

โครงการศึกษาการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือประเภทเรื่องสั้น "เรื่องเล่าของอีสป"

Illustration for Short Story : Aesop's Fables



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2540

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 31168

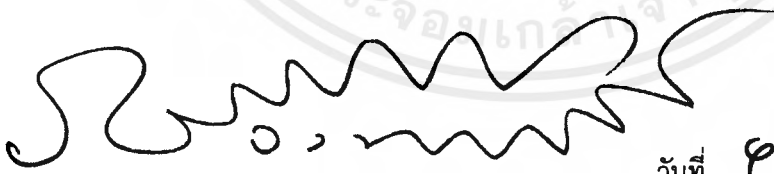
วัน, เดือน, ปี..... 22 ก.ย. 2541

รับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการศึกษาการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือประเภทเรื่องสั้น "เรื่องเล่าของอีสป"

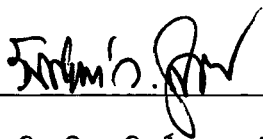
Illustration for Short Story: Aesop's Fables





วันที่ ๙ ๒๕๕๑

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์ วิทยา ทาญวารวิวงศ์ศิลป์



วันที่ ๕ ๒๕๕๑

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ. รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ

โครงการศึกษาการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือประเภทเรื่องสั้น เรื่องเล่าของอีสป¹

เบื้องหลังความเป็นมา

อาจกล่าวได้ว่า วิธีการสื่อสารที่เข้าใจได้ง่ายที่สุดโดยไม่ต้องอาศัยถ้อยคำ คือ "การสื่อสารด้วยภาพ" ภาพที่สร้างขึ้นเพื่อไขบอกกล่าวข้อมูลข่าวสารภาพนั้น ๆ ปกติเรียกว่า ภาพประกอบ (Illustration) การใช้ภาพประกอบในงานกราฟฟิกส่วนใหญ่ เป็นไปเพื่อดึงดูดความสนใจ (To Attract Attention) และแสดงประกอบกับเรื่องราวข่าวสาร ต่างๆ ที่จะนำเสนอต่อสายตาผู้ดูให้เกิดความรู้สึก ความเข้าใจ คล้อยตาม วัตถุประสงค์ ของการสื่อสารที่มุ่งหวังไว้

วิธีการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือทั่วไป ก็ใช้วิธีการแบบหนึ่ง ถ้าเป็นนิตยสาร (Magazine) ก็เป็นอีกแบบหนึ่ง สำหรับภาพประกอบในเรื่องสั้น ที่ข้าพเจ้าต้องการทำนี้ก็อีกรูปแบบหนึ่ง เรื่องสั้นที่เลือกมาทำนี้ชื่อว่า "เรื่องเล่าของอีสป (Aesop's Fables)" ซึ่งเป็นเรื่องที่ ผนวกดี อุดตมเมอท์ ได้เรียบเรียง และแปลเป็นภาษาไทย

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ หาเหตุผล วิธีการสร้างภาพ ให้เหมาะสมกับเรื่องสั้น รวมถึงการสร้างความน่าสนใจ ให้เกิดผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้
2. ศึกษาการสร้างภาพประกอบ เฉพาะเหตุการณ์ เฉพาะเรื่อง เพื่อสร้างรูปแบบและเอกลักษณ์ให้ต่างไปจากเดิม

ลักษณะแนวโครงการ

โครงการศึกษา การสร้างภาพประกอบเฉพาะกรณี เพื่อปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอหนังสือประเภทเรื่องสั้น (Short Story) โดยใช้ภาพประกอบเป็นสื่อเพื่อสร้างความน่าสนใจ

ขอบเขตของโครงการ

ประกอบด้วย

1. สร้างภาพประกอบ สำหรับ เรื่องสั้น จำนวน 14 เรื่อง

1

ประวิติ ทิณบุตร.การออกแบบกราฟฟิก.กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2530.หน้า 43.
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ออกแบบ ปกหน้า- ปกหลัง

3. หนังสือ 1 เล่ม ขนาด 7 X 9 นิ้ว

กลุ่มเป้าหมาย

- อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับมัธยมปลายจนถึงระดับอุดมศึกษา

แนวทางการดำเนินงาน

- | | |
|---------------|--|
| ศึกษาข้อมูล | - ลักษณะและรูปแบบของภาพประกอบที่เหมาะสมกับหนังสือประเภท เรื่องสั้น |
| | - ลักษณะของหนังสือประเภท เรื่องสั้น |
| ออกแบบกราฟฟิค | - วางแนวคิด (Concept) โดยรวมของหนังสือ |
| | - ทหาจุดเด่นของเรื่องสั้นแต่ละเรื่อง เพื่อนำมาสร้างกราฟฟิคและภาพประกอบ |
| | - สร้างรูปเล่มจำลอง (Dummy) ขึ้นต้นเพื่อให้เห็นโครงสร้างของหนังสือ |
| | - ออกแบบจัดวางตัวหนังสือ และรูปเล่มของหนังสือ |
| | - เลือกแบบตัวอักษร (Font) ที่เหมาะสม |
| | - พัฒนาแบบ แก้ไขปรับปรุง |
| | - สำเร็จงานด้วยการพิมพ์คอมพิวเตอร์ และเข้าเล่ม |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการศึกษาการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือประเภท เรื่องสั้น 'เรื่องเล่าของอีสป'

Illustration for Short Story : Aesop's Fables

ชื่อนักศึกษา นายอนันท์ ชิตะบัญญัติ
 สาขา ออกแบบสิ่งพิมพ์ ภาควิชานิตศิลป์
 คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ วิทยา หาญวารังศิลป์

บทคัดย่อ

ส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบกราฟิก คือ ภาพ (Picture) อันหมายถึงถึง ภาพถ่าย (Photograph) หรือภาพเขียน (Drawing) ทั้งหมดรวมเรียกว่า ภาพประกอบ (Illustration) ภาพประกอบในงานกราฟิกส่วนใหญ่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจหรือชักจูงให้ผู้ดูเข้าใจวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสื่อได้ง่ายขึ้นรวดเร็วขึ้น ดังนั้นการเลือกรูปแบบและวิธีการนำเสนอจึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง

ข้าพเจ้าเล็งเห็นความสำคัญข้อนี้จึงจัดทำโครงการสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือประเภทเรื่องสั้น 'เรื่องเล่าของอีสป' ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอรูปแบบและวิธีการใหม่ๆ เปลี่ยนแปลงรูปแบบเดิมที่มักจะใช้วิธีแยกภาพประกอบกับเนื้อความไว้คนละหน้ากัน ภาพประกอบมีรายละเอียดตามเนื้อความทุกประโยค ข้าพเจ้าเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้แนวคิดที่ว่า เนื้อความกับภาพประกอบจะสัมพันธ์กันตลอดภาพประกอบจะไม่สามารถแยกจากเนื้อความได้ เช่น การนำตัวอักษรในเนื้อความมาสร้างภาพการจัดเรียงเนื้อความให้สัมพันธ์กับภาพประกอบ ข้าพเจ้าเชื่อเสมอว่าการเปลี่ยนแปลงและการทดลองใหม่ๆมักนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีๆเสมอ

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำศิลปะนิพนธ์นี้ สำเร็จลุล่วงไปได้เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์อันประโยชน์จากบุคคลหลายท่าน ดังนี้

- ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และคุณย่า ที่เป็นกำลังใจ และให้กำลังใจทรัพย์ไม่ขาด
- ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่าน โดยเฉพาะอาจารย์อุมาวาร์ หุตะเจริญ อาจารย์ ที่ปรึกษาที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำโดยตลอด และอาจารย์เสริมสุข เขียรสุนทร ที่ให้คำแนะนำ ให้ความห่วงใยเป็นอย่างดี
- ขอขอบพระคุณ อาจารย์วิทยา หาญวารังศิลป์ ที่ปรึกษาในช่วงภาคฤดูร้อน ซึ่งคอยให้คำชี้แนะและให้แนวทางในการทำงานที่ตีมาโดยตลอด
- ขอขอบคุณธีระชัยที่ให้ความช่วยเหลือเวลาจวนเจียนมาโดยตลอด
- ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์ จาก 12 ทุกคนที่ให้กำลังใจเสมอ
- ขอขอบคุณเพื่อนหอริมน้ำที่อยู่เบื้องหลังการจัดพิมพ์ต้นฉบับ
- สุดท้ายขอบคุณตนเองที่มีกำลังใจไม่ทอดยอกกลางคันเสียก่อน และขอบคุณเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ยังไม่ได้กล่าวนาม ณ ที่นี้ด้วย

อานนท์ ชิตะมัญญา

คำนำ

แรกเริ่มที่คลุกคลีและสนใจศึกษาเกี่ยวกับงานศิลปะ สิ่งนี้ทำให้ข้าพเจ้าคิดจะทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดูบ้าง แต่ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร เมื่อข้าพเจ้าได้เริ่มเข้ามาศึกษางานที่เกี่ยวกับการตอบสนองต่อสังคมและเศรษฐกิจ (ศิลปะเชิงพาณิชย์) แรงบันดาลใจจากศิลปะยังคงมีผลต่อเนื่องกับงานโดยตลอด แต่ในขณะที่เดียวกัน ยังตอบรับกับกลุ่มเป้าหมายด้วย สำหรับศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ ข้าพเจ้าเลือกทำโครงการสร้างภาพประกอบ (Illustration) ที่มุ่งเน้นการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับหนังสือ และเพิ่มความน่าสนใจให้กับหนังสืออื่นๆ ขึ้นด้วย

เมื่อได้อ่านได้พบเห็นหนังสือเล่มนี้ และเข้าใจความหมายภาพประกอบที่ข้าพเจ้าได้พยายามสร้างขึ้นนี้ ข้าพเจ้าหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยทำให้มุมมองและแนวความคิดของท่านเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดียิ่งขึ้น

อานนท์ ชิตะปัญญา

สารบัญ

	หน้า
หัวข้อโครงการ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
คำนำ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 ข้อมูลในการออกแบบ	
1.1 ความหมายของภาพประกอบ.....	1
1.2 หน้าที่ของภาพประกอบ.....	1
1.3 จิตวิทยาในการออกแบบ.....	2
1.4 หลักเกณฑ์การออกแบบหนังสือ.....	4
1.5 ความต่อเนื่องของหนังสือ.....	5
บทที่ 2 วิเคราะห์เนื้อเรื่อง (เรื่องเล่าของอีสป)	
2.1 ประวัติเกี่ยวกับอีสป.....	6
2.2 แรงจูงใจในการสร้างภาพเรื่องเล่าของอีสป.....	7
2.3 วิเคราะห์หาจุดเด่นของเรื่องที่จะนำมาเสนอ.....	8
บทที่ 3 การออกแบบ	
3.1 วิเคราะห์รูปแบบเดิมของหนังสือ.....	11
3.2 แนวความคิด (Concept).....	13
3.3 รูปแบบของหนังสือ.....	13
3.4 แบบร่างครั้งที่ 1.....	16
3.5 แบบร่างครั้งที่ 2.....	20

บทที่ 4 ผลงานจริง.....	24
บทที่ 5 ข้อเสนอแนะ.....	41
บรรณานุกรม.....	42

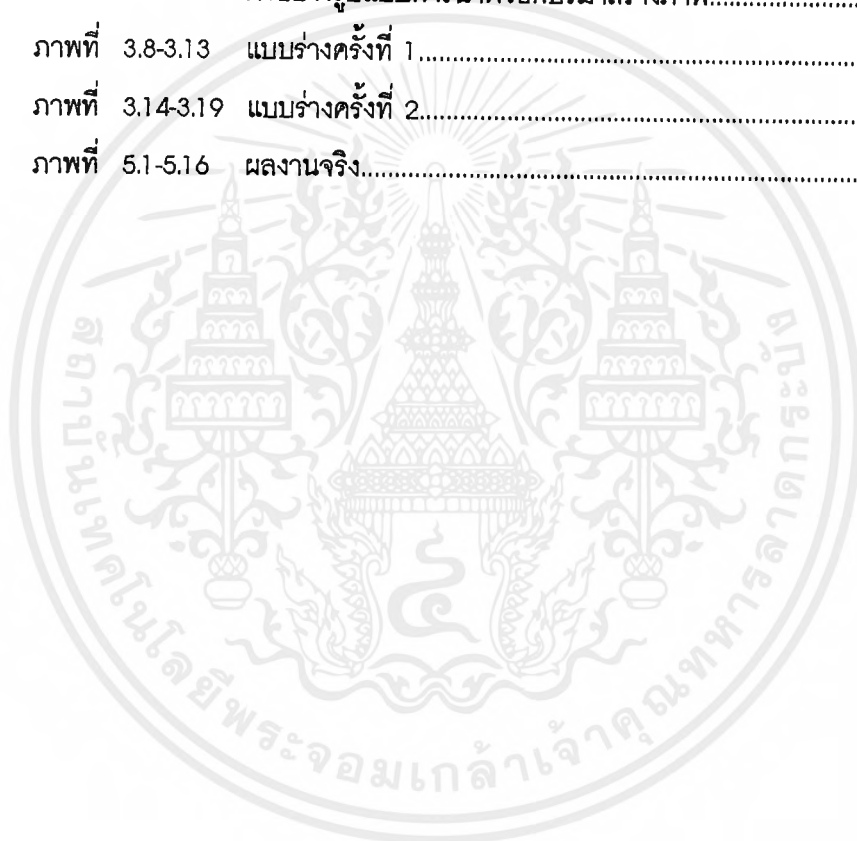


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 3.1-3.3	รูปแบบเดิมของเนื้อความและภาพประกอบ ในหนังสือ “เรื่องเล่าของอีสป”	11
ภาพที่ 3.4-3.7	ตัวอย่างรูปแบบการนำตัวอักษรมาสร้างภาพ.....	14
ภาพที่ 3.8-3.13	แบบร่างครั้งที่ 1.....	16
ภาพที่ 3.14-3.19	แบบร่างครั้งที่ 2.....	20
ภาพที่ 5.1-5.16	ผลงานจริง.....	24



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

ข้อมูลในการออกแบบ

ภาพประกอบมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการจูงใจให้เกิดการรับรู้ เกิดความรู้ ความคิดอย่างรวดเร็ว ในหนังสือถ้าไม่มีภาพประกอบ ผู้อ่านจะต้องอ่านอย่างตั้งใจซ้ำแล้วซ้ำอีกจึงจะเข้าใจเรื่องราวได้ดี ภาพประกอบจะเป็นสิ่งที่นำมาช่วยในการนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นรูปธรรมที่สุด เพราะการใช้คำพูดหรือตัวอักษรจะนำเสนอได้ในแบบนามธรรมหรือความคิด มองเห็นได้ไม่ชัดเจน ผู้เขียนอาจต้องใช้คำหรือตัวอักษรเป็นจำนวนมาก เพื่ออธิบายลักษณะของบางสิ่งหรือความคิดรวบยอดของสิ่งหนึ่งอย่างได้ผล แต่ถ้าใช้ภาพประกอบช่วยด้วยแล้ว จะทำให้ลดคำอธิบายลงได้พร้อมกันนั้นผู้อ่านยังสามารถจินตนาการถึงสิ่งนั้นได้อย่างถูกต้องรวดเร็วกว่าการใช้คำหรืออักษรบรรยายเพียงอย่างเดียว

1.1 ความหมายของภาพประกอบ

ภาพประกอบ (Illustration) ความหมายของภาพประกอบตามพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย (ฉบับใหม่) A NEW ENGLISH-THAI DICTIONARY

1.1.1 (การใช้ภาพตัวอย่าง) ให้บรรยาย : Illustrate a lesson with pictures

ใช้ภาพมาอธิบายบทเรียนบทหนึ่ง Illustrated by charts and diagrams

ใช้ภาพมาอธิบาย

1.1.2 ใช้ภาพแทรกเป็นอาทิมาประดับ (หนังสือหรือหนังสือพิมพ์) an illustrated magazine นิตยสารที่มีภาพแทรก

ILLUSTRATION n. การอธิบาย, การใช้ภาพอธิบาย

1.2 หน้าที่ของภาพประกอบ

- ดึงดูดความสนใจ
- ใช้เพื่อประกอบเรื่อง
- ใช้ภาพประกอบเพื่ออธิบายเรื่องราว
- ใช้ภาพประกอบเพื่อแสดงความต่อเนื่องของเรื่องราว
- ใช้ประกอบข้อมูลทางสถิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 จิตวิทยาในการออกแบบ²

1.3.1 การดูภาพ

ก่อนจะทำการออกแบบ ผู้ออกแบบต้องรู้ว่างานที่ออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์อะไร ต้องการเน้นส่วนใดเป็นหลัก เน้นภาพหรือข้อความ ความสำเร็จของการถ่ายทอด ข้อมูลข่าวสาร คือผู้ดูภาพสามารถรับรู้ เข้าใจในสื่อ นั้นอย่างชัดเจน สนใจ ใช้เวลา น้อยที่สุดในการสื่อความหมาย

1.3.2 ทักษะภาพ (Vision)

คือการมองเห็นภาพของผู้ดู ภาพที่ปรากฏจะแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกในทางการรับรู้ ภาพที่ปรากฏอาจแสดงถึงลักษณะแบบภาพเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ

แฟรงค์ เอม ยังก์ (Frank M. Young) ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยและองค์ประกอบเกี่ยวกับการเห็นที่ นักออกแบบกราฟฟิคควรได้รับการพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของภาพและพื้นเป็นแนวคิดเบื้องต้นของการทำงานออกแบบดังนี้

- พื้น (Ground) โดยทั่วไปมีพื้นที่ขนาดใหญ่หรือพื้นที่กระจัดกระจาย สามารถมองเห็นได้ชัดเจน จากการมองเห็นภาพจะรู้สึกเป็นส่วนพื้นจะอยู่เป็นส่วนหลังของภาพ
- การเห็นภาพเกี่ยวกับส่วนโค้งที่มีลักษณะโค้งออกภายนอก (Convex Shapes) เรามักจะเห็นเป็นส่วนของภาพ และส่วนโค้งที่มีลักษณะเว้าเข้าในจะเป็นส่วนของพื้นภาพ
- รูปร่างที่ไม่แบ่งแยกกัน (Unbroken Shapes) จะถูกเห็นเป็นภาพและส่วนที่กระจัดกระจายจะเห็นคุณค่าเป็นพื้น
- ส่วนใดของภาพแสดงถึงจุดเด่นของภาพ (Point of Interest) จากการเห็นเรียกว่าเป็นส่วนของภาพ ส่วนประกอบเป็นส่วนของพื้นภาพ
- ส่วนที่มีความเข้มมากกว่าคือส่วนที่เป็นภาพ ส่วนที่มีสีอ่อนจะเป็นส่วนพื้น
- พื้นระนาบที่ถูกปิดล้อมคือส่วนของภาพ และส่วนที่เป็นตัวปิดล้อมคือส่วนพื้น
- การวางตำแหน่งของรูปร่างไว้ส่วนบนหรือส่วนล่างของแนวระนาบพื้นส่วนหน้าสามารถเห็นได้เป็นทั้งส่วนภาพและพื้นเท่ากัน
- ภาพและพื้นที่มีขนาดพื้นที่ใกล้เคียงกัน ถ้าอยู่ชิดติดกันอาจเกิดความรู้สึกของภาพเป็น 2 ชั้น ส่วนภาพและพื้นอาจเกิดขึ้นในทิศทางสลับกันได้เป็นลักษณะของภาพแบบปริศนา

² วรพงศ์ วิชาดิคุณพงศ์. การออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร, 2535. หน้า 125-132.

1.3.2 ขนาดของภาพ

จากการศึกษาและวิจัยพบว่า ภาพที่มีขนาดใหญ่ได้รับความสนใจมากที่สุด ลักษณะของภาพที่นำมาใช้ แบ่งได้เป็น 3 ชนิดด้วยกันคือ

1) ภาพที่ถ่ายทอดตามความเป็นจริง (Realistic)

เป็นภาพที่ดูแล้วเหมือนวัตถุจริงในธรรมชาติมีการเน้นลักษณะรูปร่าง รูปทรง แสง และเงา การใช้สีให้เหมือนจริงมากที่สุดได้แก่ ภาพถ่ายเหมือนจริง ภาพเขียนเหมือนจริง

2) ภาพที่ถ่ายทอดด้วยลักษณะการดัดทอน (Distortion)

เป็นภาพที่พยายามดัดแปลงจากความเหมือนจริงโดยเสริมแต่งดัดทอนใหม่ ลดรายละเอียดบางอย่างภายในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ผู้ดูทราบว่สิ่งเหล่านั้นเป็นอะไร เช่น ภาพการ์ตูน ภาพถ่ายบิดเบือน

3) ภาพที่ถ่ายทอดความรู้สึก (Abstraction)

เป็นภาพที่ไม่พรรณนาเรื่องราวตามความเป็นจริง แต่เมื่อมองลึกลงไป ในความรู้สึกภายในวัตถุ หรือเกิดจากอารมณ์ส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดออกมาเป็นเพียงสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ภาพที่ดีสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้เขียนภาพได้อย่างตรงไปตรงมา

ลักษณะของภาพที่จะนำมาใช้จะต้องพร้อมที่จะสร้างหรือบันดาลความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม ภาพจะสร้างให้ผู้ดูสะท้อนความรู้สึกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ ภาพที่ดูแล้วเกิดความสุขสบายใจ (Positive Feelling) ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feelling) และ ภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral Feelling) ความสนใจของผู้ดูภาพจะให้ความสนใจภาพที่มีลักษณะง่ายมากกว่าแต่จะไม่ดูนาน ส่วนภาพที่มีลักษณะยุ่งยากคนจะไม่ค่อยดู แต่ถ้าดูแล้วก็จะดูภาพลักษณะนี้เป็นเวลานาน

1.4 หลักเกณฑ์การออกแบบหนังสือ³

1.4.1 ส่วนสัดส่วน (Proportion)

งานชิ้นแรกของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ คือ การกำหนดสัดส่วนของรูปแบบของงานที่จะออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการใส่องค์ประกอบลงไปให้เหมาะสม การกำหนดกรอบ ขอบเขต หรือขนาดไว้ ก็เป็นการกำหนดสัดส่วนอย่างหนึ่ง

1.4.2 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางขององค์ประกอบต่างๆ ในภาพให้มีน้ำหนักเท่ากัน ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกว่าองค์ประกอบของภาพนั้นหนักไปทางใดทางหนึ่งน้ำหนักของภาพนั้นขึ้นอยู่กับขนาด รูปร่าง ความเข้ม และสี

ความสมดุลขององค์ประกอบภาพแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

- ความสมดุลชนิดซ้าย-ขวาเหมือนกัน (Symmetrical Balance) ได้แก่การจัดวางองค์ประกอบของภาพไว้กับตำแหน่งที่ซีกซ้ายและซีกขวามีภาพที่มีลักษณะเหมือนกัน

- ความสมดุลชนิดซ้าย-ขวาไม่เหมือนกัน (Asymmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่ใช้วิธีจัดให้องค์ประกอบที่มีน้ำหนักต่างๆ กันไว้ในตำแหน่งซ้ายขวาที่เมื่อมองรวมกันแล้วจะให้ค่าน้ำหนักของภาพเท่ากันรอบจุดกึ่งกลางของสายตา (Optical center)

1.4.3 ความแตกต่าง (Contrast)

การสื่อข้อความจะต้องมีการเน้นให้เห็นความสำคัญของข้อความใด ข้อความหนึ่งมากกว่าข้อความอื่นเพื่อแสดงจุดสำคัญของเรื่อง ซึ่งอาจทำได้โดยการใช้ขนาด รูปร่าง สี และทิศทางที่แตกต่างไปจาก องค์ประกอบอื่นๆ ที่อยู่โดยรอบเพื่อให้เกิดความเด่นชัด

1.4.4 ลีลา (Rhythm)

ลีลาในการออกแบบสามารถกำหนดได้ 2 วิธี คือ

- โดยการกำหนดให้มีองค์ประกอบที่มีรูปแบบเดียวกันเรียงกันซ้ำ

- โดยการใช้เส้นเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงลีลาของภาพว่ามีทิศทาง หรือลีลาของการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบไปทางทิศใด

³ อนุรักษ์ โกลีห์อำไพวงศ์. โครงการศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างความต่อเนื่องในเชิงเลนศิลป์ให้กับหนังสือเรื่อง โจนathan ลิฟวิง

นงนวล. วิทยาลัยนพนธ์ปริญญาตรี ภาควิชาบัณฑิตศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2539. หน้า 7-20.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.5 ความมีเอกภาพ (Unity)

องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบที่นำมาใช้ในการออกแบบอาจมีความแตกต่างกันออกไป แต่เมื่อนำมาประกอบกันเข้าเป็นภาพรวมแล้ว จะต้องมีความสัมพันธ์ต่อกันและกัน และจุดประสงค์ร่วมของการออกแบบทั้งหมดเพื่อมุ่งให้เกิดผลอย่างเดียวกันหรือมีเอกภาพขึ้นในการออกแบบ

1.4.6 ความผสมผสานกลมกลืน (Harmony)

การออกแบบสิ่งสิ่งพิมพ์นั้นผู้ออกแบบจะต้องจัดให้องค์ประกอบของภาพมีความกลมกลืนกัน และได้ผลตามความต้องการหลัก 2 ประการ คือ

- รูปแบบที่ออกมาจะต้องสะดุดตาผู้ชม
- ในขณะที่เดียวกันภาพรวมทั้งหมดจะต้องสื่อความหมายหรือให้ผลในการมองเป็นสิ่งเดียวกัน

1.4.7 การจัดวางรูปร่าง (Lay-Out Shape)

การจัดวางองค์ประกอบของภาพหากจัดให้เป็นบล็อกสี่เหลี่ยมหรือเป็นรูปทรงใดรูปทรงหนึ่งที่ชัดเจนเกินไปจะทำให้เป็นที่น่าสนใจน้อยกว่าการจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ไม่แน่นอน แต่อย่างไรก็ตามรูปแบบที่ไม่มีขอบเขตแน่นอนนั้นจะต้องมี 1 จุดที่สัมผัสกับกรอบของภาพแต่ละ ด้าน (4ด้าน) เพื่อให้อยู่ในขนาดและขอบเขตที่เป็นไปได้ ตามข้อกำหนดของแผ่นภาพนั้น

1.5 ความต่อเนื่องของหนังสือ

ความต่อเนื่อง คือ การสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงเรื่องราวหรือภาพที่จะเปลี่ยนไปให้ดำเนินไปอย่างนิ่มนวลไม่สะดุดความรู้สึก โดยใช้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องกันเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์

การสร้างความต่อเนื่องเชิงกราฟฟิกให้กับหนังสือ คือการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงแต่ละหน้าด้วยลักษณะองค์ประกอบต่างๆ คือ จุด เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว โครงสร้างของกริด Motif การสร้างมิติของหนังสือโดยการนำไปใช้ด้วยวิธีการออกแบบซ้ำกัน (Repetitive) การออกแบบสลับไปมา (Alternative) การออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (Progressive) การออกแบบให้ลื่นไหล (Flowing) การสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องของหนังสือเพื่อควบคุมรูปแบบที่ กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษแต่ละหน้าให้คงความเป็นเอกภาพ

บทที่ 2

วิเคราะห์เนื้อเรื่อง (เรื่องเล่าของอิสป)

2.1 ประวัติเกี่ยวกับอิสป⁴

เซอร์โรเจอร์ เลสเตรันจ์ นักบันทึกชาวอังกฤษ ซึ่งมีชีวิตอยู่ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17 และได้พิมพ์เผยแพร่ต่อเนืองกันมาจนทุกวันนี้ เซอร์ โรเจอร์ เลสเตรันจ์ บันทึกเกี่ยวกับอิสปไว้ว่า

อิสปเป็นชาวเมืองธราเจีย ในประเทศกรีก เกิดในครอบครัวของตระกูลทาส นายคนแรก ของอิสปชื่อ เอียดมอน ต่อมา นายคนแรกของอิสปได้ขายอิสปให้คนอื่น และได้ถูกขายให้กับนายคนอื่น อีกสองครั้งอิสปเป็นทาสที่มีหน้าตาอัปลักษณ์รูปร่างผิดส่วนจมูกแบนปากยื่นหลังค่อมขาโก่ง ศีรษะเบี้ยว เขาจึงได้ชื่อว่า 'อิสป' ซึ่งมาจากคำว่า 'เอธิอป' หมายถึงชาวเอธิโอเปีย(บ้างก็กล่าวว่า ชื่อ AESOP แปลว่า เหมือนงู เหมือนชาตาน หรืออาจจะแปลว่า 'ฉลาดเป็นที่หนึ่ง') อิสปเป็นคนพูดไม่ชัด เสียงพูดของเขาอู้อี้ ลิ้นคับปาก แต่ก็กล่าวกันว่า เสียงพูดของเขาเลียนเสียงของสัตว์ได้ดี ฟังแล้วเหมือนกับสัตว์เป็นผู้พูดจริงๆ

ครั้งแรกที่อิสปได้แสดงปัญญาให้ประจักษ์แก่คนทั้งหลาย ก็คือ เมื่อครั้งที่เขาถูกนำตัวไป ขายเป็นครั้งที่สาม ต้องเดินทางไปยังเมืองเอฟิอัส พวกเขาถูกส่งให้แบกของคนละอย่าง อิสปได้เลือกก่อน เขาเลือกตะกร้าใส่อาหารซึ่งหนักมาก บรรดาทาสทั้งหลายต่างหัวเราะเยาะ คิดว่าอิสปโง่ แต่หลังจาก เดินทางมาได้ถึงเที่ยงวัน ทุกคนจึงได้รู้ เพราะพวกเขาจะต้องกินอาหารในตะกร้าซึ่งอิสปแบก พอดกเย็น ทาสได้กินอาหารครั้งที่สองของในตะกร้าก็หมด อิสปจึงได้แบกตะกร้าเปล่า ปัญญาอันชาญฉลาดของอิสป ช่วยปลดปล่อยเขาเป็นอิสระ และได้เดินทางไปยังราชสำนักเครซุส ได้เล่าเรื่องและสอนวิชาแต่งโคลง ได้ตอบถวายพระเจ้าไซลอน จนเป็นที่โปรดปรานของพระเจ้าไซลอนอย่างยิ่ง ต่อมา อิสปได้เดินทางไปยังเมืองต่างๆ อีกหลายเมือง เขาได้เล่าเรื่องเปรียบเทียบสอนใจให้คนทั้งหลายฟัง ที่เมือง'โครินธ์' อิสปเตือนประชาชนมิให้ทำผิดกฎหมาย และไม่ให้อำนาจกำลังในการตัดสินความผิดถูก โดยเล่นิทานเกี่ยวกับ สัตว์ต่างๆ ให้ฟัง ที่กรุง 'เอเธนส์' ขณะเกิดความขัดแย้ง ระหว่างชาวเมืองกับเจ้านคร อิสปก็เล่าเรื่อง 'กบเลือกนาย' ให้คนเหล่านั้นฟัง แต่ความฉลาดเฉลียวของเขากลับเป็นผลร้ายแก่ตน เจ้านครต้องการ กำจัดอิสปด้วยเกรงว่าเขาจะมีอำนาจเหนือกว่า จึงออกอุบายให้อิสปเป็นทูตนำเงินจำนวนหนึ่ง ไปมอบให้ ชาวเมืองเดลเฟีย การกระทำของเขาทำให้เฮโรโดตุส ผู้ครองเมืองไม่พอใจ จึงได้นำตัวอิสปไปที่ ภูเขาไฟเดเรียน และผลักให้อิสปตกจากหน้าผาลงไปในเหวลึก เล่าสืบต่อกันว่า 'เลือดของอิสป' เมื่อใคร ก็ตามจะร้องขอความยุติธรรม หากได้รับโทษ

⁴ ผกาวดี อุดคโมทย์. เรื่องเล่าของอิสป. กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์กระวี, 2528. หน้า 10-14.

ชีวิตของ 'อิสป' ไม่มีใครทราบแน่ชัด กล่าวกันว่า 'อิสป' เป็นชาวกรีก เกิดเมื่อประมาณ 600ปีก่อนคริสตกาล เคยตกเป็นทาสอยู่ที่เกาะซามอส ในทะเลเอเจียน และบ้างก็กล่าวว่า 'อิสป' เป็นชาวเมืองอะเมอเรียม ในแคว้นฟริเจีย ทางตะวันตกของตุรกีในปัจจุบัน และเกิดก่อนคริสตกาลประมาณ 750 ปี แต่ไม่ว่าอิสปจะมีชีวิตอยู่ในสมัยใด เคยอยู่ ณ ที่ใด 'นิทาน' ที่อิสปเล่า ได้ถูกเล่าต่อกันมานานหลายพันปี และจะเล่าสืบต่อกันไปอีกนานเท่าอนัน

2.2 แรงจูงใจในการสร้างภาพประกอบสำหรับ 'เรื่องเล่าของอิสป'

เป็นที่รู้กันว่า เรื่องเล่าของอิสปล้วนแต่มีคุณค่า ส่งเสริมสติปัญญาอย่างลึกซึ้ง เป็นเรื่องที่สอนให้คนมีคุณธรรม แทบจะไม่มีชนชาติใดเลยที่ไม่รู้จักอิสป เรื่องเล่าอิสปจึงเป็นสิ่งที่ผูกพันกับวิถีชีวิตของเด็ก ๆ มาตลอด

ประเด็นสำคัญเหล่านี้ ทำให้ข้าพเจ้าคิดนำหนังสือเรื่องสั้น 'เรื่องเล่าของอิสป' มาปรับปรุงสร้างจุดเด่นที่น่าสนใจ โดยอาศัยรูปแบบของภาพประกอบเป็นหลัก มีความแตกต่างจากของเดิมทั่วไป แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาสาระที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง

ด้วยเหตุจำกัดทางเวลา ทำให้ข้าพเจ้าได้สร้างภาพประกอบให้กับเรื่องเล่าของอิสปเพียง 14 เรื่องเท่านั้น โดยเลือกเรื่องที่มีจุดเด่นของเนื้อหาและประเด็นสำคัญชัดเจน ประกอบด้วย

1. งูกับตะไคร้
2. ผู่ผึ่งกับโถน้ำผึ้ง
3. ราชสีห์กับหนู
4. หมาจิ้งจอกกับหน้ากาก
5. แมวกับหนู
6. ค้างคาว นก และสัตว์ป่า
7. ปลาตัวเล็กกับคนตกปลา
8. แม่วัวกับอึ่งอ่าง
9. กวางหลงเงา
10. หมาจิ้งจอกกับนกกระสา
11. นกกากับหงส์
12. กบเลือกนาย
13. นกกากับนกยูง
14. หมากับเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 วิเคราะห์หาจุดเด่นของเรื่องที่จะนำมาเสนอ

เรื่องที่ 1 งูกับตะไคร่

เรื่องย่อ เป็นเรื่องของงูตัวหนึ่งที่ไม่พบตะไคร่จึงแลบลิ้นเลีย คมของตะไคร่จึงทำให้ลิ้นงูเป็นแผล งูคิดว่าลิ้นของตนทำให้ตะไคร่เป็นแผล แต่ไม่เห็นท่าทีว่าตะไคร่จะยอมแพ้ งูจึงเลื้อยจากไป

ใจความสำคัญ ผู้ไร้เวลา มักทำร้ายตนเอง โดยหลงว่าทำร้ายผู้อื่น

จุดเด่นที่ใช้ ใช้ลักษณะความเป็นเส้นขดม้วนของตัวงู ซึ่งเป็นตัวเด่นของเรื่อง

เรื่องที่ 2 ผึ้งผึ้งกับโถน้ำผึ้ง

เรื่องย่อ ผึ้งผึ้งหนึ่งเห็นน้ำผึ้งหกจากโถล จึงบินเข้าไปดมอย่างเพิลิตเพิลิน ด้วยความมิได้ระวังตัว ปีกและตัวจึงติดอยู่ในน้ำผึ้ง ทำให้ผึ้งผึ้งต้องตายอยู่ในน้ำผึ้ง

ใจความสำคัญ การใช้ชีวิตอย่างสุขสบาย โดยมีได้ระวังตัวอาจนำมาซึ่งความทุกข์

จุดเด่นที่ใช้ นำเอาลักษณะการบินเป็นฝูงของผึ้ง มาสร้างเป็นภาพ โดยอาจใช้ตัวอักษรหรือการใช้จุดสี

เรื่องที่ 3 ราชสีห์กับหนู

เรื่องย่อ ราชสีห์หลงไปติดบ่วงของนายพรานเข้า หนูที่ราชสีห์เคยเมตตาไว้ชีวิต มาพบเข้าจึงช่วยกัดบ่วงจนราชสีห์มีชีวิตรอดมาได้

ใจความสำคัญ ความเมตตาอันน้อยนิด อาจนำมาซึ่งการตอบแทนอันใหญ่หลวง

จุดเด่นที่ใช้ ความยิ่งใหญ่ของราชสีห์ และขนาดที่เล็กของตัวหนู มาเปรียบเทียบ

เรื่องที่ 4 หมาจิ้งจอกกับหน้ากาก

เรื่องย่อ หมาจิ้งจอกตัวหนึ่งไปพบหน้ากากหลายอันแต่มีอันหนึ่งซึ่งแปลกและสวยมาก จึงหยิบขึ้นมาพิจารณาและพูดกับตัวเองว่า ความสวยงามจะมีประโยชน์อะไร หากภายในไม่มีสมองไว้คิด

ใจความสำคัญ ความงามภายนอกไม่มีประโยชน์อะไร หากไม่มีสมองสำหรับคิด

จุดเด่นที่ใช้ การนำเอาเรื่องหน้ากากมาใช้เป็นจุดเด่น

เรื่องที่ 5 แมวกับหนู

เรื่องย่อ หนูฝูงหนึ่ง เห็นแมวนั่งนิ่งเฉย และมีหน้าตาใจดี จึงเข้าไปผูกมิตรด้วย แมวรอให้หนูเข้ามาใกล้จึงตะปบกินเป็นอาหาร

ใจความสำคัญ ผู้ไว้ใจศัตรู ยอมนำภัยมาสู่ตน

จุดเด่นที่ใช้ ความซุกซน วุ่นวายของฝูงหนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องที่ 6 ค้างคาว นก และสัตว์ป่า

เรื่องย่อ เป็นเรื่องความขัดแย้งระหว่าง นก กับสัตว์ป่าทั้งหลาย ค้างคาวเห็นสัตว์ป่าจะชนะเลยมาเข้าข้างสัตว์ป่า ต่อมาเหตุการณ์เปลี่ยนไป นกกลับเป็นฝ่ายจะชนะ ค้างคาว จึงหันมาเข้าข้างนก สัตว์ทั้งหลายเห็นดังนั้น จึงรวมจิกตีค้างคาว และขับไล่ค้างคาวออกจากป่า

ใจความสำคัญ ความไม่จริงใจ ย่อมนำมาซึ่งความเสื่อมเสียเกียรติ

จุดเด่นที่ใช้ ลักษณะชีวิตของค้างคาวที่เกาะต้นไม้โดยห้อยหัวลงพื้น

เรื่องที่ 7 ปลาตัวเล็กกับคนตกปลา

เรื่องย่อ ปลาตัวเล็กตัวหนึ่งติดเบ็ดของคนตกปลาขึ้นมา จึงร้องขอชีวิต บอกว่าให้ปล่อยไปก่อน ไม่นานตัวเองจะตัวใหญ่ขึ้น แต่คนตกปลาไม่ปล่อย กล่าวว่า การได้ปลาตัวเล็กไว้ ยังดีกว่า หวังจะได้ปลาตัวใหญ่ ซึ่งไม่รู้จะได้หรือไม่

ใจความสำคัญ สิ่งที่เป็นของตน แม้เพียงเล็กน้อย ย่อมดีกว่าสิ่งใหญ่ที่เป็นเพียงความหวัง

จุดเด่นที่ใช้ นำเสนอในเรื่องของขนาดของตัวปลา ระหว่างปลาเล็ก กับปลาใหญ่

เรื่องที่ 8 แม่วัวกับอึ่งอ่าง

เรื่องย่อ อึ่งอ่างตัวหนึ่ง เห็นวัวตัวใหญ่ จึงพยายามจะพองตัวให้เท่าแม่วัว จึงพองตัวขึ้นเรื่อยๆ จนตัวอึ่งอ่างระเบิดตาย

ใจความสำคัญ ความทะนงตัวมักใหญ่ใฝ่สูง มักนำความทายนะมาให้เสมอ

จุดเด่นที่ใช้ การพองตัวของอึ่งอ่างที่ค่อยๆ ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ นำมาใช้กับขนาดตัวอักษร

เรื่องที่ 9 กวางหลงเงา

เรื่องย่อ กวางตัวหนึ่งเห็นเงาในน้ำ พลังคิดว่า เขาของตัวเองช่างสง่างามเหลือเกิน แต่เขาที่ยาวช่างน่าเกลียด กวางได้ยินเสียงหมาล่าเนื้อจึงวิ่งหนีไปในป่า เขาของมันติดกับกิ่งไม้แห้ง ไม่สามารถดิ้นหลุดได้ ก่อนตายกวางรำพึงว่าข้าช่างโง่เขลา คิดว่าเขางามนั้นมีค่า และเขาไม่สวยงาม จนต้องมาจบชีวิต

ใจความสำคัญ ผู้ไม่รู้จักตนเอง ย่อมไม่อาจแยกผิดจากถูก แยกสิ่งชั่วจากสิ่งดีได้

จุดเด่นที่ใช้ ใช้ในเรื่องของภาพสะท้อนที่เกิดขึ้นในน้ำ

เรื่องที่ 10 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา

เรื่องย่อ หมาจิ้งจอกกับนกกระสาเป็นเพื่อนกัน วันหนึ่งหมาจิ้งจอกเชิญนกกระสามากินเลี้ยง แต่ใส่อาหารไว้ในจาน นกกระสาไม่สามารถกินอาหารได้ ต่อมานกกระสาเชิญหมาจิ้งจอกไปกินอาหารบ้าง โดยใส่อาหารไว้ในโถทรงสูงทำให้หมาจิ้งจอกไม่สามารถกินอาหารนั้นได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ใจความสำคัญ
จุดเด่นที่ใช่
เรื่องที่ 11 นกกากับหงส์
เรื่องย่อ
- การปฏิบัติที่ดีต่อผู้อื่นนั้น ย่อมมีค่า และผลตอบแทนที่ดี
รูปทรงของ 'โถ' ทรงสูง และรูปทรงแบนของ 'จาน'
- นกกา อยากมีสีขาวสวยงาม แบบหงส์ บ้างคิดว่าอยู่ในน้ำจึงมีสีขาวจึงลงไป
เล่นน้ำบ้าง กาไม่สามารถว่ายน้ำได้ จึงจมน้ำตาย
- ใจความสำคัญ
จุดเด่นที่ใช่
เรื่องที่ 12 กบเลือกนาย
เรื่องย่อ
- การไม่รู้จักประมาณตน ย่อมนำมาซึ่งภัยพิบัติ
ความตรงข้ามกันของสีขาวของหงส์กับสีดำของกา
- กบฝูงหนึ่ง อยากได้นายมาปกครองจึงร้องขอต่อเทพ เทพจึงส่งท่อนไม้มาให้
ฝูงกบไม่พอใจ เทพจึงส่งนกกระสามาให้ กบทั้งฝูงจึงโดนนกกระสากิน
- ใจความสำคัญ
จุดเด่นที่ใช่
เรื่องที่ 13 นกกากับนกยูง
เรื่องย่อ
- ความต้องการอันไม่สิ้นสุด ย่อมนำมาซึ่งความเดือดร้อน
ลักษณะความเป็นฝูงของกบ และลักษณะการกระโดดของกบ
- นกกากิจกนของนกยูงมาใส่ในตัวเอง เพื่อให้ตัวเองสวยงามขึ้น นกกาเฝ้าหวาด
ว่าตัวเองสวยงามที่สุดนกกทั้งหลาย เมื่อได้ยีนก็ไม่พอใจจุมจิกทั้งขนนกยูงและ
ขนสีดำของกาจนหมด
- ใจความสำคัญ
จุดเด่นที่ใช่
เรื่องที่ 14 หมากับเงา
เรื่องย่อ
- แม้อ้างสิ่งที่ไม่ใช่ของตนสำเร็จ แต่ย่อมได้รับการอับอายและดูแคลน
สีขนของนกยูง กับท่วงท่าการรำแพนหาง
- หมาตัวหนึ่งคาบก้อนเนื้อ ผ่านลำธาร ก็มองในน้ำเห็นเงาคิดว่าเป็นหมาอีก
ตัวคาบเนื้อก้อนใหญ่กว่า จึงอ้าปาก หวังจะจับก้อนเนื้อ ก้อนเนื้อในปากจึง
หล่นลงไปในน้ำ
- ใจความสำคัญ
จุดเด่นที่ใช่
- ความโลภทำให้ทุกอย่างสูญสิ้น
ลักษณะของเงาในน้ำ ที่มีรูปร่างบิดเบือนไปจากความเป็นจริง

บทที่ 3

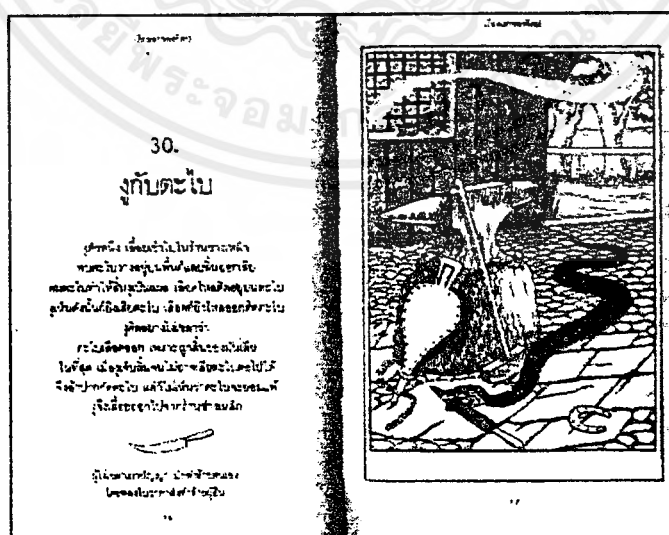
การออกแบบ

3.1 วิเคราะห์รูปแบบเดิมของหนังสือ

รูปแบบเดิมของเนื้อเรื่องและภาพประกอบในหนังสือ 'เรื่องเล่าของฮิสปา'

- ภาพประกอบในรูปแบบของเดิม ไม่ได้สร้างความสัมพันธ์กับเนื้อความ เพียงแต่เป็นภาพนำเสนอลักษณะของการอธิบายเนื้อความเพียงอย่างเดียว
- ภาพประกอบเป็นลายเส้นสีดำบนพื้นขาว ไม่มีสีสันทัน ที่จะเพิ่มความน่าสนใจ และดึงดูดความสนใจให้เกิดขึ้นกับผู้อ่าน
- การจัดองค์ประกอบระหว่างเนื้อความกับภาพ แยกกันไม่มีความสัมพันธ์กัน ไม่น่าสนใจ คือวางเนื้อความไว้ทางด้านซ้ายและภาพประกอบไว้ทางด้านขวา ความต่อเนื่องของหน้าหนังสือแต่ละหน้าขาดหายไป
- ภาพประกอบยังไม่สามารถทำให้ผู้อ่านจินตนาการไปพร้อมกับเนื้อเรื่องได้
- รูปเล่มโดยรวมถูกคุมให้อยู่ในรูปแบบหน้าคู่ทั้งเล่ม ทำให้ดูแล้วน่าเบื่อ

รูปแบบเดิมของเนื้อความและภาพประกอบในหนังสือ 'เรื่องเล่าของฮิสปา'



รูปที่ 3.1 เรื่องที่ 1 งูกับตะโบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบเดิมของเนื้อความและภาพประกอบในหนังสือ 'เรื่องเล่าของอีสป'



รูปที่ 3.2 เรื่องที่ 2 ฝูงผึ้งกับโตน้ำผึ้ง



รูปที่ 3.3 เรื่องที่ 3 ราชสีห์กับหนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 แนวความคิด (Concept)

จากการศึกษา ค้นหารูปแบบการสร้างภาพประกอบ (Illustration) ข้าพเจ้าได้พยายามหาแนวคิดรวบยอดโดยรวมของหนังสือ ที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างเอกลักษณ์ เพื่อควบคุมทิศทางของหนังสือให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยทดลองเปลี่ยนมุมมองของการสร้างภาพประกอบแบบเดิมๆ ทั่วไป เพื่อหาแนวทางใหม่ที่เหมาะสมกับเรื่องสั้น "เรื่องเล่าของอิสป" ที่ข้าพเจ้าได้เลือกมา

แนวคิดที่ข้าพเจ้าเห็นว่าเหมาะสมที่สุด คือ การสร้างภาพประกอบที่ใช้ เฉพาะที่ เฉพาะ เหตุการณ์ ลักษณะพิเศษ คือ มีส่วนสัมพันธ์กับเนื้อความอย่างเต็มที่ ภาพประกอบไม่สามารถแยกออกจากเนื้อความได้ เช่น การใช้ตัวอักษรของเนื้อความเป็นตัวสร้างภาพ รวมถึงการสร้างภาพแบบนามธรรม (Abstract) ขึ้นใหม่ประกอบรวมกันด้วย

ภาพนามธรรม (Abstract) "ภาพลักษณะนี้เป็นภาพที่ค่อนข้างแสดงสาระในตัวภาพในการสื่อความหมายได้ยาก แต่อาจเหมาะมากสำหรับการนำมาตกแต่งงานกราฟฟิคได้เป็นอย่างดี หรือช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัดยิ่งขึ้น บางครั้งช่วยแก้ปัญหาพื้นที่ว่างหรือช่วยสร้างดุลยภาพในการจัดหน้าได้ดี"⁵

3.3 รูปแบบของหนังสือ

โดยพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับมัธยมปลาย จนถึงระดับอุดมศึกษา

1. สวยงาม มีสีสัน
2. แปลกใหม่ น่าอ่าน
3. มีเอกลักษณ์ และจุดเด่นเฉพาะตัว

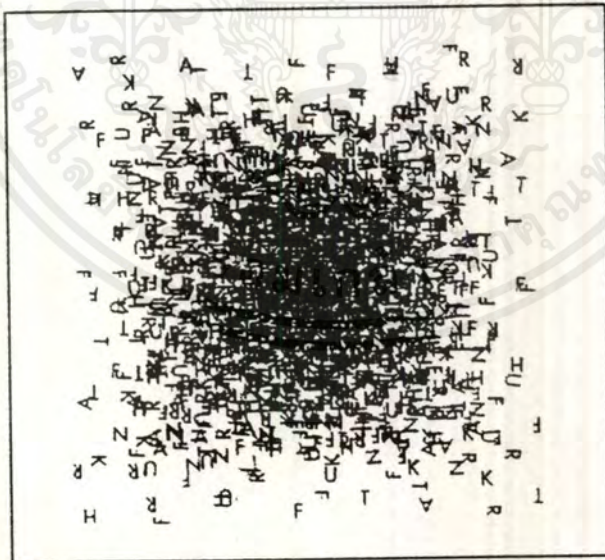
⁵

วรงค์ วราดิอุดมพงศ์. การออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์ศิลปบรรณาการ, 2535. หน้า 64.
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างรูปแบบการนำตัวอักษรมาสร้างภาพ



รูปที่ 3.4 Poster Nordstrom
Typography / Design :Ken Shafer



รูปที่ 3.5 Typography / Design :Christof Gassner, Sabine Bock, Amim Doll, Kal Krippner
Johannes Kuhn, Klaudia Schrenk, Petra Wagner, and
Karin Zikell, Darmstadt, Germany

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างรูปแบบการนำตัวอักษรมาสร้างภาพ



รูปที่ 3.6 Concert poster
"Ask Yourself Why"
Designer :Michael Worthington



รูปที่ 3.7 Magazine spreads showing projects by
California Institute of the Arts students
Designer :Margo Johnson, Galt Swanlund

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 แบบร่างครั้งที่ 1

ในแบบร่างครั้งที่เป็นการเขียนรูปแบบและแนวคิดโดยรวมคร่าวๆ ออกมาพอให้เห็นภาพก่อน โดยดึงจุดเด่นของแต่ละเรื่องดังที่ไว้เคราะห์ไว้ในบทที่ 4 มานำเสนอดังนี้

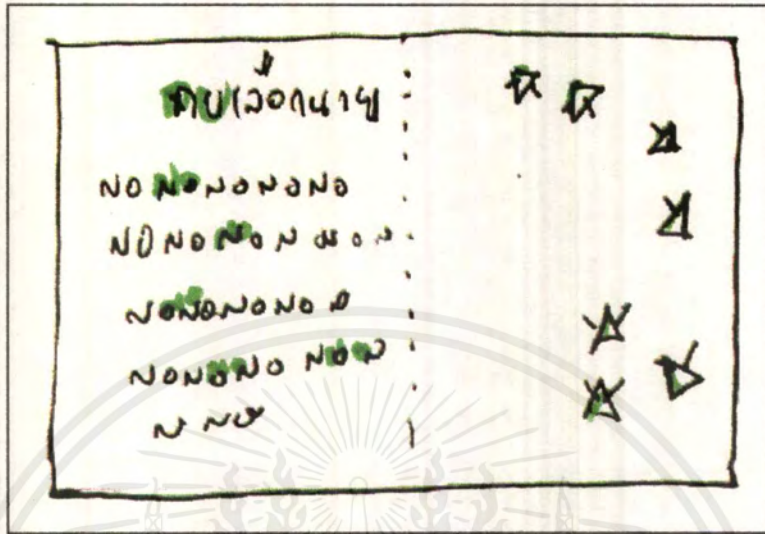


รูปที่ 3.8 หน้าคู่ แม่วัวกับสิ่งอ่าง



รูปที่ 3.9 หน้าคู่ ผึ้งผึ้งกับโหนดน้ำผึ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

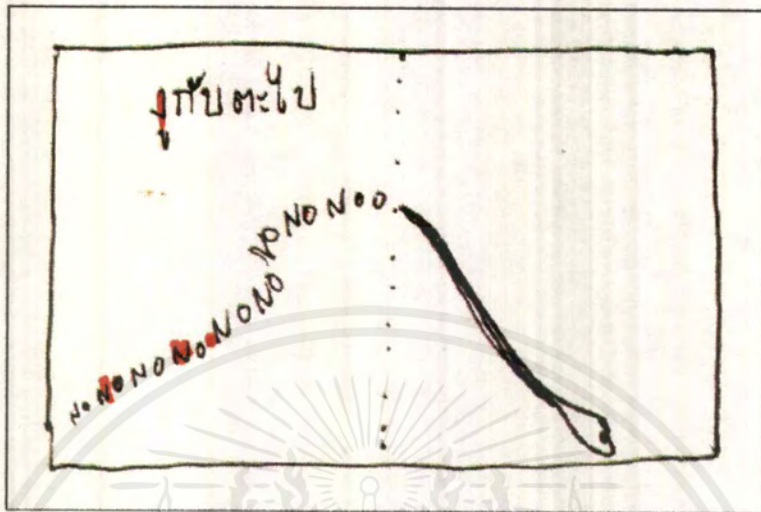


รูปที่ 3.10 หน้าคู่ กบเลือกนาย

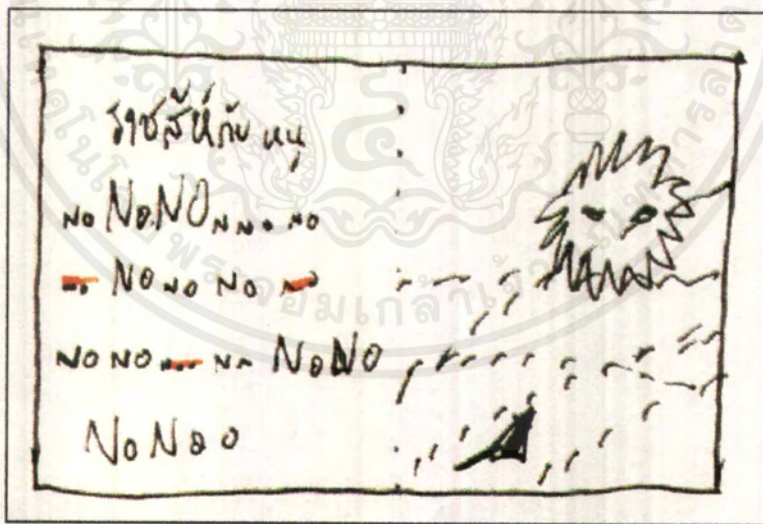


รูปที่ 3.11 หน้าคู่ นกกากับหงส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.12 หน้าคู่ รูปกับตะไบ



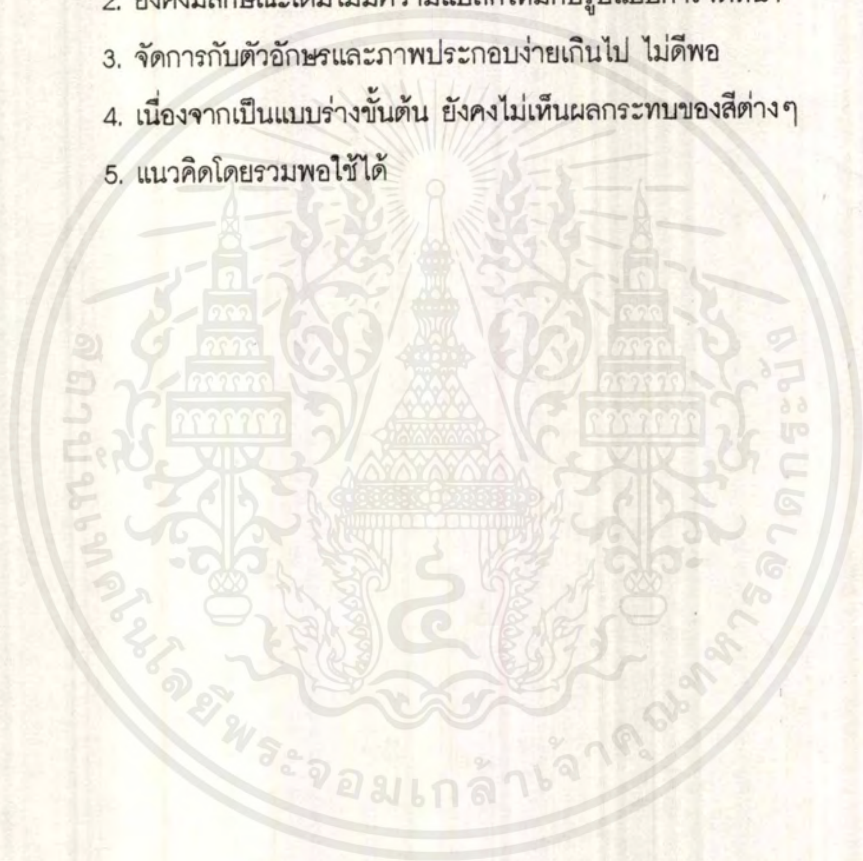
รูปที่ 3.13 หน้าคู่ ราชสีห์กับหนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแบบร่างครั้งที่ 1 พบแนวทางในการนำเสนอครั้งนี้ คือ ในการออกแบบครั้งแรก เน้นในเรื่องของการจัดวางรูปหน้า และองค์ประกอบของภาพ พยายามทำให้เนื้อความมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบ โดยดึงจุดเด่นของเรื่องราวแต่ละเรื่องมาใช้ แต่ยังไม่มีการใช้สีเนื่องจากต้องการให้การจัดวางองค์ประกอบลงตัวก่อน และการใช้สีจะอยู่ในแบบร่างครั้งต่อไป ดังนั้นจึงสรุปแบบร่างครั้งที่ 1 ได้ดังนี้

สรุปแบบร่างครั้งที่ 1

1. มีแนวทางการนำเสนอที่ชัดเจนแล้ว
2. ยังคงมีลักษณะเดิมไม่มีความแปลกใหม่กับรูปแบบการจัดหน้า
3. จัดการกับตัวอักษรและภาพประกอบง่ายขึ้น ไม่ดีพอ
4. เนื่องจากเป็นแบบร่างขั้นต้น ยังคงไม่เห็นผลกระทบของสีต่างๆ
5. แนวคิดโดยรวมพอใช้ได้

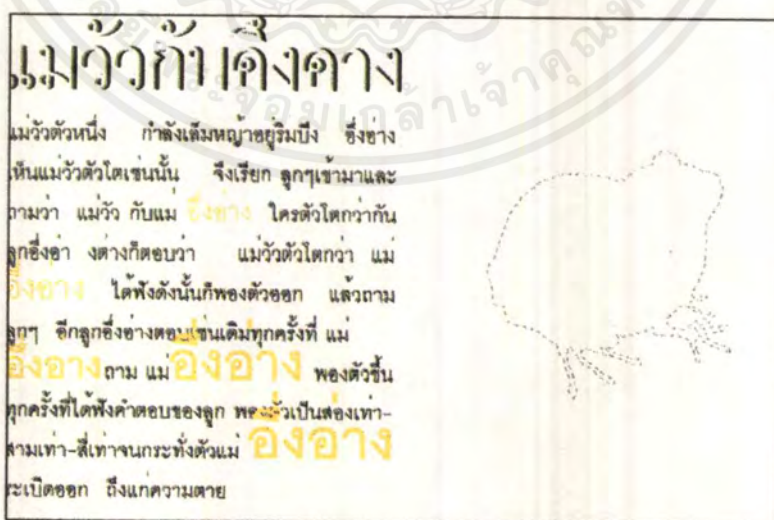


3.5 แบบร่างครั้งที่ 2

จากแบบร่างดินสอครั้งที่ 1 ได้ทดลองปรับปรุงพัฒนาผลงานให้มีสีสันยิ่งขึ้น เพื่อดูผลกระทบและหาแนวทางการแก้ไข โดยในแบบร่างครั้งที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าพยายามปรับรูปแบบของภาพประกอบให้เป็นนามธรรม (Abstract) ยิ่งขึ้น เพื่อให้ภาพสามารถอยู่ร่วมกับตัวอักษรได้ และได้มีการปรับปรุงการจัดหน้าให้มีความเป็นเอกลักษณ์ยิ่งขึ้น

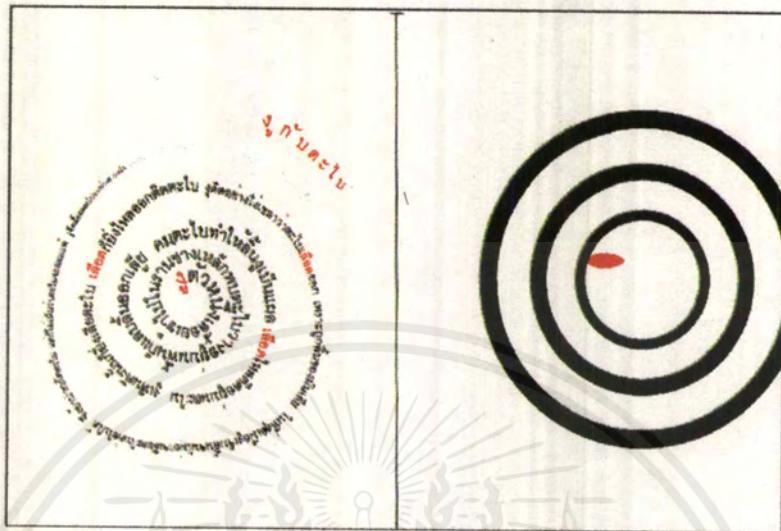


รูปที่ 3.14 หน้าคู่ ปกหน้า-ปกหลัง



รูปที่ 3.15 หน้าคู่ แม่วักกับอิงอ่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.18 หน้าคู่ จูกับตะใบ



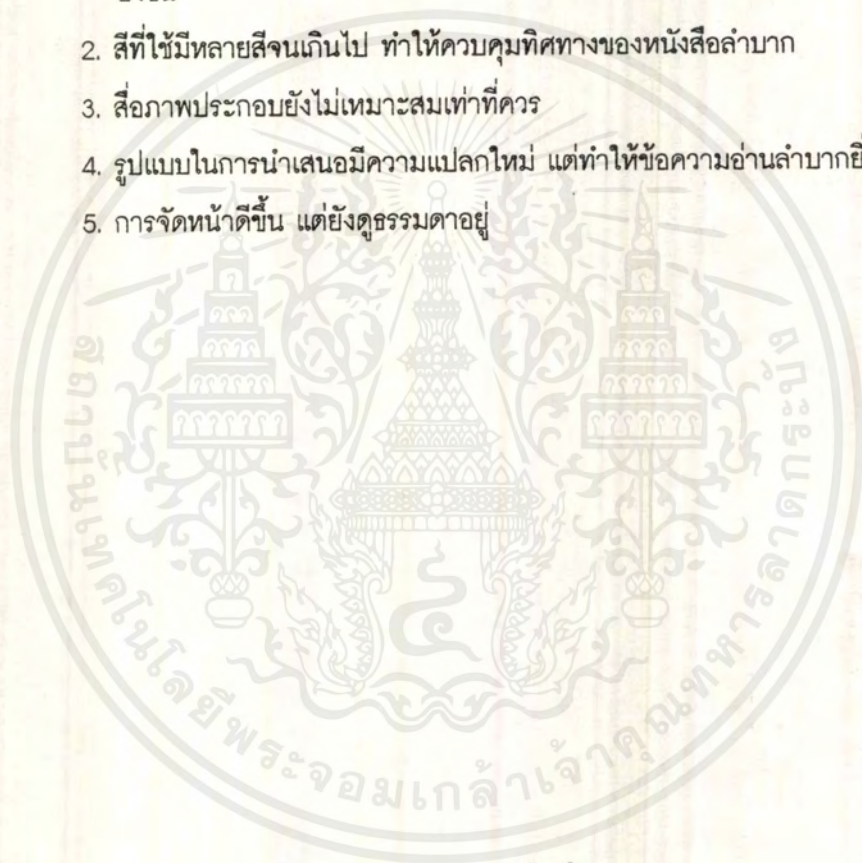
รูปที่ 3.19 หน้าคู่ ผึ้งผึ้งกับไถ่น้ำผึ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแบบร่างครั้งที่ 1 นำมาสู่แบบร่างครั้งที่ 2 มีการเปลี่ยนแปลงดังนี้ คือ การจัดวางองค์ประกอบ มีความลงตัวมากขึ้น จึงมีการใช้สีเข้ามาในงาน เพื่อดูภาพโดยรวมของงานทั้งหมด โดยสรุปแบบร่างครั้งที่ 2 ดังนี้

สรุปแบบร่างครั้งที่ 2

1. มีรูปแบบและวิธีการแก้ไขปัญหาทางกราฟฟิกเข้ามาช่วย ทำให้ดูมีเอกลักษณ์ยิ่งขึ้น
2. สีที่ใช้มีหลายสีจนเกินไป ทำให้ความคมชัดทางของหนังสือลำบาก
3. สื่อภาพประกอบยังไม่เหมาะสมเท่าที่ควร
4. รูปแบบในการนำเสนอมีความแปลกใหม่ แต่ทำให้ข้อความอ่านลำบากยิ่งขึ้น
5. การจัดหน้าดีขึ้น แต่ยังคงธรรมดาอยู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

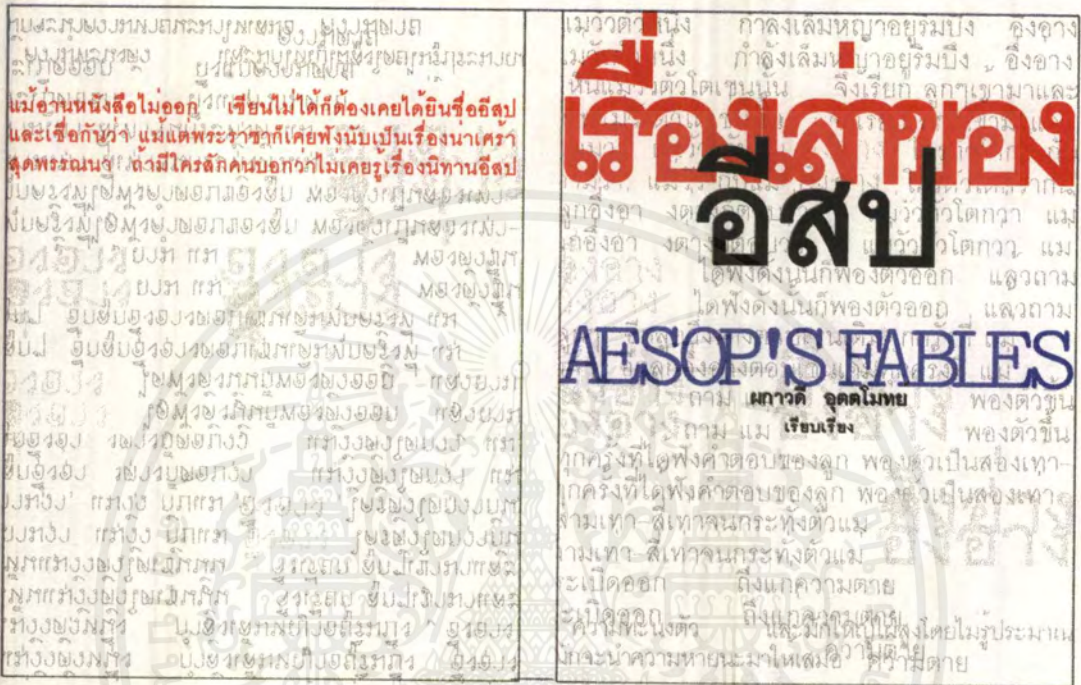
ผลงานจริง

5.1 ผลงานจริง

จากแบบร่างครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ได้ปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบ จนถึงผลงานจริงในครั้งนี้ กล่าวคือ รูปแบบของหนังสือจะเน้นการสร้างภาพประกอบ โดยวิธีการต่างๆ อย่างชัดเจน โดยจะมีเรื่องที่จบใน 1 หน้า เรื่องที่เป็นหน้าคู่ และบางเรื่องที่จบภายใน 3 หน้า ซึ่งการออกแบบนี้ ขึ้นอยู่กับวิธีการทางกราฟิก ที่นำมาช่วยเพิ่มจุดเด่นในหนังสือ ซึ่งจุดเด่นดังกล่าวข้าพเจ้านำมาจากเรื่องราวภายในว่ากล่าวถึงอะไรบ้างและอย่างไร เช่น เรื่องงูกับตะไคร่ ก็นำขดของงู มาจัดให้เข้ากับตัวหนังสือที่เป็นขดงูเช่นกัน เรื่องแมวกับหนูใช้สีคู่ตรงข้าม เรื่องค้างคาว นก และสัตว์ป่า นำเสนอเป็นแบบของตัวหนังสือกลับหัว และเน้นสีดำ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของค้างคาว เป็นต้น และข้าพเจ้าได้จัดวางองค์ประกอบในแต่ละหน้าให้มีความลงตัวยิ่งขึ้น รวมทั้งหน้าปกที่แก้ไข โดยลดสีของตัวอักษรลง เพื่อคุมให้ปกเนื้อความเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ดังที่กล่าวมาในข้างต้น ข้าพเจ้าปรับปรุงรูปแบบและใช้วิธีการทางกราฟิก เพื่อให้ได้ผลงานที่ลงตัวมากที่สุด โดยแนวทางการออกแบบจะกล่าวอธิบายไปในแต่ละเรื่องดังต่อไปนี้

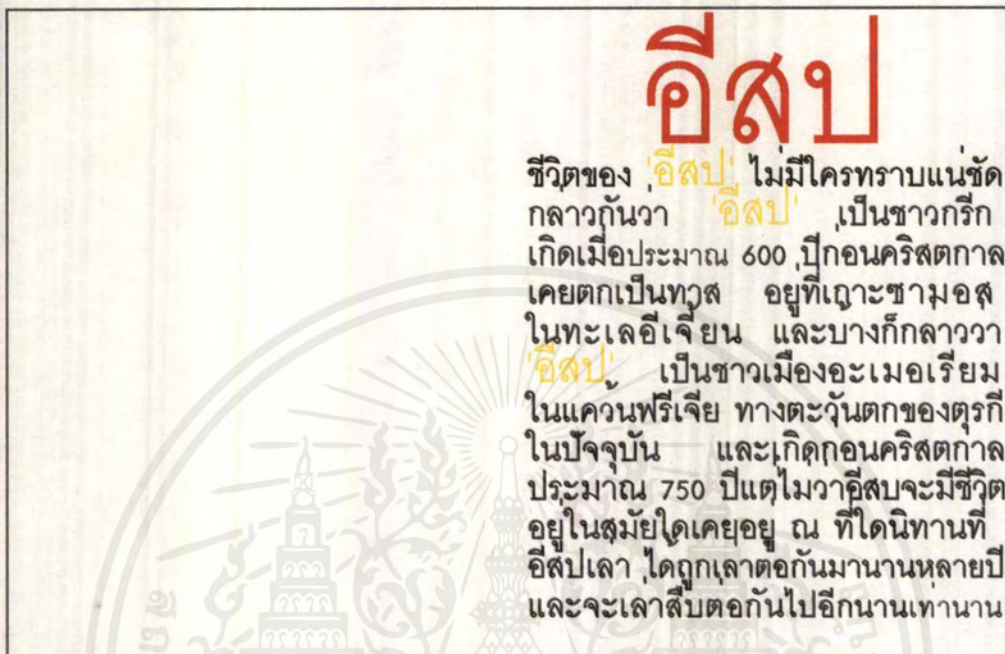
รูปที่ 5.1 หน้าคู่ ปกหน้า-ปกหลัง



อธิบาย : ปกหน้า ใช้เรื่องที่มีลักษณะเด่นคือเรื่อง แม้วัวกับอึ่งอ่าง ปูพื้นด้วยสีเทาอ่อนเต็มหน้า ชื่อหนังสือใช้อักษรขนาดใหญ่ วางเต็มขนาดของหน้า คมโทนสีให้เป็นแบบเดียวกับ เนื้อความภายในเล่มปกหลัง ปูพื้นด้วยเนื้อความเต็มทั้งหน้า เช่นเดียวกับปกหน้า แต่กลับด้านให้เหมือนกับเงาสะท้อนในน้ำ ใช้วิธีการเหมือนกับเรื่อง "หมากับเงา" มีข้อความบรรยายเกี่ยวกับ "อีสป" เน้นคำว่า "อีสป" เด่นกว่าตัวอื่น โดยการใส่สีตัด การจัดวางให้อยู่กึ่งกลางหน้าวางพาดอยู่ค่อนข้างไปทางด้านบน เพื่อให้เชื่อมกับด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.2 หน้าคู่ ปกรองใน



อธิบาย : ประวัตินี้ของ 'อิสป' เน้นตัวอักษรสีเหลืองและสีแดงตรงคำว่า 'อิสป'
 จัดวางข้อความทั้งหมดไว้เต็มหน้า ใช้วิธีการเดียวกับเรื่อง "แม่ครัวกับอั้งอั้ง"
 เพื่อควบคุมทิศทางของหนังสือให้ไปในทางเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.3 หน้าคู่ ึ่งกับตะโบ



อธิบาย : ใช้ตัวอักษรเรียงเป็นวง ตามลักษณะการขดของงู เริ่มจากส่วนหัวขนาดตัวอักษร
 ค่อยๆเล็กลงจนมาจบที่ส่วนหาง ภาพประกอบเล่นกับขดของงู พยายามทำให้
 เป็นนามธรรมที่สุดเพื่อมิให้หลุดจากความเป็นกราฟฟิกของตัวอักษรอีกหน้า การ
 ไขสี่โดยรวม ยังคงคุมสีให้อยู่ในโทน ขาว- ดำ อยู่ เนื่องจากไม่ต้องการให้สีเข้า
 มารบกวนและเบี่ยงเบนรูปทรงของภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.4 หน้าคู่ ผุงผึ่งกับโถงน้ำผึ่ง



อธิบาย : ลักษณะเด่นของผึ่งคือ จะบินรวมตัวกันเป็นฝูง จึงจับจุดเด่นนำมาใช้ในงาน โดยจัดเรียงเนื้อความให้ดูเป็นกลุ่มก้อน มีการเปลี่ยนขนาดตัวอักษรตามความเหมาะสม เพื่อให้ดูมีการเคลื่อนไหวยิ่งขึ้น สีพื้นใช้สีดำ เนื่องจากสีดำจะทำให้ผู้ดูไม่สนใจกับพื้นมาก และยังช่วยเน้นให้ผุงผึ่งดูเด่นอีกด้วยภาพประกอบเป็นนามธรรมโดยไขจุดเหลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.5 หน้าเดียว ราชสีห์กับหนู



อธิบาย : เรียงตัวอักษรไขว้กัน เป็นลักษณะตาข่าย เพื่อให้ภาพประกอบมีความสัมพันธ์กับเนื้อความยิ่งขึ้น เล่นกับขนาดของตัวหนังสือ ถ้าเป็นคำว่า "ราชาสีห์" ตัวอักษรจะมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าปกติ แสดงถึงความยิ่งใหญ่และขนาดตัวของราชาสีห์ ถ้าเป็นคำว่า "หนู" ตัวอักษรจะมีขนาดเล็กกว่าปกติ ซึ่งแสดงถึงขนาดตัวที่เล็กของหนู การใช้สี ยังคงอยู่ในโทน ขาว- ดำ ไซส์เน้นเฉพาะส่วนสำคัญเท่านั้น

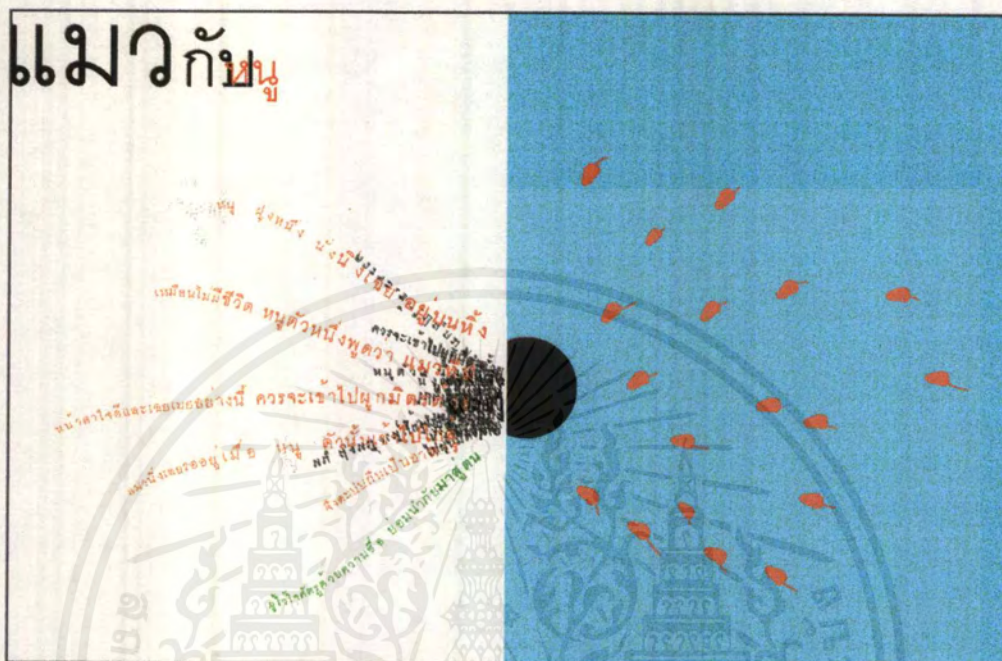
รูปที่ 5.6 หน้าคู่ หมายความว่าจอกกับหน้ากาก



อธิบาย : ไซกโลกทางกราฟฟิคทำรูปหน้ากาก 1 หน้า เพื่ออิงกับเรื่องทีกล่าวว่่า ภายใต้หน้ากกา
ถ้าไม่มีอะไร ก็ไม่มีประโยชน์ เมื่อเปิดมาอีกหน้า จะเห็นเนื้อความที่จัดเรียงอยู่

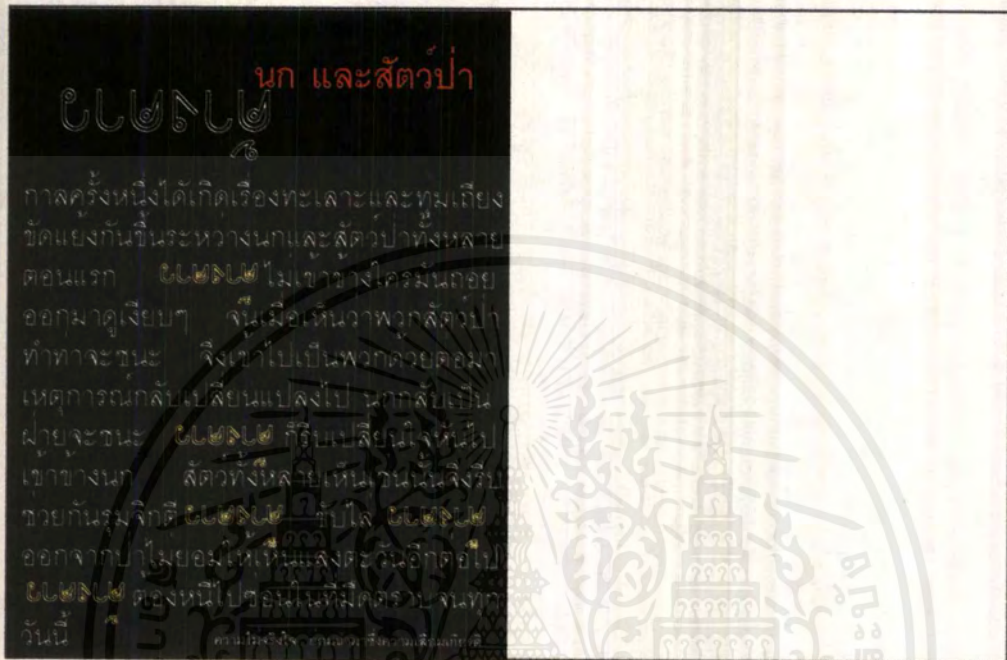
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.7 หน้าคู่ แมวกับหนู



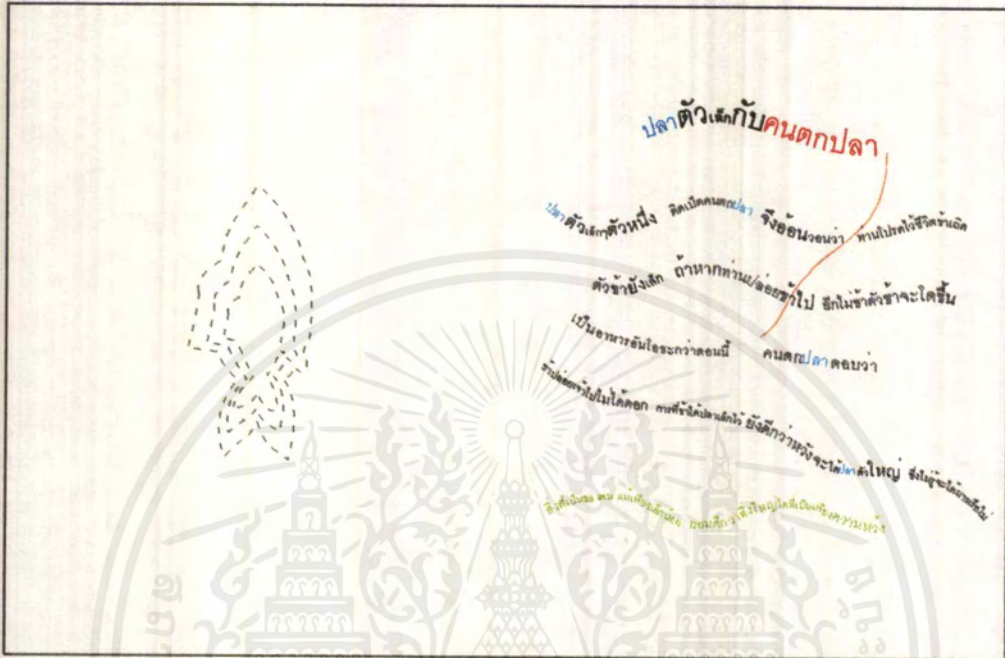
อธิบาย : จัดเรียงตัวอักษรเป็นทางหนู คล้ายหนูวิ่งเข่ารู้ ตัวอักษรดูวนวายแต่ยังคงอ่านได้ ภาพประกอบ ใช้สีคู่ตรงข้ามกัน เพื่อให้อิงกับเรื่องแมวกับหนู เพราะในความรู้สึกแมวกับหนู เป็นสัตว์ตรงข้ามกัน และสีคู่ตรงข้ามยังช่วยให้เกิดผลทางสายตา คล้ายหนูวิ่งไปมาอีกด้วย

รูปที่ 5.8 หน้าเดียว ค้างคาว นก และสัตว์ป่า



อธิบาย : จับลักษณะเด่นของค้างคาวที่กลับหัวมา โดยเล่นกับตัวอักษร ใช้สีดำเป็นพื้นเนื่อง
จากเป็นผลทางลักษณะนิสัยค้างคาวมักพบเห็นในเวลากลางคืนเสมอ

รูปที่ 5.9 หน้าคู่ ปลาตัวเล็กกับคนตกปลา



อธิบาย : ใช้วิธีการเจาะกระดาษเป็นรูปปลา 3 แผ่น เรียงลำดับจากตัวเล็กไปใหญ่ เทียบได้กับความคาดหวังว่าปลาจะโตขึ้นเรื่อยๆ รูปปลาวางแนวตั้ง เนื่องจากอิงลักษณะจากตอตกปลาได้ ตัวอักษรจัดเรียงเป็นลักษณะของคลื่นน้ำ เล่นตัวอักษร "า" ที่มีลักษณะคล้ายเบ็ด

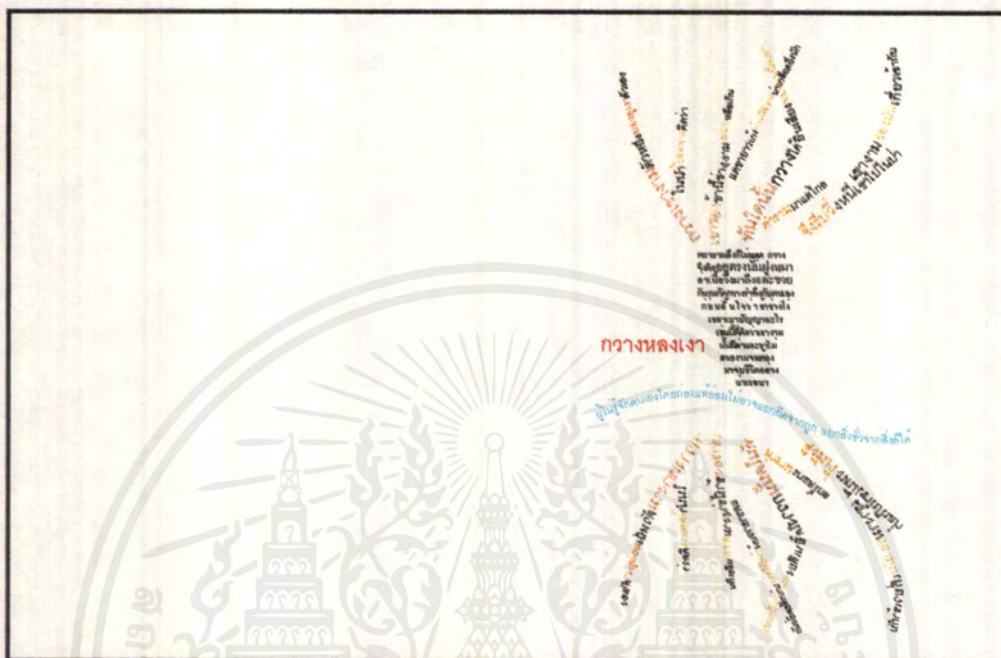
รูปที่ 5.10 หน้าคู่ แม่วักกับอึ้งอ่าง



อธิบาย : ใช้ลักษณะการพองตัวของอึ้งอ่าง มาเล่นกับตัวอักษรคำว่า "อึ้งอ่าง" โดยเพิ่มขนาดของตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ร่วมกับการใช้ตัวอักษรวางซ้อนกันด้วยสีที่แตกต่างกัน ให้ความรู้สึกคล้ายการพองตัว ซึ่งเรื่องเลือกใช้แบบตัวอักษร (type face) ที่มีลักษณะตัวกลมหนา โดยจัดวางตัวอักษรเต็มหน้ากระดาษในลักษณะตัดตก เพื่อแสดงถึงความใหญ่ ภาพประกอบรูปอึ้งอ่างใช้วิธีการมีมนู ช่วยให้อุคคล้ายการพองตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.11 หน้าเดียว กวางหลงเงา



อธิบาย : เนื่องจากเนื้อเรื่องเน้นกล่าวถึงเขากวาง จึงเรียงตัวอักษรของเนื้อความเป็น
 รูปเขากวาง ใจความสำคัญจัดเรียงเป็นคลื่นแทน พื้นน้ำวางไว้กลางหน้า
 กระดาษ และกลับด้านของตัวอักษรที่จัดเรียงเป็นรูปเขากวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.12 หน้าคู่ หมายเหตุกับนกกระสา



อธิบาย : เนื่องจากเนื้อเรื่อง ให้ความสำคัญ กับโดและขาม จึงใช้วิธีจัดเรียง
ตัวอักษรให้เป็นรูป โดและขาม เน้นให้ผู้อ่านเห็นภาพพจน์แท้จริง
โดยที่เนื้อความมีความสัมพันธ์โดยตรงกับภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.13 หน้าคู่ นกกากับหงส์



อธิบาย : เนื่องจาก "กา" มีลักษณะเด่น คือสีดำ และหงส์มีลักษณะ คือสีขาว จึงจัดรูปหน้าให้ด้านซ้ายเป็นสีดำทั้งหน้าและด้านขวาเป็นสีขาวทั้งหน้า โดยที่ตัวอักษรคำว่า "กา" บนพื้นดำจะไข่เส้นประสีขาว ส่วนคำว่า "หงส์" ในหน้าสีขาวจะไข่ตัวอักษรเป็นเส้นประสีดำ เส้นประช่วยเน้นถึงความรู้สึกที่เป็นขาว-ดำ

รูปที่ 5.14 หน้าคู่ กบเลือกนาย



อธิบาย : จับลักษณะของกบ คือ การกระโดดมาไว้กับการจัดเรียงตัวอักษร ใช้
 สีเขียวช่วยเน้นคำว่า 'กบ' ทำให้เนื้อความทั้งเรื่องจะเห็นคำว่า กบ
 เดินขึ้นมาหลายๆ ตัว ดูคล้ายฝูงกบ ภาพประกอบเป็นนามธรรม เป็น
 ฝูงกบกระโดดล่อไปกับตัวอักษร

รูปที่ 5.15 หน้าคู่ นกกากับนกยูง



อธิบาย : จัดเรียงตัวอักษรเป็นลักษณะการรำแพนหางของนกยูง ตัวอักษรใช้สีหลากหลาย เพื่อแสดงถึงสีสันที่งดงามของนกยูง ตัวอักษรคำว่า 'กา' ใช้สีดำ ภาพประกอบเป็นนามธรรม มีรูปแบบคล้ายนกยูงรำแพนหาง มีส่วนล้อไปกับเนื้อความอีกหน้าด้วย

บทที่ 6

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้ศึกษาโครงการ การสร้างภาพประกอบสำหรับหนังสือประเภทเรื่องสั้น (เรื่องเล่าของอิสป) ทำให้ได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะจากโครงการดังนี้

1. ภาพประกอบมีความหมายได้หลายประการ ขึ้นอยู่กับการเห็น และทรรศนะของแต่ละคน
2. หนังสือประเภทเรื่องสั้น เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่เอื้อต่อการสร้างภาพประกอบ เพราะเปิดโอกาสให้ทำการทดลอง และค้นหางานในรูปแบบใหม่ๆ ได้อย่างอิสระ ภาพประกอบเรื่องสั้นมักจะมีรูปแบบที่ซ้ำๆ กัน พบเห็นได้อย่างเคยชินแล้ว การเปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่ จึงเป็นเรื่องน่าทดลองกระทำเป็นอย่างยิ่ง
3. การสร้างภาพประกอบโดยยึดแนวความคิดว่า ภาพประกอบที่ทำขึ้นนั้นจะต้องอยู่เฉพาะที่ เฉพาะเรื่องไม่สามารถแยกแสดงเฉพาะรูปได้กับเรื่องเล่าของอิสปนี้ ข้าพเจ้าคิดว่าเป็นการทดลองรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมเพราะว่าแนวความคิดและวิธีการแบบนี้เหมาะกับเรื่องที่มีเนื้อความสั้นๆ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น มีการตีความตีความไม่ซับซ้อนมาก
4. สิ่งสำคัญที่จะสร้างความสำเร็จให้กับตนเองนั้น เกิดจากการคิด และวางแผนที่ดี การวางแผนในการปฏิบัติงานจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่ทำให้เกิดความรอบคอบ สร้างมาตรฐานในการทำงาน และรู้จักคิดพลิกแพลงรูปแบบ สามารถแก้ปัญหาได้ทันทั่วทั้งที่ เพราะทุกขั้นตอนมีความหมายที่จะส่งผลให้งานมีคุณภาพ

บรรณานุกรม

ณัฐพร โกลีห์อำไพวงศ์. โครงการศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างความต่อเนื่องในเชิงเลขาศิลป์ให้กับหนังสือเรื่อง โจนathan ลิฟวิงสตัน นางนวล.วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี ภาควิชานิตศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2539,

ประชิด ทิณบุตร.การออกแบบกราฟฟิค.กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2530.

ผกาวิดี อุตตโมทย์. เรื่องเล่าของอิสป. กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์กะรัต, 2528.

วรวงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. การออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์ศิลปะบรรณาการ, 2535.

อาภัสสร อินทรอักษร. โครงการศึกษาการออกแบบภาพประกอบในเชิงจินตภาพ สำหรับหนังสือนวนิยาย เรื่อง เจ้าชายน้อย.กรุงเทพมหานคร:วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี ภาควิชานิตศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2539.