

เส้นทางสู่ หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์





เส้นทางสู่
หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์

กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, ๒๕๕๔.

๑๓๐ หน้า

ISBN 978-616-202-356-9

๑. การศึกษา -- ประวัติศาสตร์ -- การ์ตูน I.ชื่อเรื่อง

พิมพ์ครั้งแรก

เมษายน ๒๕๕๔

จำนวนพิมพ์

๔๕,๐๐๐ เล่ม

ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วังจันทรถesm กระทรวงศึกษาธิการ

ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

สำนักพิมพ์

© เอกสารนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สงวนลิขสิทธิ์

เส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์

หนังสือประมวลประสบการณ์การอบรมนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดทำหนังสือการ์ตูน อันเป็นอีกขั้นในการสอนให้นักเรียนได้ผลิตความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ แทนการตั้งรับและบริโภคความรู้แต่เพียงฝ่ายเดียว ถือเป็นมิติหนึ่งของการรู้หนังสือ (Literacy) ตั้งแต่การรวบรวมข้อมูล การวางโครงเรื่อง การกำหนดตัวละคร ฯลฯ แล้วล้วนแต่เป็นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทั้งสิ้น เอกสารเล่มนี้แบ่งเป็น ๓ ภาค คือ

๑. ความเป็นมาของ “เส้นทางหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์”

๒. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการ์ตูน

๓. หนังสือการ์ตูน ผลงานของนักเรียนที่ร่วมกระบวนการอบรมจาก ๒ โรงเรียนคือ

- โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
- โรงเรียนศรีอยุธยา
- โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี
- โรงเรียนมัธยมสิริวัณวรี ๓ ฉะเชิงเทรา
- โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จ.นนทบุรี
- โรงเรียนบางประกอกวิทยาคม

ทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนจะเริ่มต้นได้จากการฟัง พูด อ่าน และเขียน การเขียนการ์ตูนของนักเรียนจะเป็นการฝึกทักษะนักเรียน ด้านการสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การจินตนาการ และทำยสุด การรู้จักรวบรวมความคิด(การคิดรวบยอด) การเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จ กระบวนการสอนต้องมีการบูรณาการ ที่เริ่มต้นจากฝึกนักเรียน ให้เขียนภาพ วาดภาพจากข้อเท็จจริงที่สื่อถึงความคิด จินตนาการ และสรุปออกมาเป็นความเรียง และครุณากระบวนการเช่นนี้ ไปบูรณาการร่วมกับวิชาอื่นๆ เริ่มทีละเล็กทีละน้อยตามลำดับขั้น ตั้งแต่ก่อนอนุบาล ประถมศึกษา

การ์ตูน เป็นความสุข และความงดงาม ของผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้อ่าน เป็นสื่อที่มีคุณค่าให้เยาวชนรู้ และสำนึกประวัติความเป็นมาของชาติไทย ตระหนักถึงวีรกรรมของบรรพบุรุษไทย และปลุกจิตสำนึกในความรักชาติและสถาบันสืบไป

คำนำ

“การศึกษาประวัติศาสตร์ คือ การศึกษาอดีต อดีตของประวัติศาสตร์เป็นอดีตของมนุษย์ โดยมุ่งตอบคำถามว่า มนุษย์มีกำเนิดมาอย่างไร ทำอะไรไว้บ้าง และเพราะอะไรจึงทำเช่นนั้น” การเรียนประวัติศาสตร์จึงเป็นบทสนทนาที่ไม่รู้จบกับอดีตที่ผ่านมา เป็นกระบวนการที่นำส่วนเสี้ยวต่าง ๆ มาปะติดปะต่อ ประชุนส่วนที่ขาดคืนให้มีความสมบูรณ์ตามข้อมูลและหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ ณ ขณะนั้น และเมื่อมีข้อมูลใหม่บทสนทนาและการตีความอันใหม่ก็เริ่มต้นขึ้นใหม่ นับเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องไปไม่รู้จบ

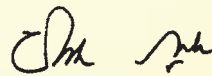
การเรียนประวัติศาสตร์จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนากระบวนการคิดและการทำงาน ที่ช่วยให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ด้วยประการฉะนี้

การนำเสนอข้อมูลใหม่ และผลการวิจัยตีความทางประวัติศาสตร์ ก็มีช่องทางการนำเสนอที่หลากหลาย ศาสตร์แขนงอื่น ๆ อย่างงานศิลปะ งานสุนทรียภาพต่าง ๆ เช่น การวาดภาพ การแสดงละคร การทำภาพยนตร์สั้น จึงมีคุณค่าที่จะเข้ามามีส่วนช่วยให้การเรียนประวัติศาสตร์มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

โดยเฉพาะ “การ์ตูน” ที่มีเสน่ห์เข้ายวนชวนให้การเรียนรู้นั้นมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น เป็นที่น่ายินดี ที่ผู้รับผิดชอบงานด้านสังคมศึกษา และประวัติศาสตร์ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ขยายพรมแดนความรู้ของประวัติศาสตร์ไปเชื่อมโยงกับศาสตร์ด้านการ์ตูน แม้ว่าในระยะแรกเริ่มนี้ อาจจะไม่สามารถเชื่อมโยงได้อย่างสนิท แต่ก็เป็นก้าว่างที่มีความหมาย และจะเป็นฐานให้ก้าวต่อไป ไม่มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้นไปเรื่อย ๆ

เส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ฉบับนี้ ได้เล่าย้อนไปสู่เบื้องหลังกว่าจะมาเป็นหนังสือการ์ตูนเรื่อง “บางระจัน” ฉบับเด็กลั่น เด็ก ๆ ที่มาเข้าค่ายและรับการอบรมนั้น ได้ผ่านการเรียนรู้ และจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานอะไรบ้าง โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน

หวังว่าเอกสารฉบับนี้จะช่วยจุดประกายให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ได้เห็นคุณค่าของ “การ์ตูน” ในฐานะเป็นเครื่องมือการเรียนรู้อีกอันหนึ่ง ให้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีความสุขต่อไปภายหน้า เราคงจะได้เห็นหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ที่เป็นผลผลิตจากการศึกษาด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ เป็นขั้นเป็นตอนของผู้เรียน ภายใต้การดูแลช่วยเหลือของครูสอนออกมาอย่างมากมาย



(ดร.ชินภัทร ภูมิรัตน)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สารบัญ

	หน้าที่
เส้นทางสู่หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์	๖
รู้จักการ์ตูน	๑๒
พื้นฐานการเขียนการ์ตูน	๑๙
อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน	๓๘
การจุดประกายชักนำให้เด็กเขียนการ์ตูนแนวประวัติศาสตร์	๔๐
วิทยกรคิดอย่างไร	๔๕
ผลงานของเด็กๆ	๔๗

เส้นทางสู่ หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์



ความคิดริเริ่มโครงการ

“เส้นทางสู่การ์ตูนประวัติศาสตร์” เริ่มต้นขึ้นในเดือนมีนาคม ๒๕๕๒ เมื่อผู้บริหารหลายท่าน อาทิ เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (คุณหญิงกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา) ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผน (ดร.อ่องจิต เมธยะประภาส) และผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (ดร.เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า) เห็นพ้องต้องกันว่านักเรียนไม่ว่าระดับประถมศึกษา และมีธยมศึกษาต่างมีฝีมือเป็นเลิศในด้านการวาดภาพ ซึ่งปรากฏผลงานชัดเจน ในงานศิลปหัตถกรรมของนักเรียนในทุกปีที่ผ่านมา ทั้งยังเห็นว่าผู้ใหญ่ในบ้านเมืองของเราหลายคนก็มีฝีมือทางวาดการ์ตูน และใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลาย ความตึงเครียด และความจำเจจากภาระงานประจำวัน

ประกอบกับสื่อการเรียนรู้ที่จะเข้าถึงความพึงพอใจของผู้เรียน และสามารถสร้างจิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ได้ก็นับว่ายังมีอยู่น้อยมาก แนวคิดเรื่องการจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์จึงได้ส่งผ่านจากผู้บริหาร มายังสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.

พวกเราตอบรับนโยบายดังกล่าวและตระหนักดีว่าหนังสือไม่ว่าลักษณะใดย่อมมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ชอบดู ชอบอ่าน โดยเฉพาะการ์ตูนที่มีสีสันสวยงามจะเป็นสื่อที่ดึงดูดใจผู้อ่าน เพลิดเพลินกับข้อคิด และสาระเนื้อหาที่สอดแทรกไปกับจินตนาการของตัวละครในการ์ตูน ที่สำคัญหนังสือการ์ตูนที่ดีจะกระตุ้นมโนทัศน์ และจิตสำนึกผู้อ่านให้เข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อได้อย่างชัดเจน เราเริ่มงานด้วยการพิจารณา “การ์ตูน” ที่เด็กนิยมชมชอบ กับหนังสือภาพ (ภาพเหมือนที่สวยงาม) หรือหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาประวัติศาสตร์ ซึ่งมีอยู่ในตลาดจากหลายสำนักพิมพ์

ประเด็นแรก ที่พบคือเด็กๆ ส่วนใหญ่คลั่งไคล้การ์ตูนสไตลด์ญี่ปุ่น เกาหลี ไม่ได้ชอบการ์ตูนแบบไทยๆ เช่น เด็กผมจุก ผมแกละ หรือภาพเสมือนจริง ดังนั้นจึงเกิดคำถามก่อนเริ่มงานว่า “จะยอมรับหน้าตาของบรรพบุรุษไทย สไตลด์เกาหลี หรือญี่ปุ่นได้หรือไม่” ซึ่ง ดร.อ่องจิต เมธยะประภาส ในฐานะประธานคณะกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ของ สพฐ. มีความเห็นว่า “เป็นเรื่องที่น่าจะลองดู” เพราะถ้าบังคับให้เป็นการ์ตูนแบบไทยๆ ก็อาจ

ไม่สามารถซื้อใจของเด็กๆ ได้ ซึ่งอาจจะได้แค่จัดทำโครงการ เมื่อสิ้นปีงบประมาณก็จะสิ้นจินตนาการไป

ประเด็นที่สอง คือเด็กๆ ที่ชอบวาดภาพและวาดได้ดี กับการชอบประวัติศาสตร์ถึงขนาดรู้และซาบซึ้ง บทเรียนในอดีตดูจะเป็นคนละเรื่องกัน ทั้งยังไม่มีการรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนี้ รวมทั้งครูศิลปะที่เข้าถึงอารมณ์ และธรรมชาติของเด็กๆ กับความรู้ทางประวัติศาสตร์ ก็ไม่สามารถสรุปได้ชัดเจน

การดำเนินงานตามโครงการจัดทำหนังสือการ์ตูน ประวัติศาสตร์ในปีงบประมาณ ๒๕๕๒ ได้เริ่มขึ้นจากความคาดหวังที่จะพัฒนานักเรียนและครูผู้สอนศิลปะ ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำหนังสือการ์ตูน ประวัติศาสตร์ เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ประวัติความเป็นมา ของชาติไทย รู้วิีรกรรมของบรรพบุรุษที่พลีชีพปกป้องชาติ เกิดความภูมิใจในความเป็นไทย และสามารถสร้างสรรค์ เป็นหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่ตนเองชอบได้ โดยหวังว่าทุกคนที่ผ่านการอบรมจะสามารถสร้างผลงาน เป็นการ์ตูนประวัติศาสตร์เล่มต่อไป อันเป็นการเปิดโอกาส ให้นักเรียนและครูศิลปะได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาจิตสำนึก ของเยาวชนให้รักและภาคภูมิใจในความเป็นไทยที่บรรพบุรุษ ได้สร้างสมไว้เป็นมรดกแก่ลูกหลานในปัจจุบัน

การดำเนินโครงการ

ขั้นตอนแรกของการดำเนินงาน ตามโครงการฯ คือ การสรรหานักเรียนที่มีใจรักและความสามารถด้าน การวาดภาพ (โดยเปิดเพิ่มข้อมูลผลงานของงานศิลปะที่ดัดแปลง) งานนี้ **สำนักอำนวยการ สพฐ.** รับผิดชอบหมายไปดำเนินงาน ส่วน **สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา** เป็นผู้รับผิดชอบ

ในการจัดทำโครงการฯ ทั้งนี้ได้กำหนด**วัตถุประสงค์ของโครงการปี ๒๕๕๒** ไว้ ๓ ประการ คือ

๑. เพื่อพัฒนานักเรียนและครูผู้สอนศิลปะให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำหนังสือประวัติศาสตร์
๒. เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ในสถานศึกษาให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยใช้หนังสือการ์ตูน ประวัติศาสตร์
๓. เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนของชาติตระหนักใน ความสำคัญและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ประวัติความเป็นมา ของชาติไทย เกิดความภูมิใจในความเป็นชาติ และเห็นความ จำเป็นในการธำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย วัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาไทย

เป้าหมายของโครงการจัดทำหนังสือการ์ตูน ประวัติศาสตร์ปี ๒๕๕๒ ประกอบด้วย

๑. จัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ โดยนักเรียน และครูสอนศิลปะจำนวน ๑ ชุด (โดยเล่มแรกเป็นแบบทดลอง ผึกทำร่วมกันเพื่อให้เป็นบทเรียนตัวอย่างให้เสร็จในเดือน กรกฎาคม ๒๕๕๒)
๒. นักเรียนและครูผู้สอนศิลปะจำนวน ๔๐ คน ได้รับความรู้ความเข้าใจและได้ฝึกทักษะการเขียนการ์ตูน จากนักเขียนการ์ตูนอาชีพ สามารถสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูน ประวัติศาสตร์ได้ตามความสนใจของตนเอง

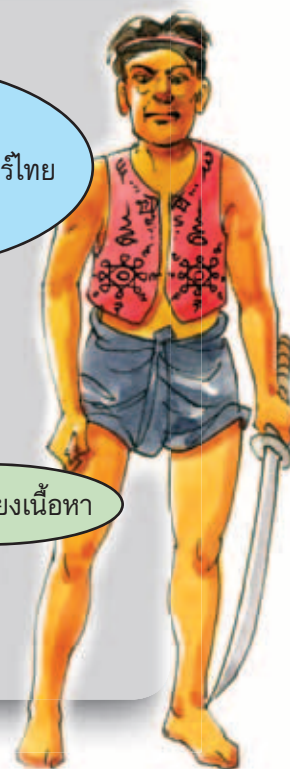
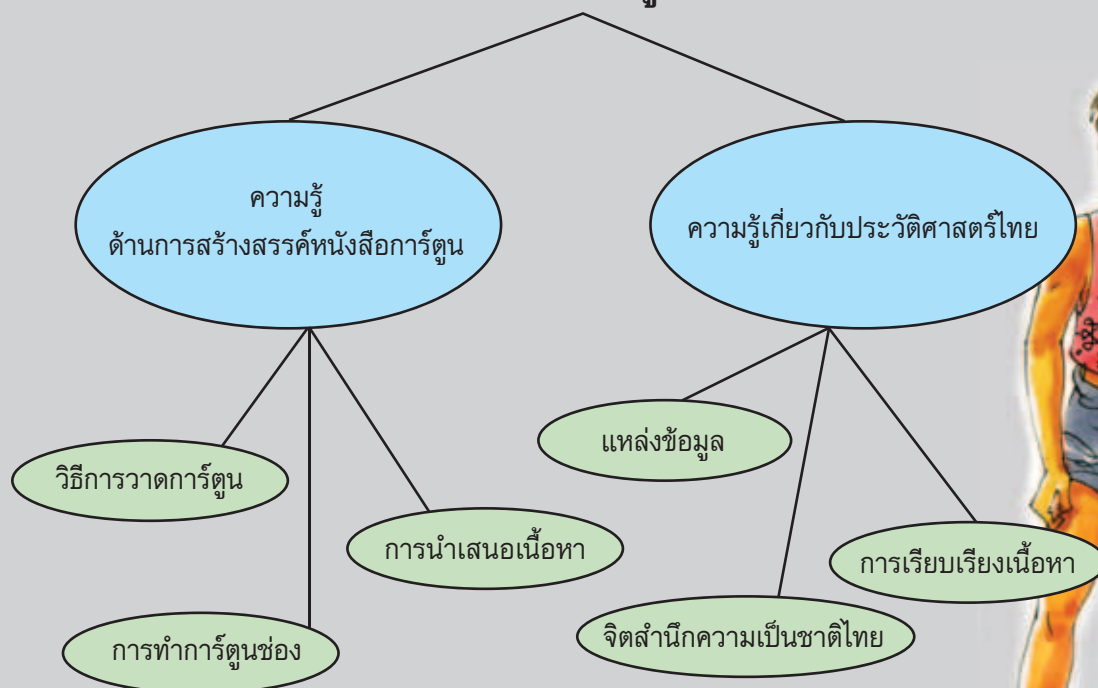
๓. สถานศึกษามีสื่อการเรียนรู้อัตนศาสตร์ ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่สองของการดำเนินงาน เริ่มต้นดำเนินการพร้อมๆ กันระหว่าง (๑) สำนักอำนวยการ สพฐ. ได้ ทำหนังสือแจ้งโครงการจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ ถึงสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาที่นักเรียน

และครูศิลปะสังกัดอยู่เพื่อเตรียมตัวเข้าร่วมโครงการ และ (๒) สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. ประชุม ผู้รับผิดชอบและวางแผนกำหนดกิจกรรมหลักของโครงการ จัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ที่จะดำเนินการ ต่อเนื่องอย่างน้อย ๒ ปีการศึกษา สำหรับ ปี ๒๕๕๒ คือ การจัดประชุมอบรมเชิงปฏิบัติการนักเรียนและ ครูผู้สอนศิลปะ เรื่อง การจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ ในปี ๒๕๕๓ จะเป็นการเผยแพร่ผลงาน กระตุ้นความสำคัญ และการนำไปใช้

คณะทำงานร่วมกันสร้างแผนผังการดำเนินกิจกรรม การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการดังกล่าวซึ่งแยกออกเป็น ๒ เรื่อง คือ ความรู้ด้านการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนกับความรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ไทย เราเห็นว่าเรื่องการ์ตูนนั้นครอบคลุมหมาย ให้เป็นหน้าที่ของวิทยากรซึ่งเป็น “นักเขียนการ์ตูนอิสระ” และนักวิชาการช่างศิลป์ของ สพฐ. ส่วนความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์ไทยนั้น นักวิชาการของสำนักวิชาการศึกษา และมาตรฐานการศึกษาที่รับผิดชอบสาระประวัติศาสตร์ เป็นผู้ดำเนินการสร้างสำนักความเป็นชาติไทยให้

การอบรมเชิงปฏิบัติการนักเรียนและครูผู้สอนศิลปะ เรื่องการจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์



ในขั้นตอนการเตรียมการจัดประชุมปฏิบัติการฯ

เราเรียนเชิญคณะวิทยากรที่เลือกสรรจากนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ โดยเฉพาะผู้ที่มีผลงาน “การ์ตูนประวัติศาสตร์” มาร่วมประชุมวางแผนการดำเนินงานซึ่งเป็นผลให้เราตระหนักว่าการจะให้เด็กและครูศิลปะได้สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ในช่วงระยะเวลาเพียง ๑ เดือนไม่ใช่ง่ายดังใจนึก เพราะมีขั้นตอนรายละเอียดหลายชั้นความเป็นไปได้ คือ ต้องเลือกลักษณะหนังสือการ์ตูนและเนื้อหาที่เหมาะสมให้นักเรียนได้เพียงลักษณะเดียวและเรื่องเดียว จะเป็นหนังสือภาพ หรือการ์ตูนช่อง แล้วให้นักเขียนการ์ตูนออกแบบโครงสร้างเนื้อหา ก่อนเพื่อจะได้ “แบบฝึก” ไปในทิศทางเดียวกัน และหลังจากที่ประชุมพิจารณาบุคลิกและเนื้อหาที่หลายคนต่างเสนอความเหมาะสมกันอย่างหลากหลายแล้ว เราจึงเลือก **“การ์ตูนช่องและวีรกรรมชาวบ้านบางระจัน”** ด้วยเหตุผลที่ว่าน่าจะเป็นไปได้กับสไตล์การ์ตูนของเด็ก ๆ

จากนั้นที่ประชุมจึงได้วางแผนการจัดทำหลักสูตรการประชุมอบรม โดยกำหนดการประชุม ๓ ครั้ง ทั้งนี้เพื่อมิให้นักเรียนต้องละทิ้งห้องเรียน จึงกำหนดให้เด็กเข้ารับการอบรมเป็น ๓ ระยะ คือ **ระยะที่หนึ่ง ๓ วันแรก** เริ่มวันศุกร์-วันอาทิตย์เป็นการให้ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นเกี่ยวกับการจัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์แล้วให้นักเรียนกลับไปห้องเรียนในวันจันทร์-ศุกร์ โดยใช้เวลาวางทบทวนการร่างภาพ และเนื้อหาที่น่าเสนอ แล้วกลับมาเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ต่อใน**ระยะที่สอง ๒ วัน** ซึ่งจัดในวันเสาร์-อาทิตย์ จากนั้นก็กลับเข้าสู่ห้องเรียนปกติในวันจันทร์-ศุกร์ โดยใช้เวลาวางสร้างสรรค์ผลงานต่อ พอถึงวันเสาร์-อาทิตย์จึงกลับมาเข้าที่ประชุมใน**ระยะที่สามอีก ๒ วัน** เข้าสู่กระบวนการวิพากษ์วิจารณ์ เพื่อปรับปรุง แก้ไข แต่งเติม

และพัฒนาผลงานก่อนที่จะเป็นหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ที่นักเรียนผลิตขึ้นด้วยตนเอง

จากนั้นจึงเป็นการบรรณาธิกรณกิจตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของภาพ และเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ที่ได้มาจากการประชุมอบรมเชิงปฏิบัติการฯ โดยนักเขียนการ์ตูนอาชีพ และผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาประวัติศาสตร์ ก่อนการจัดพิมพ์เผยแพร่ในปี ๒๕๕๓ ต่อไป

กำหนดการประชุมอบรมเชิงปฏิบัติการ ฯ

ครั้งที่ ๑ : เข้าค่ายเรียนรู้และฝึกฝน ๓ วัน

ณ โรงแรมดิลักซ์เพลส กรุงเทพมหานคร (๑๐-๑๒ ก.ค. ๕๒)

ครั้งที่ ๒ : สร้างสรรค์และตรวจสอบผลงาน ๒ วัน

ณ โรงเรียนเตรียมอุดมพัฒนาการ กรุงเทพมหานคร (๑๔-๑๕ ก.ค. ๕๒)

ครั้งที่ ๓ : ปรับปรุงและพัฒนาผลงาน ๒ วัน

ณ โรงเรียนเตรียมอุดมพัฒนาการ กรุงเทพมหานคร (๒๕-๒๖ ก.ค. ๕๒)

ในขั้นตอนการดำเนินการจัดประชุมปฏิบัติการฯ

เด็ก ๆ ซึ่งมีตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ไปจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบด้วยครูศิลปะ และนักเรียนโรงเรียนละ ๑-๔ คน ทั้งหมด ๔ โรงเรียน ประกอบด้วยโรงเรียนสวนกุหลาบนนทบุรี โรงเรียนมัธยมสิริวัณวรี ๓ จังหวัดฉะเชิงเทรา โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี โรงเรียนบางประกอกวิทยาคม กรุงเทพฯ โรงเรียนเตรียมอุดมพัฒนาการ กรุงเทพฯ โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ กรุงเทพฯ โรงเรียนสตรีวิทยา กรุงเทพฯ และโรงเรียนบ้านไทยสามัคคี จังหวัดสระแก้ว และเนื่องจากแต่ละโรงเรียนส่งเยาวชนนักวาดภาพจำนวนที่แตกต่างกัน จึงปรับรูปแบบให้รวมกลุ่มเป็นไปตามสมัครใจ ได้ ๖ กลุ่ม กลุ่มละ ๔-๘ คน

รูปแบบของการประชุมอบรมเชิงปฏิบัติการฯ

ครั้งนี้ จะมีทั้งการบรรยาย การอภิปราย ประกอบสื่อ Power Point เพื่อสร้างความรู้พื้นฐานทั้งด้านการสร้างสรรค์ หนังสือการ์ตูน และความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ไทย โดยเฉพาะ การรวบรวม เรียบเรียงข้อมูล เรื่อง วิกรรมชาวบ้านบางระจัน และที่สำคัญคือ การฝึกปฏิบัติ ทั้งเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ซึ่งที่ประชุมได้จัดเตรียมอุปกรณ์การฝึกที่มีคุณภาพ ทั้ง กระดาษ ดินสอ และสีให้กับผู้เข้าอบรม รวมทั้งจัดบุคลากร ซึ่งเป็น “นักวิชาการช่างศิลป์ของ สพฐ.” เป็นพี่เลี้ยง และ ฝ่ายสนับสนุน ให้ผู้เข้ารับการอบรมด้วย

ในวันแรกของการประชุมภายหลังจากการรายงานตัว และพิธีเปิดการประชุมแล้ว เด็กๆ และครูศิลปะได้ถูกละลายพฤติกรรมด้วยการแนะนำตัว บอกความรู้สึกที่ได้มาร่วมโครงการ และความคาดหวังที่ตนจะได้รับจากการเข้าร่วมโครงการดังกล่าว และเมื่อนักวิชาการศึกษาที่รับผิดชอบสาระประวัติศาสตร์ผู้เป็นวิทยากร และ ผู้ประสานงานโครงการรายงานตัว และบอกเล่าประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้ว ทุกคนก็ดูจะผ่อนคลาย และเป็นกันเองอย่างชัดเจน

หลังจากที่สมาชิกผู้เข้าร่วมประชุมอบรมเชิงปฏิบัติการ ได้รู้จักกันในระดับหนึ่งแล้ว จึงได้เริ่มให้พื้นฐานความรู้เกี่ยวกับ การ์ตูนช่อง และการจัดทำหนังสือการ์ตูนในภาพรวมก่อน แล้วจึงเริ่มรู้จักลักษณะท่าทางของการ์ตูน วิธีการร่างภาพ ตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ เด็กจะฟังการบรรยายจาก วิทยากร ซึ่งเป็นนักเขียนการ์ตูนอิสระเล่าผ่านประสบการณ์ของตนเอง พร้อมฝึกปฏิบัติไปพร้อมๆ กัน ที่น่าประทับใจ คือ คุณครูทั้งหลายที่แม้จบปริญญาตรี ปริญญาโท ทางด้าน ศิลปะ ก็ลงมือเรียน และฝึกหัดไปพร้อมๆ กับเด็กๆ ด้วย

ภาคบ่ายจึงได้เรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทย และ วิธีการสืบหาความรู้เหตุการณ์สำคัญในอดีตจากแหล่งข้อมูล

ที่น่าเชื่อถือได้ ตอนคำๆ วิทยากรบอกเล่าถึงการรวบรวม ข้อมูล เรื่อง วิกรรมชาวบ้านบางระจัน และความสำคัญของ วิกรรมดังกล่าว เพื่อให้เด็กๆ เกิดสำนึกร่วมกับเหตุการณ์ ในประวัติศาสตร์ จะได้มีจินตนาการเป็นภาพและเรื่อง ได้ชัดเจน สำหรับเนื้อหาส่วนนี้ เด็กๆ แสดงความเห็นที่ “ที่โรงเรียนผมไม่เห็นสอนแบบนี้”

ในวันที่สองของการประชุมเริ่มด้วย คณะวิทยากร ทักทายเด็กๆ ถึงความเป็นอยู่ที่ พลับบ้าน พลับถิ่น เด็กทุกคน สนุกสนมกันดีมาก มีเสียงหยอกล้อระหว่างครูศิลปะ ที่รับผิดชอบดูแล เสมือน “ผู้ควบคุมความประพฤติ” สร้างความเป็นกันเองทั้งครู-นักเรียน และวิทยากร คุณครูบางคนบอกว่า ตอนกลางคืนเด็กๆ รวมกลุ่มกัน ร่างภาพกันไม่ยอมหลับนอน และทุกคนสนุกสนานกับกิจกรรม ที่ตนมีใจรักอยู่แล้ว การเรียนรู้เรื่องการวาดภาพหนังสือ การ์ตูนประวัติศาสตร์ในวันที่สอง และตลอดวันที่สามของการประชุมจึงเป็นไปอย่างความสุข และรอยยิ้มของทุกคน

ก่อนจะปิดการอบรมระยะที่หนึ่ง เราชักชวน ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำ “ภาพร่าง” หนังสือการ์ตูน ตามโครงสร้างของต้นฉบับที่วิทยากรเตรียมมาให้เป็นแบบอย่าง และพบกันอีกครั้งในวันเสาร์-อาทิตย์หน้า ณ จุดประชุม ที่โรงเรียนเตรียมอุดมพัฒนาการ กรุงเทพมหานคร

ในการประชุมอบรมเชิงปฏิบัติการฯ ระยะที่ ๒ และระยะที่ ๓ ผลงานของสัปดาห์แรก ได้ถูกนำมา วิเคราะห์จากที่ประชุม โดยคณะวิทยากรให้เด็กๆ ดูผลงาน และเปรียบเทียบกับภาพที่ควรจะต้อง วิเคราะห์ที่มา ของความผิดพลาดของภาพต่างๆ มือควรเป็นอย่างไร ในอิริยาบถนั้น หัวและหน้าทำอย่างไรจึงจะตรงกับการเคลื่อนไหว ส่วนประกอบของภาพที่ช่วยให้เห็น บริบทของเรื่องราวที่ต้องการเสนอให้ชัดเจนต้องทำอย่างไร จากนั้นเป็นเรื่องของการลงสีภาพที่ แก่เข็เรียบร้อยแล้ว

กิจกรรมวันประชุมทั้ง ๓ ครั้ง ภาพของวิทยากร ทั้ง ๓ คน เดียวนั่งอยู่ในกลุ่มนี้แล้วไปต่อที่กลุ่มโน้น ทุกคน เป็นมืออาชีพในการวาดการ์ตูน สร้างสรรค์การ์ตูนในรูปแบบต่างๆ มากกว่า ๑๐ ปี ได้เปลี่ยนมาเป็น “ครู” ของเด็กๆ แต่ละคนจะมีความชำนาญแบบต่างๆ วิทยากรบางคน นำผู้ช่วยส่วนตัว (ภรรยา) มาด้วย โดยไม่ได้รับค่าตอบแทน แต่มีส่วนในการช่วยเหลือเด็กๆ สร้างผลงานในรูปแบบต่างๆ และเพิ่มเติมด้วยการใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ช่วย สร้างสรรค์ผลงานด้วย

และแน่นอนไม่มีใครสามารถจัดทำหนังสือการ์ตูน ได้เสร็จภายใน ๗ วัน ไม่ว่าจะเป็มืออาชีพระดับใดก็ตาม วิทยากรทั้ง ๓ คน รวมทั้งนักวิชาการช่างศิลป์ของ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาอีก ๓ คน ที่ร่วมเป็น “ครู” ในการประชุมอบรมครั้งนี้ต่างเห็นว่า เด็กๆ เรียนรู้ ได้เร็วมาก และพึงพอใจกับผลงานที่สร้างสรรค์ได้ในช่วง ระยะเวลาที่จัดประชุม ที่ประชุมตกลงที่จะทำงานต่อให้จบ จึงขยายเวลาออกไปอีก ๑๕ วัน เพื่อให้งานเสร็จเรียบร้อย และจัดส่งให้สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาต่อไป

ผลงานทั้งหมดของเด็กๆ (โดยมีครูศิลปะร่วมด้วย) จัดส่งให้ที่มาทำงานมีทั้งหมด ๕ เล่ม (จาก ๖ กลุ่ม/กลุ่ม ประถมศึกษาของโรงเรียนบ้านไทยสามัคคี จังหวัดสระแก้ว ไม่ได้ส่ง) แต่ละกลุ่มแสดงเอกลักษณ์ และจินตนาการที่งดงาม ประกอบด้วย

๑. นักสู้บางระจัน ของคณะนักเรียนและครู โรงเรียนสวนกุหลาบนนทบุรี

๒. วีรกรรมชาวบ้านบางระจัน ของคณะนักเรียน และครูโรงเรียนสตรีวิทยา

๓. บางระจัน วีรชนคนกล้า ของคณะนักเรียน และครูโรงเรียนศรีอยุธยาในพระอุปถัมภ์ฯ

๔. ประวัติศาสตร์ชาติไทย : บางระจัน ของ คณะนักเรียน และครูโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

๕. ศึกลงบางระจัน ของคณะนักเรียน และครูโรงเรียน มัธยมสิริวัณวรี ๓ ฉะเชิงเทรา โรงเรียนวัดเขมาภริตาราม จังหวัดนนทบุรี และโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม กรุงเทพฯ และเพื่อให้เป็นบทเรียนสำหรับการเรียนรู้ต่อไป คณะวิทยากร จึงเห็นว่าจะไม่ปรุงแต่ง หรือบรรณาธิการกิจ ผลงาน ทั้ง ๕ เล่ม ปรากฏแบบท่ายหนังสือเล่มนี้

ความคิดในการริเริ่มโครงการ รูปแบบการดำเนินงาน ตลอดจนขั้นตอนการเข้าค่ายในรูปแบบของการประชุมอบรม เชิงปฏิบัติการฯ ดูตลอดจนถึงผลงานที่ได้แสดง “เส้นทาง สู่นักสู้การ์ตูนประวัติศาสตร์” ของ สพฐ. ในบทความนี้ น่าจะเป็นแนวทางการดำเนินงานของหน่วยงานทางการศึกษา ที่มีความคิดและอุดมการณ์ร่วมกันที่จะมีส่วนร่วมพัฒนา การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทย และสร้างจิตสำนึกความเป็นไทย ให้เยาวชนของชาติ ต่อไป ■





รู้จักการ์ตูน

การ์ตูน CARTOON หมายถึง ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคลทำให้คนเข้าใจความคิด เข้าใจ เรื่องราวต่างๆ ได้ เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้รวดเร็ว

การ์ตูนมาจากภาษาลาติน CHARTA ซึ่งหมายถึง ผ้าใบ เพราะสมัยนั้นการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพหรือ ลวดลายบนพื้นผ้าใบขนาดใหญ่ บนผ้าม่าน กระจกและ การตกแต่งภาพหรือลวดลายด้วยกระเบื้องเคลือบชิ้นเล็กๆ

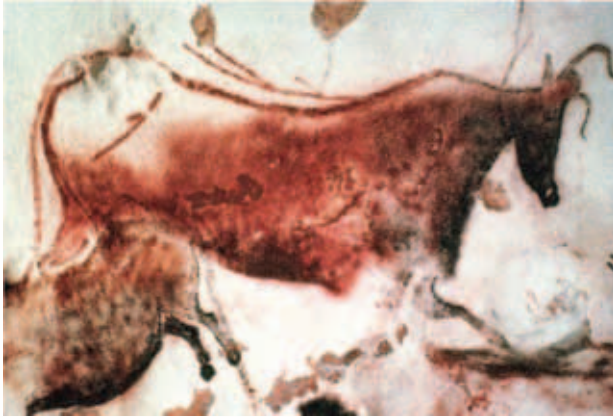
ในภาษาไทยนั้น การ์ตูนใช้แทนคำและความหมาย ภาษาอังกฤษ ๒ คำคือ

CARTOON หมายถึง ภาพวาดบนกระดาษแข็ง อาจเป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองหรือภาพ ตลกขบขัน วาดอยู่ในกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้น

COMICS หมายถึง รูปภาพที่ใช้เล่าเรื่องราวต่างๆ โดยรักษามุขลิกภาพของตัวการ์ตูนไว้ในภาพลำดับต่างๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนาหรือคำบรรยายไว้ในภาพ

ในปี ค.ศ. ๑๙๔๒ สถาบันแห่งศิลปะลายเส้นแห่ง อเมริกา (AMERICAN INSTITUTE OF GRAPHIC ART) ได้บันทึกประวัติความเป็นมา และความหมายของภาพ ที่ใช้ชื่อว่า COMIC หรือการ์ตูนเล่าเรื่องไว้ว่า ภาพการ์ตูน ตัวอย่างที่นำมาให้ประชาชนชมในระยะเริ่มแรกนี้เป็น ภาพลวดลายแบบภาพลายเส้นที่มีชื่อว่า “A ROCK SHELTER PAINTING” ของสเปน ภาพดังกล่าวบรรยาย





อารยธรรมดึกดำบรรพ์ ซึ่งแสดงให้เห็นความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว ความเคารพยกย่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และในหลุมฝังศพของอียิปต์ มีผู้ค้นพบภาพเหตุการณ์ประจำวันและภาพลายเส้นต่างๆ ที่ใช้ในปัจจุบันเรียกว่าการ์ตูน

จากหลักฐานประวัติศาสตร์แสดงว่า ในศตวรรษนี้มีนักเขียนการ์ตูน บันทึกความรู้สึกนึกคิดและท่าทางบุคคลต่างๆ สะท้อนภาพชีวิตของมนุษย์สมัยนั้นนับตั้งแต่พิธีการศาสนา ความเชื่อต่างๆ และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

ในศตวรรษที่ ๑๘ และ ๑๙ เริ่มมีนักเขียนการ์ตูนการเมือง (CARICATURISTS) ที่มีความชำนาญในการเขียนภาพการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ BUD PISSTUR เจ้าของของ

การ์ตูนผู้โด่งดังในอเมริกาได้นำการ์ตูนมาแทรกในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นคนแรก นับเป็นแบบฉบับของหนังสือพิมพ์ในปัจจุบัน ที่มีการ์ตูนแทรกอยู่ด้วย

ความเป็นมาของการ์ตูนไทย

การ์ตูนไทยเริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตก ซึ่งชรัวอินโข่ง จิตรกรในสมัยรัชกาลที่ ๓ ถึงรัชกาลที่ ๔ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้นำมาใช้เป็นคนแรก ในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังลักษณะเหมือนจริง หลายคนจึงถือกันว่าท่านเป็นนักเขียนการ์ตูนไทยคนแรก ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ภาพล้อหรือการ์ตูนในเมืองไทยเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะแนวการ์ตูนล้อการเมือง ยุคนี้ได้มีนักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกเกิดขึ้น คือ ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) แม้รัชกาลที่ ๖ เองก็ทรงโปรดการ์ตูนลักษณะดังกล่าว ดังปรากฏหลักฐานว่า มีภาพวาดฝีพระหัตถ์ล้อเหล่าเสนาบดีและข้าราชการบริพารในพระองค์อยู่เสมอๆ ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมัย

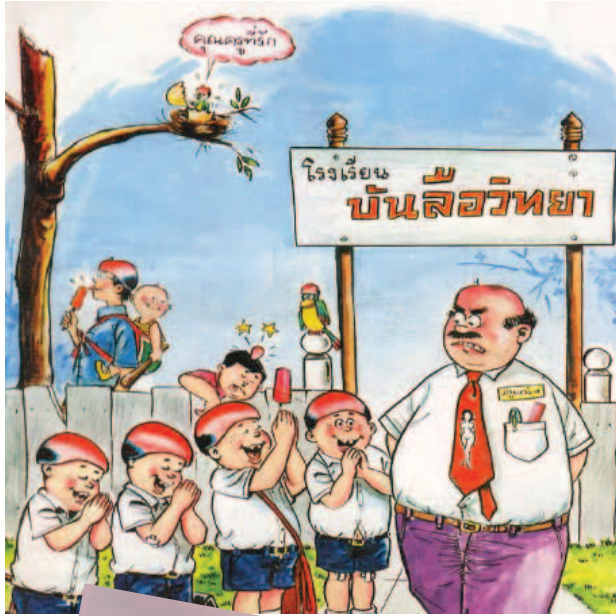
ถึงสมัยรัชกาลที่ ๗ วงการการ์ตูนซบเซาลง เนื่องจากพิษเศรษฐกิจ จนถึง พ.ศ. ๒๔๗๙ ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียนการ์ตูนต่างๆ เกิดขึ้นในยุคนี้หลายคน อาทิ สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้นำเรื่องสังข์ทองมาวาดเป็นการ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของประเทศไทย ลงในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ และเจ้าของตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ซึ่งดัดแปลงมาจากป๊อบอายและมิกกี้เมาส์ โดยเป็นตัวตลกแทรกอยู่ในการ์ตูนจกรๆ วงศ์ๆ เรื่องต่างๆ ต่อมานักเขียนการ์ตูนคนอื่นๆ จึงสร้างการ์ตูนตัวหลักของตัวเองขึ้นมาบ้าง นอกจากนี้ยังมีนักเขียน

การ์ตูนแนวเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะรพ เช่น วิดดี สุทธิเสถียร จำรงค์ รอดอริ ส่วนนักเขียนในยุคเดียวกันแต่วาดคนละแนว ก็มีเช่นกัน เป็นต้นว่า ฉันทน์ สุวรรณบุญย์ ผู้บุกเบิกการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นคนแรกของประเทศไทย และเป็นผู้เขียนภาพประกอบแบบเรียนของกระทรวงศึกษาธิการ



ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ ๒ การ์ตูนไทยซบเซาลง จากภัยสงครามเช่นเดียวกับวงการวรรณกรรม เมื่อสิ้นสงครามแล้ว วงการการ์ตูนไทยจึงฟื้นตัวอีกครั้ง ในยุคนี้ปรากฏนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงหลายคน เช่น ประยูร จรรย์วงษ์ นักเขียนการ์ตูนเจ้าของฉายา “ราชาการ์ตูนไทย” ซึ่งวาดทั้งการ์ตูนตลกและการ์ตูนการเมือง ในยุคเดียวกันนี้ ก็มีนักวาดภาพประกอบผู้โด่งดังซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปคือ เหม เวชกร ซึ่งน้อยคนนักจะรู้ว่าท่านก็วาดการ์ตูนด้วยเหมือนกัน พ.ศ. ๒๔๙๕ ได้มีการ์ตูนสำหรับเด็กเกิดขึ้นเป็นเล่มแรก คือ หนังสือการ์ตูน “ตุ๊กตา” อันเป็นผลงานของ พิมล กาฬสีห์ มีตัวละครหลักสี่คน คือ หนูไก่ หนูนิต หนูน้อย และหนูแจ้ว และประสบความสำเร็จอย่างสูง (เลิกออกประมาณ พ.ศ. ๒๕๓๐ เนื่องจากพิมล กาฬสีห์ เสียชีวิต) หลังจากนั้นจึงมีการ์ตูนสำหรับเด็กออกมาอีกหลายเล่ม เช่น การ์ตูน “หนูจ๋า” ของ จุ่มจิม (จำนัญ เล็กสมทิต) ซึ่งเริ่มวางแผงเล่มแรกเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๐๐ และที่ได้รับความนิยมตามมามากอีกเล่มก็คือการ์ตูน “เบบี๋” ของ วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ซึ่งเริ่มวางแผงฉบับแรกเมื่อ พ.ศ. ๒๕๐๔ ตัวการ์ตูนหลักของเบบี๋นั้นมีมากถึงสิบกว่าคน บางตัวก็มีการนำไปแสดงหนังโฆษณาที่มี คือคุณโจลงและคุณเต๋ว

นอกจากนี้ยังมีหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กที่แฝงสาระมากอีกเล่มหนึ่งก็คือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน ซึ่งมี ทาร์ซาน กับเจ้าจุ่นเป็นตัวชูโรง ผู้วาดก็คือ รงค์ เตรียม ชาชุมพร ที่เขียนเรื่อง “เพื่อน” โอม รัชเวทย์ สมชาย ปานประชา พล พิทยกุล เฉลิม อัครกะพู่ ปัจจุบันหนังสือเล่มนี้ได้ปิดตัวไปแล้ว นักเขียนคนอื่นที่มีชื่อเสียงร่วมสมัยได้แก่ พ.บางพลี (เจ้าของผลงานเรื่อง อัศวินสายฟ้า และศรีธัญชัย), ราช เลอสรวง, จุก เบี้ยวสกุล ฯลฯ ซึ่งในยุคนี้นั้นส่วนมากจะนิยมวาดการ์ตูนเรื่อง บางเรื่องมีความยาวต่อเนื่องกันหลายฉบับ นับว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนเรื่องทีเดียว



ยุคต่อเนื่องจาก ชัยพฤกษ์การ์ตูน กลุ่มนักการ์ตูนรวมกลุ่มกันใหม่ชื่อว่า กลุ่มเบญจรงค์ เปิดเป็นสำนักงานเล็กแถวสีแยกเสือป่า ถนนเจริญกรุง โดยมี เตรียม ชาชุมพร, โออม รัชเวทย์, สมชาย ปานประชา, พล พิทยกุล, เฉลิม อัครกะพู่ ทำหนังสือการ์ตูนรายสองเดือนออกมาชื่อ วารสารสุขภาพและสิ่งแวดล้อมขององค์การแคร์ (CARE) ทำต่อเนื่องเป็นเวลา ๓ ปี

นักการ์ตูนไทยยังแอบทำหน้าที่เงิบๆ ตามชอกหลืบเป็นการเขียนการ์ตูนราคาถูกที่พอให้ผู้อ่านหาซื้อได้ การ์ตูนเล่มละบาท ได้รับความนิยมขึ้นเป็นอย่างมากในยุคหนึ่งจนสามารถทำให้คำว่า “การ์ตูนเล่มละบาท” กลายเป็นตำนาน เป็นชื่อเฉพาะ และเป็นสัญลักษณ์ ที่เรียกกันมาจนถึงทุกวันนี้ การ์ตูนเล่มละบาทนี้เป็นที่ฝึกฝนฝีมือของนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ นักเรียนศิลปะที่ต้องการหารายได้ในระหว่างเรียนหนังสือ ปัจจุบันหลายท่านกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนคุณภาพระดับแนวหน้าของเมืองไทย แนวเรื่องของการ์ตูนเล่มละบาท มีทั้งเรื่องชีวิต, เรื่องผี, เรื่องตลก, นิทาน โดยเฉพาะเรื่อง “ผี” เป็นเรื่องที่ได้รับการนิยมน้อยมากของผู้อ่าน เป็นความตื่นเต้นแบบง่ายๆ ที่ใกล้ชิดชาวบ้านมากที่สุด

ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนไทยที่ถือได้ว่าครองใจคนทุกเพศทุกวัยเป็นอันดับหนึ่งของประเทศในเวลานี้ก็คือชายหัวเราะ-มหาสนุก ซึ่งแนวทางการ์ตูนจะเป็นการ์ตูนประเภทการ์ตูนแก๊ก และการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอนเป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันก็เริ่มมีการพัฒนาการ์ตูนไทยรูปแบบคอมมิคชั่น จากกลุ่มคนที่มีประสบการณ์การอ่านการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่น ตลาดของการ์ตูนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เน้นที่กลุ่มวัยรุ่น ในขณะที่การ์ตูนนิยายภาพแบบดั้งเดิมยังคงมีการผลิตอยู่เรื่อยๆ และปรับตัวมาขายในราคาเล่มละห้าบาท

การ์ตูนในเมืองไทยพัฒนาต่อเนื่อง หลังจากการ์ตูนแนวญี่ปุ่นเข้ามากระตุ้นตลาดการ์ตูนไทยในช่วงหลายปีที่ผ่านมา กวาดการ์ตูนที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ได้ซึมซับการ์ตูนแนวมังงะ จึงเกิดการ์ตูนแนวนี้ขึ้นมาอย่างแพร่หลายในตลาดปัจจุบัน

ปัจจุบันมีการสอนวาดรูปการ์ตูนชนิดนี้มากขึ้น โดยสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาฝีมือ โดยอาศัยแลกเปลี่ยนกันติชมวิจารณ์ผ่านเว็บบอร์ด หรือสร้างเว็บไซต์แสดงผลงานกันในอินเทอร์เน็ต



ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ

๑. การ์ตูนธรรมดา (CARTOON) ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

๒. การ์ตูนเรื่อง (COMICS STRIPS) หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลายๆ ภาพ ที่จัดลำดับภาพเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์

การ์ตูนเรื่องแบ่งตามวิธีการนำเสนอออกเป็น ๓ แบบ คือ

- การ์ตูนเป็นตอน (COMIC STRIPS) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาเป็นตอนๆ ตอนละ ๒-๕ กรอบลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันไป

- การ์ตูนเล่ม (COMIC BOOK) คือ การ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่ม มีเรื่องราวคล้ายละคร นิยาย หรือนิทาน ฯลฯ

- ภาพยนตร์การ์ตูน (ANIMATION CARTOON) คือ ภาพยนตร์ที่ทำจากการ์ตูนเป็นจำนวนมาก เวลาฉายผู้ดูจะรู้สึกว่าการการ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้ การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเทคนิคยุ่งยากอย่างหนึ่ง ใน ๑ วินาที ต้องใช้ภาพประมาณ ๒๔ เฟรม ขึ้นไป สำหรับการเคลื่อนไหวจน

สรุปประเภทของการ์ตูนไทยมีดังนี้

๑. การ์ตูนการเมือง (POLITICAL CARTOON, CARICATURE)

๒. การ์ตูนประกอบเรื่อง (ILLUSTRATED CARTOON)

๓. การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ (STRIP)

๔. การ์ตูนซ้ำชั้นภาพเดียวจบจะมีคำพูดประกอบหรือการ์ตูนเสียด (GAG)

๕. การ์ตูนซ้ำชั้นหลายช่องจบในฉบับเดียว
๖. การ์ตูนเรื่องราว (COMICS SERIAL CARTOON)
๗. การ์ตูนโฆษณา (COMMERCIAL CARTOON)
๘. ภาพยนตร์การ์ตูน (ANIMATION CARTOON)
๙. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (CRITICAL)

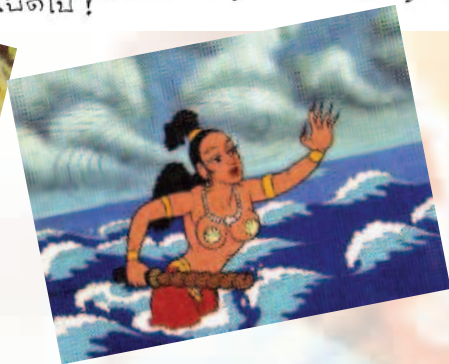
การ์ตูนช่อง (COMICS)

มังงะ

เป็นคำภาษาญี่ปุ่นสำหรับเรียกการ์ตูนช่อง

คำว่า “มังงะ” แปลตรงตัวว่า “ภาพตามอารมณ์”

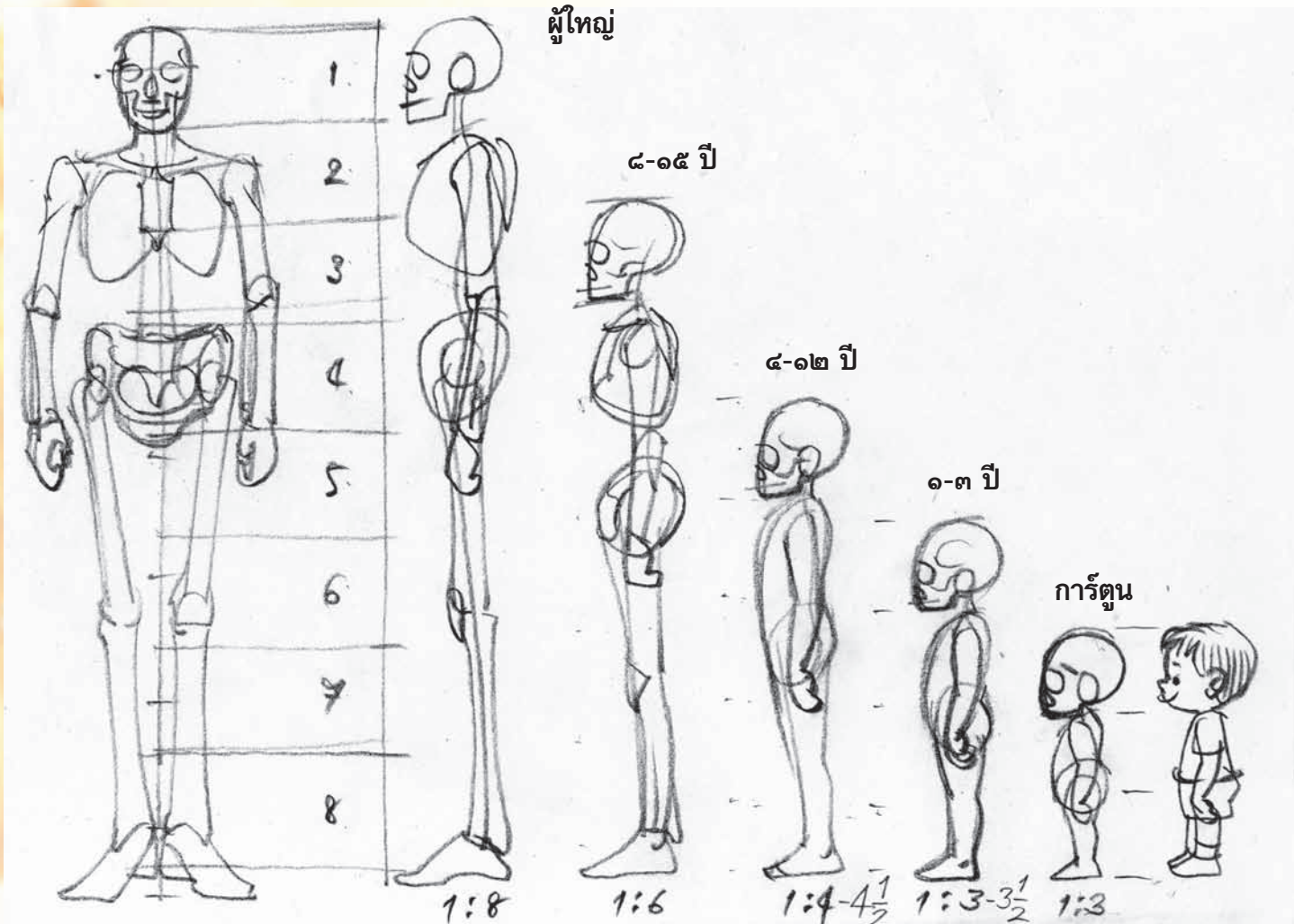
ถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรก หลังจากจิตรกรอุคิโยเอะ ชื่อ โฮคุไซ ตีพิมพ์หนังสือชื่อ โฮคุไซมังงะ ในคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ อย่างไรก็ตาม นักประวัติศาสตร์บางกลุ่มเห็นว่า มังงะ อาจมีประวัติยาวนานกว่านั้น โดยมีหลักฐานคือภาพกิกะ (แปลตรงตัวว่า “ภาพตลก”) ซึ่งเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ ๑๒ มีลักษณะหลายประการคล้ายคลึงกับมังงะในปัจจุบัน อาทิ การเน้นเนื้อเรื่องและการใช้เส้นที่เรียบง่ายแต่สละสลวย เป็นต้น ■



พื้นฐานการเขียนการ์ตูน

สัดส่วนร่างกาย ๘ ส่วน

ก่อนที่เราจะเริ่มเขียนการ์ตูน เราควรรู้จักกับสัดส่วนของคนเสียก่อน เพื่อให้เราได้มีพื้นฐานในการคลี่คลายไปสู่การเขียนการ์ตูนที่ดี



โดยปกติสัดส่วนของคนยุโรปจะอยู่ที่ เจ็ดส่วนครึ่งถึงแปดส่วน สำหรับคนเอเชียจะมีสัดส่วนไม่เกิน เจ็ดส่วนครึ่ง

พื้นฐานการเขียนภาพตัวละคร

สัดส่วนร่างกาย

๗ ส่วน / ๗ ส่วนครึ่ง / ๘ ส่วน

๑ ช่วงศีรษะ

๒ ช่วงอก

๓ ช่วงเอว

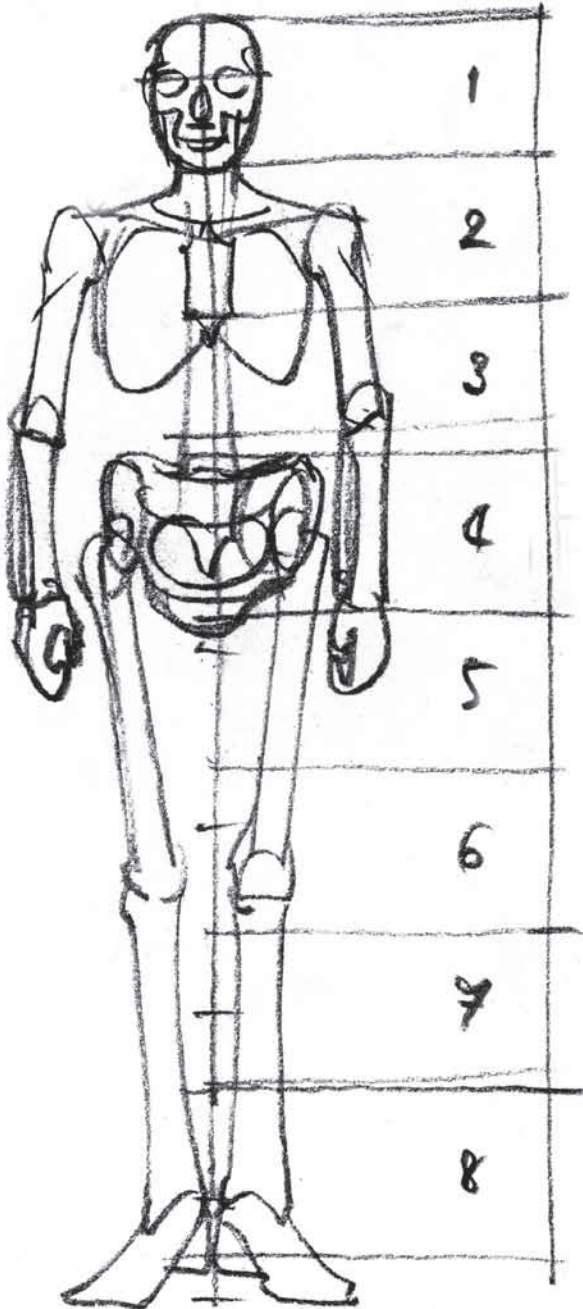
๔ เส้นแบ่งกลางลำตัวท่อนบนและท่อนล่าง

๕ ต้นขา

๖ ตำแหน่งของหัวเข่า

๗ หน้าแข้ง

๘ ฝ่าเท้า



แขน - ต้นแขนช่วงครึ่งของส่วนที่ ๒

ข้อศอก - อยู่ที่เอว
















ข้อมือ - เลยเป้าลงมานิด

ทำนงแก้อี๊ ประมาณ ๖ ส่วน

(ท่อนบน ๔ ท่อนล่าง ๒)

การเขียนการ์ตูนอย่างง่าย

เมื่อเราได้รู้จักกับสัดส่วนของคนจริงแล้ว เราก็สามารถเขียนการ์ตูนอย่างง่าย ๆ โดยเริ่มจากส่วนประกอบบนใบหน้า ที่แสดงถึงอารมณ์ต่างๆ ได้

คิ้ว		ตา			
	ปรกติ		ปรกติ		ใจเย็น หลับ
	เศร้า ผ่อนคลาย		ตื่นเต้นตกใจ หวาดกลัว แปลกใจ		เกร็ง
	โกรธ กังวล เกร็ง ใช้ความคิด		เศร้าผิดหวัง เสียใจ อาย		ดีใจ ชอบใจ
	ลังเล ไม่แน่นอน ถ่อมตัว		มึนงง เมื่อหน่าย อ่อนเพลีย ง่วงนอน		กอดัน
					อารมณ์ดี

ถ้าคิ้วยิ่งอยู่ใกล้ตา อารมณ์ยิ่งแรง

	ผมตั้ง ตกใจสุดขีด		โกรธ
	คิ้วขี้ๆ ทะเล้น ทะลึ่ง		อ่อนเพลีย อิดโรย

ปาก ส่วนช่วยในการแสดงอารมณ์ของตัวการ์ตูน



เฉยๆ ไม่เปล่งเสียง



เปล่งเสียง



ธรรมดา



อารมณ์ดี หัวเราะ



ไม่พอใจ
เสียใจ เศร้า



โศกเศร้า ร้องไห้



พอใจ
ดีใจ ร่าเริง



ผิวกาก จู้ปาก เป่า



แปลกใจ อูทาน
เบาๆ



ยิงฟัน ออกกลิ่น



พูดธรรมดา



เก็บความรู้สึก

ส่วนประกอบย่อยหรือตัวช่วยเสริมอารมณ์ต่างๆ เช่น


















เกิดความรู้สึกพลาดพลั้ง



อ่อยจิ้ง

การเขียนการ์ตูนอย่างง่าย

	- อาย แก้มแดง		- โกรธ ฉุนเฉียว
	- อटकัลัน โกรธมาก		- ความคิดดี ๆ เกิดขึ้นฉับพลัน
	- ตื่นเต้น ตกใจ		
	- เหนื่อย		- ชดลวด มึนงง
	- น้ำตาไหล ร้องไห้		- ชีตบอกตำแหน่ง ชีตบอกที่เจ็บปวด
	- พุดมาก		- มีความรัก
	- ตื่นเต้น		- แปลกใจ ตกใจ
	- ออยากหม่ำ		



ยิ้มหน่อย



อีกนิด



มากขึ้น



แยม



หัวเราะ



ก๊ากก๊าก!



ก้าวร้าว



เย็นชา



อัศจรรย์ใจ



ขำ



โกรธ



เขิน



ร้องไห้



พ่ายแพ้



ทำทนาย



ไม่พอใจ



มึน



กลัว



สยองขวัญ



อารมณ์ดี



เงี้ยวพึง



ช็อก



ร้องเพลง



วิงวอน



มุงหวัง



ตะโกน

การเขียนมือและเท้า

มือ



เท้า



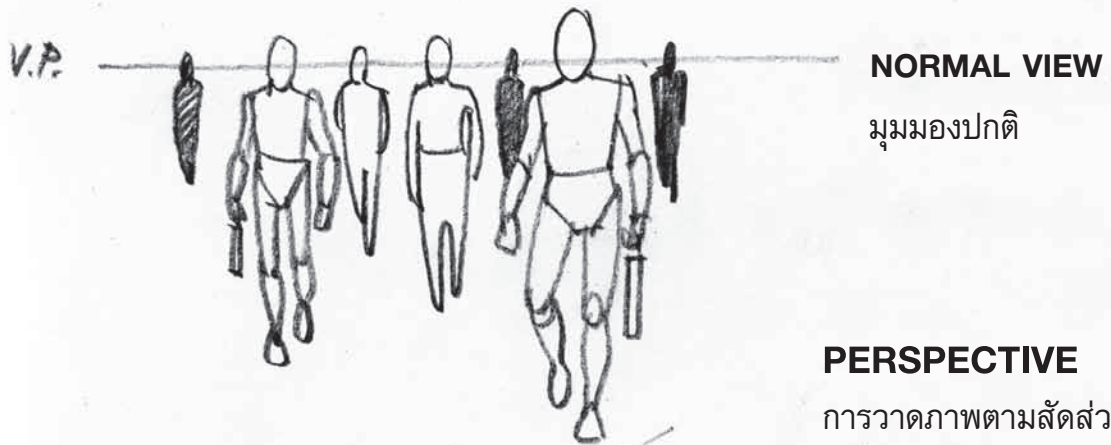
โครงสร้างพื้นฐาน



นำโครงสร้างมาเพิ่มเนื้อ

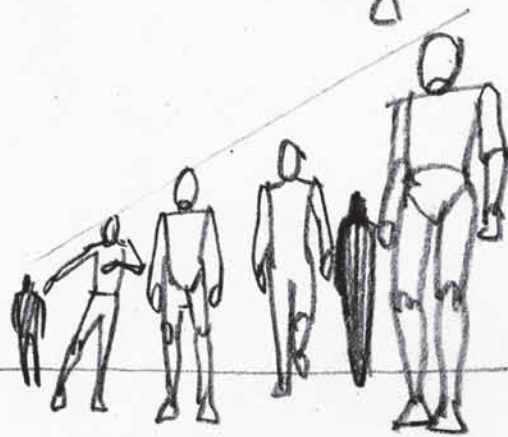






NORMAL VIEW

มุมมองปกติ



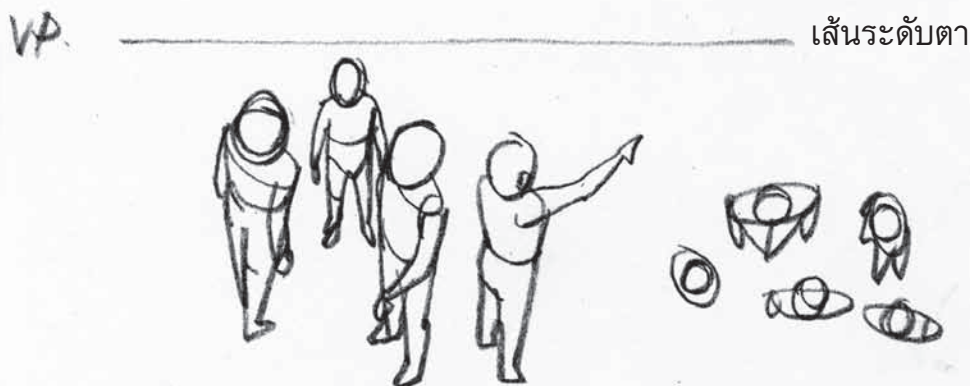
PERSPECTIVE

การวาดภาพตามสัดส่วน
ที่มองเห็น



ANT EYE VIEW

มุมมองจากล่างขึ้นบน



BIRD EYE VIEW

มุมมองจากบนลงล่าง

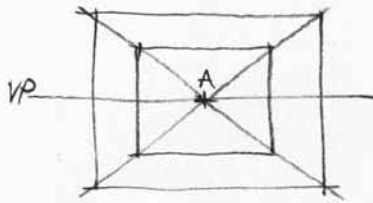
เส้นระดับตา

การเขียนภาพมุมมองในลักษณะต่างๆ

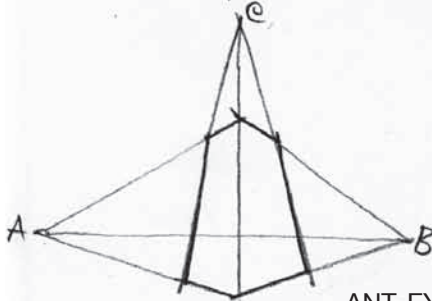
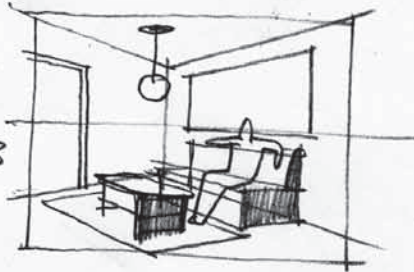
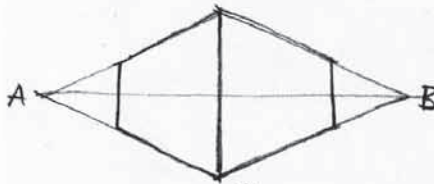
V.P. (VANISHING POINT) จุดลึบตา

เส้นนำสายตา ที่ทำให้ภาพมีมิติใกล้ไกล ช่วยให้ภาพมีมุมมองที่น่าสนใจมากขึ้น ดังนี้

๑) V.P. ๑ จุด

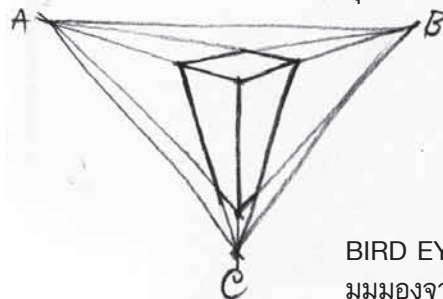


๒) V.P. ๒ จุด



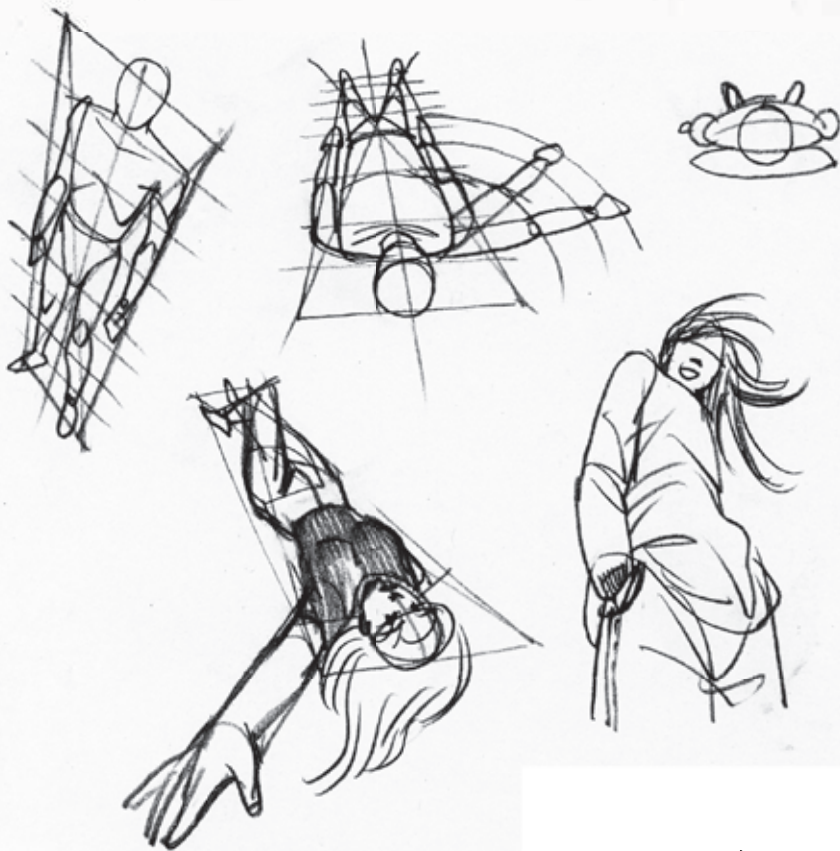
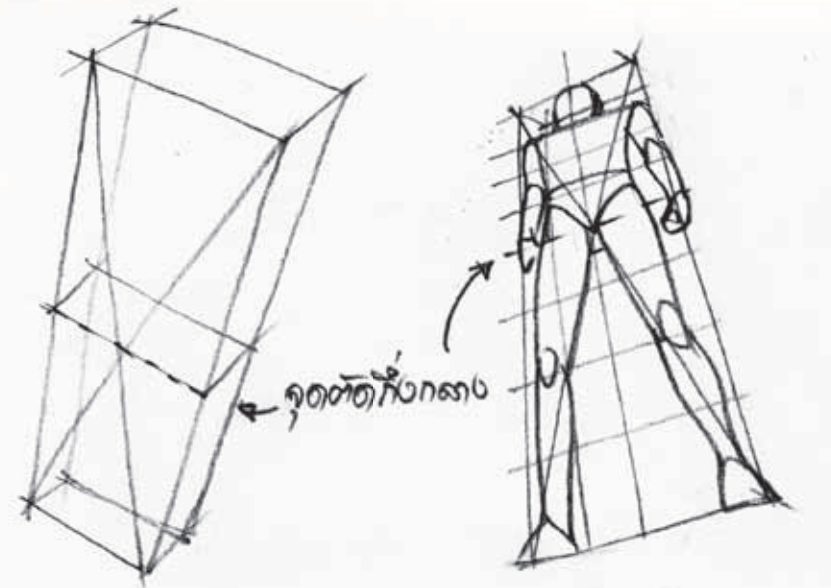
ANT EYE VIEW

มุมมองจากล่างขึ้นบน



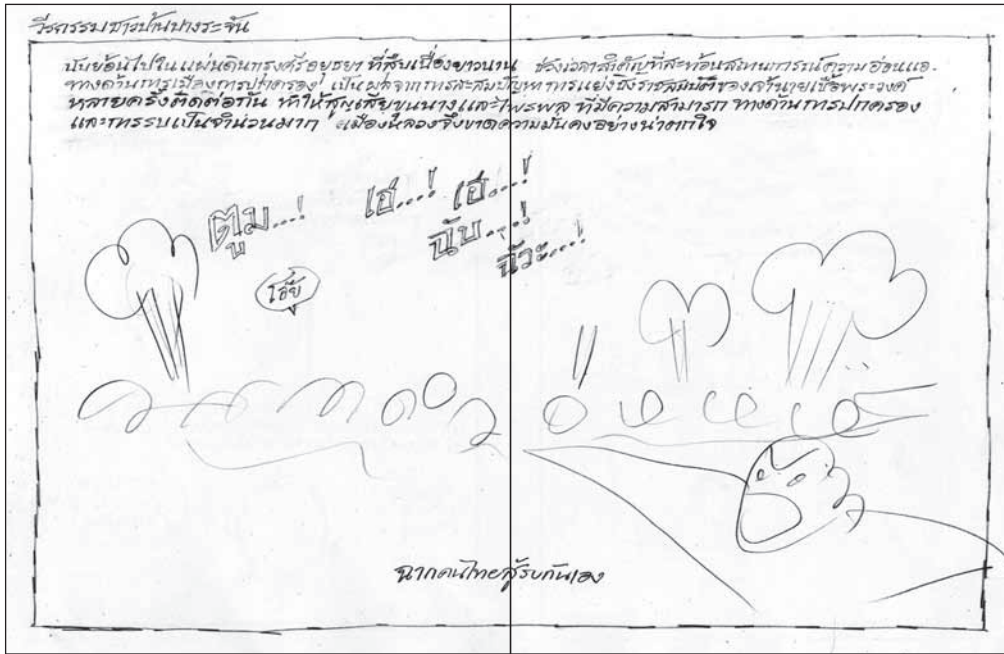
BIRD EYEVIEW

มุมมองจากบนลงล่าง

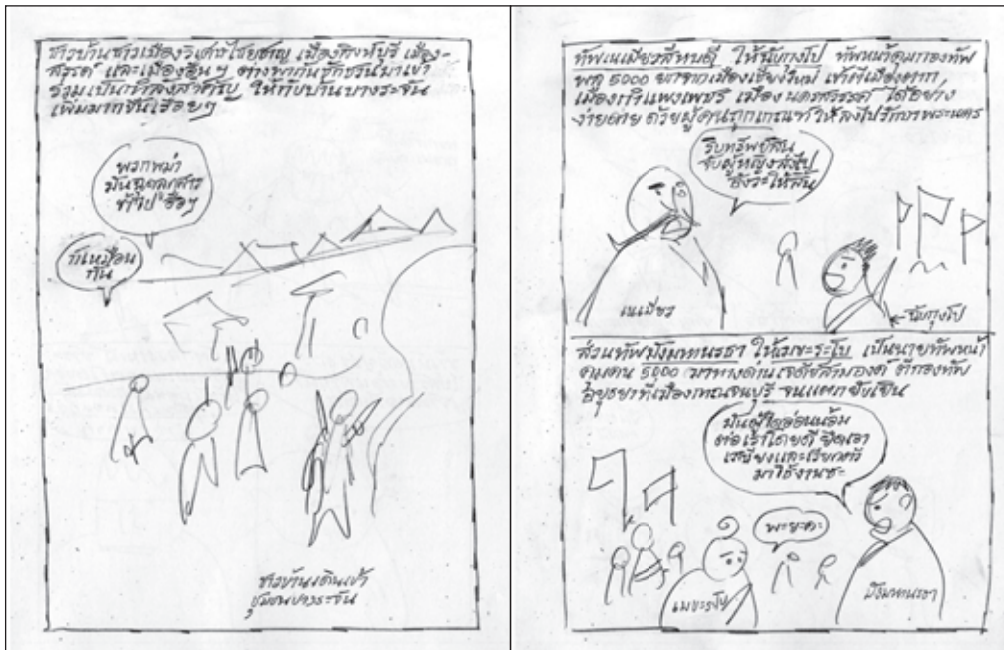


การแบ่งช่องหน้ากระดาษ

- ๑ ช่องหน้าคู่
- ใช้เปิดเรื่อง
- หรือให้เห็น
- บรรยากาศ
- อย่างกว้างขวาง
- เพื่อให้เกิดความ
- น่าสนใจ



- ๑ ช่อง
- ใช้เน้น
- ความสำคัญของ
- เหตุการณ์นั้นๆ



- ๒ ช่อง
- ขนาดเท่ากัน
- ทั้งบนและล่าง
- เริ่มมีบทสนทนา
- ระหว่างตัวละคร
- แต่ยังแสดงให้เห็น
- บรรยากาศและ
- สิ่งแวดล้อม

๔ ช่อง ขึ้นไป
 ใช้กับบทสนทนา
 ที่มีเนื้อหา
 ได้ตอบกันมากๆ
 หรือต้องการ
 เน้นอารมณ์และ
 สีหน้าของตัวละคร
 ให้ชัดเจน



การแบ่งช่องการ์ตูนไม่ควรแบ่งให้เท่ากันทุกหน้า เพราะจะทำให้เกิดความซ้ำไม่น่าสนใจ นอกจากนี้ในแต่ละช่องควรรำพึงถึงองค์ประกอบของภาพ เช่น ตัวละคร ฉากหลัง บทสนทนา และคำบรรยาย

การกำหนดตัวละคร (CHARACTER DESIGN)



- ตัวเอก (HERO) ของเรื่อง เป็นตัวละครที่พาเรา
ไปตามเนื้อเรื่อง



- ที่ปรึกษา ผู้ช่วย (MENTOR)



- ตัวทดสอบพระเอก (THRESHOLD GUARDIAN)
เป็นตัวช่วยให้ตัวเอกมีการพัฒนาขึ้นคล้ายกับตัวอุปสรรค



- ผู้ช่วยตัวเอก (HERALD) ผู้ป่าวประกาศ

การกำหนดตัวละคร (CHARACTER DESIGN)



- ตัวละครที่อาจเป็นตัวดีหรือตัวร้ายก็ได้ (SHAPE SHIFTER) เป็นได้หลายบทบาท เป็นตัวสร้างความสับสนทดสอบพระเอก



- ตัวร้าย (SHADOW) หยุดยังไม่ให้พระเอกไปถึงจุดหมาย

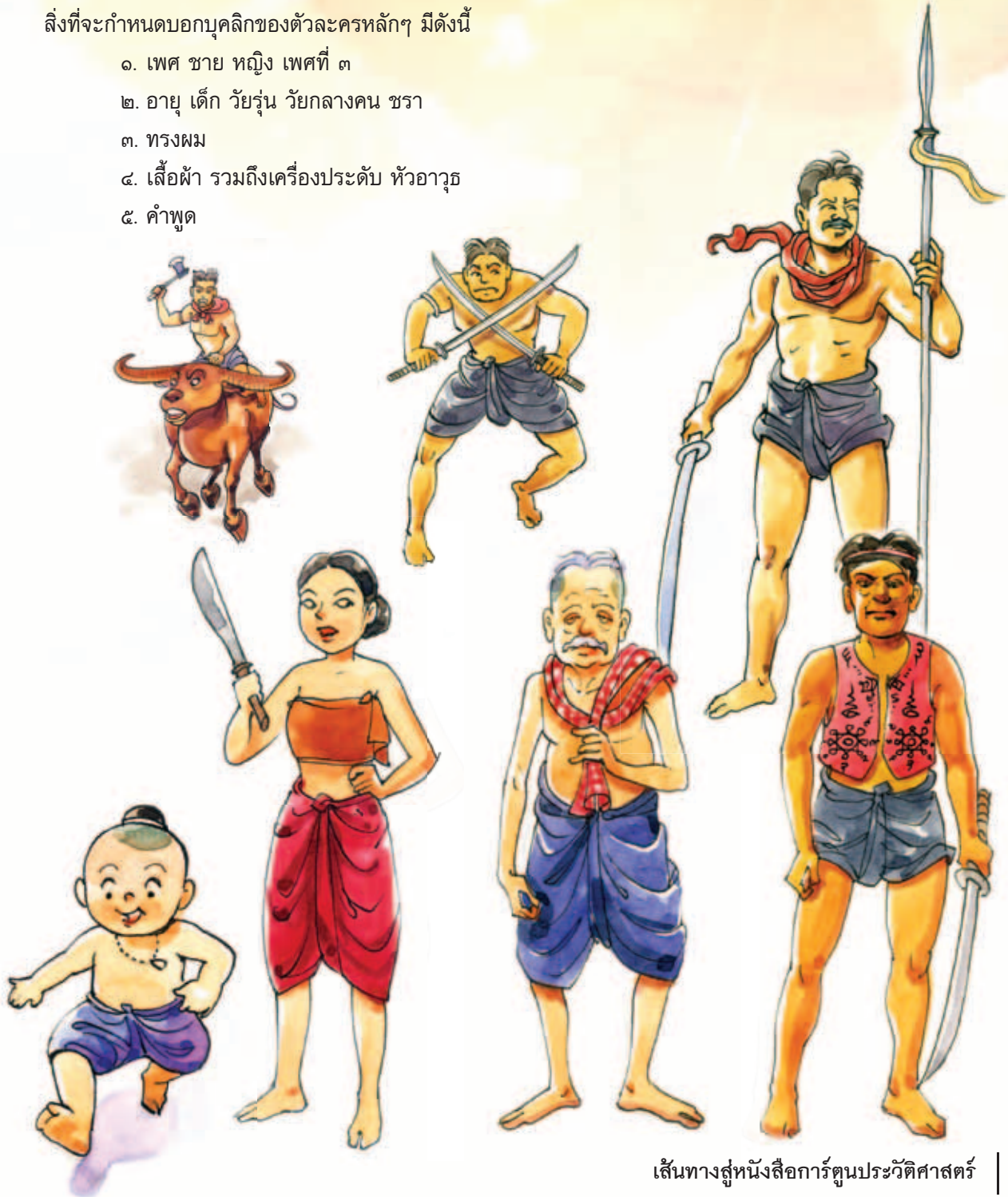


- ตัวสร้างเรื่อง (TRICKSTER) สร้างปัญหาให้พระเอก ในเนื้อเรื่องเราไม่จำเป็นต้องมีตัวละครครบทั้งหมด หรืออาจใช้ตัวละครตัวเดียว รับหลายบทบาท

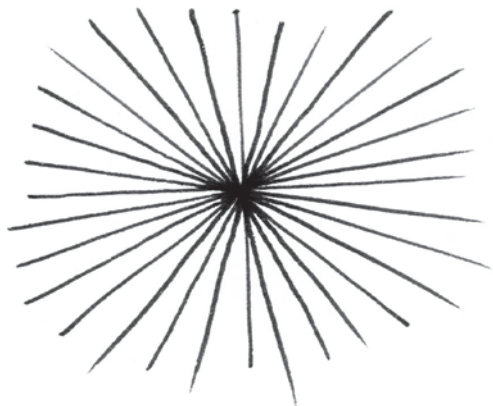


สิ่งที่จะกำหนดบอกบุคลิกของตัวละครหลักๆ มีดังนี้

๑. เพศ ชาย หญิง เพศที่ ๓
๒. อายุ เด็ก วัยรุ่น วัยกลางคน ชรา
๓. ทรงผม
๔. เสื้อผ้า รวมถึงเครื่องประดับ หัวอาวุธ
๕. คำพูด

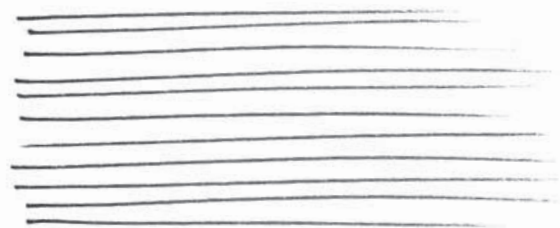


การใช้เส้นช่วยความเคลื่อนไหว SPEED หรือเน้นตัวละคร



เส้นสปีดแบบรวมศูนย์

เป็นเส้นที่แสดงถึงพลัง การเคลื่อนไหวจากศูนย์กลางในลักษณะกระจายออกหรือใช้เป็นพื้นหลังเน้นความสำคัญของตัวละคร



เส้นสปีดแบบขนาน

เป็นเส้นที่แสดงถึงความเร็วตามทิศทางการเคลื่อนไหว เช่น จากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย



เส้นประ

เป็นเส้นที่แสดงถึงความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง

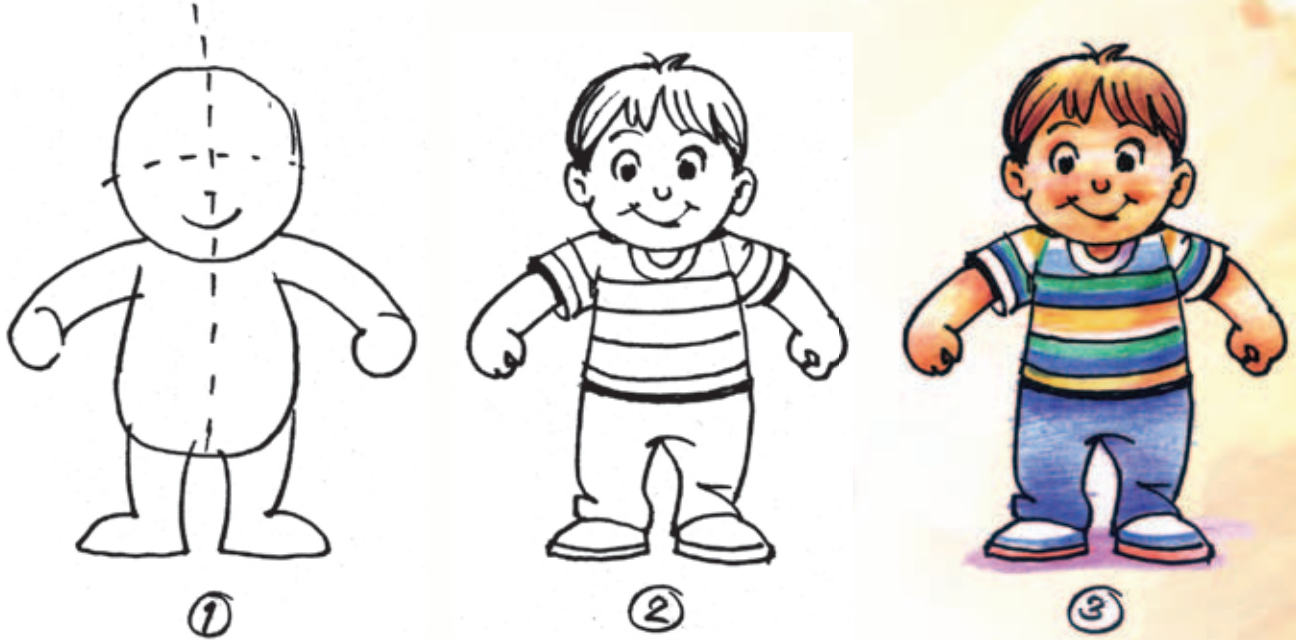


เส้นแสดงความเคลื่อนไหว

ช่วยให้เห็นทิศทางของการเคลื่อนไหว ทำให้ภาพไม่อยู่นิ่งหรือแสดงถึงความฉับไว รวดเร็ว

การร่างภาพและลงรายละเอียดของตัวละคร

การร่างภาพที่ดีจะช่วยให้ตัวละครและส่วนต่างๆ ของภาพเกิดความสวยงามชัดเจน ง่ายต่อการทำงานในลำดับต่อไป เนื่องจากโครงร่างที่ถูกต้องและชัดเจนจะตัดเส้นนำหน้าได้ง่าย ส่วนบรรยากาศพื้นหลังควรคำนึงถึงรายละเอียดด้วยเช่นกัน เพื่อให้ภาพเกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ขั้นตอนในการทำหนังสือการ์ตูน

๑. กำหนดจำนวนหน้าที่จะเขียน เช่น เรื่องสั้น ๑๖-๓๒ หน้า
๒. วางโครงเรื่อง
๓. กำหนดหน้าลงในเนื้อเรื่อง
๔. ออกแบบตัวละคร CHARACTER DESIGN คือ กำหนดหน้าตาและบุคลิกของตัวละคร
๕. ทำ STORY BOARD กำหนดภาพที่ต้องการคร่าวๆ
๖. ร่าง
๗. ลงเส้น / สี นำหน้า
๘. ลงตัวหนังสือ
๙. เส้น BALLOON

อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน



ก่อนที่เราจะเขียนการ์ตูนช่องที่เราชอบ มารู้จักกับอุปกรณ์ต่างๆ ของช่างเขียนการ์ตูนอาชีพเขาใช้กันนะครับ ในที่นี้จะแนะนำสำหรับการใช้พู่มือเขียนบนกระดาษวาดเขียนจริง (ขอเว้นไว้สำหรับ COMPUTER ที่ใช้โปรแกรม PHOTOSHOP หรืออื่นๆ)

กระดาษ เราควรใช้กระดาษที่มีความหนา ๑๐๐ แกรม ขึ้นไป เช่น กระดาษสีน้ำเรนาซองซ์ (RENAISSANCE) ๒๐๐ แกรม ซึ่งมีทั้งชนิดเรียบและชนิดหยาบ ถ้าชอบลงสีแบบนุ่มนวลก็ใช้แบบเรียบ หรือถ้าอยากได้สีแบบแห้งมีการใช้ประโยชน์จากกระดาษก็ใช้แบบหยาบ แล้วแต่ความชอบของผู้เขียน ปัจจุบันกระดาษเรนาซองซ์มีความหนาถึง ๓๐๐ แกรม

การที่เราต้องใช้กระดาษที่มีความหนา ๑๐๐ แกรม ขึ้นไป ก็เพราะเมื่อเราตัดเส้นและลงสีน้ำ ก็จะได้ภาพต้นฉบับที่เรียบร้อย เส้นคมชัด สีสดสวย กระดาษไม่พองซ้ำ เวลาลงสีซ้ำๆ เพิ่มน้ำหนักภาพ

ดินสอดำ HB เหมาะที่จะใช้ร่างภาพสามารถลบภาพร่างที่ไม่ต้องการออกได้ง่ายไม่ทิ้งร่องรอยของการกดน้ำหนักดินสอ

ยางลบ เนื้อยางต้องนิ่ม ไม่กินเนื้อกระดาษเวลาลบรอยดินสอ

ปากกาเคมี แบบหัวเข็มใช้ตัดเส้นภาพและเส้นกรอบ รวมทั้งเขียนคำบรรยายภาพ ต้องใช้แบบที่กันน้ำเพื่อสะดวกกับการลงสีน้ำภายหลัง ใช้ตั้งแต่ เบอร์ ๑, ๒, ๓, ๕ แล้วแต่ความต้องการใช้

ไม้บรรทัดและฉากสามเหลี่ยม ขนาด ๔๕. ๔๕. ๙๐ และขนาด ๓๐. ๖๐. ๙๐ สำหรับตีกรอบให้ได้ฉากสวยงาม

ปากกาเขียนแผ่นที่ เป็นปากกาโลหะชนิดเปลี่ยนปากได้ มีด้ามจับเป็นไม้ ให้น้ำหนักเบาตามแรงกดของมือผู้เขียนภาพได้ดี

พู่กันกลม ใช้ลงสีตามเนื้อที่ของภาพ นิยมใช้ตั้งแต่เบอร์ ๒-๑๐ อาจมีก้านแบนไว้ช่วยลงสีในพื้นที่ที่ต้องการ เช่น รั้วไม้ระแนงหรือเสา เป็นต้น

สีน้ำ นิยมใช้ สีหมึกแบบละลายน้ำได้ เช่น

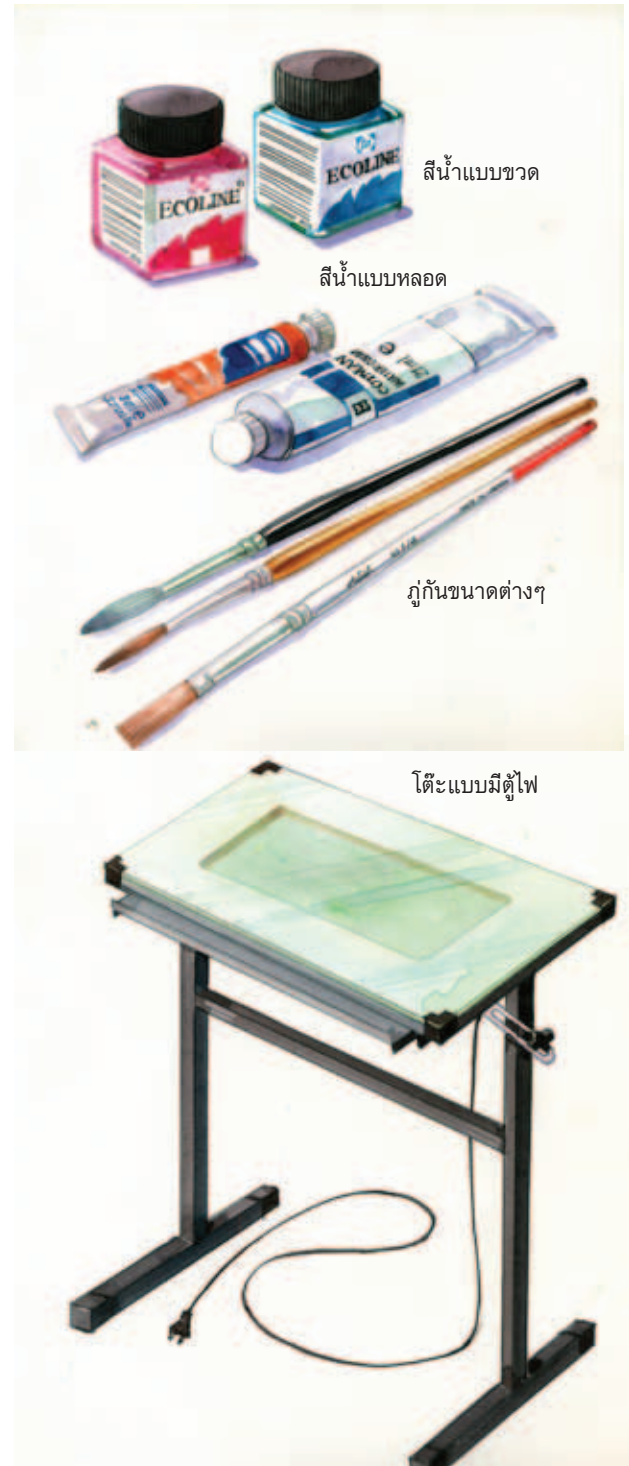
๑. สีน้ำแบบขวด สี ECOLINE ผลิตใน HOLLAND ให้สีที่สดสวย มีสีให้เลือกใช้หลากสี

๒. สีน้ำแบบหลอด WINSOR & NEWTON ของ ENGLAND

๓. สีแสดมบี้ จากประเทศจีน เป็นสีที่ฉาบบนกระดาษ เวลาใช้ตัดกระดาษสีเป็นชั้นแน่นๆไว้ เนื้อสีก็จะละลายออกจากแผ่นกระดาษ (เดิมสีแสดมบี้ใช้สำหรับการแต่งภาพถ่ายขาวดำ ให้มีสีสันเพิ่มเติม)

๔. สีหมึก นิยมใช้สีดำแบบก้นน้ำของ PELIKAN ผลิตใน GERMANY ใช้สำหรับตัดเส้นและลงน้ำหนักเข้มจัด

โต๊ะเขียนแบบ การเขียนการ์ตูนในวงการมืออาชีพแล้ว จะใช้วิธีร่างภาพบนกระดาษปอนด์ธรรมดาบาง ๗๐-๘๐ แกรม ขนาด A4 หรือ A3 ซึ่งเส้นสายในการร่างภาพจะอิสระ ไม่ต้องกลัวเสียหายและไม่เสียเวลาลบหลาย ๆ ครั้ง เมื่อวางองค์ประกอบภาพและตัวหนังสือได้แล้ว จึงนำมาลอกเส้นการ์ตูนที่ร่างไว้อีกครั้งบนกระดาษสีน้ำจริงด้วยการใช้โต๊ะเขียนแบบ ซึ่งมีตู้ไฟและเป็นแผ่นกระจกฝ้า ก็จะทำให้การทำงาน สะดวก สะอาด และไม่ผิดพลาด ทั้งยังเก็บภาพร่างไว้ใช้ได้ในกรณีที่ต้องการเขียนแก้ไขใหม่ในภายหลัง





การจุดประกายชักนำ ให้เด็กเขียนการ์ตูนแนวประวัติศาสตร์

รู้จักชาวบ้านบางระจัน : วีรกรรมการรวมตัวกัน
ต่อสู้กับกองทัพพม่าที่มารุกรานก่อนเสียกรุงศรีอยุธยา
ปี ๒๓๑๐

เพื่อลดความเป็นครูประวัติศาสตร์ ที่ดูจะคร่ำครึ
และไม่น่าสนใจสำหรับศิลปินทั้งหลาย เราจึงเล่าเหตุการณ์
วีรกรรมชาวบ้านบางระจันฉบับย่อยๆ ในลักษณะปลูกเร้า
ความรู้สึกเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม และจินตนาการของศิลปินน้อย
ให้ย้อนอดีตเข้าไปสู่ช่วงสมัยก่อนการเสียกรุงศรีอยุธยา
ประมาณ ๑๐ ปี ที่บ้านเมืองเกิดความระส่ำระสาย วุ่นวาย
ทั้งภายในราชอาณาจักร และภายนอกในพื้นที่รอบๆ กรุงศรีอยุธยา
และชายแดนไทยกับพม่า

ทางภายในเกิดจากการแย่งชิงราชสมบัติอย่าง
ต่อเนื่องหลายครั้ง สูญเสียขุนนาง และไพร่พลเป็นจำนวนมาก
ทำให้ศูนย์กลางการปกครองอ่อนแอลง ส่วนภายนอกนั้น

กองทัพพม่าเข้ารุกรานดินแดนไทยอย่างต่อเนื่อง ทั้ง
ยกทัพใหญ่ที่กษัตริย์พม่ายกทัพมาเอง และกองทัพย่อยๆ
ที่แยกกันมาเป็นระลอกๆ เข้าโจมตีชุมชนไทยแล้วกวาดต้อน
ผู้คน ทรัพย์สิน เสบียงอาหาร แล้วกลับไป

สภาวะการณดังกล่าวก่อความเดือดร้อนกับชาวไทย
อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในพื้นที่ที่เป็นเส้นทางเดินทัพพม่า
ดังนั้นชาวไทยจึงต้องรวมตัวกันปกป้องครอบครัว และ
ทรัพย์สินกันเอง ชาวบ้านบางระจันก็เช่นกัน เริ่มจากผู้กล้า
ไม่กี่คนรวมตัวกันใช้อุบายหลอกล่อทหารพม่าที่ต้องการ
ทรัพย์สิน และหญิงไทย โดยสามารถกำจัดทหารพม่าหลายคน
ได้สำเร็จ วีรกรรมของกลุ่มคนไทยที่มีจำนวนไม่กี่คนที่
อำเภวิเศษชัยชาญ เลื่องลือไปทั่ว ทำให้ชาวบ้านหลาย
คนอีกหลายพื้นที่เข้ามาร่วมด้วย ประกอบด้วยชาวเมือง
วิเศษ ชัยชาญ เมืองสิงห์บุรี เมืองสรรคบุรี และพื้นที่



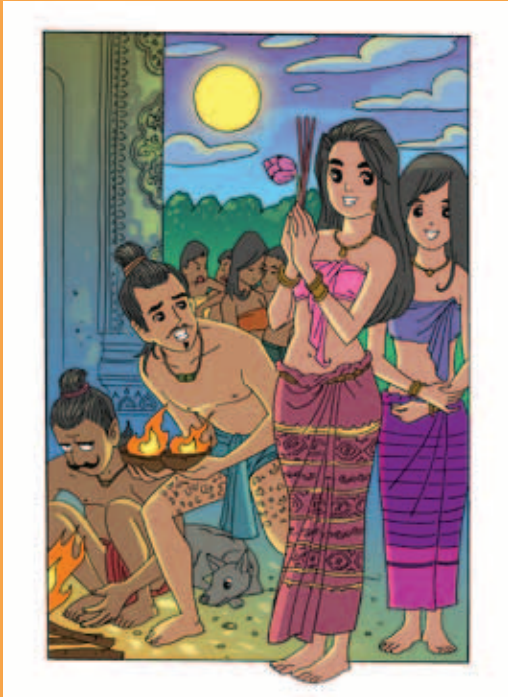
ใกล้เคียง บ้างก็อพยพมาทั้งครอบครัว บ้างก็มาเฉพาะชายฉกรรจ์
รวมทั้งหญิงไทยใจเด็ดหลายคนได้ร่วมกันตั้งค่ายบางระจันในทำเล
พื้นที่ที่เหมาะสม และอุดมสมบูรณ์ เพื่อต่อสู้กับพม่าและได้นิมนต์
พระสงฆ์ที่ชาวบ้านเคารพนับถือว่าเป็นผู้มีความรู้ คือ พระอาจารย์
ธรรมโชติ วัดโพธิ์เก้าต้น มาเป็นขวัญกำลังใจที่ค่ายบางระจันด้วย
ชาวบ้านบางระจันสามารถต้านทานการโจมตีของการทัพพม่าได้
ถึง ๗ ครั้ง ยาวนานถึง ๕ เดือน แต่ก็พ่ายแพ้แก่กองทัพพม่า
ในศึกครั้งที่ ๘ เมื่อแม่ทัพพม่าเปลี่ยนกลยุทธ์เป็นตั้งมั่นอยู่ในค่าย
ค่อยๆ เคลื่อนย้ายค่าย รุกเข้าไปใกล้ แล้วใช้ปืนใหญ่ระดมยิงเข้าไป
ในค่ายบางระจัน แม้ว่าบรรดาผู้นำไทยหลายคนพยายามที่จะโจมตี
ค่ายพม่า แต่ก็ไม่สำเร็จ จนกระทั่งค่ายบางระจันแตกพ่าย บางคน
พลีชีพอย่างกล้าหาญ บางคนสามารถหลบหนีได้สำเร็จ ชาวบ้าน
บางระจันที่หลงเหลือต่างเลา่หาจนถึงวีรกรรมที่รวมตัวกันปกป้อง
แผ่นดินไทยสืบมาจนถึงทุกวันนี้

รู้จักวิธีการหาข้อมูล และการจัดทำเหตุการณ์สำคัญ เรียงตามลำดับเวลา

ขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของเนื้อหา น่าจะเป็นวิธีการรวบรวม
ข้อมูลแล้ว นำมาเรียงลำดับเหตุการณ์ตามเวลาก่อนหลัง ซึ่งจะ
เกิดการวิเคราะห์ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลไปพร้อมๆ กับ
การตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะนำเสนอว่าเหตุการณ์
สำคัญของวีรกรรมชาวบ้านบางระจันนั้น มีใคร ทำอะไร ที่ไหน
เมื่อไหร่บ้าง มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น
และคำตอบสุดท้ายคือ เป็นผลอย่างไร เมื่อสามารถตอบคำถาม
เหล่านี้ได้ ถือว่าเราได้เรื่องราวครบถ้วนบริบูรณ์ จึงนำไปจัดทำ
โครงสร้างเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ได้



การรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างสรรค์การ์ตูนประวัติศาสตร์



ในฐานะที่รับผิดชอบด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์ ที่จะนำไปสร้างสรรค์เป็น “การ์ตูนประวัติศาสตร์” จึงเริ่มศึกษาหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาประวัติศาสตร์ในท้องตลาด พบว่า ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นหนังสือภาพ มีลักษณะเป็นการ์ตูนช่องไม่มากนัก

หนังสือภาพ ลักษณะเด่นคือ ภาพคล้ายจริง และเป็นหนังสือสวยงาม มีทั้งภาพครึ่งหน้าเต็มหน้า คำอธิบายไม่มากนัก และนำเสนอเนื้อหาเรียงตามลำดับเวลา ทำให้เข้าใจง่าย ส่วนหนังสือการ์ตูนช่องนำเสนอภาพหลายลักษณะ ภาพไม่เน้นความสวยงาม แต่เน้นอารมณ์ และความรู้สึก ระวังผู้อ่าน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน ภาพส่วนใหญ่เด็กๆเรียกว่า ภาพทันสมัย แต่ผู้ใหญ่เรียกว่า ภาพสไตล์ญี่ปุ่น เกาหลี

เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกับผู้วาดภาพ เรียกว่าเบ็ดเสร็จในหนึ่งเดียว ดังนั้นหลายเล่มจะพบความไม่ถูกต้องใน “กาละ-เทศะ” หรือบริบทของสถานที่ และสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย และแนวคิดทางประวัติศาสตร์ ซึ่งคาดคะเนได้ว่าเป็นผลมาจากศิลปินผู้เขียนเรื่องไม่ได้ศึกษาด้านประวัติศาสตร์มาโดยตรง และใช้ข้อมูลจากเอกสารชั้นรองจากอินเทอร์เน็ต หรือหนังสือประวัติศาสตร์ ที่นำเสนอเนื้อหาทั้งช่วงสมัย หรือตั้งแต่เริ่มการสถาปนากรุงสุโขทัย กรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรี สืบมาจนถึง กรุงรัตนโกสินทร์ ดังนั้นข้อมูลจึงเป็นบทสรุป และไม่สมบูรณ์หากจะนำมาเขียน เนื้อหากำรตูนประวัติศาสตร์ที่ควรเสนอประเด็นสำคัญ ๑ เรื่องในหนึ่งเล่ม และต้องใช้จินตนาการในตัวละครต่างๆ ถ้าจะให้ถูกต้อง ชัดเจนครบถ้วน ก็น่าจะเป็นเรื่องที่จะต้องใช้เวลาศึกษาค้นคว้าเพิ่มมากขึ้น

เราวางแนวคิดที่จะให้ความรู้ตามลำดับขั้นตอนกับผู้มีความสามารถด้านการวาดภาพที่จะก้าวสู่ความเป็น “ศิลปิน” ได้ในอนาคต ให้อ่าน **รู้จักประวัติศาสตร์** ว่าเป็นเรื่องราวสำคัญของ



สังคมมนุษย์ในอดีตหรือในช่วงเวลาที่ผ่านมาแล้ว เรื่องราวสำคัญเหล่านี้ นับเป็นบทเรียนอันมีค่า เพราะอดีตสร้างสังคมปัจจุบัน และการกระทำของมวลมนุษย์ในปัจจุบันจะส่งผลถึงอนาคตต่อไป

จากนั้นคาดหวังที่จะให้ศิลปินเหล่านี้รู้วิธีการสืบค้นเรื่องราวในอดีต จากร่องรอยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เรียกว่า “หลักฐานทางประวัติศาสตร์” ที่มีทั้งหลักฐานชั้นต้น และหลักฐานชั้นรอง และวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่มีทั้งข้อเท็จจริง และข้อจริง ที่จะต้องขุดคุ้ยให้ได้ความจริงว่ามีใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น และเหตุการณ์นั้นมีผลต่อสังคมอย่างไรบ้าง

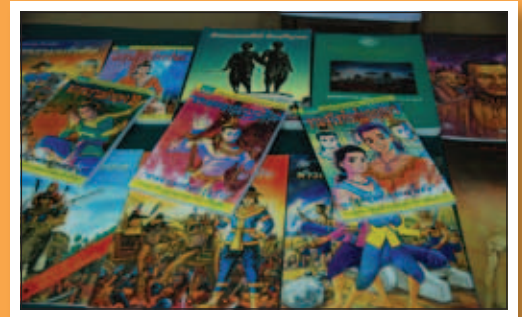
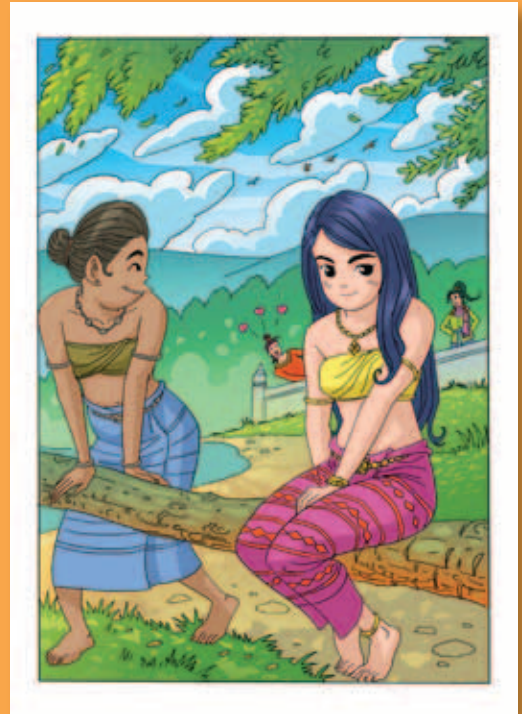
ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ ผู้จะสร้างสรรค์การ์ตูนทางประวัติศาสตร์ จะต้องนำมาลำดับเหตุการณ์เป็น Time Line ให้ชัดเจน ก่อนสร้างเค้าโครงเรื่องผ่านตัวละครตามจินตนาการของตน ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจของการจะเรียบเรียงประวัติศาสตร์

เราอธิบายความรู้เหล่านี้ผ่านการเล่าเรื่องจากประสบการณ์ที่ได้สืบค้นเรื่องวีรกรรมชาวบ้านบางระจัน เพื่อมิให้ศิลปินเยาวชนกลุ่มนี้จะรู้สึกเบื่อหน่ายจนเกิดความขยาดที่จะสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนประวัติศาสตร์ เสียก่อน

เรานำเสนอวิธีการรวบรวมข้อมูลด้วยการแสดง Time Line เหตุการณ์สำคัญของประวัติศาสตร์ไทย และพม่าที่อยู่เป็นช่วงเวลาเดียวกัน และเกี่ยวข้องกับสงครามหลายครั้งติดต่อกันจนถึงสงครามครั้งเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ ๒ เมื่อ พ.ศ. ๒๓๑๐

เราบอกเล่าศิลปินน้อยให้เข้าใจว่า เหตุการณ์สำคัญที่เรียงตามลำดับเวลาเป็นเส้นต่อเนื่องที่เรียกว่า Time line นี้ นำมาจากข้อมูลที่หลากหลาย ที่สำคัญ คือ

ข้อมูลที่มาจากภาครัฐ ประกอบด้วย หนังสือพระราชพงศาวดาร กรุงศรีอยุธยาหลายฉบับที่ปัจจุบันพิมพ์รวมเป็นเล่ม (พร้อมแสดงให้นักเรียนได้รู้จัก เปิดให้ดู อ่านให้ฟัง) เช่น พระราชพงศาวดาร ฉบับพระราชหัตถเลขา ฉบับพันจันทนุมาศ (เจิม) ฉบับพระนพรัตน์ วัดพระเชตุพน พระราชพงศาวดารกรุงเก่า





ฉบับบริติชมิวเซียม หนังสือภาครัฐอื่นๆ เช่น จดหมายเหตุโศก
คำให้การชาวกรุงเก่า คำให้การขุนหลวงหาวัด เป็นต้น **ข้อมูล
ที่ได้จากหนังสือที่มีผู้เรียบเรียงขึ้น** เช่น ไทยรบพม่า ซึ่งเป็นพระราช
นิพนธ์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ผู้ซึ่งได้รับการยกย่อง
ว่าเป็นบิดาแห่งประวัติศาสตร์ และโบราณคดีไทย **และข้อมูล
ที่ได้มาจากท้องถิ่น** เช่น หนังสือที่คุณครูในจังหวัดสิงห์บุรีจัดทำขึ้น
เป็นเอกสารประกอบการสอนรวมทั้ง คำบอกเล่าของผู้เฒ่า ผู้แก่
พระภิกษุสงฆ์ในจังหวัดสิงห์บุรี เป็นต้น

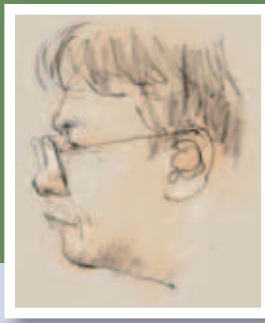
เราอ่านสำนวนในหนังสือบางเล่ม ที่แสดงถึงความคิดเห็น
ของผู้เขียน และให้ศิลปินน้อยเหล่านี้สะท้อนแนวคิดของ
ตนเองบ้าง (แต่ไม่ค่อยได้ผลนัก เด็กๆ ไม่ชอบแสดงความคิดเห็น
ผ่านคำถาม) จะน่าประทับใจก็ตรงที่นักเรียนทุกคนขอ copy ข้อมูล
ไปใช้ประกอบผลงานของตนเอง

จบท้ายเรื่องข้อมูลด้วยภาพของอนุสาวรีย์ชาวบ้าน
บางระจัน ในมุมต่างๆ พร้อมแนะนำบุคคลสำคัญในระดับ
หัวหน้าของค่ายบางระจัน ซึ่งเชื่อกันว่าคล้ายคลึงกับบรรพบุรุษ
ในอดีตที่ร่วมกันสร้างวีรกรรมนี้ขึ้น เราพูดคุยกันถึงบุคลิก อาวุธ
ที่ใช้ และวีรกรรมของแต่ละบุคคล เราถามเด็กๆ ถึงความรู้สึกต่อ
“บรรพบุรุษไทย” ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเนื้อหา และเหมือนเดิม
เด็กๆ ไม่ชอบตอบคำถาม ศิลปินน้อยๆ เหล่านี้แทบจะเป็น
ผู้ปิดการบรรยายด้านเนื้อหา เพราะสนใจที่จะสังเกตภาพเหล่านั้นกับ
ผู้ยิ่งใหญ่แทน

เราในบทบาทของวิทยากรจึงต้องยุติลง (เพราะผู้ฟัง
ไม่สนใจจะฟังแล้ว) แต่ก็หวังว่า ถ้าหากดึงเหล่าศิลปินเหล่านี้
ให้สนใจประวัติศาสตร์อย่างจริงจัง เราก็จะสามารถขยายแนวร่วม
คนรักประวัติศาสตร์ได้เพิ่มขึ้น สีสันของเยาวชนกลุ่มนี้ จะเป็น
พลังทำให้เยาวชน ภูมิใจในความเป็นไทย รักษ์วัฒนธรรมไทย-
ภูมิปัญญาไทย เห็นความสำคัญของความเป็นมาของชาติ
เป้าหมายของโครงการพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทย
น่าจะถึงดวงดาวได้เร็ววันขึ้น ■



แอนิม อัครกะพู



สมบัติ คิ้วยก



สละ นาคบำรุง

วิทยาการคิดอย่างไร

ประวัติศาสตร์ เป็นเรื่องยากที่จะทำให้ความเข้าใจอยู่แล้ว ฉะนั้นการที่นำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์มาทำเป็นการ์ตูนยิ่งยากมากขึ้น ผู้เขียนจะต้องค้นคว้าหาความรู้หลายด้าน ทั้งในเรื่อง บุคลิก รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ อาวุธ อาหารการกิน ชีวิตความเป็นอยู่ ตลอดจนจนสภาพภูมิประเทศ และดินฟ้าอากาศ

โครงการนี้ทำให้เด็กรุ่นใหม่ได้รับความรู้ความเข้าใจ ในการทำหน้าที่สื่อการ์ตูนประวัติศาสตร์ได้ดีพอสมควรกับ ระยะเวลาการอบรมช่วงสั้นๆ ซึ่งเด็กที่เข้าอบรมส่วนใหญ่ มีความชอบในการ์ตูนอยู่แล้ว จึงทำให้ได้ผลงานเป็นที่น่าพอใจ

ความรู้สึกที่ได้รับเชิญเป็นวิทยากร

ยินดีและภูมิใจที่ได้รับเกียรติให้มาเป็นวิทยากร เพื่อ ถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์ ในสาขาอาชีพของตัวเอง ในการเขียนการ์ตูนให้กับนักเรียนที่เข้าอบรม ได้รับความรู้ ความเข้าใจ ในขั้นตอนการเขียนการ์ตูนและเทคนิคต่างๆ มากขึ้น

คุณสมบัติของเด็กที่เข้าอบรม

ต้องมีความชอบและความสามารถในการเขียนการ์ตูน ขั้นพื้นฐาน รวมถึงมีความสนใจในเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

ขั้นตอนการถ่ายทอดความรู้ในการทำหนังสือการ์ตูน

เรามีกลุ่มเด็กที่เข้าอบรมหลากหลาย ทั้งเด็กเล็กและเด็กโต ซึ่งจะมีความนิยมชมชอบในรูปแบบของการ์ตูนแตกต่างกันไป ทำให้เราต้องปรับพื้นฐานของเด็กให้ไปในทิศทางเดียวกัน คือ

- ให้อ่านที่มาจากการ์ตูนโดยสังเขป
- ให้เข้าใจโครงสร้างสัดส่วนกายวิภาคของคนและสัตว์

- คลี่คลายสัดส่วนของคนมาเป็นการ์ตูน
- รู้จักการใช้เส้น สี น้ำหนัก และการจัดองค์ประกอบของภาพ
- รู้จักสร้างเรื่องราว และลำดับภาพก่อนลงมือทำ
- เขียนภาพตัวอย่างการ์ตูนให้นักเรียนดูพร้อมคำอธิบาย
- ให้นักเรียนปฏิบัติจริง โดยวิทยากรคอยให้คำแนะนำ

ระยะเวลาในการอบรม

เหมาะสมดีแล้ว ในเรื่องของระยะเวลา

ผลงานของนักเรียนที่เข้าอบรม

เป็นที่น่าพอใจ เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด

โครงการสู่เส้นทางการ์ตูนประวัติศาสตร์นี้ควรทำต่อหรือไม่

ควรทำอย่างต่อเนื่องและขยายไปตามภูมิภาคต่างๆ เพื่อให้ นักเรียน มีส่วนร่วมกันผลิตสื่อการ์ตูนประวัติศาสตร์ด้วยตัวเอง อย่างภาคภูมิใจ

อะไรเป็นอุปสรรคในการอบรม

เด็กๆ ใจร้อนรีบลงมือปฏิบัติงานก่อนวิทยากรให้ความรู้ และการอบรมอยู่ในช่วงเวลาที่นักเรียนใกล้สอบเกินไป

ข้อเสนอแนะ

ควรจัดหางบประมาณเพื่อจัดพิมพ์ผลงานของนักเรียน ที่มีคุณภาพพอที่จะพิมพ์เผยแพร่ เพื่อเป็นการสร้างจิตสำนึก และปลูกฝังความเป็นชาติให้กับเยาวชนต่อไป







การ์ตูน
๒๗๖๕๕๑๖
ของเด็ก ๆ

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

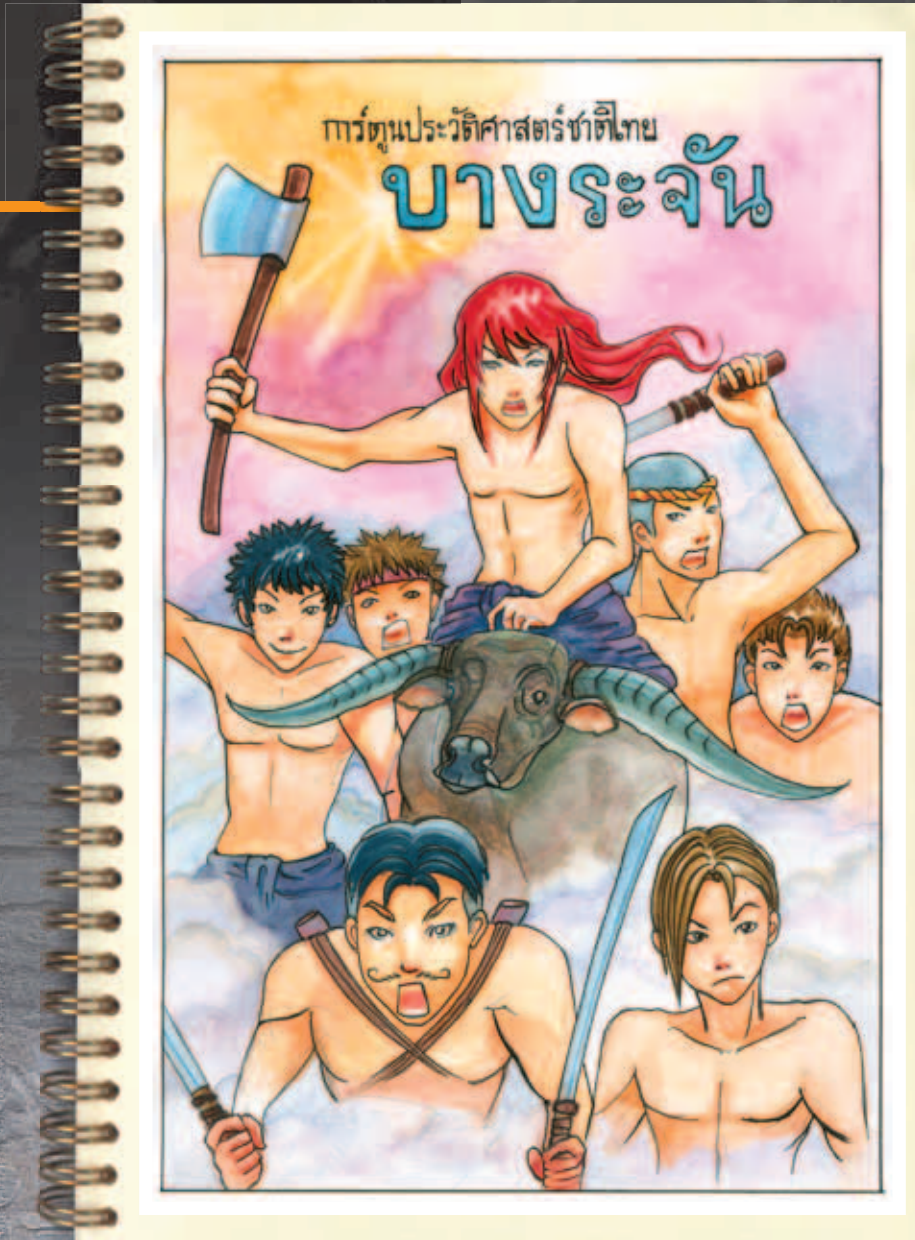
ผู้จัดทำ

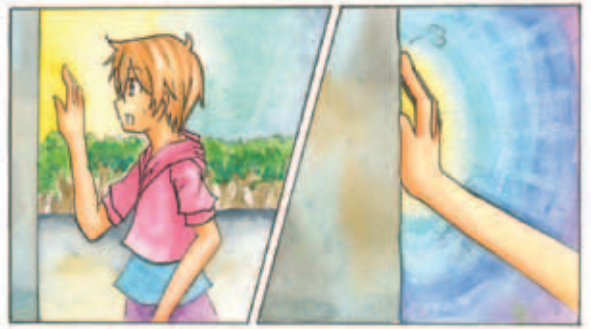
๑. นางสาวนาถนภา กิตติจารุพันธ์
๒. นางสาวธารินี ภิรมย์นาม
๓. นางสาวชนกชนม์ ไทยสวัสดิ์
๔. นางสาวสุประวีณ์ ประทีปอนุรักษ์
๕. นางสาวสุชานาถ บุญยะชัย
๖. นายจักรพัทธ์ อัครพงษ์โชติ
๗. นายราวิน รุ่งสว่าง
๘. นายธนกฤต วิริยะรัตน์ากุล

ครูที่ปรึกษา

นางสุภาภรณ์ อุ่นเมตตาคิจิต

บางระจัน





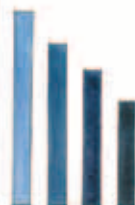
ความรู้สึกของนักเรียนที่เข้าอบรม

ทำไมตัวเองได้รับเลือกเข้าร่วมโครงการนี้

- ผมเป็นคนชอบวาดการ์ตูนอยู่แล้ว เหมือนความฝันนะครับ ที่มีโอกาสได้เข้าร่วมโครงการนี้

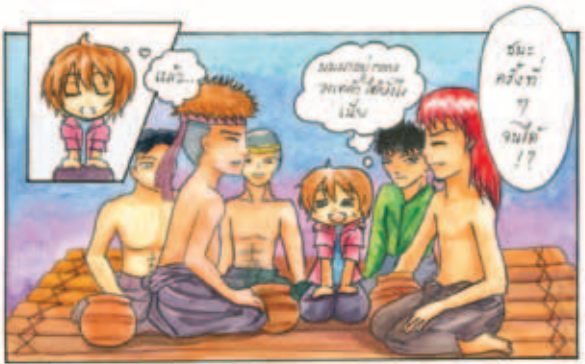


- วันนั้นถ้าหนูไม่กล้ายกมือ เมื่อครูถามว่า คนใต้อยากวาดรูปการ์ตูนประวัติศาสตร์ หนูคงเสียใจและเสียโอกาสไปอีกนาน รูปยกมือคือหนูเองค่ะ

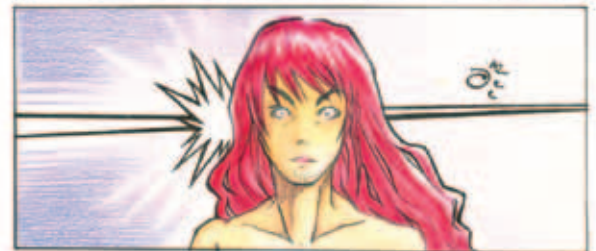
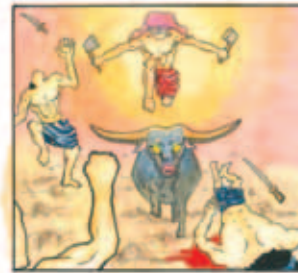
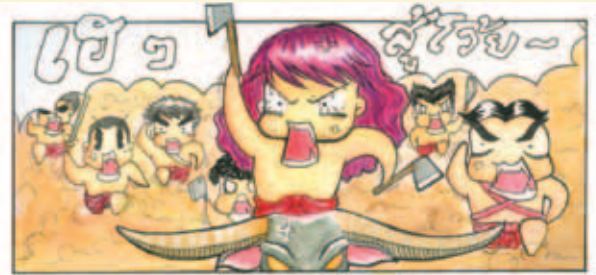
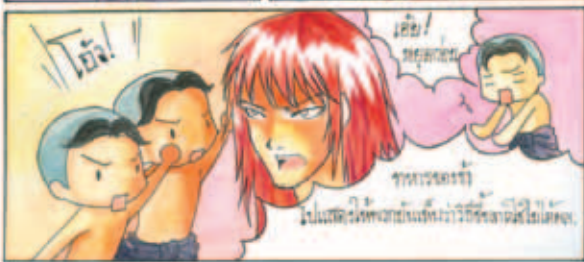
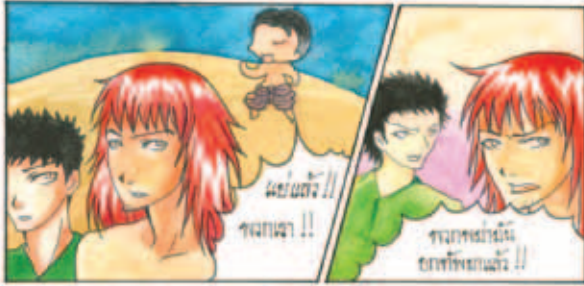


- หนูได้เทคนิคหลายๆ อย่างจากวิทยากร
อย่างแรกคือการจัดช่อง การกำหนดตัวละคร สีหน้า ท่าทาง อย่างที่สองคือการใช้เส้น อย่างที่สามคือการใช้สี
...วาดภาพเสร็จแล้ว...เราทำได้หรือนี่...นายแน่นมาก...

๒๗๖๕๕๖

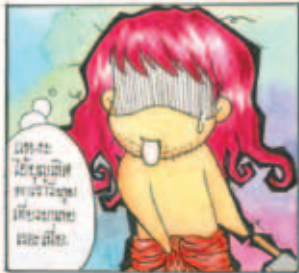
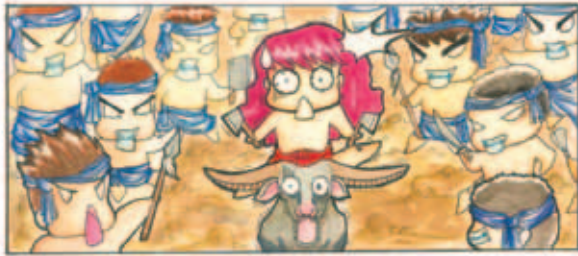


- ผู้อำนวยความสะดวกให้ความสำคัญกับโครงการนี้
- เป็นประธานชุมนุมवादการ์ตูนที่โรงเรียน



- อาจารย์เห็นผลงานในห้องเรียนจึงได้มีโอกาสเข้าร่วมโครงการนี้
- เป็นเด็กศิลปะเลยมีโอกาสกว่าคนอื่น วาดภาพก็ได้สวยมากเท่าไร แต่ก็มีความพยายาม คงจะเป็นเพราะเหตุผลนี้แหละครับ

๒๗๖๕๕๖



- ผมมาคนเดียว นึกว่าต้องเป็นศิลปินเดี่ยว งานนี้ได้เพื่อนๆ หลายคน จึงได้ร่วมงานเป็นกลุ่ม
ผมวาดการ์ตูนได้ดี และชอบวาดการ์ตูนอยู่แล้ว แสบปี้มากครับ วิทยากรใจดี...อาหารอร่อย...อิๆ...



- เรามีความสนใจในการวาดภาพการ์ตูน พอมีทักษะในการวาดภาพมาแล้วบ้าง และเคยเข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับการวาดการ์ตูน มาหลายครั้ง และอยากเห็นความแตกต่าง

๒๗๖๕๕๖



- คุณครูและเพื่อนๆ แนะนำให้มาคงเห็นว่าเราพอมีฝีมือด้านการวาดภาพ
- โดยส่วนตัวชอบวาดรูปอยู่แล้ว มีความสนใจในโครงการนี้ เลยได้รับเลือกมาค่ะ



รู้สึกอย่างไรที่ได้มานอนพักโรงแรมกับเพื่อนๆในการทำงาน ในการทำงานชิ้นนี้

- รู้สึกมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างโรงเรียนมากยิ่งขึ้น ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สนุกอีกด้วย

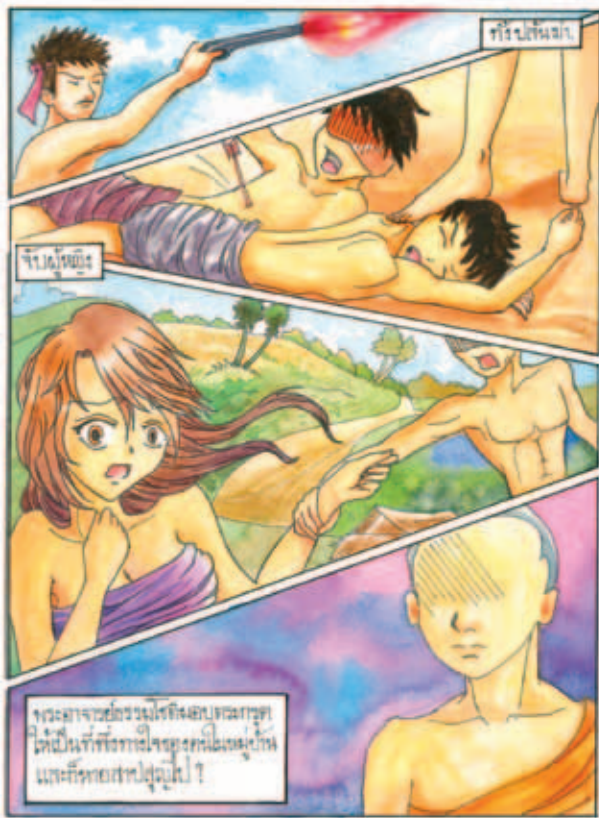
๒๗๖๕๕๖



- สนุกดี ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ฝึกความสามัคคีในการทำงาน ได้ทานอาหารอร่อยๆ มีแอร์เย็นๆ นอนค้ะ



- ตื่นเต้นและดีใจมาก การที่เรามาพักร่วมกันทำให้เราเข้าใจกันและรักกันมากขึ้น

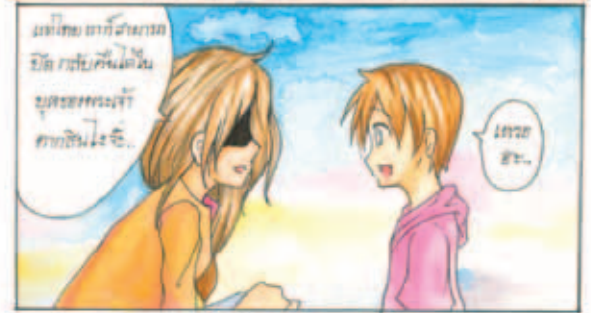
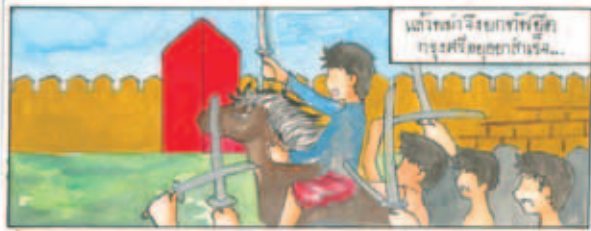


- นอนห้องเดียวกันกับอาจารย์คะ พล.ชุดนอนอาจารย์น่ารักดีคะ



- รู้สึกแปลกที่ได้นอนกับคนที่ไม่ใช่พ่อแม่ แต่ก็รู้สึกไม่ค่อยเป็นตัวเองเพราะคนร่วมห้องเจียบมาก

๒๗๖๕๕๖



- ตีใจที่ได้รู้จักกับคนอื่นมากมาย ได้เจอ ได้เห็น โดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ทำให้เกิดมิตรภาพเล็กๆ ระหว่างเพื่อนขึ้นได้
ได้เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องมีใครบังคับ

โรงเรียนศรีอยุธยา

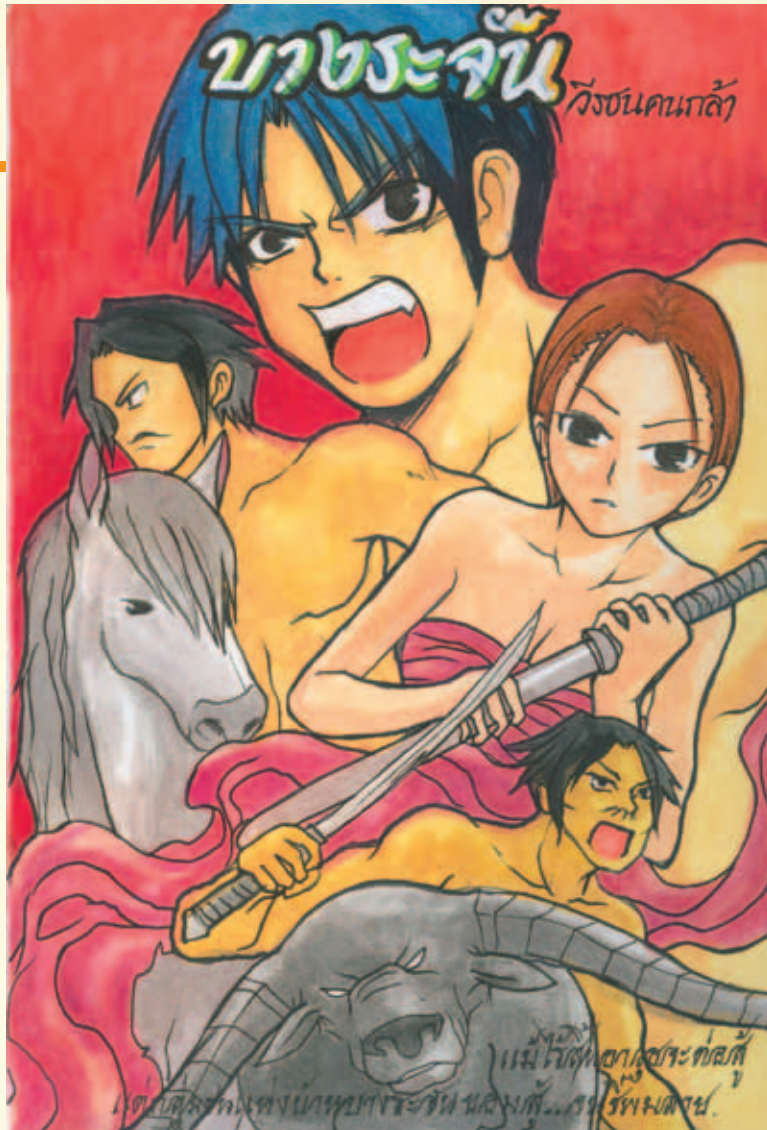
ผู้จัดทำ

๑. นางสาวสุจิตรา เอื้อวงศ์
๒. นางสาวমনชยา กมลวานนท์
๓. เด็กหญิงณิชากัทธ กิตติกลวรากร

ครูที่ปรึกษา

อาจารย์ตรีวิษณ์ ศรีเกตุ

บ่วงระจัน





รู้สึกอย่างไรที่ได้มานอนพักโรงแรมกับเพื่อนๆ ในการทำงาน ในการทำงานชั้นนี้

- ผมไม่ได้พักโรงแรมครับ พ่อแม่ห่วงมากเลย

๒๗๖๕๕๑๖



- สนุกที่ได้รู้จักเพื่อนใหม่และรู้สึกสบาย มีความเป็นกันเอง สนุกกันมากขึ้น



พระเจ้า... โกรธนัก... จึงไปรวมตัวกัน
ที่ค่ายนางระงับ... เพื่อสู้กับ...

ค่ายนางระงับ



คิดว่าโครงการนี้มีประโยชน์อย่างไร

- เป็นโครงการที่ดีสำหรับผู้สนใจ สามารถนำไปขยายความต่อไปในทางที่เป็นประโยชน์ได้



- ได้ประสบการณ์มากขึ้น เรียนรู้อะไรใหม่ๆ ทำให้คนรุ่นหลังได้รู้ว่าประวัติศาสตร์ของบรรพบุรุษของเรา เสียสละแค่ไหนค่ะ!!

๒๗๖๕๕๑๖



- ได้ทราบเนื้อหาต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์และด้านการใช้เนื้อหาภาษาของการ์ตูนประวัติศาสตร์



- โครงการวาดรูปการ์ตูนประวัติศาสตร์ประโยชน์ที่ข้าพเจ้าได้รับคือ รู้วิธีการร่างภาพตัวละครว่าเส้นแต่ละเส้นควรลงน้ำหนักอย่างไร รู้วิธีลงสี เทคนิคในการลงสีในการตัดเส้นและสามารถนำความรู้เล็กๆ น้อยๆ ไปบอกเพื่อนที่โรงเรียนได้ค่ะ



- ได้ฝึกฝีมือ ได้รับคำสั่งสอนจากอาจารย์และยังทำให้รู้จักประวัติศาสตร์มากขึ้น



- ได้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดการ์ตูนมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการลงสี การวาดภาพต่างๆ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนต่อไปในอนาคต

๒๗๖๕๕๑๖



- มีประโยชน์เพราะได้รู้เรื่องราวในประวัติศาสตร์ที่เราไม่เคยรู้และได้ทักษะในการวาดการ์ตูนมากมาย



- โครงการนี้มีประโยชน์ ทำให้เราได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์มากขึ้น ทำให้รู้ว่า ประเทศไทยรวมเลือดเนื้อชาติเชื้อไทยจริงๆ

๒๗๖๕๕๑๖

บางระจันถึงกาลพิหาคี....



แทนเสียชีวิตที่โหดเหี้ยม

ชาวบ้านบางระจันถูกฆ่าตายหมด
ประเทศไทยเสียเอกราชครั้งที่ ๒

ถึงแม้ชาวบ้านบางระจันจะไม่สามารถ
ปกป้องแผ่นดินไทยไว้ได้

แต่ว่า....



วีรกรรมของพวกเขา ยังคงถูกเล่าขานสืบต่อไป

ได้อะไรจากโครงการนี้

- ความประทับใจที่ได้มาร่วมกิจกรรมร่วมกับผู้ที่มีความสนใจเช่นเดียวกับเรา ได้แลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะใหม่ๆ จากเพื่อนๆ และครูวิทยากรต่างโรงเรียน และวิทยากรมืออาชีพ

โรงเรียนสตรีวิทยา

ผู้จัดทำ

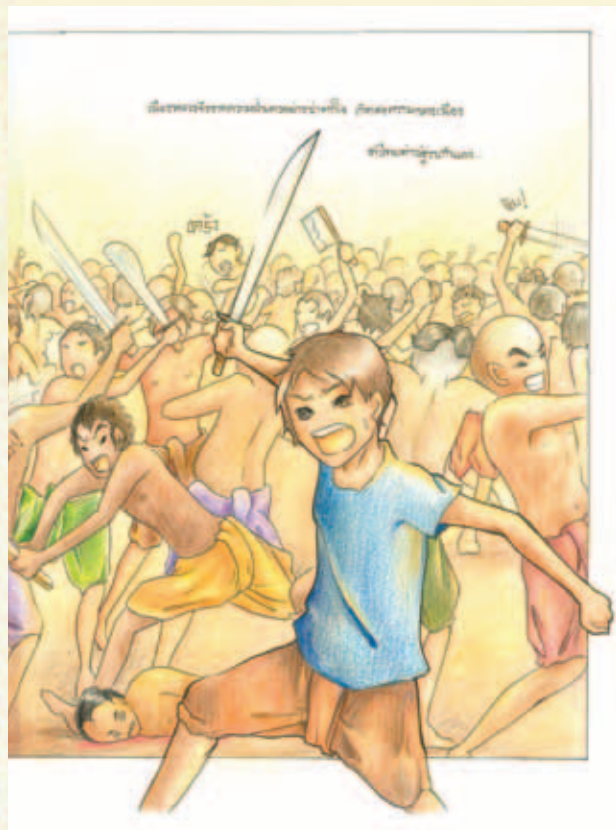
๑. ญาพร พรหมนรกิจ
๒. ณัฐกมล เอื้ออนันต์ตระกูล
๓. วราภรณ์ ลิ้มศุภนาค

ครูที่ปรึกษา

อาจารย์วิมลศรี จุฬารักษ์

๒๗๖๕๕๖๖๖





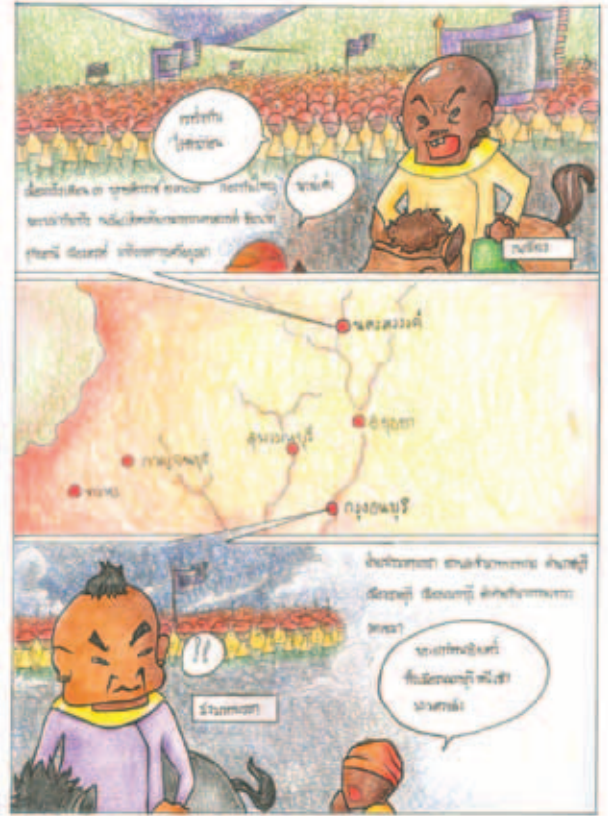
- ได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ ที่มีความสามารถมาชี้แนะแนวทางใหม่ๆ ในแบบของแต่ละคน
- มีความประทับใจ รู้จักเพื่อนใหม่ ได้รู้เทคนิคใหม่ การเข้าสังคมน่าด้วยค่ะ



- ได้ฟังประวัติศาสตร์ชาวบ้านบางระจันจาก “ป้าโป่ง” ได้ฟังวิธีการเทคนิคในการวาดการ์ตูน ให้เป็นการ์ตูนไทย
ไม่ให้เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น ในด้านสังคม ได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ รู้จักคุณครูและวิทยากรใหม่ๆ ค่ะ

* อาจารย์ระวีวรรณ ภาคพรต
นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

๒๗๖๕๕๖



- ได้เพื่อนใหม่ ได้เทคนิคต่างๆ จากอาจารย์ทุกท่าน ได้มิตรภาพและได้รู้ถึงประวัติศาสตร์ของไทย

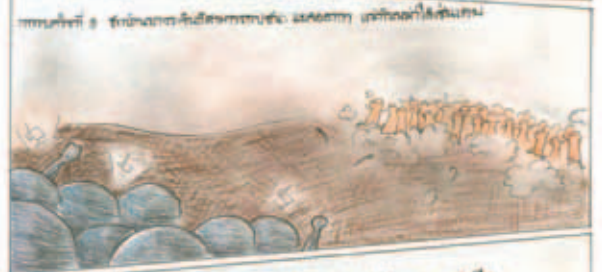


- ได้ความรู้ในการจัดทำหนังสือการ์ตูนและเทคนิคการเขียนการ์ตูนที่ยังไม่เคยรู้จักจากวิทยากร

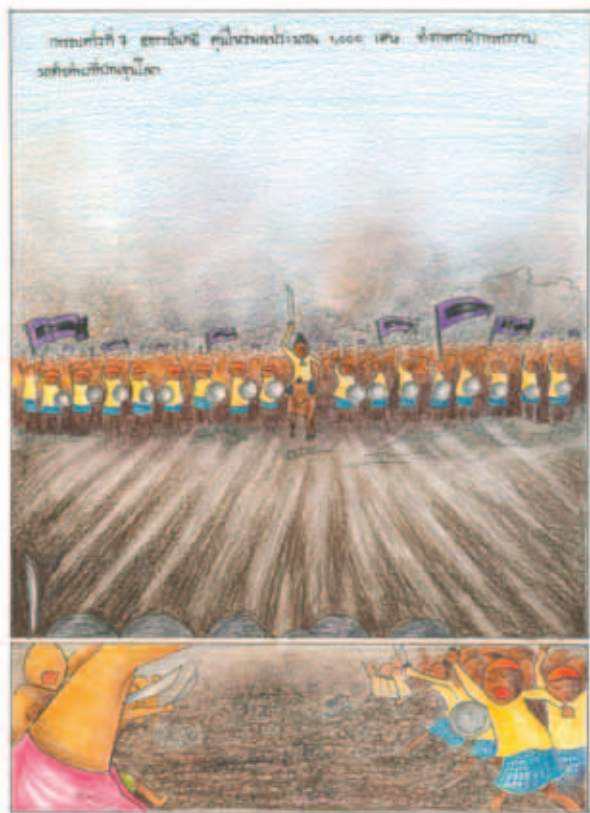


- ได้ความรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ด้านการใช้สี การวาดภาพและนำไปใช้ประกอบอาชีพได้

๒๗๖๕๕๖



- รู้สึกอย่างไรบ้างต่อโครงการนี้
- รู้สึกประทับใจและยินดีในการได้เข้าร่วมโครงการนี้ อยากให้มีโครงการแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ



- อยากให้มีโครงการแบบนี้อีกหลายๆ ครั้ง เพราะช่วยให้เด็กๆ ได้มาฝึกวิธีการวาดรูปการ์ตูนแบบใหม่ๆ เทคนิคใหม่ๆ

๒๗๖๕๕๖



- ขอบป่าโป่งคะ แต่เห็นครึ่งรูสีกล้มคะ ป่าโป่งพุดแก่งดีคะ เพื่อนๆ แต่ละคนก็น่ารัก ของกินก็อร่อย



- รู้สึกดีเพราะได้ความรู้ทักษะเกี่ยวกับการวาดรูปมากมาย

โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

ผู้จัดทำ

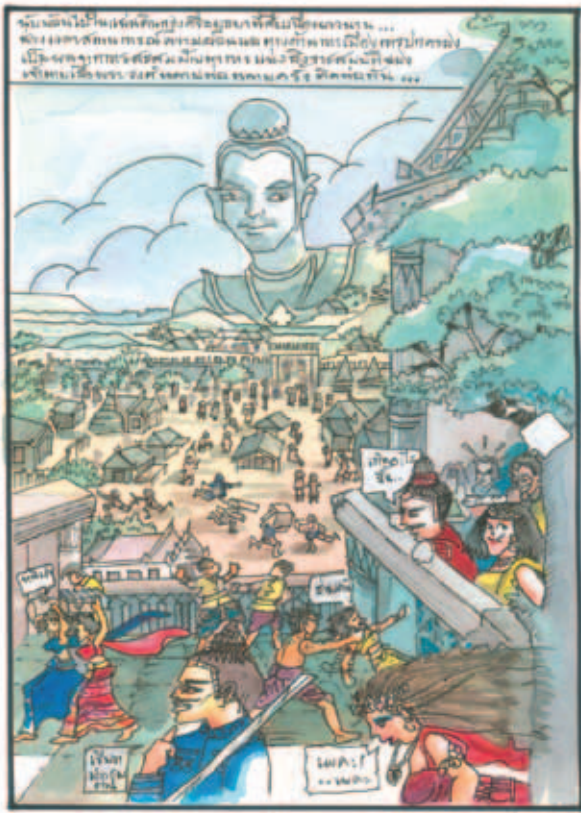
๑. นายคณิตพัฒน์ พินิตเกียรติสกุล
๒. เด็กชายชนสรณ์ โตเขียว
๓. เด็กชายภาคย์ จวงจ่าย

ครูที่ปรึกษา

- อาจารย์รัตนา ธเนศตระกูล
อาจารย์มาลี จวงจ่าย

๒๗๖๕๕๖





- รู้สึกอบอุ่นใจเพราะมีทั้งเพื่อน พี่ น้อง ซึ่งทุกคนช่วยเหลือกัน เอาใจใส่ซึ่งกันและกันทำให้รู้จักเพื่อนต่างโรงเรียน ต่างนิสัย แต่ทุกคนก็มีจิตใจรักศิลปะเหมือนกัน

๒๗๖๕๕๖



- อาจารย์วิทยากรสอนดีมาก และใจดีด้วยครับ



- ชอบมากและได้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคใหม่ๆ ในการวาดภาพการ์ตูน และการใช้สี



- เกิดผลดีอย่างมากคือ ให้ครูและนักเรียนรู้จักประวัติศาสตร์ของไทยมากขึ้น ลึกซึ้งมากขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม รู้จักการแบ่งงานและทำงานเป็นกลุ่ม ได้แนวทางการสร้างสรรค์แนวความคิด ระบบ และหลักการสร้างงานอย่างมีคุณภาพมากขึ้น ได้แบบอย่างที่ดีจากวิทยากรครู-อาจารย์และนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ

๒๗๖๕๕๖



- ผลที่ได้ทั้งหมดนี้ ครูจะได้นำความรู้และประสบการณ์ไปใช้กับนักเรียน ส่วนนักเรียนก็ได้มีโอกาสมาเขียนการ์ตูนร่วมกัน ได้ทั้งประสบการณ์ ความรู้ ได้พบความสามารถของตนเอง และได้โอกาสดีๆ จากคณะวิทยากรทุกท่าน



- ผลที่ได้รับจากโครงการทำหนังสือการ์ตูนคือ

๑. ความรู้จากพงศาวดารก่อนการเสียกรุง
๒. ได้ลงมือปฏิบัติจริง
๓. ได้ทราบหลักการ วิธีการทำหนังสือ

๔. มีแนวทางในการคิดและจัดทำด้วยตนเอง
๕. เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

๒๗๖๕๕๖

พรรคคอมมิวนิสต์ ส่งกองกำลังพรรคแรงงานจีนมีประมาณ ๑๐๐คน ไปตั้งฐาน
บนยอดเขาสูงในเขตป่าดงดิบของเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าเขาบรรทัด มีอาวุธ
ครบถ้วนได้...



- การฝึกอบรมให้เป็นผู้จัดทำหนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ และประสบการณ์ จนเกิดผลงานที่ดีเกินคาด



- โครงการจัดทำหนังสือการ์ตูน ฝึกอบรมนักเรียน เป็นผู้จัดทำ เกิดผลดีอย่างแน่นอน
 ๑. มีผลดีต่อประเทศชาติและสังคม คือ นักเรียนจะเกิดความรักชาติ และประพฤติตนเป็นคนดีตามรอยบรรพบุรุษ และหลีกเลี่ยงการทำลายชาติ โดยเล็งเห็นผลประโยชน์ของชาติโดยส่วนรวม

โรงเรียนมัธยมสิริวัณวรี ๓ ฉะเชิงเทรา

ผู้จัดทำ

๑. นายพรเทพ แสงลบ
๒. นายวิทยา วรรณสุข

ครูที่ปรึกษา

อาจารย์ปราณี ภัคดี

โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จ.นนทบุรี

ผู้จัดทำ

๑. นายปานเทพ สายพฤษ์
๒. นายฤกษ์ชัย โภคะ
๓. นางสาวฐิติรัตน์ ผลน้ำผึ้ง

ครูที่ปรึกษา

๑. อาจารย์พัฒนพงษ์ พลายงาม
๒. อาจารย์เทียนชัย วัฒนพฤคา

โรงเรียนบางปะกอกวิद्याคม กรุงเทพฯ

ผู้จัดทำ

นายนราทร พรวุฒิกกร

๒๗๖๕๕๖๖





- และอยากให้นักเรียนดูการ์ตูนจากภาพยนตร์ ทำทางที่ถูกต้อง อิริยาบถต่างๆ ข้อดี ข้อเสีย วิทยากรควรจะบอกรายละเอียดให้ชัดเจน
- ควรเพิ่มทักษะด้าน
 ๑. การประพันธ์และการเขียนเรื่องที่น่าสนใจ
 ๒. การวาดและระบายสีโดยเฉพาะภาพคนและทำทาง

๒๗๖๕๕๖



- อาจารย์คิดว่า ถ้าท่านเป็นผู้จัดโครงการนี้ควรวางหลักสูตรการอบรมนักเรียนอย่างไร
- หลักสูตรควรแบ่งตามความสามารถของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

๒๗๖๕๕๖



- อาจารย์คิดว่าจุดบกพร่องของการอบรมครั้งนี้มีอะไรบ้าง โปรดเสนอแนะแนวทางปรับปรุง
- คิดว่าไม่มีจุดบกพร่อง เป็นธรรมชาติดีมากแล้ว



ในฐานะที่ท่านเป็นอาจารย์สอนศิลปะ ท่านคิดว่าท่านจะมีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เพื่อพัฒนาเยาวชนไทย ให้มีจิตสำนึกในความเป็นชาติไทยอย่างไร

- ช่วยให้อ่านใจ เสนอแนะ เต็มเต็ม ให้กับนักเรียนเพื่อให้เกิดความมั่นใจในการสร้างผลงาน

๒๗๖๕๕๖



- ครูศิลปะชอบประวัติศาสตร์ทุกคน แต่ใครจะรู้ลึกกว่ากัน ครูประวัติศาสตร์ต้องมีส่วนช่วยครูศิลปะ โดยจัดทำเอกสารหรือเนื้อหาที่ถูกต้องและเหมาะสมให้



- ส่งเสริมโดยใช้วิธีการสอดแทรกประวัติศาสตร์ไทยเข้าไปในวิชาศิลปะ

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

ดร.ชินภัทร ภูมิรัตน	เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ดร.ชัยพฤกษ์ เสรีรักษ์	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ดร.อ่องจิต เมธยะประสาท	ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผน
ดร.อรทัย มวลคำ	ที่ปรึกษาด้านเครือข่ายและการมีส่วนร่วม
นางสาววีณา อรรถธรรม	ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
นางสาวอุษณีย์ วัฒนพันธ์	รองผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
ดร.สุดาวรรณ เครือพาณิช	หัวหน้ากลุ่มสถาบันสังคมศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

คณะทำงาน

นางระวีวรรณ ภาคพรต	ข้าราชการบำนาญ
นางสาวพริ้มเพรา คงธนะ	ข้าราชการบำนาญ
นายสละ นาคบำรุง	นักวิชาการอิสระ
นายสมบัติ คิ้วฮก	นักวิชาการอิสระ
นายเฉลิม อัครกุญ	นักวิชาการอิสระ
นายพินิจ สุชะลันดี	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
นายชูเกียรติ เกิดอุดม	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

บรรณาธิการ

นางระวีวรรณ ภาคพรต	ข้าราชการบำนาญ
ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
ดร.ภูธร จันทะหงส์ ปุณยจรัสอาร์ง	สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา





...การ์ตูน เป็นความสุข และความงดงามของทั้งผู้สร้างสรรค์ผลงาน
และผู้อ่านทั้งผู้ใหญ่ และเด็กๆ ต่างชื่นชอบการบอกเล่า และจินตนาการผ่านภาพวาด
ที่มีสีสันสวยงาม การ์ตูนจึงน่าจะเป็นสื่อที่มีคุณค่าให้เยาวชน
รู้และสำนึกในประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชาติไทย ตระหนักถึงวีรกรรมของบรรพบุรุษไทย
ที่พลีชีพปกป้องชาติได้เป็นอย่างดี...

