

การออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์สำหรับเทศกาลมายากล
PROMOTIONAL MEDIA DESIGN FOR MAGIC FESTIVAL



นางสาวปวาลี จิระกรานนท์
Miss PAWALEE CHIRAKRANONT

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะศิลป์ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์สำหรับเทศกาลมายากล
PROMOTIONAL MEDIA DESIGN FOR MAGIC FESTIVAL



นางสาวปวดี จิระกรานนท์
Miss PAWALEE CHIRAKRANONT

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Paitoon Lee* วันที่ *21/4/51*.....
(อาจารย์ไพฑูริย์ ตระกูลใจดี)

หัวหน้าภาควิชา..... *Ukaborn* วันที่ *30 พ.ค. 51*.....
(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์สำหรับงานเทศกาลมายากล
Promotional media design for Magic festival.

ชื่อ นางสาว ปวดี จิระกรานนท์
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2550
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ไพฑูริย์ ตระกูลใจดี

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบนี้ถือได้ว่าเป็นการศึกษา และทดลองการออกแบบโดยอาศัยหลักการ “ลวง”ทางมายากลเป็นหลัก และผสมผสานหลักการลวงทางศิลปะด้วย โดยจุดประสงค์เพื่อที่จะเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์เทศกาลมายากล ซึ่งมีผู้รู้จักโดยน้อยหรือ รู้จักกันในเฉพาะกลุ่มให้กว้างขวางมากขึ้น ทดลองใช้กับสื่อและรูปแบบที่แตกต่างออกไป ผลที่ได้นั้นถือเป็นผลการทดลองมากกว่าซึ่งน่าพอใจในระดับหนึ่ง และก่อให้เกิดสิ่งที่ยังแตกต่างออกไปจากที่เคยมีมาก่อน

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณบุคคลเหล่านี้ ที่มีส่วนช่วยเหลือให้ศิลปนิพนธ์ข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี
ป้า แม่ ที่สนับสนุนทุกความคิดของข้าพเจ้าเป็นกำลังใจ กำลังทรัพย์ และความพยายามที่จะ
ช่วยเหลือในทุกด้าน

พี่อคา(พี่สาว) ที่คอยรับฟัง ให้คำปรึกษาแม้จะอยู่ต่างแดน

อาจารย์สมบัติ จิตต์มั่นคงกุล(หรือชื่อทางมายากล อาจารย์มามาต้า) ผู้ให้ความรู้ ข้อมูลทุก
อย่างเกี่ยวกับมายากล และทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจในมายากลมากขึ้น

อาจารย์ไพบุลย์ ตระกูลใจดี อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำปรึกษา และเปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้คิด
และทำศิลปนิพนธ์ขึ้นนี้อย่างอิสระ

อาจารย์วิทยา หารวารีวงศ์ศิลป์ ที่ให้คำปรึกษา อบรมสั่งสอนข้าพเจ้ามาตลอด 4 ปี และสอน
กระบวนการคิดงานที่ทำให้เติบโตขึ้น

อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนรายละเอียดเล็กน้อยๆที่เป็น
ประโยชน์ในงานศิลปนิพนธ์

อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป ที่ให้คำปรึกษา วิจารณ์ ให้คำแนะนำแก่ข้าพเจ้า

อาจารย์ทุกท่านที่ให้คำปรึกษาตั้งแต่การนำเสนอหัวข้องานไปจนเมื่องานเสร็จ และความรู้
อบรมสั่งสอน มาตลอดระยะเวลา 4 ปี

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ สำหรับกำลังใจ และความช่วยเหลือ โดยเฉพาะ

ตราพร หิรัญสาตี สำหรับความความช่วยเหลือด้วยดี เป็นผู้ฟังที่ดีมาก กำลังใจที่ดีมาก และ
กำลังกายที่ดีมาก

ขวัญสุดา ผู้ตำราญ ความช่วยเหลือในหลายๆเรื่อง และคำปรึกษา กำลังใจ กำลังกาย

เพื่อนๆ จากที่ 22 ทุกคน มิตรภาพที่ดีที่มีให้กันและกันตลอดมา ทุกความช่วยเหลือ

พี่พลพงษ์ จันทรอัมพร ผู้ให้คำปรึกษาในทุกเรื่อง และการทำให้รู้จักกับคำว่าmain idea

ขอบคุณทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี รวมถึงผู้ที่กำลังเปิดอ่าน
และให้ความสนใจต่อศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ด้วย

ปวลี จิระกรานนท์

มีนาคม 2551

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุวัตถุประสงค์.....	2
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2. การรวบรวมข้อมูล.....	3
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับมายากล.....	3
2.1.1 มายากลคืออะไร.....	3
2.1.2 จุดประสงค์ของมายากล.....	3
2.1.3 ประเภทของผลกระทบบนมายากล.....	3
2.1.4 รูปแบบของมายากล.....	4
2.1.5 กฎเหล็กของนักมายากล.....	5
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลมายากล.....	5
2.2.1 เทศกาลมายากลในประเทศ.....	5
2.2.2 เทศกาลมายากลในต่างประเทศ.....	5
2.3 ข้อมูลหลักการออกแบบทางศิลปะ.....	6
2.3.1 ทักษะภาพ.....	6
2.3.2 หมวดหมู่การรับรู้.....	6
2.3.2.1 ความใกล้ชิด.....	6
2.3.2.2 ความคล้ายคลึง.....	7
2.3.2.3 ความต่อเนื่อง.....	7

2.3.2.4 การประสานกัน.....	7
2.3.3 ทศนมาษาหรือภาพลวงตา.....	7
2.3.4 ข้อมูลสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์.....	7
3. วิเคราะห์ข้อมูล.....	9
3.1 การลงในทางมายากล.....	9
3.2 การลงในทางศิลปะของ M.C. ESHER.....	10
3.3 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์งานเทศกาลมายากล.....	11
3.3.1 แนวความคิดของสื่อประชาสัมพันธ์.....	11
3.3.2 กลุ่มเป้าหมายของสื่อประชาสัมพันธ์.....	11
3.3.3 วัตถุประสงค์ของสื่อประชาสัมพันธ์.....	11
3.3.4 รูปแบบสื่อที่จะนำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์.....	12
3.2.4.1 โปสเตอร์.....	12
3.2.4.2 Internet.....	12
3.2.4.3 บัตรเชิญ.....	12
3.2.4.4 สูจิบัตร.....	12
4. ขั้นตอนในการออกแบบ.....	13
4.1 หลักการในการออกแบบ.....	13
4.2 ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์.....	13
4.3 ขั้นตอนการออกแบบสูจิบัตร.....	24
4.4 ขั้นตอนการออกแบบบัตรเชิญ.....	32
4.5 ขั้นตอนการออกแบบ และทดลอง สื่อทางอินเทอร์เน็ต.....	33
5. ผลงานจริง.....	43
5.1 โปสเตอร์.....	43
5.2 สูจิบัตร.....	49
5.3 บัตรเชิญ.....	53
5.4 สื่อทางอินเทอร์เน็ต.....	54
6. บทสรุป.....	63

บรรณานุกรม.....	64
ประวัติผู้ทำ.....	65



จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

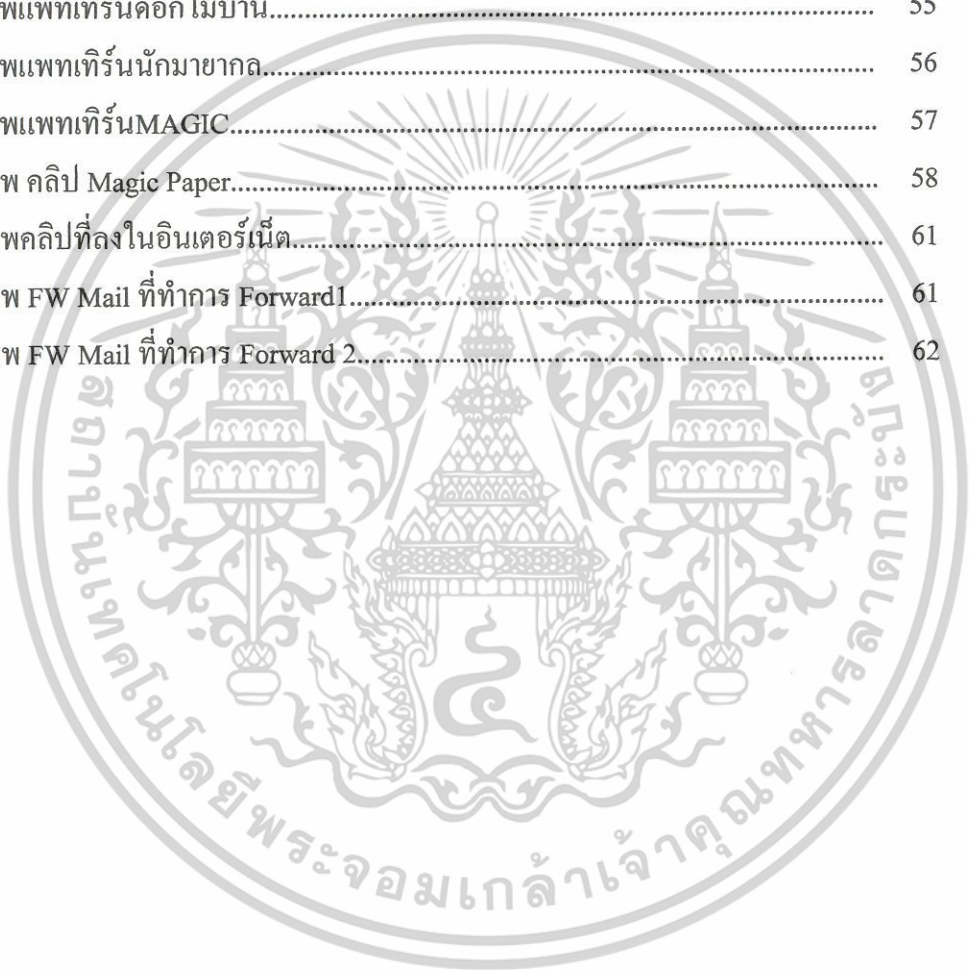
รูปที่ 3.1 Study of periodic space-filling of plane with human figures, India ink, pencil, and watercolor, 1938.....	10
รูปที่ 3.2 ภาพลักษณะการกำหนดจุดในงานของ Escher.....	11
รูปที่ 4.1 ภาพร่างทดลองหลักการเท่ากัน.....	13
รูปที่ 4.2 ภาพร่างกระดาษและหมวก.....	14
รูปที่ 4.3 ภาพร่างทดลองรูปแบบต่างๆ.....	14
รูปที่ 4.4 ภาพ Day and Night, wood cut, 1938 ของ Escher.....	15
รูปที่ 4.5 ภาพ Metamorphosis II ของ Escher.....	16
รูปที่ 4.6 ภาพร่างทดลองตัวอักษร C.....	17
รูปที่ 4.7 ภาพร่างตัวอักษร C ที่บิดเป็นตัว M.....	18
รูปที่ 4.8 ภาพร่างโปสเตอร์ตัวอักษร C.....	19
รูปที่ 4.9 ภาพร่างตัวอย่างการไล่สีโปสเตอร์ 5 แผ่น.....	19
รูปที่ 4.10 ภาพร่างตัวอักษร C-M.....	20
รูปที่ 4.11 ภาพตัวอักษร C-M.....	20
รูปที่ 4.12 ภาพตัวอักษร C.....	21
รูปที่ 4.13 ภาพตัวอักษร M-A.....	21
รูปที่ 4.14 ภาพร่างตัวอักษร A-G.....	22
รูปที่ 4.15 ภาพตัวอักษร A-G.....	22
รูปที่ 4.16 ภาพร่างตัวอักษร G-I.....	22
รูปที่ 4.17 ภาพตัวอักษร G-I.....	23
รูปที่ 4.18 ภาพร่างตัวอักษร I-C.....	23
รูปที่ 4.19 ภาพตัวอักษร I-C.....	23
รูปที่ 4.20 ภาพโปสเตอร์ของงานเมื่อเรียงครบ 5 แผ่น.....	24
รูปที่ 4.21 ภาพร่างดินสอของสตูดิโอ.....	25
รูปที่ 4.22 ภาพร่างรูปแบบด้านใน.....	25
รูปที่ 4.23 ภาพร่างตารางเวลา.....	26
รูปที่ 4.24 ภาพร่างตารางเวลาหลายๆแบบ.....	26

๓

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่4.25 ภาพร่างปกซึ่งเป็นรูปไฟ.....	27
รูปที่4.26 ภาพแบบร่างเนื้อหาด้านใน(Guest show)	27
รูปที่4.27 ภาพตารางเวลางาน	28
รูปที่4.28 ภาพปกด้านนอก	29
รูปที่4.29 ภาพเนื้อหาด้านในแผ่นหน้า.....	30
รูปที่4.30 ภาพเนื้อหาด้านในแผ่นหลัง.....	31
รูปที่4.31 ภาพกรอบด้านหน้าของบัตรเชิญ.....	32
รูปที่4.32 ภาพแผ่นด้านหลังของบัตรเชิญ.....	32
รูปที่4.33 ภาพด้านในของบัตรเชิญ.....	33
รูปที่4.34 ภาพแบบร่างทดลองรูปแบบกระดาษ.....	34
รูปที่4.35 ภาพการทดลองแบบร่างกับน้ำ.....	35
รูปที่4.36 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC1.....	35
รูปที่4.37 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC2 และการทดลอง.....	36
รูปที่4.38 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC3 และการทดลอง.....	36
รูปที่4.39 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC4 และการทดลอง.....	37
รูปที่4.40 ภาพร่างแพทเทิร์นคนถูกตัดตัว.....	37
รูปที่4.41 ภาพตัวอย่างการทดลองบางส่วนของแพทเทิร์นคนถูกตัดตัว	38
รูปที่4.42 ภาพร่างแพทเทิร์นนักมายากล และการทดลอง.....	39
รูปที่4.43 ภาพตัวอย่างการทดลองบางส่วนของแพทเทิร์นคนดอกไม้บาน.....	40
รูปที่4.44 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นคนถูกตัดตัว	41
รูปที่4.45 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นนักมายากล.....	41
รูปที่4.46 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นดอกไม้บาน.....	42
รูปที่ 4.47 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นMAGIC	42
รูปที่5.1 ภาพโปสเตอร์ตัว M.....	43
รูปที่5.2 ภาพโปสเตอร์ตัว A.....	44
รูปที่5.3 ภาพโปสเตอร์ตัว G.....	45
รูปที่5.4 ภาพโปสเตอร์ตัว I	46
รูปที่5.5 ภาพโปสเตอร์ตัว C.....	47
รูปที่5.6 ภาพโปสเตอร์5แผ่นต่อกัน.....	48

รูปที่ 5.7 ภาพปกนอกสูจิบัตร.....	49
รูปที่ 5.8 ภาพปกในสูจิบัตร.....	50
รูปที่ 5.9 ภาพข้อมูล Guess Show ด้านหน้า.....	51
รูปที่ 5.10 ภาพข้อมูล Guess Show ด้านหลัง.....	52
รูปที่ 5.11 ภาพบัตรเชิญ.....	53
รูปที่ 5.12 ภาพแพทเทิร์นคนตัดตัว.....	54
รูปที่ 5.13 ภาพแพทเทิร์นดอกไม้บาน.....	55
รูปที่ 5.14 ภาพแพทเทิร์นนักมายากล.....	56
รูปที่ 5.15 ภาพแพทเทิร์น MAGIC.....	57
รูปที่ 5.16 ภาพ คลิป Magic Paper.....	58
รูปที่ 5.17 ภาพคลิปที่ลงในอินเทอร์เน็ต.....	61
รูปที่ 5.18 ภาพ FW Mail ที่ทำการ Forward 1.....	61
รูปที่ 5.19 ภาพ FW Mail ที่ทำการ Forward 2.....	62



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

เมื่อนึกถึงมายากล หลายคน คงจะเห็นภาพของนักมายากลที่เสกของสิ่งต่างๆ ออกมา หรือการเสกให้ผู้หญิงลอยตัวขึ้นมา พร้อมกับเกิดความสงสัยในตัวว่า พวกเขาทำมันได้อย่างไร ซึ่งเหล่านี้เป็นความลับ และเพราะความลับนี้จึงทำให้มายากลเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีผู้ชมสนใจที่จะถูก “ลวง” อย่างเต็มใจโดยไม่ใส่ใจที่จะหาคำตอบของความลับเหล่านั้นมากนัก

คล้ายกับการลวงในทางศิลปะ ศิลปินใช้การลวง บิดเบือนการรับรู้เพื่อสร้างความสมจริงในภาพวาด ทำให้เกิดระยະหน้า หลังในภาพ ทั้งๆที่เป็นภาพ 2 มิติ แต่ภาพนั้นกลับดูมีมิติ ลึก ตื้น เกิดระยະราวกับไม่ใช่ภาพแบนราบ 2 มิติ ผู้ชมเกิดความสนใจ ประหลาดใจและชื่นชมในภาพนั้น เต็มใจที่จะถูกเสก สี่ ระยະบิดเบือนความจริง “ลวง” การรับรู้ ว่าความเป็นจริงคือภาพ 2 มิติ

ความสนใจของข้าพเจ้านั้น คือ การศึกษา ทดลองในเรื่องของ การ “ลวง” ซึ่งทำให้เกิดผลอันน่าอัศจรรย์ ประหลาดใจแก่ผู้พบเห็น และต้องการเผยแพร่เทศกาลมายากลที่ไม่เป็นที่รู้จักให้ผู้คน ได้เข้าใจในมายากลมากขึ้น โดยใช้หลักการลวงในการนำเสนอ เพราะการ “ลวง” คือ หัวใจของมายากล

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 ศึกษาการลวงในทางมายากล
- 1.2.2 ศึกษาหลักการรับรู้ การบิดเบือน การลวงตา ในทางศิลปะ
- 1.2.3 ศึกษา และทดลองออกแบบตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ในสื่อชนิดต่างๆตามความเหมาะสม

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

บุคคลทั่วไปที่สนใจในมายากล

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ อันประกอบด้วย

1.4.1.1 โปสเตอร์ 5 แผ่น

1.4.1.2 บัตรเชิญ

1.4.1.3 คู่มือ

1.4.2 สื่อทางอินเทอร์เน็ต อันประกอบด้วย

1.4.2.1 คลิปวิดีโอ

1.4.2.2 ภาพ POP-UP ในหน้าเว็บต่างๆ

1.4.2.3 FW เมล

1.5 แนวทางบรรลุวัตถุประสงค์

1.5.1 รวบรวมข้อมูล

1.5.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับมายากล และนักมายากล

1.5.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลมายากล

1.5.1.3 หลักการรับรู้ การลงตา ตลอดจนการบิดเบือนความจริงต่างๆทางศิลปะ

1.5.1.4 การประชาสัมพันธ์โดยสื่อชนิดต่างๆ

1.5.2 จัดประเด็นที่สำคัญมา วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นที่ต้องการประชาสัมพันธ์

1.5.3 ทดลองออกแบบลงบนสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ

1.5.4 นำเสนอแบบร่าง และปรับปรุงแก้ไข

1.5.5 สร้างผลงานจริงและประเมินผล

1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ศึกษาและทดลอง หลักการลงในทางมายากล

1.6.2 ได้ศึกษาหลักการบิดเบือนความจริงในทางศิลปะ

1.6.3 ได้เรียนรู้วิธีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การรวบรวมข้อมูล

มายากล

คือศิลปะการแสดงแขนงหนึ่ง เป็นการสร้างภาพ สร้างจินตนาการของนักมายากล เพื่อให้ความบันเทิงกับผู้ชม เป็นการสร้างสรรค์ความลับให้ออกมาเป็นภาพมายา

วัตถุประสงค์ของมายากล

ทำให้ผู้คนประหลาดใจ ผู้ชมรู้ว่ามันคือการใช้กลอุบายในการหลอกลวง แต่ผู้ชมได้รับความพอใจจากทักษะ ไหวพริบ กลอุบายของนักมายากลนั้นๆ

ประเภทและผลกระทบบนมายากล

- 1 Production การเสกสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมา : นักมายากลจะเสกบางสิ่งออกมา เช่น การเสกกระดาษออกจากหมวก เสกเหรียญจากกลางอากาศ หรือแม้แต่ตัวนักมายากลเองปรากฏตัวบนเวทีที่มีหมอกควัน
- 2 Vanishing การเสกสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้หายไป : นักมายากลจะเสกสิ่งบางสิ่งให้หายไป เช่น เหรียญ นมหายไปหลังจากเทลงในหนังสือพิมพ์ ผู้ช่วยสาวหายไปในตัว หรือแม้แต่เทพีเสรีภาพ
- 3 Transformation การเปลี่ยนร่างสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง : นักมายากลจะเปลี่ยนสิ่งของจากสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ผ้าเช็ดหน้าเปลี่ยนสี ผู้หญิงเปลี่ยนเป็นเสือ ซึ่งการเปลี่ยนนั้นคือการผสมผสานระหว่างการเสกขึ้นมาและการเสกบาง
- 4 Restoration การทำลายสิ่งของสิ่งหนึ่งแล้วเสกมันกลับคืนอย่างเดิม : นักมายากลจะทำลายสิ่งของแล้วเสกมันกลับคืนราวกับว่าสิ่งของนั้นไม่ได้ถูกทำลายไป เช่น ทำแก้วแตกแล้วเสกมันกลับคืนดังเดิม การฉีกหนังสือพิมพ์เป็นชิ้นๆแล้วเสกมันกลับมาได้ดังเดิม การตัดตัวผู้ช่วยสาวเป็นท่อนๆแล้วเสกร่างเธอคืนได้ดังเดิม
- 5 Teleportation การย้ายสิ่งหนึ่งไปอีกที่หนึ่ง : นักมายากลจะทำการเคลื่อนย้ายสิ่งหนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้ เช่น การยืมแหวนของผู้ชม แล้วทำมันหายแต่ไปปรากฏอีกที่ ณ ที่ใดที่หนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 Levitation การทำให้บางอย่างลอย : นักมายากลเสกบางอย่างให้ลอยพ้นจากพื้นได้ เช่น การเสกลูกบอลให้ลอยบนอากาศ เสกให้ผู้ช่วยสาวลอยตัว หรือแม้กระทั่งตัวนักมายากลเองที่ลอยอยู่ในอากาศ

7 Penetration การทำให้วัตถุของแข็งสามารถทะลุผ่านวัตถุอื่นๆ : นักมายากลทำให้วัตถุของแข็งทะลุผ่านสิ่งของอื่นได้ โดยไม่มีรอยต่อ เช่น การที่ห่วงเหล็กคล้องกัน และกระจายกันได้ โดยปราศจากรอยต่อ การที่นักมายากลเดินทะลุกระจกโดยที่กระจกไร้ร่องรอยขีดข่วนใดๆ

8 Prediction การทำนาย : นักมายากลสามารถทำนายในสิ่งที่ถูกปกปิดได้ เช่น มีถ้วย 3 ถ้วย ให้ผู้ชมสลับ มีเหรียญอยู่ในนั้น 1 เหรียญ นักมายากลจะทำนายได้ว่าถ้วยไหนมีเหรียญ หรือแม้กระทั่งการทำนายในสิ่งที่ผู้ชมคิดหรือนึกอยู่

รูปแบบของมายากล

1.มายากลไพ่มหัศจรรย์ (Card Magic) ได้แก่ กลไพ่ที่แสดงระยะประชิดตัว การใช้ความว่องไวของมือ และการใช้เทคนิคแนวคิดของตัวอุปกรณ์ สาเหตุที่นำไปมาเป็นตัวชูโรงเพราะไฟมึความเป็นสากลและทุกคนรู้จัก

2.มายากลระยะใกล้ เหนือความคาดหมาย (Close-up Magic) คือการแสดงกลประชิดตัว เริ่มเล่นตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ โดยมีอุปกรณ์ที่นิยมใช้ ได้แก่ ลูกบอล เหรียญ แก้ว ผลไม้ลูกเล็ก

3.มายากลความว่องไวของมือ (Manipulation Magic) เป็นมายากลเกี่ยวกับการเนรมิต ไม่ว่าจะ เป็นลูกบอล ไฟ มาจาก กลางอากาศ ซึ่งปัจจุบันมีการคิดค้นเนรมิตสิ่งอื่นๆ รอบตัว อาทิ ดอกไม้ ธนบัตร ซ้อน ไม้เท้า แว่นตา ซึ่งล้วนแล้วแต่ต้องใช้ความว่องไวของมือและแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป

4.มายากลคลาสสิก (General Magic) เป็นการแสดง มายากลที่พบเห็นได้บ่อยและทั่วไป นิยมใช้โชว์บนเวที เช่น การเนรมิตนกพิราบออกกลางอากาศ หรือการทำให้นกพิราบหายไป

5.มายากลกระเสจิด (Mental Magic) เป็นรูปแบบของความเชื่อโบราณที่อาจมองเหมือนไสยศาสตร์ แต่ด้วยพื้นฐานของการใช้ข้อสังเกตและการพิสูจน์แล้ว คือการใช้เทคนิคและอุปกรณ์ ประกอบกับการใช้พลังจิตอ่านใจผู้ชมนั่นเอง

6.มายากลตลก (Comedy Magic) เป็นมายากลที่แสดงออกมาในรูปแบบที่สร้างความสนุกสนาน และแฝงไปด้วยความมหัศจรรย์ บางครั้งอาจเป็นการแสดงแบบตลก แบบเปิดเผยกล หรือแสร้งว่ากลหลุด แต่ดูแล้วน่ารัก เพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชม ทั้งนี้จะเน้นแสดงกับกลุ่มเด็ก ๆ

7.มายากลทดลองแนวใหม่ (Invention Magic) เป็นมายากลที่คิดค้นขึ้นมาใหม่ ไม่เคยมีมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนในโลก ดังนั้นจึงเป็นการคิดค้นกลใหม่จากสิ่งประดิษฐ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เฉพาะอย่าง

8.มายากลล่องหน หรือกลลวงตา (Illusion Magic) เป็นการแสดงกลโดยใช้เทคนิคและอุปกรณ์ช่วยในการลวงตา โดยจะแสดงในเวทีระดับใหญ่ หรือในรายการทีวี อย่างเช่น การทำให้หญิงสาวแยกร่างแล้วนำกลับมาต่อกัน การทำให้คนหายไป หรือการเนรมิตเสือ เป็นต้น

กฎเหล็กของนักมายากล

กฎเหล็กของนักมายากลที่เป็นจรรยาบรรณที่พึงควรปฏิบัติคือ

1. ไม่เปิดเผยความลับของการแสดง
2. อย่าจับผิดนักแสดงด้วยกัน
3. อย่าแสดงชุดเดิมซ้ำในวาระเดียวกัน
4. หมั่นฝึกฝนอยู่เสมอ

เทศกาลมายากลในประเทศไทย

ในเมืองไทยเคยมีจัดมาแล้ว อาทิเช่น

มหกรรมมายากลนานาชาติ "MBK International Magic Festival 2007" 27 มกราคม 2550 ณ ศูนย์การค้า MBK Center จัดโดย ศูนย์การค้า MBK Center ร่วมกับ ชมรมนักแสดงมายากลนานาชาติ (ประเทศไทย) และ ศูนย์ส่งเสริมศิลปะมายากล ภายในงานนั้นประกอบด้วย การแสดงจากนักมายากล, กายกรรม นานาชาติ กว่า 7 ประเทศ ร่วมกับนักแสดงชาวไทย อุปกรณ์มายากลทั้งในและต่างประเทศ จำหน่ายในราคาพิเศษ การประกวดมายากลชิงแชมป์ จูเนียร์ แมจิก คอนเทสต์ 2007อายุระหว่าง7-20ปีทั่วประเทศกว่า20คณะ

Pattaya International Magic Festival" ครั้งที่ 1 หรือ "1 th PIMF" ระหว่างวันที่ 17-21 ตุลาคม 2550 จัดโดย บริษัท ทักซิได้ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งภายในงานนั้นประกอบไปด้วยการประกวดมายากลนานาชาติและการจำหน่ายมายากลจากทั่วโลก พร้อมกันนั้นยังมีการแสดงมายากลนานาชาติจากนักมายากลชั้นนำของโลก

และล่าสุด มหกรรมมายากลนานาชาติ "MBK International Magic Festival 2008" 18 มกราคม 2551 ศูนย์การค้า MBK Center จัดโดย ศูนย์การค้า MBK Center ร่วมกับ ชมรมนักแสดงมายากลนานาชาติ (ประเทศไทย) และ ศูนย์ส่งเสริมศิลปะมายากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทศกาลมายากลในต่างประเทศ

ในต่างประเทศนั้นมีการจัดเทศกาลมายากลมากมาย แต่ที่เป็นเหมือนความฝันของนักมายากลทั้งหลาย คล้ายๆ โอลิมปิกของนักมายากลนั้นคือ เทศกาล FISM : The Fédération Internationale des Sociétés Magiques (International Federation of Magic Societies) ซึ่ง FISM ถือเป็นองค์กรสากลระดับใหญ่ที่มีสมาชิกจากหลายประเทศทั่วโลก เพื่อมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารรวมทั้งการประกวดการแข่งขันมายากลในรูปแบบต่างๆ นักมายากลที่ได้รับรางวัลจากเทศกาลนี้ย่อมเหมือนมี portfolio ที่ดี

ข้อมูลหลักการออกแบบทางศิลปะ

ทัศนภาพ(vision)

คือการมองเห็นภาพของผู้ซึ่งเป็นการแสดงการรับรู้ของการเห็น ภาพที่ปรากฏจะแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกในทางการรับรู้ที่จะบอกถึงรายละเอียดของเนื้อหาในทางกว้าง ยาว และลึก ภาพที่ปรากฏอาจเป็น 2 หรือ 3 มิติ การมองเห็นของแต่ละกลุ่มแต่ละวัยจะต่างกัน นักจิตวิทยาได้แสดงความเห็นว่าคนกลุ่มหนึ่งจะมองเห็นภาพในลักษณะแบบรวมหมู่ หรือการจัดระเบียบภาพเป็นกลุ่มก้อน คือจะเห็นภาพโดยส่วนรวมก่อนแล้วจึงค่อยมาพิจารณาองค์ประกอบส่วนย่อยหรือรายละเอียดของภาพในภายหลัง และคนอีกกลุ่มหนึ่งจะมองในลักษณะการรับรู้รายละเอียดของภาพทีละส่วนแล้วจึงนำรายละเอียดมาประกอบกันเป็นเรื่องราวของภาพทั้งหมด การดูภาพหรือการเห็นภาพในอีกลักษณะหนึ่งได้แก่ การเห็นเกี่ยวกับตัวภาพและพื้นภาพ (Figure and Ground) หมายถึงในส่วนของสิ่งที่แสดงให้เห็นเป็นเนื้อหาสาระหรือเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นรูปทรง รูปร่างอย่างง่าย ๆ หรือมีรายละเอียดสลับซับซ้อน เรียกว่าเป็นส่วนของภาพส่วนประกอบอื่นหรือส่วนที่อยู่ด้านหลัง เรียกว่าเป็นส่วนของ พื้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าส่วนพื้นก็มีส่วนสำคัญ เพราะเป็นส่วนที่เน้นตัวภาพให้เด่นชัด สาระหรือสีหรือองค์ประกอบ จะเน้นให้ส่วนภาพประกอบกันเป็นหมวดหมู่เป็นรูปร่าง การศึกษาเกี่ยวกับการเห็นภาพและพื้นนั้น นักจิตวิทยาได้สรุปว่า ภาพและพื้นจะประกอบกันเป็นภาพที่สมบูรณ์และแยกกันไม่ออก บางครั้งจะเห็นส่วนภาพก่อนจึงเห็นส่วนพื้นตามมา บางกลุ่มอาจเห็นพื้นก่อนจึงเห็นภาพ

หมวดหมู่การรับรู้

นักจิตวิทยาของกลุ่มเกสตาลด์(Gestalt) ได้สรุปหลักการการจัดหมวดหมู่ภาพจากการเห็นได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความใกล้ชิดกัน(Proximity) สิ่งใดสิ่งที่อยู่ใกล้กันจะเกิดความรู้สึกว่าเป็นพวกหรือเป็นภาพในกลุ่มเดียวกัน หรืออยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน ในการออกแบบจึงสามารถสร้างแรงกระตุ้นการเห็นด้วยการจัดภาพให้รวมกลุ่มเพื่อเน้นจุดสนใจภาพ

2. ความคล้ายคลึงกัน (Similarity) ความเป็นหมวดหมู่เดียวกันเกิดขึ้นจากลักษณะของภาพที่มีความคล้ายคลึงกันอันเกิดได้จากรูปร่างคล้ายกัน สีกลุ่มเดียวกัน หรือมีผิวสัมผัสแบบเดียวกัน

3. ความต่อเนื่องกัน(Continuity) ความต่อเนื่องของภาพจะเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพให้อยู่ในลักษณะติดต่อกันหรือเว้นระยะอย่างมีจังหวะ การจัดวางองค์ประกอบภาพให้คล้ายตามกันไปทิศทางเดียวกัน หรือจัดโครงสร้างที่กลมกลืนกัน

4. การประสานกัน(Closure) ได้แก่การจัดสร้างภาพที่ใกล้จะสมบูรณ์หรือขาดองค์ประกอบบางอย่าง เพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อเนื่องให้สมบูรณ์ สามารถสร้างความรู้สึกต่อส่วนของภาพที่ยังไม่สมบูรณ์หรือขาดหายไปให้ผู้ดูได้เป็นกลยุทธการสร้างควมมีส่วนร่วมของผู้ดูภาพ ทำให้ภาพมีเสน่ห์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ทัศนมายาหรือ ภาพลวงตา(Optical Illusion or Visual Illusion)

ภาพลวงตา คือ ภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกในการรับรู้ผิดพลาดไป ในที่นี้ผิดพลาดอันเนื่องมาจากการสัมผัสทางตาที่รับรู้ข้อเท็จจริงจากภาพที่เห็นผิดเพี้ยนไปตามความรู้สึก ซึ่งทั้งนี้อาจเกิดจากการออกแบบรูปภาพให้แสดงถึงคุณสมบัติเฉพาะที่ส่งอิทธิพลให้เกิดเป็นภาพในลักษณะที่เรียกว่า “ภาพลวงตา” เกิดขึ้น

ข้อมูลสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์

แผ่นป้ายโฆษณา (Poster) เป็นสื่อที่มีบทบาทต่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์เป็นอย่างมาก ทั้งนี้สามารถเผยแพร่ได้สะดวกกว้างขวาง เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกกลุ่มทุกพื้นที่ สื่อสารกับผู้บริโภคทุกเพศทุกวัย ทุกระดับการศึกษา มีความยืดหยุ่นในตัวของสื่อเป็นอย่างดี ในด้านการออกแบบสามารถสร้างสรรค์รูปแบบภาพประกอบ ตลอดจนแนวทางการออกแบบกราฟฟิกได้อย่างอิสระและสวยงาม เร้าใจหรือโน้มน้าวความรู้สึกได้อย่างเต็มที่ นำเสนอข้อมูลได้ละเอียดพอควร ผลิตง่ายใช้สะดวก

บัตรเชิญ (Card) เป็นสื่อที่มีบทบาทมากในวงการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การออกแบบกราฟฟิกด้านบัตรเชิญดำเนินไปอย่างกว้างขวาง นักออกแบบพยายามสร้างรูปแบบที่แปลกใหม่ ทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทายให้ผู้ที่ได้รับขอรู้อยากเห็น นักออกแบบจะเสนอแนวคิดอย่างอิสระทุกทาง ในรูปแบบใดก็ได้

คู่มือ เป็นเสมือนสิ่งที่บอกรายละเอียดทุกอย่างเกี่ยวกับงาน สามารถออกแบบไปในรูปแบบใดก็ได้ค่อนข้างอิสระมาก

อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นสื่อสาธารณะที่เผยแพร่ได้รวดเร็ว ง่ายดาย และทั่วโลก เป็นแหล่งข้อมูลและบริการต่างๆ มีรูปแบบให้ใช้บริการได้หลากหลาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูล

การลวง

การลวงในมายากลนั้นมีความแตกต่างจากการลวงทางศิลปะ ในทางศิลปะนั้นอาศัยการบิดเบือนการรับรู้ทางสายตาที่มองที่ภาพ โดยใช้ เส้น สี ระยะ ตำแหน่ง องค์ประกอบ แสงเงา ในการลวง อาทิเช่น ภาพสองนัย ภาพติดตา แต่การลวงในมายากลนั้นต้องอาศัยเทคนิคและปัจจัยมากกว่านั้น

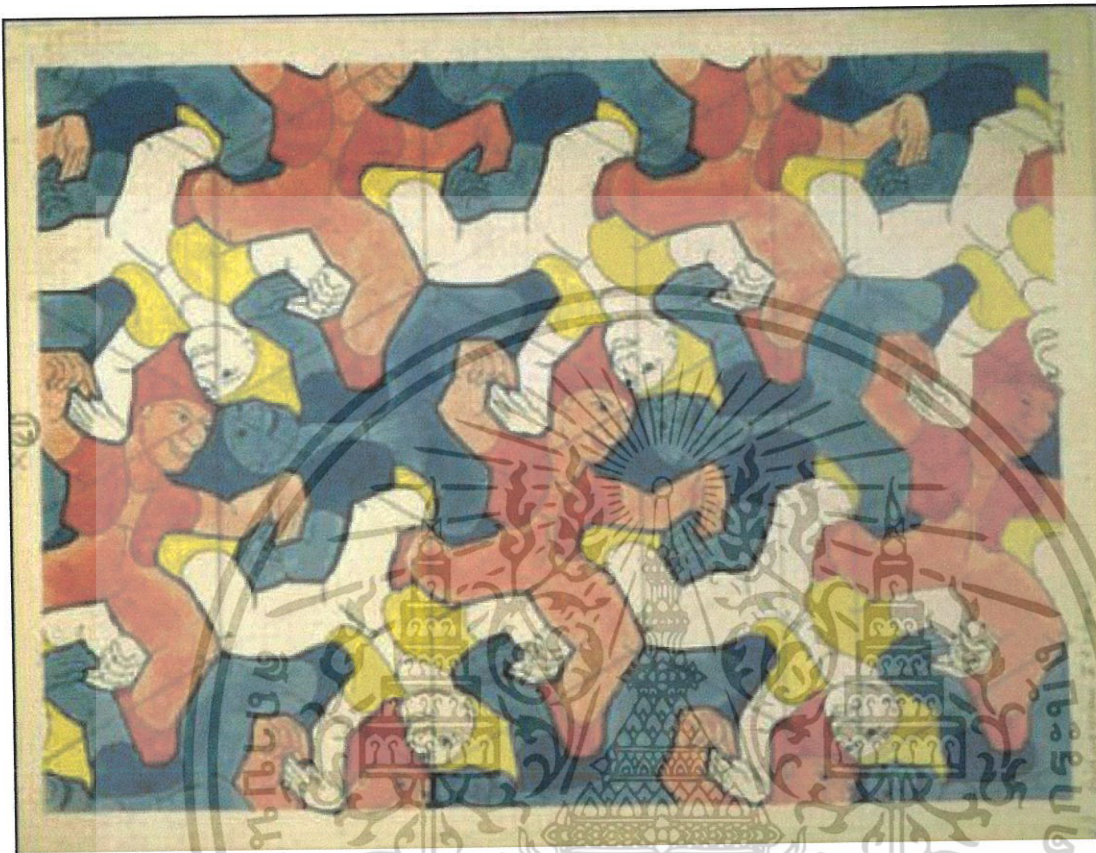
ตามที่เคยได้กล่าวถึงประเภทและผลกระทบ(Effect)ในมายากลในบทที่ 2 ไปแล้ว เพื่อให้เข้าใจว่า นักมายากลมีรูปแบบที่สามารถสร้างความประหลาดใจได้หลากหลาย เช่น การเสก การทำให้หายไป การย้ายที่ การเดา เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆที่ทำให้เกิดการ “ลวง” ในมายากล ไม่ว่าจะเป็น การที่นักมายากลดึงดูดความสนใจผู้ชมด้วยสิ่งหนึ่ง ในขณะที่นั้นก็รีบปรับเปลี่ยนเป้าหมายที่ถูกละทิ้งไว้แล้วจึงเผยให้ผู้ชมเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในตอนหลัง

หลักวิทยาศาสตร์ มายากล ก็ใช้หลักการนี้ด้วยเช่นกัน หรือแม้แต่การประดิษฐ์อุปกรณ์ขึ้นมาเองเพื่อการแสดง โดยเฉพาะ

ทักษะความว่องไว นักมายากลที่เก่งๆส่วนใหญ่จะมีเทคนิคเหล่านี้เฉพาะตัว ต้องผ่านการฝึกฝนอย่างหนักในเรื่องความว่องไวมือ

ความต่อเนื่องลื่นไหล ก็ถือเป็นอีกปัจจัย เนื่องจากผู้ชมจะรู้สึกขัดกับการแสดงและถูกเบี่ยงเบนให้สนใจในการแสดงในขณะที่อีกด้านหนึ่งนักมายากลก็ทำการเปลี่ยนบางสิ่งที่ต้องการไว้เรียบร้อยแล้ว

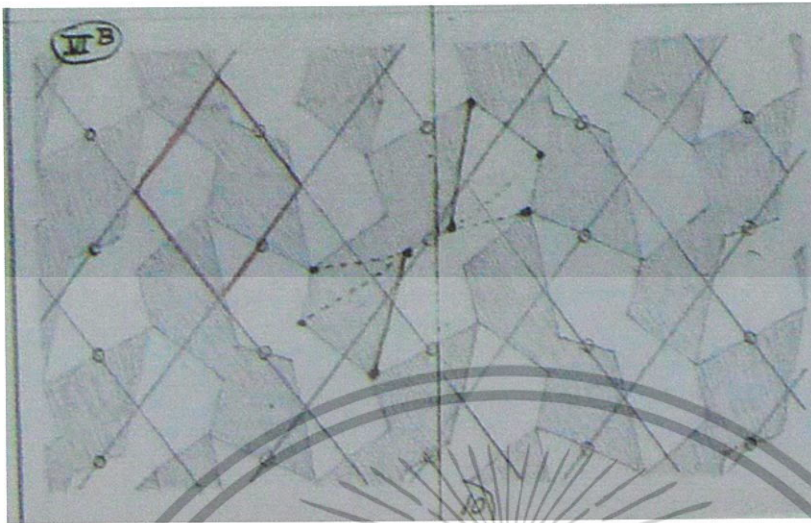
ศิลปินที่มีลักษณะการทำภาพให้ลวงตาได้ราวกับการเล่นกลนั้นคือ M.C. ESHER ข้าพเจ้าจึงได้ทำการศึกษาการลวงของ Essher เพื่อนำหลักการมาใช้ในกระบวนการคิด และทำงานต่อไป



รูปที่ 3.1 Study of periodic space-filling of plane with human figures, India ink, pencil, and watercolor, 1938

จากภาพใช้หลักการ symmetry มีสัดส่วนที่เท่ากัน ซึ่งลักษณะภาพในรูปแบบนี้ของ Escher นั้น ผู้ชมจะไม่สามารถมองได้อย่างชัดเจนว่า สิ่งใดคือ พื้นหน้า หรือพื้นหลัง เพราะเมื่อมองรูปหนึ่งได้อย่างชัดเจนเป็นพื้นหน้าแล้ว พลันลองจ้องไปที่พื้นหลัง ภาพของพื้นหลังก็จะสามารถกลายเป็นพื้นหน้าได้ ราวกับมีมายากลมาเสกให้ ภาพที่เราเห็นครั้งแรกหายไปกลายเป็นพื้นหลัง และเมื่อมองอีกที ภาพที่เป็นจุดเด่นก็กลายเป็นพื้นหน้าอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.2 ภาพลักษณะการกำหนดจุดในงานของ Escher

ภาพนี้เป็นวิธีการสร้างภาพของ Escher โดยเขาจะวาดตาราง และ กำหนดจุดต่างๆซึ่งมีการคำนวณองศาไว้เรียบร้อยแล้วในการวาด รูปวาดของเขาออกไปทางหลักวิทยาศาสตร์ และ คณิตศาสตร์ แต่มีความงามทางศิลปะอยู่ด้วย โดยหลักการที่ทำให้เกิดภาพได้สัดส่วนเท่ากันได้นั้น คือ เมื่อกำหนดมุมองศาฝั่งใดฝั่งหนึ่งแล้ว ต้องกำหนดองศาเดียวกันในฝั่งตรงข้ามโดยอาจทำในลักษณะกลับด้านกันด้วยเพื่อสร้างความสมดุลของทั้ง 2 ฝั่ง ซึ่งหลักการจริง ๆ นั้นมีมากกว่านี้และลึก ถ้ำมาก ภาพนี้ข้าพเจ้านำมาให้คุณเป็นตัวอย่างง่ายๆ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายถึงหลักการสร้างภาพของ Escher เท่านั้น รูปแบบจริงๆเขาหลากหลายกว่านี้ อาทิเช่น รูปแบบตารางที่เป็นสามเหลี่ยม 4 เหลี่ยม 5 เหลี่ยม หรือขนมเปียกปูน การนำรูปที่ต่างกันมาเชื่อมต่อกันได้อย่างแนบสนิท (โดยวิธีนั้น เขาจะใช้การที่ตัดทอนของรูปทรงที่ใหญ่กว่าแยกย่อยให้เล็กลงและนำมาเชื่อมกันอีกที)

หลักจากที่ศึกษาหาข้อมูลทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงได้วิเคราะห์หาแนวทางโครงการออกแบบของ ข้าพเจ้า ได้ดังนี้

โครงการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับงานเทศกาลมายากล

จุดประสงค์ เผยแพร่เทศกาลมายากล โดยต้องการบอกกับกลุ่มเป้าหมายแค่ว่ายังมีงานนี้จัด ขึ้นมาอยู่ในประเทศไทย

กลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไปที่สนใจในมายากล และเทศกาลนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด คึ่งหลักการ “ลวง” ทางมายากลทั้งหมด ผสมผสานหลักการทางศิลปะสร้างผลงานออกมา เพื่อให้ผู้ที่ได้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนกำลังดู และสัมผัสกับมายากล โดย main idea ของงานนี้ทั้งหมดคือ “M A G I C” เปรียบผู้ที่ได้ดูงานออกแบบชิ้นนี้จะต้องมีคำนี้เกิดขึ้นมาอยู่ในใจราวกับการได้ดูมายากล

รูปแบบของสื่อ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายค่อนข้างกว้างขวางมาก จึงต้องการสื่อที่สามารถแพร่หลายได้กว้างขวาง สื่อที่ข้าพเจ้าเลือกคือ

โปสเตอร์ เนื่องจากเข้าถึงได้หลายกลุ่มบุคคล สะดวกในการติดตั้ง สามารถบอกรายละเอียดได้พอเหมาะพอควร

บัตรเชิญ เป็นสื่อที่มีสาระมากใจการออกแบบ ส่งถึงตัวบุคคลได้อย่างตรงๆ

คู่มือแนะนำ เปรียบเสมือนสิ่งทออธิบายงานทั้งหมด

อินเทอร์เน็ต ทำเป็นรูปแบบคลิปแล้ว Upload ลง You tube และรูปแบบ Fw mail ซึ่งสามารถdownload แพทเทิร์น Paper magic เล่นที่บ้านได้ เพื่อให้ผู้ชมสามารถรู้สึกมีส่วนร่วมและสนุกกับมายากลได้จริงๆ นอกจากนี้ยังสามารถlink เข้าไปดูตัว คลิปได้ และยังมีสื่อโฆษณาแบบ pop-up ตามหน้าเว็บต่างๆ สื่อทางอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่แพร่หลายได้ง่าย รวดเร็ว และหลากหลายกลุ่มบุคคล มาก

บทที่ 4

ขั้นตอนในการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบ

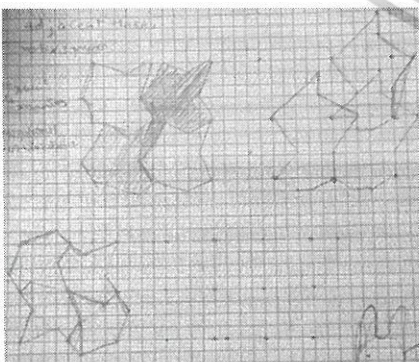
หลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูล และได้แนวความคิดของงานทั้งหมดแล้ว(Main Idea) จึงได้ทำการแยกส่วนของสื่อและออกแบบแต่ละสื่อให้อยู่ภายใต้แนวความคิดเดียวกันทั้งหมดนั่นคือ คำว่า “MAGIC” โดยวิธีการที่ใช้นี้อาจจะแตกต่างกันในแบบของแต่ละสื่อ เพื่อใช้สื่อต่างๆให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด แต่ระบบการคิดที่นำหลักการลงทางมายากลผสมผสานกับหลักการลงทางศิลปะนั้น ยังใช้เป็นหลักและใช้กับทุกสื่อ เพียงแค่การนำเสนออาจต่างไปในแต่ละสื่อ สื่อที่ใช้เป็นสื่อหลักของงานคือโปสเตอร์

ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ โปสเตอร์พบว่า เป็นสื่อที่ค่อนข้างสาธารณะและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทุกๆไป ซึ่งการออกแบบภายใต้ main idea “MAGIC” จึงใช้คำนี้ลงในโปสเตอร์เลย โดยกำหนดให้มีโปสเตอร์ทั้งหมด 5 แผ่น และแต่ละแผ่นจะปรากฏตัวอักษร M A G I และ C ตามลำดับ ใช้เทคนิคการนำเสนอคนละเทคนิคเปรียบเสมือนว่างานนี้มีนักมายากลจากต่างประเทศหลากหลายประเทศมาแสดงในงาน

แบบร่างครั้งที่ 1

เทคนิคการลงในงานศิลปะของ Esher เป็นหนึ่งในเทคนิคที่จะนำมาใช้ เนื่องจากให้ effect ทางมากลในลักษณะที่เหมือนเสกของให้หาย และกลับมาได้ จึงได้ทำการทดลองร่างภาพขึ้นมา



รูปที่ 4.1 ภาพร่างทดลองหลักการเท่ากัน

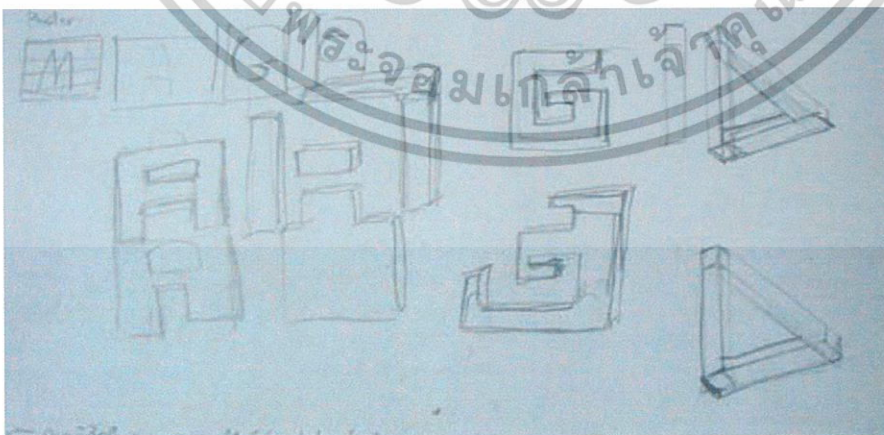
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่4.2 ภาพร่างกระดาษถ่ายและหมวก

ในขั้นต้นนั้นได้ทำการร่างแบบขึ้นมาโดยอิงกับหลักการ Symmetry ของ Escher ทำภาพให้มีลักษณะคล้ายเป็น pattern เนื่องจากว่าภาพในลักษณะนี้ จะไม่สามารถมองในครั้งเดียวได้ จากภาพถ้ามองรูปกระดาษ ก็จะไม่เห็นรูปหมวก และเมื่อตั้งใจมองรูปหมวกรูปกระดาษจะกลายเป็นพื้นหลังพร้อมกันนั้นตัวโปรสเตอร์ใหญ่จริงๆนั้นจะแทรกตัวอักษร M โดยใช้หลักการต่างกันของสี เพื่อที่เมื่อมองจากไกลๆจะเห็นตัวอักษร M และเมื่อเดินมาใกล้ๆ สีที่ใกล้เคียงทำให้ตัวอักษรหายไป

ในส่วนโปรสเตอร์อื่นๆ ได้ลองใช้แนวความคิดอื่นๆร่าง



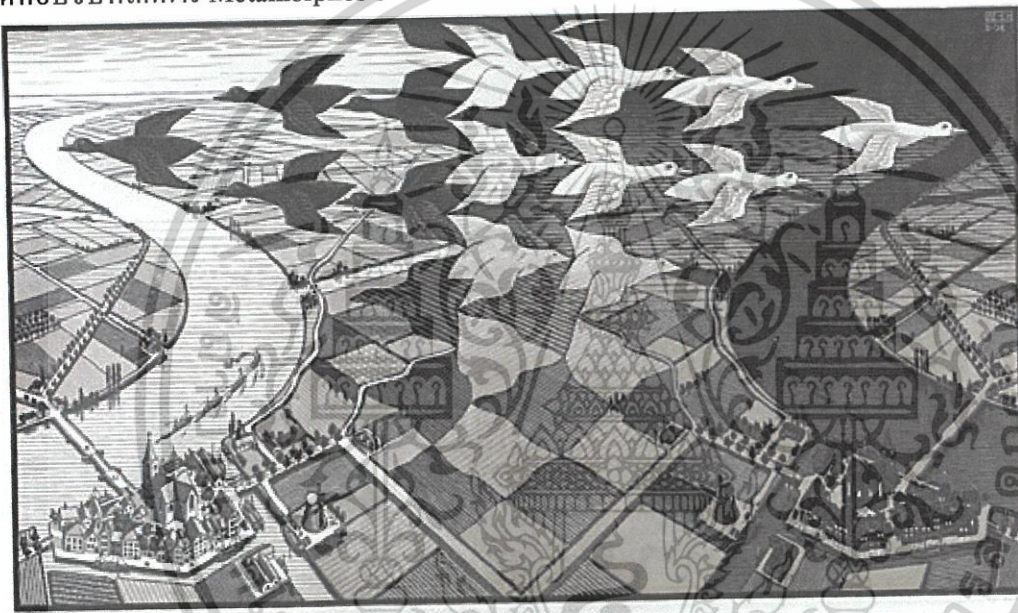
รูปที่4.3 ภาพร่างทดลองรูปแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากได้ลองร่างทั้ง 5 แบบ 5 เทคนิคดูแล้ว พบว่ามีความแตกต่างกันมากเกินไป ดูไม่เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน และเปรียบเทียบเหมือนการบังคับคนดูด้วยการเชื่อมของคำว่า M A G I C มากเกินไป ทั้งๆที่ คำนี้ควรจะเป็นการที่ทำให้คนรู้สึกจากภายในมากกว่า เสมือนการดูงานชิ้นหนึ่งแล้วพบว่า มันอัศจรรย์ Magic ซึ่งแบบร่างเช็ดแรกไม่สามารถตอบโจทย์นี้ได้ จึงได้คิดใหม่

แบบร่างครั้งที่ 2

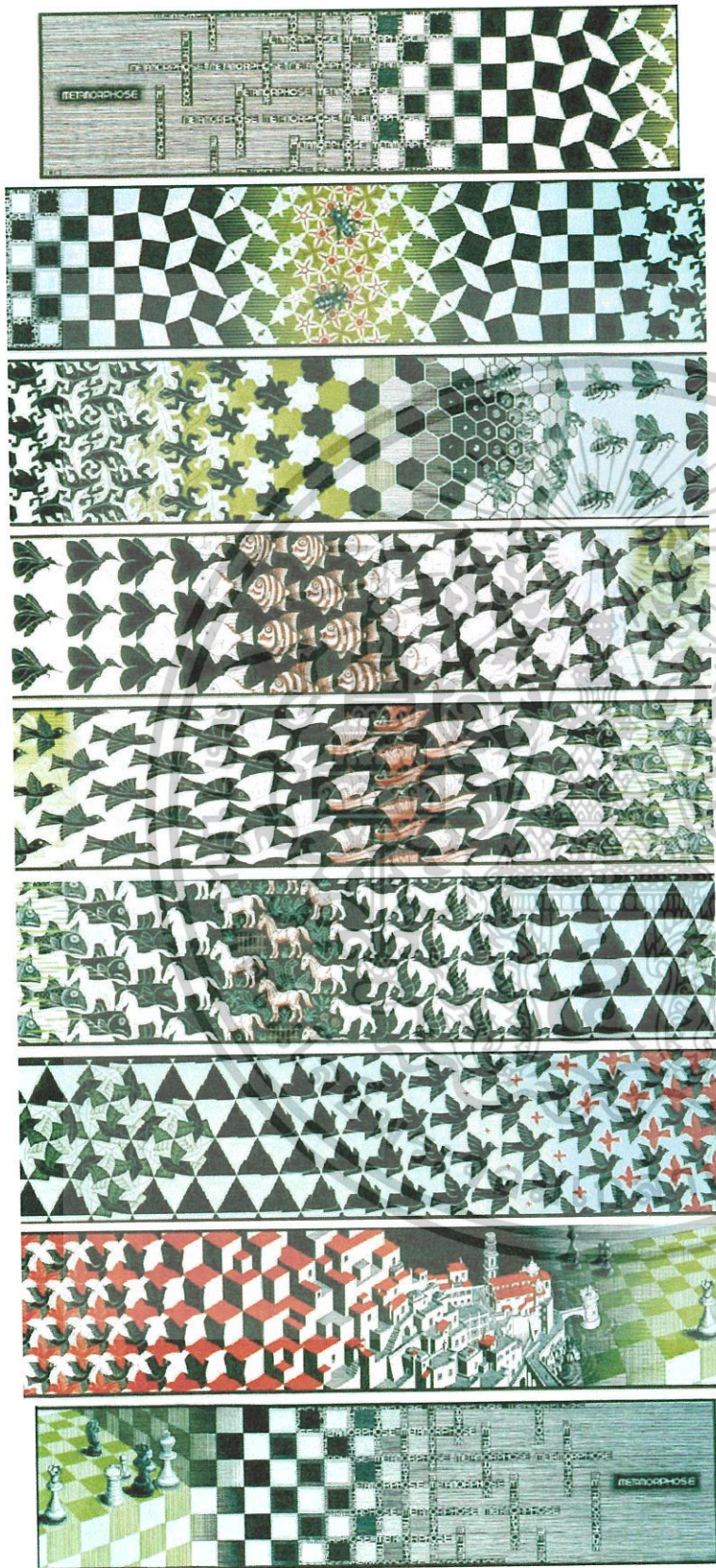
ความคิดใหม่ยังคงแนวความคิดหลักไว้อยู่ นั่นคือ MAGIC ซึ่งเรียงต่อเป็นคำนี้ 5 แผ่น แต่ครั้งนี้ ได้หยิบจับหลักการ Metamorphosis ของ Escher มีลักษณะดังนี้



รูปที่ 4.4 ภาพ Day and Night, wood cut, 1938 ของ Escher

นั่นคือมีการบิดของรูปทรงอย่างกลมกลืน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวเมื่อมองได้สายตามภาพ จะพบว่าภาพที่เคยกลายเป็นพื้นหลัง จะค่อยกลายเป็นพื้นหน้า และภาพที่กลายเป็นจุดสนใจจะค่อยๆกลายเป็นพื้นหลังไปโดยปริยาย ซึ่งพัฒนามากจากรูปแบบแรกที่ใช้หลักการเท่ากัน ซึ่งภาพในลักษณะนี้ต้องอาศัยความต่อเนื่องในการดูให้จบภาพ จึงมีลักษณะของหลักการมายากลที่นักมายากลจะต้องแสดงด้วยความต่อเนื่อง และดึงดูดผู้คนที่ไปที่จุดสนใจ ณ จุดหนึ่งแล้วทำการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ซ่อนไว้ เมื่อเสร็จแล้วจึงโชว์ให้ผู้ชมเห็น คล้ายกันภาพลักษณะนี้ผู้ชมจะถูกดึงดูดความสนใจไปที่พื้นหน้าซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ แต่เมื่อมองไล่ตามแล้วจะพบว่าพื้นหน้าได้หายไปพลันปรากฏพื้นหน้าอีกรูปขึ้นมาแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.5 ภาพ Metamorphosis II ของ Escher

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ได้ศึกษาหลักการนี้แล้วจึงนำมาปรับใช้กับโปสเตอร์นั่นคือ โปสเตอร์ 5 แผ่นมีคำว่า MAGIC โดยที่ตัวอักษรจะค่อยๆบิดและเปลี่ยนรูปเป็นภาพที่เป็นสัญลักษณ์ที่แทนคำในเรื่องของมายากล แยกได้ดังนี้

ตัว M ค่อยๆบิดกลายเป็น รูปกระต่าย และรูปกระต่ายค่อยๆบิดกลายเป็นตัว A โปสเตอร์แผ่นที่ 1 ตัว M (ซึ่งท้ายที่สุดจะมีรูปตัว M ใหญ่ปรากฏอยู่เมื่อมองไกลๆ)

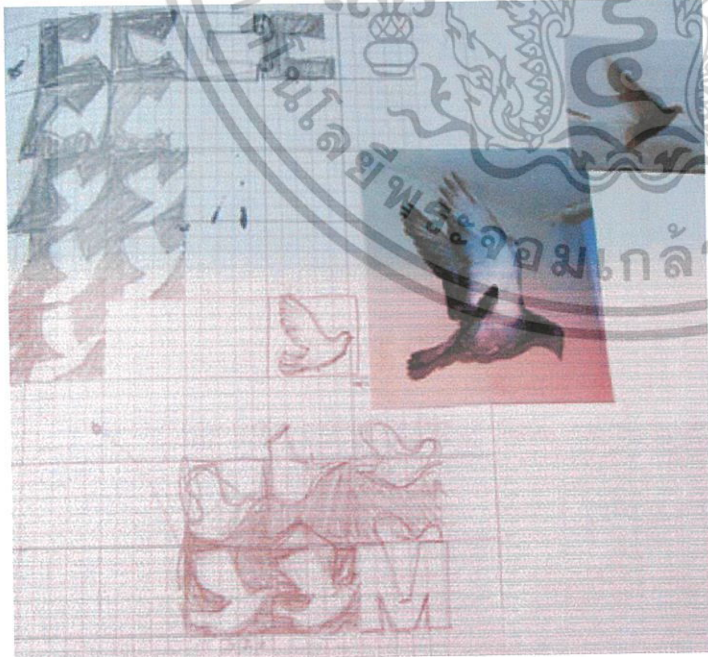
ตัว A ค่อยๆบิดกลายเป็น หมวก และหมวกค่อยๆบิดกลายเป็นตัว G โปสเตอร์แผ่นที่ 2 ตัว A (ซึ่งท้ายที่สุดจะมีรูปตัว A ใหญ่ปรากฏอยู่เมื่อมองไกลๆ)

ตัว G ค่อยๆบิดกลายเป็น ดอกจิกและโพธิ์ดำ(ซึ่งช่องว่างระหว่างนั้นจะซ่อนรูปข้าวหลามตัดและหัวใจไว้อยู่) และดอกจิกและโพธิ์ดำค่อยๆบิดกลายเป็นตัว I โปสเตอร์แผ่นที่ 3 ตัว G (ซึ่งท้ายที่สุดจะมีรูปตัว G ใหญ่ปรากฏอยู่เมื่อมองไกลๆ)

ตัว I ค่อยๆบิดกลายเป็น ไม้คทา และไม้คทาค่อยๆบิดกลายเป็นตัว C โปสเตอร์แผ่นที่ 4 ตัว I (ซึ่งท้ายที่สุดจะมีรูปตัว I ใหญ่ปรากฏอยู่เมื่อมองไกลๆ)

ตัว C ค่อยๆบิดกลายเป็น นกบิน และนกค่อยๆบิดกลายเป็นตัว M โปสเตอร์แผ่นที่ 1 ตัว C (ซึ่งท้ายที่สุดจะมีรูปตัว C ใหญ่ปรากฏอยู่เมื่อมองไกลๆ)

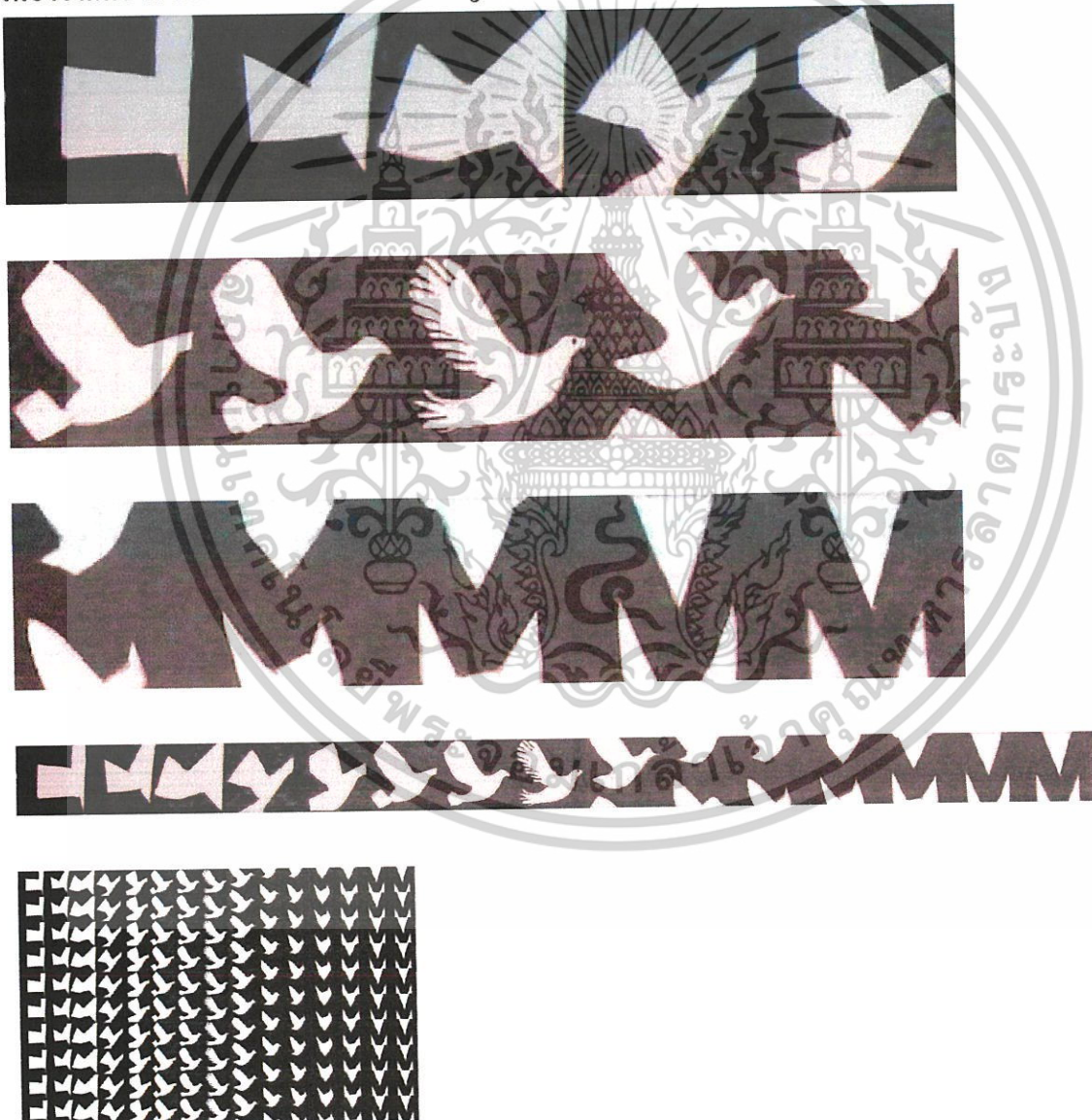
โดยที่โปสเตอร์ 5 แผ่นจะต่อกันเป็นภาพ ภาพใหญ่อีกครั้ง และสามารถแยกคิดเดี่ยวๆได้ แผ่นสุดท้าย ยังสามารถต่อกับแผ่นแรกได้อย่างแนบสนิท



รูปที่ 4.6 ภาพร่างทดลองตัวอักษร C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

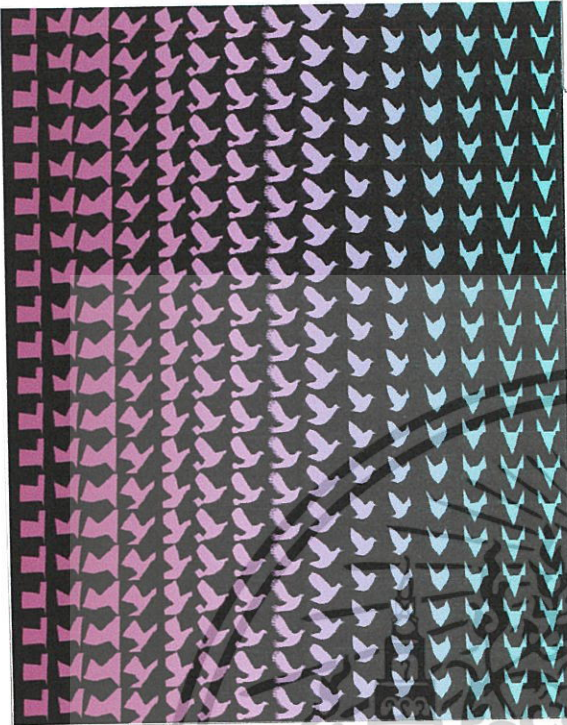
ตัวอักษรแรกทีลองทำคือตัว C ซึ่งเทคนิคที่นำมาใช้คือวาดลงในตารางและตัดสินใจใช้ปากกา marker ตัดเส้นถมดำให้เป็นสีดำแล้วจึงค่อยแยกเข้าคอมพิวเตอร์ สาเหตุที่เลือกใช้ดินสอวาดก่อนแล้วจึงใช้ปากกา marker ตัดเส้นและถมดำแทนที่จะให้คอมพิวเตอร์ทำงานในส่วนนี้ เพราะวามยากนั้นเป็นศาสตร์ที่ต้องใช้ทั้งทักษะฝีมือ ความชำนาญ ในการแสดงพร้อมกันนั้นในบางครั้งจึงใช้เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ผสมผสาน จึงตัดสินใจให้ทีมงานโปรแกรมเมอร์นี้ยังมีกลิ่นอายของการใช้มือในการลงมือทำ ตัวmarkerสีดำที่ใช้ตัดจะไม่เรียบสม่ำเสมอเป็นสีดำเดียวกันทั้งภาพสื่อให้เห็นความตั้งใจในการใช้มือทำ มิใช่การใช้คอมพิวเตอร์ล้วนๆ พอตัดเสร็จแล้วจึงใช้คอมพิวเตอร์เนื่องจากต้องการผสมผสานทั้งความชำนาญและเทคโนโลยี ซึ่งตรงตามหลักของมายากล



MEK Bangkok International
Magic Festival 2008

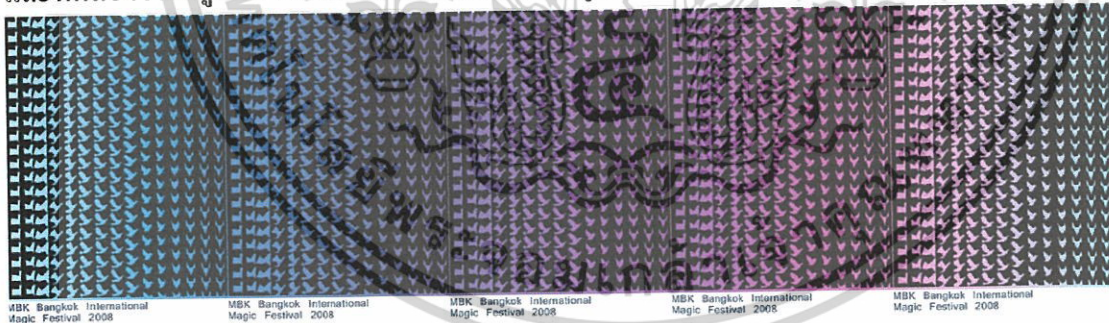
รูปที่ 4.7 ภาพร่างตัวอักษร C ที่บิดเป็นตัว M

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



MBK Bangkok International
Magic Festival 2008

รูปที่ 4.8 ภาพร่างโปสเตอร์ตัวอักษร C
และทดลองวางสีคู่ทั้ง 5 แผ่น เมื่อเสร็จจะออกมาในรูปแบบนี้



รูปที่ 4.9 ภาพร่างตัวอย่างการไล่สีโปสเตอร์ 5 แผ่น

สีที่ใช้พยายามใช้โทนฟ้า ม่วง ชมพู แกรมเขียวเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความถี่กลับ ใช้วิธีไล่สีในคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดความรู้สึกรวดของการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ามาในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เมื่อลองนำแบบร่างนี้ไปให้อาจารย์ อาจารย์วิจารณ์ว่ายังน่าเบื่อเกินไปถ้าทั้ง 5 แผ่นมีแต่ในลักษณะนี้ คือตัวรูปแปรเปลี่ยนอยู่แค่ในช่องๆเดียว ทั้งนี้อาจารย์แนะนำให้ลองเพิ่มขนาด ลดขนาด ขยาย หด ภาพเพื่อเพิ่มลูกเล่น ความตื่นเต้น และน่าสนใจ จึงได้ลองกลับไปทำใหม่อีกครั้ง

แบบร่างขั้นสุดท้าย

ได้นำคำแนะนำของอาจารย์มาปรับใช้ โดยมีทั้งการเพิ่มขนาด เพิ่มจำนวน ลดขนาด การกะระยะในแบบที่ใหม่เพื่อให้ภาพดูมีมิติ ไม่แบนมากเกินไป



รูปที่ 4.10 ภาพร่างตัวอักษร C-M

หลังจากร่างจึงนำมาสแกนและตกแต่งให้ภาพเนียนขึ้นในคอมพิวเตอร์



รูปที่ 4.11 ภาพตัวอักษร C-M

เมื่อตกลงใจว่าจะใช้รูปแบบตัว C ในแบบนี้จึงลองทำเป็นโปสเตอร์ใหญ่ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่4.12 ภาพตัวอักษรC

ผลออกมาเป็นที่น่าพอใจ จึงได้ร่างแบบอื่นๆ



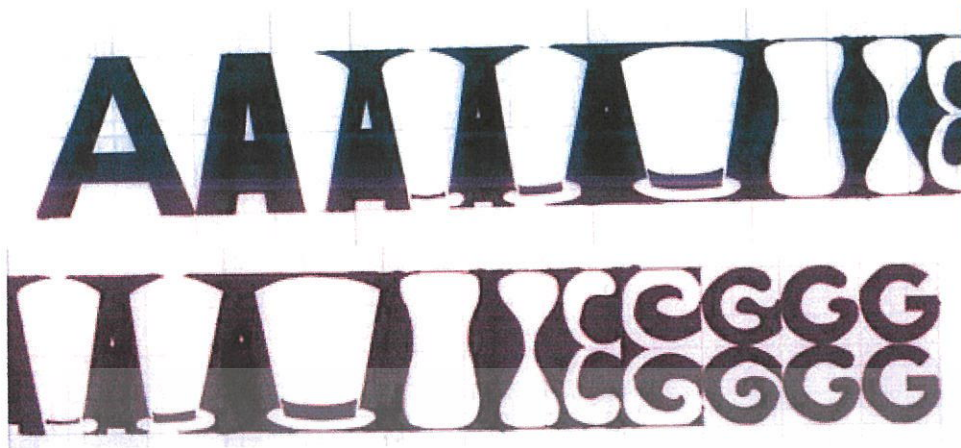
รูปที่ ภาพร่างตัวอักษร M-G



รูปที่4.13 ภาพตัวอักษร M-A

ตัวอักษร M ที่บิดเป็นกระต่าย แล้วจึงบิดเป็นตัวอักษร A ใหญ่ ซึ่งใช้เทคนิคขยายภาพจากตอนแรกที่มีอยู่แค่ช่องเดียวแต่ได้เพิ่มให้ใหญ่ขึ้นเป็น4ช่อง เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อมากเกินไป ทั้งยังเป็นการปูทางให้กับแผ่นที่ 2 ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.14 ภาพร่างตัวอักษร A-G



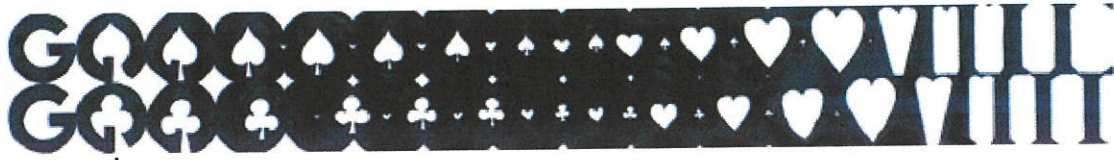
รูปที่ 4.15 ภาพตัวอักษร A-G

ตัวอักษร A ที่บิดกลายเป็นหมวก ขนาดที่ใหญ่ขึ้นเพื่อให้ดูสมจริงเมื่อเทียบกับขนาดของตัว
กระต่าย และสุดท้าย ลดขนาดลงให้เหลืออยู่แค่ช่องเดียวแบบเดิม รูปแบบในการแยกตัวของพื้นที่สี
ขาวในรูปได้แยกออกเป็น 2 แบบคือม้วนขึ้น และรูปล่างม้วนลงเป็นการปูทางและบอกใบ้ให้แผ่น
ตัว G ต่อไป



รูปที่ 4.16 ภาพร่างตัวอักษร G-I

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.17 ภาพตัวอักษร G-I

ตัวอักษรตัว G ที่บิดเป็นรูปแบบต่างๆของไฟ นั่นคือ ดอกจิก โพธิ์ดำ หัวใจ หลามตัด โดยให้ตัว G ในบรรทัดบนบิดเป็น โพธิ์ดำ บรรทัดล่างบิดเป็นดอกจิกส่วนพื้นที่ระหว่างตัวอักษรให้เป็น หลามตัด และหัวใจซึ่งตัวโพธิ์ดำและดอกจิกจะค่อยๆลดขนาดให้เล็กในขณะที่หัวใจจะเพิ่มขนาดและบิดเป็นพื้นหลังของตัว I ในที่สุด ตัวภาพทั้งหมดมีความต่อเนื่องกัน



รูปที่ 4.18 ภาพร่างตัวอักษร I-C

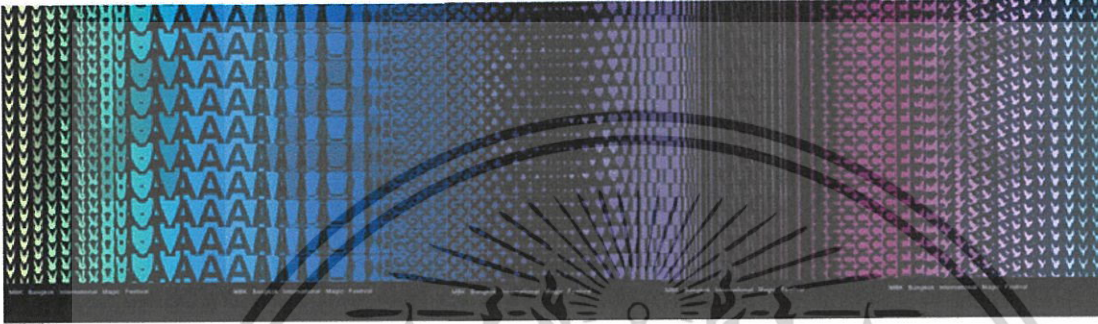


รูปที่ 4.19 ภาพตัวอักษร I-C

ตัว I นั้นบิดเป็นไม้ค้ำ ซึ่งใช้การข่นระยะ และการเว้นพื้นที่ให้ถ่วงเพื่อเกิดระยะขึ้นในภาพในขณะที่ไม่ค้ำก็มีการเอียงและบิดตัวเสมือนกำลังร้ายเวทมนต์อยู่ แล้วจึงบิดอีกครั้งเป็นตัว C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากทั้งหมดจึงทำการใส่สี ปรับสีตรงพื้นที่ของตัวอักษรตัวใหญ่ๆ แล้วลองนำมาเรียงขึ้นอีกครั้ง ซึ่งตัวอักษรตัวใหญ่นั้นจะเห็นเฉพาะเมื่ออยู่ไกลๆ ถ้าเดินเข้ามาใกล้ๆ ตัวอักษรเหล่านี้จะหายไป คล้ายกับการลวงผู้คนที่ว่ามี แล้วเสกให้หายไปเหมือนกับไม่มีสิ่งนั้นอยู่ นั่นคือมายากล



รูปที่4.20 ภาพโปสเตอร์ของงานเมื่อเรียงครบ5แผ่น

ขั้นตอนการออกแบบสูจิบัตร

สูจิบัตรนั้นคือส่วนที่แสดงรายละเอียดทั้งหมดของงาน ถือว่าเป็นอีกส่วนหนึ่งของงานใหญ่ จากแนวคิดนี้จึงได้นำองค์ประกอบของตัวโปสเตอร์ใหญ่มาใช้ในการออกแบบ โดยออกแบบให้เป็นไฟ ซึ่งไฟนั้นเป็นสิ่งที่นักมายากลพกดติดตัวและเล่นกันมาตั้งแต่โบราณ เพราะพกดพาดวงเล็ก ใช้การง่าย ไฟจึงแทนความหมายของสิ่งที่พกดได้ในที่นี้ พร้อมกันนั้นยังได้แทรกรายละเอียดของงานไว้ด้านใน ให้ดูครั้งแรกเหมือนมีไฟวางอยู่ให้ผู้ชมหยิบเลือกได้ เปรียบว่าผู้ชมสามารถหยิบไฟในการแสดงได้เอง จากนั้นเมื่อเปิดมาดูไฟด้านในจึงซ่อนรายละเอียดของนักมายากลที่มาแสดงอยู่ในงาน ตัวไฟออกแบบโดยใช้ลวดลายที่ดึงดูดประกอบและรูปภาพมาจากโปสเตอร์ใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 1



รูปที่ 4.21 ภาพร่างดินสอของสูจิบัตร

ในรูปแบบภายในที่จะแสดงประวัติของนักมายากลได้ลองใช้รูปแบบที่เป็นเวที เหมือนนักมายากลกำลังแสดงอยู่บนเวทีโดย องค์ประกอบในภาพนั้น ใช้เป็นผ้าม่านที่ลองตัดทอนแล้ว

schedule

MBK center 18 January 2008
 10.30a.m. open dealer
 12.00a.m. open have street performer magic and juggling and dealer
 1.00 p.m. stage opening
 1.30p.m.-4.00p.m. stage competition
 4.00p.m.-5 p.m. street performer
 5.00p.m.-5.30 present give awards
 5.30p.m.-8.00p.m. stage gala guest show finale.

Guest Show

Teow Fee Loong (Malaysia)

Mr. Teow Fee Loong is one of the legend in our Malaysia magic scene. He started his magic career in year 1960 and during that time, he was performing in a circus. From circus, he venture into performing in night club, local and overseas. During his 20 years of performing, he has been to Indonesia, Japan, Taiwan, Thailand, Brunei, Singapore, Korea and India. He quit performing and venture into business but his love for magic never end. 3 years earlier, he decided to open up his 1st magic shop Magic Ring at Berjaya Times Square and now it is the most complete magic shop in the whole Asia. He is also the President of Magic Ring Club & AMA (Malaysia).

Vincent Ian (Malaysia)

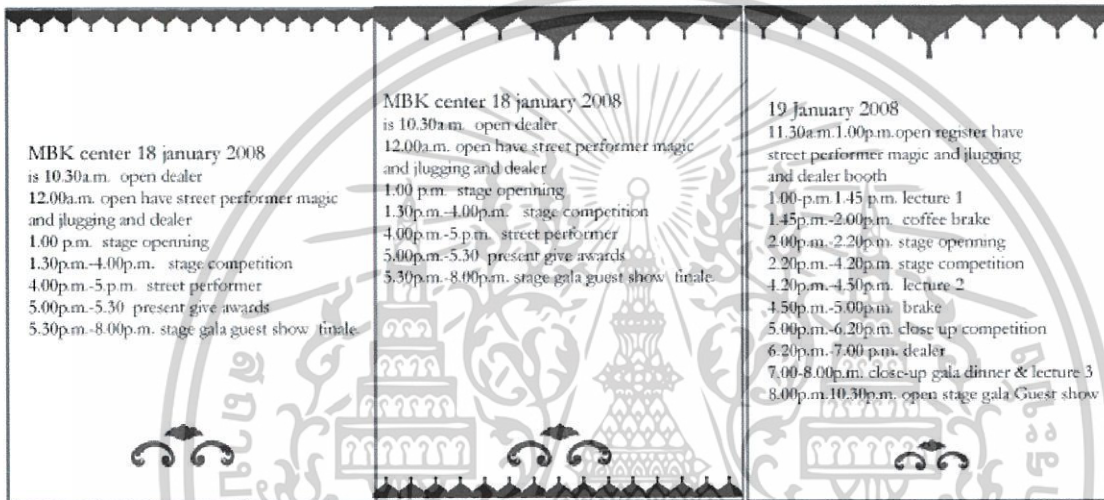
Vincent started his magic at the age of 7 from the first trick in The Safety Pin Escape that he learned from magician at a "pasar malam" (night market). Nothing can stop him in magic from that day onwards. So after he graduated from college, he decided to be professional magician. Besides that, he was also the founder of an event management company namely Illusion Works.

รูปที่ 4.22 ภาพร่างรูปแบบด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนด้านในที่จะต้องแสดงรายละเอียดของนักมายากล แถบด้านบนแสดงถึงผ้าม่านตัดทอน ค้างกล่าวไปในตอนต้น ทดลองใส่ภาพนักมายากลแบบมีสีไปเลย แต่พบว่าไม่เข้ากับตัวงาน รวมถึงตัวอักษรลองใช้ตัวอักษรแบบที่ไม่มี serif พบว่า ทำให้งานดูจืดและทำให้ขาดเอกลักษณ์ของตัวงานไป

แบบร่างครั้งที่2

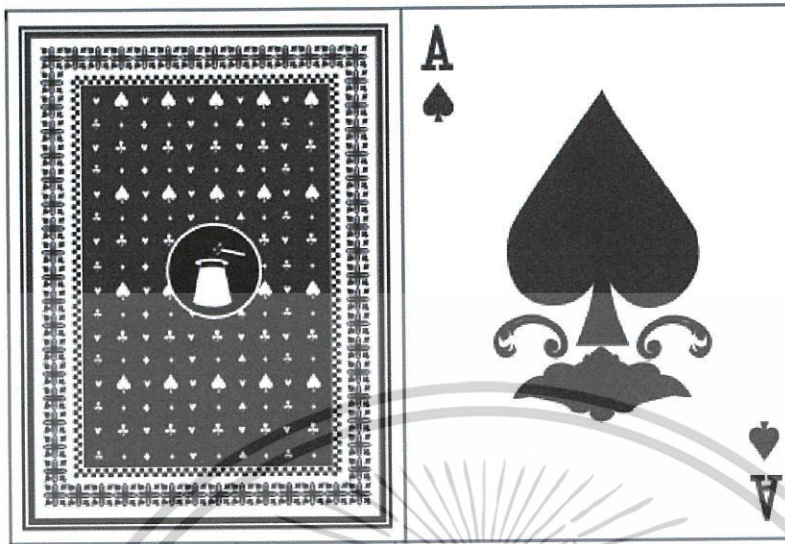


รูปที่4.23 ภาพร่างตารางเวลา

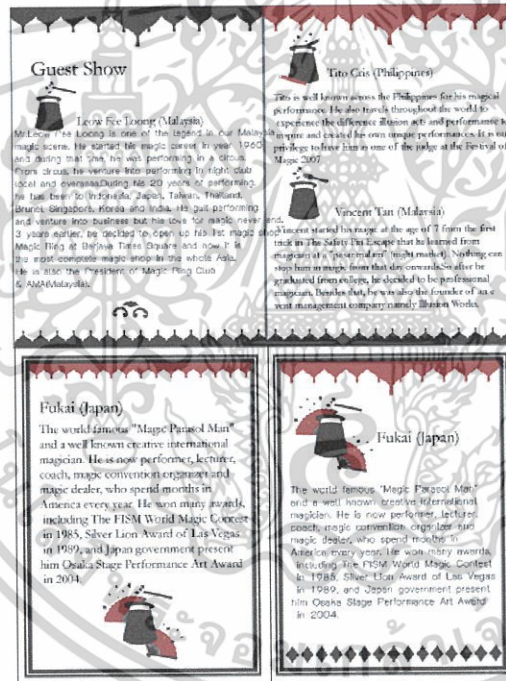


รูปที่4.24 ภาพร่างตารางเวลาหลายๆแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.25 ภาพร่างปกซึ่งเป็นรูปไพ่



รูปที่ 4.26 ภาพแบบร่างเนื้อหาด้านใน(Guest show)

ทดลองจัดวางในหลายๆแบบดู เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ทั้งนี้ในบางรูปแบบได้นำองค์ประกอบของไพ่ และจากโปรสเตอร์มาใส่ด้วย ในส่วนของรูปไพ่A ไพ่ที่ค่านั้นยังพบว่ายังเรียกกันไป ควรมีรายละเอียดของความเป็นไพ่มากกว่านี้ เนื้อหาด้านในหลังจากแบบแรกที่ใช้เป็นภาพคนแล้วพบว่าไม่เข้ากับเนื้อหาจึงเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์แทน โดยแนวความคิดมาจากตัวสัญลักษณ์นั้นคือหมวก แต่มีหลากหลายอุปกรณ์เสริมตามแต่ความถนัด และลักษณะของนักมายากลที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการแสดง การนำเสนอที่ต่างกันไป โดยสื่อเป็นตัวคนของแต่ละคนอย่างชัดเจน ในขั้นนี้
ได้ทดลองจัดวางดูในหลายๆรูปแบบ
แบบร่างขั้นสุดท้าย



รูปที่ 4.27 ภาพตารางเวลางาน

ตารางเวลางานจะอยู่ด้านใน (ปกด้านใน) เป็นส่วนของปก ซึ่งมีการพับทบกันกลายเป็นปกไฟ้อีกที

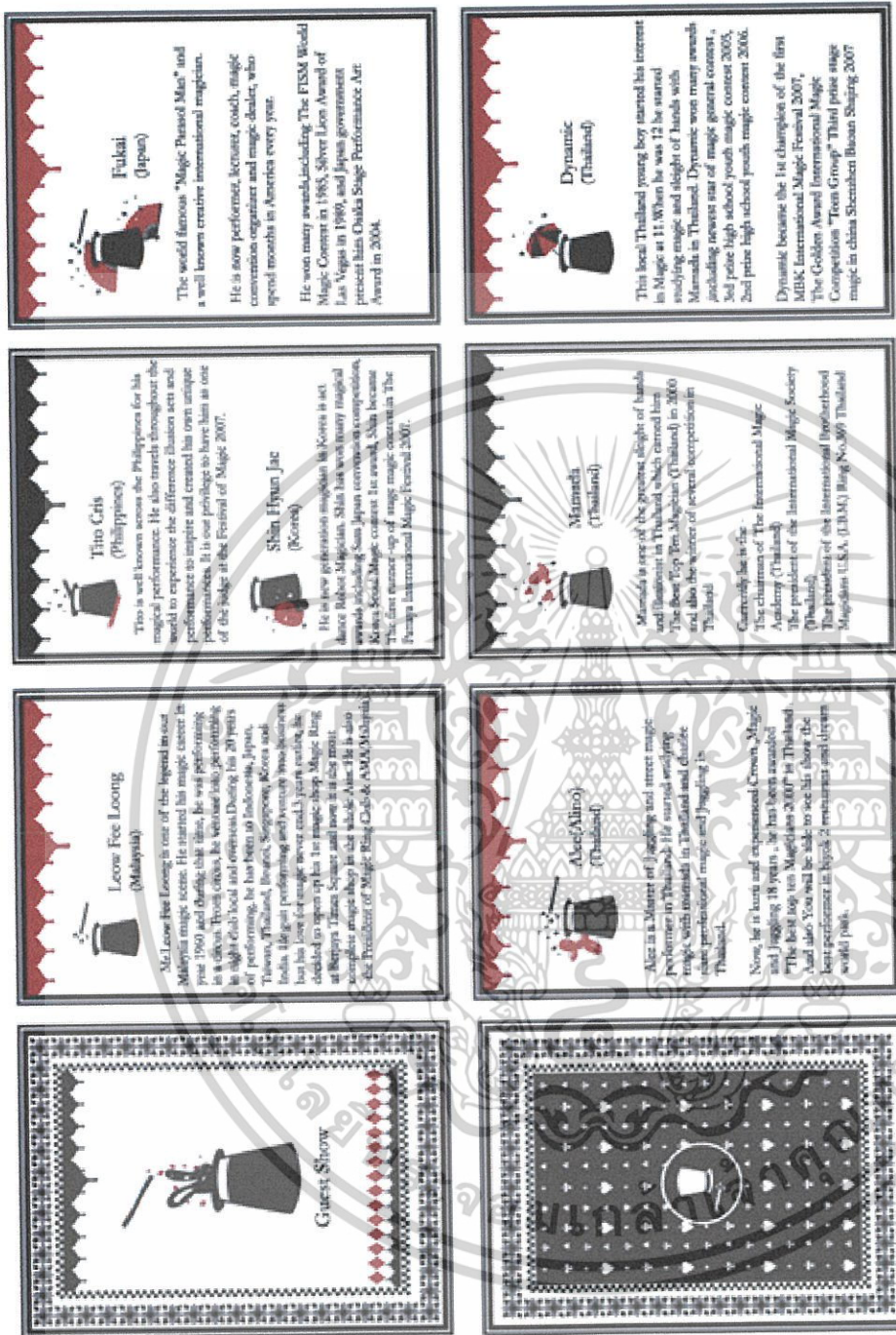
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.28 ภาพปกด้านนอก

ส่วนตรงนี้จะประกบกับส่วนปกด้านใน ภาพข้างต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.29 ภาพเนื้อหาด้านในแผ่นหน้า
 ส่วนนี้เป็นส่วนของรายละเอียด Guest Show แผ่นนี้จะถูกพับและซ่อนอยู่ในกรอบปกที่ห่อหุ้ม
 เป็นรูปไฟอิกที เหมือนว่ามีแผ่นนี้อยู่ คล้ายกับการเสกแผ่นนี้ขึ้นมาจากไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

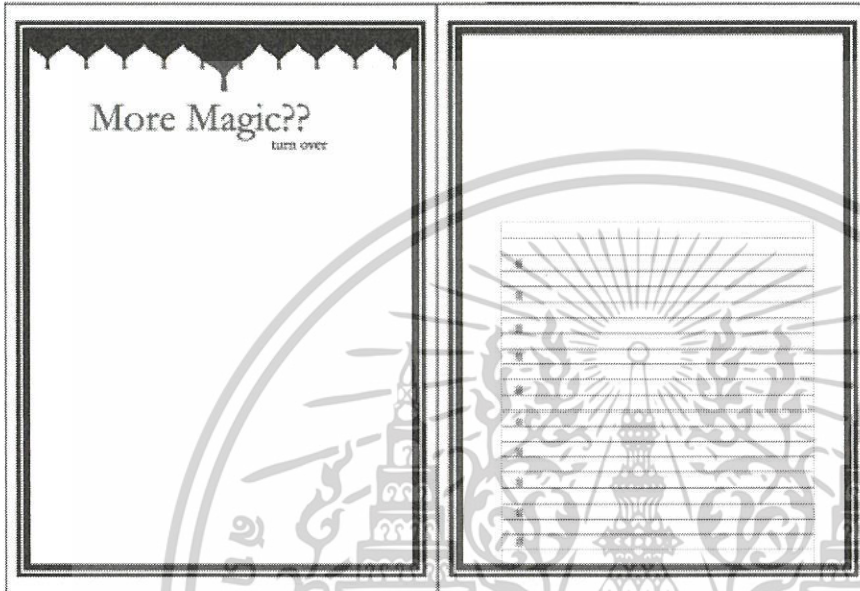


รูปที่ 4.30 ภาพเนื้อหาด้านในแผ่นหลัง
 แผ่นนี้เป็นแผ่นเดียวกับภาพข้างต้นแต่เป็นอีกด้านหนึ่ง ประคบกันพอดีกับแผ่นข้างต้นและ
 พับออกมากลายเป็น ไฟซึ่งมีขนาดเล็กกว่า ซ่อนอยู่ด้านในไฟใหญ่อีกที

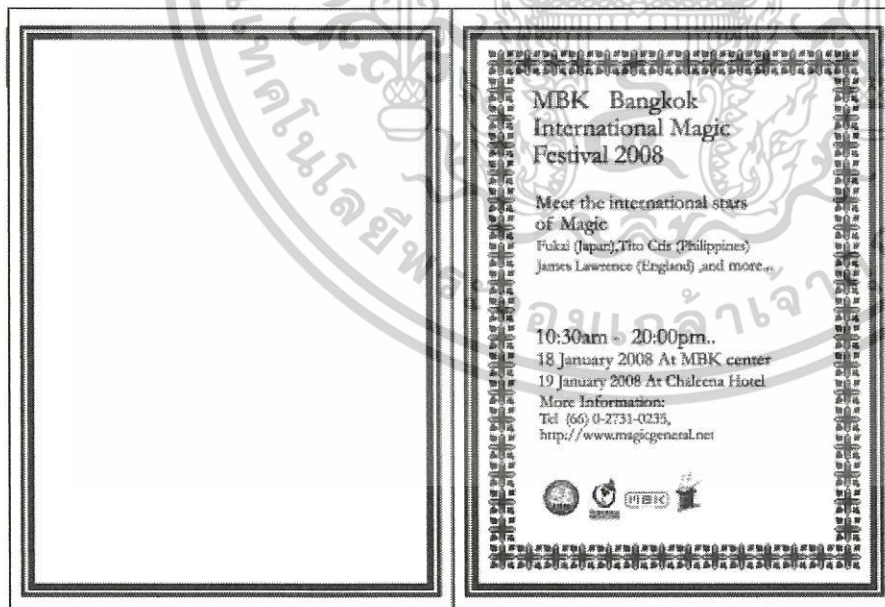
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการออกแบบบัตรเชิญ

นำหลักการมาสากล ผสมกับเทคนิคการเลื่อน เปลี่ยนภาพของกระดาษ เป็นที่มาของการออกแบบบัตรเชิญ โดยหลักการที่ใช้นั้นเป็นหลักการ การเปลี่ยนสิ่งของ Transformation ผสมกับหลักการ Production คือเปลี่ยนจากภาพตัวอักษรให้กลายเป็นรูปภาพขึ้นมา



รูปที่4.31 ภาพกรอบด้านหน้าของบัตรเชิญ



รูปที่4.32 ภาพแผ่นด้านหลังของบัตรเชิญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตรงส่วนกรอบด้านหน้า หน้าทางขวาจะพับมาประกบกันกับอีกฝั่งและเจาะรูไปตามเส้นแนวขวาง เส้นเว้นเส้น ให้มีลักษณะเป็นซี่ๆ เพื่อปกปิดภาพอีกภาพที่อยู่ด้านใน ทำให้การมองเห็นจะเห็นภาพหนึ่ง แต่เมื่อเลื่อนภาพด้านในอีกเล็กน้อยภาพจะเปลี่ยนกลายเป็นอีกภาพหนึ่งคล้ายเสกให้เปลี่ยนแปลง ส่วนแผ่นด้านหลังนี้จะประกบกับแผ่นด้านหน้าเป็นแผ่นเดียวกันอีกที(มีหน้า-หลัง) โดยองค์ประกอบต่างๆ ได้ดึงมาจากสัญลักษณ์โบราณอีกทีเพื่อให้เป็นรูปแบบเดียวกันแต่ต่างเทคนิควิธีการ



รูปที่ 4.33 ภาพด้านในของบัตรเชิญ

ตรงภาพด้านในจะตั้งเกตุว่าเป็นซี่ ภาพจริงตรงกระดาษจะถูกตัดให้เห็นแค่หูโพล์มา แทนเป็นคำพูดว่า “คิง” เพราะตามปกติ เมื่อผู้พบเห็นหูกระดาษโพล์มาข้อมคั้งขึ้นมาอยู่แล้ว และมีคำที่เป็นคำร้ายมนต์อยู่ก่อนคล้ายกับการเสก ขึ้นมา

ขั้นตอนการออกแบบ และทดลอง สื่อทางอินเทอร์เน็ต

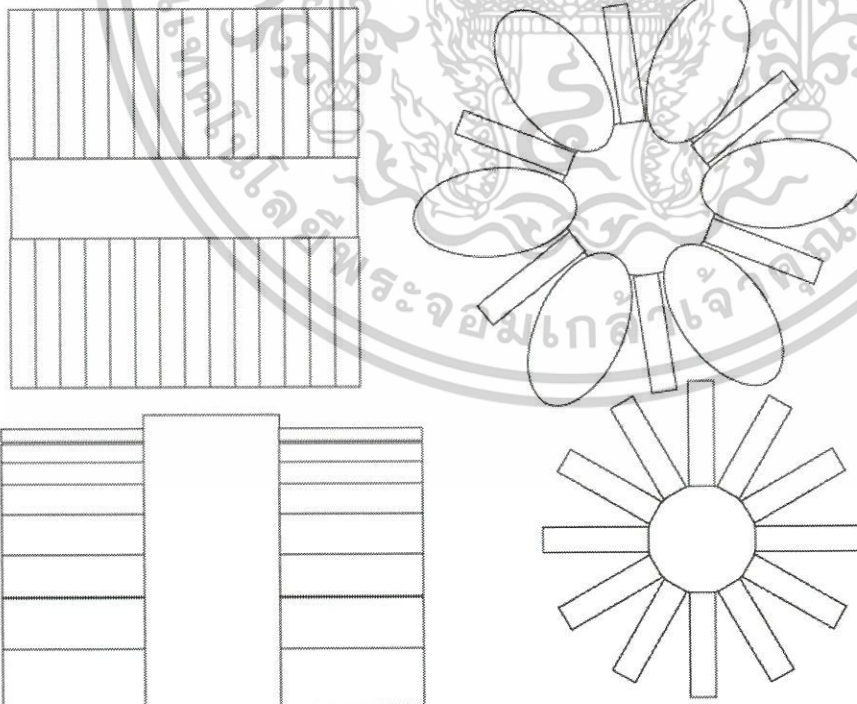
เนื่องจากปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการติดต่อสื่อสารของผู้คน แพร่หลายได้รวดเร็ว กว้างขวาง เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายกลุ่ม ดังนั้นการประชาสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตจึงเป็นอีกสื่อหนึ่งที่น่าสนใจ โดย แนวความคิดข้าพเจ้ายังคงเดิมที่ยึดหลักการมายากลและคำว่า MAGIC เป็น main idea เมื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับสื่อทางอินเทอร์เน็ตแล้วพบว่า จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบมาในรูปแบบที่ผู้คนสามารถนำมาขยายๆมาเล่นได้ด้วยตัวเองที่บ้าน สื่อที่สนใจทำคือในรูปแบบของ FW Mail ซึ่งแพร่หลายได้ค่อนข้างรวดเร็ว จาก1เป็น10ได้เลย แต่ข้อเสียของ FW mail คือ อาจถึงมือผู้รับเมื่อสายไปแต่จุดประสงค์ของงานนี้จริงๆคือการที่เพิ่มจำนวนผู้รับรู้ว่า เทศกาลนี้อยู่ จึงไม่เป็นปัญหามากเพราะแค่มีผู้รับรู้ว่าม้งานนี้และสนใจ วันอาจจะผ่านไปแล้วแต่ งานนี้มีจัดขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเมื่อเขาสนใจย่อมกระตือรือร้นที่จะหาวันเวลาในครั้งต่อไปที่จะจัดเอง นอกจากนี้สิ่งที่คู่กันคือClip VDO ซึ่งเป็นคลิปใช้โปรโมทสื่อนี้อีกที ในส่วนนี้เมื่อผู้ชม ุแล้วและสนใจมาขยายที่อยู่ในคลิป ย่อมตามหา Download ในเวปไซด์ของเทศกาลนี้ต่อไปเอง

ดังนั้นการออกแบบ "สื่อ" ที่ให้ผู้ชมสนใจ และสามารถ Download ไปเล่นและสนุกเองได้ที่บ้านนั้น ย่อมต้องมีความง่ายต่อการเล่น แต่ให้ผลที่น่าอัศจรรย์ (MAGIC) นั่นเอง ข้าพเจ้าจึงทำการค้นคว้าหลักการวิทยาศาสตร์ และผสมผสานเข้ากับศิลปะ (ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่า วิทยาศาสตร์คือส่วนหนึ่งของมายากล) จึงได้ออกแบบออกมาเป็นกระดาษแพทเทิร์น ที่ print นำมาตัดเล่นเองได้ที่บ้าน ออกมา โดยวิธีการเล่นนั้น ข้าพเจ้าได้ทำตัวอย่างออกมาในคลิปวิดีโออีกครั้งหนึ่ง หลักวิทยาศาสตร์ที่นำมาใช้คือเมื่อนำกระดาษที่มีรอยพับวางไว้บนน้ำ น้ำจะซึมเข้ากระดาษ ทำให้เส้นใยกระดาษตึงตัวและกางรอยพับจะคลี่ กางออกมาเกิดการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น

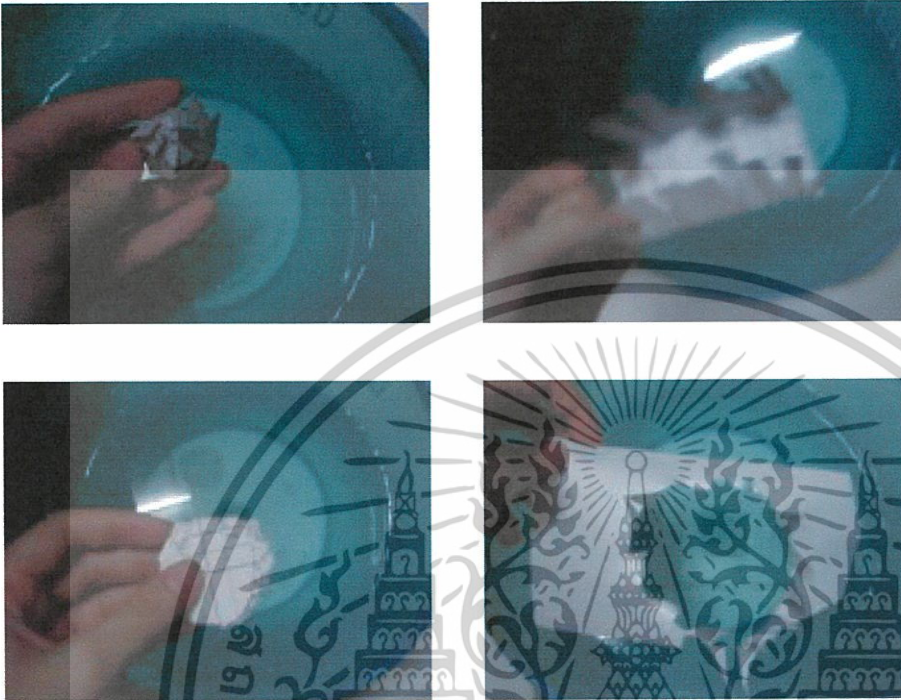
แบบร่างครั้งที่ 1



รูปที่4.34 ภาพแบบร่างทดลองรูปแบบกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

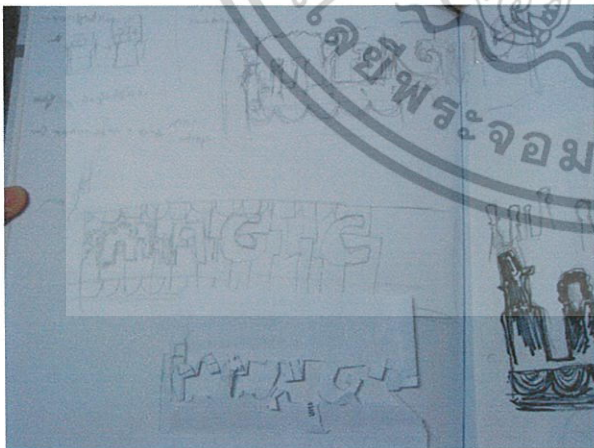
ในขั้นต้นข้าพเจ้าได้ลองพับและทดลองการคลี่ตัวของกระดาษในรูปแบบต่างๆของกระดาษ
ดูก่อนเพื่อหาเทคนิคและความเป็นไปได้ในการออกแบบแพทเทิร์น



รูปที่4.35 ภาพการทดลองแบบร่างกับน้ำ

แบบร่างครั้งที่ 2

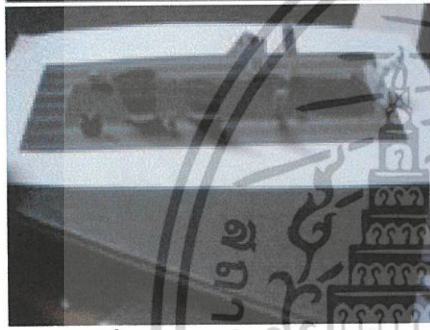
จากการทดลองในหลากหลายรูปแบบและเทคนิคการพับแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้ลองร่างและออกแบบ
แพทเทิร์นที่เป็นหัวใจของงาน นั่นคือ แพทเทิร์น MAGIC



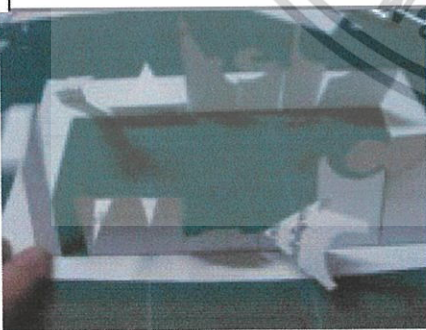
รูปที่4.36 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดคือการที่ส่วนต่างๆเมื่อพับลงมาแล้วเป็นคำว่า MAGIC โดยในขั้นต้นได้ลงร่างให้แต่ละส่วนที่เป็นส่วนเว้าโค้งของตัวอักษรสามารถมองเป็นรูปนักมายากลที่จะมาเล่นในงานหรือองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง แต่เมื่อทดลองพบว่าอ่านได้ยากเกินไปไม่เหมาะสม จากนั้นได้ลงร่างหลายๆแบบดู



รูปที่4.37 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC2 และการทดลอง



รูปที่4.38 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC3 และการทดลอง

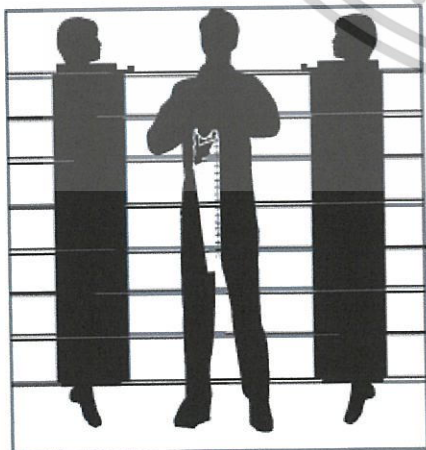
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่4.39 ภาพร่างแพทเทิร์น MAGIC4 และการทดลอง

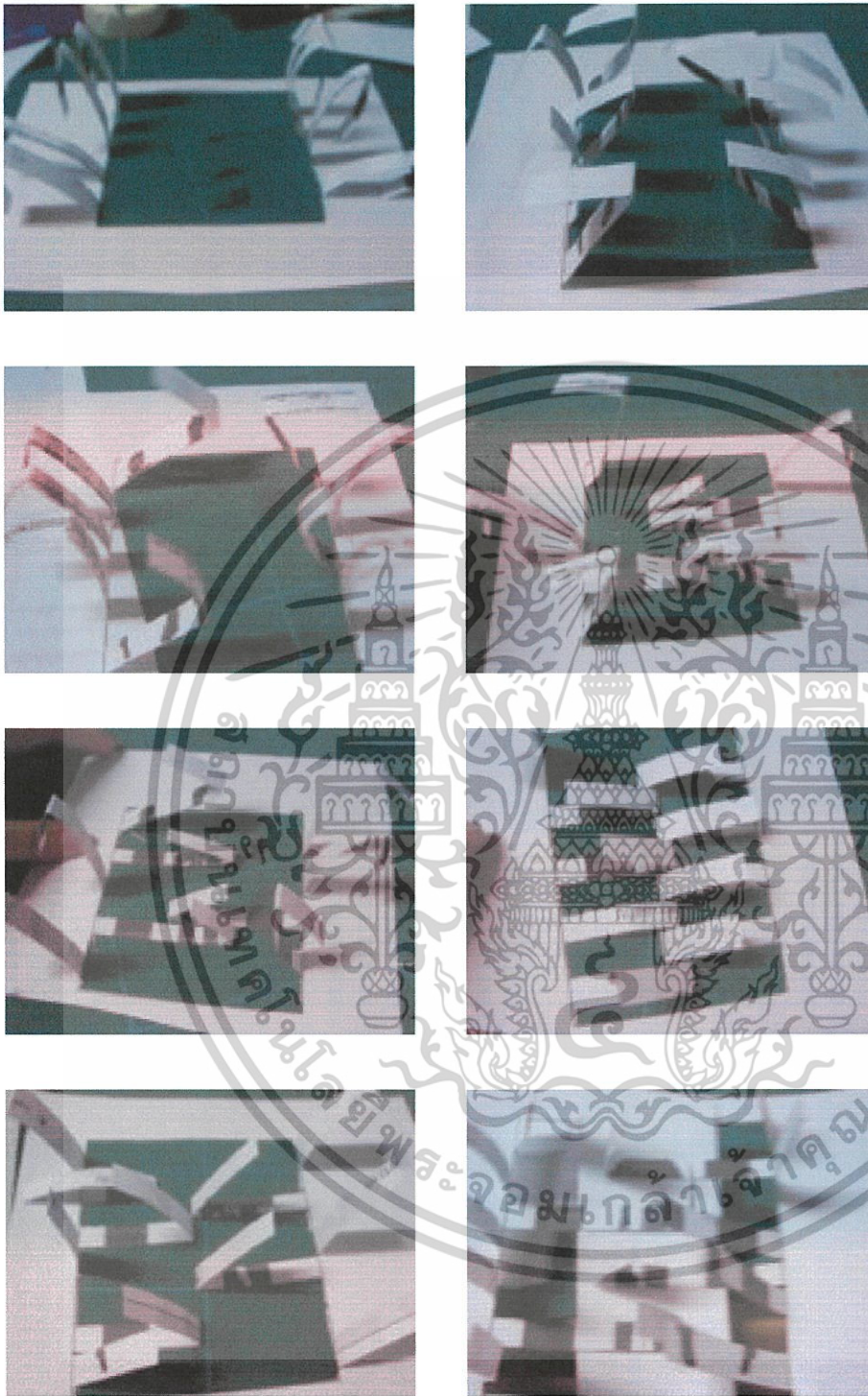
นอกจากแพทเทิร์น MAGIC แล้วข้าพเจ้ายังได้สร้างแพทเทิร์นในแบบอื่นๆเป็นแพทเทิร์นเปิดตัวก่อนด้วย ทั้งคลิปนั้นจะประกอบไปด้วย แพทเทิร์นคนถูกตัดตัว แพทเทิร์นนักมายากลแพทเทิร์นดอกไม้บาน และสุดท้ายจึงจะเป็นแพทเทิร์น MAGIC แต่ละแพทเทิร์นจะเพิ่มระดับความยากและเทคนิคขึ้นไปตามลำดับ และความหมายองค์ประกอบของแต่ละชุดนั้นเกี่ยวข้องกับมายากลทั้งสิ้น นั่นคือ

แพทเทิร์นคนถูกตัดตัว จะเป็นภาพนักมายากลตัดตัวผู้หญิงเป็นชิ้นๆ (ตัวแพทเทิร์นจึงจะถูกย่อเป็นเส้นๆชิ้นๆ ข้าพเจ้าได้ทำการทดลองตัดและพับในหลายรูปแบบ(ทดลองไปทั้งหมด12ครั้ง) จึงจะได้แบบที่สมบูรณ์ที่สุดในการคลี่คลายกระดาษเมื่อวางลงน้ำ



รูปที่4.40 ภาพร่างแพทเทิร์นคนถูกตัดตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

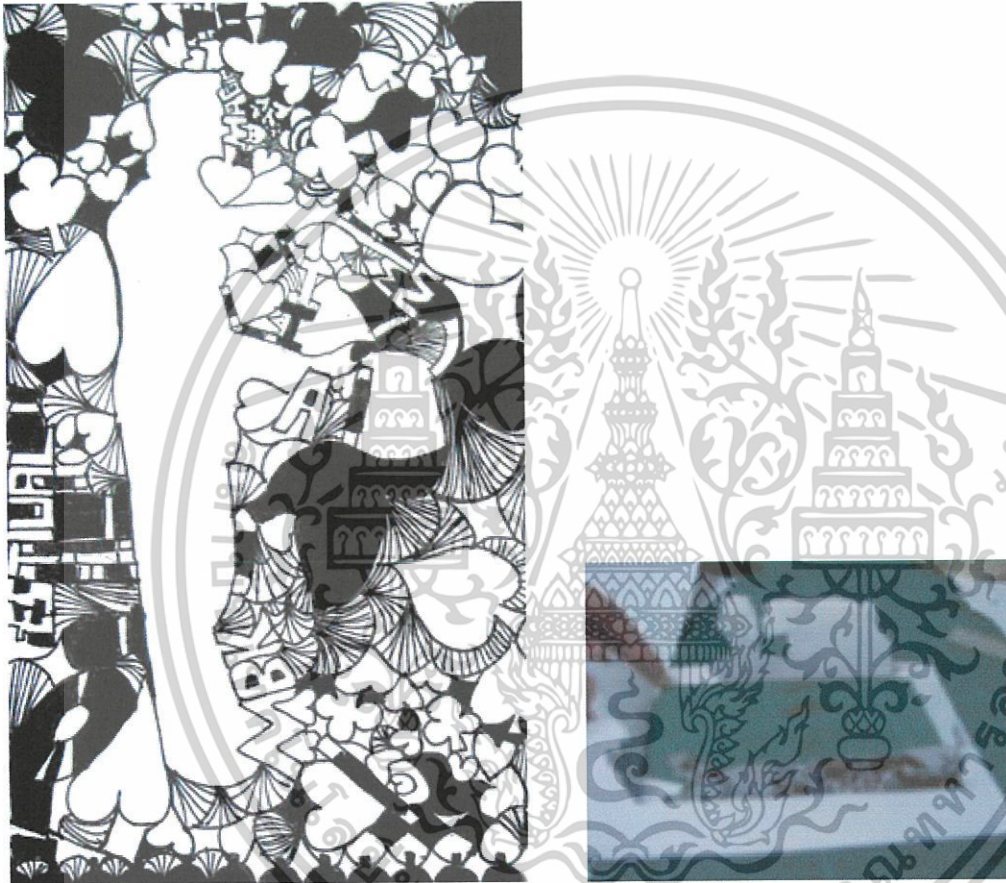


รูปที่ 4.41 ภาพตัวอย่างการทดลองบางส่วนของแพทเทิร์นคนถูกตัดตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างทั้งหมดนั้นได้ลองทำหลายเทคนิค ไม่ว่าจะเป็นการพับ2ทบ(เพื่อให้วางลงน้ำแล้วเกิด effect 2 ครั้ง) การลองวางไปกระดาษบางส่วนไว้ที่น้ำไปแล้วก่อนบ้าง ซึ่งแต่ละภาพแทนการทดลองในแต่ละครั้ง

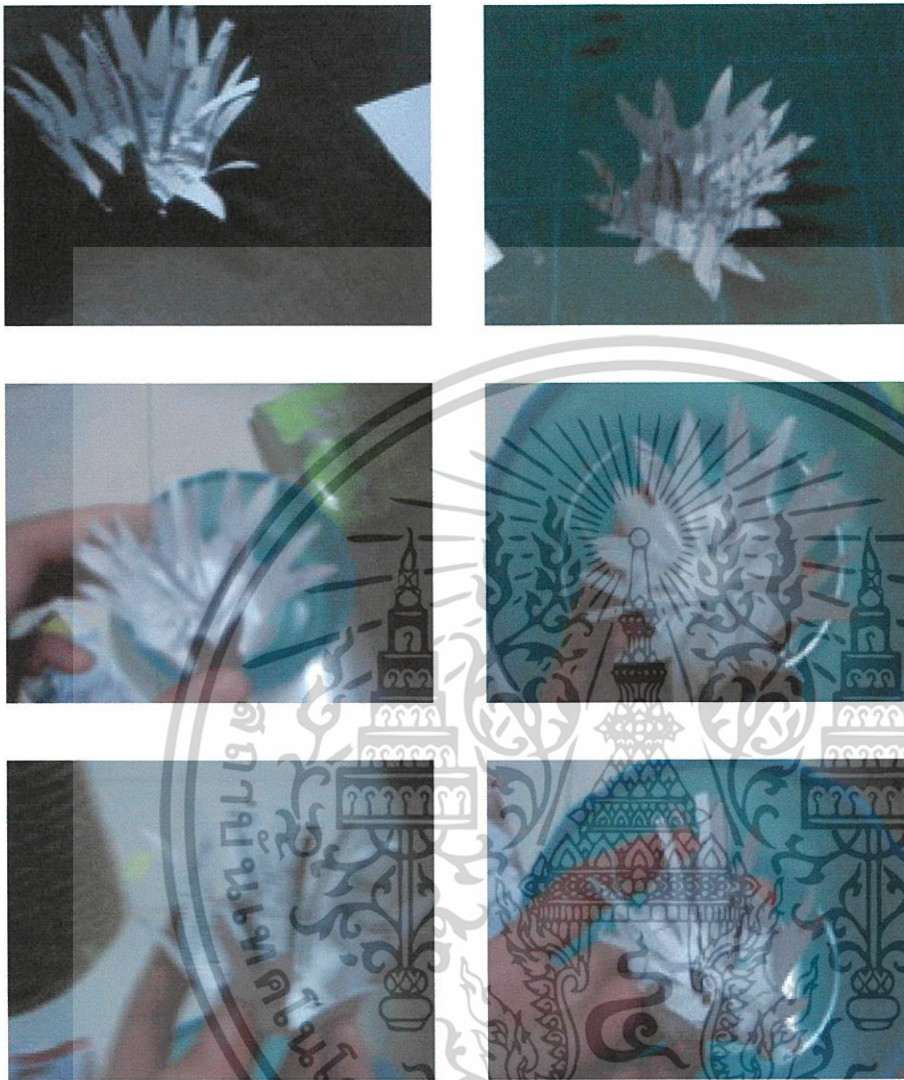
แพทเทิร์นนักมายากล เป็นในรูปแบบที่เมื่อแต่ละส่วนสัมผัสน้ำแล้วภาพจะปรากฏขึ้นมาทีหลัง เป็นภาพใหญ่ภาพเดียว ทั้งนี้ครั้งแรกได้ลองใส่ถ้วยและพบว่าดูลำบากเกินไป



รูปที่4.42 ภาพร่างแพทเทิร์นนักมายากล และการทดลอง

แพทเทิร์นดอกไม้บาน แพทเทิร์นนี้มีแนวความคิดคัดแปลงหลักการภาพ2ชั้น ในทางศิลปะจะมีลักษณะที่เมื่อดูเดี่ยวๆก็เป็นภาพ และเมื่อวางลงน้ำส่วนประกอบต่างๆจะประกอบเป็นอีกภาพในที่นี้คือ แผ่นจะเป็นหัวกระต่าย อีกแผ่นเป็นไม้คทา เมื่อนำมาประกอบกันวางลงบนน้ำจะกลายเป็นรูปดอกไม้ที่มีเกสรดอกไม้บาน ซึ่งนำความคิดมาจากการพัฒนารูปแบบร่างครั้งที่ 1 ที่ได้ลองเทคนิคต่างๆนั่นเอง ในที่นี้ได้ทดลอง พัฒนาวีธีการให้ดอกไม้บานทีละชั้น เนื่องจากมีการซ้อนทับกันของแผ่นกระดาษ 2 แผ่นเป็นความท้าทายอย่างยิ่ง ข้าพเจ้าได้ทดลองไปทั้งหมดประมาณ 8 ครั้ง จึงจะได้ผลการทดลองเป็นที่น่าพอใจคือ ดอกไม้บานทีละชั้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

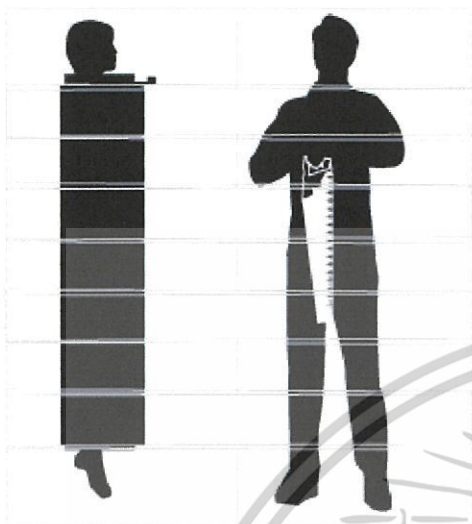


รูปที่4.43 ภาพตัวอย่างการทดลองบางส่วนของแพทเทิร์นคนดอกไม้บ้าน

แบบร่างสุดท้าย

หลังจากได้ทดลอง ลองผิด ลองถูกกับเทคนิคการพับ การตัดมาหลากหลายแบบแล้วจนในที่สุดจึงได้ข้อสรุปแบบที่ดีที่สุดและเล่นได้จริงไม่มีปัญหาในการกาง หรือคลี่ของกระดาษเมื่อผู้เล่นตัดและพับเล่นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.44 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นคนถูกตัดตัว



รูปที่ 4.45 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นนักมายากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



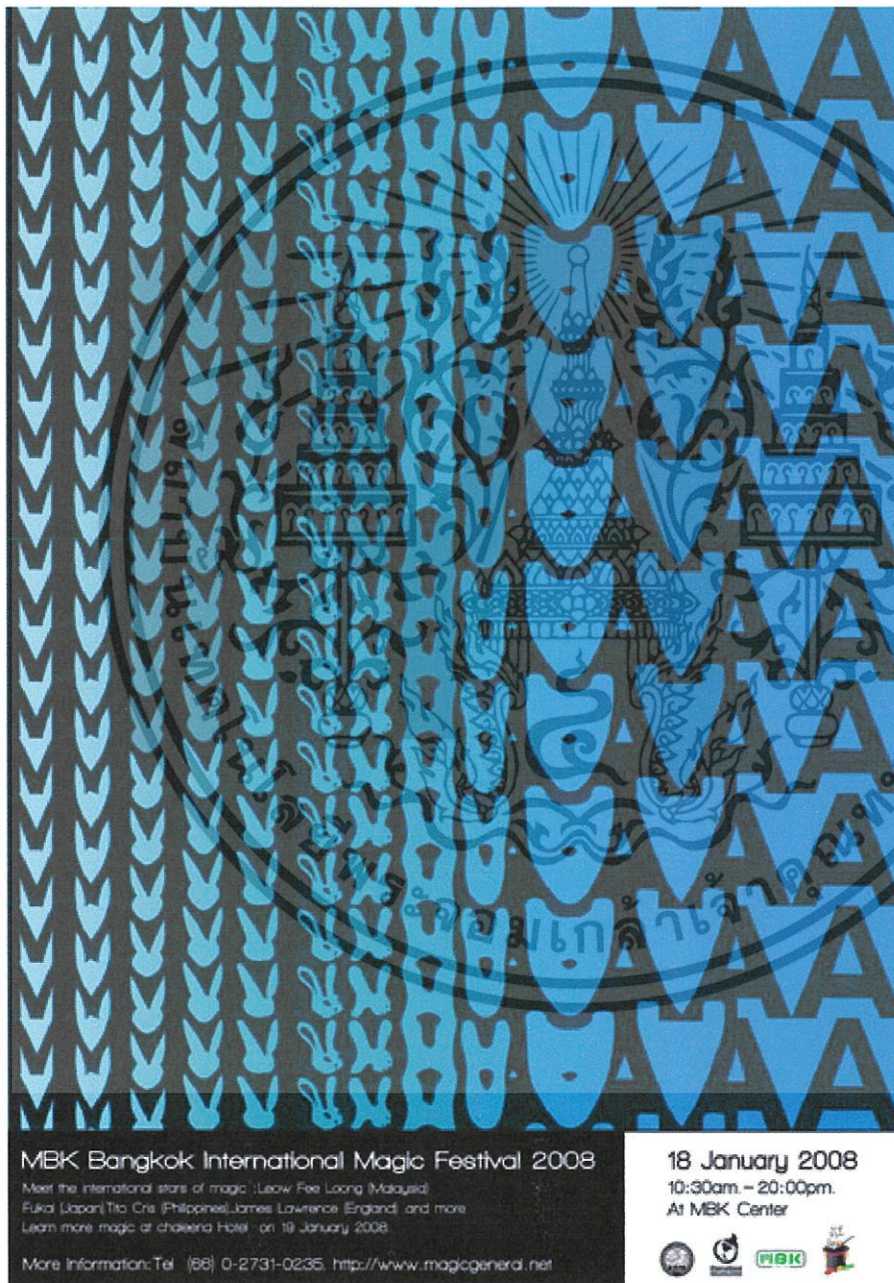
รูปที่ 4.46 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นดอกไม้บาน

รูปที่ 4.47 ภาพร่างขั้นสุดท้ายของแพทเทิร์นMAGIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

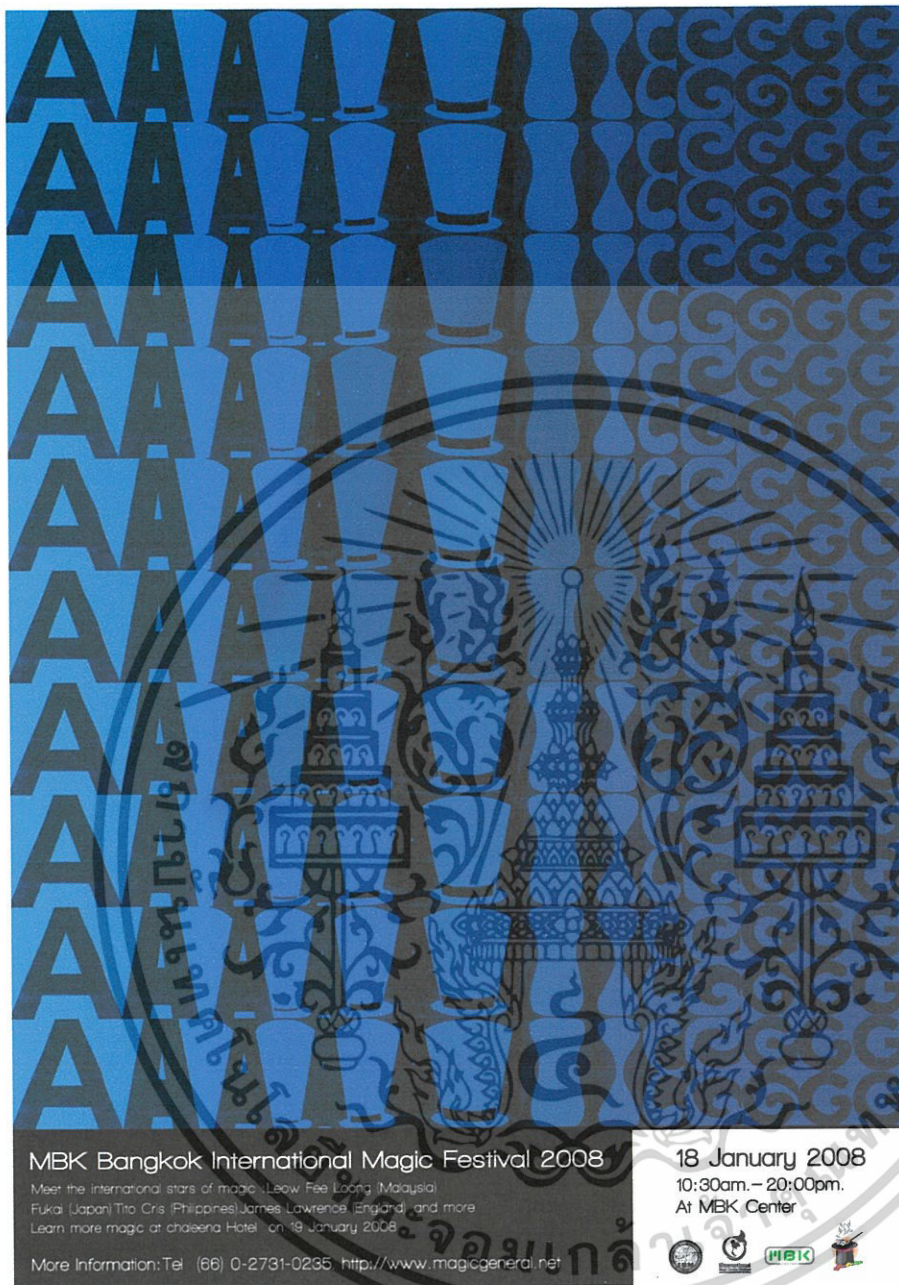
บทที่ 5
ผลงานจริง

โปสเตอร์



รูปที่ 5.1 ภาพโปสเตอร์ตัว M

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.2 ภาพโปสเตอร์ตัว A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MBK Bangkok International Magic Festival 2008

Meet the international stars of magic: Leow Fee Loong (Malaysia), Fukai (Japan), Tito Cris (Philippines), James Lawrence (England), and more. Learn more magic at Chaleena Hotel on 19 January 2008.

More Information: Tel: (66) 0-2731-0235 <http://www.magicgeneral.net>

18 January 2008
10:30am - 20:00pm
At MBK Center

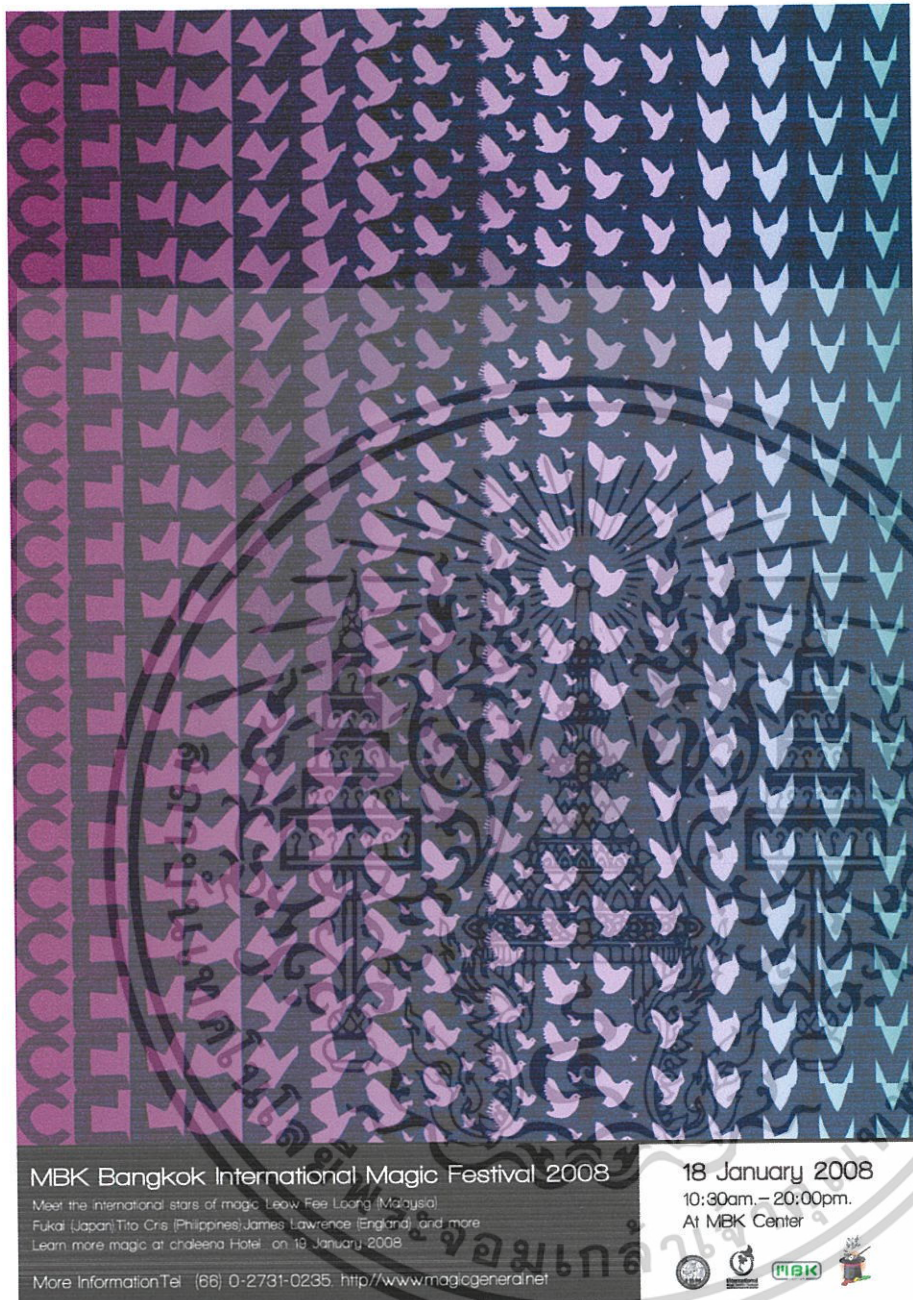
รูปที่ 5.3 ภาพโปสเตอร์ตัว G

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.4 ภาพโปสเตอร์ตัว I

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.5 ภาพโปสเตอร์ตัว C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สูจิบัตร



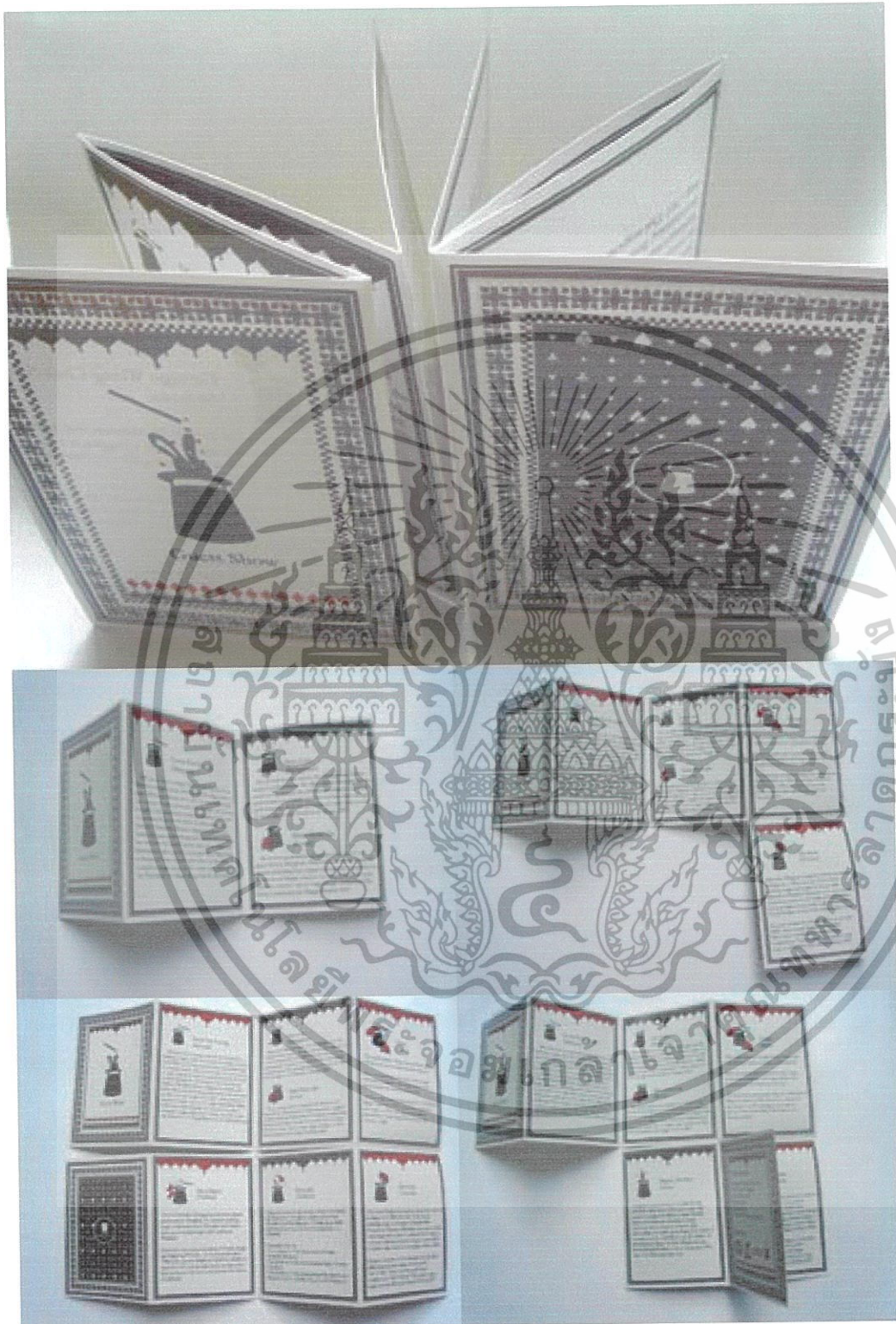
รูปที่ 5.7 ภาพปกนอกสูจิบัตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



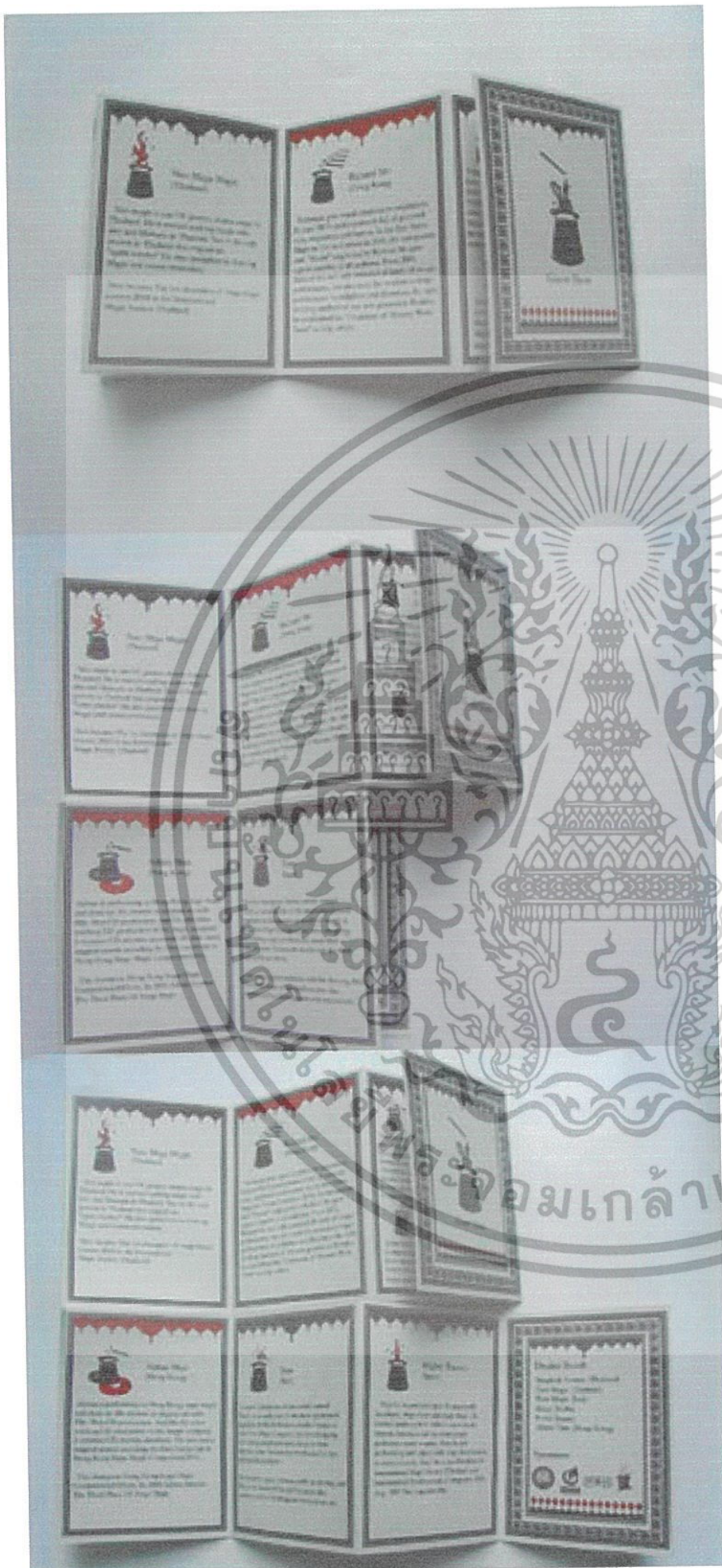
รูปที่ 5.8 ภาพปกในสูจิบัตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.9 ภาพข้อมูล Guess Show ด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.10 ภาพข้อมูล Guess Show ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บัตรเชิญ

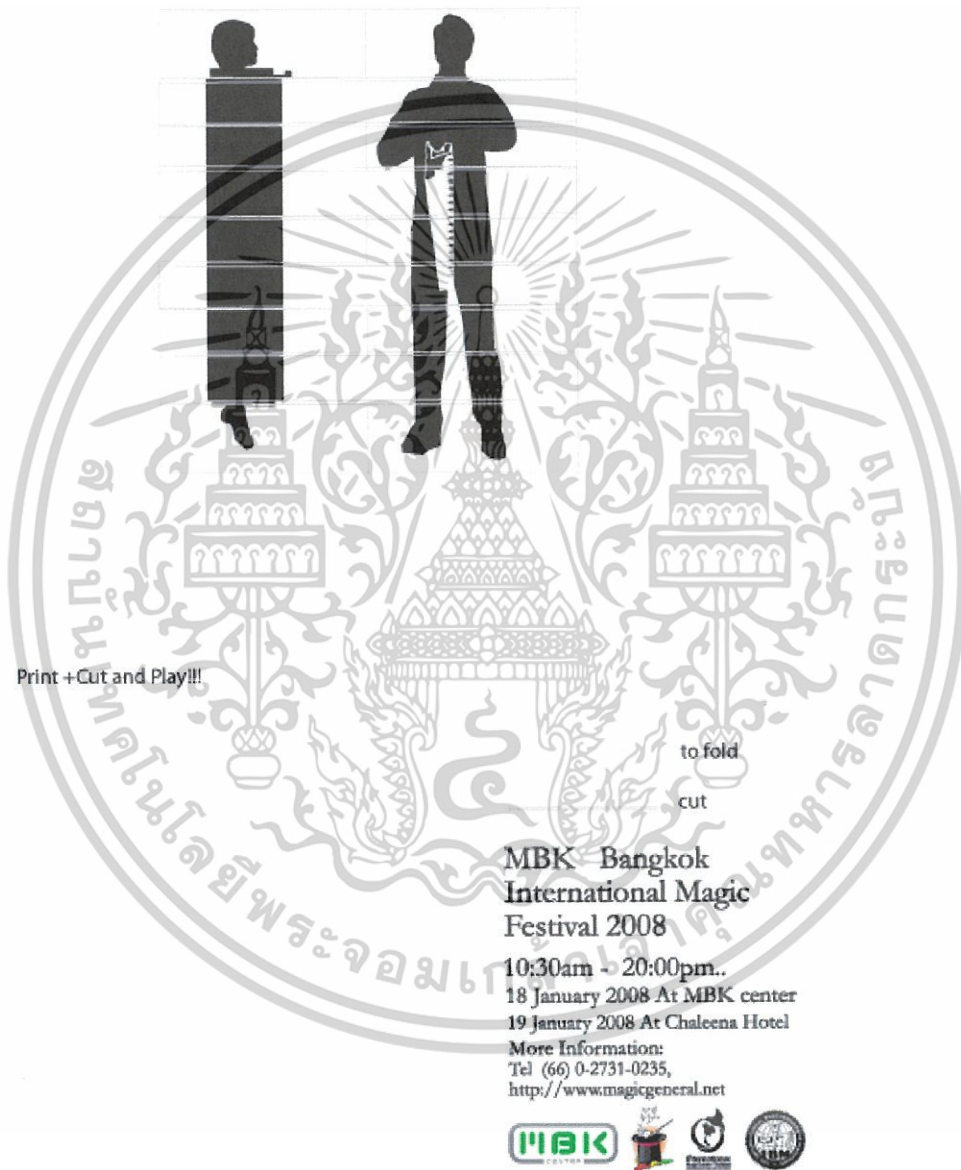


รูปที่ 5.11 ภาพบัตรเชิญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อทางอินเทอร์เน็ต

Magic Paper



รูปที่ 5.12 ภาพแพทเทิร์นคนตัดตัว

กระดาษแพทเทิร์นทุกชุดจะสามารถโหลดได้ที่เว็บไซต์และสามารถปริ้นต์เองที่บ้านได้
พร้อมกันนี้ยังมีรายละเอียดของงานแนบมาด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Magic Paper



รูปที่ 5.13 ภาพแพทเทิร์นดอกไม้บาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Magic Paper



รูปที่ 5.14 ภาพแพทเทิร์นนักมายากล

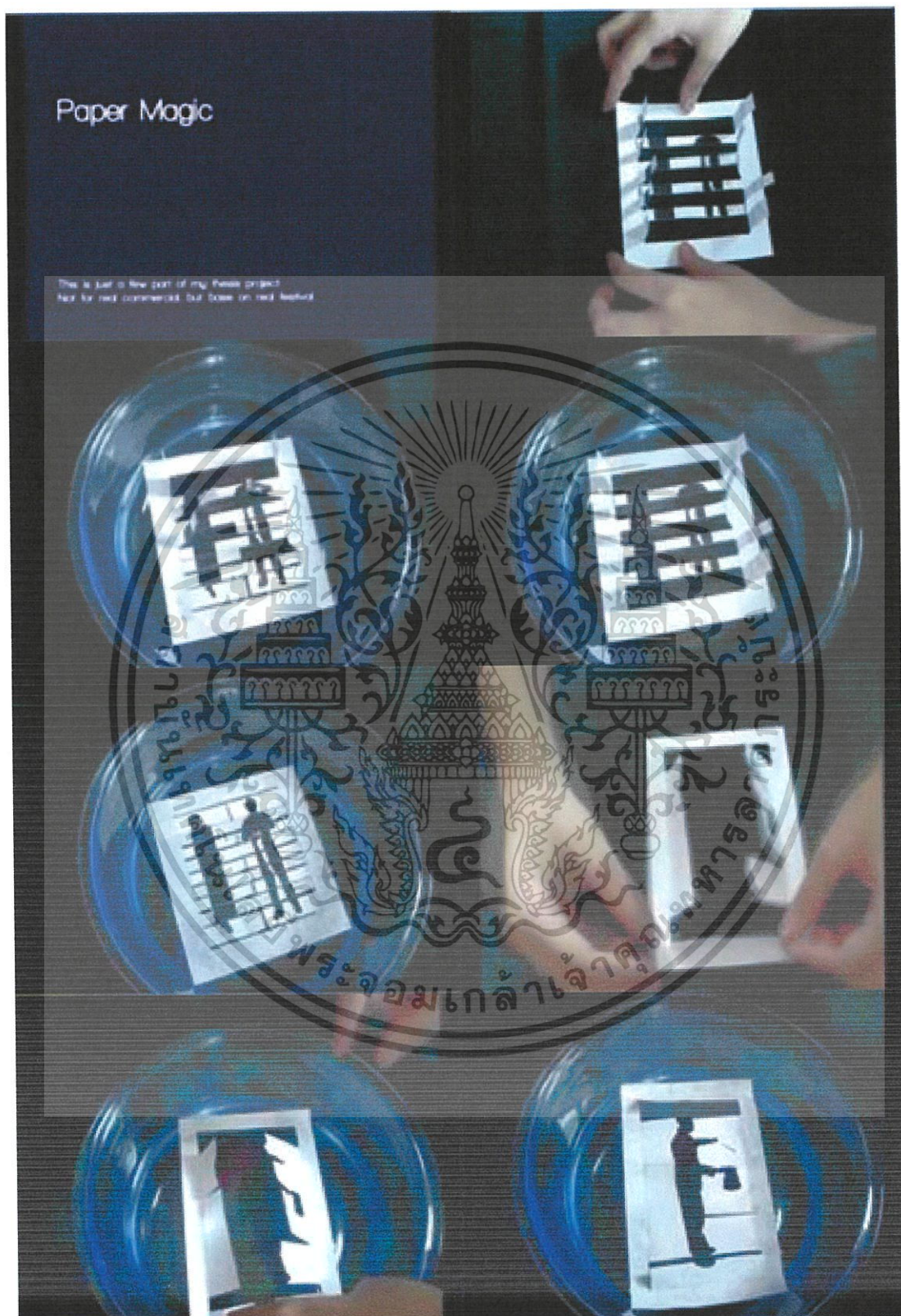
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Magic Paper



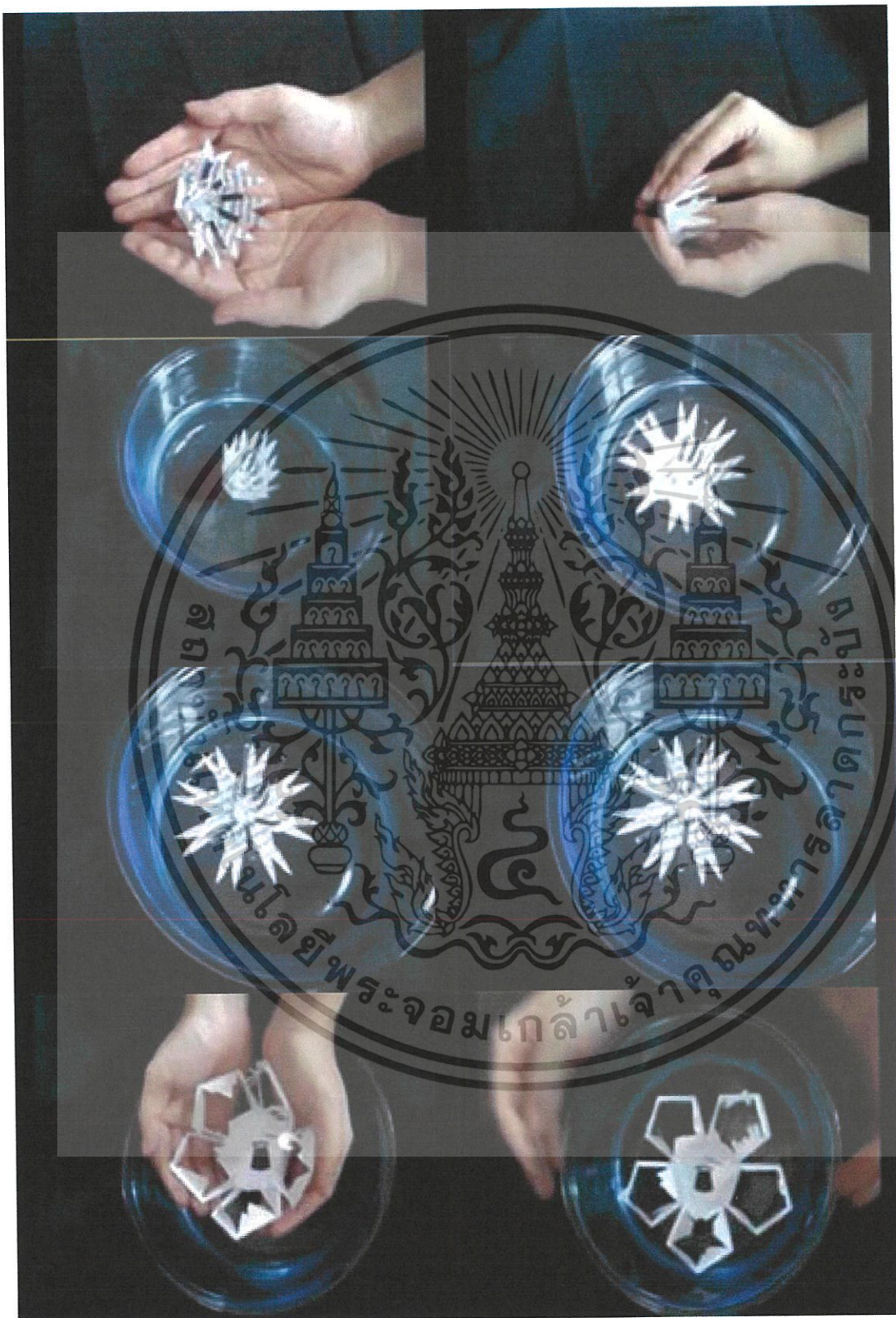
รูปที่ 5.15 ภาพแพทเทิร์น MAGIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



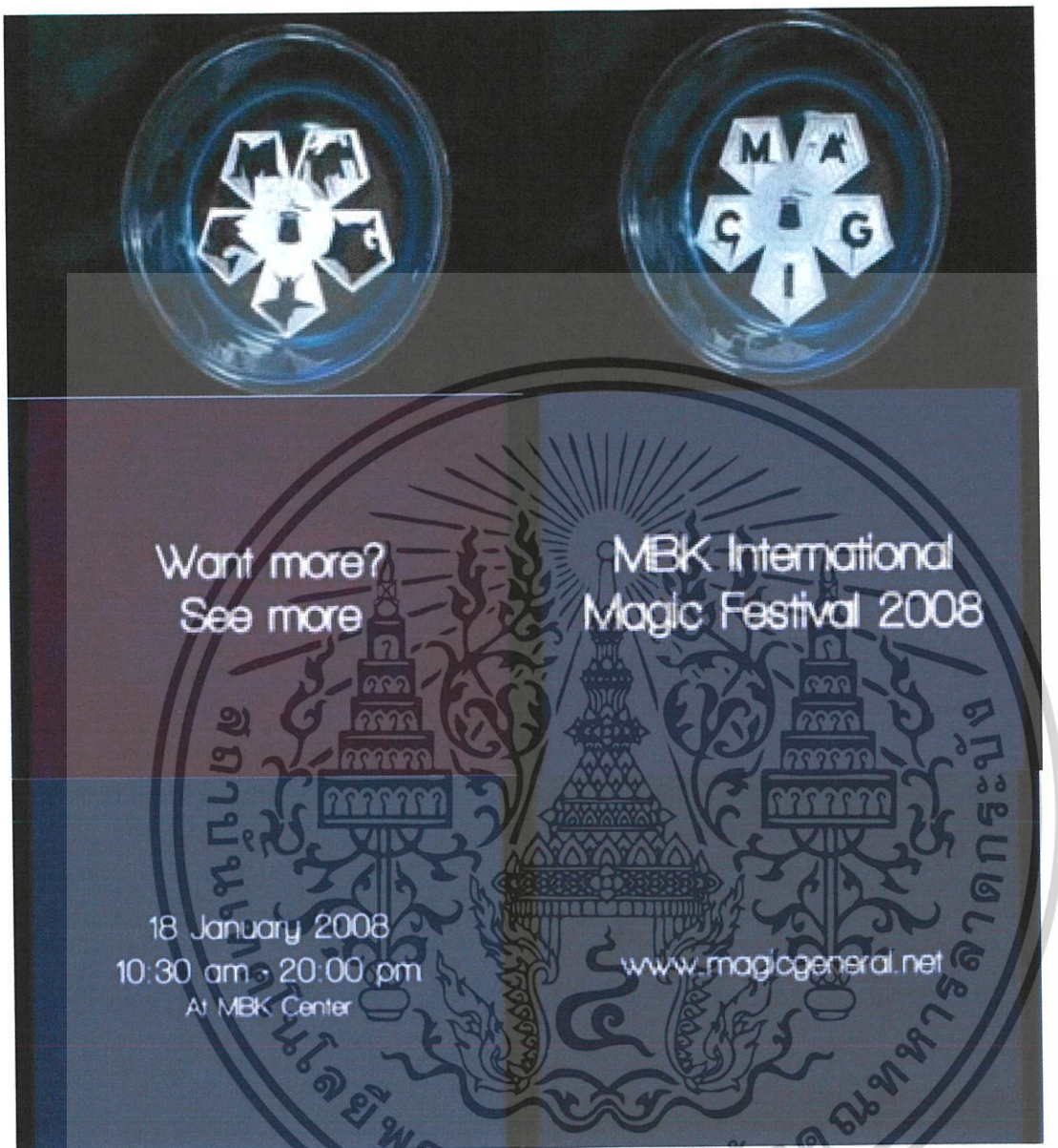
ต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



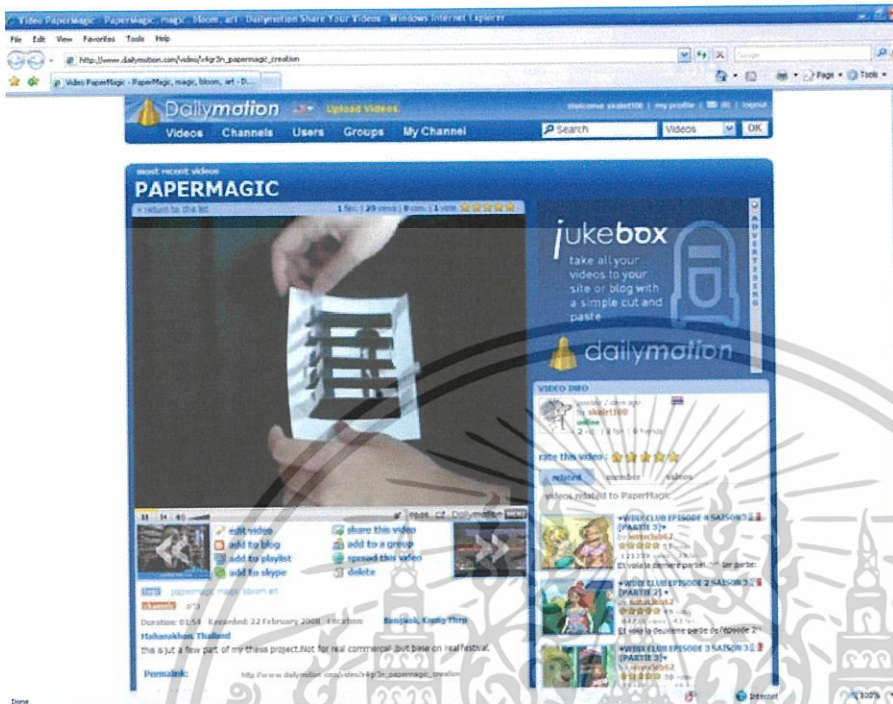
ต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

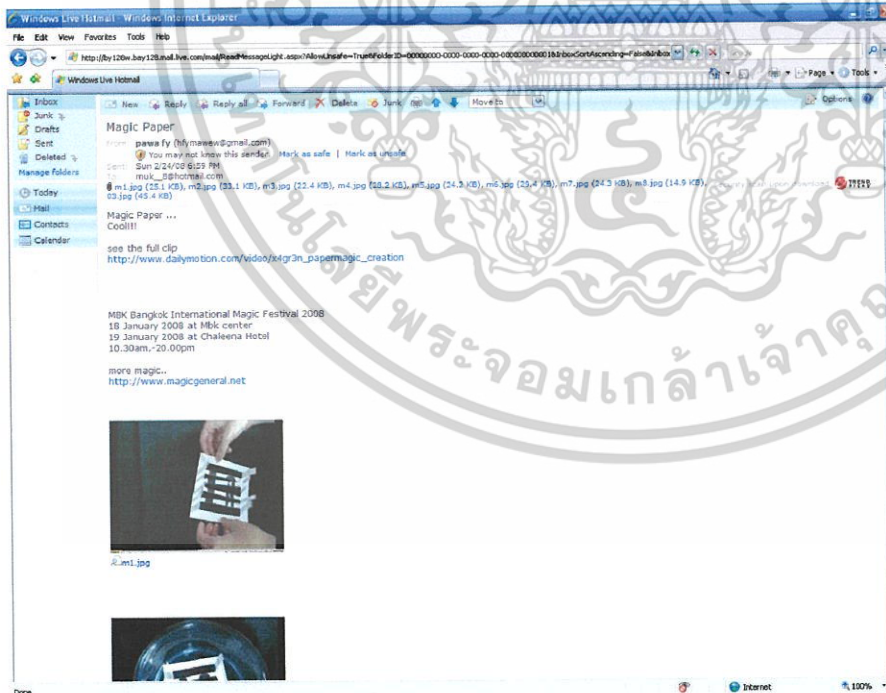


รูปที่ 5.16 ภาพ คลิป Magic Paper

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

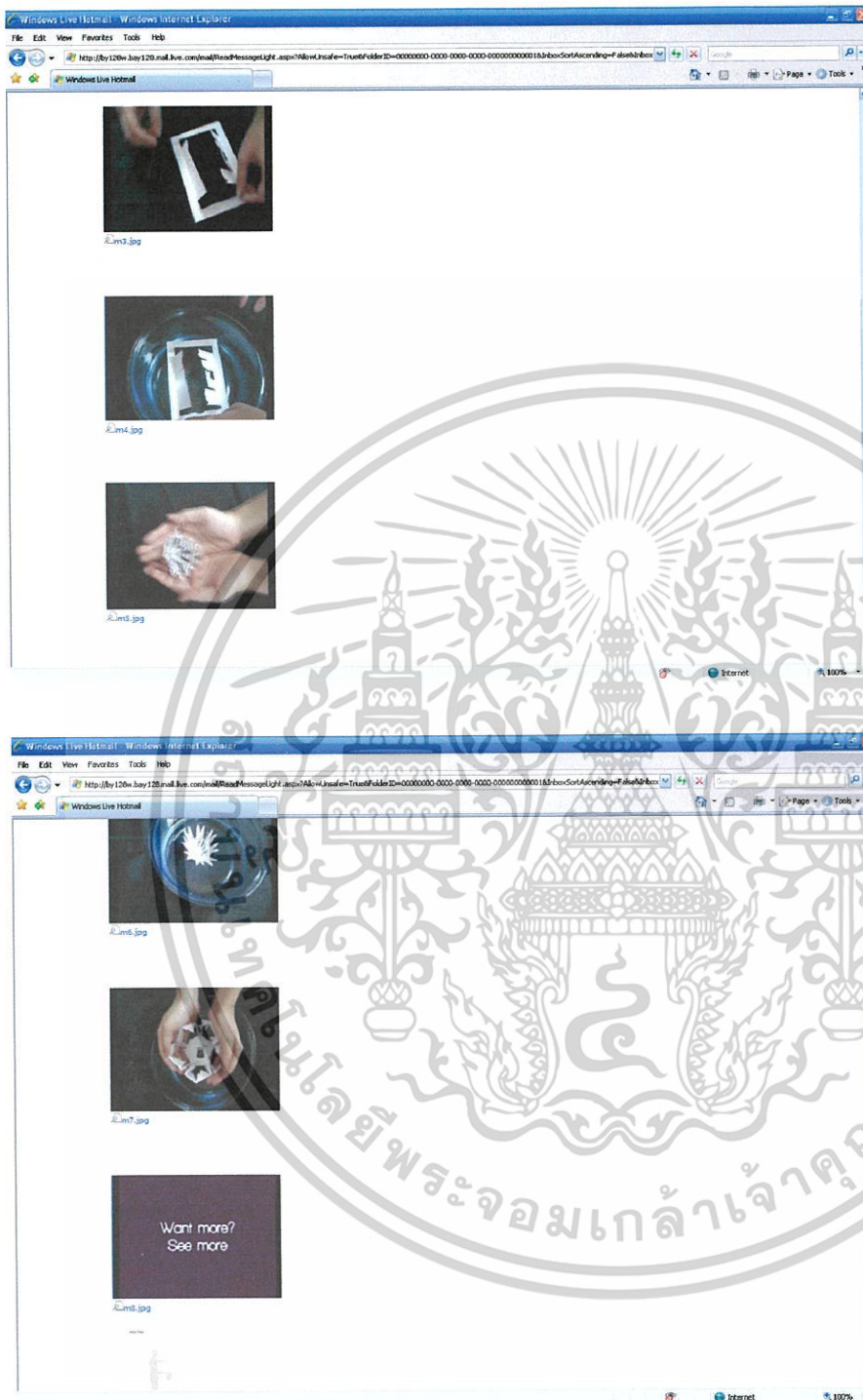


รูปที่ 5.17 ภาพคลิปที่ลงในอินเทอร์เน็ต



รูปที่ 5.18 ภาพ FW Mail ที่ทำการ Forward1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.19 ภาพ FW Mail ที่ทำการ Forward 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การได้ทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ ได้ศึกษาค้นคว้า ทดลอง ในหลายสิ่งหลายอย่าง ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้ามีความพอใจในระดับหนึ่ง เนื่องจากข้าพเจ้าได้ลองทำในสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่เคยทำมาก่อน หรือ แม้แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าไม่ชอบที่จะทำ (อาทิเช่น การวาดรูปในอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม การวาดรูปให้เหมือนๆกันทุกประการโดยใช้มีอวาด) ได้ศึกษา รับรู้ กระบวนการคิด ของศิลปิน M.C. Esher ซึ่งล้ำลึกมาก เหนือสิ่งอื่นใดสิ่งที่ข้าพเจ้าภูมิใจที่สุดคือ คลิปวีดีโอที่เป็นเหมือนงาน Experimental Design สิ่งนี้เป็นการพัฒนาทดลอง และ ต่อยอดไอเดีย ตอนที่ข้าพเจ้าคิดแพทเทิร์นเหล่านั้นข้าพเจ้าไม่รู้ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น สิ่งที่ข้าพเจ้าทำคือทดลองไปเรื่อยๆ ข้อเสนอแนะคืองานเหล่านี้ล้วนต้องใช้เวลาทั้งสิ้น ข้อผิดพลาดของข้าพเจ้าคือ การที่ปล่อยเวลาเลยผ่านกับการคิดไอเดียงานมากไป จนเวลาทำงานจริงๆแทบเหลือไม่ถึงครึ่งหนึ่งของเวลาที่ได้มาทั้งหมด ผลงานออกมาจึงยังมีข้อผิดพลาดอยู่ แต่จะแก้ไขได้ถ้าข้าพเจ้าจัดเวลา ปัญหาเล็กน้อยๆจะมีมาตลอดการทำงานเสมอ การจัดแบ่งเวลาจึงสำคัญมาก อีกสิ่งที่สำคัญคือ ความกล้าที่จะลองทำ กล้าที่จะคิด และกล้าที่จะทดลอง เหล่านี้จะให้ผลลัพธ์ที่น่าอัศจรรย์ <MAGIC> แม้อาจไม่ใช่ผลลัพธ์ที่ดี แต่อย่างน้อยมันคือสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Bruno Ernst. The Magic Mirror of M.C. ESCHER South Korea : TASCHEEN, 2007

มิชิโอะ โกโต . 77 วิทยากถ วิทยาศาสตร์. ดั่งเจตน์ เชื้อววัฒนา และ รศ. ดร. ยูวดี เชื้อววัฒนา.
กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด ที.เอส.บี โปรดักส์,2550

สุดารัตน์. 108 มายากถ . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว ,2542



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้ทำ

ปวลี จิระกรานนท์

เกิด 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2529

ที่อยู่ 10/74 หมู่บ้านฝนทอง ถ.พหลโยธิน แขวงอนุสาวรีย์ บางเขน กรุงเทพฯ 10220 โทร 084-132-

1800 Email : hfymawew@gmail.com

- จบการศึกษา ระดับประถมและมัธยมศึกษาที่ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- ระดับอุดมศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงานที่ผ่านมา

- ได้รับเลือกให้ไปพิธีชนท์ งานออกแบบซีดีเพื่อเกษตรกร(Agriculture song collection) ในงานPecha-kucha Night Bangkok ครั้งที่ 1 ณ โรงหนัง House RCA ในวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549
- งานออกแบบซีดีเพื่อเกษตรกร(Agriculture song collection) ได้ลงในนิตยสาร A Day และหนังสือพิมพ์ผู้จัดการปริทรรศน์(ซึ่งสัมภาษณ์เกี่ยวกับงานและผู้ร่วมพิธีชนท์ในงาน Pecha-Kucha Night ทำให้งานข้าพเจ้าจึงได้ลงด้วยเล็กน้อย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้