Received : 2 September 2022
Revised : 24 November 2022
Accepted : 19 December 2022

วิวัฒนาการทางวัฒนธรรมของการ์ตูนไทย สู่จินตนาการอันก้าวไกลในโลกดิจิทัล

Cultural evolution of Thai cartoons to the far-reaching imagination in the digital world

ณปภัช อโรชาสิริ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Napapat Arochasiri
Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Tachnology Thanyaburi
e-mail : Napapat_C@rmutt.ac.th

บทคัดย่อ

การ์ตูน (cartoon) คือทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามเวลา ความหมาย ในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัจนิยมหรืออสัจนิยม เพื่อการ เสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนแบบเชิงศิลปะ ศิลปินผู้วาดการ์ตูนเรียกว่านักเขียนการ์ตูน (cartoonist) โดยประเภทของการ์ตูนมี 2 ลักษณะ คือ 1) ภาพนิ่ง 2) ภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งได้ 5 ประเภท คือ 1) การ์ตูนการเมือง 2) การ์ตูนขำขัน 3) การ์ตูนเรื่องยาว 4) การ์ตูนประกอบเรื่อง 5) การ์ตูนมีชีวิต ประวัติศาสตร์ของการ์ตูนไทยเริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตก ซึ่งขรัว อินโข่ง จิตรกรแห่งสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ได้รับการขนานนามให้เป็นนักเขียนการ์ตูนไทยคนแรก จวบจนสมัยรัชกาลที่ 6 ภาพล้อหรือการ์ตูนในเมืองไทยเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย โดยในยุคนี้มีนักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกเกิดขึ้น คือ ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) ซึ่งในเวลาต่อมามีนักเขียนการ์ตูนดังในยุคต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย ผลงานการ์ตูนไทยนั้น มีความโดดเด่นด้วยอัตลักษณ์ในด้านลายเส้นที่มีรูปแบบเฉพาะตน เนื้อหาของการ์ตูนโดยส่วนใหญ่จะเชื่อมโยงกับบริบทของวัฒนธรรม สังคม การเมือง การปกครอง และเศษฐกิจในยุคนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน ในปัจจุบันนักเขียนการ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลจากโลกดิจิทัล มีการปรับกระบวนการสร้างสรรค์ และวิธีการนำเสนอผลงานที่เกิดจากจินตนาการให้เชื่อมโยงกับโลกมากยิ่งขึ้น โดยใช้รูปแบบของเทคโนโลยีและแอปพลิเคชันเพื่อตอบสนองความต้องการของโลกโซเชี่ยว

คำสำคัญ : พัฒนาการของการ์ตูนไทย, จินตนาการ, นิยายภาพ, โลกดิจิทัล

Abstract

Cartoons are a two-dimensional form of visual art. where specific meanings change over time. Semi-realism or realism drawing or painting for satire, mockery, comedy, or expression of an artistic process. An artist who draws cartoons is called a cartoonist. There are 2 types of cartoons, namely 1) still images 2) animated cartoons, which can be categorized into 5 categories: 1) political cartoons 2) humorous cartoons 3) long story cartoons 4) accompanying cartoons 5) living cartoons. The history of Thai cartoons begins with the advent of Western art. Khrua In Khong Painter of the Rattanakosin period Has been dubbed as the first Thai cartoonist. until the reign of King Rama 6 Caricatures or cartoons in Thailand are widely popular. In this era, the first political cartoonist was born. is Khun Patiphak Pimlikit (Pleng Tripin) Later, there were famous cartoonists in different eras. a lot happened Thai cartoon works It is distinguished by its identity in the form of lines that have a unique pattern. The content of most cartoons will be clearly linked to the cultural, social, political, government and economic contexts of that era. Nowadays, Thai cartoonists are influenced by the digital world. The creative process has been adjusted. and how to present works created by imagination to connect with the world more By using the form of technology and applications to meet the needs of the social world.

Keyword : Development of Thai cartoons, Imagination, Visual novel, Digital world

1. บทนำ

บทความเรื่องนี้ ได้ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการทางด้านการเขียนการ์ตูนของคนไทยที่มีมาอย่างยาวนานตั้งแต่ในรัชสมัยรัชกาลที่ 3 จวบจนถึงปัจจุบัน นับเวลาเป็นร้อยปี ที่คนไทยได้เห็นความก้าวหน้าทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานการเขียนการ์ตูนโดยฝีมือของคนไทยตั้งแต่ในอดีต การศึกษารูปแบบการถ่ายทอดผลงานที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน จนเป็นที่ยอมรับและเป็นที่ประจักษ์ในวงการการเขียนการ์ตูนในประเทศไทยที่ผ่านกาลเวลา ซึ่งถูกเชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรม สังคม การเมือง การปกครองอย่างมีนัยยะสำคัญ โดยถูกถ่ายทอดและส่งผลต่อการเรียนรู้ให้กับคนในชาติ ในรูปแบบของการ์ตูน การศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอผลงานทางด้านเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบการเขียนการ์ตูนของนักวาดการ์ตูน ในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้การเผยแพร่ผลงานยังสอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (cultural diffusion) หมายถึง การแพร่กระจายของรายการต่าง ๆ เช่น ความคิด รูปแบบ ศาสนา เทคโนโลยี ภาษา ทางวัฒนธรรมในหมู่ปัจเจกบุคคล ภายในวัฒนธรรมเดียวหรือจากวัฒนธรรมหนึ่งไปอีกวัฒนธรรมหนึ่ง (วิกีพีเดีย, 2565: ออนไลน์)

2. เนื้อหาของเรื่อง

การ์ตูน คือ การ์ตูนเป็นรูปแบบหนึ่งของการวาดภาพประกอบซึ่งโดยทั่วไปเกิดจากการวาด หรือบางครั้งในรูปแบบแอนิเมชั่น ในรูปแบบไม่เหมือนจริงหรือกึ่งสมจริง ความหมายของการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงมาตลอดยุคของประวัติศาสตร์ แต่ความหมายร่วมสมัยของการ์ตูนคือ ภาพหรือชุดของภาพที่มีเป้าหมายเพื่อเหน็บแนม, ล้อเลียน หรือ ความตลก หรืออาจหมายถึงภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากชุดต่อเนื่องของภาพเขียนเพื่อให้เกิดแอนิเมชั่น คำเรียกผู้สร้างสรรค์การ์ตูนคือ การ์ตูนนิสต์ หรือ แอะนิเมเตอร์ (วิกีพีเดีย, 2565: ออนไลน์)

การ์ตูน (cartoon) คือทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามเวลา ความหมาย ในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัจนิยมหรืออสัจนิยม (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง) เพื่อการ เสียดสี การล้อเลียน ความขบขันหรือการแสดงออกซึ่งกระบวนแบบเชิงศิลปะ ศิลปินผู้วาดการ์ตูนเรียกว่านักเขียนการ์ตูน (cartoonist)

ในยุคอดีต การ์ตูน หมายถึง ภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนมักจะหมายถึง แอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ที่มีการฉายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทน รายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์

การ์ตูน หมายถึง ลายเส้นภาพวาดคน สัตว์ สิ่งของในรูปแบบที่เหมือนหรือมีเค้าโครงที่ใกล้เคียงกับของจริงหรือต่างจากของจริงตามจินตนาการของผู้วาดการ์ตูน เช่น การ์ตูนภาพคน การ์ตูนภาพสัตว์ หรือภาพสิ่งของที่มีหู มีตา มีปาก เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนในปัจจุบันจะพบได้จากหนังสือ, หนังสือพิมพ์ ซึ่งมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับข่าว การเมือง บันเทิง, โปสเตอร์, ภาพยนตร์ เป็นต้น (digitalschool club, 2565 : ออนไลน์)

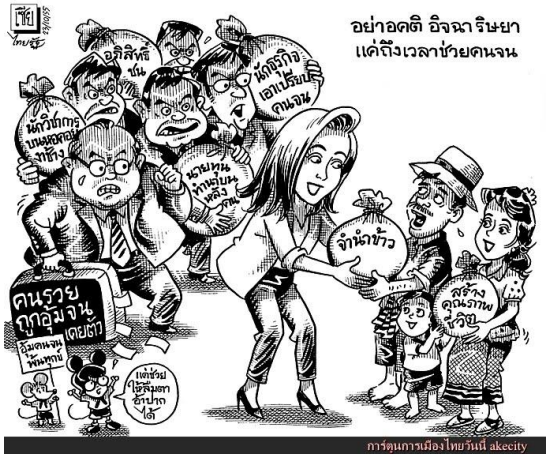
ประเภทของการ์ตูนมี 2 ลักษณะ คือ

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (STATIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถเป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง

2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (DYNAMIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงลีลาอิริยาบถต่าง ๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

ประเภทของการ์ตูนในประเทศไทย แบ่งได้ 5 ประเภท คือ

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคล หรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสนใจมีความคิดเห็นใหม่ๆลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่มีก็ได้ (รูปที่ 1)



รูปที่ 1 การ์ตูนการเมือง
ที่มา : https://board.postjung.com (2565)

2. การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก การ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียน เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย (รูปที่ 2)



รูปที่ 2 การ์ตูนขำขันเน้นความตลกขบขันเป็นหลัก
ที่มา : https://board.postjung.com (2565)

3. การ์ตูนเรื่องยาว (Comicorserial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น และฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นนิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน จักร ๆ วงศ์ ๆ เป็นต้น (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 การ์ตูนเรื่องยาวในอดีตที่ได้รับชื่อเสียงมาอย่างยาวนาน
ที่มา : https://board.postjung.com (2565)

4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการศึกษา (รูปที่ 4)



รูปที่ 4 ผลงานการเขียนการ์ตูนของชัย ราชวัตร
ที่มา : https://board.postjung.com (2565)

5. การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหว มีการลำดับภาพ และเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์ (Art by Kru.Kaem, 2565 : ออนไลน์)



รูปที่ 5 การ์ตูนอนิเมชั่นที่ได้รับความนิยมที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง
ที่มา : https://th.theasianparent.com (2565)

วิวัฒนาการของการ์ตูนไทยในยุคสมัยต่างๆ

ประวัติศาสตร์การ์ตูนไทยเริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตก ซึ่งขรัวอินโข่ง จิตรกรในสมัยรัชกาลที่ 3 - รัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้นำมาใช้เป็นคนแรกในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังลักษณะเหมือนจริง หลายคนจึงถือกันว่าท่านเป็น **“นักเขียนการ์ตูนไทยคนแรก”**

ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ภาพล้อหรือการ์ตูนในเมืองไทยเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะแนวการ์ตูนล้อการเมือง ยุคนี้ได้มีนักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกเกิดขึ้น คือ **ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต** (เปล่ง ไตรปิ่น) (รูปที่ 6) แม้รัชกาลที่ 6 เองก็ทรงโปรดการ์ตูนลักษณะดังกล่าว ดังปรากฏหลักฐานว่า มีภาพวาดฝีพระหัตถ์ล้อเหล่าเสนาบดีและข้าราชบริพารในพระองค์อยู่เสมอๆ ตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ดุสิตสมัย (รูปที่ 7)



รูปที่ 6 ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิตและภาพวาดการ์ตูนที่เป็นเอกลักษณ์
ที่มา : https://mgronline.com (2565)



รูปที่ 7 ภาพล้อพระยานนทิเสนฯ ปลัดบัญชาการกระทรวงคลัง ซึ่งโดนคดีล็อคเลขล็อตเตอรี่
ที่มา : https://mgronline.com (2565)

ถึงสมัยรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนซบเซาลงเนื่องจากพิษเศรษฐกิจ จนถึง พ.ศ. 2475 ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียนการ์ตูนดัง ๆ เกิดขึ้นในยุคนี้หลายคน อาทิ สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้นำเรื่องสังข์ทองมาวาดเป็นการ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของประเทศไทย ลงในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ และเจ้าของตัวการ์ตูน "**ขุนหมื่น**" ซึ่งดัดแปลงมาจากป๊อบอายและมิกกี้ เมาส์ โดยเป็นตัวตลกแทรกอยู่ในการ์ตูนจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องต่าง ๆ ต่อมานักเขียนการ์ตูนคนอื่นๆ จึงสร้างการ์ตูนตัวหลักของตัวเองขึ้นมาบ้าง นอกจากนี้ยังมีนักเขียนการ์ตูนแนวเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะรพ คนอื่น ๆ เช่น วิตต์ สุทธิเสถียร จำนงค์ รอดอริ ส่วนนักเขียนในยุคเดียวกันแต่วาดคนละแนวก็มีเช่นกัน เป็นต้นว่า ฉันท์ สุวรรณบุณย์ ผู้บุกเบิกการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นคนแรกของประเทศไทย

ส่วนตัวการ์ตูนแบบไทยนั้น เมื่อพ.ศ. 2495 ได้มีการสร้างหนูไก่ หนูนิด หนูหน่อย หนูแจ๋ว โดย“ตุ๊กตา” หรือ พิมล กาฬสีห์, สร้างนายศุขเล็ก โดย ประยูร จรรยาวงษ์ (รูปที่8) นักเขียนการ์ตูนเจ้าของฉายา **“ราชาการ์ตูนไทย”** ซึ่งมีทั้งการ์ตูนตลกและการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ผลงานของผู้นี้ได้รับรางวัลแมกไซไซส่วนที่แต่งเรื่องเป็นการ์ตูนเล่มหรือนิยายภาพนั้นมีนักเขียนการ์ตูนอีกหลายคนที่มีชื่อเสียง เช่นปยุต เงากระจ่าง, เหม เวชกร, วิตต์ สุทธิเสถียร, จำนงค์ รอดอริและคนอื่นๆ ต่างสร้างตัวการ์ตูนของตนจนเป็นที่รู้จักกันดีเช่น พ.บางพลี สร้างอัศวินสายฟ้า, จุก เบี้ยวสกุลสร้างเจ้าชายผมทอง, ราช เลอสรวง สร้างสิงห์ดำ,ฉันท์ สุวรรณบุณย์ สร้างป่องเปรียว และเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเด็กเป็นคนแรก



รูปที่ 8 ประยูร จรรยาวงษ์ นักเขียนการ์ตูนเจ้าของฉายา “ราชาการ์ตูนไทย”
ที่มา : https://mgronline.com (12/08/2565)

หลังสุดนั้นการ์ตูนได้มีการนำนิทานพื้นบ้านและเรื่องผีมาเขียนเป็นเรื่องแบบไทย โดย ทวี วิษณุกร ซึ่งมีการ์ตูนน่าสนใจอยู่หลายเรื่อง เช่น แม่นาคพระโขนง, นางตานี, แก้วหน้าม้า, โกมินทร์ กุมาร, จอมไพรจอมสิงขร, ราชาร้อยเล่ห์, สองอัศวินดาบดำ, เห้งเจียผู้วิเศษ เป็นต้น นักการ์ตูนไทยผู้นี้เป็นผู้สร้างการ์ตูน “ผีกระสือ” (รูปที่ 9)

เมื่อ พ.ศ.2511 นับเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์จนผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์รูปแบบผีกระสือยอดนิยมนั้นด้วย อีกทั้งยังทำให้กระแสการ์ตูนจากนิยายพื้นบ้าน เรื่องผีสางนางไม้และเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ นั้น ได้รับความนิยมตามมาเป็นอย่างมาก จนเรียกกันทั่วไปว่าการ์ตูนเล่มละบาทเกิดขึ้นครั้งแรกโดยสำนักพิมพ์สากล (แนวหน้า, 2565 : ออนไลน์)



รูปที่ 9 ภาพวาดผลงานของนักเขียนการ์ตูนในยุคอดีต
ที่มา : https://mgronline.com (2565)

ส่วนการ์ตูนไทยในลักษณะมังงะอย่างที่พบเห็นทั่วไปในปัจจุบันนั้น น่าจะมีมาไม่ถึงยี่สิบปี โดยนิตยสารการ์ตูนไทยในแนวมังงะยุคบุกเบิกได้แก่ ไทคอมมิค (Thai Comic) ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และเอ-คอมมิค (a-comic) และ cartoon thai studio ของ สยามอินเตอร์คอมมิค (วิกีพีเดีย, 2565: ออนไลน์)

นักวาดการ์ตูนไทยผู้บุกเบิกและมีชื่อเสียงโด่งดังในตำนาน

ประเทศไทยถือว่าเป็นประเทศที่มีวิวัฒนาการทางการ์ตูนมาอย่างยาวนาน จากผู้วาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในแต่ละยุคแต่ละสมัย ซึ่งผู้วาดการ์ตูนแต่ละท่านล้วนมีฝีมือในการถ่ายทอดผลงานให้เป็นที่ประจักษ์ อีกทั้งยังแสดงถึงอัตลักษณ์และตัวตนที่แสดงออกมาอย่างน่าสนใจโดยเชื่อมโยงกับบริบทของวัฒนธรรม สังคม การเมือง การปกครอง และเศษฐกิจในยุคนั้นๆได้อย่างชัดเจน นักวาดการ์ตูนไทยที่เป็นตำนานคนสำคัญ ได้แก่

เปล่ง ไตรปิ่น : ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต หรือ “เปล่ง ไตรปิ่น” ได้รับการยกย่องเป็น นักวาดการ์ตูนไทย คนแรก โดยมีบันทึกว่าสมัยที่ท่านติดตามราชทูตไปอังกฤษ เคยเป็นเด็กรับใช้ครูศิลปะโดยมีหน้าที่ล้างพู่กันและถือกระป๋องสี ซึ่งเป็นช่วงที่เริ่มครูพักลักจำวิชาวาดรูป ก่อนที่จะเริ่มต้นศึกษาอย่างจริงจังในเวลาต่อมา และออกเดินทางไปยังหลายประเทศพร้อมกับการยังชีพด้วยวิชาเขียนรูป เมื่อกลับมายังสยาม เปล่ง ไตรปิ่น มีงานวาดการ์ตูนล้อการเมืองลงหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ เช่น กรุงเทพ เดลิเมล์ ไทยหนุ่ม บางกอกไทม์ เป็นต้น ฝีมืออันโดดเด่นทำให้ เปล่ง ไตรปิ่น ได้รับพระราชทานรางวัลการประกวดวาดภาพล้อจากรัชกาลที่ 6 ด้วย

สวัสดิ์ จุฑะรพ : นักวาดการ์ตูนไทย ผู้ริเริ่มทำการ์ตูนเรื่องยาวเป็นคนแรกในประเทศ เริ่มจากนำวรรณคดีไทยเรื่อง สังข์ทอง มาเขียนเป็นการ์ตูน ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์และได้รับความนิยมอย่างมาก ต่อมาเขาจึงเขียนการ์ตูนแนวจักรๆ วงศ์ๆ อีกหลายเรื่อง พร้อมด้วยการสร้างคาแรกเตอร์ ‘ขุนหมื่น’ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนดังแห่งยุคอย่างป๊อปอาย และได้นำเอารองเท้าของมิกกี้เมาส์มาใส่ให้ขุนหมื่นสวมใส่ ส่วนเครื่องแต่งกายยังมีความเป็นไทยๆ อยู่ และต่อเมื่อเขาเขียนการ์ตูนจักรๆ วงศ์ๆ เรื่องอื่นก็ต้องมีคาแรกเตอร์ขุนหมื่นติดตามไปเป็นเหมือนตัวตลกคอยสร้างสีสันให้เรื่องนั้นๆ ทำให้ตัวการ์ตูนขุนหมื่นกลายเป็นเหมือนตัวแทนของ สวัสดิ์ จุฑะรพ ส่งอิทธิพลให้ นักวาดการ์ตูนไทยในยุคหลังสร้างตัวการ์ตูนพิเศษประจำตัวขึ้นมา

วิตต์ สุทธเสถียร : นอกจากการ์ตูนที่อิงมาจากวรรณคดีไทยแล้ว ในยุคหนึ่งการ์ตูนที่อิงประวัติศาสตร์ไทยกลายเป็นความฮอตฮิตของผู้อ่าน หนึ่งในเรื่องยอดนิยมคือ การ์ตูนบางระจัน โดย วิตต์ สุทธเสถียร ตีพิมพ์ลงในหนังสือเพลินจิต (รูปที่ 10



รูปที่ 10 ภาพผลงานของวิตต์ สุทธเสถียร
ที่มา : https://www.sarakadeelite.com (2565)

จำนงค์ รอดอริ : นักเขียนการ์ตูนรุ่นบุกเบิกอีกคนที่โดดเด่น กับผลงานการ์ตูนเรื่องระเด่นลันได ตีพิมพ์ในหนังสือศรีกรุง และพระยาน้อยชมตลาด ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ไทยราษฎร์ เน้นเรื่องราวและลายเส้นที่สนุกสนานชวนขบขัน

ฉันท์ สุวรรณบุณย์ : ในขณะที่นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่เล่าเรื่องวรรณคดี ประวัติศาสตร์ นิยายภาพสำหรับผู้ใหญ่ แต่ฉันท์ สุวรรณบุณย์ กลับเลือกการ์ตูนสะท้อนสังคม และยังเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเด็กเป็นคนแรกของไทย โดยมี การ์ตูนชุด ‘ป๋อง-เปรียว’ เป็นผลงานเด่น ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ นอกจากนี้ยังมีการเขียนการ์ตูนประกอบโคลงโลกนิติเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของโคลงยิ่งขึ้น

ประยูร จรรยาวงษ์ : ตั้งแต่ยุคกรุยทาง การ์ตูนไทยก็เฟื่องฟูมาโดยตลอด กระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 วงการการ์ตูนไทยก็แจ้งเกิด นักวาดการ์ตูนไทย ระดับตำนานนาม “ประยูร จรรยาวงษ์” กับคาแรกเตอร์การ์ตูน “นายศุขเล็ก” ประยูร จรรยาวงษ์ไม่ได้โดดเด่นแค่ในเมืองไทย แต่เขายังสามารถออกไปคว้ารางวัลระดับโลกมาแล้วจนได้ฉายา “ราชาการ์ตูนไทย”

เหม เวชกร : บรมครูแห่งวงการวาดภาพและวงการการ์ตูนที่ฉีกแนวการวาดภาพการ์ตูนและภาพประกอบด้วยการเน้นลายเส้นที่ละเอียดและสาดแสงเงา เอกลักษณ์ของ เหม เวชกร คือลายเส้นละเอียดถ่ายทอดความเป็นไทยได้ดี เพิ่มเติมด้วยเทคนิค perspective แบบฝรั่ง เขาวาดหน้าปกหนังสือวรรณกรรมไทยหลายเล่ม เช่น ขุนช้างขุนแผน ศรีธนญชัย นอกจากนี้ยังมีภาพประกอบนิยายผี หนังสือแบบเรียน ผลงานการ์ตูนที่จดจำคือ การ์ตูนชุดศรีธนญชัย ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ประมวญวัน

พิมล กาฬสีห์ : เป็นนักเขียนการ์ตูนอีกคนที่โดดเด่นเรื่องการ์ตูนสำหรับเด็กกับผลงานเด่นการ์ตูนระเด่นลันได และได้ออกหนังสือชื่อ ตุ๊กตา ซึ่งเป็นนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กฉบับแรกในไทย นำเสนอเนื้อหาการอยู่ร่วมกันระหว่างพี่น้อง มีตัวละครเด่นที่อยู่ในใจผู้อ่านคือ หนูนิด หนูไก่ หนูหน่อย และหนูแจ๋ว อีกทั้ง “ตุ๊กตา” ยังเคยได้รับรางวัลที่ 2 ในการประกวดการ์ตูนเอเชียด้วย และหลังจากการเกิดขึ้นของตุ๊กตาก็มีหนังการ์ตูนแนวนี้ออกมาหลายเล่ม เช่น หนูจ๋า เบบี้ ขายหัวเราะ ชัยพฤกษ์การ์ตูน เป็นต้น

อาวัฒน์ : ถ้านึกถึงตำนานการ์ตูนไทยต้องมีชื่อของ “ขายหัวเราะ” อยู่ในนั้น สำหรับหนังสือการ์ตูนที่อ่านได้ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ โดยนักเขียนการ์ตูนที่ร่วมบุกเบิกขายหัวเราะตั้งแต่รุ่นแรก และมีลายเส้นอยู่บนปกขายหัวเราะมาโดยตลอดคือ วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ หรือที่รู้จักในนามปากกา อาวัฒน์ ซึ่งตอนนั้นเขาได้ร่วมกับเพื่อนนักเขียนการ์ตูนอย่าง อาจุ๋มจิ๋ม-จำนูญ เล็กสมทิศ ผลิตการ์ตูนแนวแก๊กขำขันและมุมภาพง่ายๆ แบบ 3 ช่องจบ อาวัฒน์มีคาแรกเตอร์การ์ตูนสุดคลาสสิกที่อยู่ในใจแฟนๆ ได้แก่ คุณโฉลง และ คุณเต๋ว คนติดเกาะ โจรมุมตึก และนักโทษในชุดลายขวาง

สงบ แจ่มพัฒน์ : นักวาดการ์ตูนไทย สายการเมืองและการ์ตูนเด็กโดยใช้นามปากกา “แจ๋วแหวว” มีผลงานปรากฏในนิตยสารและวารสารมากมาย

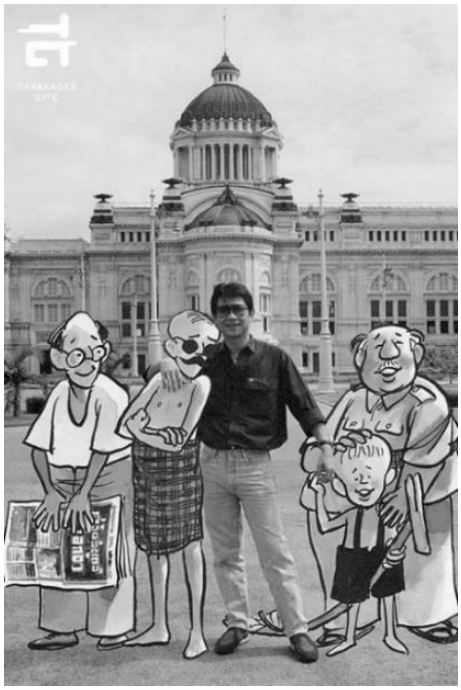
ราช เลอสรวง : ราช เลอสรวง เป็นนามปากกาของ “นิวัฒน์ ธาราพรรค์” (รูปที่ 11) โดดเด่นด้วยการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่อย่าง สิงห์ดำ และ จอมขมังเวทย์ ซึ่งเป็นการ์ตูนไทยแนวพระเอกผู้กล้าหาญและตัวละครเอกมีลักษณะขบถนอกกรอบจากยุคสมัยในช่วง พ.ศ. 2510 ซึ่งเป็นช่วงก่อนที่คนไทยจะได้รู้จักคอมิกส์และเหล่าการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่จากฝั่งตะวันตก



รูปที่ 11 ราช เลอสรวง นามปากกาของ“นิวัฒน์ ธาราพรรค์”
ที่มา : https://www.sarakadeelite.com (2565)

พ.บางพลี : หลังปี พ.ศ. 2510 เป็นยุคที่หนังฝรั่งและหนังญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยและกลายเป็นสื่อความบันเทิงยอดนิยม แนวโน้มของการ์ตูนไทยยุคนั้นจึงมีเนื้อหาไปในทำนองเดียวกับจอทีวี ไม่ว่าจะเป็นอภินิหาร สัตว์ประหลาด ของวิเศษ โดยหนึ่งในการ์ตูนดังยุคนั้นของไทย คือ อัศวินสายฟ้า โดย พ.บางพลี เป็นนิยายภาพนำเสนอเป็นตอนๆ จะเรียกว่าเป็นกัปตันมาร์เวลเวอร์ชันไทยก็ว่าได้ จากคนธรรมดาที่ได้รับพลังวิเศษ มีชุดเสื้อคลุมและต้องออกไปทำภารกิจแก้ไขปัญหาต่างๆ เพื่อผดุงความยุติธรรมให้เกิดขึ้น

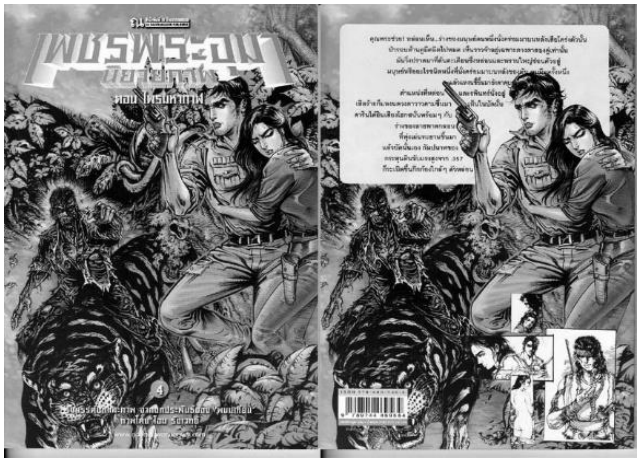
ชัย ราชวัตร : หลังเหตุการณ์ 14 ตุลา 2516 เสรีภาพในสื่อมวลชนเริ่มผลิบาน หนังสือพิมพ์เปิดตัวกันหลายฉบับและนามปากกานักเขียนการ์ตูน “ชัย ราชวัตร” จึงถือกำเนิดขึ้น จากเริ่มต้นที่เขียนการ์ตูนตามบทที่คนอื่นผลิต ก็เปลี่ยนมาเป็นทั้งเขียนการ์ตูนและคิดบทเองในชื่อ “ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน” จำลองสถานการณ์บ้านเมืองที่พูดยาก พูดตรงไม่ได้มาใส่ไว้ในการ์ตูน (รูปที่ 12)



รูปที่ 12 ชัย ราชวัตร และคาร์แรคเตอร์การ์ตูนดัง
ที่มา : https://www.sarakadeelite.com (2565)

ณรงค์ ประภาสะโนบล : นักวาดการ์ตูนชื่อดังที่เป็นเหมือนภาพจำของ ชัยพฤกษ์การ์ตูนนิตยสารการ์ตูนรุ่นบุกเบิกของไทย คาแรกเตอร์ดังของ ณรงค์ หรือ พี่รงค์ คือ ทาร์ซานกับเจ้าจุ่น ร่วมด้วย หนูแหวน ลุงกำนัน ท่านขุน เจ้าแพะ และ เจ้าเปีย

จุก เบี้ยวสกุล : จุก เบี้ยวสกุล หรือ จุลศักดิ์ อมรเวช (รูปที่13)นักวาดการ์ตูนที่จบศิลปะโดยตรงจากเพาะช่าง เขาได้รับฉายา “เจ้าชายแห่งนิยายภาพไทย” ซึ่งผลงานนิยายภาพที่หลายคนจดจำคือเพชรพระอุมาฉบับการ์ตูน (sanook , 2565 : ออนไลน์)



รูปที่ 13 ผลงานภาพจากจุก เบี้ยวสกุล
ที่มา : http://topicstock.pantip.com (2565)

อย่างไรก็ตามไม่ว่าวิวัฒนาการทางการ์ตูนของคนไทยจะผ่านไปกี่ยุคกี่สมัย แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดของนักวาดการ์ตูน นั่นคือการใช้ความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานกับจินตนาการ ให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจที่สุด

ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปสู่จินตนาการอันก้าวไกลในโลกดิจิทัล

จินตนาการ คือ กระบวนการสร้างจินตนาการ (Imagination process) คือ ภาพในความฝันทั้ง ๆ ที่ ยังตื่นอยู่ (Day dreaming) ประกอบด้วย 1) สี (Color) เป็นปรากฏการณ์ทางสายตา ที่สะท้อนให้เห็น 2) มิติ(Dimension) ในการทำงานของสมองว่ามีส่วนที่เป็นสัญชาติญาณ และส่วนที่ช่วยให้เราคิด สมองของคนเราเป็นเหมือนเครื่องจักรที่คิดแบบเปล่งรัศมีออกได้ สมองคิดได้กว้างเพราะ 3) สมองทำหน้าที่รับ (Receiving) คือการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ 4) เก็บงำจำไว้ (Holding) เพื่อสะสมข้อมูลทั้งหมด และ 5) ควบคุม (Controlling) ทำให้เกิดผลออกมาและวิเคราะห์ เนื่องจากการรับรู้ของมนุษย์เรามีลักษณะกระจายออกด้วยเหตุนี้สมรรถนะ ของความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นเพราะว่าระบบสมองเป็นระบบจัดการกับตัวเองได้อย่างธรรมชาติ ถ้าอยู่เฉย ๆ ไม่รู้จักคิดไม่ได้ จะต้องมีการท้าทายต้องคิดตลอดเวลา เหตุผลสำคัญก็คือสมองของมนุษย์มีความสามารถที่จะจัดการระบบตัวเอง (Self-Organizing System) เป็นระบบเหมือนนิเวศวิทยา เหมือนธรรมชาติ (ศรุตานนท์ ไรแสง, 2559 : 45)

พื้นฐานของมนุษย์ในฐานะประสบการณ์ยิ่งคอยๆถูกทำให้เลือนลางลงโดยผ่านกาลเวลา และเสรีภาพ ในขณะจินตนาการ (Imagination) (ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525 : 212) เป็นความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้รับรู้ผ่านการมองเห็น การได้ยิน หรือผ่านวิธีการรับรู้อื่น ๆ จินตนาการ ถือได้ว่าเป็นตัวช่วยสำคัญในการนำความรู้ไปใช้งานจริงและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และยังเป็นรากฐานในการรวม ประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้เข้าด้วยกัน

ปัจจุบันการ์ตูนแบบไทยยังเป็นสื่อส่งเสริมการอ่านให้กับเด็กมากกว่าสื่ออื่น อีกทั้งยังพัฒนาการ์ตูนจากหนังสือไปเป็นภาพยนตร์ เป็นสื่อกราฟิกที่ทันสมัย มีสีสัน ให้สามารถออนไลน์เผยแพร่ให้กว้างไกล และยังได้พัฒนาการรูปแบบการ์ตูนให้เป็นการ์ตูนแบบสากลมากขึ้น จนน่าเป็นห่วงว่าการ์ตูนแบบไทยที่มีการสร้างสรรค์และเป็นลักษณะเฉพาะนั้นจะสูญหายไป ด้วยมีการแข่งขันฝีมือการเขียนการ์ตูนแบบใหม่ที่นิยม โดยเฉพาะการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่น มังงะ (漫画 manga) หมายถึง การ์ตูนที่มีการวาดแบ่งเป็นช่อง ๆ ลงบนกระดาษโดยนักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น ซึ่งปัจจุบันมีการใช้คำนี้กันอย่างแพร่หลายแม้ว่าการ์ตูนนั้นจะไม่ได้มาจากผู้วาดชาวญี่ปุ่นก็ตาม และทั่วไปจะหมายถึง “หนังสือการ์ตูนที่เป็นรูปเล่ม” นั่นเอง (การ์ตูนญี่ปุ่น, 2565 : ออนไลน์) อีกทั้งยังมีการสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนใหม่ๆสำหรับใช้ในธุรกิจออนไลน์มากขึ้นด้วย นั่นคือการสร้างลิขสิทธิ์ในการใช้การ์ตูนที่ทุกคนสามารถคิดและสร้างขึ้นได้เอง (แนวหน้า, 2565 : ออนไลน์)

บทบาทของสื่อดิจิทัลที่มีผลต่อการพัฒนาผลงานการเขียนการ์ตูนในรูปแบบต่างๆ

Digital art คือ การวาดภาพในรูปแบบใหม่ซึ่งต่างจากเก่าไปมากคือจะใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเปลี่ยนจากการใช้ดินสอ สีน้ำ สีไม้ ฯลฯ มาเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ โน๊ตบุ๊ค ไอแพด เมาท์ปากกา และอีกมากมาย ปัจจุบัน digital art ยังเป็นอุตสาหกรรมประเภทบันเทิง ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เพราะนอกจากจะนำรายได้มาสู่ประเทศแล้ว ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สาระความรู้ และแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมในอีกรูปแบบหนึ่ง

ในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ช่วยในการสร้างให้มีความสมจริงหรือเสมือนจริงมากขึ้น (รูปที่ 14) เทคโนโลยีเหล่านี้เกิดขึ้นได้จากการประสมประสานกับความคิดสร้างสรรค์ของทุกๆคน ประกอบเข้ากับการนำอุปกรณ์เครื่องมือที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยในการสร้างภาพแอนิเมชั่น (animation) สร้างการเคลื่อนไหวและสามารถถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านั้นออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชั่น (animation) จึงเป็นส่วนหนึ่งในการเข้าไปช่วยเพิ่ม เสริมเติมแต่งให้สมจริงมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 14 ภาพผลงานฉากที่สร้างให้มีความเสมือนจริงมากขึ้น
ที่มา : https://intrend.trueid.net (2565)

Digital art มุ่งเน้นในเรื่องของการศึกษาและการได้เรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพเคลื่อนไหวด้วยสื่อดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือในโปรแกรมต่าง ๆ เช่น การวาดรูปแบบ Digital Paint การปั้นโมเดลแบบ 3 มิติ (3D Sculpture) และการวาดภาพประกอบ (Illustration) งานศิลปะในเกม เป็นต้น (True, 2565 : ออนไลน์)

อาชีพที่เป็นที่นิยมสำหรับ Digital Art มีดังนี้

CONCEPT ARTIST นักสร้างภาพที่ชัดเจนสำหรับตัวละครหรือฉากบางส่วน

CHARACTER DESIGNER นักออกแบบคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนหรือตัวละครต่างๆ

GAME ARTIST นักออกแบบตัวละครหรือสร้างสรรค์ฉากในเกม

COMIC ARTIST นักวาดการ์ตูนออนไลน์

ILLUSTRATOR นักวาดภาพประกอบตามสื่อต่างๆ

MATTE PAINTER นักแต่งภาพ

โปรแกรมที่ใช้เชื่อมโลกดิจิทัล สู่การเขียนการ์ตูนในยุคสมัยใหม่

ในปัจจุบันจะพบว่ามีแอพพิเคชั่นในการนำเสนอรูปแบบการใช้งานที่หลากหลาย โดยนักวาดภาพสามารถโหลดแอพพิเคชั่นไปใช้งานได้หลายช่องทาง โดยบางแอพพิเคชั่นอาจมีค่าใช้จ่ายในการใช้งาน แต่ก็คุ้มค่าสำหรับการได้ใช้เทคนิคใหม่ ๆ ที่อัพเดทตลอดเวลาการใช้งาน สำหรับนักวาดภาพถือเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญมาก และแอพพลิเคชั่นที่ผลิตขึ้นมาจำนวนมากให้เพียงพอต่อการใช้งาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจของนักวาดภาพแต่ละคนจะนำไปใช้แอพพลิเคชั่นที่สำคัญ และมีผู้ใช้งานจำนวนมาก โดย

มีโปรแกรมที่ได้รับความนิยมในอันดับต้น ๆ อีกทั้งยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาในแนวทางของนักวาดภาพได้อย่างน่าสนใจ อาทิเช่น

1. Procreate เป็นแอปพลิเคชันที่มีประสิทธิภาพสูง และได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่นักวาดภาพดิจิทัล ด้วยคุณสมบัติมากมายเหมือนยก Digital Arts Studio มาไว้ใน iPad สามารถบันทึกวิดีโอขณะที่วาดเพื่อแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการทำงานได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน

2. Adobe Fresco จุดเด่นอยู่ที่การผสมผสานพู่กันแบบพิกเซล (Pixel) และเวกเตอร์ (Vector) เข้าด้วยกัน และยังมีเครื่องมือจำลองการเกลี่ยของสีน้ำ, สีน้ำมัน หรือสีประเภทอื่น ๆ ด้วยโดยโปรแกรมนี้สามารถทำงานร่วมกับ Adobe Photoshop เพื่อแก้ไขภาพที่วาดเสร็จแล้วได้โดยทันทีแบบไร้รอยต่อ และนำเข้าไฟล์จาก Adobe Sketch และ Adobe Draw มาทำต่อได้ด้วยการบันทึกไฟล์ภาพของ Adobe Fresco จะบันทึกเป็น JPG หรือ PNG ส่วนคนที่ต้องการบันทึกวิดีโอ Time-lapse ขณะที่วาดภาพ แอปพลิเคชันตัวนี้ก็สามารถทำได้เช่นกัน

3. Affinity Designer สำหรับคนที่ต้องการวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ แอปพลิเคชันมีความเร็วในการทำงานสูงมาก การย่อขยาย หรือซูม โดยทำงานร่วมกับ Apple Pencil ในการรองรับแรงกด, เอียง, จับองศา ฯลฯ ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

4. Linea Sketch ความพิเศษคือ จะสร้างถาดสีที่มีเฉดสีที่เหมาะสมกับสีที่เลือกอยู่ให้ด้วยอัตโนมัติ การทำงานแบบเลเยอร์ และแบ่งหน้าจอก็มีให้ใช้งานสำหรับการบันทึกข้อมูล สามารถรองรับการบันทึกภาพเป็นไฟล์ตระกูล PDF, JPG หรือแม้แต่ PNG สามารถนำไปใช้งานต่อได้อย่างง่ายดาย

5. Adobe Illustrator: Vector Art เหมาะกับคนที่อยากวาดรูปแบบเวกเตอร์ หากใช้งาน Adobe Creative Cloud อยู่แล้ว แอปพลิเคชันนี้ก็ถือเป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับการวาดรูปบน iPad สามารถผสมผสานรูปภาพเข้ากับลายเส้นเวกเตอร์ได้ด้วยเพื่อสร้างผลงานที่แปลกตาไปจากงานปกติ ซึ่งรองรับขนาดงานได้ใหญ่สุดที่ความละเอียดถึง 8K

6. Vectornator มีจุดเด่น คือ นอกจากการวาดเส้นแล้ว ยังมีระบบฟอนต์ที่ดีมาก ทำให้สามารถใช้ Vectornator ในการออกแบบโลโก้ได้อย่างดีเยี่ยม สร้างงานได้ที่ ความละเอียดสูงสุด 8K, มีระบบ Auto Trace และแพ็คไอคอนกว่า 80,000 รูปแบบที่สามารถใช้งานได้จริง สามารถบันทึกไฟล์ได้หลากหลายนามสกุล ทั้ง AI, PDF, Sketch, Figma, SVG, PNG และ JPG แถมยังรองรับการทำงานร่วมกับ โปรแกรมวาดรูปเวกเตอร์ Adobe Illustrator และ ชุดโปรแกรม Adobe Creative Cloud ได้อีกด้วย

7.Tayasui Sketches มีรูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยการพยายามจำลองรูปแบบการวาดให้เหมือนกับการใช้ปากกา และสี วาดลงบนกระดาษโดยสี กับผลลัพธ์ที่ได้จะเน้นความสมจริงมากกว่ากว่าเป็นดิจิทัลอาร์ทเหมือนแอปพลิเคชันตัวอื่น ๆ เครื่องมือที่มีให้ใช้งานแม้จะไม่มาก แต่ก็เพียงพอต่อการใช้สร้างสรรค์ผลงานดี ๆ ในเวอร์ชัน Pro จะเพิ่มระบบแก้ไขเลเยอร์, รองรับแรงกด ฯลฯ เพิ่มเข้ามา

8. ArtRage โปรแกรมนี้สามารถจำลองสภาพแวดล้อมการวาดให้คล้ายกับการวาดภาพในโลกจริงให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ใน ArtRage มีเครื่องมือมากมายที่จำลองอุปกรณ์จริง ให้ใช้วาดบนแท็บเล็ต iPad ทั้งการวาดภาพสีน้ำมัน, ภาพสีน้ำ, จานสี, ลูกกลิ้ง ฯลฯ ตัวระบบการวาดยังพยายามจำลองผลลัพธ์จากการทาสีบาง และทาสีหนา ที่เกิดจากการซ้ำไปซ้ำมาให้ออกมาสมจริงได้ด้วย

9. Infinite Painter มีให้การใช้งานแค่บนระบบปฏิบัติการ Android เท่านั้น แต่ภายหลังพัฒนาเวอร์ชัน iPadOS ออกมาด้วย แอป Infinite Painter มีหัวแปรงให้เลือกใช้งานกว่า 80 รูปแบบ

และสามารถสร้างหัวแปรงแบบใหม่ใช้เองได้ด้วย รองรับการใช้งานเลเยอร์ และปรับแต่งพื้นผิวของกระดาษ ไฟล์งานยังสามารถบันทึกเป็นไฟล์รูปภาพในตระกูล PSD, PNG หรือ JPG เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานต่อได้อย่างสะดวกง่ายดาย

10. MediBang Paint เป็นแอปพลิเคชันจากประเทศญี่ปุ่นที่ขึ้นชื่อเรื่องมังงะ ภายในแอปพลิเคชันนี้ นอกจากเครื่องมือวาดที่มีให้ใช้งานหลากหลายแล้ว ยังมีเครื่องมืออย่างการแบ่งช่องภาพ, สกรีนโทน ฯลฯ ที่สามารถช่วยเหลือให้การวาดมังงะสะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีให้ใช้งานบนหลายแพลตฟอร์ม โดยสามารถสร้างบัญชี เพื่อทำการ Sync ข้อมูลระหว่างแพลตฟอร์มได้ด้วย

11. Sketchbook มีหัวดินสอ, ปากกา, แอร์บรัช และพู่กันให้เลือกใช้จำนวนมาก สามารถสร้างหัวแปรงที่ชอบเพื่อใช้เองได้ด้วย และมีเครื่องมือที่ช่วยให้การวาดสะดวกขึ้นหลายอย่าง ทั้งระบบ Grid, ไม้บรรทัด, เส้นนำ (Guide) เหนือสิ่งอื่นใด ทุกคุณสมบัติที่มีสามารถใช้งานได้ฟรีโดยไม่ต้องจ่ายเงินเพิ่ม

12. Ibis Paint X โดยทั่วไปผู้ใช้งานสายมังงะ จะนิยมใช้งานวาดภาพกัน เนื่องจากสามารถใช้งานได้ฟรี และมีเครื่องมือให้ใช้มากมาย อีกทั้งยังมีหัวแปรงมากกว่า 300 แบบ รวมไปถึงฟิลเตอร์, สกรีนโทน และโหมด Blending และสำหรับคนที่ต้องการโชว์ผลงานของตัวเอง โปรแกรมก็ยังสามารถรองรับการบันทึกวิดีโอหน้าจอการวาดได้อีกด้วย

13. iArtbook มีความสามารถคล้ายคลึงกับ Procreate มาก หัวแปรงมีให้ใช้งานมากมาย, รองรับระบบเลเยอร์ และสามารถสร้างแอนิเมชันได้ด้วย เป็นแอปพลิเคชันแบบไม่มีค่าใช้จ่ายที่เป็นที่ชื่นชอบของนักวาดโดยทั่วไป

14. Realistic Paint Studio เป็นแอปพลิเคชันวาดรูปที่มีความสมจริงมาก ๆ โดยสามารถรองรับการวาดอยู่ 3 รูปแบบ คือ ร่างเส้น, สีน้ำ และสีน้ำมัน โดยการวาดจะเป็นการวาดลงบนกระดาษ, สมุดสเก็ตช์ภาพ หรือผ้าแคนวาสที่ปรากฏบนหน้าจอ มีจานสี และพู่กันแบบสมจริงให้เลือกใช้ เมื่อวาดผลงานเสร็จ ก็สามารถนำภาพไปแสดงในฉากจำลองต่าง ๆ ได้ เน้นความสมจริงเป็นพิเศษ และรองรับการบันทึกวิดีโอขั้นตอนการวาดอย่างละเอียด (Thaiware, 2565 : ออนไลน์)

ในปัจจุบันมีแอปพลิเคชันมากมาย ที่มีนักพัฒนาต่างก็ทยอยสร้างสรรค์กันออกมาเพื่อให้นักวาดภาพ หรือผู้มีใจรักในผลงานศิลปะได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานในแบบฉบับที่ตนเองถนัด อีกทั้งยังสามารถนำผลงานออกมาเผยแพร่ได้ทันทีในรูปแบบของสื่อดิจิทัลให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในโลกโซเชี่ยลต่อไป เราจึงเห็นนักวาดภาพรุ่นใหม่ๆที่ทยอยโชว์ผลงานออกมาอย่างมากมาย เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับใครอีกหลายคนได้พัฒนาการวาดภาพอย่างไม่มีที่สิ้นสุด พร้อมทั้งยังได้เป็นการเปิดโลกของผลงานแนวดิจิทัลให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ด้วยผลงานที่น่าสนใจ โดดเด่นและเป็นที่รู้จักในวงการนักวาดภาพต่อไป

ศิลปินนักวาดการ์ตูนแถวหน้าของเมืองไทย ผู้มีผลงานเป็นที่รู้จักในระดับสากล

วิศุทธิ์ พรนิมิต (รูปที่15) เป็นอีกคนหนึ่งที่คนไทยภาคภูมิใจ โดยวิศุทธิ์ได้จบการศึกษา จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นนักวาดการ์ตูนชาวไทย ที่มีผลงานที่โดดเด่น โดยเริ่มเป็นที่รู้จักมาตั้งแต่เขียนผลงานเรื่อง ฮีชีอิท (hesheit) เป็นการ์ตูนที่ใช้ลายเส้นเรียบง่าย ไม่เน้นความสวยงาม แต่เน้นเรื่องของคติสอนใจ ออกไปทางแนวปรัชญาให้ได้ขบคิด ลายเส้นบางช่วงเขียนออกมาหยาบ ๆ รวมถึงตัวหนังสือบางครั้งก็มีการขีดฆ่าให้เห็น การจัดหน้าเป็นไปอย่างไม่เรียบร้อย แต่เน้นความคิดและองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราวเป็นสำคัญ (รูปที่ 16)



รูปที่ 15 วิศุทธิ์ พรนิมิต
ที่มา : https://www.soimilk.com (2565)



รูปที่ 16 ภาพปกหนังสือเรื่อง ฮีชีอิท (hesheit)
ที่มา : https://www.goodreads.com (2565)

หลังจากที่เขียนในไทยได้ระยะหนึ่ง เขาได้เดินทางไปประเทศญี่ปุ่นเพื่อแสวงหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ เขาได้ออกเดินทางไปประเทศญี่ปุ่นเมื่อปี พ.ศ. 2546 เพื่อศึกษาภาษาญี่ปุ่น พร้อมทั้งเผยแพร่ผลงานของตัวเอง ภายในเวลาไม่ถึงปีก็เป็นที่สนใจของคนญี่ปุ่น ทำให้เขามีผลงานที่ญี่ปุ่นออกมามากมาย จึงได้เกิดการ์ตูนที่เขาเขียนแต่เป็นภาษาญี่ปุ่นขึ้น รวมทั้งฮีชีอิทซึ่งเป็นผลงานที่สร้างชื่อของเขาก็ได้ถูกตีพิมพ์เป็นภาษาญี่ปุ่นด้วย (soymilk, 2565 : ออนไลน์)

วิศุทธิ์เอง มีผลงานมากมายไม่ว่าจะเป็นภาพวาดลายเส้น หนังสือการ์ตูนขนาดสั้นและยาว ฯลฯ ถึงแม้ผลงานของเขาจะไม่เป็นที่เข้าใจของนักอ่านและคอการ์ตูนบางกลุ่ม แต่ก็มีนักอ่านอีกหลายคนที่หลงใหลและคลั่งไคล้ผลงานของเขาอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในญี่ปุ่น ผลงานการ์ตูนของเขากลายเป็นปรากฏการณ์แปลกใหม่ในประเทศญี่ปุ่น ทำให้เขามีชื่อเสียงจนได้รับเลือกจากนิตยสาร Elle ของญี่ปุ่นให้เป็นหนึ่งใน 250 บุคคลที่น่าจับตามองของโลก และเป็นหนึ่งในศิลปินคนสำคัญในแวดวงศิลปะวัฒนธรรมญี่ปุ่น คาแรคเตอร์การ์ตูน “มะม่วงจัง” สาวน้อยหน้าตาน่ารักน่าชังที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นกลายเป็นตัวการ์ตูนที่โด่งดังในญี่ปุ่นและโลกโซเชียลอย่างมาก

นอกจากวาดการ์ตูนแล้ว เขายังทำแอนิเมชั่น และทำดนตรีประกอบด้วยตนเอง ปัจจุบันเขามีผลงานแอนิเมชั่นประกอบดนตรีถึง 93 ชิ้น ภายใต้ซีรีส์ 'short short story by Wisut Ponnimit' ซึ่งเผยแพร่ออนไลน์รายเดือนมาตั้งแต่ปี 2009 กับ audio-technica ประเทศญี่ปุ่น นอกจากนั้นเขายังเข้าร่วมงานแสดงในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยบ่อยครั้ง (Wurkon, 2565 : ออนไลน์)

นักวาดการ์ตูนไทยสายดิจิทัล

หนึ่งในนักวาดภาพการ์ตูนในยุคปัจจุบันที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับในสายงานดิจิทัล จากบทสัมภาษณ์และการแนะนำศิลปินรุ่นใหม่ ๆ หนึ่งในนั้นคือ พิมพ์ดี อวิหิงสานนท์ ผู้มีผลงานการสร้างสรรค์การวาดภาพจากแนวคิดและทักษะที่ฝึกฝนตั้งแต่ในช่วงวัยเด็ก (รูปที่ 17-18) ประกอบกับความสนใจด้านอนิเมชั่นเป็นพิเศษ และได้เรียนพิเศษคอร์สออกแบบคาแรคเตอร์ เพื่อปรับพื้นฐานหลายๆ อย่าง ได้รับแรงบันดาลใจส่วนใหญ่จะมาจากพวกเกมส์ การ์ตูน หรืองานของศิลปินท่านอื่น ๆ ที่ได้ติดตามบนโซเชี่ยล สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ บวกกับการได้รับการติชม หรือการให้คำแนะนำที่ดีด้วย ซึ่งจะได้มาจากการที่เราไปเรียนกับผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า จนปัจจุบันได้พัฒนาการวาดภาพให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 17-18 ผลงานบางส่วนของ พิมพ์ดี อวิหิงสานนท์
ที่มา : https://www.plotter.in.th (2565)

การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันที่ถูกผลักดันสู่โกอินเตอร์

การ์ตูนไทยถือว่ามีวิวัฒนาการจากในอดีตจนถึงปัจจุบันที่มีพัฒนาการการวาดภาพที่เป็นเอกลักษณ์ได้อย่างน่าสนใจ ตลอดจนนักวาดภาพองก็ต้องมีการพัฒนาฝีมือจากการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคใหม่ๆเข้ามาผสมผสานให้เหมาะสมกับยุคสมัย โดยต้องคำนึงถึงวิธีการ หลักการในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดจินตนาการและแนวคิดที่แปลกและแหวกแนวเป็นที่ยอมรับสำหรับนักอ่านรุ่นใหม่ที่มีจำนวนมากขึ้น จากการเชื่อมโยงการใช้สื่อดิจิทัลเป็นสำคัญ อีกทั้งยังต้องโชว์ผลงานที่สร้างสรรค์ให้เกิดการยอมรับและเป็นที่รู้จักในวงการอย่างรวดเร็ว การสร้างสรรค์ผลงานนั้นสำนักพิมพ์ก็มีส่วนสำคัญในการช่วยเผยแพร่ผลงานของนักวาดการ์ตูนในรูปแบบหนังสือในอดีต ซึ่งในปัจจุบันทางสำนักพิมพ์อาจต้องใช้การปรับเปลี่ยนรูปแบบไปเป็นสื่อทางด้านดิจิทัลแทนเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปในปัจจุบัน

โดยมุมมองและทัศนะของสำนักพิมพ์ชื่อดังในประเทศไทย "การ์ตูนไทยสตูดิโอ" แห่งสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และ เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์ หรือ NED ซึ่งเป็นผู้คลุกคลีอยู่ในวงการการ์ตูนมานาน ได้กล่าวถึงปัญหาต่างๆในวงการนักเขียนการ์ตูนไทย และวิธีการผลักดันสนับสนุนนักเขียนการ์ตูนไทยให้ประสบความสำเร็จและเติบโตในระดับอินเตอร์ได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงการวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ โดยสรุปดังนี้ มุมมองในวงการการ์ตูนไทยในอดีตนั้น การ์ตูนบ้านเรายังมีน้อยจะมีเป็นนิยายภาพ และช่วงนั้นได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนฝั่งอเมริกาพวกลายเส้นต่าง ๆ จะเป็นแบบนั้นหมด สำหรับยุคต่อมาที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาเด็กรุ่นใหม่ ๆ ก็จะได้อิทธิพลจากตรงนี้ ลายเส้นก็จะเป็นแบบญี่ปุ่น และช่วงที่ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาทำให้เซกชั่นเป็นของตัวเอง และทำให้การ์ตูนไทยในแบบมังงะมีพื้นที่ขึ้น ประกอบกับมีการ์ตูนหลากหลายแนวโดยเฉพาะการ์ตูนประเภทความรู้ และภาคเอกชนให้ความสนใจงานด้านนี้มากไม่เหมือนแต่ก่อนที่จะมีแค่สำนักพิมพ์การ์ตูนเท่านั้น

ในปัจจุบันนักเขียนการ์ตูนไทยมีความสามารถมากยิ่งขึ้น ประกอบกับเทคโนโลยีดีขึ้น และสามารถนำเทคนิคต่างๆ จากต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ รวมไปถึงมีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการดี เนื้อเรื่องก็ถือว่าใช้ได้ เห็นได้จากผลงานของนักเขียนการ์ตูนไทยก็ยังเป็นที่ยอมรับในต่างประเทศด้วยเช่นกัน ส่วนนักเขียนการ์ตูนไทย อาจจะไม่สามารถพัฒนาไปสู้นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะด้วยปัจจัยที่ต่างกัน ถ้าจะให้เทียบเคียงกับทุกอย่างมันยากมากๆ เพราะว่า การ์ตูนบ้านเรายังไม่ได้รับการยอมรับในวงกว้าง ขณะที่ต่างประเทศ การ์ตูนคืองานศิลปะแขนงหนึ่ง คนที่วาดการ์ตูนจะได้รับการยอมรับเป็นศิลปินเป็นอาจารย์ แต่ในบ้านเรามันไม่ใช่แค่พูดเรื่องการ์ตูนก็โดนกันไว้ว่าเป็นเรื่องของเด็กอย่างเดียวเท่านั้น ถ้าได้รับการยอมรับ ทุกอย่างจะจบ งานขายได้มากขึ้น ค่าต้นฉบับได้มากขึ้น เราจะสามารถสร้างระบบการทำงานให้เหมือนญี่ปุ่น มีนักแต่งเรื่อง มีผู้ช่วย แต่ว่าตอนนี้คือนักวาดส่วนใหญ่จะต้องทำงานเอง แต่ก็มีบ้างที่เรื่องไหนประสบความสำเร็จก็จะมีผู้ช่วย เพราะว่าทำคนเดียวมันจะช้า จะไม่สามารถตอบสนองต่อนักอ่านได้ อีกอย่างหนึ่งคือเรื่องความต่อเนื่องที่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่การ์ตูนไทยยังต้องพัฒนา และถ้าทำได้ถ้ามีโอกาส และมีสถานที่ให้นักเขียนการ์ตูนไทยไปโชว์ผลงาน ซึ่งผลงานจะต้องถูกแปลเป็นภาษาต่างประเทศก่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย ถ้ามีตรงส่วนนี้ไปโชว์น่าจะไปได้ไกลยิ่งขึ้น ซึ่งมันมีค่าใช้จ่ายและก็ต้องใช้เวลา เช่น ถ้าจะทำไปสู้กับญี่ปุ่นจริง ๆ ก็ต้องแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น แต่ในปัจจุบันยังไม่ค่อยมีใครทำ เพราะฉะนั้น การที่เราจะพัฒนาไปได้ไกลก็ต้องทำให้ต่างประเทศเห็นว่าการ์ตูนไทยมันสนุกอย่างไร ปัญหาที่ทำให้การ์ตูนไทยพัฒนาไปเทียบกับต่างประเทศยังไม่ได้ ซึ่งวิเคราะห์

ได้ว่า กระดาษแพงก็เป็นปัจจัยหนึ่งเหมือนกัน ปัจจุบันมีสื่อดิจิตอลเข้ามา ถ้าในอนาคตคนอ่านจะหันไปทางสมาร์ทโฟน เราก็ต้องนำเสนอสื่อตามไปทางนั้นเช่นกัน

และสุดท้าย คิดว่าปัญหาสำคัญที่ฉุดรั้งวงการการ์ตูนไทย คือ เราผลิตงานยังสนุกไม่พอ เนื้อเรื่องเป็นสิ่งสำคัญ ส่วนภาพเป็นปัจจัยที่สอง อีกทั้งการยอมรับที่หลายคนมองว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนมันเฉพาะกลุ่มเด็ก คิดว่ามันคือการที่สังคมยังไม่เปิดรับมากกว่า แต่การ์ตูนก็พัฒนาของมันเองตามปัจจัยที่มีอย่างที่ได้พูดไว้ข้างต้นว่าทุกวันนี้มีการ์ตูนหลากหลายแนวมากขึ้น รวมทั้งมีเสิร์ฟให้ผู้บริโภคหลายกลุ่มมากขึ้นเช่นกัน ในส่วนเนื้อหาที่ไม่ใช่แค่คนไทยอ่านแล้วน่าสนใจ แต่รวมไปถึงคนต่างชาติอ่านแล้วน่าสนใจด้วย มันถึงจะสามารถโกอินเตอร์ได้ ส่วนตัวคิดว่าเนื้อหาเป็นหลัก เด็กสมัยนี้เปิดกว้างมากขึ้น ไม่ติดว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นของญี่ปุ่นหรือคนไทย ถ้าหากเนื้อเรื่องดี น่าสนใจ อ่านแล้วสนุก เขาก็จะซื้อมาอ่าน สถานการณ์ปัจจุบันการ์ตูนไทยยังขายดีอยู่ ช่วงนี้จะเห็นว่านักเขียนไทยจะมีแฟนๆ ติดตามเยอะมากยิ่งขึ้น และไม่ใช่แค่ฝั่งสำนักพิมพ์ที่เป็นผู้ผลักดันให้นักเขียนการ์ตูนไทยไปเติบโตในระดับโลกเท่านั้น แต่ต้องอยู่ที่ตัวนักเขียนเองด้วยว่า จะทำอย่างไรให้เขียนเนื้อเรื่องออกมาแล้วคนอ่านเกิดความสนุก สิ่งนี้เป็นสิ่งที่นักเขียนการ์ตูนไทยยังต้องพัฒนาต่อไป (jobbkk, 2565 : ออนไลน์)

3. บทสรุป

ไม่ว่าการ์ตูนไทยจะอยู่ในยุคสมัยใดก็ตาม ผลงานภาพวาดการ์ตูนทางด้านลายเส้นที่ถูกพัฒนาไปตามเทคนิคการสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อดิจิทัลก็ยังคงต้องถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้วิวัฒนาการในอดีตทำให้เรามีความซาบซึ้งในด้านคุณค่าจากรุ่นสู่รุ่น และวิวัฒนาการนี่เองทำให้เราได้เห็นมุมมองและความหลากหลายในมิติของวัฒนธรรมที่มีอยู่ในประเทศไทย ด้านผลงานของนักวาดภาพการ์ตูนยังสามารถสะท้อนให้เห็นความเป็นตัวตนของคนสร้างผลงานได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้ผลงานที่จะถูกยอมรับก็ต้องเป็นผลงานที่ถูกสร้างสรรค์จากความสามารถ บวกกับจินตนาการอันกว้างไกลตลอดจนแนวคิดและการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

ในขณะที่เราก็ไม่สามารถที่จะหยุดการพัฒนาเทคโนโลยีของโลกได้ เพราะในขณะที่เรากำลังดำเนินชีวิตอยู่ ก็มีนักพัฒนาจำนวนมากที่ร่วมคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ ๆ ออกมาให้มนุษย์เราได้ทดลองและได้เรียนรู้อย่างไม่หยุดยั้ง ขอเพียงแต่เราจะต้องสร้างความเข้าใจ และอยู่กับเทคโนโลยีใหม่ๆ ตลอดจนเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ยอมรับในวงกว้างต่อไป

4. เอกสารอ้างอิง

การ์ตูน. (2565, 10 สิงหาคม). *ความหมายของการ์ตูน.* http://www.digitalschool.club

แนวหน้า. (2565, 15 สิงหาคม). *ภูมิบ้าน ภูมิเมือง :'การ์ตูนไทยชั้นครู'ปฐมภูมิการอ่านหนังสือของเด็ก.* https://www.naewna.com

ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน* (พิมพ์ครั้งที่ 6). อักษรเจริญทัศน์.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565, 8 สิงหาคม). *การ์ตูน.* https://th.wikipedia.org/wiki.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565, 8 สิงหาคม). *วัฒนธรรมการแพร่กระจายวัฒนธรรม.* https://th.wikipedia.org/wiki.

ศรุตานนท์ ไรแสง. (2559). จินตนาการ : สิ่งสรรค์สร้างความเป็นอัตลักษณ์. *วารสารพุทธมัคค์, 1(2).*

เอกณัฏฐ์ สวัสดิ์หิรัญ. (2565, 10 สิงหาคม). *การ์ตูนญี่ปุ่น.อานิเมะหรือมังงะ ทำไมนะถึงแตกต่าง.* https://www.tpapress.com

Art by Kru.Kaem. (2565, 8 สิงหาคม). *ประเภทของการ์ตูน.* https://sites.google.com

GQ Thailand. (2565, 8 สิงหาคม). *11 แอพพลิเคชั่นที่เราว่าโคตรรดีสำหรับคนสายดิจิตอลอาร์ต.* https://www.gqthailand.com

Jobbkk. (2565, 10 สิงหาคม). *การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว เปิดมุมมองหัวเรือใหญ่ธุรกิจการ์ตูนไทย.* https://www.jobbkk.com

Pantip. (2565, 8 สิงหาคม). *การ์ตูนเพชรพระอุมา.* http://topicstock.pantip.com

Plotter. (2565, 8 สิงหาคม). *Let's Pick Thai Artist : แนะนำศิลปินนักวาดชาวไทยประจำสัปดาห์ : Little D-chan.* https://www.plotter.in.th

Sanook. (2565, 8 สิงหาคม). *15 นักวาดการ์ตูนไทย ผู้บุกเบิกคอมิกส์สายพันธุ์ไทยในตำนาน.* https://www.sanook.com

Soymilk. (2565, 8 สิงหาคม). *5 ระยะ "ตั้ม-วิศุทธิ์ พรนิมิตร" อันตรายถึงญี่ปุ่น*. https://www.soimilk.com

True. (2565, 12 สิงหาคม). *ทำความรู้จักกับ Digital art กัน*. https://intrend.trueid.net.

Thaiware. (2565). *14 แอปพลิเคชันวาดรูป วาดภาพที่ดีที่สุดบน iPad และ Apple Pencil*. https://review.thaiware.com

Theasianparent. (2565, 15 สิงหาคม). *การ์ตูนอนิเมชั่น.* https://th.theasianparent.com

Wurkun. (2565, 8 สิงหาคม). *คุยกับตั้ม "วิศุทธิ์ พรนิมิต" ศิลปินนักวาดการ์ตูนแถวหน้าของเมืองไทย ผู้มีผลงานเป็นที่รู้จัก*ในระดับสากล. dhttps://www.wurkon.com