเด็กอาสาสมัครเดิมเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยความคิดเห็น โดยแปลความหมายความเห็นเป็น 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 อ้างถึงใน จักรชัย ตระกูลโอสถ และคณะ, 2564)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ดี

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยมาก

2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมโดยการบันทึกภาพถ่าย และผลงานของกลุ่มเด็กอาสา

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 เก็บภาคเอกสารจากเอกสารต่าง ๆ บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะเด็ก หนังสือ ตำรา จากศูนย์หนังสือ ห้องสมุด รวมไปถึงสื่อออนไลน์ ด้วยการบันทึก ถ่ายเอกสาร และการถ่ายภาพนิ่งเพื่อศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ

3.2 เก็บข้อมูลจากภาคสนาม จากหอศิลป์ หรือกิจกรรมศิลปะเด็กต่าง ๆ ทั้งจากที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมหรือจัดกิจกรรม หรือกิจกรรมศิลปะที่มีความสัมพันธ์ในลักษณะเดียวกับโครงการวิจัย ด้วยการจดเป็นลายลักษณ์อักษร ภาพร่าง ถ่ายภาพนิ่งหรือบันทึกด้วยการถ่ายภาพวิดีโอ

3.3 เก็บข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ทั้งหมด 3 กิจกรรม จากแบบสอบถามความพึงพอใจ การบันทึก การสังเกตพฤติกรรม และจากผลงานภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสาที่เข้าร่วมกิจกรรม

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ผลกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ จากกลุ่มตัวอย่างในความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ที่จัดขึ้น ผลด้านการมีส่วนร่วมและสนุกในการเข้าร่วมกิจกรรม ผ่านการสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถาม และผลงานศิลปะภาพพิมพ์

4.2 วิเคราะห์ผลที่ได้จากกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ แล้วนำไปสู่การสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ และต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้แม่พิมพ์เดียวกันกับแม่พิมพ์ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย เพื่อเผยแพร่ผลงานจากกิจกรรมศิลปะ และผลงานสร้างสรรค์ ภายในชุมชนของกลุ่มเด็กอาสา

### 5. การจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์

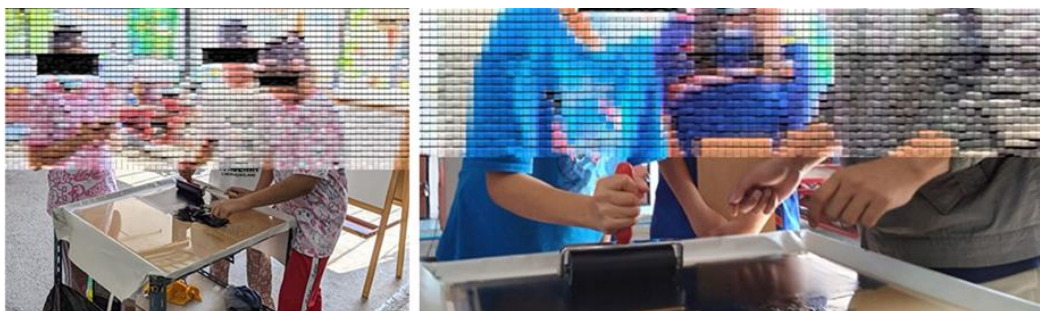
โดยผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมไว้ทั้งหมด 3 กิจกรรม จะเป็นกิจกรรมที่กลุ่มเด็กอาสาสมัครได้ทดลองทำศิลปะภาพพิมพ์ 2 กระบวนการ โดยผู้วิจัยได้จัดการให้มีลักษณะของกิจกรรม เพื่อสามารถนำไปสู่การวิเคราะห์ สำหรับการวิจัยและการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนขึ้น

กิจกรรมที่ 1 แม่พิมพ์ครั้งเดียว ในหัวข้อเรื่องฝันที่ฉันอยากจะวาด

กิจกรรมที่ 2 แม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระดาษผ้า ลีโ

กิจกรรมที่ 3 เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในชุมชน งานศิลปะภาพพิมพ์ของเด็ก ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย แม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio) และผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แม่พิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ที่ได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสาที่เข้าร่วมโครงการ

ภาพที่ 2 กิจกรรมที่ 1 แม่พิมพ์ครั้งเดียว ในหัวข้อเรื่องฝันที่ฉันอยากจะวาด



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.





กิจกรรมที่ 1 แม่พิมพ์ครั้งแรก ในหัวข้อเรื่องฝันที่ฉันอยากจะทำ เป็นกิจกรรมที่สอนศิลปะภาพพิมพ์พื้นฐานให้แก่กลุ่มเด็กอาสา เพื่อให้เด็กได้ทดลองจับวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการพิมพ์ภาพ สร้างความคุ้นเคยที่จะเริ่มเรียนรู้ในการปฏิบัติงานภาพพิมพ์ เมื่อทีมผู้วิจัยได้สาธิตขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์ครั้งแรก เด็กหลายคนรู้สึกประหลาดใจกับภาพผลงานที่ได้ ที่มีลักษณะที่กลับด้านจากที่วาด เด็กหลายคนเลือกที่จะวาดหลายผลงาน บางคนมีความกล้าที่จะวาดในสิ่งที่เขาคิดฝันออกมาก จึงวาดออกมาหลายชิ้นงาน เด็กบางคนเริ่มแรกไม่รู้จะวาดอะไร แต่พอเริ่มที่จะวาดไปแล้ว กลับถ่ายทอดความเป็นจริงในอาชีพของเขา คือวาดคณะเซตสิ่งโตของพวกเขาสวมกับจินตนาการอันสนุกสนาน แต่เด็กบางคนก็เคอะเขินเขียนเพียงแต่ชื่อ และมีภาพหัวใจกับดอกไม้ ซึ่งก็ไม่ผิดแต่อย่างใด ทั้งการปฏิบัติงานภาพพิมพ์ยังช่วยให้กลุ่มเด็กอาสา ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน รู้จักช่วยเหลือกันในการกลิ้งสี การวางกระดาษ และการเก็บล้างวัสดุอุปกรณ์

ภาพที่ 3 กิจกรรมที่ 2 แม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระเป๋ากว่า เสื้อ



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

กิจกรรมที่ 2 แม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระเป๋ากว่า เสื้อ ผู้วิจัยเลือกเทคนิคแม่พิมพ์โฟมเป็นกิจกรรมที่ 2 ด้วยเหตุผลที่ว่า กลุ่มเด็กอาสา มีความคุ้นเคยกับวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานภาพพิมพ์ขั้นบ้างแล้ว จึงให้เรียนรู้ลักษณะการพิมพ์ซ้ำซึ่งเป็นหัวใจหลักของศิลปะภาพพิมพ์ ด้วยกระบวนการพิมพ์ผิวนูน จากเทคนิคที่ไม่ซับซ้อน โดยใช้แม่พิมพ์โฟมแทนแม่พิมพ์แกะไม้ เพื่อที่กลุ่มเด็กอาสา จะได้ไม่ต้องใช้เครื่องมือแกะไม้ ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายในขณะที่ปฏิบัติงาน และแม่พิมพ์โฟมนอกจากจะสร้างได้โดยง่ายโดยการขูดขีดยังสามารถที่จะฉลุเป็นรูปทรงต่าง ๆ ได้โดยง่าย ในขณะที่ปฏิบัติงานพิมพ์ลงบนเสื้อผ้า กระเป๋า เด็กมีความสุขสนุกสนานในขั้นตอนการผลิตซ้ำของภาพพิมพ์ และช่วยเหลือกันเป็นอย่างดีในการปฏิบัติงาน

## 6. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ และผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

โดยผู้วิจัยเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นจากการที่ได้แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสา จากการสังเคราะห์ชุดข้อมูลและวิเคราะห์ผลสรุปทั้งหมด มีการใช้แม่พิมพ์แกะไม้ที่ทำเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มเด็กอาสา มากับค่าเป็นแม่พิมพ์ร่องลึก เพื่อนำแม่พิมพ์ต้นแบบนี้มาใช้เป็นแม่พิมพ์ในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ซึ่งเป็นการค้นพบกระบวนการทำงานภาพพิมพ์ ผ่านต้นแบบผลิตภัณฑ์และนำมาสู่ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ภาพที่ 4 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์แกะไม้ ที่นำไปใช้เป็นแม่พิมพ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มเด็กอาสาสมัคร



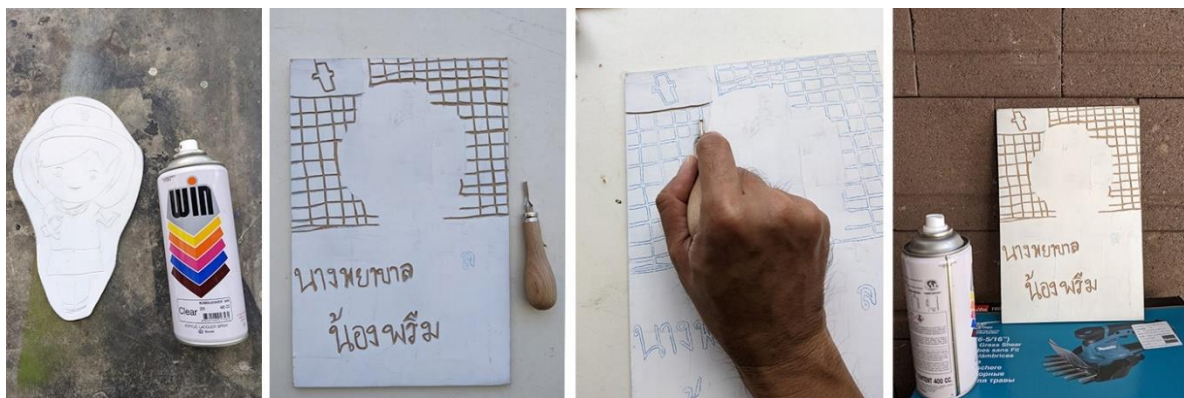
หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

ภาพที่ 5 ขั้นตอนการพิมพ์แม่พิมพ์แกะไม้ลงบนกระเป๋าคanvas



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

ภาพที่ 6 ขั้นตอนการแกะแม่พิมพ์แกะไม้เป็นแม่พิมพ์ร่องลึก และขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ร่องลึกในส่วนพื้นหลังของผลงาน



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.



### ภาพที่ 7 ขั้นตอนการพิมพ์แม่พิมพ์ร่องลึก



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

### 7. การเผยแพร่ผลงานจากการจัดกิจกรรมศิลปะในชุมชน

สำหรับการเผยแพร่ผลงานอยู่ในกิจกรรมที่ 3 ผู้วิจัยได้เผยแพร่ผลงานในสถานที่ที่จัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ คือในศูนย์คนไร้บ้านสุวิทย์ วัดหนู บางกอกน้อย กรุงเทพฯ โดยจัดขึ้นเพื่อให้เข้ากับบริบทในการจัดกิจกรรมศิลปะ เนื่องจากศูนย์คนไร้บ้านแห่งนี้ มีคนเข้ามาติดต่อพอสมควร ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จากกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสา ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ รวมถึงเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของกลุ่มเด็กอาสา เพื่อให้ผู้คนได้เห็นศักยภาพของเด็กเหล่านี้ และในกิจกรรมที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ให้แบบสอบถามความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมกับกลุ่มเด็กอาสา เพื่อใช้ในการประเมินผลการวิจัย

### ภาพที่ 8 การเผยแพร่ผลงานจากการจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ ในศูนย์คนไร้บ้านสุวิทย์ บางกอกน้อย กรุงเทพฯ



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.



ภาพที่ 9 ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย แม่พิมพ์ต้นแบบ และผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กอาสาสมัคร



หมายเหตุ. โดย ปราณต์ ชาญโลหะ, 2565.

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

| เพศ  | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|------|------------|--------|
| ชาย  | 4          | 50.00  |
| หญิง | 4          | 50.00  |
| รวม  | 8          | 100.00 |

หมายเหตุ. โดย ปราณต์ ชาญโลหะ, 2565.

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

| อายุ       | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|------------|------------|--------|
| 7 - 12 ปี  | 1          | 12.50  |
| 13 - 18 ปี | 7          | 87.50  |
| รวม        | 8          | 100.00 |

หมายเหตุ. โดย ปราณต์ ชาญโลหะ, 2565.



ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะ

| ระดับความคิดเห็น                                                    | $\bar{x}$ | S.D. | แปลผล   |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|------|---------|
| <b>ด้านเนื้อหา</b>                                                  |           |      |         |
| 1. ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมหนู รู้จักศิลปะภาพพิมพ์มากนักน้อยเพียงใด      | 3         | 0.53 | ปานกลาง |
| 2. หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมหนู รู้จักศิลปะภาพพิมพ์มากนักน้อยเพียงใด   | 4.38      | 0.52 | ดี      |
| 3. หนูได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์มากนักน้อยเพียงใด          | 4.63      | 0.52 | ดีมาก   |
| <b>ด้านประโยชน์ของกิจกรรม</b>                                       |           |      |         |
| 4. หนูคิดว่ากิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์มีประโยชน์กับหนูมากนักน้อยเพียงใด   | 4.25      | 0.46 | ดี      |
| 5. หนูคิดว่ากิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์มีประโยชน์กับชุมชนมากนักน้อยเพียงใด | 4.38      | 0.52 | ดี      |
| <b>ด้านความพึงพอใจโดยรวม</b>                                        |           |      |         |
| รวม                                                                 | 4.13      | 0.76 | ดี      |

หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

### ผลการวิจัย

1. จากการสังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติงาน และการบันทึกผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสาทั้ง 8 คน ทุกคนมีศักยภาพ บางคนทำได้ดีทุกกิจกรรม แต่ทุกคนล้วนมีความสุขและสนุกกับกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ การได้จับสัมผัสกับวัสดุอุปกรณ์ การรู้จักกระบวนการผลิตซ้ำ ที่เป็นหัวใจหลักของศิลปะภาพพิมพ์ นำมาซึ่งการพัฒนาศักยภาพของพวกเขา ซึ่งผลสรุปจากแบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมจากค่าเฉลี่ยก่อนเข้าร่วมกิจกรรม จะเห็นได้ว่ากลุ่มเด็กรู้จักศิลปะภาพพิมพ์มากนักน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 3 (ปานกลาง) หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง กลุ่มเด็กอาสา รู้จักศิลปะภาพพิมพ์มากนักน้อยเพียงใด ระดับคะแนน 4.38 (ดี) ระหว่างที่ร่วมกิจกรรมกลุ่มเด็กอาสา ได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์มากนักน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 4.63 (ดีมาก) มีความเห็นว่ากิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์มีประโยชน์มากนักน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 4.25 (ดี) และกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์มีประโยชน์กับชุมชนมากนักน้อยเพียงใด ในระดับคะแนน 4.38 (ดี) สรุปด้านความพึงพอใจโดยรวม 4.13 (ดี) ซึ่งจากคะแนนที่สรุปมา จะเห็นได้ว่าหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มเด็กอาสา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก และก็เห็นว่ากิจกรรมนี้มีประโยชน์กับตัวกลุ่มเด็กอาสาและชุมชน



ภาพที่ 10 ผลงานในกิจกรรมที่ 1 แม่พิมพ์ครั้งเดียว ในหัวข้อเรื่องฝันที่ฉันอยากจะทำ



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

ตารางที่ 4 สรุปผล “ฝันที่ฉันอยากจะทำ” จุดเด่นที่ได้จากผลงานภาพพิมพ์ แม่พิมพ์ครั้งเดียว

| หัวข้อ “ฝันที่ฉันอยากจะทำ” | เด็กที่ยังเรียนอยู่ |      | เด็กที่ไม่ได้เรียน |      |
|----------------------------|---------------------|------|--------------------|------|
|                            | ชาย                 | หญิง | ชาย                | หญิง |
| นางพยาบาล                  |                     | 2    |                    |      |
| นักวอลเลย์บอล              | 1                   |      |                    |      |
| คนเตะฟุตบอล                |                     |      | 1                  |      |
| คนเชิดสิงโต                | 1                   |      |                    |      |
| การ์ตูน                    | 1                   |      |                    |      |
| ชื่อตัวเอง                 |                     | 2    |                    |      |
| รวม                        | 8                   |      |                    |      |

หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

จากการวิเคราะห์ผลในกิจกรรมที่ 1 ในหัวข้อ “ฝันที่ฉันอยากจะทำ” แม่พิมพ์ครั้งเดียว จากตารางที่ 4 ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์เด็กออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 เป็นเด็กที่ยังเรียนอยู่ มี 7 คน และกลุ่มที่ 2 เป็นเด็กที่ไม่ได้เรียน มี 1 คน ข้อมูลเหล่านี้ได้จากการพูดคุยกันระหว่างที่เด็กกำลังร่วมกิจกรรม จะเห็นว่า ในเด็กผู้หญิง 4 คน จะเขียนในรูปแบบที่คล้ายกัน แตกต่างตรงรายละเอียดในภาพ กลุ่มเด็กที่ยังคงเรียนอยู่ในระบบการศึกษาส่วนใหญ่จะเขียนถึงอาชีพที่เขาอยากเป็น เช่น นางพยาบาล นักวอลเลย์บอล นักฟุตบอล



หรือตัวการ์ตูน (ภาพที่ 11) ส่วนเด็กกลุ่มที่ไม่ได้เรียนหนังสือแล้ว มีอยู่หนึ่งคน เป็นเด็กที่มีอายุมากที่สุดในกลุ่ม ได้วาดคนเซตสิ่งโต (ภาพที่ 12) เด็กคนนี้ใช้อาชีพจริงของพวกเขามาในการสร้างสรรค์ผลงาน มีลายเส้นคล้ายกับศิลปะแบบเด็ก ผสมกับจินตนาการแต่บอกเรื่องราวความเป็นจริงของเขาตัวเขา ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการของอาชีพของ Ginzberg ที่แบ่งช่วงการตัดสินใจเลือกอาชีพของคนออกเป็น 3 ระยะคือ ระยะเพื่อฝัน ระยะพิจารณาเลือกอาชีพ และระยะพิจารณาตามสภาพความเป็นจริง ซึ่งในช่วงระยะนี้วัยรุ่นจะเริ่มคำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ตามสภาพความเป็นจริงในการเลือกอาชีพ (จิรนนท์ ไวยศรีแสง, 2552 อ้างถึงใน เสาวลักษณ์ โรจน์สุธี และ บุญญิต ยงย่น, 2557) ส่วนใหญ่กลุ่มเด็กอาสาเพิ่งเคยได้ทำศิลปะภาพพิมพ์แบบนี้เป็นครั้งแรก แปลกใจกับภาพที่เกิดขึ้น เพราะจะภาพที่ปรากฏจะกลับด้านจากภาพที่วาดบนแม่พิมพ์ ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้วิจัย ที่ต้องการให้เด็กรู้จักกับศิลปะภาพพิมพ์จากข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น การที่เด็กได้เขียนตัวหนังสือ เขียนชื่อ หรือเขียนความฝันหรือจินตนาการต่าง ๆ เมื่อภาพที่ปรากฏกลับด้านออกมา ผู้วิจัยต้องการให้คนที่ดูได้หยุดคิด แล้วค่อย ๆ อ่านข้อความที่กลับด้านนั้น ด้วยความตั้งใจเหมือนว่าเรากำลังให้เห็นคุณค่าความฝันของเด็กกลุ่มนี้

จากการสังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติงาน และการบันทึกผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสา พวกเขามีศักยภาพในการทำงานศิลปะภาพพิมพ์ มีความสนใจในการเรียนรู้จักวัสดุอุปกรณ์ ทุกคนอยากที่จะจับลูกกลิ้ง อยากทดลองกลิ้งหมึกลงบนแม่พิมพ์ และส่วนมากปฏิบัติงานมากกว่า 1 ชิ้น แต่ผู้วิจัยจะเลือกผลงานภาพพิมพ์ชิ้นแรกที่ได้ทดลองทำ มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ต่อยอดไปสู่แม่พิมพ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ และงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ของผู้วิจัยในลำดับต่อไป

ภาพที่ 11 ผลงานในกิจกรรมที่ 1 แม่พิมพ์ครั้งแรก นางพยาบาล นักวอลเลย์บอล ตัวการ์ตูน



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.



ภาพที่ 12 ผลงานในกิจกรรมที่ 1 แม่พิมพ์ครั้งแรกเดียว คนเซดสิงโต



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

กิจกรรมที่ 2 แม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระเป๋าดำ เสื้อ กลุ่มเด็กอาสาสมัครมีความคุ้นเคยกับศิลปะภาพพิมพ์มากขึ้น ในกิจกรรมนี้กลุ่มเด็กอาสาสมัครได้รู้จักการผลิตซ้ำ ซึ่งต่างจากกิจกรรมที่แล้ว ที่เป็นแม่พิมพ์ครั้งแรกเดียวจากการสังเกตพบวิทยากรสาธิตการพิมพ์แม่พิมพ์โฟมลงบนเสื้อ กลุ่มเด็กอาสาสมัครส่วนมากจะมีความรู้สึกอยากทำ บางคนวาดภาพจากจินตนาการคล้ายกับกิจกรรมที่ 1 บางคนวาดเริ่มแรกด้วยความไม่มั่นใจ แต่จบด้วยความสุขเมื่อผลงานสำเร็จออกมา บางคนคอยแก้ปัญหาในการจัดวางองค์ประกอบบนแม่พิมพ์ ด้วยการจุดซ้ำกัน (ภาพที่ 13) หรือลอกเทคนิคในการชุบสีจากกลุ่มเด็กอาสาสมัครด้วยกัน

ผลสรุปในกิจกรรมที่ 2 จากการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเด็กอาสาสมัครทั้ง 8 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเด็กกลุ่มเดิม ทุกคนมีความสนุกกับกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ การได้จับสัมผัสกับวัสดุอุปกรณ์ การรู้จักกระบวนการผลิตซ้ำ ที่เป็นหัวใจหลักของศิลปะภาพพิมพ์ นำมาซึ่งการพัฒนาศักยภาพของพวกเขา

ภาพที่ 13 ผลงานในกิจกรรมที่ 2 แม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระเป๋าดำ เสื้อ



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.

2. ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของกลุ่มเด็กอาสาที่เข้าร่วมกิจกรรม เริ่มต้นจากผลงานแม่พิมพ์ครั้งเดียวของเด็กแต่ละคน ผู้วิจัยได้ดึงจุดเด่นของผลงานเด็กซึ่งบ่งบอกและเป็นตัวแทนของพวกเขาในผลงานว่า พวกเขาเป็นใครหรือต้องการเป็นใครในภาพที่เขาวาดมาทำเป็นภาพร่างต้นแบบผลงานภาพพิมพ์ ผู้วิจัยเลือกแม่พิมพ์ร่องลึกในการสร้างสรรค์ เพื่อต้องการให้เห็นความนูนลึกของเส้น สร้างพื้นผิว (Texture) ให้คล้ายกับพื้นถนนที่เด็กกลุ่มนี้ใช้ในการหารายได้ พื้นผิวเปรียบเหมือนพื้นที่แห่งความจริง อีกครึ่งของผลงานเป็นพื้นที่ว่าง (Space) สีขาวแทนพื้นที่ความฝันของพวกเขา แต่ถูกทับซ้อนด้วยรูปทรง (Form) ซึ่งเป็นตัวความฝันของเด็ก โดยการฉลุแม่พิมพ์ให้เป็นรูปทรงเมื่อพิมพ์ไปแล้วครั้งหนึ่งก็จะขยับแม่พิมพ์ไปมากน้อยตามความเหมาะสมของชิ้นงาน ในแต่ละครั้งที่ขยับแม่พิมพ์ ก็ไม่ได้ฉลุแม่พิมพ์เพิ่ม เพื่อต้องการให้เกิดการทับซ้อน (Overlap) และก่อให้เกิดรูปทรงใหม่ที่เกิดจากการทับซ้อนกัน ผลที่ได้เพิ่มจากการพิมพ์ซ้ำกันโดยที่ไม่ได้ฉลุหมึกพิมพ์เพิ่ม ก่อให้เกิดค่าน้ำหนัก (Tone) ที่แตกต่างกัน สี (Color) ในผลงานสร้างสรรค์ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปะของเด็กเป็นชุดสีเอกรงค์ (Monochrome) คือ การใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่เป็นการใช้สีกลมกลืนแบบเดียว สีเอกรงค์ได้ทำการขบเน้นเส้นและน้ำหนักอ่อนแก่ของพื้นผิวในผลงาน นอกจากนี้ยังใช้การระบายสีน้ำไปในเส้น ที่เกิดจากการผิดพลาดในการพิมพ์ อาจเกิดจากเส้นในแม่พิมพ์ที่ลึกเกินไป หรืออาจจะเป็นผลมาจากความชื้นในกระดาษไม่เพียงพอในการซับหมึกพิมพ์ในส่วนที่ลึกสุดของแม่พิมพ์ จึงเกิดเป็นพื้นที่ว่างขาวในเส้น ผู้วิจัยจึงใช้สีน้ำระบายลงในพื้นที่ว่างในเส้น โดยเลือกใช้สีจากผลงานวาดเส้นต้นแบบที่กลุ่มเด็กอาสาวาดลงไปบนแม่พิมพ์ครั้งเดียว แต่ละคนจะมีสีที่เลือกใช้ไม่เหมือนกัน ก่อให้เกิดการใช้สีในบางจุดในผลงาน

ภาพที่ 14 ภาพผลงานสร้างสรรค์



หมายเหตุ. โดย ปรานต์ ชาญโลหะ, 2565.





## สรุปและอภิปรายผล

ประกอบด้วยด้านต่าง ๆ ดังนี้

### 1. ด้านกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์

การจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ภายใต้หัวข้อ “ฝันที่ฉันอยากจะทำ” เป็นการเชื่อมโยงความฝันและจินตนาการของเด็ก ที่มีความสัมพันธ์กับความเป็นจริง เพราะจากผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของเด็กที่ส่วนมากจะวาดสิ่งที่อยู่จริง หรือบางคนวาดในอาชีพที่เขาได้ทำเพื่อหารายได้ ผสมกับจินตนาการสภาพแวดล้อมที่เห็นจริง มีการใช้มิติทับซ้อนกัน เหมือนว่ากิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ที่จัดขึ้นนี้ได้ปลดปล่อยจินตนาการของพวกเขาออกมา กลุ่มเด็กอาสา สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อหารายได้เสริมจากผลงานที่พวกเขาทำขึ้น

จากการสังเกตในกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ที่ได้จัดขึ้น กลุ่มเด็กอาสาจะมีความสนใจในกิจกรรมที่ 2 แม่พิมพ์โฟม พิมพ์ลงบนกระดาษ ลื้อ มากกว่าในกิจกรรมแรก เพราะว่าเด็กได้เรียนรู้การสร้างแม่พิมพ์ผิวขน และตัดลื้อแม่พิมพ์เป็นรูปทรงต่าง ๆ สามารถพิมพ์ลงบนผ้า ซึ่งเด็กจะชอบมาก ทั้งยังสามารถพิมพ์ซ้ำสร้างจำนวนจนกว่าแม่พิมพ์จะชำรุด และเทคนิคแม่พิมพ์โฟมนี้ สามารถนำมาใช้ในการทำผลิตภัณฑ์เพื่อหารายได้เสริมให้กับกลุ่มเด็กอาสาแม่พิมพ์โฟมนี้จัดอยู่ในกระบวนการพิมพ์ผิวขน ซึ่งมีหลากหลายเทคนิคให้ได้เรียนรู้ มีความสะดวกในการจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำแม่พิมพ์ หมึกพิมพ์สามารถใช้สีเขื่อน้ำ จึงเหมาะในการพัฒนากิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ในลำดับต่อไป

### 2. ด้านการประเมินผลงาน

การประเมินผลงานของเด็ก เพื่อที่จะนำไปใช้ในผลงานสร้างสรรค์ ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ความสวยงามของภาพที่ปรากฏ ดังที่ มานพ ถนอมศรี (2542, อ้างถึงใน กาญจนา ชลสุวัฒน์, 2561) กล่าวว่า ภาพวาดอาจเป็นโลกสมมุติอย่างหนึ่งที่ทำให้เด็ก ๆ ได้จินตนาการถึงความสุขที่พวกเขาฝันถึง เขาอาจจะต้องการหรือบางทีเขาอาจไม่ต้องการก็ได้ ซึ่งความสุขเป็นเรื่องนามธรรม ไม่มีรูปร่างตัวตน เป็นความว่างเปล่าที่ก่อให้เกิดขึ้นมาเป็นรูปร่าง และรูปทรง ซึ่งรูปทรงที่เด็กสร้างมาไม่ใช่สิ่งที่ทำกันได้ง่าย ทุกขั้นตอนเต็มไปด้วยปัญหาและความยุ่งยาก ซึ่งจำเป็นที่ต้องค้นหาวิธีแก้ปัญหา และเชื่อว่าเด็กที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างจะวาดได้ บางคนสร้างสรรค์ได้อย่างดี ส่วนบางคนถ่ายทอดออกมาได้ไม่ด้นัก แต่ภาพเหล่านั้นล้วนออกมาจากสติปัญญาและจิตใจอันบริสุทธิ์ของเด็ก ความเจริญงอกงามเกิดขึ้นแล้วนับตั้งแต่ที่เด็กจรดดินสอลงบนแผ่นกระดาษอันว่างเปล่า จากข้างต้นเราจะเห็นว่าธรรมชาติของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน เด็กบางคนจะมีความกล้าในการแสดงออกถึงจินตนาการของเขา แต่เด็กบางคนค่อย ๆ เขียนทีละนิด หรืออาจจะไม่สื่อถึงอะไรเลย ซึ่งการแสดงออกของเด็กแต่ละคนนั้นแตกต่างกัน เราอย่าได้คาดหวังว่า เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะจะทำผลงานออกมาได้ดีทุกคน แต่เราควรจะให้ความสนใจในสิ่งที่เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะได้ทำขึ้น เพราะทุกชิ้นเกิดขึ้นมาจากความบริสุทธิ์ใจของพวกเขา

### 3. ด้านผลงานสร้างสรรค์

เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์ “บันทึกความฝันของเด็กเร่ร่อนด้วยกิจกรรมการสอนศิลปะภาพพิมพ์สู่ชุมชน กรณีศึกษาศูนย์คนไร้บ้านสุวิทย์วัดหนู บางกอกน้อย กรุงเทพฯ” เป็นการทำงานระหว่างการศึกษาข้อมูลเชิงงานวิจัย ด้วยกิจกรรมทางศิลปะ การสอบถาม การสังเกตพฤติกรรมของเด็กแต่ละคน แล้วนำมา



ซึ่งแรงบันดาลใจในการถ่ายทอดความฝันของเด็กแต่ละคนมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งจุดเริ่มต้นคือผลงานศิลปะเด็ก (Child Art) คือ การแสดงออกอย่างอิสระเสรีของเด็ก ที่เต็มไปด้วยความฝันและจินตนาการ เด็กนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งแสดงออกมาด้วยความบริสุทธิ์ และตรงไปตรงมา เมื่อนำมาสู่การทำภาพร่างต้นแบบ ที่ต้องใช้ความคิดแบบผู้ใหญ่เข้าไปในผลงาน ซึ่งผู้วิจัยพยายามจัดการโดยไม่เปลี่ยนแปลงสิ่งที่เด็กได้สร้างสรรค์ออกมา แต่ได้เพิ่มกระบวนการทางความคิดแบบผู้ใหญ่ เข้ามาจัดการมิติที่เรียบแบนของเด็ก เพิ่มพื้นผิวในผลงานโดยใช้สื่อความหมายถึงพื้นถนน ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะของเด็กกลุ่มนี้ ผู้วิจัยพยายามแก้ปัญหาทางด้านมิติทางงานภาพพิมพ์ง่าย ๆ แบบศิลปะนาอีฟ (Naïve Art) ประติมาธันยบุรณตระกูล (2560) กล่าวถึง ศิลปะนาอีฟว่าภาพรวมในผลงานของพวกเขา มีบางสิ่งบางอย่างคล้ายกับศิลปะเด็ก แตกต่างตรงวัยที่มีประสบการณ์ในชีวิตมากกว่า มีความคิดความอ่านดีกว่า ผู้วิจัยจึงได้ทดลองใส่ความเคลื่อนไหวในผลงาน ที่ได้แรงบันดาลใจทางด้านรูปแบบจากศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism) ภาพวาดแบบฟิวเจอริสม์เต็มไปด้วยความเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นความเคลื่อนไหวของคน หรือสัตว์ (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2560) ด้วยการขยับแม่พิมพ์ที่เป็นรูปทรงที่แทนตัวตนของเด็ก ทำการพิมพ์ซ้ำให้เคลื่อนไหวอยู่ในผลงาน ให้เห็นว่าความฝันของเด็กนั้นสามารถเคลื่อนไปในที่ต่าง ๆ ได้ จากข้างต้นผู้วิจัยจึงเข้าไปสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับเด็ก โดยไม่ทำลายสิ่งที่มีอยู่ของเด็กแต่ละคนออกไป เพื่อให้เห็นคุณค่าในความฝันของเด็กกลุ่มนี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการเน้นย้ำในผลงานสร้างสรรค์ และในทุกกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ที่ได้จัดขึ้น

กลุ่มเด็กอาสาสมัครนี้มีความแตกต่างจากเด็กกลุ่มอื่น จากการที่ผู้วิจัยได้เคยจัดกิจกรรมศิลปะตามโรงเรียนในต่างจังหวัด เด็กกลุ่มนี้มีการรวมกลุ่มกันตั้งคณะเซดสิงโต ทหารายได้ตามตลาด ตามชุมชน ในพื้นที่สาธารณะ จากผลงานสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มนี้บางคนที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงความแตกต่างของสภาพแวดล้อมในการใช้ชีวิตของเด็กแต่ละคน และของเด็กแต่ละกลุ่มที่เคยร่วมกิจกรรมศิลปะ ว่าผู้ใหญ่ควรเห็นคุณค่าความสำคัญกับความฝันและจินตนาการของพวกเขาย่างเท่าเทียมกัน

### ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเห็นว่าควรจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์ให้เด็กได้เรียนรู้ในทุกกระบวนการของภาพพิมพ์ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ เด็กได้เรียนรู้แค่ 2 กระบวนการ คือ 1) แม่พิมพ์ครั้งเดียว เป็นกระบวนการพิมพ์ผิวราบ (Planographic Printing Process) และ 2) แม่พิมพ์โฟม เป็นกระบวนการพิมพ์ผิวนูน (Relief Printing Process) ยังเหลืออีก 2 กระบวนการที่กลุ่มเด็กอาสาสมัครยังไม่มีโอกาสได้เรียนรู้ คือ กระบวนการพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing Process) กับ กระบวนการพิมพ์ช่องฉลุ (Stencil Printing Process) ใน 2 กระบวนการพิมพ์นี้ อาจจะต้องมีเครื่องมือเช่น เข็มสำหรับขีดขีดเพื่อให้เกิดร่องลึก หรือมีดตัดเตอร์สำหรับการกรีดตัดให้เป็นช่องฉลุ จึงไม่เหมาะที่จะเป็นกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่มีช่วงอายุน้อยจนเกินไป หรืออาจจะต้องมีทีมผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมที่เพียงพอต่อการช่วยเหลือเด็ก เพื่อสอนในการใช้เครื่องมืออย่างถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าควรจัดกิจกรรมศิลปะภาพพิมพ์แบบนี้ให้ครบทุกกระบวนการ เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์ให้แพร่หลายกับเด็กและเยาวชนต่อไป



## รายการอ้างอิง

- กาญจนา ชลสุวัฒน์. (2561). ภาพสะท้อนจากลายเส้นของเด็กในชุมชนแออัด. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ* 2(1). 77-92.
- จตุพร เกิดพิบูลย์. (2560). การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ด้วยแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะเด็ก. *วิจัยและนวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ ระดับชาตินเรศวรวิจัย ครั้งที่13. (น. 1672-1687). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.*
- จักรชัย ตระกูลโอสธ, มนตา ตูลย์เมธการ และ งามอาจ นัยพัฒน์. (2564). การประเมินโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง เครือข่ายภาคกลางตอนล่าง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ในความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *ครุศาสตร์สาร*, 15(1). 205-217.
- ประติมา ธีรนัยบุรณัฏฐะกุล. (2560). การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะดั้งเดิม. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal Silpakorn University*, 10(2). 2940-2956.  
<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/116058/89432>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2560, 25 ธันวาคม). *ฟิวเจอร์ริสม์ ขบวนการศิลปะที่ยืนเคียงข้างฟาสซิสต์*. The Momentum. <https://themomentum.co/ฟิวเจอร์ริสม์-ขบวนการศิลปะ/>
- แรนดี้ เพาซ์ และ เจฟรีย์ ซาสโลว์. (2562). *The Last Lecture [เดอะลาสต์เลกเชอร์]* (พิมพ์ครั้งที่ 35). อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- วาลินี สุขแล้ว. (2558). *รูปแบบการจัดกิจกรรมภาพพิมพ์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้วัสดุท้องถิ่น (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*  
<https://www.edu.chula.ac.th/sites/default/files/users/user48/ป.โท/รูปแบบการจัดกิจกรรมภาพพิมพ์สำหรับนักเรียน.pdf>
- สมพงษ์ จิตระดับ, สุอังคะ วาทีน และ ดานา โมหะหมัดรักษาผล (2562, 8 มิถุนายน). เด็กเร่ร่อนบนท้องถนน. *มติชนออนไลน์*, [https://www.matichon.co.th/columnists/news\\_1527070](https://www.matichon.co.th/columnists/news_1527070)
- สุรพงษ์ สมสุข. (2561). *พัฒนาการและการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะในประเทศไทย*. อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- เสาวลักษณ์ ไรจน์สุธี และ บัญญัติ ยงยวน. (2557). ปัจจัยของการไม่สามารถตัดสินใจเลือกอาชีพได้ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดระยอง. ใน *รัตติยากร วิมลศิริ (บ.ก.), 50 ปี มข. กับการอุทิศเพื่อสังคม. การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15 (น. 2058-2068). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น*
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2543). *ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอเดียนสโตร์