สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบหนังสือภาพเพื่อประกอบหนังสือ “การเดินทางของพาย พาเทล”

ILLUSTRATED BOOK DESIGN FOR INCORPORATING WITH “LIFE OF PI” BOOK

T059548

นางสาวผกามาศ ธีรานุสนธิ์

Miss PAKAMAS THEERANUSON

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาศิลปนิพนธ์ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2547

2547
ล 115 ก
2547

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 59548
วัน,เดือน,ปี - 8 มิ.ย. 2549

.b 11941955x
.i.....

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือภาพเพื่อประกอบหนังสือ “การเดินทางของพาย พาเทล”

ILLUSTRATED BOOK DESIGN FOR INCORPORATING WITH “LIFE OF PI” BOOK

นางสาวผกามาศ ธีรานุสนธิ์

Miss PAKAMAS THEERANUSON

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 16 มีนาคม 2548

(อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่ 12 เม.ย. 48

(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือภาพเพื่อประกอบหนังสือ "การเดินทางของพาย พาเทล" ILLUSTRATED BOOK DESIGN FOR INCORPORATING WITH "LIFE OF PI" BOOK
ชื่อ	นางสาวผกามาศ ธีรานุสนธิ์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2547
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ได้ศึกษาการออกแบบหนังสือภาพ โดยมีแนวความคิดในการสร้างภาพประกอบที่มีความหมายแฝงเพื่อตอบสนองต่อแก่นของเรื่อง "การเดินทางของพาย พาเทล" ซึ่งสะท้อนความจริงออกมาในรูปแบบเรื่องเล่าที่ใช้จินตนาการเชื่อมโยงพฤติกรรมของบุคคลเข้ากับสัตว์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างภาพประกอบที่มีความหมายแฝงระหว่างจินตนาการกับความจริง โดยประยุกต์การสร้างภาพตามรูปแบบผลงานศิลปะของ Franz Marc และ Henri Rousseau เพื่อให้ได้แนวทางของภาพที่สามารถสื่อเรื่องราว อารมณ์และความหมายแฝงได้ดีที่สุด

ในการออกแบบได้แบ่งสรุปเนื้อหาให้เป็นภาพ 12 หน้าคู่ โดยคัดเฉพาะตอนสำคัญเพื่อดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ โดยให้แต่ละภาพแฝงความหมายเชื่อมโยงระหว่างบุคคล สัตว์และเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง ภาพประกอบเหล่านี้จะรวมเป็นหนังสือภาพซึ่งกำหนดให้วางจำหน่ายควบคู่กับหนังสือที่เป็นเนื้อหาโดยหนังสือทั้งสองเล่มนี้จะใช้กล่องบรรจุภัณฑ์ร่วมกัน

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์และออกแบบพบว่าการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงนั้นต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นหลักซึ่งในที่นี้คือเยาวชน เพราะเป็นแนวทางในการสร้างเอกลักษณ์ให้กับภาพประกอบ และสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบก็คือการวางแผนที่รอบคอบก่อนการทำงานจริง ซึ่งถ้าขาดการวางแผนที่ดีงานจะไม่สามารถสำเร็จออกมาอย่างมีประสิทธิภาพได้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ย่อมดำเนินการให้ผ่านพ้นทุกกระบวนการไปไม่ได้ หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากบุคคลดังต่อไปนี้ อาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล อาจารย์ที่ปรึกษา ได้กรุณาให้คำแนะนำช่วยเหลือเกี่ยวกับการออกแบบ การดำเนินงานและการนำเสนองาน รวมถึงการค้นคว้าเอกสาร, คณาจารย์ภาควิชานิเทศศิลป์ทุกท่าน สำหรับพื้นฐานทางการออกแบบอันสำคัญยิ่ง และกรุณาให้คำแนะนำไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ประจำภาควิชานิเทศศิลป์ทุกท่านได้กรุณาช่วยเหลือแนะนำด้านเอกสารประกอบรายงาน

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่มีส่วนสำคัญผลักดันให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอบคุณเพื่อนทั้ง 5 คนที่เป็นเพื่อนที่ดีมาก พยายามให้การช่วยเหลือในทุกด้านทั้งกำลังใจและกำลังกายเท่าที่จะช่วยเหลือกันได้

ในส่วนใดที่เป็นการสร้างสรรค์ทางกระบวนการความคิด การเขียนและการออกแบบของศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ถือเป็นการกล่าวคำขอบคุณจากผู้เขียนให้กับคณาจารย์ผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับส่วนของความผิดพลาดหรือบกพร่องในการศึกษาค้นคว้า การเรียบเรียงข้อมูล รวมถึงการออกแบบ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้ดำเนินงานแต่เพียงผู้เดียว

สารบัญ

บทคัดย่อ ..... ก

กิตติกรรมประกาศ ..... ข

สารบัญ ..... ค

สารบัญภาพประกอบ ..... ฉ

บทที่

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

1.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา 1

1.3 กลุ่มเป้าหมาย 2

1.4 ขอบเขตโครงการ 2

1.5 ขั้นตอนการทำงาน 2

1.6 แนวทางบรรลุเป้าหมาย 3

1.7 แหล่งข้อมูล 3

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับ 4

2. ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือ “การเดินทางของพาย พาเทล” 5

2.1 เรื่องย่อ 5

2.2 การตีความ 6

2.3 ตัวละครหลัก 6

3. หลักในการออกแบบ 10

3.1 หลักในการออกแบบหนังสือภาพ 10

3.1.1 ความหมายและลักษณะของหนังสือภาพ 11

3.1.2 ส่วนประกอบของหนังสือภาพ 12

3.1.3 หลักเพื่อความเข้าใจภาพ 13

3.1.4 สิ่งอื่นที่ควรจะพิจารณาในการดูหนังสือภาพ 14

3.2 หลักในการออกแบบภาพประกอบ 15

3.2.1 ความหมายและลักษณะของภาพประกอบ 15

3.2.2 หน้าที่ของภาพประกอบและความสำคัญของภาพประกอบ 15
3.2.3 ประเภทของภาพประกอบ 16
3.2.4 หลักการออกแบบภาพประกอบ 16
3.2.5 การเลือกใช้ภาพ 17
3.2.6 ลักษณะที่ดีของภาพ 18
3.3 จิตวิทยาการใช้สีและรูปทรง 20
3.3.1 การใช้สี 20
3.3.2 หลักพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี 22
3.3.3 รูปร่าง 23
4. ข้อมูลในการออกแบบ 25
4.1 หลักในการออกแบบภาพที่มีความหมายแฝง 25
4.1.1 การเสนอวัตถุผิดบริบท 26
4.1.2 การเสนอภาพหลายนัย (Double image) 27
4.1.3 การแปรสภาพ ผสมผสานหลอมรวมสิ่งต่างๆ 28
4.1.4 การปะติดปะต่อรูปทรงอย่างเสรี 29
4.1.5 การซ้อนมิติ 29
4.2 รูปแบบภาพของฟรานซ์ มาร์ค (Franz Marc) 30
4.3 รูปแบบภาพของเฮนรี่ รุสโซ (Henri Rousseau) 34
4.4 ภาพอ้างอิงอื่นๆ 36
4.4.1 ภาพชาวอินเดีย 36
4.4.2 กายวิภาคสัตว์ 37
4.4.3 เรือชูชีพในยุค 1970 และเรือขนสินค้าในยุค 1970 40
5. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล 41
5.1 รูปแบบหนังสือภาพ 41
5.2 การจัดแบ่งภาพและการใส่ข้อความ 41
5.3 การสื่อความหมาย 43
5.4 การออกแบบ 44
5.4.1 การผสมรูปแบบภาพ 44

5.4.2 วิเคราะห์การใช้รูปทรงของฟรานซ์ มาร์ค (Franz Marc) 44
5.4.3 วิเคราะห์การใช้สีของเฮนรี่ รุสโซ (Henri Rousseau) 45
6. การพัฒนาแบบร่างและผลงานจริง 46
6.1 แบบร่าง 46
6.2 ผลงานจริง 73
บทสรุป 91
บรรณานุกรม 93

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. ภาพ The Sublime Moment ของ Salvador Dali, 1938 26
2. ภาพ Daddy Longlegs of the Evening - Hope ของ Salvador Dali, 1940 26
3. ภาพเวสันดรชาดกของถวัลย์ ดัชนี, 2518 – 19 26
4. ภาพ Potrait of Frau Isabel Styler - Tas ของ Salvador Dali, 1945 27
5. ภาพภูผาใบหน้าธรรมของโกวิท เอนกชัย, 2523 27
6. ภาพนางทางโทรศัพท์ของสมชัย หัถตกิจโกศล, 2512 27
7. ภาพ The Colleclive Invention ของ Rene Magritte, 1935 28
8. ภาพภูริทัตตชาดกของถวัลย์ ดัชนี, 2517 28
9. ภาพฝันครั้งหลังของสมพงษ์ อดุลย์สารพัน, 2522 28
10. ภาพ070 นาฬิกาของศุภชัย สุขีโชติ, 2522 29
11. ภาพ The Angel of Hearth and Home ของ Max Ernst, 1937 29
12. ภาพ The Sign of the Invention ของ Rene Magritte, 1936 29
13. ภาพต่างวิถีของปัญญา วิจินธนสาร, 2523 29
14. ภาพ The Yellow Cow ของ Franz Marc, 1911 33
15. ภาพ Blue Horse I ของ Franz Marc, 1911 33
16. ภาพ Deer in the Woods II ของ Franz Marc, 1912 33
17. ภาพ Tiger ของ Franz Marc, 1912 33
18. ภาพ The Sleeping Gypsy ของ Henri Rousseau, 1897 35
19. ภาพ Portrait of Joseph Brummer ของ Henri Rousseau, 1909 35
20. ภาพ Woman Walking in an Exotic Forest ของ Henri Rousseau, 1905 35
21. ภาพ The Dream ของ Henri Rousseau, 1910 35
22. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 1 36
23. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 2 36
24. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 3 36
25. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 4 36
26. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 5 36

27. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 6 36
28. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 7 36
29. ภาพชาวอินเดียภาพที่ 8 36
30. ภาพเสือโคร่งภาพที่ 1 37
31. ภาพเสือโคร่งภาพที่ 2 37
32. ภาพเสือโคร่งภาพที่ 3 37
33. ภาพเสือโคร่งภาพที่ 4 37
34. ภาพเสือโคร่งภาพที่ 5 37
35. ภาพไฮอีนา 38
36. ภาพลิงอุรังอุตัง 38
37. ภาพม้าลาย 39
38. ภาพปลาทะเล 39
39. ภาพเรือชูชีพในยุค 1970 และเรือขนสินค้าในยุค 1970 40
40. ภาพแบบร่างพาย พาเทล 1 46
41. ภาพแบบร่างพาย พาเทล 2 47
42. ภาพแบบร่างริชาร์ด พาร์เกอร์ 48
43. ภาพแบบร่างไฮอีนา 49
44. ภาพแบบร่างกุ๊กฝรั่งเศส 50
45. ภาพแบบร่างนางคีตา พาเทล 50
46. ภาพแบบร่างออเรนจ์จูซ 51
47. ภาพแบบร่างม้าลาย 52
48. ภาพแบบร่างนายสันโดษ พาเทล 53
49. ภาพแบบร่างระวี พาเทล 53
50. ภาพแบบร่างครอบครัวปัจจุบัน 54
51. ภาพ Grid 1 55
52. ภาพ Grid 2 56
53. ภาพแบบร่าง “ครอบครัวพาเทล” 57
54. ภาพแบบร่าง “วันเดินทาง” 58
55. ภาพแบบร่าง “เรือจม พายช่วยชีวิตริชาร์ด พาร์เกอร์” 59

56. ภาพแบบร่าง “เรือจม พายช่วยชีวิตริชาร์ด พาร์เกอร์” 2 60
57. ภาพแบบร่าง “เผชิญหน้าไฮอีนา” 61
58. ภาพแบบร่าง “ช่วยออเรนจ์จูซจากแพกล้วย” 62
59. ภาพแบบร่าง “ม้าลายสิ้นใจ ไฮอีนาเล่นงานออเรนจ์จูซ” 63
60. ภาพแบบร่าง “ริชาร์ด พาร์เกอร์จัดการกับไฮอีนา” 64
61. ภาพแบบร่าง “เลี้ยงริชาร์ด พาร์เกอร์” 65
62. ภาพแบบร่าง “กุ๊กฝรั่งเศส ปาฏิหาริย์ในยามตาบอด” 66
63. ภาพแบบร่าง “เรือเกยหาด...แล้วริชาร์ด พาร์เกอร์ก็จากไปโดยไม่ร่ำลา” 67
64. ภาพแบบร่าง “พักฟื้นที่โรงพยาบาล” 68
65. ภาพแบบร่าง “ครอบครัวปัจจุบัน” 69
66. ภาพปกหนังสือเดิม 70
67. ภาพแบบร่าง “ปกหนังสือ” 71
68. ภาพแบบร่าง “ปกหนังสือภาพ” 72
69. ภาพผลงานจริง “ปกหนังสือ” 73
70. ภาพผลงานจริง “ปกหนังสือภาพ” 74
71. ภาพรองปกด้านในคู่แรก 75
72. ภาพรองปกด้านในคู่ที่สอง 76
73. ภาพผลงานจริง “ครอบครัวพาเทล” 77
74. ภาพผลงานจริง “วันเดินทาง” 78
75. ภาพผลงานจริง “เรือจม พายช่วยชีวิตริชาร์ด พาร์เกอร์” 79
76. ภาพผลงานจริง “เผชิญหน้าไฮอีนา” 80
77. ภาพผลงานจริง “ช่วยออเรนจ์จูซจากแพกล้วย” 81
78. ภาพผลงานจริง “ม้าลายสิ้นใจ ไฮอีนาเล่นงานออเรนจ์จูซ” 82
79. ภาพผลงานจริง “ริชาร์ด พาร์เกอร์จัดการกับไฮอีนา” 83
80. ภาพผลงานจริง “เลี้ยงริชาร์ด พาร์เกอร์” 84
81. ภาพผลงานจริง “กุ๊กฝรั่งเศส ปาฏิหาริย์ในยามตาบอด” 85
82. ภาพผลงานจริง “เรือเกยหาด...แล้วริชาร์ด พาร์เกอร์ก็จากไปโดยไม่ร่ำลา” 86
83. ภาพผลงานจริง “พักฟื้นที่โรงพยาบาล” 87

84. ภาพผลงานจริง “ครอบครัวปัจจุบัน” 88
85. ภาพบรรจุภัณฑ์ 1 89
86. ภาพบรรจุภัณฑ์ 2 90

บทที่ 1
บทนำ

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือภาพเพื่อประกอบหนังสือ "การเดินทางของพาย พาเทล"

Illustrated book design for incorporating with "Life of Pi" book

ที่มา

เนื่องจากต้องการสร้างภาพที่สามารถตอบสนองแก่นของเรื่อง คือ *"หากนำจินตนาการอันมีชีวิตชีวาไปแลกกับความจริงอันหยาบช้าแล้ว ชีวิตคงสิ้นศรัทธาเหลือแค่ความฝันลมๆ แล้งๆ อันไร้ค่าเท่านั้น บางครั้งเรื่องสมมติก็ช่วยค้ำจุนให้ชีวิตทางสังคมดำเนินไปโดยราบรื่นได้ และเป็นคำตอบว่าทำไมมนุษย์จึงต้องเล่าเรื่อง"*

รูปแบบภาพประกอบจึงประยุกต์นำแนวทางลักษณะรูปร่าง รูปทรงภาพแบบ **Franz Marc** มาใช้ แต่จะสร้างภาพให้ดูชัดเจนกว่า ไม่ซ้อนทับวุ่นวาย ส่วนอารมณ์ของภาพ การจัดองค์ประกอบ การใช้สี จะนำแนวทางลักษณะภาพแบบ **Henri Rousseau** มาใช้

เนื่องจากลักษณะภาพแบบ **Franz Marc** มีลักษณะเป็นนามธรรม มีจินตนาการ มีชีวิตชีวา ส่วนภาพแบบ **Henri Rousseau** นั้นให้อารมณ์ความรู้สึกถึงธรรมชาติ สัตว์ป่า มีเสน่ห์ดูลึกลับแต่ไม่น่ากลัว สอดคล้องกับอารมณ์โดยรวมของเรื่อง

วัตถุประสงค์

1. สร้างภาพประกอบที่มีความหมายแฝงระหว่างจินตนาการกับความจริงของตัวละครหลัก
2. ศึกษาและประยุกต์การใช้สัดส่วน รูปร่าง รูปทรงในภาพตามรูปแบบของ **Franz Marc** และการใช้สี การจัดวางองค์ประกอบ อารมณ์ภาพตามรูปแบบของ **Henri Rousseau** เพื่อให้ได้แนวทางของภาพที่สามารถสื่อเรื่องราว อารมณ์และความหมายแฝงของเรื่องได้ดีที่สุด

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเยาวชน

ขอบเขตโครงการ

1. ออกแบบหนังสือภาพ 1 เล่ม ขนาด 14.5 × 21 เซนติเมตร (ขนาดเท่ากับหนังสือเนื้อหา) โดยสร้างภาพประกอบและมีข้อความสั้นๆ เพื่อเล่าเรื่อง จำนวน 12 ภาพ (ไม่รวมปก)
2. ออกแบบตัวละครโดยใช้สัญลักษณ์สัตว์ที่แฝงตัวบุคคล
3. ออกแบบปกหนังสือและปกหนังสือภาพ
4. ออกแบบบรรจุภัณฑ์

ขั้นตอนการทำงาน

1. รวบรวมข้อมูล และปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา
    - รวบรวมแง่คิด ทัศนคติจากหนังสือ “การเดินทางของพาย พาเทล” สรุปแก่นหลักของเรื่องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพประกอบ
    - ศึกษาความหมาย ลักษณะและประเภทของหนังสือภาพ
    - ศึกษาประวัติของภาพประกอบ และลักษณะของภาพประกอบที่ดี เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
    - รวบรวมภาพประกอบที่มีความหมายแฝง เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับใช้ในการออกแบบภาพประกอบ
    - รวบรวมตัวอย่างภาพของของ **Franz Marc** และ **Henri Rousseau** เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบแล้วนำมาปรับใช้
    - รวบรวมข้อมูลอ้างอิงต่างๆ เช่น กายวิภาคสัตว์, ภาพตัวอย่างเรือขนสินค้าในยุค 70, ภาพตัวอย่างชาวอินเดีย รวมถึงการแต่งกายด้วย, ภาพตัวอย่างทะเลแปซิฟิก และภาพตัวอย่างเรือชูชีพที่ใกล้เคียงกับลักษณะเรือชูชีพในเรื่อง
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่มีและคิดแนวทางการนำเสนอภาพประกอบที่มีความหมายแฝง
3. ทดลองออกแบบภาพประกอบ
4. นำเสนอแบบร่าง
5. ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขแบบร่างให้สมบูรณ์

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่มีในเชิงลึก และปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา
2. สรุปการวิเคราะห์ และสร้างภาพประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหา
3. หาแนวทางที่เหมาะสมและสื่อความหมายได้ดีที่สุด
4. นำเสนอแบบร่างและแก้ไขปรับปรุงจนกว่าจะสมบูรณ์
5. ประกอบเป็นสมุดภาพ 1 เล่ม และออกแบบบรรจุภัณฑ์

แหล่งข้อมูลในการค้นคว้า

1. Elger, Dietmar. **EXPRESSIONISM A Revolution in German Art.** Italy: TASCHEN GmbH, 2002.
2. Wiggins, Colin. **EYEWITNESS ART. Post – Impressionism.** Italy: A. Mondadori Editore, Verona, 1993.
3. วัฒนะ จูฑะวิภาค. **การออกแบบ.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปรารถนา, พ.ศ. 2527.
4. อารี สุทธิพันธ์. **ศิลปะที่มองเห็น.** กรุงเทพฯ: พ.ศ. 2528.
5. สังเขต นาคไพจิตร. **หลักการออกแบบ.** มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์, พ.ศ. 2530.
6. **The Illustrated Book.** [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://lipus.northern.edu:90/hastingw/illusbks.htm. 26 พฤศจิกายน 2547.
7. **WebMuseum, Paris Marc, Franz.** [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/marc/. 26 พฤศจิกายน 2547.
8. **Frnz Marc (1880 – 1916).** [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://www.artchive.com/artchive/M/marc.html. 26 พฤศจิกายน 2547.
9. **WebMuseum, Paris Rousseau, Henri.** [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/rousseau/. 26 พฤศจิกายน 2547.
10. **Henri Rousseau (1844 – 1910).** [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://www.artchive.com/artchive/R/rousseau.html. 26 พฤศจิกายน 2547.
11. Elta Editor, **Moody. Designer.** London: David Cox Modem Publicity, 1974.
12. Scott G., Robert. **Imaginative Illustration.** New York: McGraw – Hill Book, 1951.

13. Hamm, Jack. **How To Draw Animals.** New York: Grossest & Dunlap, 1969.

14. Charles R. Knight. **ANIMAL DRAWING Anatomy and Action for Artists (Animal Anatomy and Psychology for Artists and Laymen).** New York: Dover Publications, Inc., 1947.

15. Oshita, Atsushi. **ANIMAL ILLUSTRATIONS.** Japan: Bijutsu Shuppan – Sha, Ltd., 1992.

16. Piper, David. **The Dictionary of Painting and Sculpture ART AND ARTISTS.** London: THE MITCHELL BEAZLEY LIBRARY OF ART., 1981.

17. Drury, Elizabeth. **SELF PORTRAITS of the THE WORLD'S GREATEST PAINTERS.** London: PRC Publishing Ltd., 1999.

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. **ด้านการออกแบบ**
   - เรียนรู้และทำงานอย่างเป็นระบบ มีกระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ และมีเหตุผลในการออกแบบผลงาน
   - เกิดความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบหนังสือภาพและภาพประกอบที่มีความหมายแฝง
   - สามารถนำความรู้ที่ได้จากการออกแบบนี้ไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ ต่อไปได้
2. **ด้านสังคม**
   - เสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้อ่าน ด้วยภาพที่สามารถสื่อเรื่องราว อารมณ์และความหมายแฝงของเรื่องได้ดีที่สุด

บทที่ 2
ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือ "การเดินทางของพาย พาเทล"

หนังสือ "การเดินทางของพาย พาเทล" เป็นหนึ่งในวรรณกรรมคัดสรรของโลก ซึ่งได้รับรางวัลอันทรงเกียรติระดับสากลมาแล้วมากมาย ได้รับการยกย่องเป็นวรรณกรรมร่วมสมัย เป็นผลงานของนักเขียนหน้าใหม่ชาวแคนาดา **ยานน์ มาร์เทล (Yann Martel)** หนังสือของเขาสร้างแรงบันดาลใจยิ่งใหญ่แห่งการมีชีวิต

เรื่องย่อ

เนื้อเรื่องแบ่งออกเป็น 3 ภาค ดังนี้

ภาค 1 โทรอนโต และ พอนดิเชอร์รี

อธิบายถึงที่มาที่ไป ลักษณะนิสัย และลักษณะความเป็นอยู่ของ พาย พาเทล ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ภาค 2 มหาสมุทรแปซิฟิก

บรรยายการเดินทางของพาย พาเทล เด็กหนุ่มวัย 16 ปี ผู้กำเนิดในครอบครัวผู้อำนวยการสวนสัตว์ในมณฑลพอนดิเชอร์รี ซึ่งต้องอพยพไปอยู่ที่แคนาดาพร้อมกับสารพัดสัตว์ เมื่อเรือแตก พาย พาเทลเป็นคนเดียวที่รอดชีวิต แต่เขาต้องติดอยู่บนเรือชูชีพกับ หมาป่าไฮอีนา ลิงอุรังอุตัง ม้าลาย และริชาร์ด พาร์เกอร์ เสือเบงกอล หนัก 450 ปอนด์ บรรดาสัตว์ต่างกินกันเองตามวิสัยธรรมชาติ จนกระทั่งเหลือเพียงพาย พาเทล กับริชาร์ด พาร์เกอร์ ผจญภัยด้วยกันนานถึง 227 วัน

ภาค 3 โรงพยาบาลเบนีโต คูอาเรซ เมืองโตมาตลัน ประเทศเม็กซิโก

พาย พาเทล รอดชีวิตถึงฝั่งและพักฟื้นอยู่ในโรงพยาบาล ถูกสัมภาษณ์โดยชาวญี่ปุ่น ที่ทั้งจับผิดและบีบคั้นให้พาย พาเทลต้องเล่าเรื่องอีกเรื่องที่โหดร้ายกว่ามาก ซึ่งเชื่อมโยงปะติดปะต่อพฤติกรรมของคนและสัตว์เข้าด้วยกัน จากสัตว์ฆ่าสัตว์เป็นคนฆ่าคนกันเอง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่รู้เสียยังจะดีกว่า

การตีความ

การดำเนินเรื่องเริ่มจากการปูพื้นให้ผู้อ่านเข้าใจลักษณะความเป็นมา (ซึ่งอยู่ในยุค 60 – ปลาย 70) แนวความคิดบางส่วนของตัวละครก่อนเกิดเหตุการณ์เรืออับปาง ครอบครัวของพาย พาเทลจัดว่ามีฐานะดี เป็นครอบครัวสมัยใหม่ มีการศึกษาดี มีสวนสัตว์เป็นกิจการเพียงอย่างเดียว พาย พาเทลเป็นคนที่มีศรัทธาในศาสนา เขานับถือ 3 ศาสนาและจัดการแบ่งเวลาได้อย่างลงตัว ต่อมาด้วยปัญหาทางการเมืองทำให้พ่อของเขาคิดอพยพครอบครัวไปตั้งตัวที่ประเทศแคนาดา

ในภาคสองเป็นเหตุการณ์ที่เรือขนสินค้าชิมซัมที่มีครอบครัวพาเทลและเหล่าสัตว์เกิดอับปาง ดำเนินเรื่องไปจนกระทั่งพาย พาเทลรอดชีวิตถึงฝั่ง ซึ่งในภาคนี้ถือได้ว่าเป็นหัวใจของเรื่อง เนื่องจากผู้เขียนผูกเรื่องด้วยการให้พาย พาเทลเล่าเรื่องการใช้ชีวิตกับสัตว์ต่างๆ บนเรือชูชีพ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากจะเชื่อ และในภาคสามพาย พาเทลได้เล่าเรื่องอีกเรื่องที่เชื่อมโยงระหว่างคนกับสัตว์ และดูจะมีเหตุผลสมจริงมากกว่า ให้ผู้อ่านคิดเอาเองว่าเรื่องใดเป็นเรื่องจริงและถ้าเลือกได้อยากจะรับรู้เรื่องใดมากกว่า

หลังจากผ่านเหตุการณ์นั้นมา ไม่ว่าเรื่องสัตว์ที่เขาเล่าจะเป็นเรื่องจริงหรือไม่ พาย พาเทลก็ใช้ชีวิตอย่างปกติสุขและมีครอบครัวที่อบอุ่นอยู่ในประเทศแคนาดา ดูจากบทสัมภาษณ์พาย พาเทลในช่วงปี ค.ศ. 1996 ซึ่งเขาน่าจะมีอายุประมาณ 35 ปี

ดังนั้นเรื่องนี้จึงอธิบายว่าทำไมมนุษย์จึงต้องเล่าเรื่อง นั่นเพราะหากนำจินตนาการอันมีชีวิตชีวาไปแลกกับความจริงอันหยาบช้าแล้ว ชีวิตคงสิ้นศรัทธาเหลือแค่ความฝันลมๆ แล้งๆ อันไร้ค่าเท่านั้น บางครั้งเรื่องสมมติก็ช่วยค้ำจุนให้ชีวิตทางสังคมดำเนินไปโดยราบรื่นได้

ตัวละครหลัก

มีลักษณะของตัวละครหลักๆ ที่สำคัญดังนี้

1. **พาย พาเทล**

- ชื่อเต็มว่า “พิสซีน โมลิตอร์ พาเทล (Piscine แปลว่าเป็นดั่งปลา มาจากชื่อสระว่ายน้ำชั้นดีในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส)” ลุงมามาจิเป็นคนตั้งชื่อให้
- ต่อมาถูกล้อเลียนชื่อจนเมื่อเข้าเรียนในโรงเรียนมัธยมจึงได้ประกาศตั้งชื่อเล่นขึ้นมาว่า “พาย = 3.14” ให้ทุกคนเรียกจนติดปาก
- ลุงมามาจิสอนว่ายน้ำให้พาย จนเขาว่ายน้ำเก่งที่สุดในบ้าน
- เด็กหนุ่ม อายุ 16 ปี ร่างเล็ก สูงไม่เกิน 165 cm. สีตาและผมสีดำ (ปัจจุบันขณะเล่าเรื่องอายุ 30 เศษไม่เกิน 40 ปี ปอยผมตรงขมับหงอกแล้ว อาศัยอยู่กับครอบครัว ภรรยาและลูก 2 คน ในประเทศแคนาดา) ผิวสีกาแฟเข้มสวย

- เป็นคนพูดเร็ว ชอบทำไม้ทำมือ
- เป็นลูกชายผู้อำนวยการสวนสัตว์พอนดิเชอร์รี ใกล้อ่าวเบงกอล (เกิดและเติบโตที่นั่น) จึงมีความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมสัตว์
- จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหลักสูตร 2 สาขา จากมหาวิทยาลัยโทรอนโต เอกศาสน-ศึกษาและสัตววิทยา
- นับถือ 3 ศาสนา คือ คริสต์ ฮินดูและอิสลาม และยกย่องพวกอเทวนิยมที่ศรัทธาในเหตุผล สมเพชพวกที่ไม่แน่ใจในอะไรสักอย่าง
- เป็นมังสวิรัติ
- ชอบคิดว่าตัวเองเป็นผู้ใหญ่แล้ว
- ชีวิตสอนให้เขาสงวนของมีค่าไว้กับตัว ชอบกักตุนเสบียงและทำอาหารเก่ง

2. ริชาร์ด พาร์เกอร์

- เป็นเสือเบงกอล (เสือโคร่ง) เพศผู้ อายุ 3 ปี
- มีน้ำหนักเกือบ 200 กิโลกรัม
- มีหัวโตเท่าชูชีพ มีฟันและเขี้ยวที่แหลมคม
- มีสายตาดีมาก ไวต่อการจับวัตถุเคลื่อนไหว
- การได้ยินจัดว่าดี ส่วนประสาทดมกลิ่นอยู่ในระดับปานกลาง

3. สันโดษ พาเทล

- เจ้าของ ผู้ก่อตั้ง ผู้จัดการ ผู้บังคับบัญชาของพนักงาน 53 คน แห่งสวนสัตว์พอนดิเชอร์รี
- เป็นพ่อของพาย พาเทล และเป็นนักธุรกิจขี้โม้
- นับถือศาสนาฮินดูแต่ไม่เคร่งศาสนา เป็นคนหัวสมัยใหม่
- ว่ายน้ำไม่เป็น
- ช่างสังเกตและมีความถนัดติดตัว มองสัตว์ก็เข้าใจความคิดของมัน และชอบดูแลสัตว์
- เป็นคนฉลาด เก่งการบริหารและวางแผน ขี้กังวลทุกเรื่องแต่ไม่กังวลเรื่องบาปบุญ หมกมุ่นอยู่เรื่องเดียวคือรายได้
- เป็นคนสอนให้พายเห็นความดุร้ายและอันตรายของสัตว์

4. ดีตา พาเทล

- เป็นแม่ของพาย พาเทล
- เป็นคนใจดี ใจเย็น อบอุ่นอ่อนโยน รัก เป็นห่วงและทะนุถนอมลูกๆ เสมอ
- ว่ายน้ำไม่เป็น
- นับถือศาสนาฮินดู แต่เป็นคนหัวสมัยใหม่ จึงเฉยชากับเรื่องพระเจ้า ไม่เคร่งศาสนา แอบเหยียดศาสนาฮินดูและอิสลามอยู่ในใจ
- รักการอ่าน
- วันที่เดินทางสวมส่าหรีสวยงาม มวยผมเรียบร้อยประดับด้วยมาลัยดอกมะลิ

5. ระวี พาเทล

- เป็นพี่ชายที่แก่กว่าพาย พาเทล 3 ปี (อายุ 19 ปี) ชอบแหย่น้อง
- ว่ายน้ำไม่เก่ง แต่เป็นนักกีฬาคริกเก็ตประจำโรงเรียนที่เก่งมาก
- สนใจแต่กีฬา เพลงและหนัง ไม่สนใจศาสนา

6. มีนา พาเทล

- สตรีอินเดีย ภรรยาของพาย พาเทล ซึ่งคาดว่าเกิดและเติบโตในประเทศแคนาดา เพราะพูดไม่ติดสำเนียง
- อายุอ่อนกว่าสามีเล็กน้อย (30 เศษๆ) ให้กำเนิดลูกชายชื่อ “นิคิล (นิก)” และลูกสาวชื่อ “อุษา”
- ผิวคล้ำกว่าสามี ไว้ผมยาวรวบเรียบร้อย
- เป็นเภสัชกร (ในมือถือเสื้อกาวน์สีขาวสะอาดสะอ้านใส่ถุงพลาสติกใส ไปทำงานในวันเสาร์)

7. ไฮอีนา

- เป็นไฮอีนาลายจุด เพศผู้ สุดสกปรกอัปลักษณ์
- มีหัวลักษณะเหมือนหมี หัวโตผิดส่วน หน้าผากสูง คอหนา ไหล่สูง หลังลาด ก้นเตี้ย ก้าวเดินโขยกเขยก
- ขนร่วงเป็นหย่อมๆ เหลือหรอมแหรม ด่างดวงประหนึ่งหมาขี้เรื้อน ขนหยาบคล้ายเศษหนังมาแปะต่อๆ กัน ขนสีน้ำตาลแดง ดำ เหลือง เทา มีลายจุดเลอะเทอะ

- หูกางกลมๆ เหมือนหูหนูและแหว่งเป็นตำหนิ
- ดวงตาดำสนิท เป็นนักล่าที่น่าสะพรึงกลัวในยามดึก ล่าสัตว์ใหญ่ และตะกรุมตะกราม
- ขากรรไกรแข็งแรงมาก ปากอ้าหอบ ไม่เคยหุบ รูจมูกบานแฉ่ง หางห้อย ปลายหางรุ่งริ่ง

8. คนครัว

- เป็นผู้ชายชาวฝรั่งเศส ไม่ทราบชื่อ
- มีทักษะในการเอาตัวรอด รู้จักทะเล ทำงานคล่องแคล่ว เจ้าความคิด
- เป็นคนที่น่าขยะแขยงมาก ปากงาบทุกอย่างเหมือนถังขยะ
- เป็นคนหยาบช้า เห็นแก่ตัว อารมณ์ร้อน ชอบดุด่าและสับปลับ
- เป็นคนตัดขากะลาสีเรือ ฆ่าแม่ของพาย พาเทล และสุดท้ายก็ถูกพาย พาเทลฆ่าตาย

9. ออเรนจ์จูซ

- เป็นลิงอุรังอุตังเพศเมียถิ่นบอเนียว
- เป็นดาราสวนสัตว์
- ชอบทำน้ำลายไหลยืด จึงได้ฉายาว่า “ออเรนจ์จูซ”
- ให้กำเนิดลูกชายน่ารักสองตัว
- ท่าทางงุ่มง่าม เชื่องช้า (แววตามึนงง สับสน ตอนขึ้นเรือชูชีพ)
- ขาเล็กผิดส่วน ลำตัวใหญ่ล่ำสัน ช่วงแขนยาวกว่าความสูง

10. ม้าลาย

- เป็นสัตว์สวยงาม ลวดลายพิสดาร สีขาวดำส่งประกายแวววาวยามขนเปียกน้ำ
- มีดวงตาและหัวรูปสวย
- เป็นสัตว์ใหญ่อดทน อึด แม้ได้รับบาดเจ็บหนักก็สามารถทนอยู่ได้นานกว่าจะสิ้นใจ

11. กะลาสีเรือ

- เป็นชายหนุ่มชาวไต้หวันอายุประมาณ 20 ต้นๆ ไม่ทราบชื่อ
- ขาหักตอนโดดลงเรือ ช่วยตัวเองไม่ได้ เหมือนเด็ก

- มีใบหน้างดงาม ไร้หนวดเครา ผิวใสเปล่งปลั่ง หน้าเหลี่ยม จมูกแบน ตาเล็กหยี ดูมีราศีเหมือนจักรพรรดิจีน
- พูดภาษาอังกฤษไม่ได้ พูดได้แต่ภาษาจีน
- ถูกคนครัวตัดขาจนทนพิษบาดแผลไม่ไหว สิ้นใจตายในที่สุด

บทที่ 3
หลักในการออกแบบ

หลักในการออกแบบหนังสือภาพเพื่อประกอบหนังสือเรื่อง "การเดินทางของพาย พาเทล" สามารถแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลัก ดังนี้

1. หลักในการออกแบบหนังสือภาพหนังสือภาพ
2. หลักในการออกแบบภาพประกอบ
3. จิตวิทยาการใช้สีและรูปทรง

1. หลักในการออกแบบหนังสือภาพหนังสือภาพ

หนังสือภาพ (Illustrated Book) คือ หนังสือที่มีทั้งภาพและข้อความประกอบอยู่ร่วมกัน หรืออาจไม่มีตัวอักษรเลย (Wordless picture book))

แนวทางในการพิจารณาหนังสือภาพนั้น เบรียทเทนบาช (Breitenbach)[1] ได้ระบุลักษณะของหนังสือภาพไว้ 3 ประเภทหลักๆ ดังนี้

1. หนังสือภาพที่มุ่งเน้นภาพเป็นสำคัญ และมีข้อความที่จัดเตรียมมาเพื่อบรรยายภาพ
2. หนังสือภาพที่ใช้ภาพในการประกอบกับข้อความอย่างแท้จริง ซึ่งข้อความจะมีความสำคัญมากกว่า ส่วนภาพนั้นถูกจัดเตรียมมาเพื่ออธิบายขยายความในเนื้อหา
3. หนังสือที่มีภาพทำหน้าที่เป็นเครื่องประดับตกแต่งเท่านั้น อาจมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาน้อยมากหรือไม่มีเลยก็ได้

จนกระทั่งทุกวันนี้ ก็ยังสามารถพบเห็นหนังสือภาพทั้ง 3 ประเภทนี้ได้ ถึงแม้ว่าหนังสือที่มีภาพทำหน้าที่ในการตกแต่งอย่างแท้จริง (Purely decorative) นั้นจะหาดูได้ยาก แต่ก็อาจจะพบได้ในหนังสือเฉพาะกิจที่ออกแบบภาพประกอบไว้สำหรับตกแต่งส่วนหัวข้อต่างๆ ได้

---

[1]The Illustrated Book. [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://lipus.northern.edu:90/hastingw/illusbks.htm. 26 พฤศจิกายน 2547.

เพอร์รี่ โนเดลแมน (Perry Nodelman)[2] กล่าวถึงหนังสือภาพว่าประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่

1. ส่วนเนื้อหา (Text) ที่เป็นข้อความ เป็นตัวอักษร
2. ส่วนภาพ (Picture) ที่บรรยาย อธิบาย หรือขยายความเนื้อหา
3. ส่วนที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างสองอย่างรวมกัน (Combining) ทั้งข้อความและภาพ

ซึ่งการผสมระหว่างข้อความและภาพจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ ก็ต่อเมื่อภาพไม่ถูกแยกกออกจากข้อความ เด็กจะจดจำภาพและใช้ภาพนั้นเป็นส่วนเติมเต็มเนื้อหาที่อ่าน ตัวอย่างเช่นหนังสือภาพที่เป็นที่รู้จักอย่างดีระหว่าง Tenniel's illustration of the Alice books และ E.H. Shepard's for Winnie the Pooh

นักวาดภาพประกอบชื่อ ซูซาน เจ็ฟเฟอรส์ (Susan Jeffers) อธิบายประสบการณ์ในการอ่านหนังสือภาพของโรสแมรี่ เวลส์ (Rosemary Wells) ว่า "เมื่อฉันเอามือบังภาพไว้ในขณะที่อ่านข้อความ ข้อความนั้นช่างแห้งแล้ง แต่เมื่อฉันยกมือที่บังภาพออก แล้วอ่านอีกรอบตัวอักษรก็กลับมีชีวิต นั่นคือที่ซึ่งเนื้อเรื่องควรจะเป็น มีทั้งสองอย่างประกอบกัน"

หนังสือภาพมีโครงสร้างที่ตายตัวสำหรับนักวาดภาพประกอบ การตอบสนองต่อหนังสือนั้นจะแตกต่างกันออกไปตามลักษณะ เช่น ภาพที่มีขอบจะได้รับการตอบสนองมากกว่า, ขนาดที่ต่างกันและแบบอักษร, ความแตกต่างในการจัดวางตำแหน่ง และความสัมพันธ์กันระหว่างภาพกับข้อความ หนังสือภาพสามารถสื่อถึงรูปแบบลักษณะการวาดและความหมายแฝง ยกตัวอย่าง การคาดหวังว่าการ์ตูน (Cartoons) หรือภาพล้อ (Caricatures) จะตลก นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มว่าเราจะให้รายละเอียดจากภาพตามเนื้อหาที่นำมาใส่ในหนังสือด้วย

นักวาดภาพประกอบอีกคนชื่อ มอลลี่ แบงก์ (Molly Bang) อ้างว่าโครงสร้างของภาพนั้นเกิดมาจากโครงสร้างทางความหมายของตัวมันเอง โดยมีการกำหนดหัวใจหลักขององค์ประกอบและการใช้สี, รูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถอธิบายในเชิงจิตวิทยาของภาพประกอบได้ ยกตัวอย่างเช่น ภาพรูปทรงเล็กๆ ถูกห้อมล้อมด้วยรูปทรงใหญ่ๆ นั่นอาจจะหมายถึงการข่มขู่และความหวาดกลัว นอกเหนือไปจากนั้นยังมีภาพในลักษณะอื่นที่สามารถแสดงความหมายได้ เช่น ภาพการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกทางสีหน้า จากการศึกษาในเชิงจิตศาสตร์ของชาวตะวันตกแสดงให้เห็นว่า สีแดงสามารถเพิ่มความก้าวร้าวและความกระหาย ผู้คนจะกระฉับกระเฉง กระตือรือร้นและเจริญอาหารมากยิ่งขึ้นเมื่ออยู่ในห้องที่มีกำแพงสีแดง แบงก์ได้เสนอหลักการเพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของภาพ ดังนี้

---

[2]The Illustrated Book. [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://lipus.northern.edu:90/hastingw/illusbks.htm. 26 พฤศจิกายน 2547.

1. รูปทรงตามขวาง (Horizontal shapes (แนวนอน)) สร้างความรู้สึกมั่นคงและสงบ ทุกสิ่งในภาพตามขวางดูเหมือนจะเท่าเทียมกันหมด
2. รูปทรงแนวตั้ง (Vertical shapes) สร้างความรู้สึกดึกดัก มีพลังและตื่นตัว ภาพมีลักษณะต่อต้านแรงโน้มถ่วงของโลก เหมือนการเอื้อมไปสู่ที่สูง
3. เส้นขวางหรือเส้นทแยงมุมสื่อถึงการเคลื่อนไหวและความตึงเครียด เรามีกฎในการดูเส้นจากซ้ายไปขวา ดังนั้นเราจะเห็นทิศทางการปีนขึ้นหรือไต่ลงของเส้นขวางนั้น
4. ส่วนครึ่งบนของภาพคือส่วนที่แสดงความอิสระ ความสุขและชัยชนะ ส่วนครึ่งล่างของภาพคือส่วนที่แสดงความรู้สึกถูกข่มขู่, ความหนัก, ความเศร้าหรือการบังคับความรู้สึก โดยทั่วไปรายละเอียดส่วนที่ศิลปินจะเน้นมักจะอยู่ส่วนครึ่งบน อย่างไรก็ตามการวาดทัศนียภาพ รายละเอียดในส่วนหน้าจะถูกเน้นมากกว่า
5. ส่วนที่ดึงดูดความสนใจอัตโนมัติคือตรงกลางหน้าหระดาษ องค์ประกอบต่างๆ ของภาพที่อยู่ตรงกลางหน้านั้นจะดูสงบลงตัว แต่ถ้าชิ้นส่วนใดอยู่บริเวณขอบของหน้า จะเหมือนว่ามันล่อแหลมที่จะถูกผลักออกไปจากกรอบของภาพ และดูเหมือนชิ้นส่วนในบริเวณขอบนี้จะมีการเคลื่อนไหวและถูกกดดันให้อึดอัด ตึงเครียด
6. ฉากหลังที่สว่างให้ความรู้สึกปลอดภัยมากว่าฉากหลังที่มืด เรามีแนวโน้มว่าจะเห็นฉากหลังสีขาวเป็นเหมือนแสงสว่างในตอนกลางวัน และฉากหลังที่สีเข้มกว่า มืดกว่าเป็นแสงในเวลากลางคืน และเรามักจะชอบแสงสว่างตอนกลางวันมากว่าเพราะสามารถมองเห็นได้ชัดเจน
7. รูปทรงที่มีมุมแหลมดูน่ากลัวและสยองขวัญ ในขณะที่รูปทรงกลมและมีโค้งให้ความรู้สึกปลอดภัย
8. ขนาดแสดงถึงความมั่นคงแข็งแรง รูปทรงที่มีขนาดใหญ่กว่าเป็นที่เข้าใจว่ามีพลัง ส่วนรูปทรงที่มีขนาดเล็กกว่าก็เป็นที่เข้าใจกันว่าอ่อนแอ ไม่มั่นคง
9. กลุ่มสีมีอิทธิพลมากกว่ากลุ่มรูปทรง เมื่อทุกสิ่งมีสีเดียวกัน ผู้ดูมีแนวโน้มว่าจะเห็นรูปทรงที่แตกต่างเป็นเหมือนๆ กัน ดูเป็นกลุ่มเดียวกัน
10. การตรงข้ามกันของสี, รูปทรง ฯลฯ ทำให้ผู้ดูแปลความหมายของภาพได้
11. ช่องว่างแยกรูปทรง ทำให้รูปทรงแยกตัวโดดเดี่ยว, อิสระ และอ่อนแอ ความกว้างหรือแคบของช่องว่างล้วนสร้างความตึงเครียดระหว่างวัตถุ

สิ่งอื่นที่ควรจะพิจารณาในการดูหนังสือภาพ

1. ธรรมชาติในการมองภาพมี 3 ลักษณะหลัก ได้แก่ ภาพระยะไกล, ภาพระยะกลาง และภาพระยะใกล้ ซึ่งการตอบสนองต่อภาพจะขึ้นอยู่กับระยะทาง
2. อิทธิพลของหนังสือภาพต่ออารมณ์ของเรื่อง ขึ้นอยู่กับลักษณะความต่อเนื่องสี, ความเข้มข้นหรือหนาแน่น หรือการใช้สีขาว – ดำ ซึ่งให้ความรู้สึกเอาจริงเอาจัง
3. รูปแบบของภาพเป็นผลจากลักษณะของเรื่อง เช่น การ์ตูน(Cartoon), เหนือจริง (Surreal), impressionist ฯลฯ
4. การใช้ภาพสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

2. หลักในการออกแบบภาพประกอบ

ประวัติความเป็นมาของภาพประกอบ

ภาพประกอบเรื่องใช้เป็นเครื่องมือในการบรรยายประกอบสมุดบันทึก, บุค-ออฟ-เดอะเดด (Book of the Dead) และราเมสสัม พาไพรัส (Ramessum Papyrus) เข้าใจกันว่าเขียนขึ้น 1,900 ปี ก่อนคริสตกาล

ความหมายของภาพประกอบ

ภาพประกอบ (Illustration) หมายถึง การใช้ภาพมาอธิบาย หรือใช้ภาพแทรก เพื่อเป็นตัวอย่าง เพื่อปรับใช้กับงานสิ่งพิมพ์ต่างๆ หรือในงานโฆษณา

ลักษณะของภาพประกอบ

1. จัดเป็นศิลปะเพื่อการพาณิชย์
2. ภาพประกอบเรื่องมักเป็นภาพเชิงวิเคราะห์หรือบรรยาย
3. การสร้างภาพประกอบมีลูกค้าเป็นฝ่ายกำหนด

หน้าที่ของภาพประกอบ

1. เพื่อแสดงประกอบกับเรื่องราว / ความรู้ / ความคิดรวบยอด / แทนสิ่งที่ปรากฏจริง / ประกอบข้อมูลทางสถิติ
2. เพื่อดึงดูดความสนใจ
3. สื่อความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาและผลที่อาจเกิดขึ้นได้
4. สร้างสีสันให้กับสินค้า, หนังสือ เป็นการประชาสัมพันธ์ได้
5. กระตุ้นความสนใจของผู้อ่านต่อเนื้อหานั้นๆ
6. ช่วยอธิบายสิ่งที่เป็นความคิด ความรู้สึก และสิ่งที่เป็นนามธรรม

ความสำคัญของภาพประกอบ

ภาพประกอบนั้นมีความสามารถในการสร้างหรือดึงดูดความสนใจได้ นอกเหนือจากจะอ่านเพียงตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ภาพประกอบจะเป็นแบบที่ตรงกับเนื้อเรื่อง ตรงกับความต้องการได้ และช่วยในการถ่ายทอดความรู้สึก อารมณ์ รวมถึงบรรยากาศได้ ภาพประกอบมีทั้งเหมือนจริง (Realistic) เหนือจริง การ์ตูน ฯลฯ นอกจากนี้ภาพประกอบยังช่วยให้เข้าใจสิ่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้นอีกด้วย เช่น ภาพประกอบในแบบเรียน หรือภาพประกอบในหนังสือคู่มือ เป็นต้น

ประเภทของภาพประกอบ

1. ภาพประกอบบทความโฆษณา (Editorial Illustration Advertising)
2. ภาพประกอบงานโฆษณา (Illustration For Advertising)
3. ภาพประกอบแฟชั่น (Fashion Illustration)
4. ภาพประกอบในงานประวัติศาสตร์ธรรมชาติ (Natural History Illustration)
5. ภาพประกอบวิทยาศาสตร์การแพทย์ (Medical Illustration)
6. ภาพประกอบทางด้านเทคนิค (Technical Illustration)
7. ภาพประกอบข้อมูลทางสถิติ (Illustration For Information)
8. ภาพประกอบการ์ตูน (Cartoon Illustration)
9. ภาพประกอบบทความ (Editorial Illustration)

หลักการออกแบบภาพประกอบ

1. ต้องสามารถดึงดูดความสนใจได้
2. ใช้ประกอบเรื่องได้ เช่น แสดงวิธีประกอบรถยนต์, ภาพสีหน้าบุคคล หรือภาพความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติ
3. สามารถอธิบายเรื่อง ภาพบางภาพสามารถจะบอกเรื่องราวของเหตุการณ์ได้ทั้งหมดโดยอาศัยคำอธิบายเพียงเล็กน้อย
4. สามารถแสดงความต่อเนื่องของเรื่องราว
5. สามารถช่วยการจัดหน้า เป็นที่ยอมรับว่าภาพทุกภาพมีบทบาทสำคัญในการออกแบบจัดหน้า อย่างเช่น ทำให้นิตยสารทุกหน้ามีจุดสนใจสู่เนื้อหาใกล้เคียงได้มาก จะสังเกตได้ว่านิตยสารที่ไม่มีภาพประกอบเลยจะแห้งแล้งไม่น่าหยิบอ่าน
6. ถ้าเป็นภาพนามธรรมก็สามารถสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ได้ หรือมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้ดี

สำนักหอสมุดกลาง_พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การเลือกใช้ภาพ

ลักษณะของภาพที่นำมาใช้ย่อมมีวิธีการถ่ายทอดหลายรูปแบบ แต่ละแบบอาจเหมาะกับงานหนึ่งงานใดโดยเฉพาะ การจะกำหนดตายตัวลงไปย่อมเป็นการลำบากที่จะกำหนดว่าภาพลักษณะนี้เหมาะแก่งานอย่างไร ประสบการณ์ของนักออกแบบจะแยกแยะงานตามลักษณะการถ่ายทอดซึ่งพอจะแบ่งเป็น 3 ชนิดด้วยกันคือ

1. ภาพที่ถ่ายทอดตามความเป็นจริง (Realistic) เป็นภาพที่ดูแล้วเหมือนวัตถุจริงในธรรมชาติ มีการเน้นลักษณะรูปร่าง รูปทรง แสงและเงา การใช้สีให้เหมือนจริงมากที่สุด ได้แก่ภาพถ่ายเหมือนจริง ภาพเขียนเหมือนจริง
2. ภาพที่ถ่ายทอดด้วยลักษณะการตัดทอน (Distortion) เป็นภาพที่พยายามดัดแปลงจากความเหมือนจริงโดยเสริมแต่งตัดทอนใหม่ ลดรายละเอียดบางอย่างภายในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ผู้ดูทราบว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นอะไร เช่น ภาพการ์ตูน ภาพถ่ายบิดเบือน
3. ภาพที่ถ่ายทอดตามความรู้สึก (Abstraction) เป็นภาพที่ไม่พรรณนาเรื่องราวตามความเป็นจริง แต่มองลึกลงไปในความรู้สึกภายในวัตถุ หรือเกิดจากอารมณ์ส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดออกมาเป็นเพียงสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ภาพที่ดีจะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้เขียนภาพได้อย่างตรงไปตรงมา

ลักษณะของภาพที่จะนำมาใช้จะต้องพร้อมที่จะสร้างหรือบันดาลความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม กำธร สถิรกุล ได้กล่าวว่าภาพจะสร้างให้ผู้ดูสะท้อนความรู้สึกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ภาพที่ดูแล้วเกิดความสบายใจ (Positive feeling) เป็นภาพที่สวยงามดูแล้วสบายตา ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ ภาพน้ำตก ลำธาร ภาพดอกไม้
2. ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ (Negative feeling) เป็นภาพที่น่าเกลียดน่ากลัวต่างๆ เช่น ภาพปีศาจ ภาพสัตว์ร้าย ภาพอุบัติเหตุ
3. ภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral feeling)

59548

ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ (Negative feeling) จะเรียกความสนใจในขั้นต้นจากผู้ดูได้ก่อนภาพอื่นๆ แต่จะเรียกความสนใจอยู่ได้ไม่นาน ส่วนภาพที่ดูแล้วรู้สึกสบายใจ (Positive feeling) จะเรียกความสนใจเป็นอันดับรองลงมา แต่จะดึงดูดความสนใจให้ดูภาพได้นาน และภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral feeling) จะเรียกความสนใจได้น้อยที่สุด แต่ถ้าแยกลักษณะของภาพตามลักษณะเนื้อหาภาพอาจจะแบ่งออกได้เป็นภาพที่มีลักษณะง่าย (Simple) คือเป็นภาพง่ายๆ ไม่แฝงแนวคิดรายละเอียดยุ่งยาก สลับซับซ้อน กับภาพที่มีลักษณะยุ่งยาก (Complicate) อันได้แก่ ภาพที่มีรายละเอียดประกอบมากมาย แฝงแนวคิดสลับซับซ้อน ความสนใจของผู้ดูภาพจะให้ความสนใจภาพที่มีลักษณะง่ายมากกว่าแต่จะดูไม่นาน ส่วนภาพที่มีลักษณะยุ่งยากคนจะไม่ค่อยดู แต่ถ้าดูแล้วก็จะดูภาพในลักษณะนี้เป็นเวลานาน

ลักษณะที่ดีของภาพ

องค์ประกอบที่ดีในอันที่จะทำให้ภาพที่นำมาประกอบการออกแบบงานกราฟิกนั้นมีจุดเด่นในด้านสาระ ความสวยงามสะดุดตา การโน้มน้าวให้เกิดทัศนคติคล้อยตามเป็นสิ่งพึงปรารถนาอย่างยิ่ง ที่จะต้องทำให้เกิดผลตามที่กล่าวมาแล้ว ความสัมฤทธิ์ผลของงานออกแบบจึงอยู่ที่แนวคิดของการนำเสนอ สื่อในงานออกแบบกราฟิกส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อเรื่องภาพประกอบอย่างยิ่ง เพราะโดยส่วนใหญ่แล้วเนื้อที่ภาพประกอบจะถูกนำมาสร้างจุดสนใจไม่น้อยกว่าครึ่งหนึ่งของพื้นที่ทั้งหมด การพิจารณาคัดเลือกภาพหรือการออกแบบ ภาพที่จะนำมาใช้จึงควรให้ความสำคัญที่จะต้องพิถีพิถันต่อแนวคิดอย่างกว้างขวาง นอกจากจะต้องพิจารณาถึงลักษณะการถ่ายทอดแบบอย่างของภาพและการมองภาพในเชิงจิตวิทยาด้วยแล้ว นักออกแบบควรได้เน้นถึงองค์ประกอบเสริมอื่นๆ ด้วยดังนี้

1. การออกแบบภาพทุกภาพจะต้องคำนึงถึงหลักศิลปะหรือความงดงามทางศิลปะด้วย เช่น การจัดรูปแบบองค์ประกอบภาพที่ดี สีสันสวยงาม มีการเน้นจุดเด่นจุดเสริม และการชี้นำไปสู่จุดสนใจของภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ภาพที่นำมาใช้จะต้องมีความชัดเจน โดยเฉพาะความชัดเจนในเนื้อหาที่เสนอ ความหมายของสาระในภาพต้องไม่คลุมเครือ ลักษณะรายละเอียดต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาและมีพอเพียงเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
3. ภาพที่ออกแบบขึ้นหรือภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกควรมีความสมจริงมีเหตุผลเป็นไปได้ ไม่ขัดต่อความรู้สึกในการมอง ทั้งนี้ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงทั้งลักษณะลายเส้นและสีสันด้วย

4. ภาพที่ดีจะต้องมีความคมชัด ดูแล้วสบายตา มีความตัดกันในรูปร่างภายนอกและการใช้สีโดดเด่นชัดเจน เน้นจุดสนใจได้ดี
5. การเลือกใช้ภาพหรือการออกแบบภาพ ควรเน้นให้ภาพนั้นสามารถกระตุ้นอารมณ์และความคิด ให้เกิดแนวทางที่สร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของสังคมและเงื่อนไขอื่นๆ ของสังคมกลุ่มเป้าหมาย
6. แม้ว่าภาพนั้นๆ จะต้องมีรายละเอียดมากพอเพื่อการสื่อความหมายหรือเล่าเรื่องได้อย่างดีและพอเพียงแต่ต้องไม่มีภาพสลับซับซ้อนจนเกินไป จนทำให้เข้าใจยาก ภาพที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สื่อความหมายได้เร็วย่อมเป็นที่สนใจของคนทั่วไป

3. จิตวิทยาเรื่องสีและรูปร่าง

การใช้สี

แม้ว่าจะมีทฤษฎีเกี่ยวกับสีอย่างมากมายแตกต่างกันออกไปตามลักษณะการนำไปใช้ แต่ลักษณะเฉพาะหรือคุณค่าเฉพาะของสีแต่ละสีย่อมจะเป็นตัวแทนของอารมณ์ต่างๆ ในวัตถุที่มีสีปรากฏขึ้นในตัว เมื่อสายตาได้สัมผัสวัตถุได้เห็นความแตกต่างหลากหลายของสีในวัตถุย่อมเกิดความรู้สึกต่างๆ และนอกจากความรู้สึกทั่วๆ ไปแล้วยังเป็นที่ยอมรับกันว่าสีเป็นสัญลักษณ์ของความคิดทางนามธรรมบางประการอีกด้วย เช่น ความสงบสันติ การเคลื่อนไหว อันตราย ความตาย เป็นต้น อิทธิพลของสีที่เกี่ยวเนื่องกับการรับรู้ และการจดจำสิ่งต่างๆ รอบตัว มีผลกระทบต่อระบบประสาทสัมผัสได้ดีกว่ารูปร่างลายเส้น หรือถ้อยคำตลอดจนเป็นมโนทัศน์ต่างๆ การใช้สีในงานออกแบบย่อมจะต้องแสดงคุณค่าอย่างเด่นชัดในอันที่จะเชื่อมโยงส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระและจิตใต้สำนึกของคนให้รับรู้และเกิดทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่ง ตัวอย่างอิทธิพลที่มีต่อความรู้สึกของการมองสีแต่ละสี มีดังต่อไปนี้

สีแดง เป็นสีของไฟ การปฏิวัติ ความรู้สึกทางกามารมณ์ ความปรารถนา สีของความอ่อนเยาว์ ดังนั้นจึงเป็นที่ชอบมากสำหรับเด็กเล็กๆ สีแดงเป็นสีที่มีพลังมาก สามารถบดบังสีอื่นๆ จึงไม่เหมาะที่จะใช้เป็นสีพื้นหรือฉากหลัง (Background)

สีเหลือง เขียว และม่วงทุกระดับสี (Shades) มีค่าสีแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสีที่มาผสม สีดังกล่าวอาจทำให้เกิดความรู้สึกในทางบวก การแสดงออกเต็มไปด้วยความรู้สึกชาญฉลาด หรือให้ความรู้สึกในทางลบและเก็บกดก็เป็นได้

เมื่อนำสีแดงมาผสมกับสีขาวจะเป็นสีชมพู สีแดงจะลดพลังลง และทำให้รู้สึกถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวลและความเป็นกวีขึ้นมาแทน แต่ถ้าสีแดงและเหลืองถูกผสมให้เข้ม ผลลัพธ์ก็คือสีน้ำตาล ซึ่งมีความอ่อนแก่ต่างกัน แต่ไม่ว่าจะอ่อนแก่เพียงใด สีประเภทน้ำตาลนี้จะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับพื้นดิน ความมั่นคง เข้มแข็ง ความเป็นจริงและอบอุ่น

สำหรับสีเหลือง เป็นสีที่มีพลังในด้านความสว่างอย่างมาก ให้ความรู้สึกที่เย็นมากกว่าสีเหลืองอมส้ม แต่ก็อุ่นกว่าสีเหลืองอมเขียว สีเหลืองสะท้อนถึงสติปัญญามากกว่าจิตใจ คุณลักษณะของสีเหลืองจะรู้สึกได้เมื่อมีสีที่สองมาปรากฏอยู่ด้วย เช่นเมื่ออยู่กับสีเขียวจะทำให้รู้สึกมั่นคงและจับต้องได้มากขึ้น

สีเขียว เป็นสีทางชีววิทยา ซึ่งใกล้เคียงกับธรรมชาติ และช่วยให้ความคิดพลุ่งพล่านสงบลง เป็นสีกลางๆ ไม่เย็นและก็ไม่ร้อน แต่ถ้าเข้มขึ้นไปทางสีน้ำเงินจะดูเป็นน้ำ สีเขียวอมฟ้า สีฟ้าพลอย (Turquoise) เป็นสัญลักษณ์ของน้ำ และอาการเคลื่อนไหว โดยปกติแล้วสีเขียวอมฟ้าเป็นสีตรงข้ามกับสีฟ้า (Fire)

สีน้ำเงิน เป็นสีที่เก็บกด ช่างฝัน เปล่าเปลี่ยว ถึงแม้ว่าจะทำให้ใสโดยการผสมสีขาวเข้าไปก็ตาม สีน้ำเงินให้ความประทับใจเกี่ยวกับความสะอาด บริสุทธิ์ จึงมักใช้ในที่ที่ต้องการแสดงสุขอนามัย

สีม่วง แสดงความรู้สึกใคร่ครวญ การทำสมาธิ ความลึกลับ เวทย์มนต์คาถา และความเก่าแก่โบราณ แม้ว่าจะผสมสีขาวให้เป็นสีม่วงไลแลค (Lilac) ก็ยังทำให้คนที่มองเห็นไม่กล้าเข้าใกล้ ไม่รู้สึกเป็นมิตร สีม่วงครามซึ่งใกล้สีน้ำเงินมาก จะดูเกี่ยวข้องกับโรคมากกว่าสีม่วงแดง แต่ก็ยังคงความเป็นเจ้านายและเต็มไปด้วยเกียรติยศอยู่นั่นเอง

สีทอง มีตำแหน่งใกล้สีส้มและนับว่าเป็นสีอุ่นสีหนึ่ง ในขณะที่สีเงินถูกจัดให้เป็นสีเย็นและมีความคล้ายคลึงกับสีเทากลาง การใช้สีเงินออกจะยากกว่าเนื่องจากต้องมีสีอุ่นมาใช้ร่วมด้วยหากว่าต้องการผลของความรู้สึกในทางบวก

สีเทาซึ่งมีระดับสีอ่อนแก่ต่างกันมากมายหลายระดับนั้น ออกจะเป็นที่คุ้นเคยกันดีจากการดูภาพ ขาว – ดำ การอ่านหนังสือพิมพ์และหนังสือทั่วไปอยู่แล้ว

สำหรับสีดำ ซึ่งเรียกว่า “อรงค์” คือถือว่าไม่ใช่สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของความมืด ความว่างในการตีพิมพ์สีดำมีค่าในทางบวกมาก เนื่องจากเมื่อเราใช้สีอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวอักษรวางลงไป ก็จะทำให้สีเหล่านั้นเจิดจ้าสะดุดตาขึ้น

สีขาวก็เช่นกัน ไม่เป็นทั้งสีอุ่นและเย็น ยกเว้นเมื่ออยู่กับสีเหลืองจะทำให้สีเหลืองจ้าขึ้น เราสามารถวางภาพหรืออักษรสีต่างๆ ลงบนพื้นขาวได้ผลดีเช่นเดียวกับสีดำ

หลักพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

การใช้สีในงานออกแบบการฟิกมีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้งานนั้นน่าดูสวยงามและตื่นตา หรือส่งเสริมให้เนื้อหาสาระที่นำเสนอมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คนแต่ละวัยมีความสนใจกลุ่มสีแตกต่างกัน เช่น เด็กเล็กๆ จะสนใจสีสดเข้ม สะดุดตา ไม่ชอบสีอ่อนและจะสังเกตได้ว่าเมื่อมีอายุมากขึ้นก็ยิ่งไม่ชอบสีสดใสมากๆ กลับนิยมกลุ่มสีอ่อนหวาน นุ่มนวล การวางโครงสีในงานออกแบบพาณิชยศิลป์จึงต้องเน้นเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ เด็กเล็กๆ ควรใช้สีประเภท Primary หรือ Secondary ส่วนผู้ใหญ่อาจใช้สีแท้ (Hue) ผสมกลุ่มสีขาวหรือสีนวลหรือสีดำที่เรียกว่า Tint and Shade การใช้สีขาวหรือสีดำมาผสมกับสีแท้ก็จะช่วยลดความสดใสของสีเดิมลงตามขนาดสัดส่วนมากน้อยตามต้องการ ดังนั้นก่อนจะวางโครงสีในการทำงานจึงควรได้พิจารณาเกี่ยวกับการใช้ในทางจิตวิยาด้วยดังนี้

1. ใช้สีสดใสสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เพื่อการมองในระยะเวลาสั้น เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการทำสื่อเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
2. พึงระลึกไว้เสมอว่าการใช้สีมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเน้นให้เห็นเด่นชัด มุ่งส่งเสริมให้เนื้อหาสาระมีความชัดเจนขึ้น ถูกต้องขึ้น บางครั้งการใช้สีของนักออกแบบจะสามารถใช้สีได้อย่างอิสระเพื่อความสวยงาม บางครั้งก็จำเป็นต้องนึกถึงหลักความจริง และความถูกต้องเหมาะสมด้วย
3. การออกแบบงานพาณิชยศิลป์ งานกราฟิกต่างๆ อาจจะไม่จำเป็นต้องใช้สีเสมอไป ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วยว่าควรใช้อย่างไร เพียงใด การกำหนดว่าจะใช้สีเพิ่มขึ้นมา 1 สีนั้นหมายความว่าจะต้องเพิ่มงบประมาณตามมาอีกจำนวนหนึ่งเสมอไป
4. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับวัยของผู้บริโภค
5. การใช้สีมากเกินไปไม่เกิดผลดีกับงานออกแบบอย่างแท้จริง เพราะสีหลายๆ สีอาจทำให้ลดความเด่นชัดของงานและเนื้อหาสาระที่ต้องการเสนอ
6. เมื่อใช้สีสดเข้มจัดคู่กับสีอ่อนมากๆ จะทำให้ดูชัดเจน และมีชีวิตชีวา น่าสนใจ
7. การใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมากๆ ไม่ทำให้เกิดผลในการเร้าใจเท่าที่ควร ควรหลีกเลี่ยง

8. ข้อพิจารณาสำหรับการใช้สีบนตัวอักษร ข้อความ คือ จะต้องให้ชัดเจนอ่านง่าย ควรงดเว้นการใช้สีตรงข้ามในปริมาณเท่าๆ กัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียง เพราะจะทำให้ผู้ดูต้องเพ่งมองมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดภาพซ้อนพร่ามัว โดยเฉพาะส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ เช่น ตัวอักษรสีแดงบนพื้นสีเขียว ความเด่นชัดของข้อความที่ต้องการจะเน้นด้วยความต่างของสีจึงควรคำนึงเรื่องค่าน้ำหนักของสี (Tone of color) ให้มากที่สุด

รูปทรง

รูปทรง หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่มีทั้งความกว้างและความสูง รูปทั้งหลายที่พบเห็นให้คำนิยามเกี่ยวกับวัตถุ สร้างความน่าสนใจ สื่อความคิด และเพิ่มความอยากรู้อยากเห็นให้กับกลุ่มเป้าหมาย

ในส่วนของการออกแบบทางการสื่อสาร รูปทรงมีหน้าที่โดยตรงที่ใช้สำหรับการสื่อความไปยังกลุ่มเป้าหมาย เช่น คำนิยามเกี่ยวกับแบบกลมๆ ในทางธุรกิจระดับนานาชาติย่อมหมายถึงสัญลักษณ์แห่งลูกโลก แต่ปัจจุบันภาพถ่ายหรือรูปภาพชนิดต่างๆ มีความแปลกใหม่มากขึ้น มีรูปทรงแบบแปลกๆ เกิดขึ้นมากมาย เพื่อหลีกหนีสภาพความซ้ำซากทางการมองเห็นของมนุษย์

จากผลการทดลองทางด้านจิตวิเคราะห์ พบว่ารูปทรงแบบใหม่มีส่วนทำให้ผู้พบเห็นจับตามองด้วยความตั้งใจเป็นระยะเวลาที่ยาวนานกว่ารูปทรงในแบบเดิมๆ

กระบวนการออกแบบกราฟิก ได้แบ่งแยกข้อแตกต่างของรูปทรงออกเป็น 4 ชนิด ดังต่อไปนี้

1. รูปเรขาคณิต (Geometric shapes) ประกอบด้วยรูปสี่เหลี่ยมและรูปกลมรีชนิดต่างๆ
2. รูปทรงแบบธรรมชาติ (Natural shapes) ได้แก่ รูปสัตว์ รูปพฤกษชาติ รูปคน และรูปปรากฏการณ์ตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นโดยทั่วๆ ไป เช่น ภาพทิวทัศน์
3. รูปทรงแบบนามธรรม (Abstracted shapes) หมายถึง รูปที่เกิดจากสภาพการสกัด หรือตัดทอนจากภาพธรรมชาติ ให้เหลือเพียงกึ่งหนึ่งในสภาพเดิม แต่ยังคงมองรู้และดูออกว่ามีเค้ามาจากภาพชนิดใด ในทางกราฟิกจะพบเห็นภาพชนิดนี้ได้โดยทั่วๆ ไปในรูปของสัญลักษณ์และการกระตุ้นเตือนภัย

นักออกแบบสามารถนำรูปทรงไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบกราฟิกได้โดยวิธีการต่อไปนี้

1. ครอบส่วนของภาพ (Crop) เฉพาะส่วนที่เราสนใจจากภาพต่างๆ มาใช้ประโยชน์งานออกแบบได้
2. เป็นสัญลักษณ์ทางความคิด (รูปหัวใจแทนค่าความรักและความห่วงใย)
3. เน้นให้ส่วนข้อความหรือถ้อยคำน่าสนใจได้มากขึ้น
4. แสดงนัยของรูปร่างแทนตัวอักษร

บทที่ 4
ข้อมูลในการออกแบบ

ข้อมูลอ้างอิง

ในการออกแบบหนังสือภาพเพื่อประกอบหนังสือ "การเดินทางของพาย พาเทล" นั้น ต้องอาศัยข้อมูลอ้างอิงหลายส่วนด้วยกัน ได้แก่

1. หลักในการออกแบบภาพที่มีความหมายแฝง
2. รูปแบบภาพของ ฟรานซ์ มาร์ค
3. รูปแบบภาพของ เฮนรี่ รุสโซ
4. ภาพอ้างอิงอื่นๆ

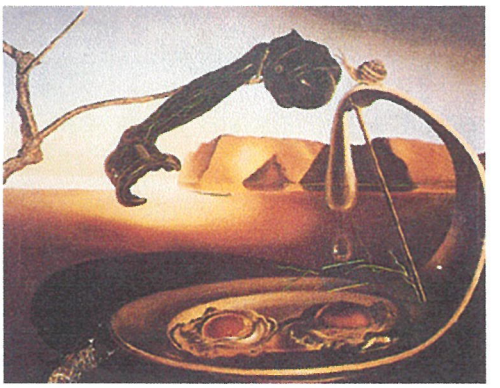
1. หลักในการออกแบบภาพที่มีความหมายแฝง

ในส่วนของภาพประกอบที่มีความหมายแฝง สามารถพบตัวอย่างภาพที่มีความหมายแฝงได้มากมายในลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) หรือลัทธิเหนือจริง รูปแบบการแฝงความหมายของลัทธินี้ มีความอิสระทางความคิดและจินตนาการสูง และมีเทคนิควิธีในการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงในหลายลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเสนอวัตถุผิดบริบท
2. การเสนอภาพหลายนัย (Double image)
3. การแปรสภาพ ผสมผสานหลอมรวมสิ่งต่างๆ
4. การปะติดปะต่อรูปทรงอย่างเสรี
5. การซ้อนมิติ

การเสนอวัตถุผิดบริบท

เป็นการนำเสนอวัตถุที่ต่างยุคต่างบริบท (สิ่งแวดล้อม) กันมาใช้ ซึ่งสามารถพบลักษณะวิธีการเช่นนี้ได้ในผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และผลงานบางชิ้นของถวัลย์ ดัชนี ดังตัวอย่างภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1

Salvador Dali : ***The Sublime Moment*** (1938)

ภาพที่ 2

Salvador Dali : ***Daddy Longlegs of the Evening - Hope*** (1940)

ภาพที่ 3

ถวัลย์ ดัชนี : ***เวสันดรชาดก*** (2518 – 19) มีการนำเสนอรูปโทรศัพท์บนบัลลังก์สูงขึ้นไปทางด้านซ้ายของภาพ

การเสนอภาพหลายนัย (Double image)

เป็นการนำเสนอภาพที่มองดูได้หลายแบบ เช่น เหมือนคนก็ได้ ทิวทัศน์ก็ได้ สามารถพบวิธีการนี้ได้ในผลงานของดาลี, สมชัย หัตถกิจโกศล และโกวิท เอนกชัย ตัวอย่างภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 4

Salvador Dali : ***Potrait of Frau Isabel Styler - Tas*** (1945)

ภาพที่ 5

โกวิท เอนกชัย : ***ภูผาใบหน้าธรรม*** (2523)

ภาพที่ 6

สมชัย หัถตกิจโกศล : ***นางทางโทรศัพท์*** (2512)

การแปรสภาพ ผสมผสานหลอมรวมสิ่งต่างๆ

เป็นการแปรสภาพระหว่างสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เช่น ระหว่างคนกับวัตถุ,ระหว่างสิ่งมีชีวิตต่างประเภท, ผสมผสานอวัยวะกับวัตถุ หรือผสมผสานคนกับสัตว์ สามารถพบวิธีการนี้ได้ในผลงานของเรเน่ มากริตต์ (Rene Magritte), ถวัลย์ ดัชนี และสมพงษ์ อดุลย์สารพัน ตัวอย่างภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 7

Rene Magritte : ***The Colleclive Invention*** (1935)

ภาพที่ 8

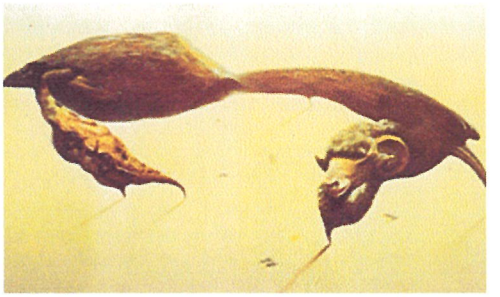
ถวัลย์ ดัชนี : ***ภูริทัตตชาดก*** (2517)

ภาพที่ 9

สมพงษ์ อดุลย์สารพัน : ***ฝันครั้งหลัง*** (2522)

การปะติดปะต่อรูปทรงอย่างเสรี

เป็นการนำรูปร่าง รูปทรงต่างๆ เช่นส่วนของวัตถุหรืออวัยวะมาปะติดปะต่อกันขึ้นใหม่อย่างอิสระ จะพบวิธีการนี้ได้ในผลงานของแม็กซ์ แอร์นสท์ (Max Ernst) และศุภชัย สุขีโชติ



ภาพที่ 10

ศุภชัย สุขีโชติ : ***070 นาฬิกา*** (2522)

ภาพที่ 11

Max Ernst : ***The Angel of Hearth and Home*** (1937)

การซ้อนมิติ

เป็นการสร้างมิติซ้อนมิติด้วยวิธีเปิดช่องเจาะให้เป็นรู ทำให้ภาพเกิดมีความลึกเพิ่มขึ้นอีกระดับหนึ่ง หรือทำให้เกิดลักษณะ 3 มิติใน 2 มิติ และไม่บอกกาลเวลาที่แน่นอน พบวิธีการนี้ได้ในผลงานของมากริตต์ และปัญญา วิจินธนสาร ดังตัวอย่างภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 12

Rene Magritte : ***The Sign of Invention*** (1936)

ภาพที่ 13

ปัญญา วิจินธนสาร : ***ต่างวิถี*** (2523)

ส่วนรูปแบบภาพประกอบจะประยุกต์นำแนวทางลักษณะรูปร่าง รูปทรงภาพแบบ **Franz Marc** มาใช้ แต่จะสร้างภาพให้ดูชัดเจนกว่า ไม่ซ้อนทับวุ่นวาย ส่วนอารมณ์ของภาพ การจัดองค์ประกอบ การใช้สี จะนำแนวทางลักษณะภาพแบบ **Henri Rousseau** มาใช้ โดยจะรับเทคนิควิธีมาใช้ แต่ไม่รับแนวคิดอุดมการณ์ในการสร้างภาพของทั้งสองศิลปินมาเกี่ยวข้องด้วย ดังต่อไปนี้

2. รูปแบบภาพของ ฟรานซ์ มาร์ค (Franz Marc)

ประวัติ

มาร์คเกิดเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1880 บิดาของเขาคือ วิลเฮล์ม มาร์ค (Wilhelm Marc) ซึ่งเป็นจิตรกรเช่นกัน เมื่อเขาอายุได้ 19 ปีก็ได้เข้าศึกษาด้านศิลปะใน Munich University และยึดรูปแบบเอ็กซเพรสชั่นนิสม์ (Expressionism) ตามอาจารย์สองท่าน คือ กาเบรียล แฮกล์ (Gabriel Hackl) และ วิลเฮล์ม วอน เดียซ (Wilhelm von Diesz)

ในปี ค.ศ. 1903 หลังการจัดแสดงงานของเขาเสร็จสิ้น มาร์คได้เดินทางไปยังกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศสเป็นเวลาหลายเดือน ที่ซึ่งเขาได้มีโอกาสชมงานศิลปะของศิลปินผู้มีชื่อเสียงมากมาย เช่น โกแกง, แวนก๊อก และงานศิลปะในลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ และนั่นส่งผลให้งานของมาร์คเปลี่ยนแปลงไป เขาเริ่มศึกษากายวิภาคสัตว์อย่างคร่ำเคร่ง เขากล่าวว่าเขาต้องการสร้างสรรค์พวกมันขึ้นมาใหม่ "จากภายใน" การใช้สีของเขากลายเป็นสว่าง และเริ่มวาดภาพกลางแจ้ง รูปทรงที่ใช้เปลี่ยนเป็นรูปทรงที่เรียบง่ายและซื่อ ปรากฏออกมาเป็นสองมิติ โดยลดการใช้เส้นในงาน แต่ปราศจากการจับแยกสีอย่างอิมเพรสชั่นนิสม์ เขาละทิ้งรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของทัศนียภาพและสัตว์ เขาแสวงหาบางสิ่งที่จะเป็นสัญลักษณ์ในงาน มาร์คให้ความสำคัญในเรื่องสีมาก เขาใช้สีในการสร้างรูปทรงขึ้นมา งานของเขาอยู่บนรากฐานของทฤษฎีจิตวิทยาของสี ดังเช่นผลงานที่มีชื่อของเขา "Blue Horses" ซึ่งทั้งรูปทรงและการใช้สีน้ำเงินนั้นแสดงลักษณะเพศชายที่เต็มไปด้วยพลัง ขึงขัง และสุขุม

ต่อมามาร์คได้ร่วมกับวาสซิลี แคนดินสกี้ ก่อตั้งกลุ่มแดร์ เบลาเอ ไรเตอร์ ขึ้นในปี ค.ศ. 1911 และจัดนิทรรศการรวบรวมผลงานในนามของกลุ่มด้วย มาร์คยังคงพัฒนาแนวคิดของเขาต่อไป สีเริ่มมีความซับซ้อน รูปทรงถูกแตกออกเป็นหลายรูปแบบ หลายเหลี่ยมและถูกกีดกั้นด้วยเส้นตรงที่วิ่งตั้งฉาก หรือทแยงมุม เกิดเป็นรูปทรงเหลี่ยมและกลม ส่วนทัศนียภาพก็ถูกแตกรูปทรงแทรกกันไปมา

ในปี ค.ศ. 1913 มาร์คได้วาดผลงาน 4 ชิ้นในช่วง 4 ปี ได้แก่ Cheerful Forms (ซึ่งถูกทำลายไปแล้ว), Playing Forms (เป็นทรัพย์สินของศิลปินในเมืองมิวนิค), Forms in Combat และ Broken Forms (อยู่ที่พิพิธภัณฑ์ Solomon R. Guggenheim ในกรุงนิวยอร์ค) ก่อนเกิดสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ซึ่งดูเหมือนจะเป็นการทำนายว่าสงครามกำลังใกล้เข้ามา ภาพทั้งสี่เกิดจากการแตกรูปทรง จนดูยุ่งเหยิง ยกตัวอย่างเช่นภาพ Forms in Combat ซึ่งถูกแบ่งแยกออกเป็นส่วนที่สว่างและส่วนที่มืด ด้วยรูปทรงขนาดใหญ่สองอัน สีแดงและดำแบ่งแยกหมุนเวียนและเคลื่อนที่ สีและรูปทรงซ้อนทับกันไปมา แทรกด้วยสีอื่นและการกลืนรูปทรง เป็นต้น

เมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่หนึ่งระหว่างเยอรมนีกับพันธมิตร มาร์คได้เข้าร่วมเป็นอาสาสมัครทหาร และถูกสังหารในวันที่ 4 มีนาคม ค.ศ. 1916 ขณะมีอายุได้ 36 ปี ใกล้ป้อมเฝเดิง (Verdun) ในฝรั่งเศสซึ่งมีการรบครั้งใหญ่ในปีนั้น

กลุ่มแดร์ เบลาเอ ไรเตอร์ (Der Blaue Reiter หรือ The Blue Rider)

"แดร์ เบลาเอ ไรเตอร์" หรือ "นักขี่ม้าสีน้ำเงิน" เป็นชื่อกลุ่มรัสเซีย – เยอรมัน ในเมืองมิวนิค เป็นชื่อซึ่งได้มาจากภาพเขียนชิ้นหนึ่งของแคนดินสกี้ ชื่อ "The Blue Rider" และได้นำมาเป็นชื่อนิตยสารด้วย หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า "The Blue Knights"

ความเคลื่อนไหวของกลุ่มนี้มีขึ้นระหว่างปี ค.ศ. 1911 – 1914 และจัดให้มีการแสดงผลงานที่หอศิลปะ "Thannhauser" ต่อจากนั้นนำไปแสดงที่เมืองโคโลญและตามเมืองใหญ่ๆ ในประเทศเยอรมนี

จิตรกรสองท่านสำคัญได้แก่ แคนดินสกี้ และ ฟรานซ์ มาร์ค (Franz Marc, 1880 – 1916) ชื่อของกลุ่มนั้นสืบเนื่องมาจากความรักกันคนละอย่าง คือ มาร์คนั้นชอบม้า และมีความเห็นว่า "...การที่ชอบเขียนรูปม้านั้น เพราะเห็นว่าสัตว์นั้นมีความบริสุทธิ์กว่าคน ซึ่งมีแต่ความน่าเกลียด" ส่วนแคนดินสกี้นั้นชอบสีฟ้า นอกจากนี้มีจิตรกรกลุ่มอีกหลายท่าน เช่น

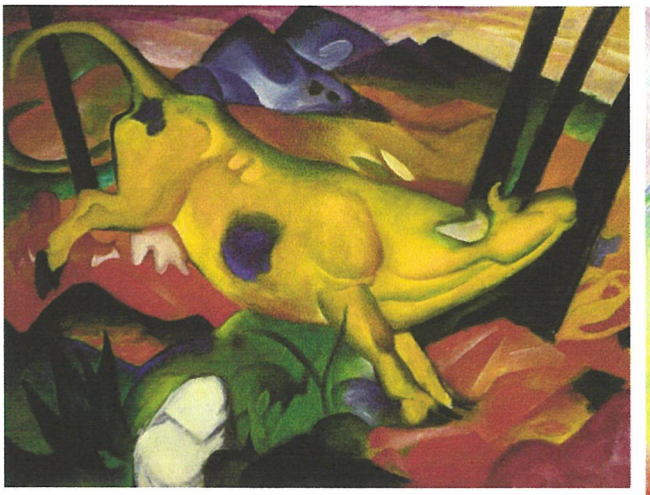
- เปาล์ คเล (Paul Klee, 1879 – 1940)
- อเล็กซี ฟอน จอเลนสกี้ (Alexev von Jawlensky, 1864 – 1941)
- การเบรียล มุนเตอร์ (Gabriele Munter, 1877 – 1962)
- ไฟนิงเกอร์ (Feininger, 1871 – 1956)
- เอากุสต์ มาคเค่ (August Macke, 1887 – 1914)
- ไฮน์ริค คัมเปนดองค์ (Heinrick Campendonk, 1889 – 1957)

ศิลปินกลุ่มดี บรึกเคอ (สะพาน) บางคน ซึมซาบลักษณะศิลปะมาจากกลุ่มแดร์ เบลาเอ ไรเตอร์ (Der Blaue Reiter เป็นภาษาเยอรมัน แปลว่า นักขี่ม้าสีน้ำเงิน) จิตรกรกลุ่มนี้รวมตัวกันขึ้นมาในนครมิวนิค ประเทศเยอรมนี เมื่อ ค.ศ. 1911 โดยการนำของวาสซิลี แคนดินสกี้

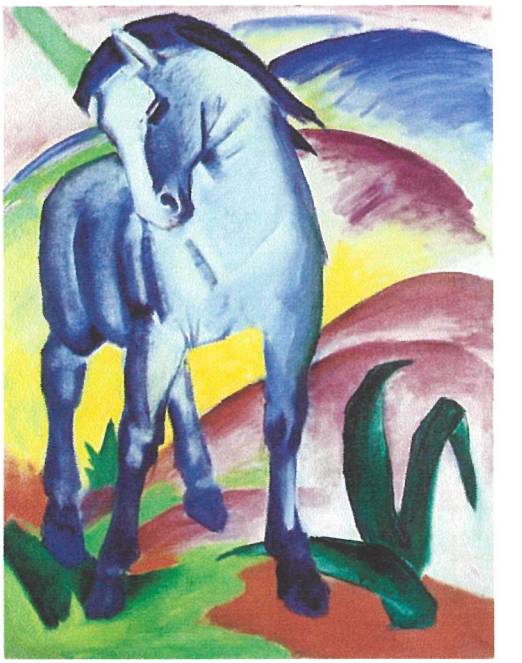
ผลงานต่างๆ ของกลุ่มนี้ ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงความรู้สึกของ แวนก๊อก เป็นพื้นฐาน ทั้งในแง่ความรู้สึกภายใน และในแง่ของการใช้ฝีแปรงอย่างอิสระ และการใช้สีแสงอาทิตย์ของ เดอโลเนย์ และ โฟวิสม์ รวมทั้งจากโครงการเรขาคณิตของ คิวบิสม์ และฟิวเจอริสม์ นับเป็นการนำเอาศิลปะนามธรรมไปสู่ดินแดนเยอรมนี นอกจากนี้ยังมีแบบอย่างศิลปะหลากหลาย คือ มีตั้งแต่จิตรกรรมแบบไม่แสดงรูปวัตถุ อันแสดงความลื่นไหลอย่างสนุกสนานครื้นเครงตามแบบฉบับของจิตรกรแคนดินสกี้ เรื่อยไปจนถึงจิตรกรรมแบบนามธรรมรูปเรขาคณิต ที่แสดงอารมณ์ไม่แจ่มใสตามแบบฉบับของจิตรกรฟรานซ์ มาร์ค ทั้งกลุ่มสะพาน (ดี บรึกเคอ) และกลุ่มคนขี่ม้าสีน้ำเงิน (แดร์ เบลาเอ ไรเตอร์) ต่างก็ได้กลายเป็นรากฐานให้กับลัทธิเอ็กซเพรสชันนิสม์แห่งเยอรมนี ซึ่งเป็นแนวศิลปะที่ได้แพร่หลายไปไกล แม้ในปัจจุบันนี้ก็ยังมีเค้าศิลปะแนวนี้อยู่มากเหมือนกัน

เมื่อสงครามโลกครั้งที่หนึ่งระเบิดขึ้น เป็นผลให้ศิลปินกลุ่มนี้สลายตัวลง เช่น มาคเค่ต้องเสียชีวิตเมื่อปี 1914 ฟรานซ์ มาร์ค สิ้นชีวิตในปี 1916 ส่วนแคนดินสกี้ และเปาล์ คเลเป็นอาจารย์อยู่ที่ "เบาเฮาส์" และในปี 1946 ได้จัดให้มีผลงานการแสดงย้อนหลัง (Retrospective Exhibition) ของกลุ่มนี้อีกครั้งหนึ่ง

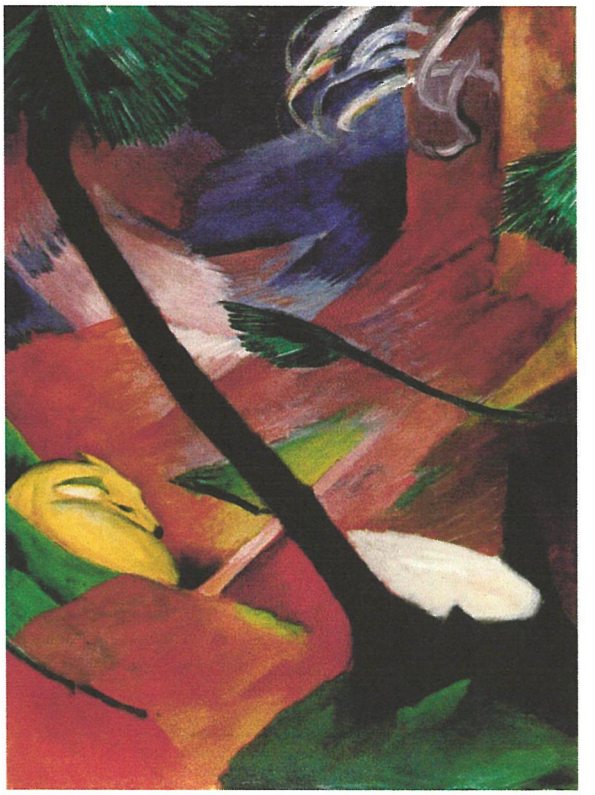
ตัวอย่างภาพของ Franz Marc



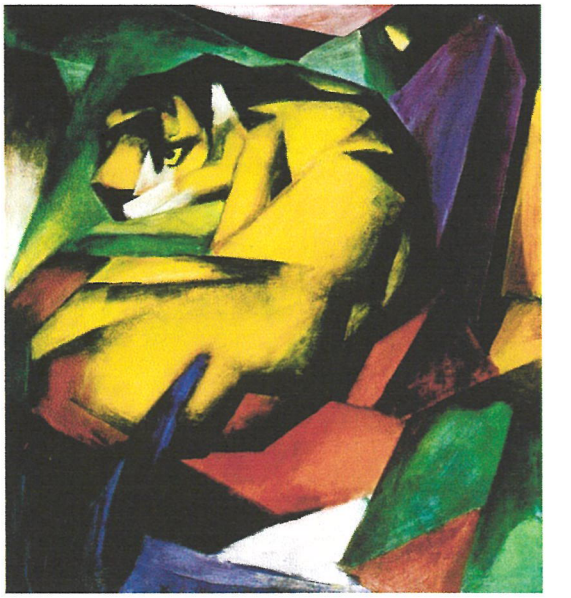
ภาพที่ 14



ภาพที่ 15



ภาพที่ 16



ภาพที่ 17

3. รูปแบบภาพของ เฮนรี่ รุสโซ (Henri Rousseau)

ประวัติ

รุสโซเป็นศิลปินชาวฝรั่งเศส และเป็นที่รู้จักกันดีในฐานะจิตรกรในลัทธิ **Naive** เขามักถูกเรียกว่า "Le Douanier Rousseau" ซึ่งก็มีที่มาจากงานที่เขาเคยทำที่สำนักงานศุลกากรปารีส (ในช่วงปี ค.ศ. 1871 – 93) ถึงแม้ว่าเขาจะไม่เคยได้เลื่อนตำแหน่งเป็นเจ้าพนักงานศุลการักษ์ (Douanier) ก็ตาม รุสโซเกิดเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม ค.ศ. 1844 ในเมืองลาวาล (Laval) และเสียชีวิตในวันที่ 2 กันยายน ค.ศ. 1910 ในกรุงปารีส ร่างของเขาถูกฝังในสุสานคนจน แต่ชื่อเสียงของเขาเพิ่งจะเริ่มเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางและเป็นที่ยอมรับ ไม่นานนักหลังจากเขาเสียชีวิต

ช่วงที่รุสโซได้ไปรับราชการในกองทัพ และเขาเรียกร้องในภายหลังที่จะให้จัดบริการในเม็กซิโก แต่เรื่องนี้กลับสร้างแรงบันดาลใจในการวาดรูปให้กับเขา เขาเริ่มหัดวาดรูปเป็นงานอดิเรก และยอมรับการปลดเกษียณก่อนกำหนดในปี ค.ศ. 1893 แล้วหันมาอุทิศตัวให้กับงานศิลปะ รุสโซมีศรัทธาและไม่ลังเลในการทำงานศิลปะ แม้ว่าจะต้องประสบกับการเย้ยหยัน เขาช่างประดิษฐ์และเฉลียวฉลาด เขาพยายามที่จะวาดรูปในทางปรัชญาอย่างเช่นศิลปิน รุสโซเป็นตัวอย่างของผู้ที่ไม่เคยได้รับการฝึกสอนทางศิลปะโดยสิ้นเชิง ความไร้เดียงสา ซื่อ ไม่มีมารยา และความมีเสน่ห์ในงานของรุสโซ ทำให้งานของเขาได้รับการยอมรับในกลุ่มเล็กๆ ซึ่งเป็นกลุ่มคนหัวสมัยใหม่ ทั้งจิตรกรและนักเขียน ในที่นี้มี ปิกัสโซรวมอยู่ด้วย

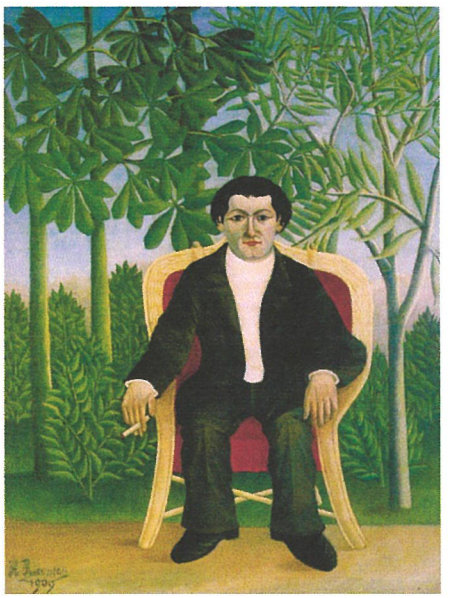
รุสโซมีชื่อเสียงที่สุดในเรื่องการวาดภาพป่า ภาพแรกมีชื่อว่า Surprised! (พายุโซนร้อนกับเสือเบงกอล) (จัดแสดงอยู่ที่ National Gallery กรุงลอนดอน ปี ค.ศ. 1891) และภาพสุดท้าย The Dream (อยู่ที่ MOMA นิวยอร์ค ปี ค.ศ. 1910) ทั้งสองภาพนี้คือผลงานที่เต็มไปด้วยพลังแห่งจิตนาการ ซึ่งแสดงถึงความสามารถพิเศษในการรักษาความสดทั้งหมดจากทรรศนะของเขา แม้ในการทำงานที่มีขนาดใหญ่ เขาก็เอาใจใส่กับรายละเอียด เขาอ้างว่าฉากป่านั้นมีแรงบันดาลใจที่มาจากประสบการณ์ในเม็กซิโก แต่ในความเป็นจริงแล้ว แหล่งข้อมูลของเขาคือหนังสือภาพ และการเยี่ยมชมสวนสัตว์และสวนพฤกษศาสตร์ในกรุงปารีส

งานของรุสโซจะเต็มไปด้วยพืชพันธุ์ในเขตร้อน แม้จะมีการผิดส่วนอย่างเด่นชัด ความเกินจริง และซ้ำซาก แต่งานของเขากลับดูลึกลับ มีการกระจายของพืชสีเขียวอย่างน่าอัศจรรย์ ดอกไม้ที่มีสีสันน่าประหลาด บางครั้งพืชพันธุ์ทั้งหลายก็หนาแน่น ทึบ ใบพืชหนาๆ และปราศจากความลึก รุสโซละเลยปัญหาเรื่องความลึกและส่วนสัดที่ปรากฏแก่สายตา เขามักจะสนใจวาดภาพบรรยากาศนอกเมือง ซึ่งดูสงบ

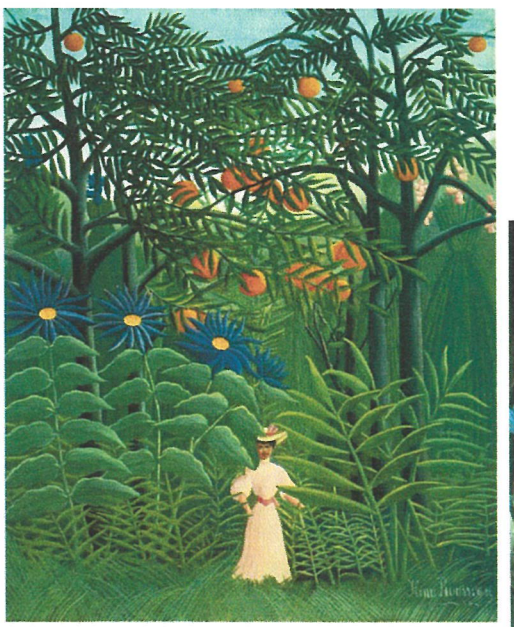
การลงสีของรุสโซนั้นเป็นไปโดยละเอียด มีความประณีตในการให้แสงกลางวันและกลางคืน บรรยากาศของภาพนิ่งและลึกลับ มีการตกแต่งอย่างมีจินตนาการ สามารถแบ่งสีเขียวออกไปได้หลายค่า การลงสีมักมีการเน้นขอบ ทำให้เกิดความหนาของรูปทรงต่างๆ และแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง ไม่มีการซ้อนทับหรือแทรกกัน บรรยากาศของภาพส่วนมากจะดูเก่าแต่รูปแบบภาพนั้นใหม่

ตัวอย่างภาพของ Henri Rousseau

ภาพที่ 18



ภาพที่ 19



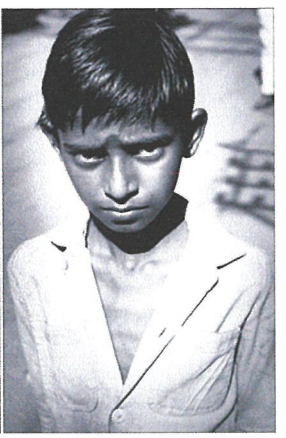
ภาพที่ 20

ภาพที่ 21

4. ภาพอ้างอิงอื่นๆ

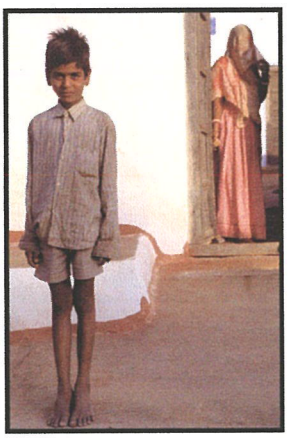
ภาพชาวอินเดีย

ภาพที่ 22



ภาพที่ 23

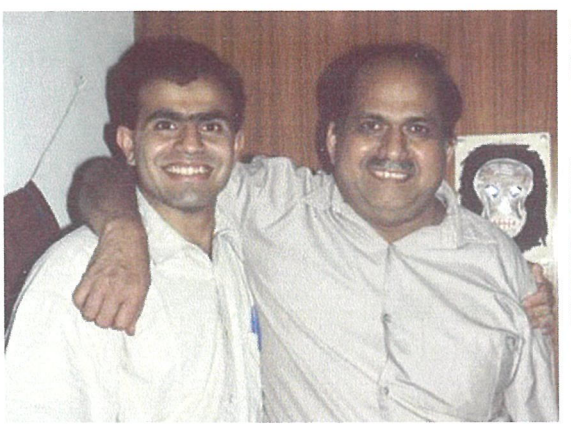
ภาพที่ 24



ภาพที่ 25

ภาพที่ 26

ภาพที่ 27



ภาพที่ 28

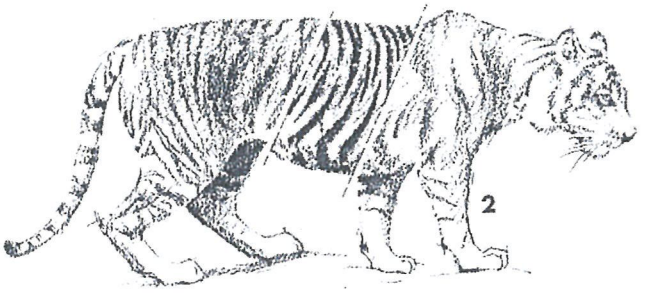
ภาพที่ 29

กายวิภาคสัตว์

1. เสือ

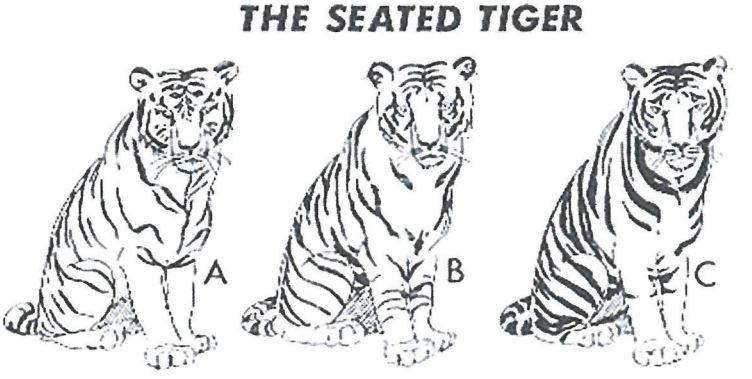
ภาพที่ 30

ภาพที่ 31



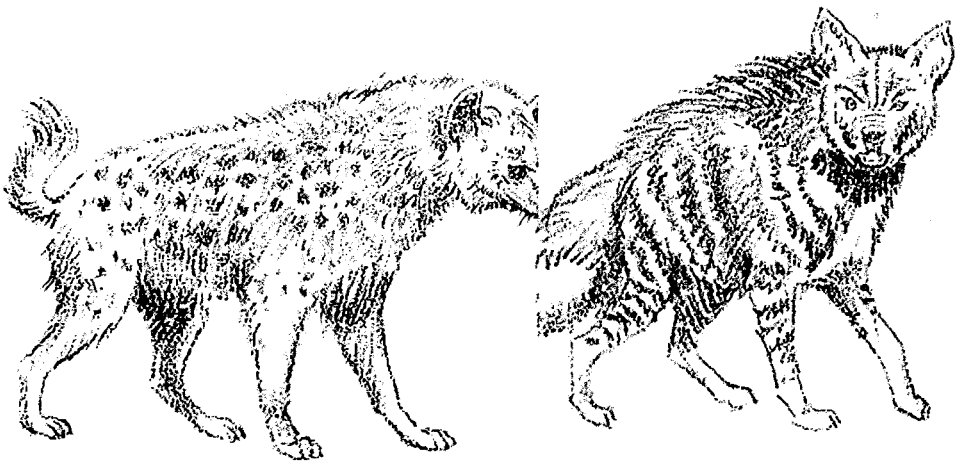
ภาพที่ 32

ภาพที่ 33



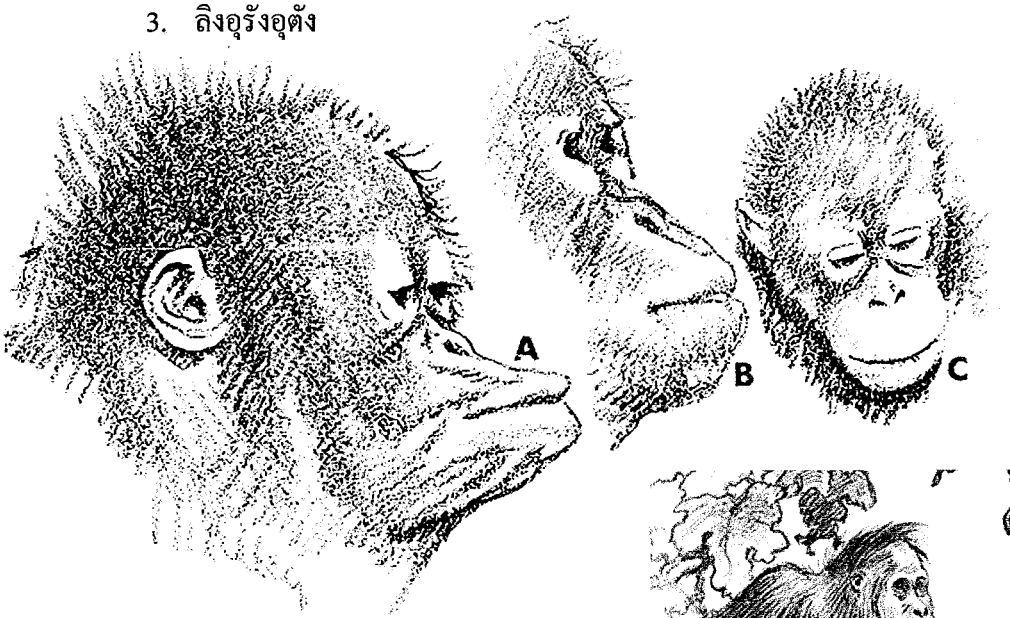
ภาพที่ 34

2. ไฮอีนา



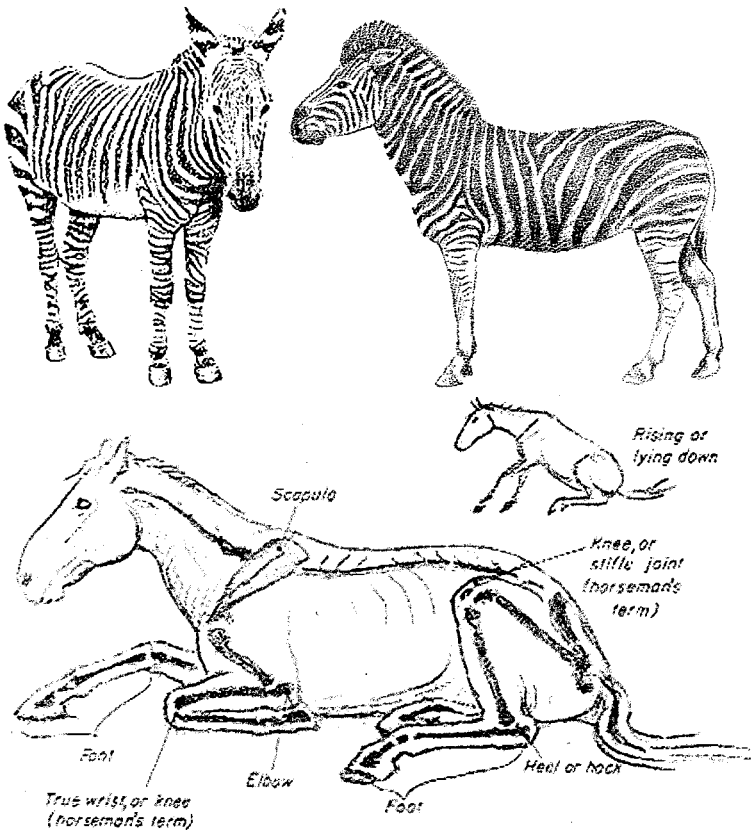
ภาพที่ 35

3. ลิงอุรังอุตัง



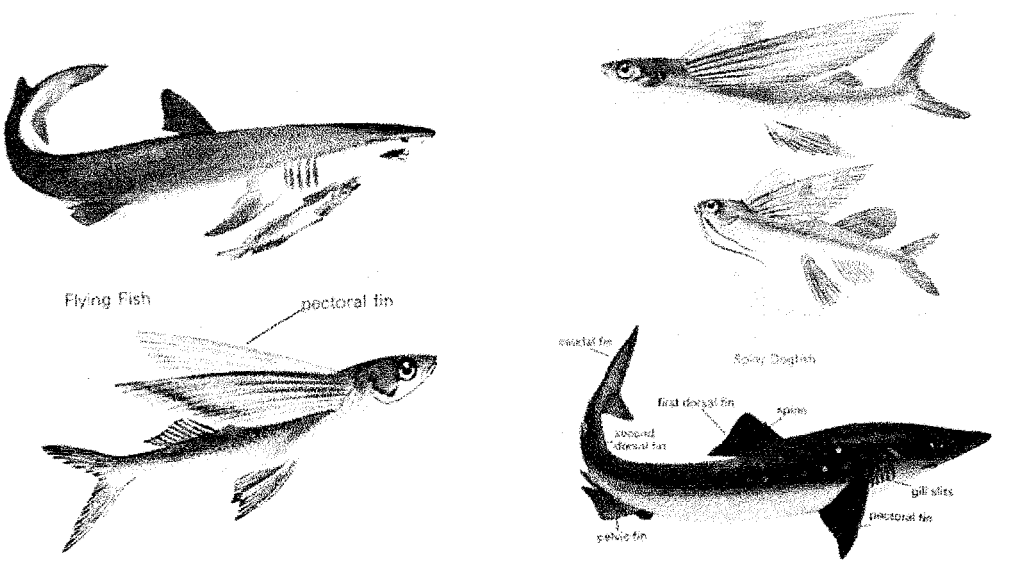
ภาพที่ 36

4. ม้าลาย



ภาพที่ 37

5. ปลาทะเล



ภาพที่ 38

เรือชูชีพในยุค 1970 และเรือขนสินค้าในยุค 1970

ภาพที่ 39

บทที่ 5
วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

รูปแบบหนังสือภาพ

จากเนื้อหาของเรื่องที่มีการบรรยายฉากสถานที่และเหตุการณ์ตลอดทั้งเรื่อง รูปแบบของภาพจึงควรเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน เพื่อสะดวกต่อการจัดวางส่วนประกอบต่างๆ ของภาพ ดังนั้นรูปแบบหนังสือภาพจึงจะใส่ภาพเป็นหน้าคู่ ทั้งหมด 12 ภาพ 12 หน้าคู่ และอาจมีหน้าคั่นเพิ่มเติมและมีการออกแบบกรอบภาพเพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซากของภาพ ส่วนขนาดของภาพนั้นจะใช้ความยาวสองเท่าของความกว้างของหนังสือเดิม ส่วนความสูงนั้นให้มีขนาดเท่าเดิม ฉะนั้นหนังสือและหนังสือภาพจะมีขนาด ขนาด 14.5 × 21 เซนติเมตร แต่ภาพประกอบแต่ละภาพจะมีขนาด 28 × 20 เซนติเมตร

ส่วนปกของหนังสือนั้นควรออกแบบให้มีความแตกต่างจากปกหนังสือภาพ แต่ต้องดูเป็นชุดเดียวกัน กลมกลืนกัน การเข้าเล่มและปกต้องคำนึงถึงความสะดวกในการเปิดดูภาพหน้าคู่ ดังนั้นในการเข้าเล่มไม่ควรใช้วิธีไสกาวหรือเย็บริม แต่ควรจะใช้วิธีเย็บด้วยด้ายเพื่อสะดวกในการเปิดหน้าคู่และได้ภาพที่ต่อเนื่องกันตรงกึ่งกลางภาพ

การจัดแบ่งภาพและการใส่ข้อความ

ในส่วนเนื้อเรื่องนั้นมีหลายตอน หลายเหตุการณ์ที่สามารถนำมาวาดเป็นภาพที่มีความหมายแฝงได้ แต่เนื่องจากมีเวลาจำกัด จึงได้เลือกหยิบยกเฉพาะเหตุการณ์ที่สำคัญๆ มาสร้างภาพที่มีความหมายแฝงประมาณ 12 เหตุการณ์ โดยหยิบข้อความบางตอนมาบรรยายเหตุการณ์ โดยใช้ภาษาเหมือนกับคำพูด หรือความรู้สึกนึกคิดของพาย พาเทล ได้ดังต่อไปนี้

- ภาพที่ 1 ⟶ **"ครอบครัวพาเทล"**

"สวนสัตว์นี้คือสรวงสวรรค์ วัยเด็กในสวนสัตว์ฝากไว้แต่ความทรงจำอันหอมหวาน บ้านเป็นที่เที่ยวเล่นสนุกไม่แพ้วังมหาราชา วังที่ไหนเล่าจะมีสรรพสัตว์สู้ของบ้านเราได้"

- ภาพที่ 2 ⟶ **"วันเดินทาง"**

"เรือออกจากท่าเมืองมัทราสวันที่ 21 มิถุนายน 1977 เป็นเรือสินค้าญี่ปุ่นชื่อซิมซัม จดทะเบียนในปานามา เจ้าหน้าที่เป็นคนญี่ปุ่น ลูกเรือเป็นไต้หวัน เรือลำใหญ่น่าดูชม วันสุดท้ายในพอนดิเชอร์รี ผมบอกลามามาจิ ครูกุมาร น้ำกุมาร เพื่อนๆ และใครต่อใครที่ผมเองก็ไม่รู้จัก แม่หยิบส่าหรีชุดสวยมาสวม มวยผมเรียบร้อยประดับด้วยมาลัยดอกมะลิ ดูงามกว่าทุกวัน"

- ภาพที่ 3 ⟶ **"เรือจม พาย พาเทลช่วยชีวิตริชาร์ด พาร์เกอร์"**

"ผมโยนชูชีพสุดแรงเกิด ชูชีพตกลงบนหน้ามัน มันใช้แรงเฮือกสุดท้ายคว้าชูชีพแล้วกอดไว้แน่น"

- ภาพที่ 4 ⟶ **"เผชิญหน้าไฮอีนา"**

"พ้นจากขอบผ้าใบผมเห็นหัวหนึ่งผลุบโผล่ขึ้นลงๆ หันมามองผมท่าทางตื่นกลัว หัวลักษณะเหมือนหัวหมี ขนร่วงเหลือหรอมแหร็ม มันคือหัวของไฮอีนาลายจุดนั่นเอง ...ตัวที่อยู่ในเรือเป็นตัวผู้สังเกตได้จากตำหนิหูแหว่งของมันซึ่งได้มาจากอดีตอันโชกโชน"

- ภาพที่ 5 ⟶ **"ช่วยออเรนจ์จูซจากแพกล้วย"**

"นางลอยมาบนแพกล้วยท่ามกลางรัศมีแดดงามจับตา สง่าดุจพระแม่มารี อาทิตย์อุทัยอยู่เบื้องหลังนาง ขนสีเพลิงสุกใสแดงฉาน"

- ภาพที่ 6 ⟶ **"ม้าลายสิ้นใจ ไฮอีนาเล่นงานออเรนจ์จูซ"**

"ม้าลายตายไปราวๆ เที่ยง ตามันไร้แวว ปล่อยให้ไฮอีนากัดกินโดยไม่ไหวติง...ตกบ่ายสองสัตว์จึงขับเคี่ยวกัน รัศมีอำมหิตแรงกล้าน่าสะพรึงกลัว ไฮอีนาร้องเอ๋งๆ ออเรนจ์จูซคำรามในลำคอบางทีก็ดูดปากเสียงดัง แล้วเสียงร้องท้าของทั้งสองก็ดังจนถึงขีดสุด ไฮอีนาโดดข้ามซากม้าลาย ตรงเข้าใส่ลิงอุรังอุตัง"

- ภาพที่ 7 ⟶ **"ริชาร์ด พาร์เกอร์ จัดการกับไฮอีนา"**

"ผมได้ยินเสียงดมฟืดฟาด เสียงซากสัตว์ถูกลากไปตามพื้น เรือโคลงเล็กน้อยตามน้ำหนักตัวของเสือโคร่ง แทบไม่ได้ยินเสียงมันกินเหยื่อ ผมมองลอดผ้าใบ มันอยู่กลางลำเรือ กำลังกัดไฮอีนากินทีละคำโตๆ อย่างตะกรุมตะกราม"

- ภาพที่ 8 ⟶ **"เลี้ยงริชาร์ด พาร์เกอร์"**

"การได้พิชิตปลาตัวโตกับมือ นำมาซึ่งความตื่นเต้น มั่นใจ และกระหายเลือด แต่เหตุผลที่แท้จริงกลับโหดร้ายและไม่ซับซ้อน กล่าวคือคนเราชาชินได้กับทุกเรื่อง แม้กระทั่งการเอาชีวิตผู้อื่น"

- ภาพที่ 9 ⟶ **"กุ๊กฝรั่งเศส ปาฏิหาริย์ในยามตาบอด"**

"ผมได้ยินเสียงกรงเล็บกระทบพื้นเรือ ไม่ดังไปกว่าเสียงแว่นตาหล่นลงพื้น ตามด้วยเสียงพี่ชายกรีดร้องใส่หน้าอย่างสยดสยอง เขาปล่อยผม ...นี่แหละข้อเสียของริชาร์ด พาร์เกอร์ มันไม่ยอมต่อรอง มันให้ชีวิตผม แลกด้วยการเอาชีวิตคนอื่น"

- ภาพที่ 10 ⟶ **"เรือเกยหาด...แล้วริชาร์ด พาร์เกอร์ก็จากไปโดยไม่ร่ำลา"**

"ผมร้องไห้เหมือนเด็กๆ ไม่ได้ร้องเพราะตื้นตันว่าตัวเองรอดชีวิต ไม่ได้ร้องเพราะพบหน้าเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน แค่ตื้นตันแต่ไม่ถึงกับเสียน้ำตาเพราะเรื่องนั้นหรอก ผมร้องไห้เพราะริชาร์ด พาร์เกอร์จากไปดื้อๆ โดยไม่คิดแม้จะล่ำลาต่างหาก"

- ภาพที่ 11 ⟶ **"พักฟื้นที่โรงพยาบาล"**

"โลกไม่ได้เป็นอย่างที่มันเป็นเท่านั้นหรอก อยู่ที่ความเข้าใจของเราต่างหาก คุณว่าไหม เรารู้จักและเข้าใจสิ่งใด ก็ต้องเติมและเสริมสิ่งนั้น คุณว่าไหม ด้วยเหตุนี้ ชีวิตจึงกลายเป็นเรื่องเล่าไง"

- ภาพที่ 12 ⟶ **"ครอบครัวปัจจุบัน"**

"เมื่อเราพานพบความทุกข์ใหญ่หลวงมาครั้งหนึ่ง ทุกข์อื่นในภายหลังแม้จะขี้ปะติ๋วจึงกลับเจ็บสุดทน ชีวิตสอนผมให้รู้จักสงวนของมีค่าไว้กับตัว"

การสื่อความหมาย

การสื่อความหมายแฝงในแต่ละภาพ โดยจุดประสงค์หลักเป็นการสื่อพฤติกรรมของสัตว์โยงถึงพฤติกรรมของคน โดยสัตว์แต่ละชนิดจะมีพฤติกรรมลักษณะนิสัย แสดงออกเป็นไปตามลักษณะต่างๆ ของแต่ละคน เช่น ไฮอีนาเป็นสัตว์ที่ดุร้าย น่ารังเกียจ และตะกรุมตะกรามเหมือนลักษณะของกุ๊กชาวฝรั่งเศส หรือลิงอุรังอุตังเพศเมียที่มีความเป็นแม่ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และยอมสละชีวิตเพื่อปกป้องลูกของตัวเองเหมือนแม่ของพาย พาเทล หรือม้าลายที่ดูสวยงาม ไม่มีพิษภัย รักชีวิตของตนลักษณะเหมือนกะลาสีใต้หวัน และเสือเบงกอลที่ดุร้าย เคยชินกับการฆ่าและกินสัตว์อื่นเป็นอาหารซึ่งเปรียบเหมือนอีกด้านหนึ่งของพาย พาเทลที่ลงมือฆ่ากุ๊กฝรั่งเศสเพื่อเอาตัวรอด

การออกแบบ

- **การผสมรูปแบบภาพ**

เซอเรียลิสม์ (Surrealism) มีเทคนิควิธีในการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงในหลายลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเสนอวัตถุผิดบริบท
2. การเสนอภาพหลายนัย (Double image)
3. การแปรสภาพ ผสมผสานหลอมรวมสิ่งต่างๆ
4. การปะติดปะต่อรูปทรงอย่างเสรี
5. การซ้อนมิติ

ในการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงทั้ง 12 ภาพนั้น ได้เลือกรับวิธีการดังกล่าวมา 3 วิธี โดยนำเทคนิคการแปรสภาพ ผสมผสานหลอมรวมสิ่งต่างๆ สร้างภาพที่มีความหมายแฝงสัตว์ในร่างคนและคนในร่างสัตว์ นำเทคนิคการเสนอภาพหลายนัย (Double image) มาใช้ในการสร้างฉากหลัง และนำเทคนิคการเสนอวัตถุผิดบริบท มานำเสนอวัตถุที่ต่างยุคต่างบริบท (สิ่งแวดล้อม) กัน เพื่อเป็นการสร้างสัญลักษณ์ถึงเรื่องราวในภาพ

- **การใช้รูปทรง**

จากการวิเคราะห์รูปแบบภาพของ Franz Marc สามารถสรุปลักษณะเด่นๆ และเทคนิคในการใช้รูปทรงของเขาได้ดังนี้

- รูปทรงที่ใช้เปลี่ยนเป็นรูปทรงที่เรียบง่ายและซื่อ ปรากฏออกมาเป็นสองมิติ โดยลดการใช้เส้นในงาน แต่ปราศจากการจับแยกสีอย่างอิมเพรสชั่นนิสม์
- ละทิ้งรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของทัศนียภาพและสัตว์
- แสวงหาบางสิ่งที่จะเป็นสัญลักษณ์ในงาน เขาใช้สีในการสร้างรูปทรงขึ้นมา รูปทรงและการใช้สีน้ำเงินนั้นแสดงลักษณะเพศชายที่เต็มไปด้วยพลัง ขึงขัง และสุขุม
- รูปทรงถูกแตกออกเป็นหลายรูปแบบ หลายเหลี่ยมและถูกกีดกั้นด้วยเส้นตรงที่วิ่งตั้งฉาก หรือทแยงมุม เกิดเป็นรูปทรงเหลี่ยมและกลม
- ส่วนทัศนียภาพถูกแตกรูปทรงแทรกกันไปมา
- แบบฉบับของฟรานซ์ มาร์ค คือจิตรกรรมแบบนามธรรมรูปเรขาคณิต ที่แสดงอารมณ์ไม่แจ่มใส

- **การใช้สี**

  วิเคราะห์การใช้สีจากรูปแบบภาพของ Henri Rousseau นั้นพบว่า

  - มีการใช้สีเขียวอย่างน่าอัศจรรย์ สามารถแบ่งสีเขียวออกไปได้หลายค่า
  - การลงสีมักมีการเน้นขอบ ทำให้เกิดความหนาของรูปทรงต่างๆ แยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง ไม่มีการซ้อนทับหรือแทรกกัน
  - การลงสีเป็นไปโดยละเอียด มีความประณีตในการให้แสงกลางวันและกลางคืน
  - สีสร้างบรรยากาศของภาพดูนิ่งและลึกลับ
  - บรรยากาศส่วนใหญ่มีการกระจายของพืช ดอกไม้ที่มีสีสันน่าประหลาด บางครั้งพืชพันธุ์ทั้งหลายก็หนาแน่น ทึบ ใบพืชหนาๆ และปราศจากความลึก และซ้ำซาก
  - บรรยากาศของภาพส่วนมากจะดูเก่าแต่มีการตกแต่งอย่างมีจินตนาการ

บทที่ 6

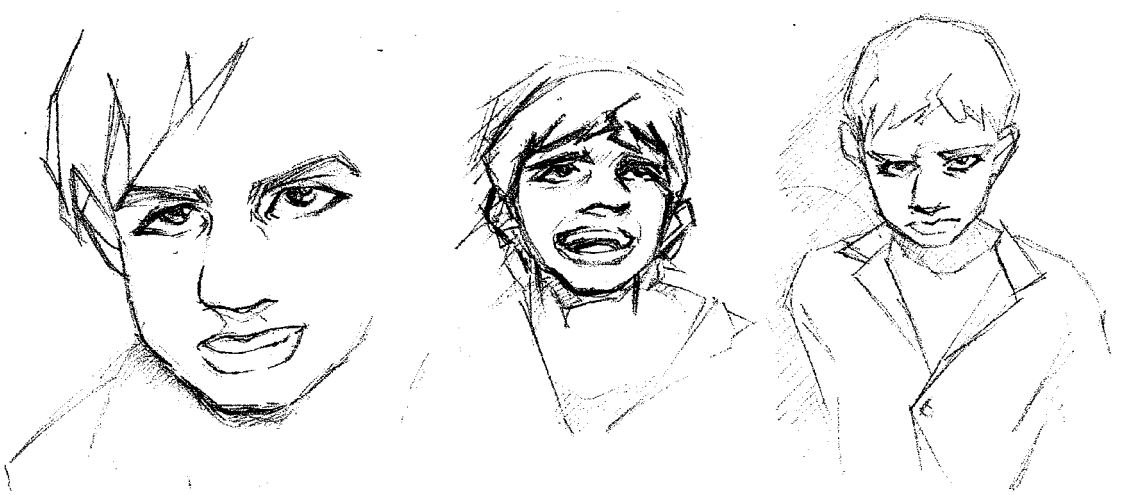
การพัฒนาแบบร่างและผลงานจริง

เมื่อสรุปลักษณะของตัวละครหลักจากการบรรยายของหนังสือได้แล้ว จากนั้นจึงเริ่มร่างภาพตัวละครตามลักษณะดังกล่าวออกมา ซึ่งมีตัวละครหลักทั้งหมดดังต่อไปนี้

1. พาย พาเทล
2. ริชาร์ด พาร์เกอร์ (เสือโคร่งที่ต้องแฝงลักษณะของพาย พาเทล)
3. ไฮอีนา (ต้องแฝงลักษณะของกุ๊กฝรั่งเศส)
4. กุ๊กฝรั่งเศส
5. นางคีตา พาเทล (แม่ของพาย พาเทล)
6. ออเรนจ์จูซ (ลิงอุรังอุตังซึ่งต้องแฝงลักษณะของนางคีตา)
7. ม้าลาย (ต้องแฝงลักษณะของกะลาสีไต้หวัน)
8. นายสันโดษ พาเทล (พ่อของพาย พาเทล)
9. ระวี พาเทล (พี่ชายของพาย พาเทล)
10. ครอบครัวปัจจุบันของพาย พาเทล

ต่อไปนี้เป็นแบบร่างตัวละครก่อนการสร้างภาพจริง (ดูรายละเอียดได้จากบทที่ 2 หน้า 6)

1. พาย พาเทล



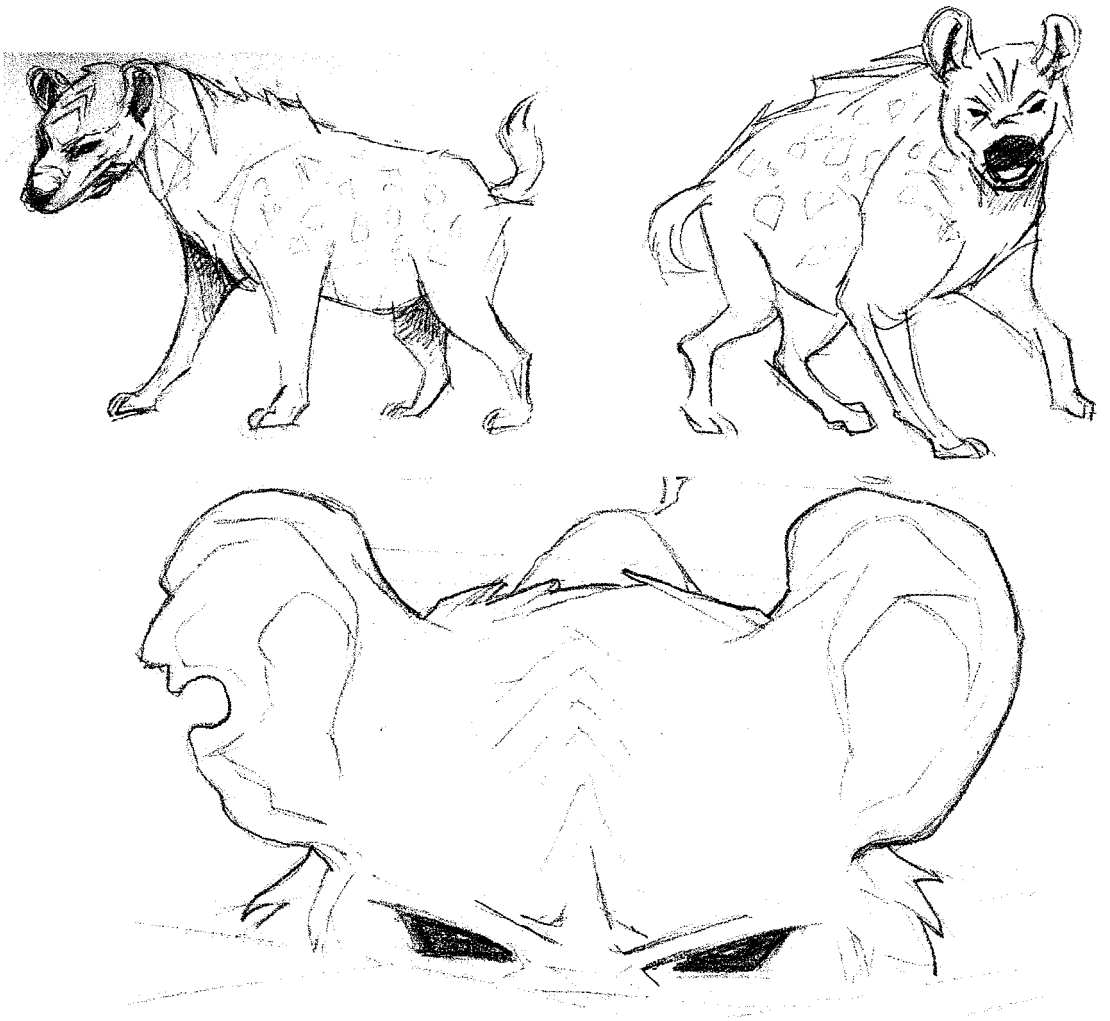
ภาพที่ 40

ภาพที่ 41

2. ริชาร์ด พาร์เกอร์

ภาพที่ 42

3. ไฮอีนา



ภาพที่ 43

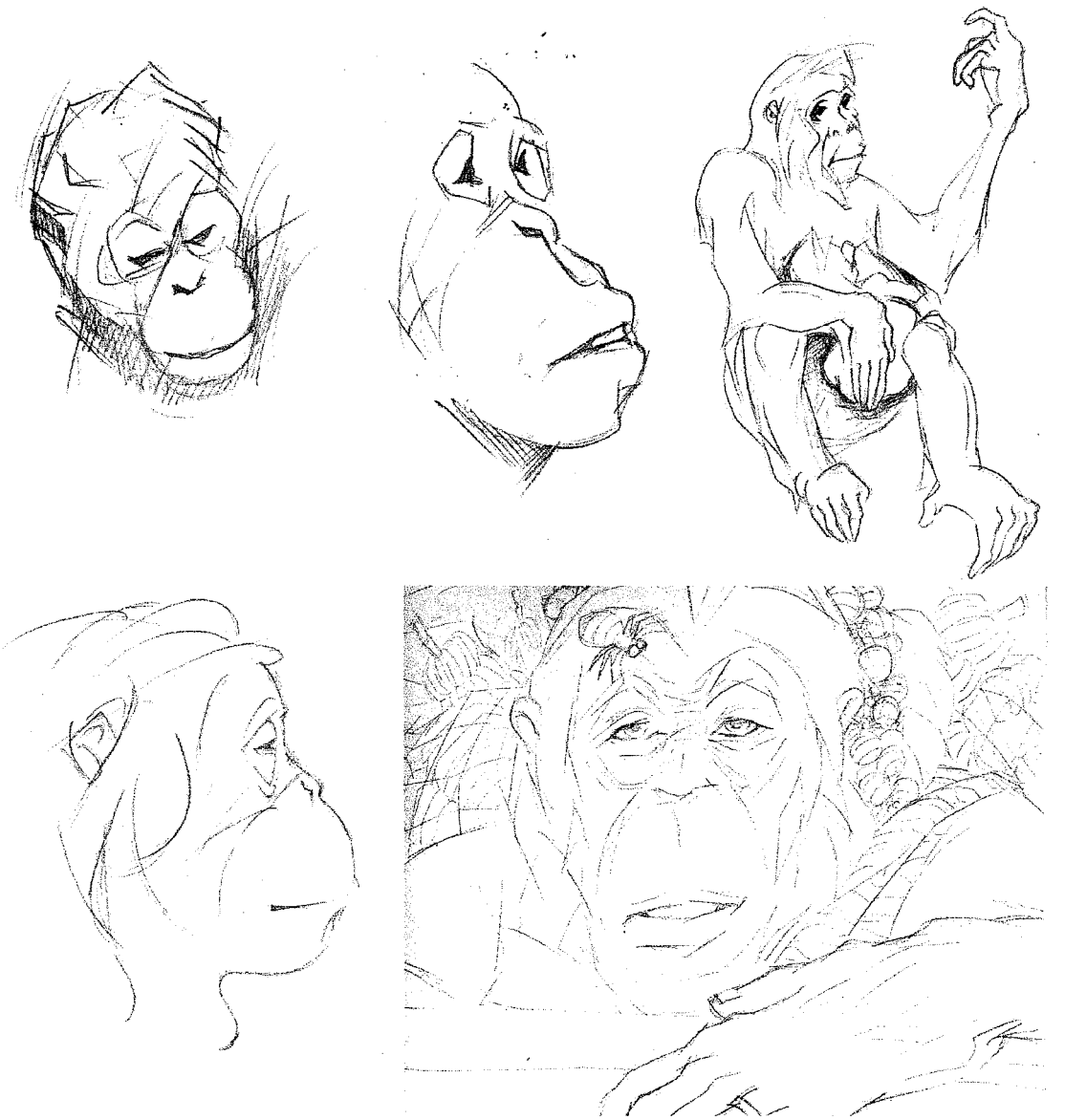
4. กุ๊กฝรั่งเศส

ภาพที่ 44

5. นางคีตา พาเทล

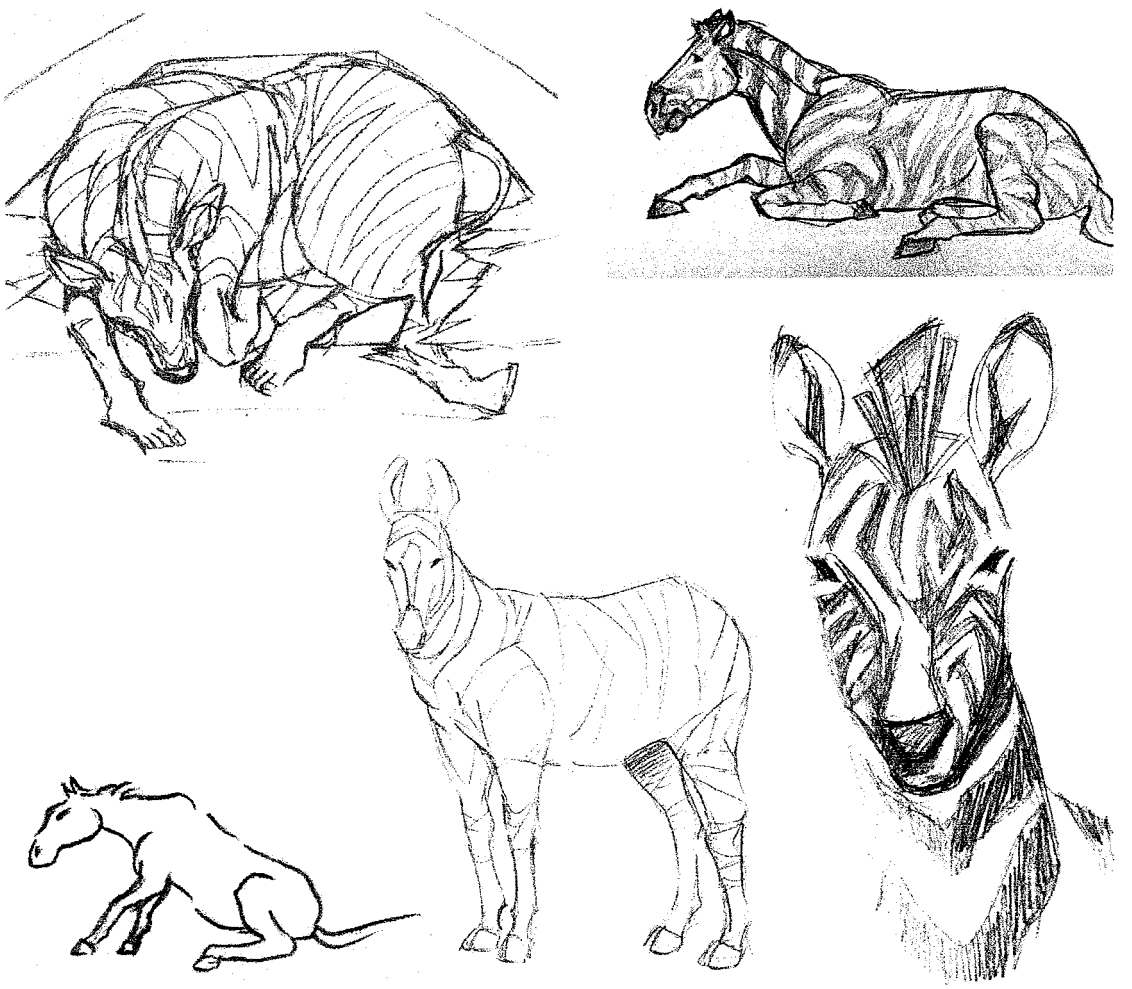
ภาพที่ 45

6. ออเรนจ์อูซ



ภาพที่ 46

7. ม้าลาย



ภาพที่ 47

8. นายสันโดษ พาเทล

ภาพที่ 48

9. ระวี พาเทล

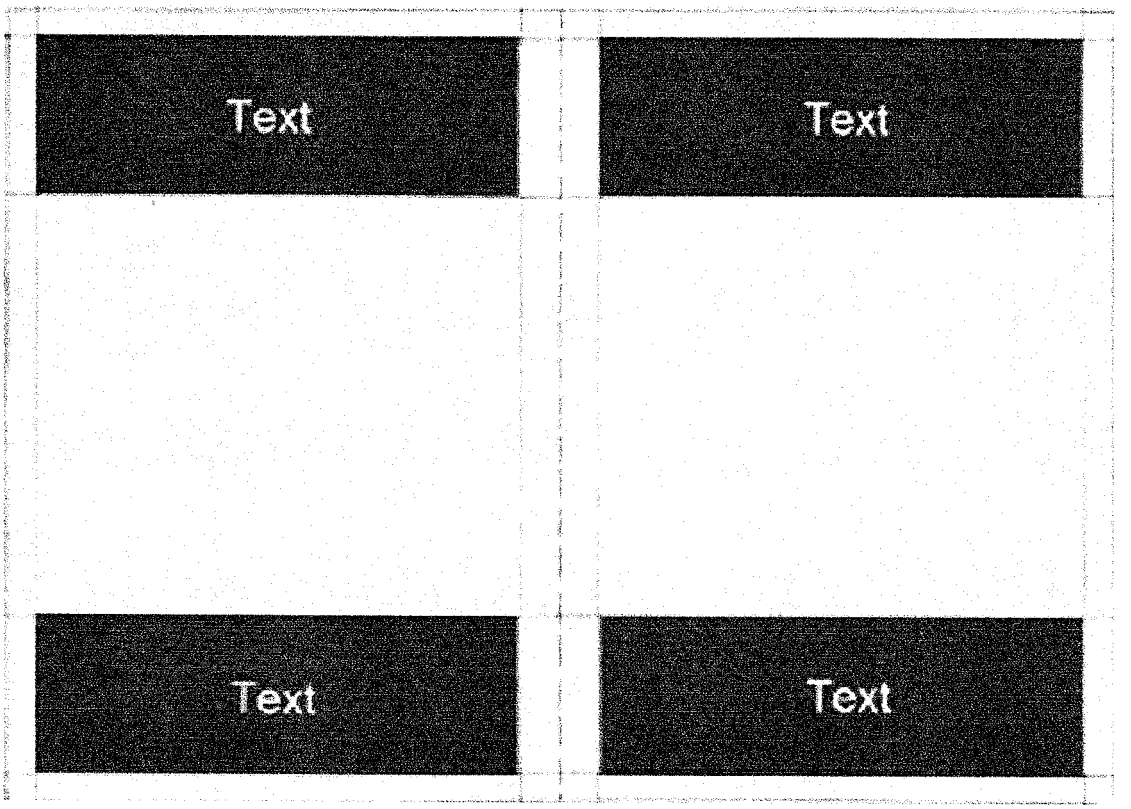
ภาพที่ 49

10. ครอบครัวปัจจุบัน

ภาพที่ 50

แบบร่างตัวละครหลักเหล่านี้จะต้องถูกดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมในการใช้ในงานจริงต่อไป ซึ่งต้องทำการวาดขึ้นมาใหม่ทั้งหมดโดยยึดเอาลักษณะเดิมตามที่ได้ออกแบบไว้แล้วนี้

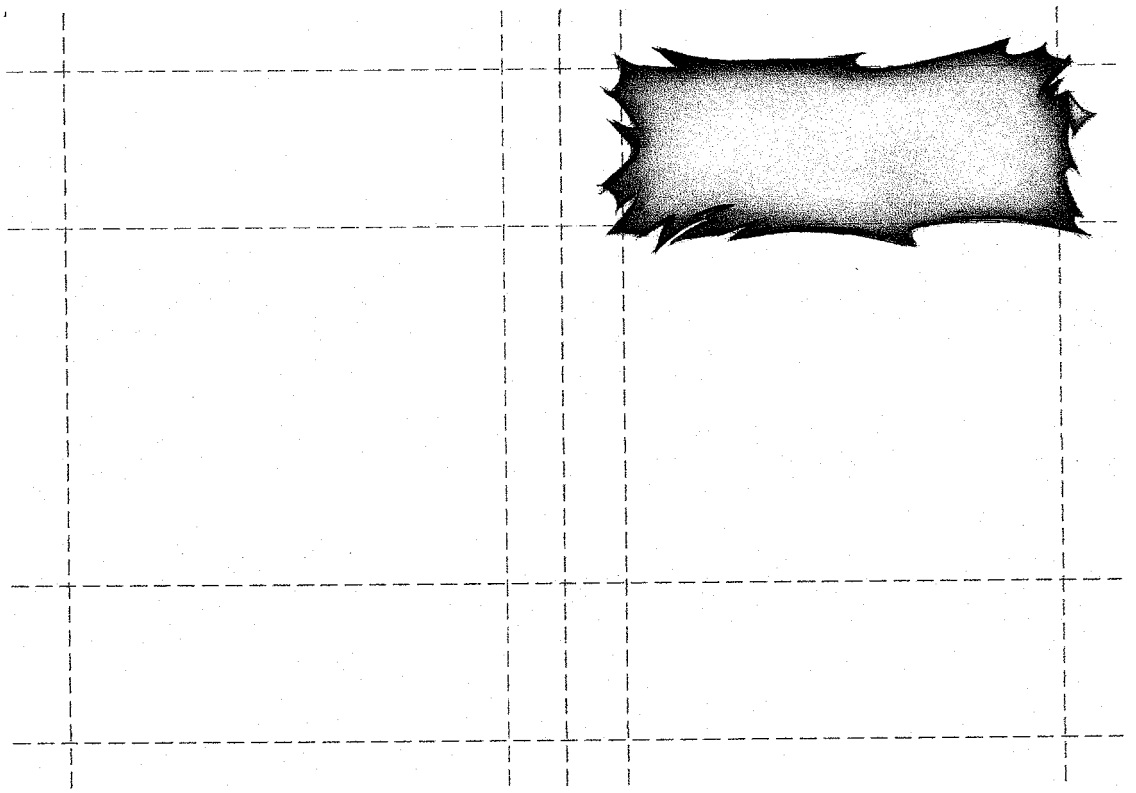
หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลและทดลองร่างภาพลักษณะตัวละครเพื่อใช้ในการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงทั้ง 12 ภาพแล้วนั้น จึงจัดวาง Grid ตามขนาดภาพที่ตั้งไว้คือ 28 x 20 เซนติเมตร ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 51

จะมีการออกแบบกรอบใส่ข้อความ โดยเป็นกรอบที่มีขนาดพื้นที่ใกล้เคียงหรือเกือบจะเท่ากับขนาด Grid ที่ทำเป็นช่อง (สีเทา) ไว้ใส่ข้อความตามภาพที่ 51 โดยในแต่ละภาพจะใส่ข้อความสั้นๆ เพียง 1 ข้อความ และข้อความจะถูกจัดให้อยู่ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งก็ได้ แต่ต้องอยู่ภายในพื้นที่สีเทา 4 ช่องนี้เท่านั้น

ตัวอย่างการวางกรอบใส่ข้อความ ในที่นี้ได้ออกแบบให้มีลักษณะเหมือนผ้าใบขาดๆ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่มีความสำคัญมากในเรื่อง เพราะเป็นที่หลบภัยจากสัตว์ต่างๆ บนเรือชูชีพให้กับพาย พาเทล นอกจากนี้ยังแก้ Grid ใหม่ให้เว้นขอบทุกด้านเข้ามา 1.5 เซนติเมตรด้วย



ภาพที่ 52

ส่วนวิธีการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงสัตว์ในร่างคนและคนในร่างสัตว์นั้น คือนำหน้าพาย พาเทลใส่แทนหน้าเสือโคร่ง (ริชาร์ด พาร์เกอร์) เพื่อสื่อว่าพายกับเสือคือคนเดียวกัน และนำเทคนิคการเสนอวัตถุผิดบริบท มานำเสนอวัตถุที่ต่างยุคต่างบริบท (สิ่งแวดล้อม) กัน เพื่อเป็นการสร้างสัญลักษณ์สื่อถึงตัวละครต่างๆ ในเรื่อง คือใช้การใส่เครื่องแต่งกายให้กับสัตว์ คือให้ลิงอุรังอุตัง (ออเรนจ์จูซ) สวมสำหรี ใส่ตุ้มหูและกำไลเหมือนกันกับที่นางคีตา พาเทล (แม่ของพาย พาเทล) สวมใส่ในวันออกเดินทาง, ให้ไฮอีนาสวมใส่ชุดคนครัวเพื่อเชื่อมโยงกับกุ๊กฝรั่งเศส และปรับลายคาดดำ-ขาวของม้าลายให้คล้ายกับชุดลายทางดำ-ขาวของกะลาสีเรือ นอกจากนี้ยังใช้เทคนิคการแปรสภาพ ผสมผสานหลอมรวมสิ่งต่างๆ ในการผสานมือ ขาและเท้าคนให้กับลิงอุรังอุตัง ไฮอีนาและม้าลายด้วย ซึ่งจะนำเสนอเป็นแบบร่างขาว-ดำ ดังต่อไปนี้

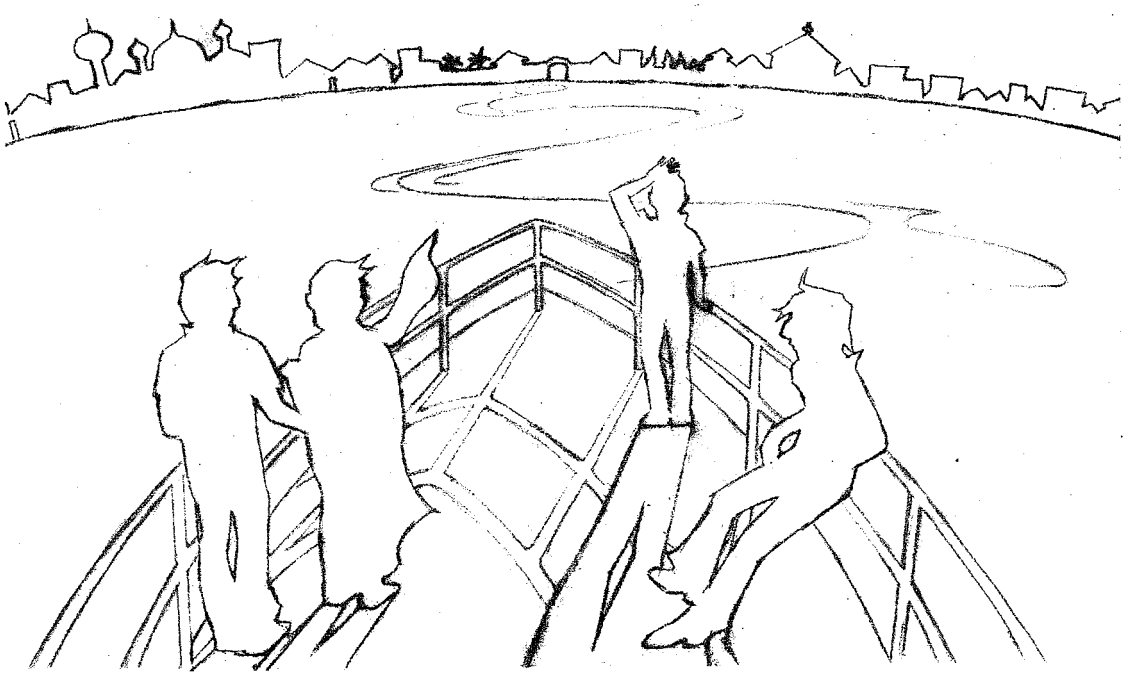
ภาพที่ 1 “ครอบครัวพาเทล”

ต้องการสื่อความหมายตามคำบอกเล่าของพาย พาเทลที่เปรียบบ้านเหมือนสรวงสวรรค์และสนุกไม่แพ้วังราชา เนื่องจากพ่อคือหัวหน้าครอบครัวและต้องทำงานกับเอกสารต่างๆ มากมาย จึงวาดให้พ่อสวมมงกุฎ ถือเอกสารนั่งบนหลังช้างเพื่อแสดงถึงความมั่นคง, พี่ชายเป็นคนมีอารมณ์ขันและมนุษยสัมพันธ์ดีจึงให้จับคู่กับนกแก้ว, แม่เป็นผู้หญิงที่มีเมตตาและรักลูกมาก ในเรื่องเล่าพายเปลี่ยนแม่ให้กลายเป็นแม่ลิงอุรังอุตัง ส่วนพายนั้นเปรียบตัวเองเป็นเสือโคร่ง และในสวนสัตว์ยังมีกระจกที่ถูกคลุมด้วยผ้าตั้งไว้บานหนึ่ง เพื่อให้ผู้เข้าชมเปิดดูสัตว์ที่โหดร้ายที่สุด (ซึ่งก็คือตัวมนุษย์เรานี่เอง) ดังนั้นจึงวาดพายและเสือโคร่งไว้ในกระจก เพื่อสื่อเป็นนัยว่าต่อไปเขาจะโหดร้ายราวกับเสือ

ภาพที่ 53

ภาพที่ 2 “วันเดินทาง”

ต้องการสร้างบรรยากาศให้เห็นถึงความรู้สึกผูกพันกับเมืองที่เพิ่งจากมา ในขณะที่เรือขนสินค้ากำลังแล่นห่างออกมาเรื่อยๆ โดยวาดเมืองให้มีเอกลักษณ์ของอินเดีย คือมีมัสยิดขนาดใหญ่ แต่เนื่องจากเมืองนี้มีความหลากหลายทางศาสนา จึงต้องวาดโบสถ์คริสต์เตียนด้วยแต่ให้มีขนาดเล็กกว่ามัสยิดตามความนิยมในการนับถือของประชากรส่วนใหญ่



ภาพที่ 54

ภาพที่ 3 “เรือจม พายช่วยชีวิตริชาร์ด พาร์เกอร์”

นี่คือแบบร่างเริ่มแรก ซึ่งตัดทอนรูปทรงจนดูยากและไม่สามารถจัดวางข้อความให้ลงตัวได้ ต่อมาได้วาดภาพต่างๆ ขึ้นมาใหม่ โดยมีการวางแผนเว้นพื้นที่ไว้เพื่อใส่ข้อความด้วย

ภาพที่ 55

นี่คือแบบร่างที่วาดขึ้นมาใหม่ เริ่มใช้การแฝงหน้าพาย พาเทลแทนหน้าเสือเพื่อแสดงถึงการเอาตัวรอดเยี่ยงเดียวกับสัตว์ในยามคับขัน บนเรือมีม้าลายขาหักเพราะโดดจากเรือขนสินค้าลงมาบนเรือชูชีพกระแทกม้านั่งหัก วาดลายทางขาว-ดำให้เหมือนเสื้อและกางเกงลายทางของกะลาสีเรือ ส่วนด้านหลังที่เป็นฉากทะเล มีเรือล่มและมีควันที่เกิดจากการระเบิดลักษณะให้คล้ายกับคนร้องโหยหวน และข้างๆ เรือชูชีพมีมือของคนกำลังจมน้ำ เพื่อแสดงว่ายังมีผู้รอดชีวิตแต่ยังไม่ได้ขึ้นเรือชูชีพอยู่อีก

ภาพที่ 56

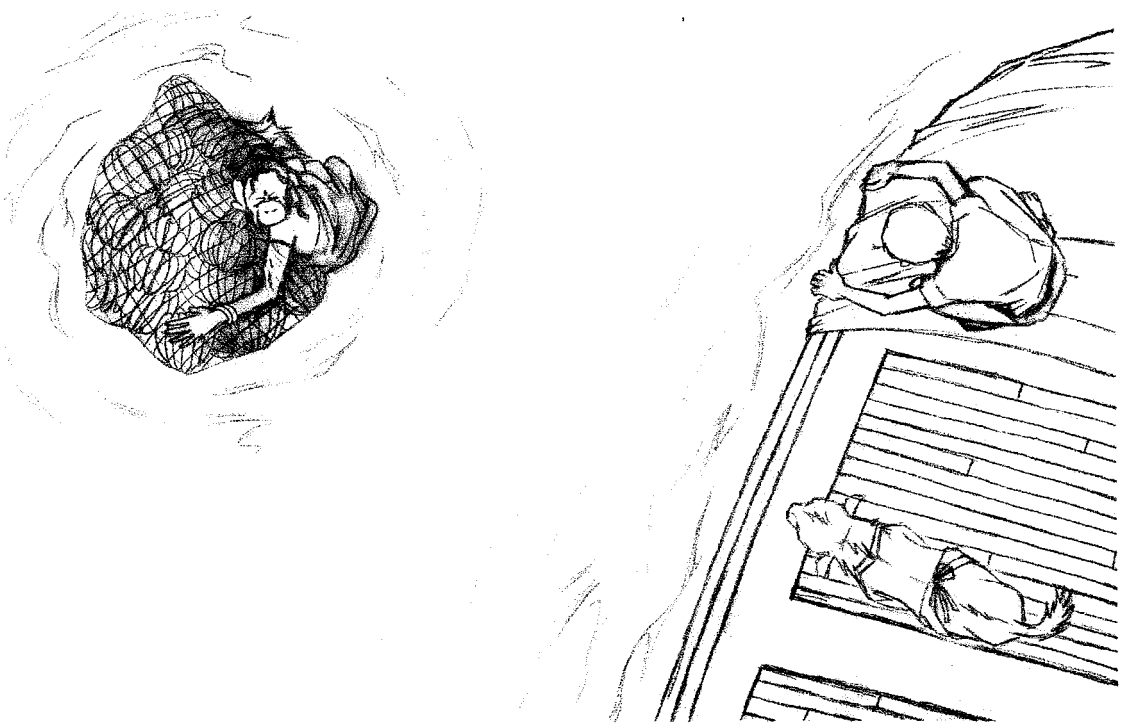
ภาพที่ 4 “เผชิญหน้าไฮอีนา”

สำหรับภาพนี้ต้องการสื่อให้เห็นว่าจริงๆ แล้วไฮอีนานั้นมีความเป็นคนแฝงอยู่ โดยวาดเงาคนให้อยู่ด้านหลังไฮอีนา แล้วให้มันสวมชุดคนครัว ส่วนบรรยากาศภาพนั้นต้องการให้ดูแล้วรู้สึกไม่ไว้ใจและประสงค์ร้าย

ภาพที่ 57

ภาพที่ 5 “ช่วยออเรนจ์จูซจากแพกล้วย”

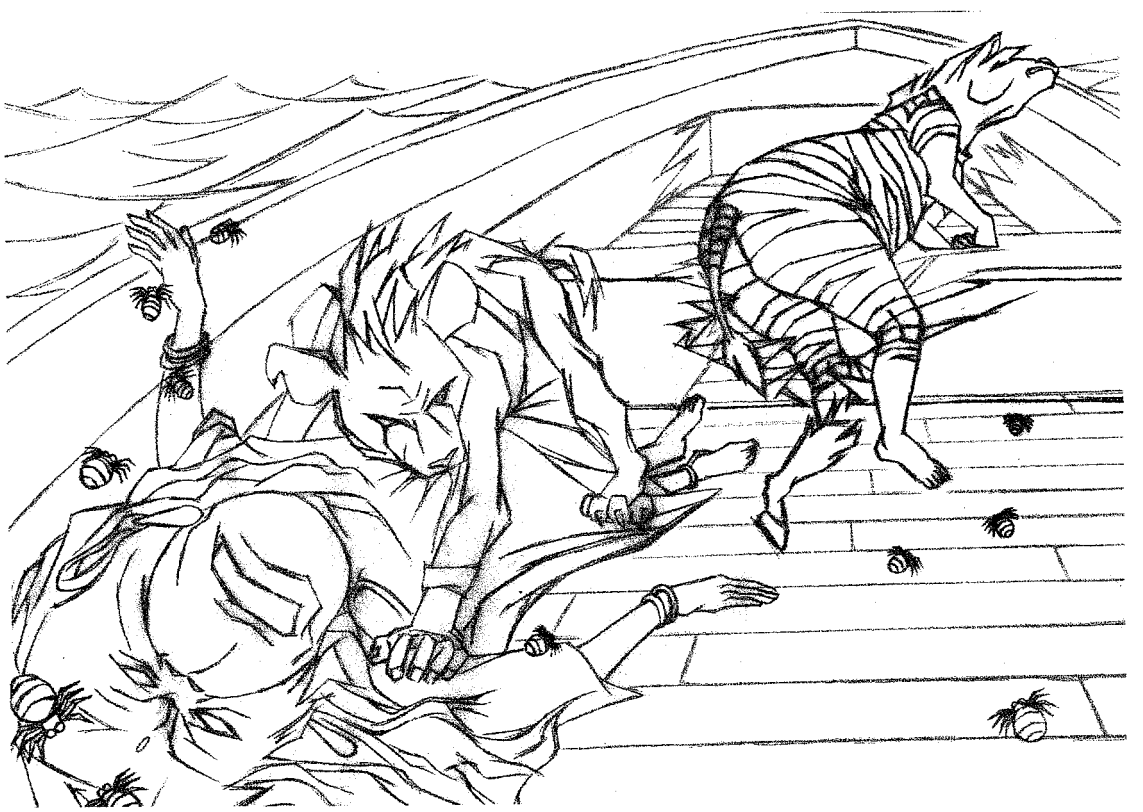
ภาพนี้ใช้การสวมเสื้อผ้าของตัวละครให้สัตว์ ในตอนนี้พายเล่าว่าเขาไม่พบริชาร์ด พาร์เกอร์ (เสือโคร่ง) บนเรือ ดังนั้นในฉากนี้จึงไม่วาดริชาร์ด ส่วนบรรยากาศภาพต้องการให้รู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยวตามความรู้สึกของออเรนจ์จูซ (ลิงอุรังอุตัง) ซึ่งลอยคอเกาะแพกล้วยมาตามลำพัง



ภาพที่ 58

ภาพที่ 6 “ม้าลายสิ้นใจ ไฮอีนาเล่นงานออเรนจ์จูซ”

ภาพนี้เป็นเหตุการณ์หลังจากที่ม้าลายตายเพราะทนพิษบาดแผลไม่ไหว ต่อมาไฮอีนาต่อสู้กับออเรนจ์จูซและได้ฆ่าออเรนจ์จูซตาย ภาพนี้ให้พายเป็นผู้สังเกตการณ์ ไม่ได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ด้วย



ภาพที่ 59

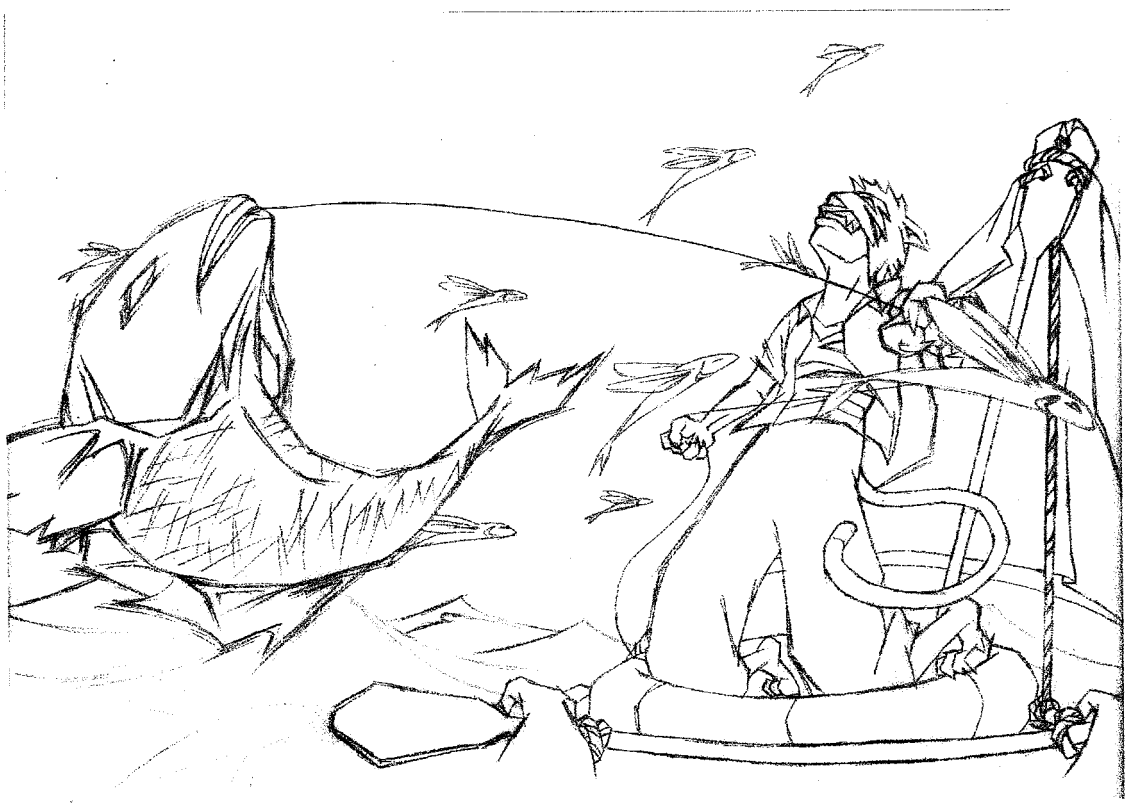
ภาพที่ 7 “ริชาร์ด พาร์เกอร์ จัดการกับไฮอีนา”

หลังจากออเรนจ์จูซตายไม่นาน ริชาร์ดก็ออกมาจากที่ซ่อน (ใต้ผ้าใบซึ่งพายนั่งอยู่ด้านบน) และได้จัดการกับไฮอีนา เพราะสัตว์นักล่า 2 ตัวย่อมอยู่ร่วมอาณาบริเวณเดียวกันไม่ได้ เป็นการเอาตัวรอดในแบบสัตว์ แต่แฝงใบหน้าของพายเอาไว้ในตัวริชาร์ด เพื่อสื่อว่าเป็นคนเดียวกัน

ภาพที่ 60

ภาพที่ 8 “เลี้ยงริชาร์ด พาร์เกอร์”

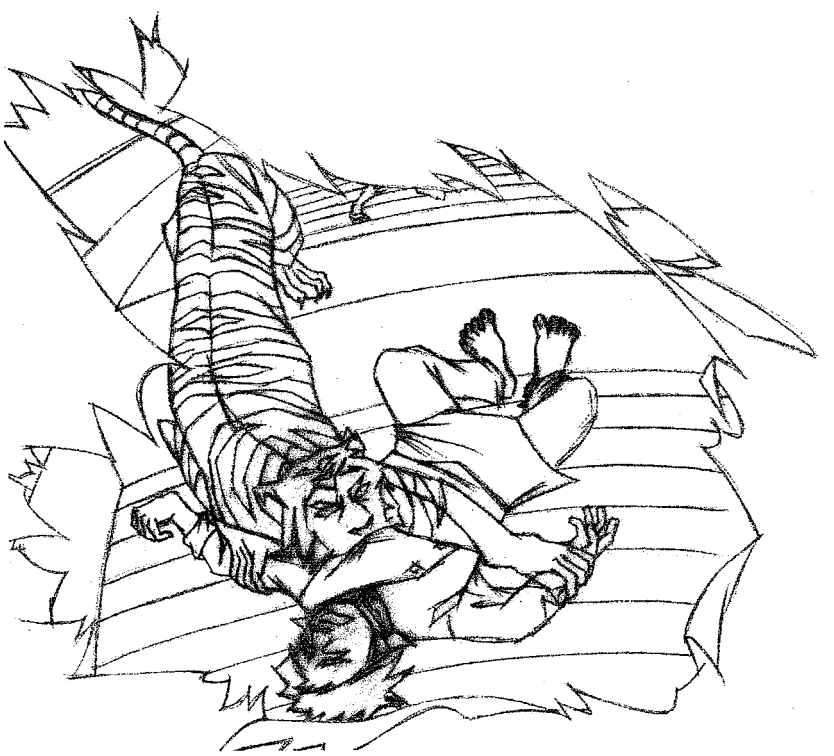
เมื่อไฮอีนาตาย จึงเหลือเพียงพายและริชาร์ดเป็นผู้รอดชีวิตบนเรือ ทั้งสองต้องหาทางเอาชีวิตรอดด้วยการนำอุปกรณ์ยังชีพบนเรือชูชีพมาใช้เป็นเครื่องมือในการจับปลา โดยในภาพนี้จะแฝงความเป็นเสือไว้ในร่างคน เพราะตามเรื่องเล่า เหตุการณ์นี้พายเป็นผู้ลงมือตกปลา ส่วนริชาร์ดนั้นรออยู่บนเรือชูชีพ อย่างไรก็ตามก็ยังเป็นการเอาตัวรอดที่แลกมาด้วยความทารุณโหดร้ายเยี่ยงเดียวกับสัตว์ที่ออกล่าเหยื่อ



ภาพที่ 61

ภาพที่ 9 “กุ๊กฝรั่งเศส ปาฏิหาริย์ในยามตาบอด”

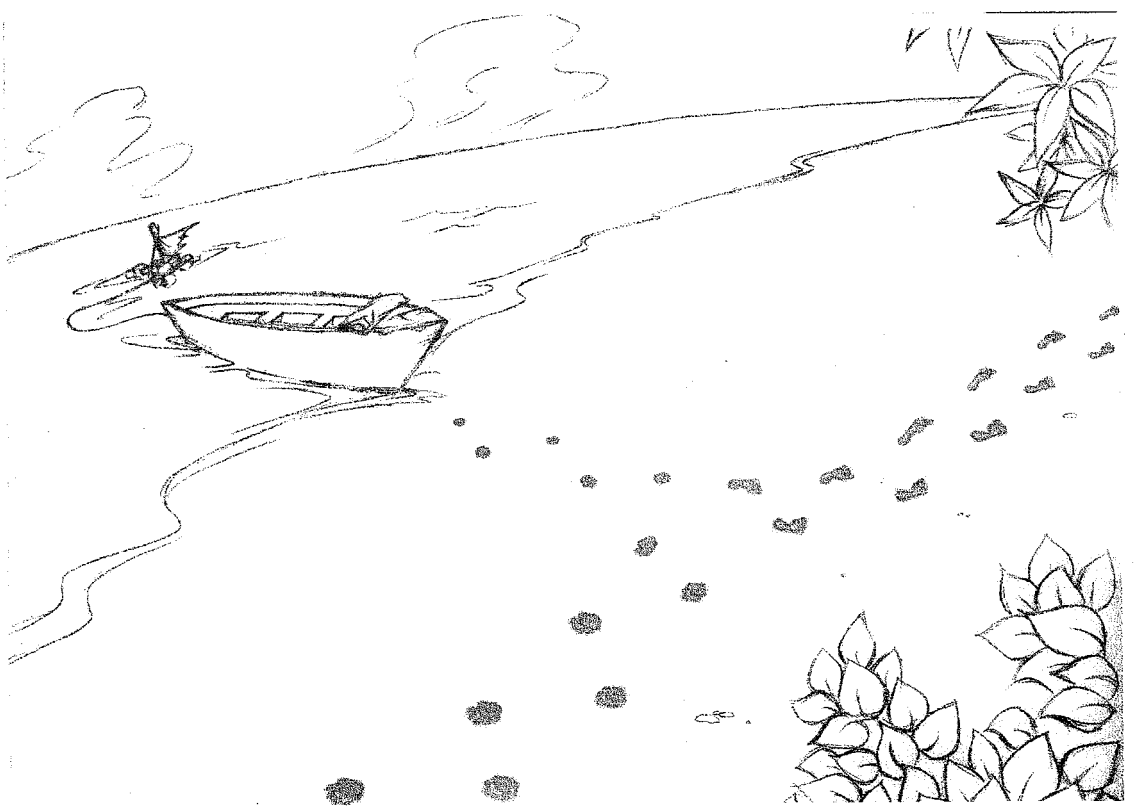
เป็นเหตุการณ์ที่พายแล่นเรือมาพบกับกับกุ๊กฝรั่งเศสซึ่งบังเอิญเรืออับปางเหมือนกัน ในขณะนั้นพายตาบอดและกุ๊กฝรั่งเศสก็อ้างว่าตนตาบอดเช่นกัน พายไว้ใจให้กุ๊กฝรั่งเศสจึงพยายามพายเรือความหากันจนพบ กุ๊กฝรั่งเศสโกหกเขาไม่ได้ตาบอดและกระโดดข้ามเรือมาบีบคอพาย โดยที่พายไม่ทันจะตั้งตัว แต่ริชาร์ดก็กระโจนเข้าจู่โจมกุ๊กฝรั่งเศสและฆ่าเขากินเป็นอาหาร สร้างภาพโดยการล้อภาพกับภาพที่ 7 “ริชาร์ด พาร์เกอร์ จัดการกับไฮอีนา” แต่กลับด้านกันเพื่อสื่อว่าเป็นเหตุการณ์เดียวกัน



ภาพที่ 62

ภาพที่ 10 “เรือเกยหาด...แล้วริชาร์ด พาร์เกอร์ก็จากไปโดยไม่ร่ำลา”

หลังจากที่ต้องล่องลอยไร้จุดหมายและผ่านเหตุการณ์ต่างๆ มามากมาย เรือชูชีพก็พาพายและริชาร์ดมาถึงชายหาดของเม็กซิโก ภาพนี้ต้องการแสดงให้เห็นรอยเท้าเสือลงมาจากเรือ แล้วมาแยกเป็นรอยเท้าคนกับเสือไปกันคนละทาง สื่อความหมายว่า เมื่อขึ้นฝั่งแล้วพายก็กลับเป็นคนธรรมดาที่ไม่ต้องดิ้นรนเอาตัวรอดเยี่ยงสัตว์ที่ดุร้ายอีกต่อไป



ภาพที่ 63

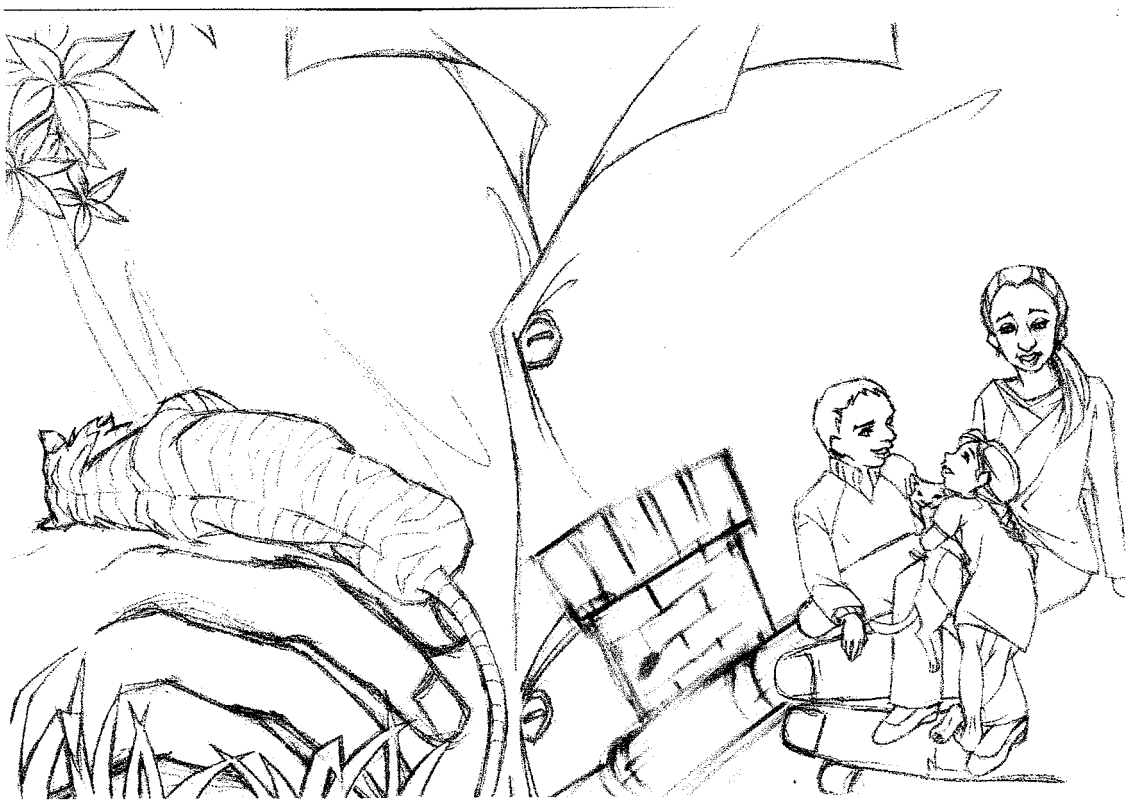
ภาพที่ 11 “พักฟื้นที่โรงพยาบาล”

เหตุการณ์นี้เป็นการสัมภาษณ์ระหว่างการพักฟื้นในโรงพยาบาลที่เม็กซิโก ผู้ที่มาสัมภาษณ์เป็นชาวญี่ปุ่น 2 คน พวกเขาตั้งคำถามมากมายโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของพายซึ่งเพิ่งจะผ่านเหตุการณ์ที่เลวร้ายมา จึงใช้สัญลักษณ์เครื่องหมายคำถามเป็นลายเสื้อที่พวกเขาสวม

ภาพที่ 64

ภาพที่ 12 “ครอบครัวปัจจุบัน”

ภาพสุดท้ายวาดมาจากคำพูดในวัยผู้ใหญ่ของพาย หลังจากที่เขามีครอบครัวที่อบอุ่น เขาเรียนรู้ที่จะเก็บสิ่งมีค่าไว้กับตัว ภาพที่ออกมาจึงให้เขาโอบครอบครัวไว้ใกล้ตัว และใช้ภาพเสือเปรียบเหมือนอดีตที่หลับอยู่ในที่ซึ่งห่างไกลออกไป

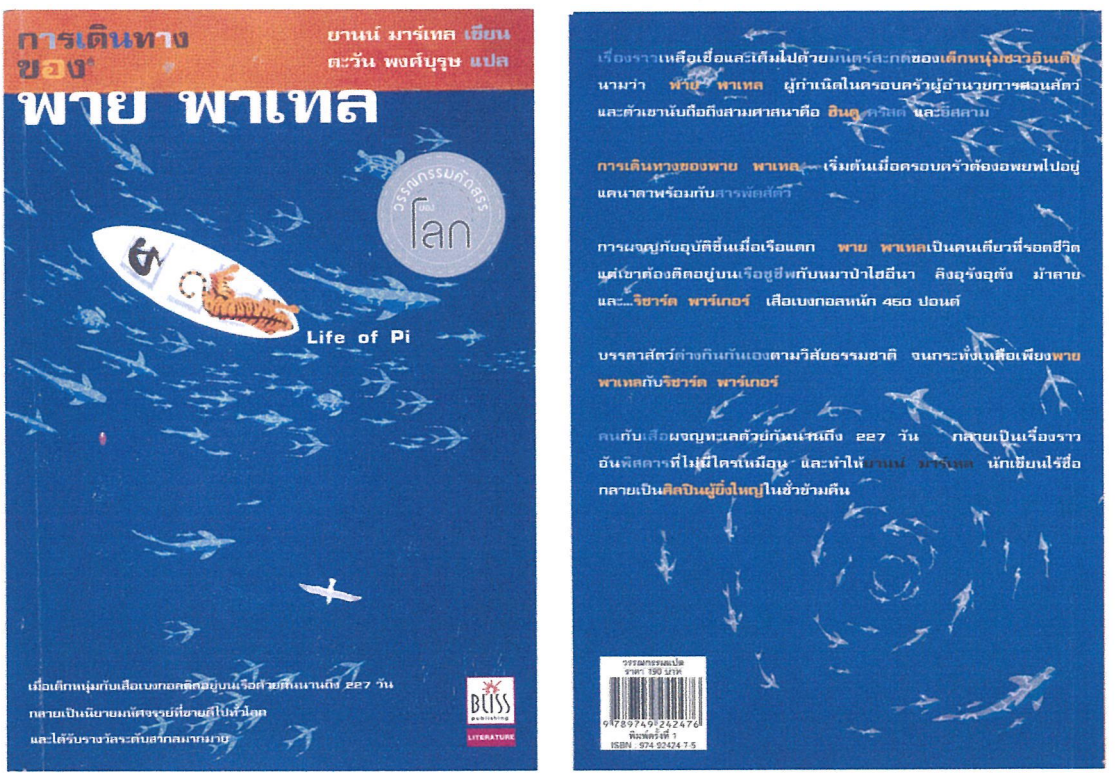


ภาพที่ 65

เมื่อได้แบบร่างขาว - ดำมาแล้วจึงออกแบบภาพปกหนังสือภาพและปกหนังสือขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกันกับเนื้อเรื่อง ความหมายแฝงของภาพและรูปแบบภาพ ดังต่อไปนี้

ภาพปกหนังสือเดิม

ต่อไปนี้คือภาพปกหน้าและปกหลังแบบเดิมที่วางจำหน่าย



ภาพที่ 66

ภาพปกหนังสือที่ออกแบบใหม่

ในการออกแบบปกหนังสือและหนังสือภาพนั้น มีแนวความคิดว่าจะให้ปกทั้งสองมีความเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกันในเรื่องของการแฝงความหมาย ในที่นี้ออกแบบให้ภาพปกหนังสือมีบรรยากาศที่โดดเดี่ยวอยู่กลางทะเลเพียงลำพัง

ภาพที่ 67

ภาพปกหนังสือภาพ

ออกแบบให้องค์ประกอบต่างๆ การจัดวางเหมือนกับภาพปกหนังสือข้างต้น แต่เปลี่ยนตัวพายมาเป็นเสือแทน โดยวางตัวในตำแหน่งเดียวกันเพื่อสื่อว่ามีความเหมือนกันและสัมพันธ์กัน

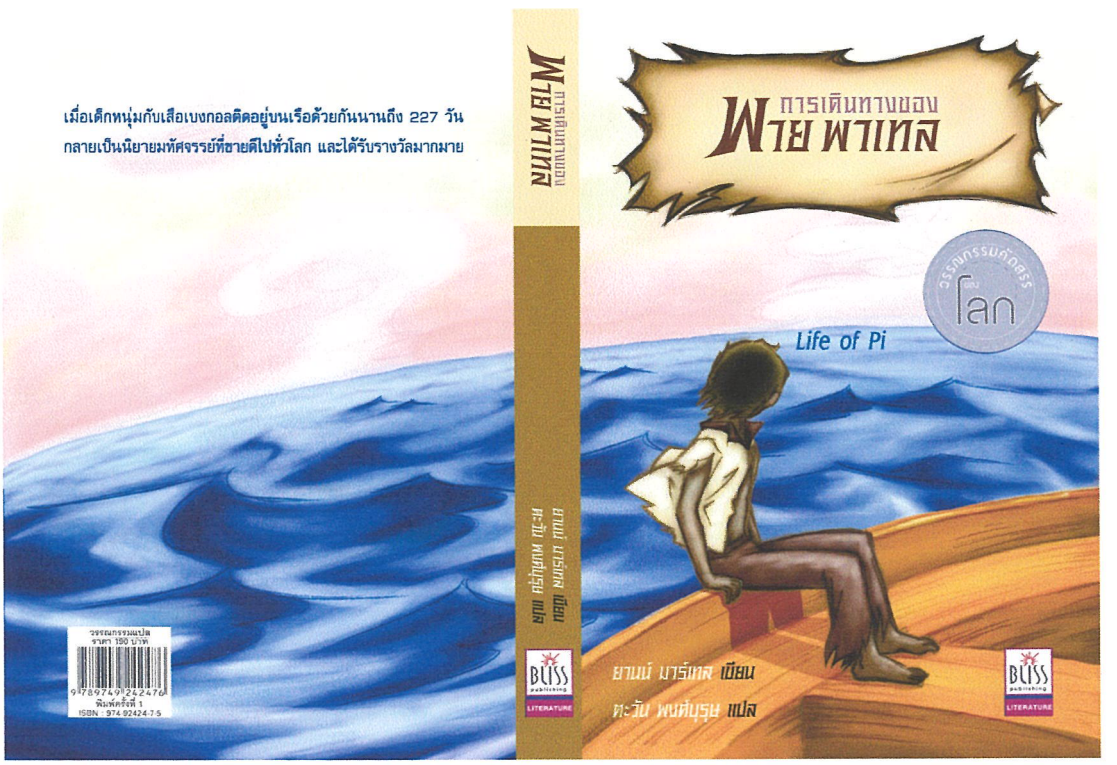
ภาพที่ 68

ผลงานจริง

จากแบบร่างขาว - ดำข้างต้น ได้นำมาลงสีและใส่กรอบข้อความลงไป โดยจัดวางให้ตำแหน่งของกรอบข้อความเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามความเหมาะสมในแต่ละภาพ ดังต่อไปนี้

ภาพปกหนังสือที่ออกแบบใหม่

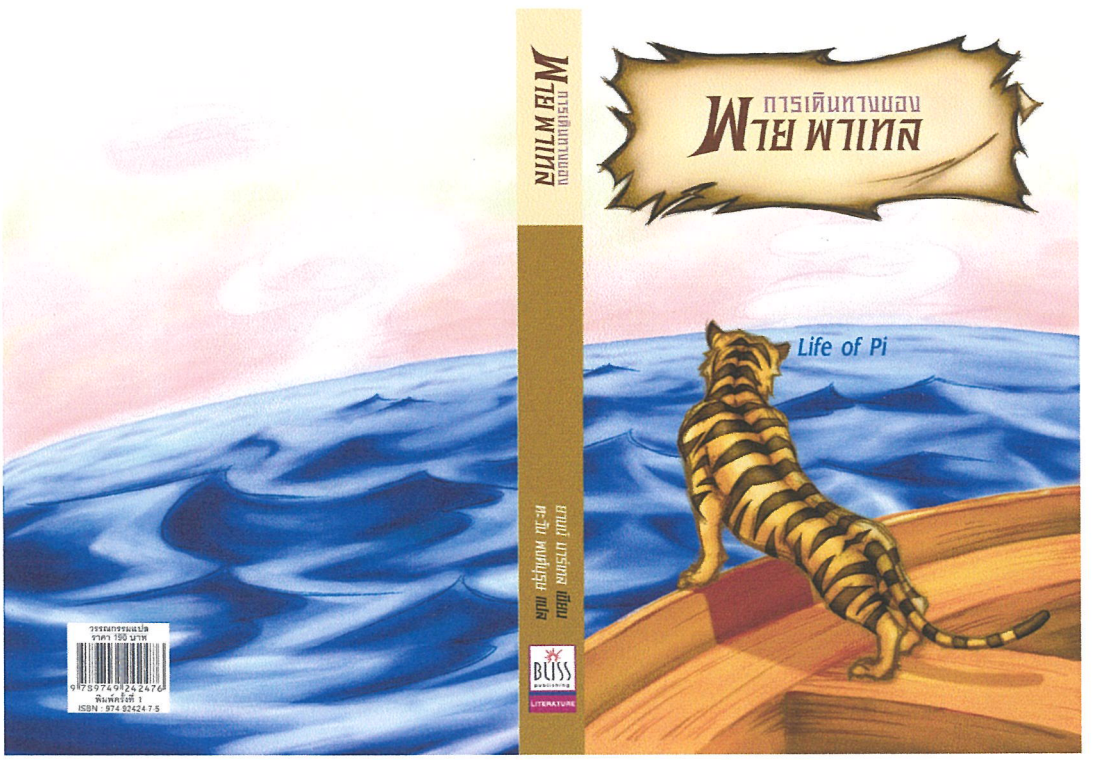
ภาพปกนี้มีการวาง Grid หน้าคู่ (หน้า - หลัง) เหมือนกันกับภาพภายในเล่ม



ภาพที่ 69

ภาพปกหนังสือภาพ

ภาพปกหนังสือภาพนี้จะไม่ใส่รายละเอียดมากเท่ากับปกหนังสือ เนื่องจากต้องการเน้นภาพประกอบให้มาก

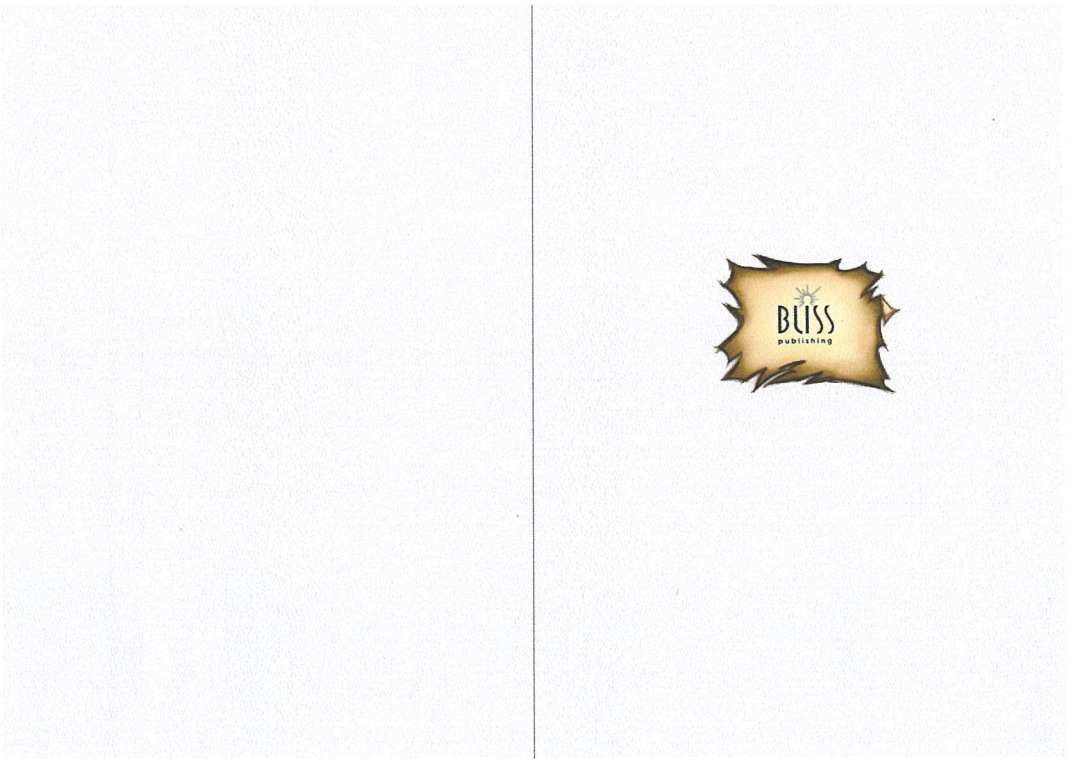


ภาพที่ 70

ในส่วนของหนังสือจะออกแบบเพียงปกหนังสือเท่านั้น แต่หนังสือภาพต้องออกแบบทั้งเล่ม ต่อจากนี้จะเป็นภายในหนังสือภาพ เริ่มตั้งแต่หน้าแรกเป็นต้นไป ดังต่อไปนี้

รองปกด้านในคู่แรก

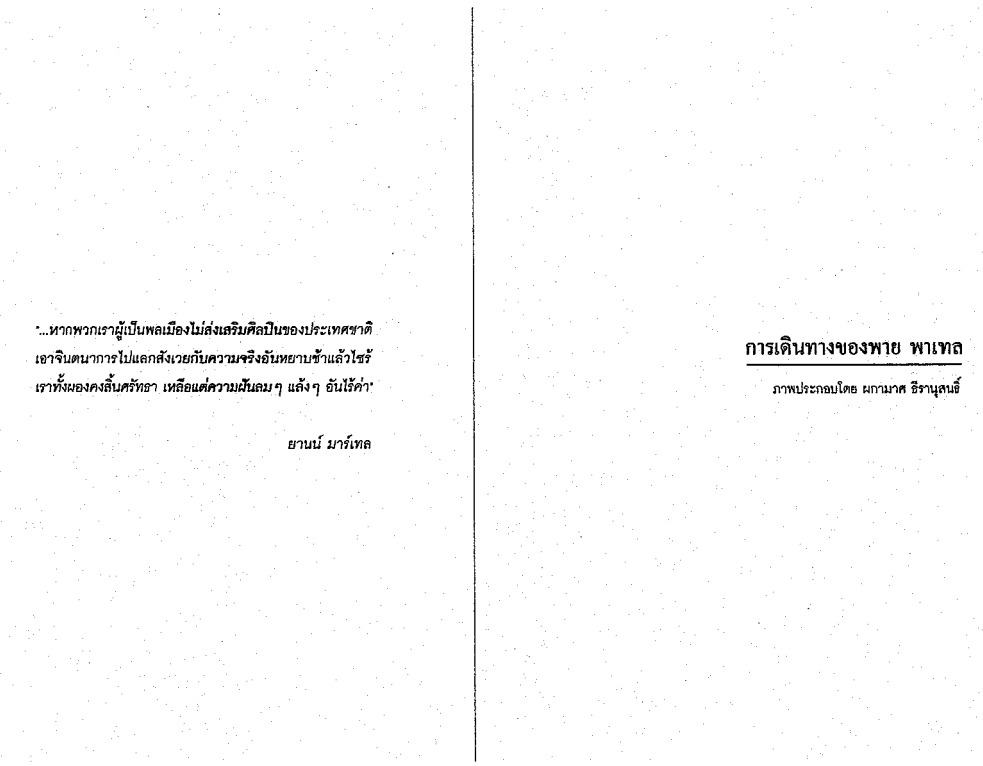
ใส่ผ้าใบไว้ข้างหลังตราสัญลักษณ์สำนักพิมพ์ เพื่อให้สอดคล้องกลมกลืนกันกับภาพอื่นๆ ที่มีผ้าใบแทนกรอบใส่ข้อความ



ภาพที่ 71

รองปกด้านในคู่ที่สอง

เป็นการเกริ่นนำเรื่องก่อนที่จะถึงภาพจริง



ภาพที่ 72

ต่อจากนี้จะเริ่มเข้าสู่เนื้อเรื่องซึ่งจะใช้ข้อความประกอบภาพ เพื่อบรรยายความเพียงสั้นๆ และใช้ภาพดำเนินเรื่องเป็นหลัก

รูปแบบภาพประกอบจะประยุกต์นำแนวทางลักษณะรูปร่าง รูปทรงภาพแบบ **Franz Marc** มาใช้ แต่จะสร้างภาพให้ดูชัดเจนกว่า ไม่ซ้อนทับวุ่นวาย ส่วนอารมณ์ของภาพ การจัดองค์ประกอบ การใช้สี จะนำแนวทางลักษณะภาพแบบ **Henri Rousseau** มาใช้ เนื่องจากลักษณะภาพแบบ **Franz Marc** มีลักษณะเป็นนามธรรม มีจินตนาการ มีชีวิตชีวา ส่วนภาพแบบ **Henri Rousseau** นั้นให้อารมณ์ความรู้สึกถึงธรรมชาติ สัตว์ป่า มีเสน่ห์ดูลึกลับแต่ไม่น่ากลัว สอดคล้องกับอารมณ์โดยรวมของเรื่อง

ภาพที่ 1 “ครอบครัวพาเทล”

“สวนสัตว์นี้คือสรวงสวรรค์ บ้านเป็นที่เที่ยวเล่นสนุกไม่แพ้วังมหาราชา วังที่ไหนเล่าจะมีสรรพสัตว์สู้ของบ้านเราได้”

ภาพที่ 73

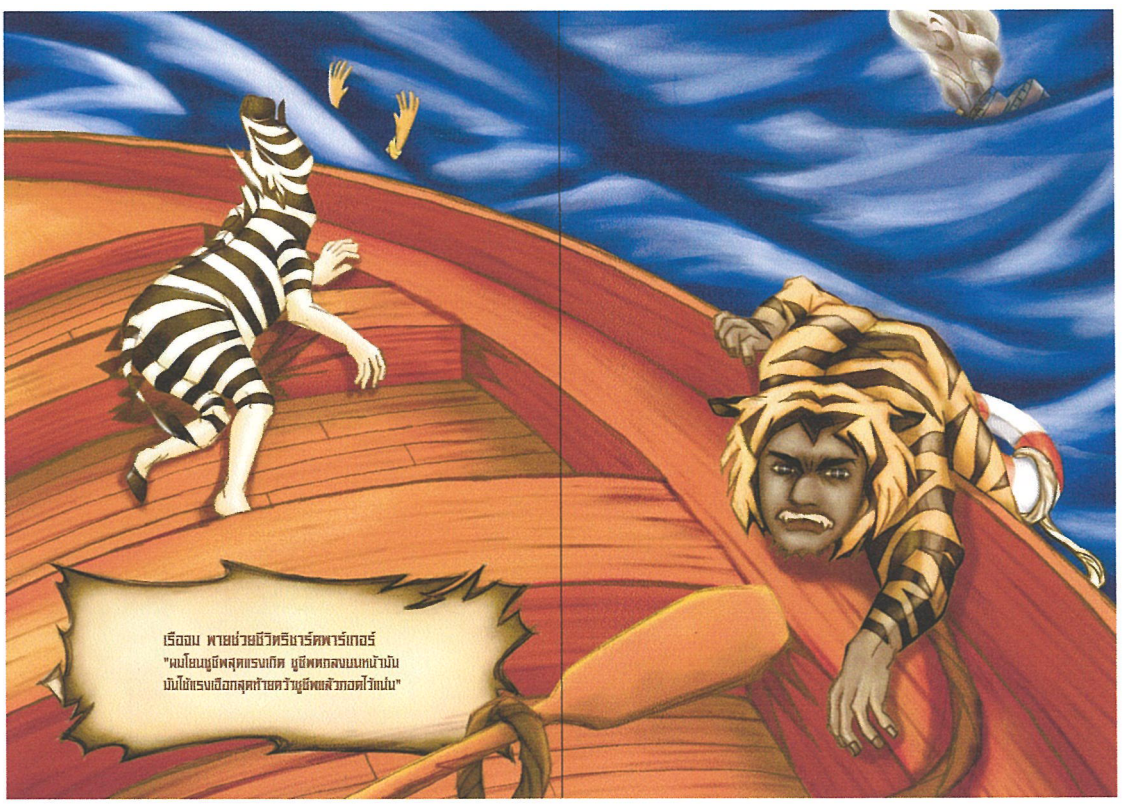
ภาพที่ 2 “วันเดินทาง”

“เรือออกจากท่าวันที่ 21 มิถุนายน 1977 วันสุดท้ายในพอนดิเชอร์รี ผมบอกลาใครต่อใคร แม่หยิบส่าหรีชุดสวยมาสวม มวยผมเรียบร้อยประดับด้วยมาลัยดอกมะลิ ดูงามกว่าทุกวัน”

ภาพที่ 74

ภาพที่ 3 “เรือจม พายช่วยชีวิตริชาร์ด พาร์เกอร์”

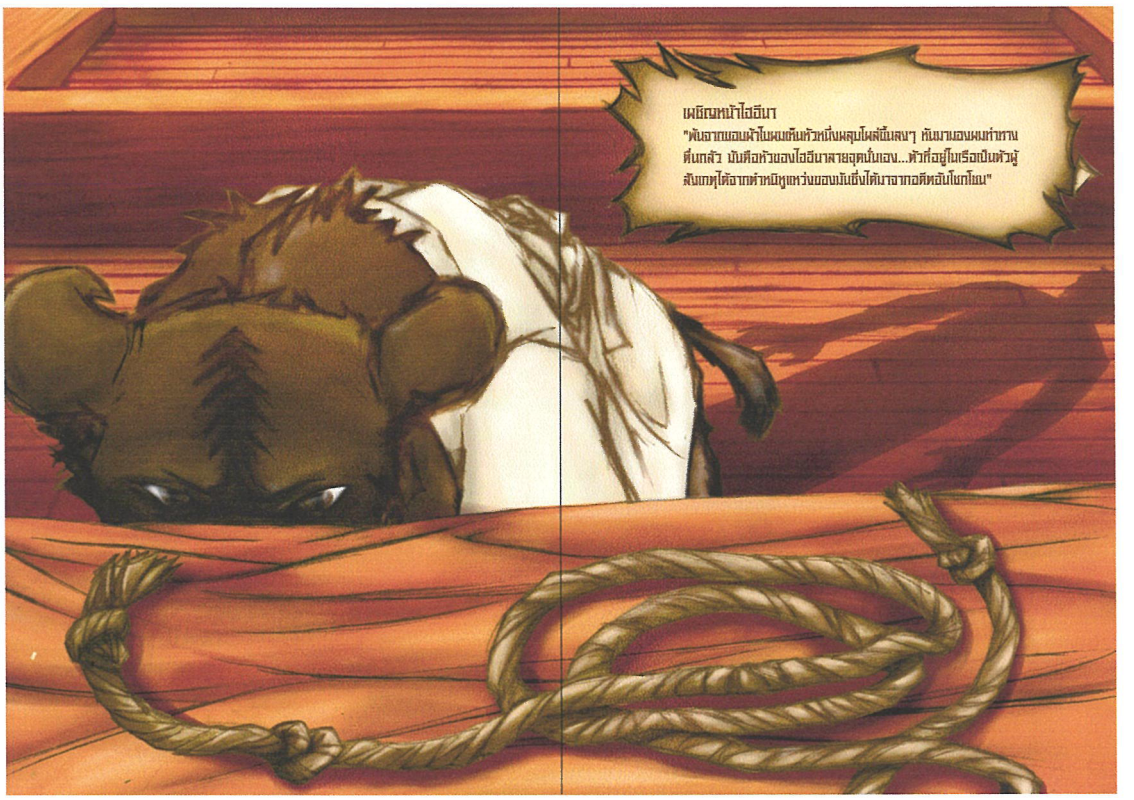
“ผมโยนชูชีพสุดแรงเกิด ชูชีพตกลงบนหน้ามัน มันใช้แรงเฮือกสุดท้ายคว้าชูชีพแล้วกอดไว้แน่น”



ภาพที่ 75

ภาพที่ 4 “เผชิญหน้าไฮอีนา”

“พ้นจากขอบผ้าใบผมเห็นหัวหนึ่งผลุบโผล่ขึ้นลงๆ หันมามองผมท่าทางตื่นกลัว มันคือหัวของไฮอีนาลายจุดนั่นเอง ...ตัวที่อยู่ในเรือเป็นตัวผู้สังเกตได้จากตำหนิหูแหว่งของมันซึ่งได้มาจากอดีตอันโชกโชน”



ภาพที่ 76

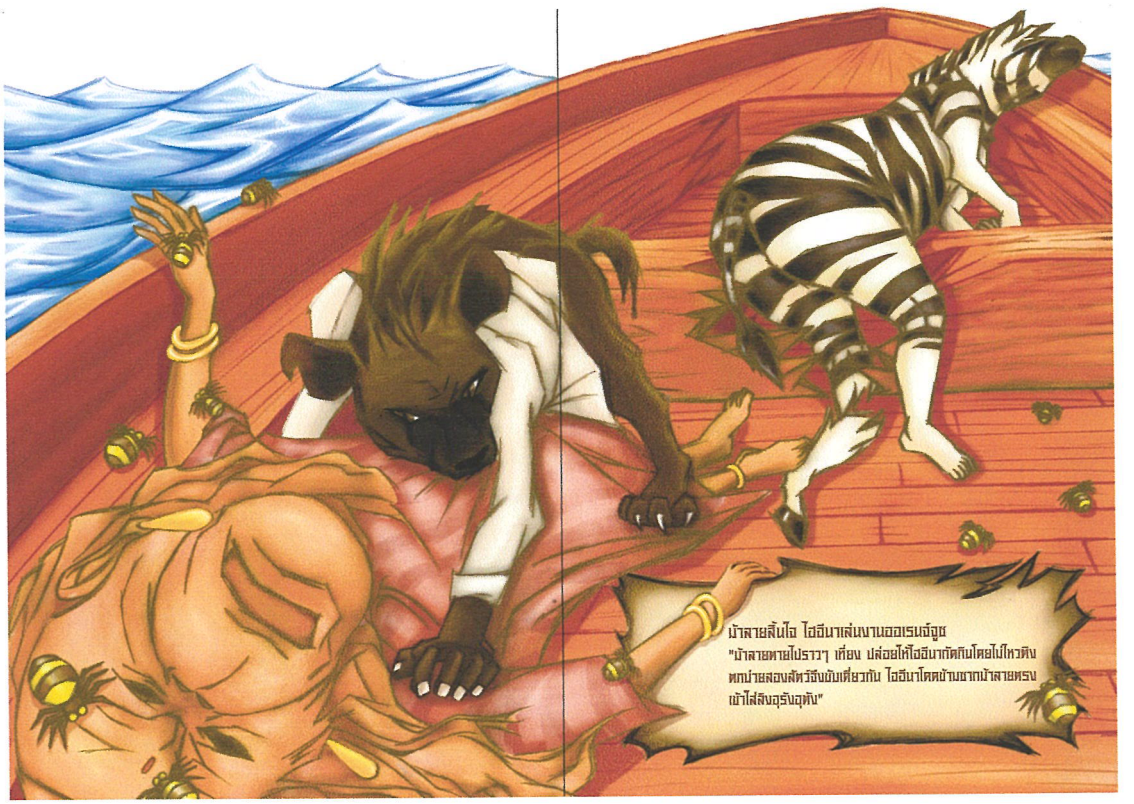
ภาพที่ 5 “ช่วยออเรนจ์จูซจากแพกล้วย”

“นางลอยมาบนแพกล้วยท่ามกลางรัศมีแดดงามจับตา สง่าดุจพระแม่มารี อาทิตย์อุทัยอยู่เบื้องหลังขนสีเพลิงสุกใสแดงฉาน”

ภาพที่ 77

ภาพที่ 6 “ม้าลายสิ้นใจ ไฮอีนาเล่นงานออเรนจ์จูซ”

“ม้าลายตายไปราวๆ เที่ยง ตามันไร้แวว ปล่อยให้ไฮอีนากัดกินโดยไม่ไหวติง...ตกบ่ายสองสัตว์จึงขับเคี่ยวกัน ไฮอีนาโดดข้ามซากม้าลายตรงเข้าใส่ลิงอุรังอุตัง”



ภาพที่ 78

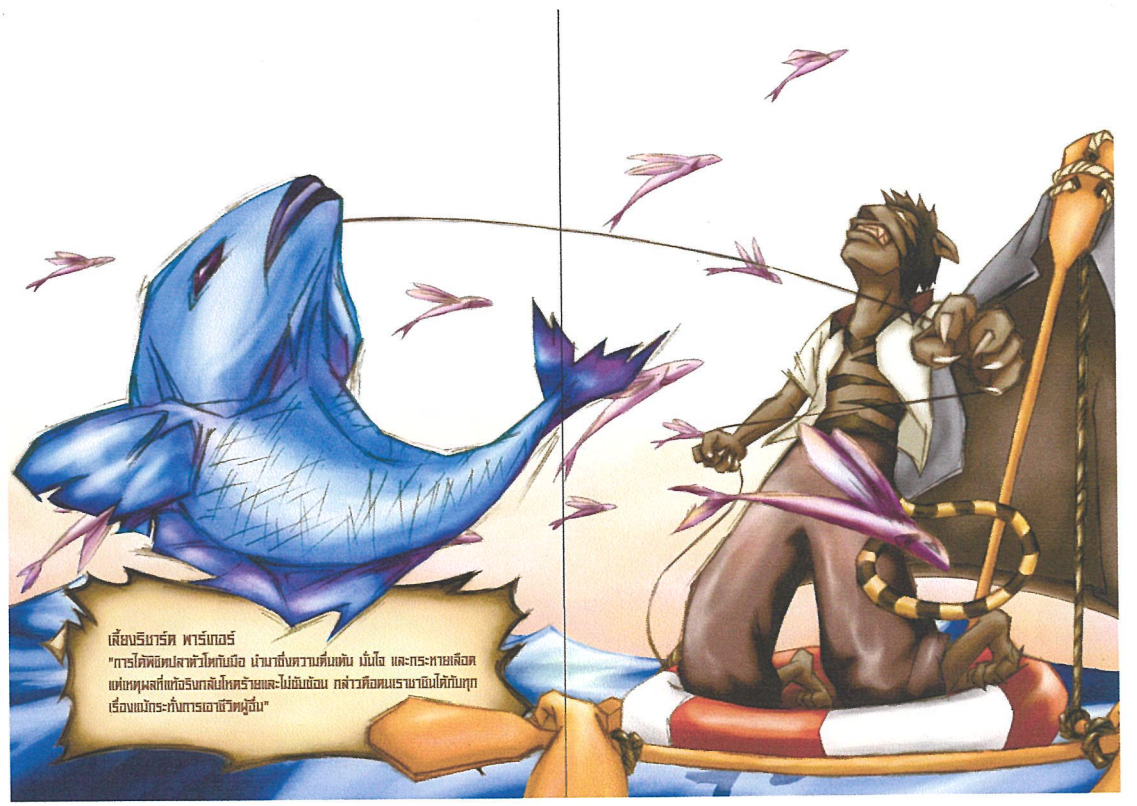
ภาพที่ 7 “ริชาร์ด พาร์เกอร์ จัดการกับไฮอีนา”

“ผมได้ยินเสียงคมฟืดฟาด เสียงซากสัตว์ถูกลากไปตามพื้น เรือโคลงเล็กน้อยตามน้ำหนักตัวของเสือโคร่ง แทบไม่ได้ยินเสียงมันกินเหยื่อ ผมมองลอดผ้าใบ มันอยู่กลางลำเรือ กำลังกัดไฮอีนากินทีละคำโตๆ อย่างตะกรุมตะกราม”

ภาพที่ 79

ภาพที่ 8 “เลี้ยงริชาร์ด พาร์เกอร์”

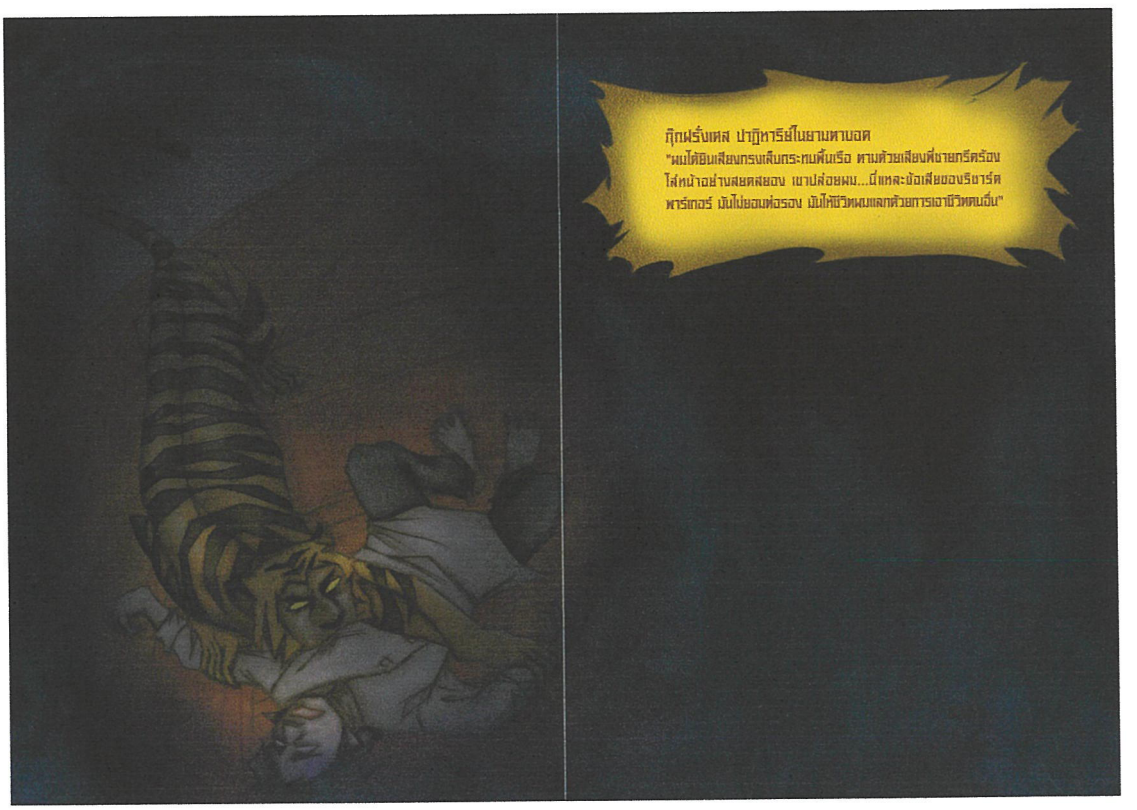
“การได้พิชิตปลาตัวโตกับมือ นำมาซึ่งความตื่นเต้น มั่นใจ และกระหายเลือด แต่เหตุผลที่แท้จริงกลับโหดร้ายและไม่ซับซ้อน กล่าวคือคนเราชาชินได้กับทุกเรื่อง แม้กระทั่งการเอาชีวิตผู้อื่น”



ภาพที่ 80

ภาพที่ 9 “กุ๊กฝรั่งเศส ปาฏิหาริย์ในยามตาบอด”

“ผมได้ยินเสียงกรงเล็บกระทบพื้นเรือ ตามด้วยเสียงพี่ชายกรีดร้องใส่หน้าอย่างสยดสยอง เขาปล่อยผม ...นี่แหละข้อเสียของริชาร์ด พาร์เกอร์ มันไม่ยอมต่อรอง มันให้ชีวิตผมแลกด้วยการเอาชีวิตคนอื่น”



ภาพที่ 81

ภาพที่ 10 “เรือเกยหาด...แล้วริชาร์ด พาร์เกอร์ก็จากไปโดยไม่ร่ำลา”

“ผมร้องไห้เหมือนเด็กๆ ไม่ได้ร้องเพราะตื้นตันว่าตัวเองรอดชีวิต เพราะริชาร์ด พาร์เกอร์จากไปดื้อๆ โดยไม่คิดแม้จะล่ำลาต่างหาก”

ภาพที่ 82

ภาพที่ 11 “พักฟื้นที่โรงพยาบาล”

“โลกไม่ได้เป็นอย่างที่มันเป็นเท่านั้นหรอก อยู่ที่ความเข้าใจของเราต่างหาก เรารู้จักและเข้าใจสิ่งใดก็ต้องเติมและเสริมสิ่งนั้น ด้วยเหตุนี้ชีวิตจึงกลายเป็นเรื่องเล่าไง”

ภาพที่ 83

ภาพที่ 12 “ครอบครัวปัจจุบัน”

“เมื่อเราพานพบความทุกข์ใหญ่หลวงมาครั้งหนึ่ง ทุกข์อื่นในภายหลังแม้จะขี้ปะติ๋วจึงกลับเจ็บสุดทน ชีวิตสอนผมให้รู้จักสงวนของมีค่าไว้กับตัว”

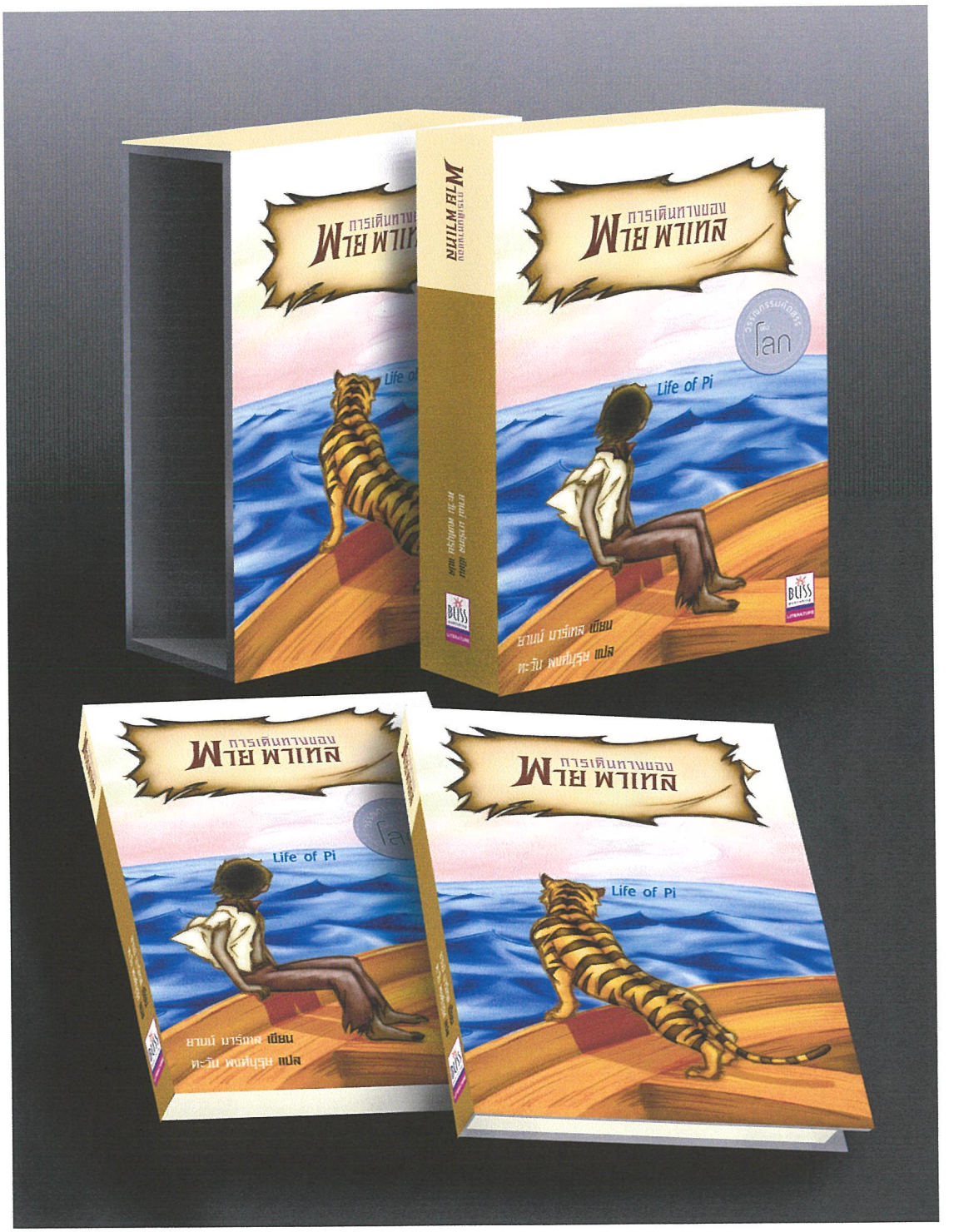
ภาพที่ 84

นี่คือผลงานจริงทั้งหมดซึ่งถูกรวบรวมเย็บกี่ไสกาวเป็นหนังสือภาพ 1 เล่ม บรรจุไว้ร่วมกับหนังสือในบรรจุภัณฑ์ดังต่อไปนี้

บรรจุภัณฑ์

ได้ทำกล่องสำหรับเป็นบรรจุภัณฑ์ขึ้นมา 1 กล่อง โดยใช้ภาพปกหน้าของหนังสือและหนังสือภาพมาใส่ไว้คนละด้าน และทำสันกล่องหลังให้มีลักษณะเหมือนสันปกหนังสือ ส่วนสันกล่องด้านบนและล่างใช้สีพื้นเชื่อมจากสันกล่องด้านหลัง ดังนี้

ภาพที่ 85


การเดินทางของ
พาย พาเทล
Life of Pi
ยานน์ มาร์เทล เขียน
ทะวัน พงศ์บุรุษ แปล
BUSS

ภาพที่ 86

บทสรุป

หลังจากรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลผ่านกระบวนการต่างๆ จนเป็นผลงานจริงสำเร็จออกมา ผู้เขียนได้รับทราบถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงาน และในขณะเดียวกันก็ได้รับประโยชน์กลับคืนมาด้วย ซึ่งผู้เขียนได้สรุปประเด็นปัญหาและประโยชน์ไว้ได้ดังนี้

ปัญหาที่เกิดขึ้น

1. การที่จะสร้างภาพที่มีความหมายแฝงได้ดีนั้น ต้องศึกษารูปแบบภาพที่มีความหมายแฝงให้หลากหลายกว่านี้ เพราะภาพเหล่านี้มีกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน กลุ่มเป้าหมายของผู้เขียนคือกลุ่มเยาวชน แต่ตัวอย่างภาพที่มีความหมายแฝงที่นำมาศึกษาเป็นภาพที่มีความหมายแฝงเชิงนามธรรมลึกซึ้ง ทำให้ยากต่อการทำความเข้าใจ และเกิดความสับสนในเทคนิควิธีการเมื่อต้องสร้างภาพที่มีความหมายแฝงขึ้นมาใหม่
2. ปัญหาในส่วนของเนื้อหาที่ต้องนำมาย่อลง แล้วยังต้องเลือกนำเฉพาะตอนที่สามารถสร้างเป็นภาพที่มีความหมายแฝงได้มาใช้นั้น ทำให้ยากต่อการดำเนินเรื่อง ดังนั้นจึงต้องแทรกภาพประกอบซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการดำเนินเรื่องแต่ไม่มีความหมายแฝงเข้าไป คือภาพที่ 2 “วันเดินทาง”
3. ปัญหาการรักษาเวลาในการทำงาน เนื่องจากผู้เขียนขาดการวางแผนที่รอบคอบก่อนปฏิบัติงาน จึงแบ่งเวลาให้กับงานในแต่ละด้านไม่เพียงพอและเหมาะสม ทำให้เกือบจะทำงานไม่เสร็จทันกำหนดเวลา
4. การขาดความพร้อมทางอุปกรณ์ทั้งด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากผู้เขียนไม่มีความชำนาญในการใช้โปรแกรมสำหรับลงสีภาพมากพอ จึงทำให้เสียเวลาและทำให้งานล่าช้ากว่าที่ควรจะเป็น
5. ปัญหาเกี่ยวกับการพิมพ์งานจริงออกมาแล้วสีสดเกินไป เนื่องจากการตั้งค่าสีก่อนพิมพ์ไม่เที่ยงตรง และการขาดความรู้ในการสรรหาและเลือกใช้วัตถุดิบในการประกอบงานจริง ทำให้ผลงานที่ประกอบขึ้นดูไม่สมจริงเท่าที่ควร

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิควิธีต่างๆ ในการสร้างภาพที่มีความหมายแฝงของลัทธิเหนือจริง (เซอเรียลิสม์) เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบภาพประกอบที่มีความหมายแฝง เกิดความรู้ความเข้าใจในการออกแบบหนังสือภาพและภาพประกอบที่มีความหมายแฝง
2. ได้เรียนรู้วิธีการวางแผนที่รอบคอบก่อนลงมือปฏิบัติงาน เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ เรียนรู้และทำงานอย่างเป็นระบบ มีกระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ และมีเหตุผลในการออกแบบผลงาน
3. ได้รับประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมลงสีภาพในคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น จนสามารถทำงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น
4. ได้รับความรู้เรื่องวิธีการทำหนังสือภาพ ประเภทของหนังสือภาพ และความสำคัญของภาพประกอบ และได้ทราบถึงความสำคัญของการเลือกใช้วัตถุดิบเพื่อประกอบผลงานจริง
5. ได้รับความรู้จากการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่างๆ ที่เกิดมาจากความจำเป็นและปัญหาในกระบวนการทำงานทั้งหมดที่ผ่านมา สามารถนำความรู้ที่ได้จากการออกแบบนี้ไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นๆ ต่อไปได้

บรรณานุกรม

ประทีป คชบัว. "ท้องร้อง สมองพูด" : งานภาพเขียนแนวเหนือจริง 2546. กรุงเทพฯ: โครงการส่งเสริมศิลปะไทย, 2546.

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. การออกแบบนิเทศศิลป์ 1. กรุงเทพฯ: โปรแกรมออกแบบหนังสือ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2540.

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. การออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร, 2535.

วัฒนะ จูฑะวิภาค. การออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปรารถนา, 2527.

สงวน รอดบุญ. ลัทธิและสกุลช่างศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2533.

สดชื่น ชัยประสาธน์. จิตรกรรมและวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลิสต์ในประเทศไทย พ.ศ. 2507 - 2527. กรุงเทพฯ: สยามสมาคมในพระบรมราชูปถัมภ์, 2539.

สังเขต นาคไพจิตร. หลักการออกแบบ. มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์, 2530.

อัศนีย์ ชูอรุณ. ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537.

อารี สุทธิพันธ์. ศิลปะที่มองเห็น. กรุงเทพฯ: 2528.

Charles R. Knight. ANIMAL DRAWING Anatomy and Action for Artists (Animal Anatomy and Psychology for Artists and Laymen). New York: Dover Publications, Inc., 1947.

Drury, Elizabeth. SELF PORTRAITS of the THE WORLD'S GREATEST PAINTERS. London: PRC Publishing Ltd., 1999.

Elger, Dietmar. EXPRESSIONISM A Revolution in German Art. Italy: TASCHEN GmbH, 2002.

Elta Editor, Moody. Designer. London: David Cox Modem Publicity, 1974.

Hamm, Jack. How To Draw Animals. New York: Grossest & Dunlap, 1969.

Oshita, Atsushi. ANIMAL ILLUSTRATIONS. Japan: Bijutsu Shuppan – Sha, Ltd., 1992.

Piper, David. The Dictionary of Painting and Sculpture ART AND ARTISTS. London: THE MITCHELL BEAZLEY LIBRARY OF ART, 1981.

Scott G., Robert. Imaginative Illustration. New York: McGraw – Hill Book, 1951.

Wiggins, Colin. EYEWITNESS ART. Post – Impressionism. Italy: A. Mondadori Editore, Verona, 1993.

Franz Marc (1880 – 1916). [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://www.artchive.com/artchive/M/marc.html. 26 พฤศจิกายน 2547.

Henri Rousseau (1844 – 1910). [Internet]. สืบค้นได้จาก:
http://www.artchive.com/artchive/R/rousseau.html. 26 พฤศจิกายน 2547.

The Illustrated Book. [Internet]. สืบค้นได้จาก: http://lipus.northern.edu:90/hastingw/illusbks.htm.
26 พฤศจิกายน 2547.

WebMuseum, Paris Marc, Franz. [Internet]. สืบค้นได้จาก:
http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/marc/. 26 พฤศจิกายน 2547.

WebMuseum, Paris Rousseau, Henri. [Internet]. สืบค้นได้จาก:
http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/rousseau/. 26 พฤศจิกายน 2547.