

Received: 9 January 2021

Revised: 2 July 2021

Accepted: 19 August 2022

การถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย THE KNOWLEDGE TRANSFER OF THAI CARTOONISTS

กิตตินันท์ บุตะเคียน^{1*}Kittinun Butakian^{1*}สิทธิธรรม โรหิตะสุข²Sitthidham Rohitasuk²

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย มีวัตถุประสงค์ คือ (1) เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย และ (2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา วิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพมาเรียบเรียงแบบพรรณนา วิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบความเรียง ผลการศึกษาพบว่า นักวาดการ์ตูนส่วนใหญ่ศึกษามาทางด้านศิลปะ โอกาสในการถ่ายทอดความรู้จะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงานเผยแพร่ระยะหนึ่งแล้ว แนวคิดในการสอนมีรายละเอียดดังนี้ (1) มุ่งหวังว่าผู้เรียนสามารถสร้างผลงานตามที่กำหนดไว้ (2) เนื้อหาที่นำมาสอนต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน (3) การนำเข้าสู่บทเรียนจะเริ่มต้นโดยการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (4) วิธีสอนเน้นการบรรยายควบคู่กับการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ (5) การวิจารณ์เน้นการทำความเข้าใจผลงานของผู้เรียนแล้วจึงบอกจุดอ่อนของผลงาน ให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียน และ (6) บรรยากาศในการเรียนรู้เน้นการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้มี 2 ด้าน คือ (1) ความสนใจและความพร้อมในการเรียน และ (2) อุปสรรค สถานที่และการสนับสนุน การถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยีจะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่า การวาดการ์ตูนมี

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Graduate Student, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² Assistant Professor, PhD., Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

* Corresponding author e-mail: bt.but@gmail.com

ความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ การสอนการวาดการ์ตูนจึงสามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้

คำสำคัญ: การถ่ายทอดความรู้; การวาดการ์ตูน; นักวาดการ์ตูนไทย

Abstract

This research article is a study of the process of the knowledge transfer of Thai cartoonists. The objectives of this research are (1) to examine the concept and process of the knowledge transfer of Thai cartoonists and (2) to analyze the correlation between cartoon drawing and art education. The qualitative data analysis was applied to compile, describe, analyze, and present the results in the form of essays. The results of the study showed that as a result of graduating from the art programs, most Thai cartoonists will have the opportunity to transfer their knowledge after they have publicized their works for a period of time. The aims of the teaching concept were (1) the students should be able to create their works according to plans, (2) the teaching contents must be modified to serve learners' ability, (3) the introduction of the lesson will be created to attract the learners' attention, (4) the teaching methods will focus on the lectures along with demonstrations and practical exercises, (5) the criticism will focus on seeking to understand the students' work and identifying the weaknesses of the work to provide corrective feedback to the students, and (6) creating a relaxing learning environment. In addition, two problems related to the transference of knowledge were found: (1) the attraction and preparation for learning and (2) equipment, place, and support, and the transference of knowledge primarily based on technology and social media. With regard to the correlation between cartoon drawing and art education, it was found that cartoon drawing was correlated with art education, in terms of both the concept and the method. Therefore, teaching cartoon drawing can be applied to the management of art education.

Keywords: Knowledge transfer; Cartoon drawing; Thai cartoonist

1. บทนำ

การ์ตูน (Cartoon) คือ รูปภาพที่วาดขึ้น โดยอาจมีลักษณะที่เกินจริงหรือลดทอนรายละเอียดลงให้แตกต่างไปจากความเหมือนจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ เช่น ความตลกขบขัน เรื่องราวชีวิต ความบันเทิง หรือล้อเลียนสังคม (ศศิรินทร์ ยงศิริ, 2553, น. 8) นับเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ทั้งนี้ การ์ตูนส่วนใหญ่ จะมีตัวอักษรมาประกอบด้วย จึงเป็นการประสานระหว่างภาพและตัวอักษรซึ่งช่วยเพิ่มอรรถรสในอ่านมากกว่าการอ่านเฉพาะตัวอักษรเพียงอย่างเดียว (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 2553, น. 122) นอกจากความเพลิดเพลินและความสนุกสนานแล้ว การ์ตูนในบริบทสังคมไทยยังนับว่าเป็นสื่อกลางที่ทำหน้าที่เชื่อมต่อองค์ความรู้ ประเด็นสาระ หรือเนื้อหาทางวิชาการต่าง ๆ ไปสู่กลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะเด็กได้อย่างใกล้ชิดกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ (นิพนธ์ แจ่มดวง, ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, พิมพ์พิมล ธงเชียร, ศักดา วิมลจันทร์ และกัญเกียรติ ญาติเสมอ, 2548, น. 191)

จุดเริ่มต้นของการ์ตูนไทยเกิดขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 2460 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงสนพระทัยในการเขียนภาพล้อและโปสเตอร์เก่าๆ แปลคำว่า Cartoon ในภาษาไทยว่า “ภาพล้อ” ในช่วงปีพุทธศักราช 2463 พระองค์ได้ทรงออกวารสารดุสิตสมิต โดยได้ตีพิมพ์ภาพล้อบุคคลต่าง ๆ ที่ทำนทรงฝึพระหัตถ์ตีพิมพ์ไว้สม่ำเสมอ และยังมีการประกวดภาพเขียนจากเหล่านักวาดมือสมัครเล่นเป็นการภายใน และหนังสือพิมพ์ในช่วงเวลาดังกล่าวเริ่มมีการตีพิมพ์ภาพการ์ตูนล้อการเมืองมากขึ้น ในราวปีพุทธศักราช 2470 หนังสืออ่านเล่นเป็นที่นิยมมาก สำนักพิมพ์หลายแห่งได้ผลิตผลงานลักษณะนี้ ต่อมามีการนำนวนิยายและเรื่องอ่านเล่นที่เป็นที่นิยมมาถ่ายทอดเป็นนิยายภาพ ในช่วงเริ่มต้นมักนำวรรณคดี นิทาน และเรื่องอ่านเล่นที่ได้รับความนิยมมาถ่ายทอด (นิรวาณ คุระทอง, 2553, น. 24) ต่อมาเนื้อหาและรูปแบบเริ่มมีความหลากหลายและพัฒนาต่อเนื่องมาจวบจนปัจจุบัน โดยปรากฏทั้งลักษณะการหยิบบีม ผสมผสานจากอิทธิพลระหว่างประเทศและการพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่โดยนักวาดการ์ตูนไทย ผลงานการ์ตูนของไทยจึงมีความหลากหลาย ทั้งในรูปแบบของนิยายภาพ การ์ตูนตลก การ์ตูนเล่มละบาท การ์ตูนไทยสายคอมิก/มังงะ นอกจากนี้การ์ตูนเองก็ได้ปรากฏอยู่เป็นส่วนหนึ่งของสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ เช่น การ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันและหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ การ์ตูนที่เป็นภาพประกอบในหนังสือแบบเรียน นิทาน หนังสือภาพ เป็นต้น และนับแต่ครั้งหลังพุทธทศวรรษที่ 2540 เกิดการเติบโตของการ์ตูนความรู้ ซึ่งเป็นการแปลจากภาษาต่างประเทศเข้ามาจำหน่าย และประสบความสำเร็จอย่างสูง ทำให้เกิดการสร้างการ์ตูนความรู้โดยนักวาดการ์ตูนไทยในเวลาต่อมา (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ และศรัณย์ ทองปาน, 2559, น. 98) โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบุคคล ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญ วรรณคดี และองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในประเทศไทย

ในต่างประเทศนั้น นักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียง มักจะเรียบเรียงความรู้ของตนเองเผยแพร่ในรูปแบบหนังสือ เช่น เทเชซิกะ โอซามุ (ม.ป.ป.) ปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้เขียนการ์ตูนเรื่อง “เจ้าหนูปรมาณู” และ “Blackjack หมอปีศาจ” ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง “คัมภีร์การ์ตูน” โดยมีเนื้อหากล่าวถึงความรู้เบื้องต้น

ในการวาดการ์ตูนและมีตัวอย่างการ์ตูน 3 เรื่องในการสอน และอากิระ โทริยามะ ผู้เขียนการ์ตูนเรื่อง “ดราก้อนบอล” และ “ดร.สแลมป์กับหนูน้อยอาราเล่” ก็ได้เขียนหนังสือเพื่อสอนวาดการ์ตูนเช่นกัน นอกจากนี้ กวาดการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว นักวาดการ์ตูนจากประเทศอื่นก็เขียนหนังสือสอนวาดการ์ตูนด้วย เช่น สแตน ลี และจอห์น บุษเชมา (2560) ผู้สร้างผลงานของ Marvel ก็ได้เขียนหนังสือสอนวาดการ์ตูนซึ่งได้รับการแปลเป็นภาษาไทยในชื่อ “Drawing Comics ทัศนคติของนักวาดการ์ตูนสไตล์ Marvel”

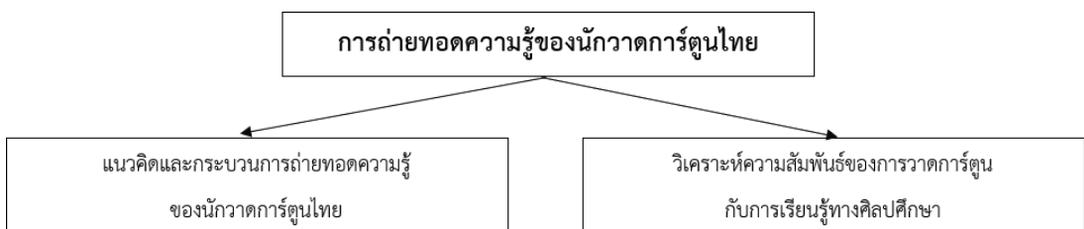
ในประเทศไทย นักวาดการ์ตูนไทยก็ได้เรียบเรียงความรู้ของตนเอง นำเสนอในรูปแบบหนังสือ เช่น ปยุต เงากระจ่าง (2536) เขียนหนังสือ “โรงเรียนเขียนการ์ตูน” มาฆพร สาทิสสระรัต (2543) เขียนหนังสือ “มาเรียน...เขียนการ์ตูน กับรัตนะ สาทิส” รวมทั้งไตรภค สุภวัฒนา (2555) เขียนหนังสือ “หมูหมีสอนวาดการ์ตูน” นอกจากการถ่ายทอดความรู้ลักษณะสื่อสิ่งพิมพ์แล้ว ในอดีตนักวาดการ์ตูนไทยยังมีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้ในลักษณะวิทยากร การสอนและอบรมให้กับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น ปยุต เงากระจ่าง อีกทั้งนักวาดการ์ตูนบางส่วนเปิดสอนด้วยตนเอง เช่น จุก เบี้ยวสกุล (จุลศักดิ์ อมรเวช) เขียว ไทยรัฐ (ศักดิ์ดา แซ่เอี้ยว) (เก่ง พัดสิต, 2544, น. 15-16) รวมถึงในปีพุทธศักราช 2541 มีการก่อตั้งสมาคมการ์ตูนไทย ซึ่งเป็นองค์กรที่ดำเนินงานเกี่ยวกับการพัฒนาวงการการ์ตูนไทยให้เกิดประโยชน์กับสังคม มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ดำเนินการและร่วมมือกับองค์กรอื่น ๆ ในการเผยแพร่ความรู้ด้านการวาดการ์ตูน (สมาคมการ์ตูนไทย, 2552, น. 2)

ในปัจจุบันภาคส่วนต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับการ์ตูน ในระดับอุดมศึกษามีการจัดการเรียนการสอนให้เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรระดับปริญญา ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การเขียนภาพล้อและภาพการ์ตูนเป็นหนึ่งในสาระการเรียนรู้แกนกลางในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552, น. 14) อีกทั้งหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน เช่น กิจกรรมการวาดการ์ตูน ค่ายการอบรมวาดการ์ตูน การประกวดวาดการ์ตูน นอกจากนี้อิทธิพลของการ์ตูน ยังเป็นสิ่งเร้าใจให้เด็กเกิดความสนใจในการวาดภาพและมีจินตนาการ เด็ก ๆ มักชอบวาดภาพการ์ตูน นับเป็นความสร้างสรรค์ที่ทำให้เขามีความสุข จะเห็นว่าลักษณะภาพวาดของเด็กโดยทั่วไปก็มีลักษณะเป็นแบบการ์ตูน (อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย, 2548, น. 3-4) การวาดการ์ตูนนั้นจึงมีความใกล้ชิดกับศิลปะ และเป็นส่วนหนึ่งในศิลปะศึกษา เพราะสามารถช่วยให้เด็กได้วาดรูป มีความเพลิดเพลิน ผีอกฝนทักษะ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพได้อีกด้วย

ในอดีตมีงานวิจัยหลายเรื่องที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น วีระ มณีนัดนะพร (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน” และจิตรารัตน์ แซ่ตั้ง (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องการ์ตูนเบื้องต้น สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3” ซึ่งเป็นการนำความรู้ด้านการวาดการ์ตูนมาสร้างเป็นสื่อการเรียนการสอนในบริบทของ

การศึกษาในระบบ โดยเฉพาะการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้ ยังมีงานที่ศึกษาด้านกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานการวาดการ์ตูน เช่น ญัฐมา โตะเงิน (2548) ได้ศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย: 2470-ปัจจุบัน” และนาตยา เทียงมิตร (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ” ซึ่งเป็นงานศึกษาที่ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ผลงานการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนไทย

อย่างไรก็ตาม ในขณะที่นักวาดการ์ตูนไทยก็มีบทบาทการถ่ายทอดความรู้ของตนเองในลักษณะของการสอน ทั้งในฐานะอาจารย์ วิทยากร รวมถึงการถ่ายทอดความรู้ผ่านช่องทางต่าง ๆ แต่ก็ยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนหรือวิธีการสอนของนักวาดการ์ตูนไทย เพราะการได้รับความรู้จากผู้เชี่ยวชาญย่อมเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้ได้รับการถ่ายทอดและได้รับความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น เพราะเป็นผู้มีประสบการณ์โดยตรง ทั้งนี้ กระบวนการและกิจกรรมดังกล่าว นอกจากจะมีความสำคัญในฐานะการส่งต่อความรู้จากผู้ปฏิบัติจริงสู่ผู้รับความรู้แล้ว ยังเป็นช่องทางที่นักวาดการ์ตูนถ่ายทอดทัศนคติและประสบการณ์ของตนเองอีกด้วย การศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทยจึงมีความสำคัญในฐานะที่เป็นการถ่ายทอดความรู้จากผู้ปฏิบัติโดยตรง ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทยเพื่อให้ทราบถึงขั้นตอน วิธีการของการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการวาดการ์ตูน ซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ เพื่อเป็นฐานความรู้ด้านวิธีสอนเนื้อหาเฉพาะทางศิลปศึกษาในอนาคต โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
(กิตตินันท์ บุตะเคียน, ประเทศไทย, 2564)

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย
- 2.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

3. ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาวิเคราะห์จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) ซึ่งเป็นนักวาดการ์ตูนไทยที่มีผลงานเผยแพร่และมีประสบการณ์ถ่ายทอดความรู้ด้านการวาดการ์ตูนของตนเองจำนวน 8 คน โดยเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบบเจาะจง มีขั้นตอนในการคัดเลือก ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลของนักวาดการ์ตูนไทยที่สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ จากเอกสาร หนังสือ บทสัมภาษณ์ งานวิจัย และแหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

3.2 ผู้วิจัยคัดเลือกนักวาดการ์ตูนไทยที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกตามคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์วาดการ์ตูน 10 ปีขึ้นไป 2) มีประสบการณ์ในการถ่ายทอดความรู้ อาทิ การสอนในชั้นเรียนของสถานศึกษา การเป็นวิทยากรในกิจกรรมการอบรม การเผยแพร่ความรู้ในการวาดการ์ตูนของตนเองในสื่อต่าง ๆ และ 3) ผลงานมีความโดดเด่น เช่น มีความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์ผลงาน และได้รับการเผยแพร่ในวงกว้างหรือได้รับรางวัลจากในประเทศหรือต่างประเทศ หรือได้รับการกล่าวถึงในเอกสาร หนังสือหรืองานค้นคว้าทางด้านการ์ตูนในประเทศไทย โดยมีรายชื่อแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายชื่อนักวาดการ์ตูนไทยที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (กิตตินันท์ บุตะเคียน, ประเทศไทย, 2564)

กลุ่มนักวาดการ์ตูนที่มีผลงาน ก่อนปีพุทธศักราช 2540	กลุ่มนักวาดที่มีผลงานตั้งแต่ ปีพุทธศักราช 2540-ปัจจุบัน
นายสมบัติ คิ้วฮก นายสละ นาคบำรุง นายเรืองศักดิ์ ดวงปลา นายณรงค์ จรุงธรรมโชติ (ขวด)	นายสุทธิชาติ ศราภัยวนิช นายวีรชัย ดวงปลา (เดอะดวง) นายไตรภค ศุภวัฒน์ (หมู ไตรภค หรือ Puck) นายธนิศร์ วีระศักดิ์วงศ์ (สะอาด)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 เลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) คัดเลือกด้วยเกณฑ์คุณสมบัติที่กำหนด

4.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล สืบหาข้อมูลเบื้องต้นจากตำรา หนังสือ เอกสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญโดยใช้การสัมภาษณ์และการสังเกต

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการณ์

4.4 การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล สร้างแบบร่างเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการณ์ นำแบบร่างเครื่องมือให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณา ทำการปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน แบ่งเป็น 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา 2) การวัดและประเมินผลการศึกษา และ 3) การสอนวิชาการวาดการ์ตูน เพื่อพิจารณาและตรวจสอบคุณภาพ จากนั้นนำผลการพิจารณาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ แล้วจึงนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบในขั้นสุดท้ายก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง

4.5 การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยรวบรวมข้อมูล แล้วนำข้อมูลมาโดยวิเคราะห์ร่วมกับบริบทสังคมและวัฒนธรรม จากนั้นนำเสนอในรูปแบบบรรยาย เพื่ออธิบายความหมายเนื้อหาสาระจากการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดความรู้

5. ประโยชน์ของการวิจัย

ทำให้ทราบถึงแนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ตลอดจนถึงแบบแผนวิธีการในการถ่ายทอดความรู้ อันจะเป็นองค์ความรู้ของการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการวาดการ์ตูน ซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ เพื่อเป็นฐานความรู้ต่อการพัฒนาหรือปรับปรุงยุคด้านวิธีสอนและเนื้อหาเฉพาะในทางศิลปศึกษาในอนาคต

6. ผลการวิจัย

6.1 แนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย

6.1.1 ข้อมูลทั่วไปของนักวาดการ์ตูนไทยที่เป็นผู้ให้ข้อมูล

1) สมบัติ คิ้วสก นักวาดการ์ตูนชาวไทย มีความชื่นชอบการวาดภาพตั้งแต่เยาว์วัย ได้ศึกษาการวาดภาพเบื้องต้นจากโรงภาพยนตร์ โดยเป็นลูกมือคอยช่วยงานต่าง ๆ สำเร็จการศึกษาปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต ทางด้านเครื่องรัก จากวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเพาะช่าง ปัจจุบัน

เป็นข้าราชการบำนาญ มีผลงานอย่างต่อเนื่อง รูปแบบของผลงานมักจะเป็นภาพการ์ตูนที่สวยงามมีสีสันสดใส เน้นการวาดภาพสัตว์ต่าง ๆ เป็นภาพการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

2) สละ นาคบำรุง นักวาดการ์ตูนและนักเขียนภาพประกอบชาวไทย สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาพาณิชย์ศิลป์ จากวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเพาะช่าง เมื่อสำเร็จการศึกษาได้เข้าร่วมทำงานกับกลุ่มเบญจรงค์ ผลงานที่มีชื่อเสียง เช่น การ์ตูนชุดประวัติศาสตร์ไทย รูปแบบของผลงานมีลักษณะที่แสดงท่าทางเคลื่อนไหว เน้นความครบถ้วนของเนื้อหาและมีรายละเอียดด้านองค์ประกอบของภาพที่ประณีต

3) เรืองศักดิ์ ดวงพลา นักวาดการ์ตูนไทย มีความสนใจด้านการวาดภาพตั้งแต่เยาว์วัย หลังสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษาได้บวชเรียน และศึกษาการวาดรูปด้วยตนเอง ภายหลังจากลาสิกขาได้เริ่มทำงานโดยเขียนตัวอักษรในโรงหนังภายในอำเภอ ก่อนจะเข้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในเวลาต่อมา โดยเริ่มสร้างผลงานด้านสิ่งพิมพ์จากการเขียนการ์ตูนเล่มละบาท ภายหลังจากได้สร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายมากขึ้น ผลงานมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวท้องถิ่น ความเชื่อ และบุคคลสำคัญ

4) ณรงค์ จรุงธรรมโชติ นักวาดการ์ตูนไทย นามปากกา “ขวด” เริ่มวาดการ์ตูนควบคู่ไปกับการเรียน มีผลงานเผยแพร่ตั้งแต่อายุ 17 ปี จบจนปัจจุบัน สำเร็จการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบตกแต่งภายใน จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สร้างสรรค์การ์ตูนตลกเป็นหลัก ในหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ-มหาสนุก นอกจากนี้ยังวาดการ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ด้วย ผลงานมีเอกลักษณ์ในด้านความเรียบง่ายของการใช้เส้น มีการตัดทอนค่อนข้างสูง ในขณะเดียวกันก็สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการได้ชัดเจน

5) สุทธิชาติ ทรายัยวานิช นักวาดการ์ตูนไทย สำเร็จการศึกษาศาสาการออกแบบนิเทศศิลป์ จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังสำเร็จการศึกษาแล้วได้ทำงานด้านกราฟิกระยะหนึ่ง ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำคณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ผลงานที่มีชื่อเสียง คือ การ์ตูนเรื่อง “JOE the SEA-CRET Agent-นักสืบใจหัวปลาหมึก” ผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์ แสดงถึงจินตนาการและมีความร่วมสมัย มีผลงานหลากหลายรูปแบบ ทั้งในรูปแบบหนังสือการ์ตูนเรื่อง ภาพประกอบ นิยายภาพ ความเรียง การออกแบบแคร็กเตอร์ เป็นต้น

6) ไตรภัก สุภวัฒนา นักวาดการ์ตูนไทย นามปากกา “Puck” หรือ “หมู ไตรภัก” สำเร็จการศึกษาศาสาการออกแบบนิเทศศิลป์ จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลงานมีความโดดเด่นในด้านการใช้สีที่ฉูดฉาดและจัดจ้าน การใช้เส้นมีเอกลักษณ์ มีรายละเอียดขององค์ประกอบที่สื่อความหมายและความรู้สึกได้ดี รูปแบบและเนื้อหาของผลงานมีความหลากหลาย

7) วีระชัย ดวงพลา นักวาดการ์ตูนไทย นามปากกา “เดอะดวง” (The Duang) สำเร็จการศึกษาด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เริ่มวาดการ์ตูนและได้รับ

การตีพิมพ์ขณะกำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา มีผลงานเผยแพร่อย่างต่อเนื่อง ผลงานการ์ตูนแสดง ความชัดเจนของการใช้เส้น น้ำหนัก แสงเงา แสดงการเคลื่อนไหวภายในเนื้อเรื่องได้ชัดเจน โดดเด่นในด้าน มุมมองและทัศนียวิทยาในผลงาน การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เนื้อหาของผลงาน มีหลากหลาย ทั้งเนื้อหาทั่วไป เนื้อหาดลกขบขัน และเนื้อหาที่กล่าวถึงธรรมะในพระพุทธศาสนา

8) **ธนิศร์ วีระศักดิ์วงศ์** นักวาดการ์ตูนไทย นามปากกา “สะอาด” สำเร็จการศึกษา จากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผลงานการ์ตูนมีลักษณะที่ตัดทอน มีความโดดเด่นในลักษณะของการใช้เส้นที่แสดงร่องรอยและสร้างค่าน้ำหนักเพื่อสื่อความรู้สึกได้ชัดเจน เนื้อหาที่น่าสนใจมีหลากหลาย เช่น เรื่องราวทั่วไป ช่วงเวลาแห่งการค้นหาตัวตน เรื่องตลกขบขัน ตลอดจนเรื่องราวของสังคมและการเมือง

6.1.2 โอกาส เป้าหมาย และการสนับสนุนการถ่ายทอดความรู้

1) **โอกาสในการถ่ายทอดความรู้** ส่วนมากจะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงานเผยแพร่ ระยะเวลาหนึ่งแล้ว โดยหน่วยงานต่าง ๆ จะเชิญไปให้ความรู้ อาทิ หน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานเอกชน สถาบัน การศึกษา

2) **เป้าหมายในการถ่ายทอด** ขึ้นอยู่กับบริบทที่ได้รับจากผู้สนับสนุน ซึ่งมี 2 ลักษณะ ได้แก่ การให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน จะเป็นการให้ความรู้โดยเน้น การพัฒนาความสามารถในการวาดการ์ตูนของผู้เรียนเป็นหลัก มักเป็นไปในรูปแบบการเรียนการสอน กิจกรรมเสริมหลักสูตร หลักสูตรการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษา หรือกิจกรรมของหน่วยงานต่าง ๆ และการให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อนำไปต่อยอดสร้างผลงานตามพันธกิจ เช่น นำความรู้การวาดการ์ตูน ไปสร้างสรรค์ผลงานหัวข้อที่กำหนดสร้างผลงานเพื่อเผยแพร่ตามที่ได้รับการสนับสนุน หรือสร้างผลงาน เพื่อการประกวดแข่งขัน

3) **การสนับสนุน** หน่วยงานต่าง ๆ จะสนับสนุนค่าใช้จ่าย อาทิ ค่าวิทยากร หรือหากเป็น ค่ากิจกรรมหรือต้องเดินทางไกลและพักแรม ก็จะดูแลค่าเดินทาง และอำนวยความสะดวกเรื่องที่พักด้วย

6.1.3 **แนวคิดในการสอน** มีความมุ่งหวังว่าเมื่อเรียนแล้วจะสามารถสร้างผลงานตามที่ กำหนดไว้ พยายามให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการวาดการ์ตูนหรือการวาดภาพนั้นไม่ใช่เรื่องยาก บรรยากาศในการเรียน ควรผ่อนคลาย มีความอิสระ เน้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าลองผิดลองถูก ต้องรู้จักผู้เรียน คำนึงถึงวัยวุฒิ และความสามารถเดิมที่ผู้เรียนมี เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้สอนนั้น ส่วนมากนำมาจากประสบการณ์การสร้าง ผลงานของนักวาดการ์ตูนแต่ละคน เมื่อนำมาสอนหรือถ่ายทอด จึงต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของ ผู้เรียนด้วย เนื้อหาควรเรียงลำดับจากง่ายไปยาก การสอนไม่ควรใช้การบรรยายยาวนานเกินไป ควรมีการปฏิบัติ กิจกรรมสลับกับการบรรยายและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

6.1.4 เนื้อหาความรู้ในการวาดการ์ตูน มีดังนี้

- 1) **ความรู้ทางศิลปะ** อาทิ การวาดเส้น การระบายสี องค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น
- 2) **ความรู้ด้านการเล่าเรื่อง** เช่น การเขียนบท การเล่าเรื่อง เป็นต้น
- 3) **ความรู้อื่น ๆ ที่ทำให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น** เช่น ความรู้รอบตัว ความรู้ด้านเนื้อหา การจัดรูปเล่ม และการฝึกฝนทักษะ เป็นต้น

6.1.5 กระบวนการถ่ายทอดความรู้ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) **การนำเข้าสู่บทเรียน** จะเริ่มต้นโดยการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เล่าแรงบันดาลใจและประสบการณ์การทำงาน กระบวนการสร้างผลงาน และพยายามทำให้เรื่องที่ต้องเรียนนั้น ไม่ยากเกินความสามารถของผู้เรียน ในขั้นนี้บางครั้งจะมีกลวิธีการเร้าความสนใจของผู้เรียน ซึ่งขึ้นอยู่กับบุคลิกและความสามารถส่วนตัวของผู้ถ่ายทอดความรู้แต่ละคน

2) **วิธีสอน** เน้นการบรรยายควบคู่กับการปฏิบัติ โดยเริ่มจากการอธิบายหลักการหรือสาระสำคัญ อธิบายวิธีการสร้างผลงาน อาจมีการสาธิตวิธีการวาดให้ดูด้วยในกรณีที่เนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการวาด จากนั้นจึงกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนปฏิบัติ และระบุระยะเวลาสำหรับการปฏิบัติงานด้วย เมื่อผู้เรียนปฏิบัติแล้วก็จะมีการสังเกตโดยเดินดูการปฏิบัติงานของผู้เรียน เพื่อประเมินความเข้าใจและทักษะเบื้องต้นจากผลงาน หากผลงานที่ปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แล้วจะชมเชย แสดงออกให้ผู้เรียนรู้ว่าสิ่งที่ปฏิบัติมานั้นเหมาะสมหรือเป็นไปตามความคาดหวัง หากผลงานยังคลาดเคลื่อนหรือผิดไปจากวัตถุประสงค์ก็จะมีคำแนะนำวิธีการพัฒนาผลงาน บอกกล่าวถึงจุดที่ควรปรับปรุงแก้ไขพร้อมเสนอแนะแนวทาง โดยมุ่งให้ผลงานแสดงถึงความเข้าใจในสาระสำคัญของการเรียนในครั้งนั้น

3) **การวิจารณ์** เน้นการทำความเข้าใจผลงานของผู้เรียนก่อน หากผู้ถ่ายทอดความรู้ไม่เข้าใจหรือมีข้อสงสัยในผลงานบางจุด อาจให้ผู้เรียนอธิบายผลงานของตนเองด้วย จากนั้นจึงจะเป็นการอธิบายความเข้าใจของผู้สอน ชมเชยสิ่งที่ดี สิ่งที่น่าสนใจในผลงาน บอกจุดอ่อนของผลงาน และอาจกล่าวถึงวิธีแก้ไขหรือความคิดเห็นเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในภาพรวมทั้งชั้นเรียน ผู้ถ่ายทอดความรู้บางคนใช้วิธีการคิดงานที่ได้ออกมาวิจารณ์ โดยหลีกเลี่ยงงานที่อยู่ในระดับควรปรับปรุงคุณภาพ เพราะอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่ดี และจะหลีกเลี่ยงการวิจารณ์ถึงข้อเสียของผลงานหรือการตำหนิโดยตรง เว้นแต่ผลงานชิ้นดังกล่าวมีปัญหาที่จำเป็นต้องปรับปรุง เช่น ไม่ตรงโจทย์ที่กำหนดหรือผิดกติกาการประกวด

4) **การประเมินผลผู้เรียน** มักจะให้การชื่นชม ให้รางวัล หรือคัดผลงานที่ดีขึ้นมาแนะนำเสนอหน้าชั้นเรียน หากในชั้นเรียนนั้น ๆ เป็นกิจกรรมที่มีผู้เรียนเป็นจำนวนมาก

5) **อุปกรณ์ สื่อ วัสดุสำหรับการสอน** อุปกรณ์การสอนที่จำเป็นต้องใช้ เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ (Projector) เครื่องฉายภาพสามมิติ (Visualizer) กระดาน สิ่งเหล่านี้คือสิ่งจำเป็นสำหรับ

การนำเสนอสไลด์ประกอบการบรรยาย เปิดวีดิทัศน์ หรือสาธิตการวาด ทั้งนี้ ผู้ถ่ายทอดความรู้บางคน อาจใช้อุปกรณ์อื่น ๆ สำหรับสาธิตการวาด เช่น เมาส์ปากกา (Pen Mouse) หรือไอแพด (iPad) สำหรับ สื่อกำหนดนิยามใช้สไลด์ (Slide) ประกอบการบรรยาย รูปภาพผลงาน ต้นฉบับผลงานจริง เป็นต้น ในส่วน วัสดุสำหรับการสอน มักใช้กระดาษและเครื่องเขียนทั่วไป เช่น ดินสอ ปากกา ยางลบ สีชนิดต่าง ๆ

6) บรรยากาศการเรียนรู้และเทคนิคการสอน การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ จะพยายามสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและใกล้ชิด เป็นกันเอง ในกรณีที่วัยไม่แตกต่างกันมากนัก จะวาง บทบาทความสัมพันธ์ให้เหมือนการพูดคุยกับเพื่อนหรือวางบทบาทของตนเองเป็นพี่ที่มาให้ความรู้ หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นต้น ในด้านเทคนิคการสอน อาจมีการสอดแทรกมุขตลก เล่าประสบการณ์ชวนหัว สนทนานอกเรื่องที่กำลังเรียน เพื่อให้เกิดความใกล้ชิดกันมากขึ้น แต่ขณะเดียวกัน ด้วยแบบแผนของการเรียนที่บางครั้งมีความเป็นทางการสูง จึงทำให้บรรยากาศที่พยายามจะเกิดขึ้นนั้น บางครั้งไม่ประสบความสำเร็จ

6.1.6 ปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ จำแนกได้ 2 ด้าน ได้แก่

1) ด้านความสนใจและความพร้อมในการเรียน หากผู้เรียนมีความตั้งใจมากเพียงไร ก็ยิ่งแสดงความสนใจและตั้งใจ มุ่งมั่น ให้ความร่วมมือในกิจกรรมทำให้ผู้สอนได้ถ่ายทอดความรู้อย่างเต็มที่ ขณะเดียวกันหากผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าร่วมกิจกรรม หรือหัวข้อที่เรียนไม่ใช่สิ่งที่ตนเองสนใจหรือชื่นชอบ ก็จะไม่แสดงออกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจหรือให้ความร่วมมือในกิจกรรม และมีผลให้บั่นทอนความตั้งใจของผู้ถ่ายทอดความรู้และบรรยากาศการเรียนรู้ในภาพรวมได้ นอกจากนี้ ความพร้อมของผู้เรียนก็มาจากการกำหนดช่วงวัยที่มีลักษณะเป็นกลุ่มเดียวกัน ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากต่อผู้สอน เพราะสามารถจัด ประสิทธิภาพได้สอดคล้องกับความพร้อมและความสนใจตามวัยของผู้เรียน รวมถึงสามารถออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ให้สอดคล้องกันไปตามวัยของผู้เรียน หากวัยของผู้เรียนมีความแตกต่างกันมาก ทำให้การจัด ประสิทธิภาพนั้น ๆ ต้องคำนึงถึงความหลากหลาย โดยต้องมีการปรับเหมาะให้สอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งอาจสร้างภาระส่วนเกินให้ผู้ถ่ายทอดความรู้ต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าว ทั้งนี้ การจัดกลุ่มผู้เรียนนี้ขึ้นอยู่กับ หน่วยงานสนับสนุนที่จัดหาและเชิญชวนผู้เรียนเข้าร่วม ซึ่งบางหน่วยงานมีทั้งที่ละเลยผู้เรียนและกำหนด ช่วงวัยอย่างเจาะจง ปัญหาด้านผู้เรียนบางครั้งขึ้นอยู่กับบุคลิกส่วนตัว เพราะไม่ใช่ทุกครั้งที่ผู้ถ่ายทอดความรู้ ประสบปัญหา อย่างไรก็ตาม นักวาดการ์ตูนแต่ละคนก็ได้คิดหาวิธีแก้ไข อาทิ ปรับเนื้อหาหรือประเด็นที่ต้อง สอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติและความสนใจของผู้เรียน แสดงออกถึงความเป็นมิตร และอาจปรับเปลี่ยน วิธีการสอน เป็นต้น

2) ด้านอุปกรณ์ สถานที่ และการสนับสนุน หน่วยงานบางแห่งมีอุปกรณ์ไม่ครบถ้วน หรืออุปกรณ์บางชนิดไม่เหมาะสมกับปัจจุบัน เช่น ใช้เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ (Overhead projector) ซึ่งไม่

เหมาะแก่การสาธิตการวาดภาพเพราะจะมีแสงที่ทำให้บริเวณสายตาเป็นอย่างมาก หากต้องสาธิตการวาดผ่านเครื่องดังกล่าว หรือบางแห่งไม่มีเครื่องฉายภาพ (Projector) ทำให้การนำเสนอผลงานตัวอย่างจำเป็นต้องวาดลงในกระดานหรือสำเนาภาพมาแจกผู้เรียน เป็นต้น ในด้านสถานที่ ห้องเรียนบางแห่งกว้างเกินไป รวมถึงหรือโต๊ะและเก้าอี้บางประเภทที่ไม่สะดวกในการปฏิบัติการวาดภาพการ์ตูน ในด้านการสนับสนุนพบเพียงเล็กน้อย เช่น ที่พักที่จัดให้เน้นเป็นห้องพักขนาดเล็ก การติดตั้งเรื่องเครื่องแต่งกาย

6.1.7 การถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี นักวาดการ์ตูนมักใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ บางคนทำวิดีโอใน YouTube สอนการวาดการ์ตูน บันทึกขั้นตอนการวาดการ์ตูนของตนเอง รวมถึงทำรายการ Podcast เกี่ยวกับการวาดการ์ตูนเผยแพร่ นอกจากนี้ ในช่วงวิกฤติไวรัส COVID-19 ก็มีการปรับเปลี่ยนเป็นการสอนออนไลน์ นอกจากนี้ นักวาดการ์ตูนบางคนยังใช้แฟนเพจเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อรวบรวมผลงานของผู้เรียนไว้ด้วย เพื่อนำไปใช้ประกอบการสอนและยกตัวอย่างผลงานหรือสร้างกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการวาดการ์ตูน

6.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา

แนวคิดทางการสอนของนักวาดการ์ตูนนั้น มีแนวโน้มที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก โดยเฉพาะด้านรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ในขณะเดียวกัน ก็ยังเป็นการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติด้วย กล่าวคือ แม้ผู้เรียนจะสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ แต่ก็มีความรู้หรือทักษะบางประการที่ผู้เรียนต้องรับรู้แบบแผนบางประการ เช่น ความรู้เรื่องค่าน้ำหนัก แสงเงา สัดส่วน เพื่อให้สามารถสร้างผลงานได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ความเคร่งครัดนั้นไม่ได้สูงมากนัก เพราะโดยธรรมชาติของภาพการ์ตูนนั้น สามารถวาดให้มีการบิดพลิ้ว ตัดทอน และแต่งเติมได้ตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ในด้านเนื้อหา พบว่า องค์ความรู้ในการวาดการ์ตูนที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ในการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นด้านการปฏิบัติ เช่น การวาดเส้น การระบายสี ทั้งนี้ โดยธรรมชาติของการ์ตูนนั้นโดยทั่วไปอยู่ในความสนใจของเด็ก เนื้อหาที่เป็นการปฏิบัติการวาดภาพก็สามารถใช้การ์ตูนเข้าไปร่วมได้ ในลักษณะของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีทักษะทางศิลปะพร้อม ๆ กับการพัฒนาความสามารถในการวาดการ์ตูนด้วย อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ที่สำคัญในการวาดการ์ตูนนั้นมิได้มีเพียงองค์ความรู้ทางศิลปะเท่านั้น แต่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องและความรู้อื่น ๆ ที่จะนำมาใช้ทำให้ผลงานสมบูรณ์ เพราะฉะนั้นในการจัดการเรียนการสอนในระดับที่สูงขึ้น ก็อาจสอนโดยบูรณาการร่วมกับวิชาอื่น เช่น บูรณาการร่วมกับวิชาภาษาไทย โดยนำวรรณกรรมมาเล่าเป็นภาพการ์ตูน บูรณาการร่วมกับวิชาประวัติศาสตร์ โดยนำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์มาวาดเป็นการ์ตูนสั้น เป็นต้น ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น พบว่า เน้นการสาธิตและปฏิบัติ รวมถึงการให้แรงบันดาลใจแก่ผู้เรียน และจัดให้มี

บรรยากาศที่เป็นกันเอง ซึ่งคล้ายคลึงกับการจัดบรรยากาศในการเรียนการสอนศิลปะ ด้านการประเมินผล เน้นการให้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาลายเส้นของผู้เรียนให้เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเหมาะสมกับการสอนที่เน้นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านสื่อการสอน มีการใช้สื่อที่หลากหลาย ทั้งผลงานของผู้สอนและผลงาน การดูที่เป็นที่นิยม ซึ่งสามารถสร้างความสนใจจากผู้เรียนได้ นอกจากนี้ นักวาดการ์ตูนยังได้สร้างสื่อ การเรียนรู้ไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ สาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค้งานอย่างง่าย บันทึก ขั้นตอนการสร้างงานโดยละเอียด รวมถึงการจัดทำในลักษณะของรายการพอดคาสต์ (Podcast) ซึ่งมีความเป็นทางลัดน้อยกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการจัด การเรียนรู้ทางศิลปศึกษาได้

จะเห็นได้ว่า การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิด และวิธีการ ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนนั้นสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษา ได้

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

7.1 สรุปผลการวิจัย

7.1.1 แนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย นักวาดการ์ตูน ส่วนใหญ่ศึกษาทางด้านศิลปะ โดยในกลุ่มนักวาดการ์ตูน ที่มีผลงานก่อนปีพุทธศักราช 2540 จะศึกษา ในสาขาพาณิชยศิลป์ สาขาศึกษาศาสตร์ทางด้านศิลปกรรม เช่น เครื่องรัก ออกแบบตกแต่งภายใน สำหรับ กลุ่มนักวาดที่มีผลงานตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2540-ปัจจุบัน จะศึกษาในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์เป็นหลัก โอกาสในการถ่ายทอดความรู้ ส่วนมากจะเกิดขึ้นหลังจากมีผลงานเผยแพร่ระยะหนึ่งแล้ว เป้าหมายในการ ถ่ายทอดความรู้จะมี 2 ลักษณะ คือ การให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน และการให้ความรู้ด้านการวาดการ์ตูนเพื่อนำไปต่อยอดสร้างผลงานตามพันธกิจ แนวคิดในการสอน มุ่งหวังว่าเมื่อเรียนแล้วจะสามารถสร้างผลงานตามที่กำหนดไว้ พยายามให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการวาดการ์ตูน หรือการวาดภาพนั้นไม่ใช่เรื่องยาก บรรยากาศในการเรียนควรผ่อนคลาย มีความอิสระ เน้นให้ผู้เรียน กล้าแสดงออก เนื้อหาที่นำมาสอนต้องปรับให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน มีการปฏิบัติกิจกรรม สลับกับการบรรยายและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผลงานของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ เนื้อหาความรู้ในการวาด การ์ตูน สามารถจำแนกได้ดังนี้ ความรู้ทางศิลปะ ความรู้ด้านการเล่าเรื่อง และความรู้อื่น ๆ ที่ทำให้ผลงาน สมบูรณ์ยิ่งขึ้น กระบวนการถ่ายทอดความรู้ เริ่มต้นโดยการนำเข้าสู่บทเรียน วิธีสอนเน้นการบรรยายควบคู่ กับการสาธิตและการฝึกปฏิบัติ มีการวิจารณ์และการประเมินผลผู้เรียน และมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึง ได้แก่ อุปกรณ์ สื่อ วัสดุสำหรับการสอน การสร้างบรรยากาศการเรียน และเทคนิคการสอน ปัญหาในการถ่ายทอด

ความรู้ จำแนกได้ 2 ด้าน คือ ความสนใจและความพร้อมในการเรียนของผู้เรียน และอุปกรณ์ สถานที่ และการสนับสนุน สำหรับการถ่ายทอดความรู้โดยใช้เทคโนโลยี จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่เป็นหลัก

7.1.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนนั้นสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้ ในแนวคิดที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออกและการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ มีการประเมินผล ที่เน้นการให้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาเอกลักษณ์ของผู้เรียน

7.2 อภิปรายผลการวิจัย

7.2.1 แนวคิดและกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของนักวาดการ์ตูนไทย ในอดีตนั้น วิชาที่ว่าด้วยการสอนการวาดการ์ตูนนั้นไม่มีเปิดสอนอย่างชัดเจนนัก การริเริ่มสร้างผลงานหรือเข้าสู่อาชีพ จึงต้องอาศัยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก คุณลักษณะอย่างหนึ่งที่มีร่วมกันของนักวาดการ์ตูนที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ความชอบในการวาดภาพ ความชอบในการอ่านการ์ตูนในวัยเด็ก และในด้านรูปแบบผลงานนั้น ผลงานของนักวาดการ์ตูนในระยะแรกจะได้รับอิทธิพลจากผลงานของศิลปินหรือนักวาดการ์ตูนที่ชื่นชอบเป็นเบื้องต้นในด้านเนื้อหาหรือด้านภาพ และต่อมาจะพัฒนาและคลี่คลายจนมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองในภายหลังในด้านแนวคิด องค์ความรู้และวิธีการถ่ายทอดความรู้ นั้น นักวาดการ์ตูนแต่ละคนได้นำมาจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ทั้งนี้ ในการสอนของนักวาดการ์ตูนนั้น ส่วนมากจะอยู่ในบริบทของการอบรม การเข้าค่าย วัตถุประสงค์และเนื้อหาที่สอนจึงมุ่งเน้นที่จะพัฒนาความสามารถเฉพาะด้าน รวมถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากจะมีความสนใจหรือมีทักษะพื้นฐานระดับหนึ่งอยู่แล้ว การจะนำวิธีการเหล่านั้นมาใช้กับการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติจะต้องคำนึงถึงผู้เรียนที่ไม่ได้มีความสนใจในการ์ตูนเป็นพิเศษด้วย ในด้านวิธีสอนนั้น มีขั้นตอนสอดคล้องกับวิธีสอนศิลปะแบบปกติ ซึ่งนวลลออ ทินานนท์ (2542, น. 41) ได้กล่าวว่า วิธีสอนศิลปะแบบปกติ เป็นกระบวนการที่ต้องให้ผู้เรียนมีทั้งความรู้และทักษะความสามารถการปฏิบัติงาน โดยผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนทราบและให้นักเรียนปฏิบัติงาน มีกระบวนการสอนเป็นขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการสอน ขั้นกำหนดงาน และขั้นสรุป

7.2.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการวาดการ์ตูนกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา การวาดการ์ตูนนั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการ ทำให้การสอนการวาดการ์ตูนนั้นสามารถจะประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางศิลปศึกษาได้ ในแนวคิดที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออกและการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับสุชาติ ทองสิมา (2546, น. 49-50)

ที่ได้เสนอว่าแนวคิดในการเรียนการสอนศิลปะ สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 แนวทาง ได้แก่ การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นทักษะการปฏิบัติงาน อย่างไรก็ตาม แนวทางการเรียนการสอนศิลปะที่เน้นองค์ความรู้นั้น อาจต้องมีการศึกษาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นว่ามีความสัมพันธ์ในประเด็นใดบ้าง โดยเฉพาะการเรียนการสอนศิลปะแนว DBAE (Discipline Based Art Education) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้ทางด้านข้อมูลและวิชาการเป็นหลัก

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ จากข้อค้นพบแสดงให้เห็นถึงวิธีการสอนที่ครูหรือผู้สนใจที่จะสอนการวาดการ์ตูน สามารถใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการจัดการเรียนการสอนการวาดการ์ตูน โดยคำนึงถึงประเด็นต่าง ๆ เช่น การวางแผนการสอน ควรจำแนกเนื้อหาเป็นส่วน ๆ จากง่ายไปหายาก ไม่ควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายเนื้อหาที่ยาวนานเกินไป เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือวาดและฝึกปฏิบัติ โดยเริ่มต้นจากส่วนที่เป็นพื้นฐานที่สุดก่อน ขณะผู้เรียนปฏิบัติงานนั้น ควรสังเกต พูดคุย และสอบถามผู้เรียนถึงข้อสงสัยหรือปัญหาที่พบระหว่างปฏิบัติงาน มีการประเมิน วิเคราะห์ เพื่อชี้จุดดี จุดด้อย และแนวทางการปรับปรุงแก้ไขและให้กำลังใจเป็นระยะ ๆ เลือกใช้สื่อประกอบการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่สอนและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน คำนึงถึงสถานที่ สื่อทัศนูปกรณ์ ซึ่งแนะแนวทางและตัวอย่างผลงานที่สามารถนำความรู้จากการวาดการ์ตูนไปใช้งาน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นการเชื่อมโยงไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ที่หลากหลาย

8.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาและติดตามผลผู้เรียนที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้จากนักวาดการ์ตูนไทย เพื่อให้ได้ข้อมูลในด้านการนำไปใช้และการต่อยอดผลงานว่ามีผลลัพธ์อย่างไร การเรียนวาดการ์ตูนนั้นมีประโยชน์อย่างไรบ้างในทัศนะของผู้เรียน สามารถสร้างนักวาดการ์ตูนได้มากน้อยเพียงไร

9. รายการอ้างอิง

- แก่ง พัดสิด. (2544). *แนะนำการทำงาน สมัครงาน และการเขียนการ์ตูน*. กรุงเทพมหานคร: Editor 1999.
- ณัฐมา โต๊ะเงิน. (2548). *กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย: 2470-ปัจจุบัน* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2564, จาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Nutcha_Tokngan/Fulltext.pdf
- ไทรภัก ศุภวัฒนา. (2555). *หมูหมี สอนวาดการ์ตูน*. กรุงเทพมหานคร: สตาร์พิกส์.
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์. (2553). *การ์ตูน: มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก.
- ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์, และศรัณย์ ทองปาน. (2559). โฉมหน้าการ์ตูนไทยในรอบ 20 ปี. *สารคดี*, 32(376), 96-103.
- ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. (2548). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องการวาดการ์ตูนเรื่องเบื้องต้น สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3* (สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2564, จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Tidarat_S.pdf
- นิพนธ์ แจ่มดวง, ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, พิมพ์พิมล ชงเชียร, ศักดา วิมลจันทร์, และกัญเกียรติ ญาติเสมอ. (2548). *การ์ตูน: โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ*. กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์.
- นवलล่อ ทินานนท์. (2542). *เอกสารประกอบการสอน ศิล 211 หลักสูตรและการสอนศิลปะศึกษา 1*. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นาคยา เทียงมิตร. (2559). *วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศิลป์ ทิวสมบุญ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2564, จาก <http://ithesisir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1247>
- นิรวาน คุระทอง. (2553). *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*. กรุงเทพมหานคร: เล็ต คอมีค.
- ปยุต เงากระจ่าง. (2536). *โรงเรียนเขียนการ์ตูน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: เค แอนด์ พี บุ๊คส์.
- มาฆพร สาทิสสระดี. (2543). *มาเรียน...เขียนการ์ตูน กับรัตนะ สาทิส*. กรุงเทพมหานคร: วิบูลย์กิจ.
- ลี, สแตน และบัสเซมา, จอห์น. (2560). *Drawing Comics หัวใจวาดคอมิกส์สไตล์ "Marvel"* (ณิชา, ผู้แปล). นนทบุรี: ไอทีซีพีริเมียร์.
- วีระ มณีรัตน์พร. (2554). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน: รายงานการวิจัย*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.

- ศศิรินทร์ ยงศิริ. (2553). *How to manga studio EX3 ทำการ์ตูนคอมิคได้ใน 7 วัน*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก.
- สุชาติ ทองสีมา. (2546). จะสอนศิลปะเด็กอย่างไรดี?. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 11(2), 49-52. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2564, จาก [http://thesis.swu.ac.th/swuarticle/Fi_Art/Fi_Artsv11n2\(22\)p49.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuarticle/Fi_Art/Fi_Artsv11n2(22)p49.pdf)
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สมาคมการ์ตูนไทย. (2552). *ประวัติและความเป็นมา*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2564, จาก <http://thai-cartoonassociation.blogspot.com/>
- อรอนงค์ ฤทธิฤกษ์ชัย. (2548). *ผิดหรือไม่ที่เด็ก ๆ จะวาดแต่ภาพการ์ตูน*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2564, จาก <http://202.28.92.106/research/files/108729-7-2-copying.doc>
- โอซามุ, เทะซึกะ. (ม.ป.ป.). *คัมภีร์การ์ตูน* (พรเพ็ญ, ผู้แปล). กรุงเทพมหานคร: วิบูลย์กิจ.