



การสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็ก
โดยจินตนาการจากตัวละครเรื่องขุนช้างขุนแผน

โดย
นางกาญจนา ชลสุวรรณ

โครงการวิจัย สร้างสรรค์และการจัดการความรู้
ประจำปีงบประมาณ 2556
ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม



Picture book for children image
from Thai folk tale Kunchang-Kunpan



Mrs. KANCHANA CHOLSUWAT

A Research Project of Education, Creativity
and Knowledge Management
Year 2013
Copyright of Bunditpatanasilpa Institute
The Ministry of Culture

ชื่องานสร้างสรรค์	การสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กโดยจินตนาการจากตัวละคร เรื่องขุนช้างขุนแผน
ชื่อผู้วิจัย	นางกาญจนา ชลสุวัฒน์
ปีงบประมาณ	2556

การสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กโดยจินตนาการจากตัวละครวรรณคดีไทยในท้องถิ่นเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นการพัฒนาการสร้างสรรค์หนังสือภาพในรูปแบบใหม่เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ตามแนวความคิดและวิธีการที่ต้องการเชื่อมโยงตัวละครจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่นโดยตัวละครหลักคือกุมารทอง นำมาสร้างโครงเรื่องเกี่ยวข้องกับวิญญาณเด็กโดยสร้างมุมมองใหม่ให้เปลี่ยนจากความน่ากลัวเป็นความรักความอ่อนโยน และมีมิตรภาพที่อบอุ่นจากโลกต่างมิติของเด็กสื่อสารภาษาภาพที่มีการตัดทอนรูปทรงเป็นแบบเฉพาะตนเพื่อต่อเติมจินตนาการของเด็กให้โลดเล่นอยู่บนโลกของนิทานที่แฝงด้วยคติธรรม ปลุกฝังนิสัยรักการอ่านและเป็นผู้มีรสนิยมทางศิลปะ



TITLE	Picture book for children image from Thai folk tale Kunchang – Kunpan
RESEARCHER	Mrs.Kanchana Cholsuwat
YEAR	2013

Picture book for children by the imagination of the character from Kunchang Kunphan. The locale of the image in the form of new ideas and practical experience along the way that I want to link the characters from Thailand local literature. The main character is Kumanthong to compose a storyline involving a spirit child by creating a new view, change out of fear is love, tenderness. Warmth and friendship of the different dimensions of children. Visual communication with the truncated shape is only their combination added to the children's imagination and let them play on the world of fairy tales with pseudonym morale. Cultivate the reading habit and a tasteful for art.



กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงคุณพระธรรม คำสั่งสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ให้รู้
ประพจน์ดีชอบชั่วดี

ขอขอบคุณ บิดา มารดา ที่มอบความรักความเมตตา อบรม ดูแล สั่งสอน และคณาจารย์
ทุกท่านที่มอบความรู้ในศาสตร์สาระ ขอคุณ รองศาสตราจารย์ สุรพงษ์ สมสุข ที่คอยให้คำปรึกษา
แนะนำ คณะกรรมการและคณะทำงานของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ทุกท่าน ตลอดจน สามี และ
ญาติพี่น้อง เพื่อนมิตรสหาย ที่มอบกำลังใจและความช่วยเหลือในการทำงานได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
ปัญหาและที่มาของการสร้างสรรค์	1
ขอบเขตการสร้างสรรค์	2
วัตถุประสงค์	2
เป้าหมายการสร้างสรรค์	2
ผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์	2
การดำเนินการสร้างสรรค์	3
ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 ข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์	4
แรงบันดาลใจจากภายใน	4
แรงบันดาลใจจากประสบการณ์การทำหนังสือนิทานสำหรับเด็ก	4
อิทธิพลจากนักเขียนและนักออกแบบภาพประกอบหนังสือภาพสำหรับเด็ก	6
บทที่ 3 การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงาน	8
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหาวิเคราะห์ข้อมูล	8
ขั้นตอนที่ 2 วิธีคิดในการเขียนเรื่องและการเขียนโครงเรื่อง	8
วิเคราะห์ตัวละครที่สำคัญตามแนวคิด	11
วิเคราะห์หลักของแผนที่ความคิด (Mind map)	12
แผนที่ความคิด	13
การเขียนภาพต่อเนื่อง	17
การสร้างภาพประกอบ	28
ขั้นตอนการทำดัมมี่	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์	35
การออกแบบรูปเล่ม	35
การออกแบบตัวละครหลัก	35
การสร้างภาพตามสคริปต์	37
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	38
บรรณานุกรม	39
ประวัติผู้วิจัย	40

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่	5
ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่	5
ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่	6
ภาพที่ 4 ผลงานของ มอริช เซนดัก	7
ภาพที่ 5 ขุนแผน	13
ภาพที่ 6 กุมารทอง	13
ภาพที่ 7 โหงพราญ	13
ภาพที่ 8 หมอผี	14
ภาพที่ 9 แกละ	14
ภาพที่ 10 ข้อมูลโดยรวมที่ต้องการ	14
ภาพที่ 11 การร่างภาพหาข้อมูลก่อนทำภาพต่อเนื่อง	17
ภาพที่ 12 การร่างภาพหาข้อมูลพร้อมเขียนบทสคริปต์	18
ภาพที่ 13 ประมวลภาพที่ได้ทำการร่างออกแบบ	18
ภาพที่ 14 ภาพต่อเนื่อง (Story board)	19
ภาพที่ 15 วัสดุอุปกรณ์	20
ภาพที่ 16 ภาพร่างต้นแบบ	20
ภาพที่ 17 ร่างภาพจากต้นแบบลงบนกระดาษสี	21
ภาพที่ 18 ภาพร่างที่สมบูรณ์แล้ว	21
ภาพที่ 19 แสดงการลงสีพื้น	22
ภาพที่ 20 ทำสีพื้นหลังเป็นสีฟ้าเข้ม	22
ภาพที่ 21 ลงสีแดงสดทับซ้ำ	22
ภาพที่ 22 ลงสีตัวละครซ้ำด้วยสีแดงสด	23
ภาพที่ 23 ลงสีทองบนพื้นสีดำ	23
ภาพที่ 24 ใช้สีพื้นเข้ามามีส่วนร่วมในชิ้นงาน	24
ภาพที่ 25 เก็บรายละเอียดของภาพ	24
ภาพที่ 26 หน้าปกคู่	25
ภาพที่ 27 ปกรอง	25
ภาพที่ 28 ชื่อผลงาน “กลางป่าช้า”	26
ภาพที่ 29 ชื่อผลงาน “โหงพราญ”	26
ภาพที่ 30 ชื่อผลงาน “เดินทาง”	27
ภาพที่ 31 ชื่อผลงาน “หมอผี”	27
ภาพที่ 32 ชื่อผลงาน “คืนระทึก”	28
ภาพที่ 33 ชื่อผลงาน “จับตัว”	28
ภาพที่ 34 ชื่อผลงาน “ที่บ้าน”	29

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 35 ชื่อผลงาน “เพื่อน”	29
ภาพที่ 36 ชื่อผลงาน “ผาดโผน”	30
ภาพที่ 37 ชื่อผลงาน “ความหวัง”	30
ภาพที่ 38 ชื่อผลงาน “สลักร่าง”	31
ภาพที่ 39 ชื่อผลงาน “ร่างใหม่”	31
ภาพที่ 40 ชื่อผลงาน “พ่อ”	32
ภาพที่ 41 ชื่อผลงาน “ด่านสุดท้าย”	32
ภาพที่ 42 ชื่อผลงาน “กลับบ้าน”	33
ภาพที่ 43 หน้าปกหนังสือจำลอง	33
ภาพที่ 44 ภายในเล่มหนังสือจำลอง	34
ภาพที่ 45 ภายในเล่มหนังสือจำลอง	34
ภาพที่ 46 ตัวละครหลัก “กุมารทอง”	35
ภาพที่ 47 ตัวละครหลัก “แกละ”	36
ภาพที่ 48 ตัวละครเสริม “โหงพราย”	36



บทที่ 1

บทนำ

ในเมืองใหญ่ปัจจุบัน เพื่อนบ้านขาดการสื่อสารกันด้วยภาษาอันอบอุ่น ได้แต่ทักทายกันแค่คำสองคำเมื่อเดินสวนกันเท่านั้น สังคมที่ขาดการสังสรรค์กันด้วยภาษาจากใจก็ไม่ใช่สังคมอีกต่อไป กลายเป็นสถานที่ซึ่งมีแต่ครอบครัวเดี่ยวๆ ตั้งอยู่เรียงรายกันเท่านั้น สมัยนี้แม้แต่ภายในครอบครัวเอง ก็กำลังขาดภาษาสัมพันธ์ทั้งระหว่างสามีภรรยาและระหว่างพ่อแม่ลูก ภาษาสื่อสัมพันธ์กำลังจางหายไปจากบ้านด้วย

การที่ภาษาหายไปและขาดภาษาสื่อสัมพันธ์นั้นหมายถึงคนเราก็มิใช่คนอีกต่อไป เพราะคนที่ขาดภาษาไม่มีโอกาสพัฒนาขึ้นมาเป็นคน เป็นการตัดรากถอนโคน ความเป็นคน คนกับคนขาดความสัมพันธ์กัน ขาดความเข้าใจกัน ความเป็นครอบครัวก็หมดไปด้วย เด็ก ที่เกิดมาในสภาพแวดล้อมเช่นนั้น โตขึ้นก็ไม่สามารถสร้างครอบครัวและไม่สามารถเป็นพ่อคนแม่คนได้ด้วย

ความขาดแคลนภาษา ความขาดแคลนโมโนภาพ ทำให้คนขาดความเข้าใจและความรู้สึกร่วม หากการขาดความรู้สึกร่วม คนเราจะอยู่ร่วมกันได้อย่างไร

นิทานคือ โลกของภาษา ภาพและอักษรที่ปรากฏ บนหนังสือภาพคือโลกของภาษา พ่อแม่ควรพาลูกน้อย ท่องไปด้วยกันในโลกของภาษาอันอบอุ่น คือการอ่านหนังสือให้ลูกฟัง มิใช่ปล่อยให้ลูกเดินทางไปคนเดียวควรร่วมกันท่องโลกของภาษาในฐานะผู้อ่านและผู้ฟัง อันเป็นความปิติยินดีที่หาสิ่งอื่นมาทดแทนได้ยากยิ่งนัก (ทาเคชิ มัตซุอิ, 2537: 33)

ปัญหาและที่มาของการวิจัยสร้างสรรค์

หนังสือภาพสำหรับเด็กมีความสำคัญในการฝึกนิสัยให้มินิรักการอ่าน และเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาสติปัญญา มีรสนิยมในศิลปะเสริมสร้างสัมพันธ์ภาพให้เกิดขึ้นในครอบครัว ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 จัดได้ว่าเป็นยุควรรณกรรมสำหรับเด็ก ยุคปัจจุบันมีนักเขียนและนักวาดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กที่เต็มไปด้วยความสามารถและความหลากหลายในกระบวนการคิด การนำเสนอ และการสร้างสรรค์ ทำให้โลกหนังสือสำหรับเด็กเปิดกว้างและมีทางเลือกในแนวทางที่มีความแปลกใหม่ตื่นตาตื่นใจ ส่วนในประเทศไทยมีหนังสือภาพสำหรับเด็กยังไม่มี ความหลากหลาย เนื่องจากขาดการสนับสนุน ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับหนังสือที่แปลมาจากต่างประเทศ ยังไม่เปิดกว้างให้กับหนังสือที่สร้างสรรค์ในแนวทางใหม่ มีความเชื่อมั่นในหนังสือแปลนำเข้า หนังสือสำหรับเด็กจึงมีราคาแพง สำนักพิมพ์ต่างๆ ทำตามความต้องการของตลาดหนังสือที่มีคุณภาพมีรูปแบบแปลกใหม่เข้าถึงใจผู้อ่านนั้นจึงหาอ่านยาก บางเล่มบางสำนักพิมพ์ถึงกลับใช้การตุนญี่ปุ่นมาเป็นตัวละครในหนังสือนิทานพื้นบ้านไทยเพื่อการตลาด ผู้ผลิตคิดว่าขายได้จึงมีหนังสือที่เพียงแค่อาย และผู้สร้างสรรค์หนังสือภาพส่วนใหญ่ทำตามความต้องการผู้ผลิต ผู้ปกครองลงทุนซื้อแต่ก็ไม่คุ้มค่าเนื่องจากไม่สามารถเข้าถึงเด็กได้ เด็กจึงขาดโอกาสเข้าถึงโลกของการเรียนรู้ในนามของหนังสือภาพ จึงทำให้ไม่สนใจการอ่าน ขาดนิสัยรักการอ่านเพราะหนังสือเป็นเรื่องไม่สนุกไม่น่าสนใจ การพัฒนาหนังสือภาพในบ้านเมืองเราจึงหยุดชะงัก ข้าพเจ้ามีประสบการณ์ตรงกับการเสนอผลงานต่อผู้ผลิต แต่ได้รับการปฏิเสธมาตลอด ด้วยเหตุผลที่ผู้ผลิตมองว่าขายไม่ได้ ปัญหาเหล่านี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นเตือนให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์งานหนังสือนิทานภาพให้มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับของคนในต่างประเทศ เพื่อถึงความ

เชื่อถือให้คนไทยสนใจและยอมรับหนังสือที่สร้างสรรค์ขึ้น ดำเนินการจัดพิมพ์ในต้นทุนต่ำเพื่อ สนอง ต่อแนวคิดที่ต้องการที่จะนำหนังสือภาพไปบริจาคให้กับเด็กในชนบทที่ขาดแคลน และจำหน่ายใน ราคาถูกซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับธุรกิจหรือผลกำไรแต่อย่างใด

ในความสำคัญดังกล่าว ได้นำสาระเหล่านั้นมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์หนังสือภาพ สำหรับเด็กโดยจินตนาการจากตัวละครจากเรื่องขุนช้างขุนแผน ในเนื้อหาที่แฝงคติสอนใจที่ซึ้ง เกี่ยวกับความรัก ความเสียสละและมิตรภาพที่งดงามซึ่งเป็นการเชื่อมโยงภาษาภาพให้มีความจรรโลง สู่จิตใจ จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน ทั้งยังสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีให้กับครอบครัวได้อีกแนวทางหนึ่ง

การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยเลื่องชื่อในท้องถิ่นมาผูกเรื่อง ต่อยอดสร้างสรรค์เพื่อให้มี จินตนาการร่วมกับเรื่องเดิม มุ่งเน้นให้เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยในท้องถิ่น และยังเป็นทางเลือกใหม่ ในการสร้างสรรค์หนังสือภาพนิทาน ที่แสดงรูปแบบความเป็นเอกลักษณ์ของไทยไว้ภายในหนังสือภาพ เพราะในความมีเอกลักษณ์นั้นสามารถเข้าสู่สากลได้อย่างยั่งยืน

ขอบเขตการสร้างสรรค์

เป็นการสร้างสรรค์หนังสือภาพนิทานในรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตน โดยนำวรรณคดีไทยใน ท้องถิ่นเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นแนวทางในการสร้างจินตนาการ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้นำตัวละครที่ เกี่ยวเนื่องกับกุมารทองและพายุโหมมาเป็นตัวดำเนินเรื่องต่อยอด ให้มีเรื่องราวที่เหมาะสมกับเด็ก เนื้อ เรื่องแฝงคติของความเสียสละและมิตรภาพที่อบอุ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กในรูปแบบเฉพาะตนโดยจินตนาการจากวรรณคดี ไทยในท้องถิ่นเรื่องขุนช้างขุนแผน
2. เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้วิจัยที่ได้สร้างสรรค์ผลงานในแนวทางเลือกใหม่
3. เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์หนังสือภาพให้มีคุณภาพมากขึ้น
4. จัดพิมพ์และบริจาคให้กับโรงเรียนในชนบท

เป้าหมายการสร้างสรรค์

1. ถ่ายทอดจินตนาการจากเรื่องราวในวรรณคดีไทยในท้องถิ่นเรื่องขุนช้างขุนแผน สร้างสรรค์เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กในเทคนิคเฉพาะตน
2. พัฒนาเทคนิคการสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กให้มีคุณภาพและมีความหลากหลาย

ผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์

1. ได้ผลงานสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กจากเรื่องราวในวรรณคดีไทยในท้องถิ่น เรื่อง ขุนช้างขุนแผน
2. ได้เรียนรู้คติในเรื่องราวของวรรณคดีไทยในท้องถิ่น
3. รูปแบบเทคนิควิธีการและประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานนำมาปรับใช้ใน กระบวนการเรียนการสอน

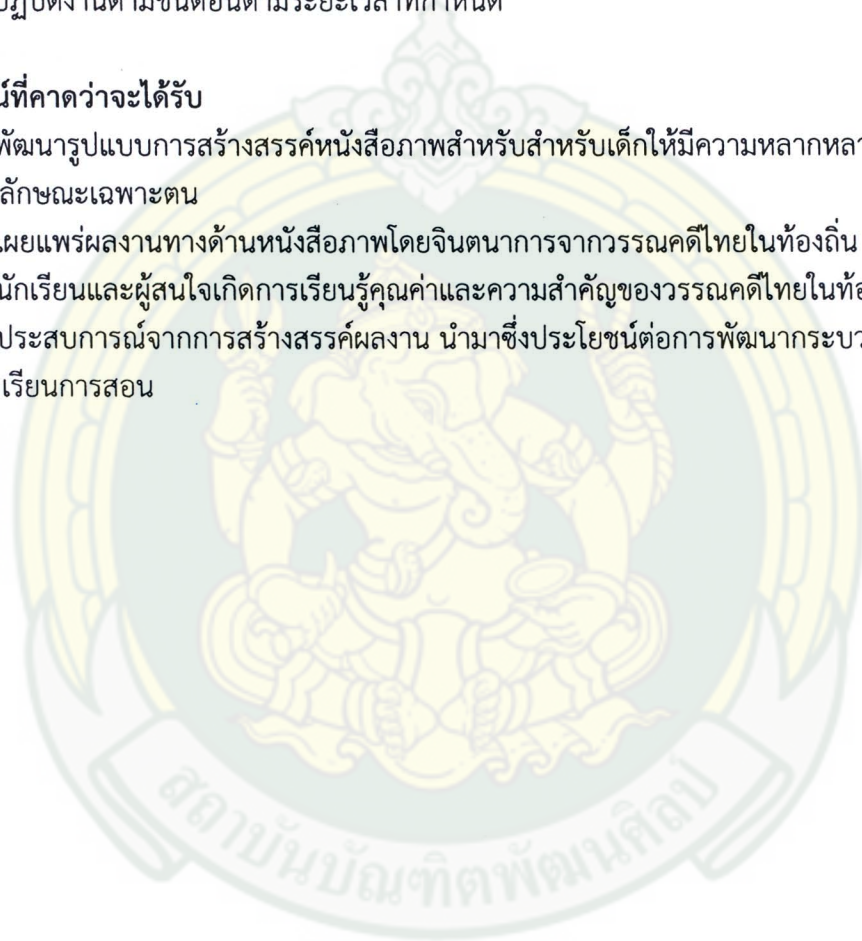
4. เผยแพร่ผลงานทางด้านหนังสือภาพสำหรับเด็กที่เป็นรูปเล่มและใช้ประโยชน์ได้จริง

การดำเนินการสร้างสรรค์

1. คัดวิเคราะห์ข้อมูลจากวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยเรียบเรียงขึ้นใหม่ให้เหมาะกับหนังสือนิทานภาพ
2. เรียบเรียงเนื้อเรื่องและร่างภาพประกอบ
3. ปฏิบัติงานสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็ก บันทึกขั้นตอนกระบวนการออกแบบและการจัดทำรูปเล่ม
4. การจัดเตรียมเอกสารประกอบการสร้างสรรค์
5. ปฏิบัติงานตามขั้นตอนตามระยะเวลาที่กำหนด

ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กให้มีความหลากหลายในลักษณะเฉพาะตน
2. เผยแพร่ผลงานทางด้านหนังสือภาพโดยจินตนาการจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่น
3. นักเรียนและผู้สนใจเกิดการเรียนรู้คุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีไทยในท้องถิ่น
4. ประสพการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาซึ่งประโยชน์ต่อการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน



บทที่ 2

ข้อมูลและแรงบันดาลใจในการวิจัยสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าเติบโตในสังคมชนบท ในพื้นที่ราบลุ่ม บ้านเรือนปลูกสร้างอยู่ริมคลองสองฝั่ง วิถีชีวิตที่เต็มไปด้วยความสุขบนความพอเพียง ธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์หล่อหลอมจิตใจให้มีความสุขภายในครอบครัวอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวใหญ่ ยามเย็นยายจะเป็นผู้เล่านิทาน ให้ฟัง หลังจากร่อนยาย พ่อของข้าพเจ้าทำหน้าที่เล่านิทานหลายๆเรื่องมากมาย ในเนื้อหา นิทานมีทั้งความสุขความตื่นเต้น การผจญภัย และมักสอดแทรกคุณธรรมไว้ภายในเสมอ จินตนาการวัยเด็กที่ได้สัมผัสความสุข ซึ่งยังคงเป็นร่องรอยของอดีตที่ยังคงหวงระลึกถึง และสัมผัสกลิ่นแห่งความสุขจากการนิยมนิทานถึงกาลเวลา เหล่านั้นนิทานมีส่วนพัฒนาจิตใจให้เป็นสุข เชื่อมโยงไปสู่จินตนาการ ความคิด ความฝัน และสร้างเป็นภาพวาด สมุดภาพต่างๆ และเป็นแรงบันดาลใจที่ยิ่งใหญ่ในการสร้างสรรค์หนังสือภาพนิทานสำหรับเด็ก โดยแยกเป็นส่วนดังนี้

แรงบันดาลใจจากภายใน

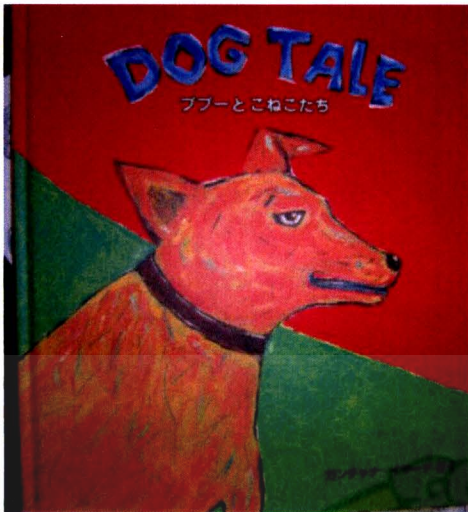
การทำหนังสือภาพของข้าพเจ้าอาศัยแรงบันดาลใจ จากการฟังนิทานและวรรณคดีในท้องถิ่น จากปู่ตายาย โดยเฉพาะยายเป็นนักเล่าเรื่องที่ประทับใจมากที่สุด ในเรื่องเล่านั้นมีทั้งนิทาน และวรรณคดีไทยในท้องถิ่น การเล่าเป็นภาษาความผูกพันสื่อถึงกันระหว่างผู้เล่ากับผู้สร้างภาพในจินตนาการ ในวรรณคดีไทยในท้องถิ่นที่ได้ฟังการเล่าในครั้งนั้นมีจำนวนหลายเรื่องแต่เรื่องที่ประทับใจนั้นเป็นเรื่องขุนช้างขุนแผนตอนกำเนิดกุมารทอง ซึ่งกุมารทองเป็นแค่วิญญาณเด็กแต่มีความคิดที่เป็นผู้ใหญ่ มีความอดทนและมีเมตตา ในบางครั้งยังคอยห้ามปรามเตือนสติขุนแผนไม่ให้ฆ่าคน ข้าพเจ้าประทับใจตัวละครกุมารทอง เกิดแรงบันดาลใจต้องการแต่งเรื่องต่อยอดไปว่าเมื่อกุมารทองเสร็จสิ้นภาระกิจการรับใช้ขุนแผนแล้วเขาจะเป็นอย่างไร โดยแฝงเรื่องคติธรรมความดีความงามไว้ภายในเรื่องราว

แรงบันดาลใจจากประสบการณ์การทำหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก

ในอดีตหนังสือภาพสำหรับเด็กมีให้เลือกอ่านไม่มากนัก ส่วนใหญ่แล้วเป็นหนังสือที่แปลจากต่างประเทศ ราคาค่อนข้างแพง โดยเฉพาะในโรงเรียนในชนบทนั้นมีความขาดแคลนมาก หนังสือนิทานภาพ ถูกจับอ่านซ้ำแล้วซ้ำเล่าในเล่มเดิม เพราะความประทับใจในเนื้อเรื่องและรูปภาพที่สวยงามสร้างจินตนาการอย่างกว้างไกลเข้าถึงภายในจิตใจอย่างลึกซึ้ง ในความทรงจำนั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์ มีความต้องการสร้างหนังสือภาพนิทานที่มีคุณภาพ เพื่อแจกจ่ายให้กับนักเรียนในชนบท

ในประสบการณ์ในการทำหนังสือภาพนิทานนั้น ได้จัดพิมพ์โดยผู้สนับสนุน ในประเทศไทย และประเทศญี่ปุ่น บางส่วนนอกจากการจำหน่ายได้บริจาคให้ห้องสมุดทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ภาพตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ ที่ตีพิมพ์เผยแพร่



ภาพที่ 1

จัดพิมพ์โดย หอศิลป์หนังสือภาพทำมือโอชิม่าในเมืองโทยามาประเทศญี่ปุ่น
จากการประกวด Oshima Handmade Picture book contest



ภาพที่ 2

จัดพิมพ์เพื่อให้เด็กอ่านบนเครื่องบิน ของสายการบิน เอแอนเอ โดยการจัดการประกวด
หัวข้อ Aozora Environmental picture book competition ประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 3

จัดพิมพ์ โดยบริษัทดับเบิลเอ โครงการประกวดหนังสือภาพ เล่านิทานให้น้องฟัง

หนังสือภาพคือ ภาษาที่สื่อสารระหว่างเด็กที่ห่างไกลกับผู้สร้างสรรค์ ทั้งผู้อ่านและผู้สร้างเกิดความสุขร่วมกัน ซึ่งสิ่งนี้ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กในปัจจุบัน

อิทธิพลจากนักเขียนและนักออกแบบภาพประกอบหนังสือภาพสำหรับเด็ก

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กทั้งในและต่างประเทศ เป็นการเรียนรู้เทคนิควิธีการและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน มีนักวาดภาพประกอบหลายคนที่ยพยายามเล่าเรื่องยากๆให้เป็นเรื่องง่ายๆ โดยใช้ภาพประกอบ เครื่องมือสื่อสารกับเด็กเช่น มิตสุมาสะ อันโนะ (Mitsumasa Anno) นักวาดภาพประกอบระดับโลก ชาวญี่ปุ่น อีริค คาร์ล (Eric Carl) ศิลปินชาวอังกฤษ ผู้สร้าง เจ้าหนอนจอมหิว (The very Hungry Caterpillar) การทำภาพประกอบของเขาเป็นรูปแบบที่ตัดทอน เข้าใจง่ายส่งเสริมจินตนาการได้เป็นอย่างดี ข้าพเจ้านำความเรียบง่ายในการสร้างภาพประกอบมาปรับประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์

ในรอบศตวรรษที่ 20 มอริซ เซนดัก (Maurice Sendak) มีประวัติความเป็นมาที่น่าสนใจในแง่ของการเป็นผลผลิตหนึ่งของครอบครัวที่อบอุ่นไปด้วยนิทาน คุณพ่อของเขาเป็นนักเล่านิทาน นักอ่านหนังสือให้ลูกฟังที่มีส่วนสำคัญในวัยเด็ก เขาสุขภาพไม่ดี ไม่ชอบโรงเรียน แต่พ่ออ่านหนังสือให้ฟังทุกคืน ทำให้เขารักหนังสือไปโรงเรียนไม่ไหวก็ขอให้พี่ๆ ยืมหนังสือให้และรักศิลปะเป็นชีวิตจิตใจ ตั้งใจมาตั้งแต่เล็ก กว่าจะเป็นนักวาดภาพประกอบ และแรงขับทั้งหลายนั้นนำมาซึ่งผลงานที่ยิ่งใหญ่แห่งศตวรรษมากมายหลายชิ้น กระทั่งเป็นศิลปินที่ชาวอเมริกันภาคภูมิใจและเป็นชาวอเมริกันเพียงคนเดียวที่ได้รับรางวัล Hans Christian Anderson Award สาขาผู้ออกแบบภาพประกอบ อันเป็นรางวัลเกียรติยศสูงสุดของวงการหนังสือเด็กของโลก รวมทั้งรางวัลน้อยใหญ่ทั้งหลายประดามีจากประเทศต่างๆ ทั้งยังอาจเรียกเขาว่าเป็นศิลปินแห่งชาติ ของชาวสหรัฐาก็ว่าได้ หากว่าเหรียญ The National Medal of Art ที่เขาได้รับจากมือประธานาธิบดี เทียบกันได้กับเกียรติยศระดับศิลปินแห่งชาติของเรา

ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กกล่าวถึง มอริซ เซนดัก ว่า หากปราศจากผลงานที่เขาสร้างขึ้นในช่วง 5 ทศวรรษที่ผ่านมาละก็ หนังสือภาพสำหรับเด็กก็จะมีมาไม่ถึงวันนี้ เซนดัก ได้เสนอวิธีออกแบบภาพประกอบสำหรับหนังสือภาพที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน และเขาได้ขยายขอบเขต

การผจญภัยของเด็กๆ ผ่านโลกหนังสือไปสู่ดินแดนใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีใครเอี่ยมกรายไปถึง แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ฝ่ายที่ไม่ค่อยชอบก็กล่าวว่า Where The Wild Things Are นั้นช่างมืดมนและน่ากลัวเกินไปสำหรับเด็ก ทำให้การพิจารณาตัดสินรางวัล Caldecott ของสหรัฐอเมริกาใน พ.ศ. 2506 มีข้อถกเถียงกัน มากมาย แต่เขาก็ได้รับรางวัลนี้ไปในที่สุด

ดินแดนแห่งเจ้าตัวร้าย (Where the Wild Things Are) นั้นเป็นงานที่เซนดักทำไปแก้ไขไปซ้ำแล้วซ้ำเล่าอยู่ถึง 7 ปี ทั้งล้มเลิกความตั้งใจไปแล้วหลายครั้ง แต่ก็กลับมาทำใหม่จนสำเร็จ แล้วมันก็กลายเป็นหนังสือภาพที่แพร่สะพัดไปในทุกแห่งหนที่มีเด็กๆ อยู่ และได้รับการวิพากษ์วิจารณ์มากมาย เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีพลังที่สุดเล่มหนึ่ง และเป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กที่ดีที่สุดเล่มหนึ่งของโลก ภาพวาดอันทรงพลังของเซนดัก โดยเฉพาะภาพราชาแห่งเจ้าตัวร้ายในหน้ากลางนั้นนับเป็นสุดยอดของจินตนาการในวัยเด็กที่ใครต่อใครนึกถึง นำเสนอออกมาในรูปแบบที่แตกต่างกันไป เซนดักถ่ายทอดมันออกมาด้วยภาพที่สง่างาม เข้าใจจิตและความฝันของเด็กๆ ผ่านงานศิลปะชั้นเยี่ยมในระดับหลุดโลกด้วยการสร้างตัวสัตว์ประหลาดในรูปแบบที่ไม่มีใครนึกถึง ส่วนเจ้าแมกซ์เด็กชนที่ถูกแม่สั่งให้ไปนอนเพราะความดื้อชนนั้น นักจิตวิทยาบอกว่าเป็นเรื่องปกติ เมื่ออยู่ในอารมณ์โกรธและไม่สามารถตอบโต้ได้เด็กๆ จะกระโดดเข้าสู่ภาพในความคิดคำนึง ใช้อิสรภาพทางจินตนาการทำในสิ่งที่ตนอยากทำ แล้วแมกซ์ก็กลับสู่โลกแห่งความเป็นจริงอันอบอุ่นในตอนจบ ส่วนแม่นั้นไม่รู้หรือว่าแมกซ์ ไปถึงไหนต่อไหนมาบ้าง

มอริซ เซนดัก (Maurice Sendak) เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างงานหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก ของข้าพเจ้า เนื่องจากวิสัยทัศน์และการนำเสนอเรื่องราว เป็นเรื่องการผจญภัยออกไปในโลกจินตนาการสร้างโลกของตนขึ้นตามลำพัง โดยเขาเสนอมุมมองที่แปลกออกไปเพื่อให้ได้หนังสือที่ดีมีแนวทางเลือกใหม่ และครองใจผู้อ่านตราบนานเท่านาน ซึ่งข้าพเจ้าเล็งเห็นว่าในความแปลกใหม่ที่เสนอเรื่องราวและรูปแบบมีส่วนพัฒนาคุณภาพของหนังสือนิทานภาพได้เป็นอย่างดียิ่ง



ภาพที่ 4

ผลงานของ มอริซ เซนดัก (Maurice Sendak)

ชื่อเรื่องดินแดนแห่งเจ้าตัวร้าย (Where the Wild Things Are)

บทที่ 3

การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานนิทานภาพสำหรับเด็กต้องเป็นธรรมชาติมากที่สุด ภาพประกอบมีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งจะทำให้การสร้างสรรค์ผลงานสำหรับเด็กเกิดความสุขและมีความสุข ในการวิจัยสร้างสรรค์ทำหนังสือภาพนิทานสำหรับเด็กนั้น ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่ง เมื่อรูปแบบเฉพาะของตัวละครสมบูรณ์ ขั้นตอนการทำงานมีความชัดเจนยิ่งขึ้น และได้เรียงลำดับขั้นตอนไว้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหาวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาหาวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการทำหนังสือภาพจากตำรา และหนังสือภาพสำหรับเด็ก รวมทั้งตัวละครของวรรณคดีในท้องถิ่นเรื่องขุนช้างขุนแผนและกระแสของหนังสือภาพในประเทศ

จากการรวบรวมข้อมูลส่วนตัวจากการอ่านเอกสาร และตำราและวิธีการสร้างสรรค์ทำให้สรุปเห็นหัวใจสำคัญของปัญหาหนังสือเด็กในบ้านเมืองเราปัจจุบัน ที่หนังสือภาพที่ผลิตออกมานั้นไม่สามารถเข้าถึงจิตใจเด็กได้ด้วยสาเหตุที่หลากหลายทั้งด้านของการตลาด และระบบธุรกิจที่ควบคุมผู้สร้างสรรค์ในวงจำกัดทำให้หนังสือรูปแบบแปลกใหม่ไม่สามารถออกมาสู่ตลาดได้ จากข้อมูลดังกล่าวข้าพเจ้าจึงหาแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ โดยใช้ตัวละครจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่นเรื่องขุนช้างขุนแผนมาต่อยอดสร้างโครงเรื่องใหม่ที่เกี่ยวกับวิญญูณ และเปลี่ยนมุมมองจากความรักเป็นความรักความอบอุ่นในมิตรภาพ ระหว่างเพื่อนในโลกที่ต่างมิติกัน โดยเน้นการสร้างจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกที่ตื่นเต้นโดยจบลงด้วยความสุข เทคนิคที่นำมาใช้ในการสร้างภาพประกอบนั้นได้นำมาจากประสบการณ์การทำหนังสือภาพของตนเอง และจากข้อมูลจากหนังสือภาพสำหรับเด็กทั้งในและต่างประเทศมาปรับประยุกต์ใช้ ในบางเทคนิคเป็นแบบศิลปะเด็กที่สร้างขึ้นในขั้นตอนที่ไม่มีแบบซับซ้อน

ขั้นตอนที่ 2 วิธีคิดในการเขียนเรื่อง และการเขียนโครงเรื่อง

ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้มีแนวคิดที่ต้องการให้มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทยจึงนำตัวละครในวรรณคดีไทยมาสร้างโครงเรื่องต่อยอดเป็นเรื่องใหม่ ศึกษาความเป็นมาของวรรณคดีขุนช้างขุนแผนแบบสังเขปดังนี้

ขุนช้าง-ขุนแผน เป็นวรรณกรรมอมตะไทยมาช้านาน ตามประวัติกล่าวว่านักขับเสภาครั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นผู้แต่ง (เสภาคือหนังสือกลอนโบราณ ที่นำเอานิทานมาแต่งเป็นกลอนสำหรับขับลำนำ) แต่เหลือมาถึงกรุงรัตนโกสินทร์บางตอน พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 จึงโปรดให้เหล่ากวีในพระราชสำนักแต่งขึ้นใหม่ รวมทั้งพระองค์ท่านเองทรงพระราชนิพนธ์ ตอน "พลายแก้วเป็นชู้กับนางพิมพ์" ตอน "ขุนแผนขึ้นเรือนขุนช้าง" และตอน "เข้าห้องแก้วกิริยาและพาวันทองหนี" รัชกาลที่ 3 ทรงพระราชนิพนธ์ตอน "ขุนช้างตามวันทอง" บรมครูสุนทรภู่แต่งตอน "กำเนิดพลายงาม" ต่อมาครูแจ้งในรัชกาลที่ 4 แต่งตอน "กำเนิดกุมารทอง" ตอน "ขุนแผน พลายงามแก้พระทัยน้ำ" และตอน "ขุนแผน พลายงามสะกดเจ้าเมืองเชียงใหม่"

ที่มาของเรื่องกล่าวกันว่าเป็นจริงตามนิทานพื้นบ้านเกิดขึ้นในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ระหว่าง พ.ศ. 2034-2072 สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ถูกสมมุติพระนามในเสภาว่า "พระ

พันวษา" เนื้อเรื่องเอาเกร็ดประวัติศาสตร์ตอนไทยทำสงครามกับเชียงใหม่และล้านช้าง แล้วเอามาผูกเข้ากับวิถีชีวิตของชาวเมืองสุพรรณและกาญจนบุรี โดยเฉพาะการชิงรักหักสวาทของ 1 หญิง 2 ชาย คือ นางพิมพิลาสัยหรือนางวันทอง ขุนแผนหรือพลายแก้ว และขุนช้าง อรรถรสทางด้านภาษา และเนื้อหา เป็นวิถีชีวิตวัฒนธรรมของคนยุคสมัยนั้น จนเป็นวรรณกรรมอมตะมาจนถึงทุกวันนี้

ในการทำวิจัยในครั้งนี้ข้าพเจ้านำตอนกำเนิดกุมารทอง ศึกษาวิเคราะห์เพื่อหาตัวสำคัญของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ เด็ก เนื้อเรื่องมีดังนี้

กำเนิดกุมารทอง

ฝ่ายขุนแผนให้คิดถึงแต่นางลาวทอง แล้วก็ให้แค้นใจขุนช้างมากที่แย่งนางวันทองไป ทั้งยังทูลยุยงต่อ พระพันวษาว่าตนป็นกำแพงวังออกมา พระพันวษาก็หลงเชื่อและพิโรธตนโดยไม่ไต่ถามความจริง จนลาวทองต้องถูกขังอยู่ในวัง ส่วนตนก็ถูกห้ามมิให้เข้าไปเฝ้าแต่ให้ตรวจตราอยู่แถวชายแดน ยิ่งคิดก็ยิ่งแค้นใจ ขุนแผนก็คิดจะไปลักตัวนางวันทองกลับมา เมื่อขุนช้างติดตามมาก็จะฆ่าเสีย หากเกรงแต่พระพันวษาจะให้ทัณฑ์ตามมาและตนเองก็ไม่มีกำลังจะต่อสู้ก็จะถูกฆ่าเสีย ขุนแผนจึงคิดจะตีดาบ หาซื้อม้า และปลุกกุมารทองขึ้น เพื่อจะได้สู้รบกับศัตรูได้

ขุนแผนออกป่า

รุ่งเช้าขุนแผนจึงบอกตาบัว คนรับใช้ว่า ตนจะไปราชการชายแดนแล้วจึงเดินทางไปตามป่าตามเขา ถึงบ้านกระเหรี่ยงฆ่า ละว้า มอญ เพื่อหาสิ่งที่ต้องการ มีชายคนหนึ่งชื่อ นายเดช กระดุกดำ อาศัยอยู่ที่บ้านถ้ำเป็นช่างใหญ่มีตำแหน่งเป็น หมื่นหาญ เป็นนักเลงหัวไม้ที่มีฝีมือคนหนึ่ง ลักษณะรูปร่างสูงเกือกสี่ศอก ตาโตใหญ่ หนวดโง้ง ผมหยิก คงกระพัน มีวัว ควาย บ่าวไพร่มากมาย มีเมียชื่อ นางสีจันทน์ และลูกสาวอายุสิบเจ็ดปีชื่อ บัวคลี หมื่นหาญเป็นคนหลงลูกสาวมาก เจ้าเมืองกรมการบ้านบนแต่งคนมาขอก็ไม่ให้ หากมีคนแปลกหน้ามาก็ให้ทหารจับตัว แล้วไปฆ่าทิ้ง วันหนึ่งบัวคลีได้ชวนบ่าวไพร่ไปในไร่ ฝ่ายขุนแผนเดินทางมาถึงไร่ของหมื่นหาญเห็นนางบัวคลีนั่งอยู่ที่ห้างกลางไร่ รูปร่างหน้าตาสวยงาม ก็ให้อยากได้นางเป็นเมียคงจะมีลูกหัวปีเป็นชาย ขุนแผนจึงเข้าไปในไร่ พวกบ่าวไพร่เห็นเข้าก็ไล่ออกไป ฝ่ายขุนแผนก็แกล้งทำเป็นกลัว แล้วว่าตนไม่รู้ว่าเป็นที่ห้ามสำหรับผู้ชาย แล้วที่นั่งอยู่นั้นเป็นลูกสาวเจ้านายบ้านเมืองไหน บ่าวไพร่จึงบอกว่า นางชื่อ บัวคลี เป็นลูกสาวหมื่นหาญ เมื่อขุนแผนรู้หรือนางชื่อ บัวคลี ลูกสาวหมื่นหาญที่เป็นคนมีฝีมือ จึงน่าจะเข้าทอดสนิทกับหมื่นหาญ โดยยอมให้ใช้สอยก็จะรักตน แล้วก็คงจะยกนางบัวคลีให้ เมื่อคิดดังนั้นขุนแผนจึงเดินดัดตรงมาที่บ้านหมื่นหาญ พวกบ่าวไพร่จึงเข้าไปเล่าให้ทหารฟังว่า มีคนหลบหนีนายมา หวังจะมาพึ่งบุญเจ้านายเรา พวกทหารก็เข้าไปบอกนายช่อง นายช่องก็ให้ไปเอาตัวมาพบหมื่นหาญ เมื่อหมื่นหาญออกมาเห็นว่าขุนแผนนั้นมีสง่าราศี น่าจะเป็นคนที่มีสกุลรฐชาติ จึงร้องถามว่าชื่ออะไร เป็นลูกน้องใครที่ไหน แล้วมาทำอะไรที่นี่ ขุนแผนจึงบอกว่าตนชื่อแก้ว อยู่กองข้างหกเหล่า ที่ด่านมีงานมาก เหนื่อยเข้าก็หนีมา เป็นคนไร้ญาติและยากจน จึงได้เข้ามาเพื่อขอพึ่งบุญ แล้วก็เป่าคาถาหมอละลวยไปจนหมื่นหาญ งงวย เพราะฤทธิ์เวทมนตร์ ลั่นความสงสัย และกลับรักใคร่ในตัวขุนแผนเหมือนลูกในไส้ แล้วอนุญาตให้ขุนแผนอยู่ด้วย จนกระทั่งใกล้ชิดกับครอบครัวหมื่นหาญ นางบัวคลีก็เรียกว่าพี่แก้ว ส่วนเมียหมื่นหาญก็ให้ความเอ็นดูเป็นอย่างมาก

ขุนแผนช่วยชีวิตหมื่นหาญ

วันหนึ่งหมื่นหาญอยากจะไปล่ากระทิงป่า จึงให้พลายแก้วไปด้วย เมื่อเข้าไปในป่าพบกระทิงวิ่งสวนมา ขุนแผนเข้าขวางแล้วต่อสู้จนล้มลง หมื่นหาญจึงคิดว่า หากไม่ได้وءแก้วตนคงตายไปแล้ว เมื่อกลับมาจึงบอกเมียว่า ไปป่าคราวนี้เคราะห์ร้ายเกือบตาย แต่ออแก้วช่วยไว้ นับว่าเป็นบุญคุณมากควรจะได้ทดแทน บุญคุณโดยการยกนางบัวคลีให้เป็นเมีย ฝ่ายนางสีจันทร์ ได้ฟังและด้วยตนรักขุนแผนเป็นทุนอยู่แล้ว ก็ดีใจและเห็นดีด้วย แล้วได้เรียกขุนแผนมาถามว่า มาอยู่ที่นี้มานานแล้ว คิดจะกลับบ้านบ้างหรือไม่ และตอนนี้จะยกนางบัวคลีให้ จะชอบหรือไม่อย่างไรให้ตอบมา

ขุนแผนแต่งงานกับนางบัวคลี

ฝ่ายพลายแก้วจึงตอบว่า ตนนั้นลำบากยากจนมาพึ่งบุญ หากยังให้ความเมตตาที่จะไม่คิดไปไหน จะฝากชีวิตไว้ที่นี่ หมื่นหาญกับนางสีจันทร์ได้ยินก็ดีใจ ให้บ่าวไพร่จัดเตรียมข้าวของ แต่ด้วยแถวนี้ไม่มีวัดในวันแต่งงานก็ให้เช่นเจ้าที่เจ้าทาง ตามอย่างโบราณแทน หลังจากที่ขุนแผนแต่งงานกับนางบัวคลีแล้ว ต่อมานางก็ตั้งครรภ์ และขุนแผนไม่เคยช่วยทำงานใดๆเลย นั่งอยู่แต่ในบ้าน หมื่นหาญกับนางสีจันทร์ เห็นขุนแผนกลับเป็นคนดูตาย ก็ปรึกษากันว่าคิดผิดที่ยกลูกสาวให้ แล้วจึงเรียกขุนแผนมาถามว่า ต่อไปจะทำอะไรเลี้ยงตัว ขุนแผนจึงตอบว่า เรื่องเป็นโจรนั้นตนคงทำไม่ได้ แต่ถ้าหากมีเหตุเภทภัยเกิดขึ้น ตนจะรับแทนเอง หมื่นหาญโกรธที่ว่าขุนแผนว่า ดีแต่ชอบอวดตัว ขุนแผนจึงตอบว่า พวกทหารทั้งหลายที่อยู่ยงคงกระพัน หากเขารุมแทงก็คงจะตาย ผู้คนที่มิมีวิชาไม่ได้ หากถูกปืนหรืออาวุธใดๆ ก็แฉะแล้วคลาด หมื่นหาญจึงเรียกทหารยี่สิบคนให้เอาปืนมาลองยิง พลายแก้วก็ลงจากเรือน แล้วอ่านคาถา และให้หมื่นหาญยิง หมื่นหาญให้ทหารทั้งยี่สิบคนยิงพร้อมกัน แต่กลับไม่ถูกขุนแผน เมื่อเห็นดังนั้น ก็ให้ निकแล้วคิดว่า เป็นคนดีมีวิชา แต่กลับถ่อมตน เมื่อเป็นอย่างนี้เห็นจะอยู่ด้วยกันไม่ได้ ฝ่ายขุนแผนเมื่อเสียงปืนสงบลงก็ลืมตาขึ้น เหล่าทหารเกิดความกลัวก็ถ่มลงกราบแล้วขอโทษ ส่วนหมื่นหาญนั้นให้ร้อนใจมาก เรียกนางสีจันทร์มาปรึกษาว่า นายแก้วเป็นคนมีวิชาเก่งกล้ากว่าตน ต่อไปจะต้องต่อสู้กันจนตาย เมื่อคิดดังนั้นแล้ว น่าจะฆ่ามันให้ตาย

นางบัวคลีวางยาพิษขุนแผน

ฝ่ายหมื่นหาญก็ว่า นายแก้วเป็นคนมีวิชา จะใช้อาวุธฆ่าคงไม่ได้ ควรจะวางยาจะดีกว่าแล้วก็ให้บ่าวไปเรียก นางบัวคลีมาหา แล้วถามว่าพ่อกับแม่เลี้ยงลูกมาจนเติบโตใหญ่ ส่วนผัวเพ็งจะมาได้กันเมื่อใดแล้ว เจ้ารักใคร่มากกว่ากัน นางบัวคลีจึงตอบไปตามความจริง รักพ่อมากกว่า อันผัวนั้นรักกันเพียงใด เมื่อลงบันไดสามชั้นไปก็ขาดกัน แต่พ่อแม่จนถึงลูกจะชั้วก็ตัดกันไม่ขาด หมื่นหาญก็บอกว่าพ่อคุณผิด ไอ้แก้วมันยากจนไม่อยากให้อยู่ด้วยกันอีกต่อไป จะหาผัวใหม่ที่เป็นผู้ดีมีชาติตระกูล หากนางบัวคลีได้ผัวใหม่ก็จะยกทรัพย์สมบัติให้ทั้งหมด แต่จะต้องวางยาให้ไอ้แก้วมันตายก่อนจะเห็นเป็นอย่างไร

ฝ่ายนางบัวคลีแม้ว่าจะรักขุนแผนมาก แต่ใจเกิดความโลภและเป็นคราวที่จะต้องตายทั้งกลม จึงตอบหมื่นหาญว่า สุดแล้วแต่พ่อ หมื่นหาญก็ผสมยาพิษประกอบด้วย ดินงูยง ดินหนู ดิงเห่า และสารหนู ผสมกับน้ำมะนาว แล้วห่อใบพลูให้ลูกสาว เมื่อนางบัวคลีจัดแจงอาหารคาวหวานไว้ให้ขุนแผน โหงพรายเห็นก็กระซิบบอกขุนแผนว่า นางบัวคลีคิดไม่ซื่อใส่ยาพิษในอาหารอย่าได้กิน ฝ่าย

ขุนแผนนั้น เมื่อได้ฟังว่า นางบัวคลีคิดจะฆ่า ก็อยากรู้เป็นความจริงหรือไม่ ก็เอาข้าวแกงและอาหารทุกอย่างปั้นโยนขึ้นไปบนหลังคา ก็มีอีกามาโฉบไปกิน พอกินเข้าไปก็ชักตาย จึงเชื่อว่าเป็นความจริง แล้วก็คิดว่าคงจะเลี้ยงเป็นเมียอีกไม่ได้ จึงแกล้งทำเป็นไม่รู้แล้วบอกนางบัวคลีว่า ตนกินอีกก็ไม่ได้จะอาเจียนจะขอนอนพัก สักครู่ นางบัวคลีเอาสารพัดกับข้าวไปเก็บแล้วก็เข้าไปนอนหลับ ขุนแผนก็ขอลูกในท้องนาง นางบัวคลีพาซื้อตอบว่า ลูกในท้องนี้เกิดจากราสองคน ทำไมจึงจะต้องขอ ขุนแผนจึงว่า ตนอยากได้ลูกเป็นกรรมสิทธิ์ ขอให้อนุญาตด้วย นางบัวคลีพูดอีกว่าจะวอนขอทำไม เพราะลูกนั้นเกิดมาก็เป็นลูกของขุนแผนด้วย ขุนแผนก็ตัดพ้อว่า ขอเท่านั้นก็ไม่ยอมให้ ฝ่ายนางบัวคลีให้ถึงอายุที่จะสิ้นชีวิต ก็พลั้งปากประชดไปว่า อยาได้ก็แหะจากท้องไป ขุนแผนจึงบอกว่า ถือว่าเป็นคำที่บอกว่ายกให้เป็นสิทธิ์ เพราะแม่ยกให้แล้ว และจะทำอะไรก็ได้ตามที่ต้องการ แล้วก็แกล้งเข้าเล่าโลม นางบัวคลีให้ตายใจ เมื่อถึงเวลาดึกทุกคนหลับกันหมด ก็ลุกขึ้นเตรียมสิ่งของที่ จะทำการทองเสร็จเรียบร้อย แล้วก็เข้ามาหานางบัวคลี แล้วก็ผ่าแล่งตลอดดอกจนถึงท้อง แล้วแหะรกออก จึงเห็นว่าเป็นลูกชาย แล้วอุ้มออกจากท้องห่อผ้าใส่ย่าม

ขุนแผนปลุกกุมารทอง

ขุนแผนเดินตัดป่าไปถึงวัดใต้ และเข้าไปในวิหารปิดประตูแน่นหนา แล้วจึงทำพิธีปลุกกุมารทองจนถึงรุ่งเช้า หมื่นหาญและนางสีจันทรเห็นลูกสาวถูกฆ่าเลือนตองอยู่ก็รู้ว่าขุนแผนชิงลูกบคม ก็เกณฑ์บ่าวไพร่ให้ไปตามจับขุนแผนมาให้ได้ พวกบ่าวไพร่ตามรอยเลือดไปถึงวิหารวัดใต้ แอบดูที่รูกุญแจเห็นขุนแผนนั่งอยู่ก็พังประตูเข้าไป ฝ่ายขุนแผนไม่สะทกสะท้าน กลับนั่งอ่านมนต์ปลุกลูกอยู่จนผีลูกลุกขึ้นพูดได้ ขุนแผนจึงร่ายมนต์กำบังตัวแล้วขึ้นชื่อกุมารทอง และบอกให้กุมารทองช่วยตนให้พ้นภัยด้วย กุมารทองก็พาพ้อออกทางรูกุญแจหนีไปได้ โดยที่พวกหมื่นหาญไม่เห็นตัว เมื่อออกมาแล้วจึงได้คลายมนต์ยืนจูงผีกุมารทองอยู่ พวกทหารและบ่าวไพร่ก็จะเข้าต่อสู้กับขุนแผน ขุนแผนก็ร้องบอกว่า ต้องการฆ่าแต่หมื่นหาญ หมื่นหาญโกรธมาก ชี้นาด่าว่าขุนแผนเป็นคนเนรคุณ จะไม่ยอมไว้ชีวิตอีก ขุนแผนโกรธบอกว่า โทษของหมื่นหาญกลับไม่พูด ที่ได้คบคิดกับลูกวางยาพิษ เพราะเหตุนี้จึงทำให้ต้องฆ่านางบัวคลี และหมื่นหาญก็ต้องตายด้วย แล้วก็ถือกริชตรงไปหาหมื่นหาญ หมื่นหาญเข้าต่อสู้แต่เพลี่ยงพล้ำ จึงขอชีวิต ฝ่ายขุนแผนเห็นดังนั้นก็กล่าวสาปว่า โทษของหมื่นหาญนั้นสมควรตาย หากตนไม่คิดว่าเคยมีบุญคุณได้เลี้ยงดูมา ทั้งนางสีจันทรได้ให้เสื้อผ้าและเงินทอง นับว่าเป็นบุญคุณ คราวนี้จึงจะยกโทษให้ แล้วก็ขึ้นชื่อโหงพราญกำบังกายกลับไปบ้านกาญจนบุรี หมื่นหาญนั้นเมื่อเห็นฤทธิ์ขุนแผนแล้ว ก็เห็นว่าที่ตนมีวิชาตินั้นยังไม่ได้เสียของขุนแผนทำให้แค้นใจ และอับอายบ่าวไพร่ที่ตนพ่ายแพ้ขุนแผน จึงบอกให้บ่าวไพร่กลับไปบ้าน แล้วช่วยกันต่อโลงใส่ศพนางบัวคลีไปฝัง

วิเคราะห์ตัวละครที่สำคัญตามแนวคิด

ขุนแผน เดิม ชื่อพลายแก้ว มีรูปร่างหน้าตางดงามคมสัน สติปัญญาเฉลียวฉลาด นิสัยเจ้าชู้ มีดาบฟ้าฟื้นเป็นอาวุธประจำตัว พาหนะคู่ใจคือ ม้าสีหมอก พ่อเป็นทหารชื่อ ขุนไกรพลพ่าย แม่ชื่อ นางทองประศรี ได้บวชเณรและเรียนวิชาที่วัดส้มใหญ่ แล้วย้ายไปเรียนต่อที่วัดป่าเลไลยก์ สุดท้ายไปเป็นศิษย์สมภารคง วัดแค จนมีความรู้ทางโหราศาสตร์ ปลุกผี อยู่ยงคงกระพัน คาถาฆ่าลวดยทำให้ผู้หญิงรักตลอดจนวิชาจากตำรับพิชัยสงคราม และยังมีความสามารถเทศน์ได้ไพเราะจับใจอีกด้วย ต่อมาสึกจาก

ณรงแล้วแต่งงานกับนางพิมพิลาไลย ไม่นานก็ถูกเรียกตัวไปเป็นแม่ทัพรบกับเชียงใหม่ ครั้นได้ชนะกลับมา ก็ได้เป็นขุนแผนแสนสะท้าน แต่ปรากฏว่าภรรยาแต่งงานใหม่แล้ว ขุนแผนต้องโทษถูกจำคุกถึง ๑๕ ปี จึงพ้นโทษ และทำสงครามกับเชียงใหม่อีกครั้ง เมื่อชนะกลับมา ก็ได้ตำแหน่งเป็นพระสุรทราไชย เจ้าเมืองกาญจนบุรี

กุมารทอง คือ ฝั่เด็ก ซึ่งเป็นลูกของขุนแผนกับนางบัวคลี่ เมื่อขุนแผนรู้ตัวว่านางบัวคลี่วางยาพิษฆ่าตน ก็ทั้งรักทั้งแค้น พอนางนอนหลับก็ไขมิดผ้าท้องแล้วอุ้มเด็กในท้องของนางไปทำพิธีอย่างไฟให้แห้ง สนิทในโบสถ์พระประธาน ปลุกเสกด้วยคาถาอาคมหลังจนลุกขึ้นนั่งได้ ขุนแผนตั้งชื่อว่า กุมารทอง กุมารทองนี้ติดตามขุนแผนไปทุกหนทุกแห่ง โดยไม่มีใครมองเห็นตัว คอยรายงานเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ขุนแผนรู้อยู่เสมอ บางครั้งก็แปลงร่างเป็นคนได้อีกด้วย เช่น คราวที่พลายชุมพลหนียาไปหาพ่อแม่ที่กาญจนบุรี กุมารทองก็แปลงร่างเป็นเด็กเดินไปเป็นเพื่อนชวนคุย ชวนชมขนมไม่ให้เพลิดเพลิน จนถึงบ้านของขุนแผนอย่างปลอดภัย

โหง พราย เป็นฝั่ที่ขุนแผนเลี้ยงไว้ใช้ โดยไปทำพิธีปลุกขึ้นมาจากป่าช้าตั้งแต่ยังเป็นพลายแก้วและเพ็งลึกจากณรง พวกโหงพรายรับใช้ขุนแผนอย่างซื่อสัตย์ตลอดมา ตอนที่ยังไม่มีม้าสีหมอกก็ได้อาศัยขี่คอโหงพราย เดินทางไปถึงจุดหมายปลายทางได้อย่างรวดเร็ว และคอยกระซิบเตือนเมื่อจะมีภัย เช่น คราวที่นางบัวคลี่วางยาพิษในอาหาร นอกจากนั้นยังช่วยปกป้องคุ้มครองญาติใกล้ชิดของขุนแผนด้วย เคยช่วยเหลือพลายงามไว้ ตอนที่ถูกขุนช้างหลอกไปฆ่าในป่า และช่วยนางศรีมาลาคราวที่สมเด็จพระพันวษาให้ตั้งเรือไปรับขุนแผนกันพลายชุมพลเข้าวัง เพื่อสอบสวนคดีทำเสน่ห์แล้วนางสร้อยฟ้าสั่งให้พรรคพวกไปดักฆ่า นางศรีมาลาระหว่างทาง

จากประวัติความเป็นมาและเนื้อเรื่อง ตอนกำเนิดกุมารทอง ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและตัวละครสำคัญของเรื่อง เพื่อนำมาสร้างสรรค์ต่อยอดเรื่องราวเนื้อหาใหม่ ข้าพเจ้าได้เห็นถึงความเป็นมาของกุมารทองและอิทธิฤทธิ์ต่างๆที่กุมารทองสมารถทำได้โดยการปลุกเสกของขุนแผน นอกจากกุมารทองโหงพรายก็เป็นหนึ่งในนั้นด้วย ข้าพเจ้าจึงนำมาผูกเรื่องเชื่อมโยงโดยจินตนาการเพิ่มเติมในแนวคิดที่ว่าเมื่อบ้านเมืองสงบสุข ขุนแผนไม่ได้ให้กุมารทองและโหงพรายทำงานรับใช้แล้วเขาทั้งสองจะต้องเผชิญ ชะตาอย่างไรในโลกแห่งจิตวิญญาณที่ไม่มีอิทธิฤทธิ์ แนวความคิดนี้ข้าพเจ้าได้แต่งเรื่องเพิ่มขึ้นมาในตอนพิเศษ เป็นเรื่องของการผจญภัยและมิตรภาพทั้งดงาม โดยเริ่มตีแผ่ความคิดในวิธีคิดแบบแผนที่ความคิด (Mind map) วิธีนี้ช่วยในการเปิดกว้างทางความคิดขณะที่ต้องการเขียนเรื่องในการสร้างหนังสือนิทาน ภาพสำหรับเด็ก เป็นการเพิ่มข้อมูลที่ง่ายต่อการหาความคิดรวบยอด

วิเคราะห์หลักของแผนที่ความคิด (Mind map)

แผนที่ความคิด (Mind map) คือ การถ่ายทอดความคิด หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสมองลงกระดาษ โดยการใช้ภาพ สี เส้น โยงใย แทนการจดย่อแบบเดิมที่เป็นบรรทัด ๆ เรียงจากบนลงล่าง ขณะเดียวกันมันก็ช่วยเป็นสื่อ นำข้อมูลจากภายนอก ส่งเข้าสมองให้เก็บรักษาไว้ได้ดีกว่าเดิม ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ง่ายขึ้น เราจะเห็นเป็นภาพรวม และเปิดโอกาสให้สมองให้เชื่อมโยงต่อข้อมูลหรือความคิดต่าง ๆ เข้าหากันได้ง่ายกว่า ใช้แสดงการเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งระหว่างความคิดหลัก ความคิด รอง และความคิดย่อยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ลักษณะการเขียนผังความคิด เทคนิคการคิดคือ นำประเด็นใหญ่ ๆ มาเป็นหลัก แล้วต่อด้วยประเด็นรองในชั้นถัดไป

จากวิธีคิดแบบแผนที่ความคิด(Mind map) ได้ปรับใช้กับการหาข้อมูลเพื่อเขียนโครงเรื่องดังนี้มีตัวละครหลักที่นำมาสร้างแผนที่ความคิดคือ ขุนแผน กุมารทอง โหงพราย และตัวละครที่คิดเพิ่มคือหมอผีและแก่ละ ที่นำตัวละครมาเพิ่มนั้นเพื่อให้เรื่องดำเนินไปด้วยความสนุกตื่นเต้นและเพิ่มรสชาติในเนื้อหาละเอียดที่ตรงตามความต้องการ

แผนที่ความคิด (Mind map)

ขั้นตอนที่ 1 เขียนเส้นโยงใย โดยใส่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้มากที่สุด



ภาพที่ 5 ขุนแผน



ภาพที่ 6 กุมารทอง



ภาพที่ 7 โหงพราย

กล่าวเชื้อเชิญ “ผมจะจ่ายให้คุณอย่างงาม ข้าอยากได้กุมารทองมานานแล้ว มันจะทำให้เราร่ำรวย มหาศาล ฮ่าๆ” จอมขมังเวทย์ จากเมืองใหญ่หัวเราะเสียงดัง

แกละตัดสินใจเปิดโหลให้กุมารทองหนีไป “จุกทอง หนีไปเร็วเข้าพ่อกำลังจะเอนายไปขาย” แกละพูดพลางชี้พลาง กุมารทองรีรออย่างหวาดกลัว “ฉันหนีไปนายจะเดือดร้อนนะ” กุมารทองพูด “พ่อรักฉันคงไม่ฉันถึงตายหรอก เร็วๆเข้า” แกละกระซิบ “ลาก่อน” กุมารทองกล่าวอำลา

ขณะเดียวกันแกละกระโดดลงไปในโหลอาคมแทนกุมารทองเพื่อถ่วงเวลา ให้กุมารทอง หมอผีและจอมขมังเวทย์เดินทางมาที่โหลอาคม “นี่แหละของดีของเราครับท่าน” หมอผีพูดอวด แต่แล้วก็ต้องหยุดชะงักตะลึงงัน “โอ นี่เกิดอะไรขึ้นแกละลูกรักเจ้าไปอยู่ในนี้ได้อย่างไรไร่ ลูกรักของพ่อ” หมอผีกล่าวด้วยความตกใจ

ส่วนกุมารทองไม่สามารถออกจากดินแดนมนต์ดำนี้ไปได้ยังเดินกวนกลับมาที่เดิม “เฮ้ ทางนี้ฉันเอง” แกละเรียกกุมารทอง “นายมาได้อย่างไร” กุมารทองถามด้วยความดีใจ “ฉันจะมาพานายออกไปจากที่นี่” แกละตอบ “ใกล้พ้นเขตมนต์ดำแล้ว” แกละบอก “ขอบใจมากแกละ แต่ว่านายรีบกลับบ้านเถอะ พ่อนายรออยู่” กุมารทองพูด เพราะไม่อยากให้แกละเป็นวิญญาณเด็กเร่ร่อนอย่างที่เขาเป็น แกละคิดถึงพ่อขึ้นมาจับใจ “นั่นสินะป่านี่พ่อฉันคงร้องไห้ทั้งวันทั้งคืน ลาก่อนกุมารทอง” แกละพูดอย่างกังวลใจ “ฉันจะไม่ลืมนายเลย แกละเพื่อนรัก ลาก่อน” กุมารทองกล่าวลา แล้วเดินจากไป

หมอผีนำร่างที่ไร้เรี่ยวแรงของแกละออกมาจากโหลอาคม และกอดลูกชายร้องไห้ทั้งวันทั้งคืน จนน้ำตาเปียกชุ่มไปทั่วตัวแกละ แกละฟื้นขึ้นมา ในอ้อมกอดของพ่ออย่างอบอุ่น พ่อสัญญากับเขาว่า จะไม่ทิ้งเขาไปไหนในเวลากลางคืน และเลิกอาชีพหมอผี แกละกอดพ่อและยิ้มอย่างสุขใจ

กุมารทองวิ่งบ้างเดินบ้างจนพ้นเขตมนต์ดำ เขาวิ่งผ่านประตูบานกว้าง และตัวเขาก็เบา ลอยละลือพลิวละลือไปถึงดินแดนแห่งหนึ่งซึ่งเขาได้จากมานานแสนนาน

การเขียนภาพต่อเนื่อง (Story board)

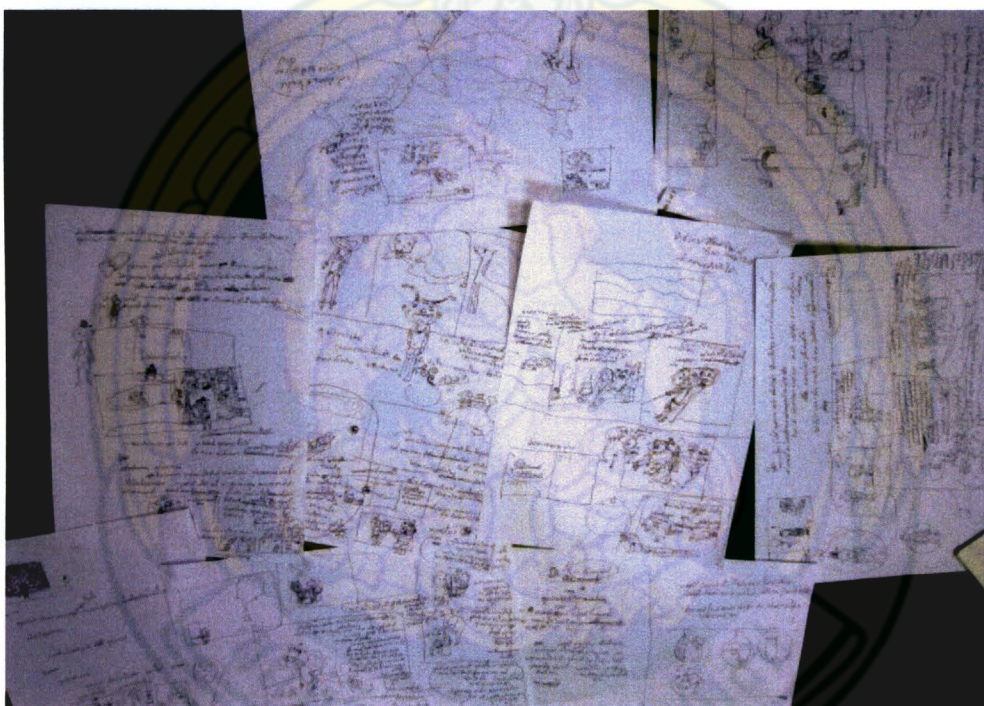
ขั้นแรก การร่างภาพตัวละครของเรื่อง ร่างภาพหารูปแบบบุรุษ ทรง ตัวหลักของเรื่องให้มีลักษณะเด่น ในเรื่องนี้กุมารทองและแกละ เป็นตัวละครหลักของเรื่อง



ภาพที่ 11 การร่างภาพหาข้อมูลก่อนทำภาพต่อเนื่อง



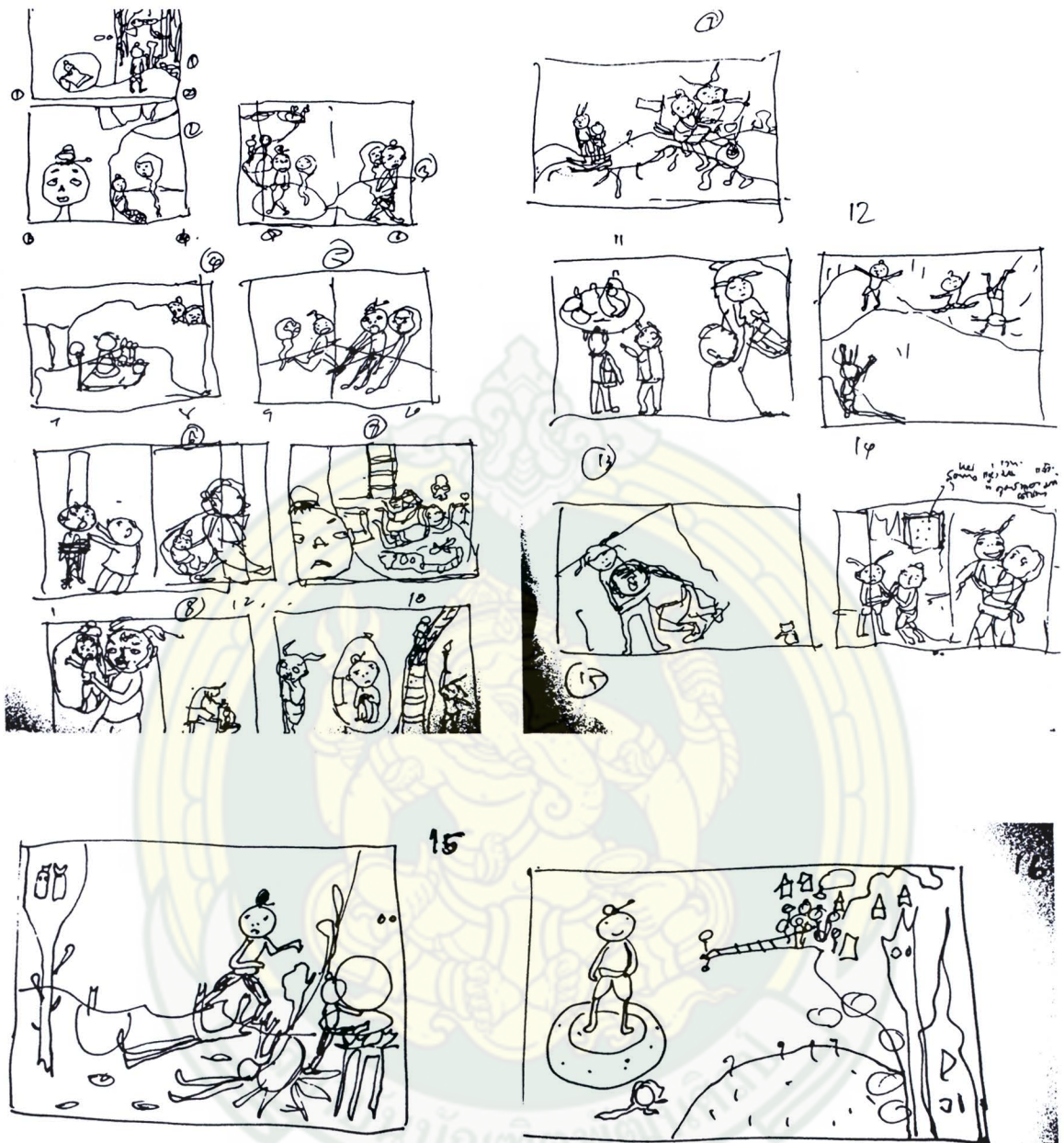
ภาพที่ 12 การร่างภาพหาข้อมูลพร้อมเขียนบทสคริปต์



ภาพที่ 13 ประมวลภาพที่ได้ทำการร่างออกแบบ

ประมวลภาพที่ได้ทำการร่างออกแบบเพื่อหารูปทรงที่เหมาะสมและลงตัวตามต้อง ร่างภาพ และเขียนสคริปต์ควบคู่กันไปแก้ไขไปจนกระทั่งมีความเหมาะสมลงตัว จึงนำมาเขียนเป็นภาพต่อเนื่อง ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ต้องให้ความสำคัญมากที่สุด ต้องเก็บรายละเอียดในการคิดหารูปแบบให้เกิดความสมบูรณ์และสัมพันธ์กันกับเนื้อเรื่องที่แบ่งฉากเอาไว้ จากที่ได้ค้นหาภาพจากการร่างภาพในจำนวนมากได้วิเคราะห์คัดเลือกนำมาเขียนเป็นภาพต่อเนื่อง ดังนี้

ภาพต่อเนื่อง (Story board) เรื่องกุมารทอง



ภาพที่ 14 ภาพต่อเนื่อง (Story board) แบ่งเป็น 16 หน้าคู่ ไม่รวมหน้าปกและปกรอง

การสร้างภาพประกอบ

1. ขั้นตอนการจัดวัสดุอุปกรณ์

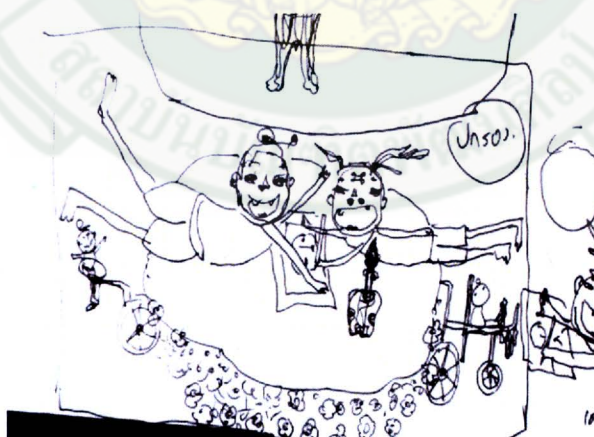
เนื่องจากเป็นงานที่ใช้เทคนิคทางจิตรกรรม เขียนสีอะคริลิกลิคบนกระดาษแข็ง จึงไม่มีความซับซ้อนในการจัดเตรียมอุปกรณ์วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เลือกทำบนกระดาษแข็งซึ่งมีค่าที่เป็นกลางง่ายต่อการวางโครงสีและเป็นวัสดุที่เกี่ยวข้องกับวัยเด็กที่มักใช้เป็นของเล่น ซึ่งตรงตามแนวความคิดที่วางแผนไว้



ภาพที่ 15 วัสดุอุปกรณ์

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานเริ่มด้วยขั้นตอนการขยายภาพร่างจากภาพต่อเนื่องที่ได้ทำไปในขั้นตอนแรก สร้างรูปทรง องค์ประกอบของภาพ คำนวณน้ำหนักและวางโครง สีตามเนื้อหาของภาพให้มีความสัมพันธ์กัน ดังนั้นเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจอย่างเป็นระบบ จึงเรียงลำดับการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ ตามขั้นตอนดังนี้ ซึ่งนำส่วนที่เป็นโครงของหนังสือภาพมาสร้างลำดับขั้นตอน ซึ่งเป็นตัวอย่างที่เข้าใจง่าย และสามารถ นำกระบวนการสร้างสรรค์นี้ไปปรับใช้ได้กับทุกฉากของต้นฉบับภาพประกอบในเล่มนี้

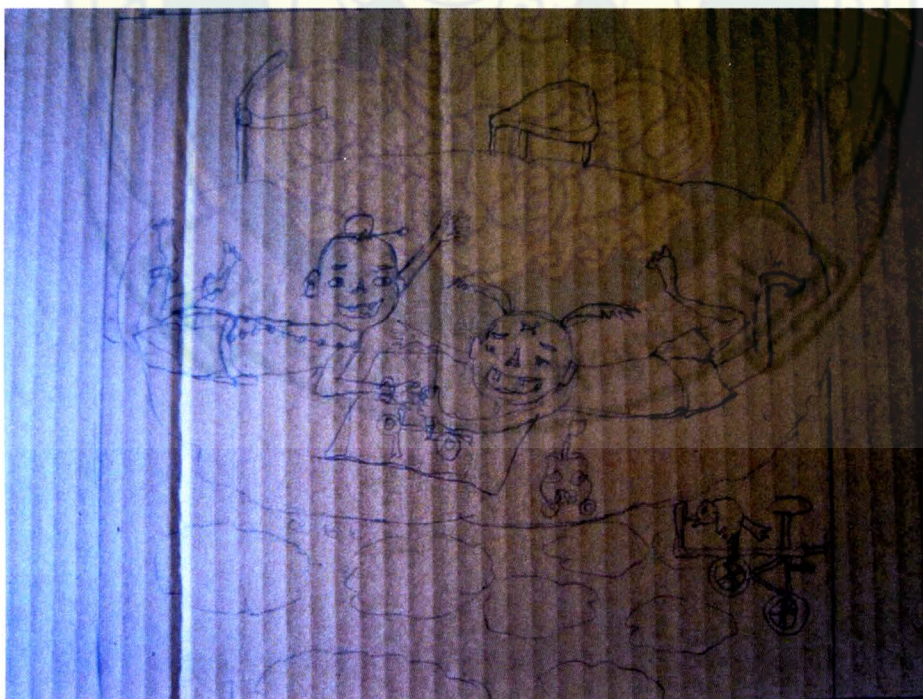


ภาพที่ 16 ภาพร่างต้นแบบ

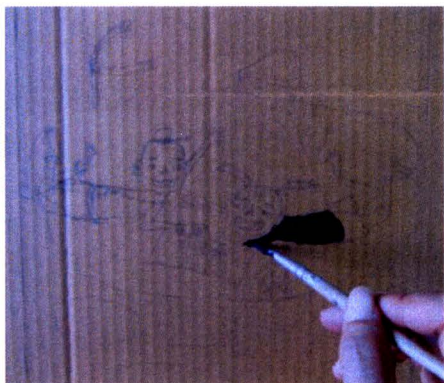
2.1 ร่างภาพต้นแบบลงบนกระดาษร่างภาพโดยเลือกภาพที่สมบูรณ์เหมาะสมที่สุดซึ่งขั้นตอนนี้ต้องใช้อาศัยข้อมูลจากเนื้อเรื่องทั้งหมดเนื่องจากเป็นปรกรอง ซึ่งปรกรองจะเป็นตัวนำเรื่องนำสายตาให้เปิดอ่านหน้าต่อไปแต่ต้องเป็นฉากที่ดูสบายๆไม่เข้มข้นมากนัก เพื่อเว้นที่ว่างไว้ให้จินตนาการในหน้าต่อไป จากนั้นเตรียมกระดาษลึงตัดกระดาษลึงที่ขนาด 8x10 นิ้ว จากนั้น เพื่อนำมาขยายบนกระดาษที่เตรียมไว้



ภาพที่ 17 ร่างภาพจากต้นแบบลงบนกระดาษลึง



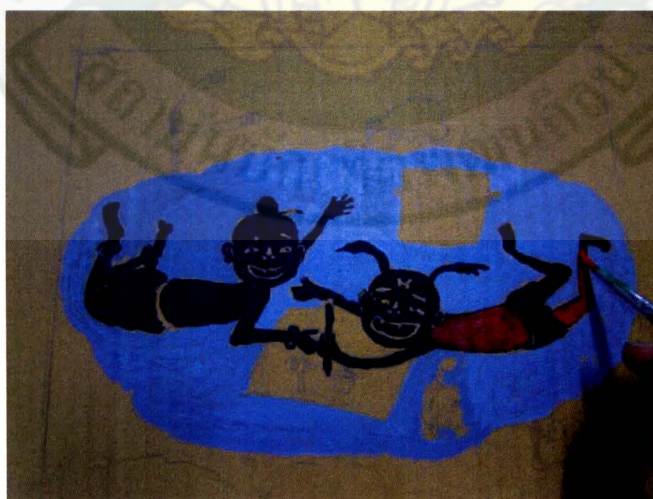
ภาพที่ 18 ภาพร่างที่สมบูรณ์แล้ว



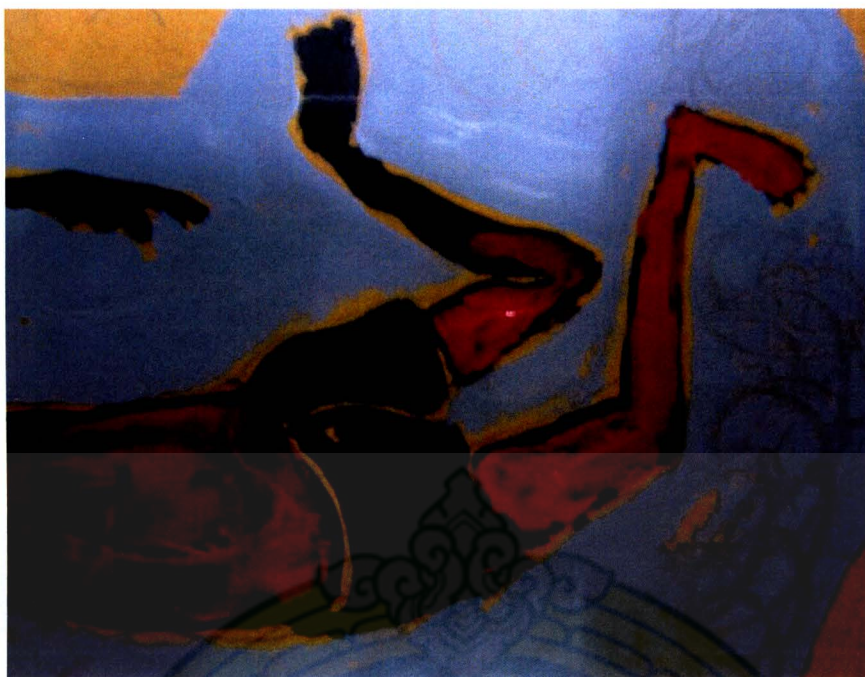
ภาพที่ 19 แสดงการลงสีพื้น ลงสีพื้นตัวละครด้วยสีดำ
โดยเว้นช่องว่างของรอยต่อเส้นไว้ เพื่อเป็นเส้นตัดขอบ



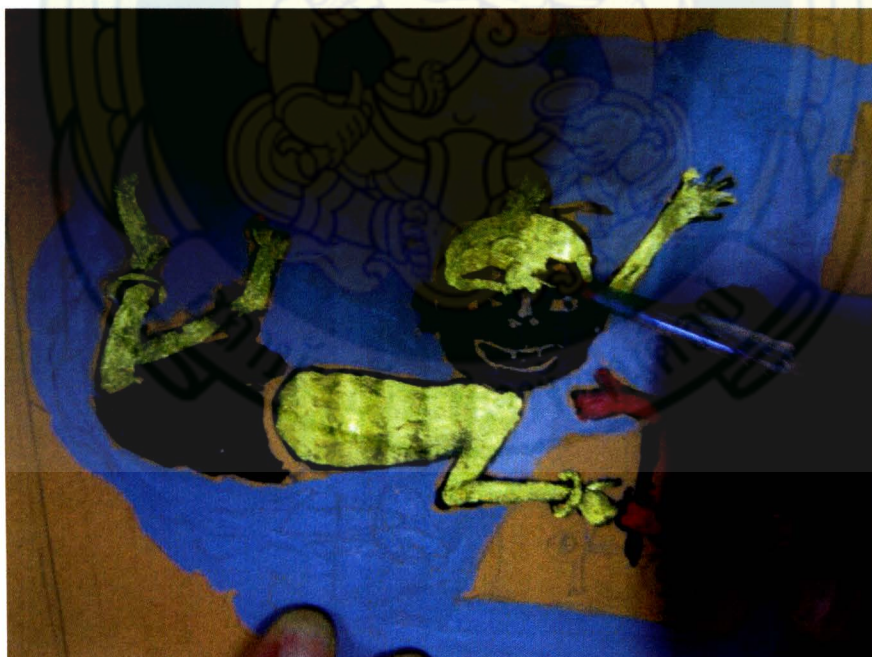
ภาพที่ 20 ทำสีพื้นหลังเป็นสีฟ้าเข้ม



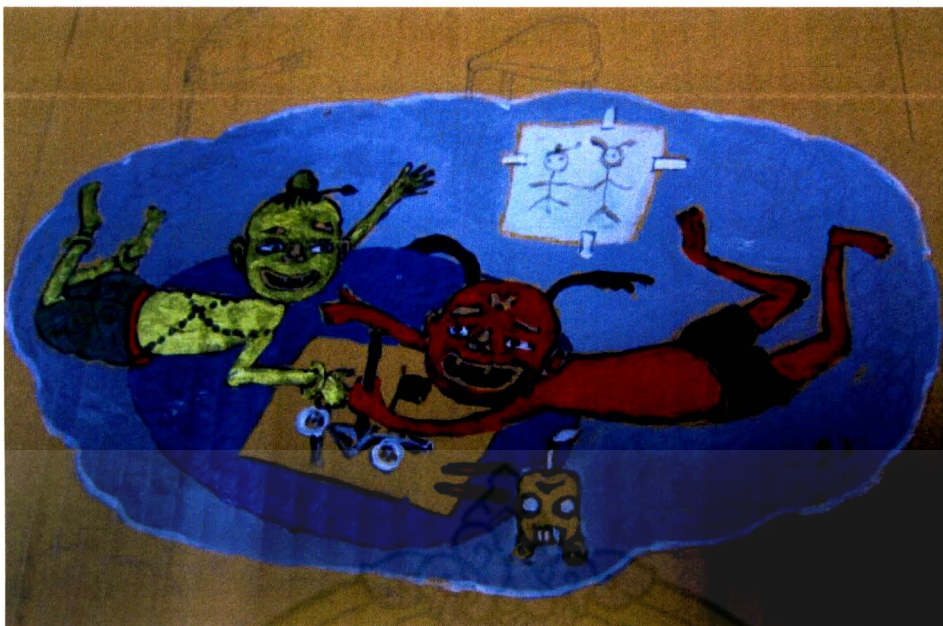
ภาพที่ 21 ลงสีแดงสดทับซ้ำ



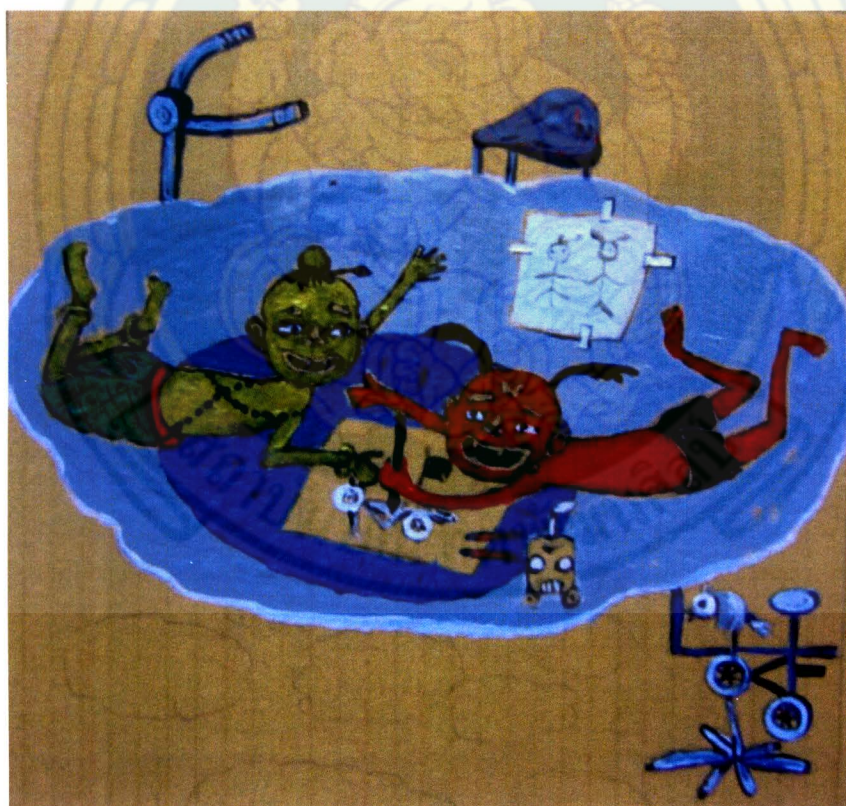
ภาพที่ 22 ลงสีตัวละครด้วยสีแดงสด เว้นขอบสีดำให้เป็นเส้นตัดซึ่งวิธีนี้ทำให้รูปทรงเกิดการตัดทอนและเส้นรอบนอกไม่ทึบหนักจนเกินไป ระบายสีอ่อนลงพื้นหลังและใช้การขีดขีดขณะสียังไม่แห้ง เพื่อเพิ่มพื้นผิวให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



ภาพที่ 23 ลงสีทองบนพื้นสีดำ เพื่อให้สีสดขึ้นและป้องกันการดูดสีซีดจางจากเนื้อกระดาษสี



ภาพที่ 24 ใช้สีพื้นเข้ามามีส่วนร่วมในชิ้นงาน โดยหาจังหวะเว้นให้เป็นส่วนหนึ่งของการระบายสี ซึ่งเป็นสีแทรกเพียงเล็กน้อย เพิ่มรูปทรงวงกลมที่พื้นหลังเป็นสีเข้มเพื่อเพิ่มค่าน้ำหนัก



ภาพที่ 25 เก็บรายละเอียดของภาพ ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

ผลงานต้นฉบับ หนังสือภาพสำหรับเด็ก เรื่องกุมารทอง

แยกเนื้อหาเรื่องราวไว้บนกระดาษไข เพื่อง่ายต่อการจัดวางก่อนจัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม ภาพผลงานเรียงลำดับดังนี้



ภาพที่ 26 หน้าปกหน้าคู่ ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 27 ปกรอง ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 28 ชื่อผลงาน “กลางป่าช้า” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 29 ชื่อผลงาน “โหงพราย” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 30 ชื่อผลงาน “เดินทาง” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



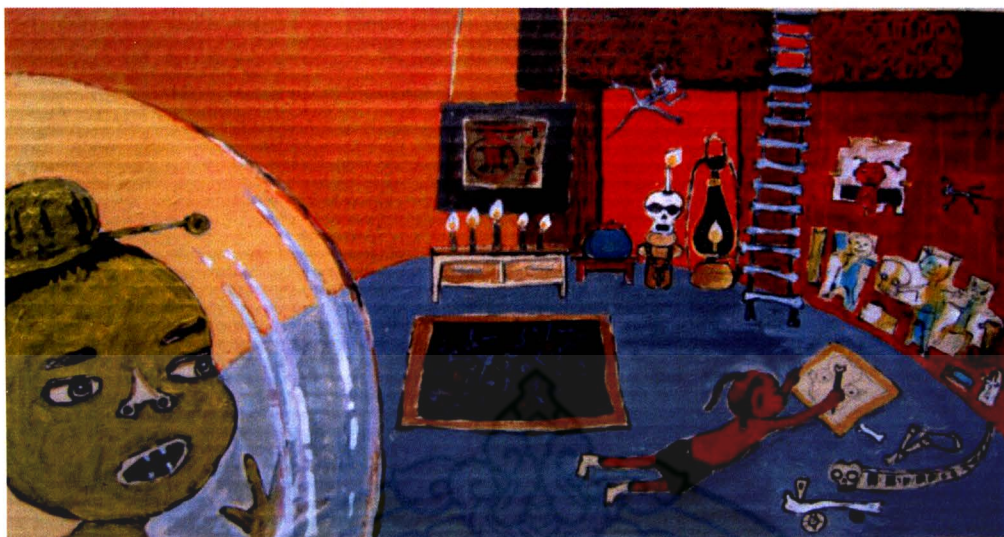
ภาพที่ 31 ชื่อผลงาน “หมอผี” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 32 ชื่อผลงาน “คีนระทีก” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 33 ชื่อผลงาน “จับตัว” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 34 ชื่อผลงาน “ที่บ้าน” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 35 ชื่อผลงาน “เพื่อน” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 36 ชื่อผลงาน “ผาดโผน” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 37 ชื่อผลงาน “ความหวัง” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



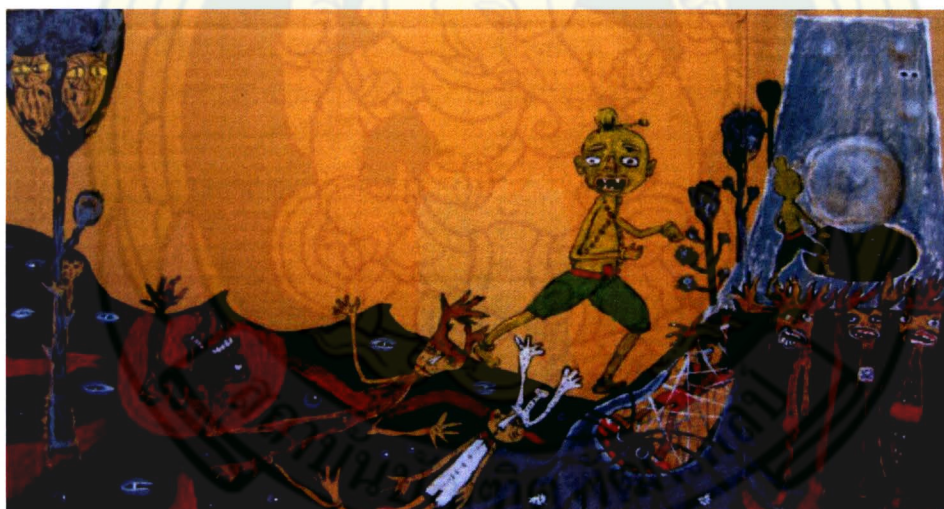
ภาพที่ 38 ชื่อผลงาน “สลับร่าง” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



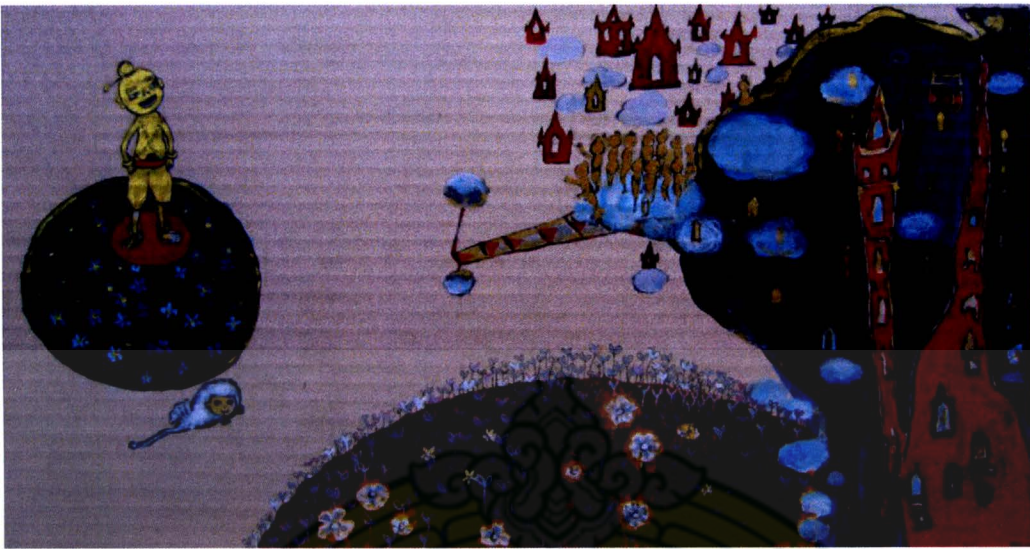
ภาพที่ 39 ชื่อผลงาน “ร่างใหม่” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 40 ชื่อผลงาน “พ่อ” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 41 ชื่อผลงาน “ด่านสุดท้าย” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง



ภาพที่ 42 ชื่อผลงาน “กลับบ้าน” ขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนกระดาษลัง

ขั้นตอนการทำดัมมี่

ดัมมี่คือการทำหนังสือจำลองเล่มเล็กๆของหนังสือที่จะทำขึ้น โดยทำรายละเอียดจากบทสคริปต์ มาเขียนก่อนที่จะพิมพ์เป็นเล่ม เพื่อดูความเหมาะสม

การทำหนังสือจำลองทำหลายวิธีใช้สัญลักษณ์แทนภาพก็สามารถทำได้ แต่ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ใช้ภาพที่เขียนไว้拿去ถ่ายเอกสารแล้วนำมาจัดหน้าตามลำดับฉากที่วางแผนไว้ให้สัมพันธ์กัน ตัดแต่งให้เป็นรูปเล่มก่อนนำไปพิมพ์



ภาพที่ 43 หน้าปกหนังสือจำลอง



ภาพที่ 44 ภายในเล่มหนังสือจำลอง



ภาพที่ 45 ภายในเล่มหนังสือจำลอง

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์การสร้างภาพประกอบนิทาน

การออกแบบรูปเล่ม

รูปเล่มมีขนาด 20 x 25 เซนติเมตร เป็นรูปเล่มที่มีขนาดกะทัดรัดเหมาะสำหรับเด็กในวัยหกลถึงเก้าขวบ การสร้างภาพประกอบต้องไม่ใหญ่เกินขนาดเล่มที่จะจัดพิมพ์ หรือใหญ่เกินไป เล็กน้อยหากภาพเขียนใหญ่เกินขนาดที่วางแผนไว้มากเกินไปเมื่อนำไปย่อพิมพ์รูปภาพจะดูแข็งไม่สวยงามตามต้องการ ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้เขียนภาพพอดีกับขนาดที่จะจัดพิมพ์ เพื่อลดปัญหาดังกล่าว การออกแบบฉากภายในรูปเล่ม ใช้วิธีการเว้นที่ว่างและใส่ลายละเอียดแน่นทั้งภาพสลับ กันไปเพื่อเป็นจุดพักสายตาและกระตุ้นให้อ่านมีความสนใจติดตามจนจบเล่มและเกิดความรู้สึกประทับใจ ภาพที่ เว้นที่ว่าง (ภาพที่ 36) รายละเอียดเต็มทั้งภาพ (ภาพที่ 35)

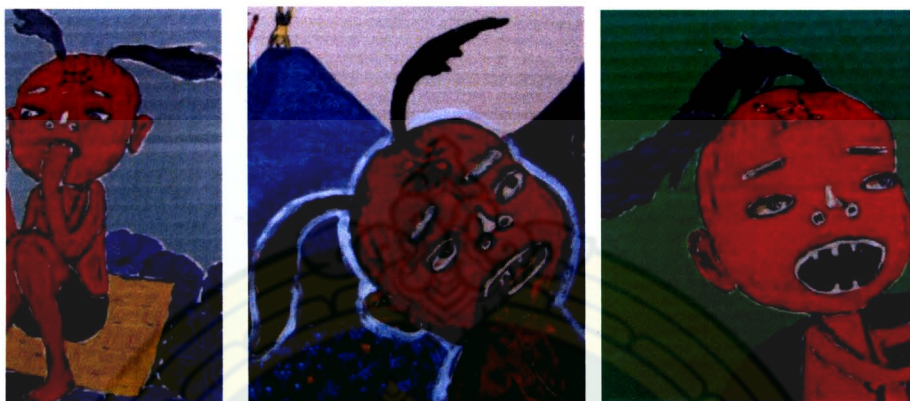
การออกแบบตัวละครหลัก

กุมารทองและแกละเป็นตัวละครหลักในเรื่องกุมารทอง เพราะฉะนั้น จึงต้องพิถีพิถันเรื่องของรายละเอียดให้เหมาะสม เพื่อเสริมให้หนังสือมีความน่าอ่านมากขึ้นและต้องสะดุดตา จัดจำได้ง่าย การออกแบบตัวละครแรกคือกุมารทอง แสดงออกด้วยสีหน้าท่าทาง ให้ดูตลกขบขันลดทอนความน่ากลัว เพื่อเน้นอารมณ์ให้รู้สึกสนุกสนานในบางตอนของเรื่อง รูปร่าง และเครื่องแต่งกาย เขียนตามข้อมูลที่ค้นคว้าและผสมจินตนาการร่วมด้วย โดยใช้รูปทรงที่ตัดทอนแบบศิลปะเด็กที่มีความตรงไปตรงมาเข้าใจง่าย สีทองที่ทาที่บนพื้นสีดำทำให้เกิดสีสดขึ้น และเว้นขอบเป็นเส้นตัดไปพร้อมกันเพื่อลดขั้นตอนให้น้อยลงและส่งผลให้ภาพดูไม่แข็งเกร็ง ให้ความรู้สึกไม่ตึง เครียดจนเกินไป เทคนิคนี้ ใช้หลักและความรู้สึกของเส้นจากงานภาพพิมพ์แกะไม้และงานลายรดน้ำเพื่อให้เกิดการพัฒนาเทคนิคส่วนตน ในบางส่วนใช้วิธีขีดขีดเส้นอิสระ เช่นในลายผ้าของกุมารทอง ผลที่ได้รับนั้นทำให้งานดูมีชีวิต สดุกสนาน แตกต่างกับการใช้วิธีตัดเส้นด้วยพู่กัน และเป็นวิธีที่ง่ายเมื่อเด็กอ่านแล้วสามารถนำไปวาดรูปเล่นเองได้



ภาพที่ 46 ตัวละครหลัก “กุมารทอง”

แกะเป็นตัวละครที่ดำเนินเรื่องและสร้างสีสันให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น รูปร่าง การแสดงสีหน้าจะเน้นให้ดูเป็นเด็กจอมแก่น จอมเกร ก้าวร้าว เพื่อให้ตรงกันข้ามกับบุคลิกภายใน สี แดงสดลงบนพื้นสีดำให้ดูรู้สึกมีพลังแข็งแรง เป็นสีสดที่สามารถเพิ่มจุดสนใจในภาพได้ เป็นลูกขัดที่ทำให้หนังสือดูไม่จืดชืด สีสดสีแดงกับรูปทรงที่ตัดทอนแบบศิลปะเด็กเป็นที่จดจำง่าย และเป็นสีที่เด็ก ชอบใช้วิธีการลงสีในลักษณะเดียวกันกับกุมารทอง คือเว้นขอบดำเพื่อให้เป็นเส้นตัดและมีรอยขีด ขีดที่อิสระตามตัวและใบหน้าเพิ่มพื้นผิวให้แสดงออกทางอารมณ์



ภาพที่ 47 ตัวละครหลัก “แกะ”

ส่วนโหงพรายนั้นเป็นตัวละครเสริมที่ออกแบบให้เป็นเหมือนผีเด็กผู้หญิง ซึ่งในตำนานในเรื่อง ขุนช้างขุนแผนนั้นโหงพรายเป็นภูติผีเพศหญิงที่มีความดุร้ายรูปร่างน่าเกลียดน่ากลัว หายตัวได้อย่าง ลึกลับ

รูปทรงที่ออกแบบใหม่ตามจินตนาการที่ต้องการให้เป็นผีเด็กที่น่าสงสาร จึงสร้างรูปทรงให้ คล้ายกับวิญญาณที่ลอยได้ แต่ในเรื่องนั้นไม่สามารถลอยได้ เดินได้เชื่องช้าในบางครั้งก็ระโดดตาม กุมารทองเพราะมีเพียงขาเดียว ใช้วิธีการลงสีแบบง่ายระบาย สีและใช้เส้นอิสระหมุนวนทั่วพื้นผิว สีที่ ใช้เป็นสีที่ให้ความรู้สึกนุ่มนวล ตัวละครนี้เสริมเรื่องราวให้เห็นที่มาของเรื่องราว



ภาพที่ 48 ตัวละครเสริม “โหงพราย”

การสร้างภาพตามสคริปต์

การวิเคราะห์การเขียนภาพตามสคริปต์หรือการแบ่งฉากนั้นวิเคราะห์โดยเลือกนำรูปแบบฉากที่เป็นตอนสำคัญของเรื่อง ดังนี้

หน้าปก การออกแบบหน้าปกของเรื่องกุมารทองวางโครงสรีโดยใช้สีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีที่ตัดกัน และเป็นสีสดเพื่อต้องการให้หน้าปกมีความเด่นสะดุดตา องค์ประกอบภายในหน้าปกจัดเป็นเส้นโค้งรับกัน เป็นจังหวะที่เหมาะสม ชื่อเรื่องใช้สีสดสว่างที่สุดภายในภาพเพื่อเน้นให้เด่นชัดขึ้น หน้าปกเป็นส่วนสำคัญที่สุดของหนังสือ เพราะเป็นสิ่งที่จะนำผู้อ่านเดินทางไปพร้อมกันภายในเล่ม (ภาพที่ 27)

ฉากแรก การออกแบบฉากแรกวางโครงสรีให้ดูรู้สึกมืดทึบลึกกลับเพื่อเพิ่มจินตนาการให้ร่วมกัน คิดต่อว่าภาพต่อไปจะดำเนินอย่างไร ในความมืดทึบนั้นได้แทรกสีสดไว้เป็นบางส่วน เพื่อให้ภาพนั้นมีจุดขัดแย้งแก่ความเลี่ยน และเป็นจุดนำสายตาของภาพ ดัดทอนรูปทรงให้ง่ายต่อการสื่อสารกับเด็ก และได้จินตนาการต่อได้อย่างไม่มีขอบเขต (ภาพที่ 28)

ฉากสำคัญ ภายในหนังสือภาพต้องมีฉากสำคัญเพื่อกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกร่วมให้มากขึ้น แก่ความเบื่อหน่าย เพิ่มรสชาติในการอ่านและอารมณ์สนุกตื่นเต้น ในฉากนี้เกี่ยวกับการผจญภัยซึ่งทำให้จินตนาการต่อไปว่าจะผ่านพ้นเหตุการณ์ไปได้หรือไม่ วางโครงสรีในโทนร้อนเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึก เขียนรายละเอียดค่อนข้างแน่นทึบที่ว่างเพื่อเป็นลูกขัดให้เกิดความงามขององค์ประกอบภาพ สีหน้าท่าทางการแสดงอารมณ์ของตัวละครเป็นสีส้มของภาพ (ภาพที่ 33)

ฉากต่อไปเป็นฉากที่เน้นเรื่องราวของความสนุกและความสุขแบบเด็กๆ โดยสร้างรูปทรงให้เกิดจินตนาการเกี่ยวกับการประดิษฐ์ของเล่นเป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ ฉากนี้ใช้สีสดใส สร้างพื้นผิวให้มีมิติในภาพ วางองค์ประกอบในรูปทรงที่เป็นอิสระ เพื่อปลดปล่อยแห่งจินตนาการให้โลดแล่นไปตามความเคลื่อนไหวของรูปทรงนั้น (ภาพที่ 37)

ฉากจบของเรื่อง หนังสือนิทานภาพจบลงด้วยความสุขเพื่อจรรโลงให้เกิดความสุขทางใจไปกับเรื่องราวกับผู้อ่านควบคู่กันไป จัดองค์ประกอบของภาพให้มีที่ว่างแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ของตัวละคร เพื่อดำเนินให้เห็นถึงการกุมารทองได้กลับบ้านของเขาอย่างมีความสุข รูปทรงดัดทอนสีทองสีแดงสดที่นำมาวางโครงสรีร่วมกันภายในภาพนั้นให้เกิดความรู้สึกมีชีวิตชีวา และเกิดจินตนาการที่ว่ากุมารทองได้ขึ้นมาอยู่บนสวรรค์ที่ซึ่งเขาจากไปแสนนาน (ภาพที่ 42)

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็กในครั้งนี้ ได้รวบรวมลำดับความคิดกระบวนการเทคนิคการทำงาน หนังสือภาพสำหรับเด็ก ทำให้เห็นข้อดีและข้อบกพร่อง เพื่อเป็นแก้ไขและพัฒนาให้ผลงานมีประสิทธิภาพต่อไป สิ่งสำคัญในการทำหนังสือภาพสำหรับเด็กคือการสื่อสารผ่านระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจตรงกันสื่อภาษาให้เด็กได้เรียนรู้และรับความสุขอย่างเพลิดเพลิน มีใช้การบังคับ

ความมีลักษณะเฉพาะตนในผลงาน และการพัฒนาสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญในการทำหนังสือภาพสำหรับเด็ก

แรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญที่ผลักดันให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความประทับใจที่เห็นเด็กในกลุ่มด้อยโอกาสกำลังท่องไปในโลกหนังสือภาพ ความอบอุ่นจากการใช้หนังสือภาพสำหรับเด็กเป็นสื่อประสานความรักภายในครอบครัว เหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้สร้างผลงานต่อไป เพื่อพัฒนาหนังสือภาพสำหรับเด็กให้มีมาตรฐานมากยิ่งขึ้น เพื่อแม่แก่เด็กผู้อยู่ห่างไกล และพัฒนาหนังสือภาพในประเทศให้ได้มีมาตรฐานเทียบเท่าสากล และพัฒนาให้เป็นหนังสือภาพที่มีเนื้อหาสาระและเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างภาคภูมิใจ ในความมีเอกลักษณ์นั้นสามารถเข้าสู่สากลได้อย่างยั่งยืน



บรรณานุกรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ยืนพันธ์, การออกแบบและการเขียนภาพประกอบสำหรับเด็ก.

กรุงเทพมหานคร: สุวิริยาสาน, 2542.

Kanchana Issa-ard, *Dog tale*. Toyama: Oshima ehon gan, 2006.

ทาดาชิ มัตซึอิ, พัฒนาลูกน้อยด้วยการอ่าน. กรุงเทพมหานคร: มุลนิธิซีเมนต์ไทย, 2547.

มุลนิธิเด็ก, วารสารหนังสือเพื่อเด็ก. กรุงเทพมหานคร: ธนัชการพิมพ์, 2544.

เปรมเสรี, วรรณคดีอมตะของไทยสำนวนร้อยแก้วขุนช้าง-ขุนแผน. กรุงเทพมหานคร: รวมสาสน์, 2538.

“ดินแดนแห่งเจ้าตัวร้ายของ มอริซ เซนดัก.”. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก :<http://www.taiwisdom.org>. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2556.



ภาคผนวก



แบบประเมินเล่มฉบับสมบูรณ์
ฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

☐ งานวิจัย

☒ งานสร้างสรรค์

ชื่อผู้วิจัย.....นางกาญจนา.....นามสกุล.....ชลสวัสดิ์.....

สังกัด.....สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.....

หัวข้อโครงการวิจัย.....การสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับเด็ก โดยจินตนาการจากนวนิยายเรื่องขุนช้าง ขุนแผน.....

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับคุณภาพ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

- 5 หมายถึง มีระดับคุณภาพ ดีเด่น (ร้อยละ 80 ขึ้นไป)
4 หมายถึง มีระดับคุณภาพ ดีมาก (ร้อยละ 60-79)
3 หมายถึง มีระดับคุณภาพ ดี (ร้อยละ 40-59)
2 หมายถึง มีระดับคุณภาพ พอใช้ (ร้อยละ 20-39)
1 หมายถึง มีระดับคุณภาพ ควรปรับปรุง (ต่ำกว่า ร้อยละ 20)

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
1. การเขียนบทนำ					
1) นำเสนอให้เห็นลักษณะและความสำคัญของปัญหา/แสดงถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	✓				
2. วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง					
1) ความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย/งานสร้างสรรค์					
2) ความสามารถในการสังเคราะห์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	✓				
3) ความสามารถในการใช้ประโยชน์จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง					
3.วิธีการดำเนินการวิจัย/งานสร้างสรรค์					
1) ความเหมาะสมของวิธีวิจัยหรือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน					
2) ความเหมาะสมของตัวแปร (ถ้ามี)					
3) ความเหมาะสมของเครื่องมือ เทคนิคและกลวิธีในการเก็บรวบรวมข้อมูล		✓			
4) การตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล					
4. การวิเคราะห์ข้อมูล					
1) เป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย	✓				
2) ความเหมาะสมของข้อมูลในการนำเสนอผลการวิเคราะห์					
3) ความชัดเจนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์					

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
5. การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ					
1) ความเหมาะสมของประเด็นที่อภิปราย					
2) การใช้หลักฐานและเหตุผลประกอบการอธิบาย	✓				
3) ความกระจำในการอภิปราย					
4) ความเหมาะสมในการเสนอแนะที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					
6. ความถูกต้องในการเขียนและการพิมพ์					
1) การใช้ภาษา วรรคตอน ย่อหน้า และการสะกดในเนื้อหา		✓			
2) ความถูกต้องของการพิมพ์บรรณานุกรม					

ผลสรุปคุณภาพโดยรวมของผลการวิจัย

- ☒ ดีเด่น
☐ ดีมาก
☐ ดี
☐ พอใช้
☐ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....



(.....รองศาสตราจารย์ สุรพงษ์ สมสุข.....)

วันที่ 6 ต.ค. ๕๖.

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ กาญจนา ชลสุวัฒน์
เกิด 13 เมษายน 2515
สถานที่ทำงาน วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี
โทรศัพท์ 035555370
0815293558

การศึกษา DIPLOMA IN ART EDUCATION YOKOHAMA NATIONAL
UNIVERSITY JAPAN
ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การแสดงผลงาน

- 2546 การแสดงผลงานศิลปกรรมเกี่ยวเทิน ๕ หอวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่น
2547 การแสดงผลงานหนังสือภาพทำมือ หอศิลป์โอซิม่าประเทศญี่ปุ่น
2549-2552 การแสดงนิทรรศการอมตะอาร์ตอวอร์ด ครั้งที่ ๓,๔
2550 การแสดงนิทรรศการจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ ๒๙
2552 การแสดงผลงานนิทรรศการศิลปกรรมพานาโซนิก ครั้งที่ ๑๐
2555 การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยความสัมพันธ์สองวัฒนธรรมไทย-
ลาว
2556 การแสดงนิทรรศการ เดอะชานี่เพลส ณ ประชาคมเมืองโทยามา
ประเทศ ญี่ปุ่น
การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยความสัมพันธ์สองวัฒนธรรมไทย-
ลาว
การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยความสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น
2557 การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยไทย-เวียดนาม

เกียรติประวัติ

- 2544 รางวัลยอดเยี่ยมหนังสือนิทานภาพ โครงการเล่านิทานให้น้องฟังของ
ดับเบิลเอ
2545-2546 ทุนอบรมครูรัฐบาลญี่ปุ่น
2546 รางวัลชมเชยหนังสือภาพทำมือหอศิลป์โอซิม่าประเทศญี่ปุ่น
2547 รางวัลยอดเยี่ยมหนังสือภาพทำมือหอศิลป์โอซิม่าประเทศญี่ปุ่น
2552 รางวัลชมเชยหนังสือภาพของสายการบินเอเอนเอประเทศญี่ปุ่น