

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบหนังสือเพื่อให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรม

BOOK DESIGN FOR CATEGORIZING STYLE OF LITERATURE



T105944



นายวิชาญ สุวรรณ

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 105944  
วัน,เดือน,ปี..... 8. S.ศ. 2552



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศิลป์ ภาควิชาศิลปศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือเพื่อให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรม

Book Design for Categorizing Style of Literature



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชานิสิตศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เสริมสุข เขียรสุนทร)

วันที่ 23 มี.ค. 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือเพื่อให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรม
	Book Design for Categorizing Style of Literature
ชื่อ	นายชวณัฐ สุวรรณ
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2551
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เสริมสุข เขียรสุนทร

### บทคัดย่อ

วรรณกรรม จัดว่าเป็นทั้ง “งานเขียน” และ “งานศิลปะ” รูปแบบหนึ่ง ที่เกิดจากการถ่ายทอดความคิด จินตนาการ ผ่านการใช้ภาษา มีต้นกำเนิดและประวัติความเป็นมา การพัฒนาคลี่คลายกลวิธีการคิด การประพันธ์ มาตลอดหลายยุคสมัย ทำให้เกิดการพลิกแพลง แดกขบการเขียนออกไปได้หลากหลายรูปแบบหลายสกุล จนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยๆ (Subculture) ที่ว่าด้วยการเขียนและอ่านปรากฏอยู่ในแทบทุกสังคมในโลก

ในส่วนของประเทศไทยนั้น แม้ว่าเราจะให้ความสำคัญกับเรื่องนี้อยู่บ้าง แต่วัฒนธรรมการอ่านของเราก็กังไม่ค่อยหลากหลายเท่าที่ควร ที่เห็นได้ชัดคือ ในร้านหนังสือ แม้ว่าเราจะมีวรรณกรรมดีๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศให้เลือกอ่านอยู่มากมาย แต่หนังสือทั้งหมดกลับจำกัดอยู่แค่ไม่กี่สกุลเท่านั้น และน่าแปลก ที่แทบไม่มีหนังสือประเภทที่ให้ความรู้เชิงแนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมอยู่เลย หรือพอจะมี ก็มักอยู่ในรูปของหนังสือวิชาการ ซึ่งค่อนข้างน่าเบื่อและมีเนื้อหาหนักและละเอียดเกินไป

โครงการนี้จึงเป็นการหาวิธีนำเสนอความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรมในรูปแบบใหม่ โดยอาศัยหลักการออกแบบกราฟิก และองค์ประกอบทางศิลปะ มาตีความและนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสาระเชิงวิชาการด้วยแนวคิดในเชิงศิลปะ โดยจะจัดทำในรูปแบบของ “ไกด์บุ๊กขนาดพกพา” ประกอบไปด้วยเนื้อหา 2 ส่วน คือ รู้จักความหมายของวรรณกรรม และรู้จักวรรณกรรมสกุลต่างๆ ทั้ง 8 สกุล หนังสือเล่มนี้มุ่งเน้นไปที่การศึกษา ทดลอง การออกแบบภาพประกอบในเทคนิคที่หลากหลาย การสร้างชุด Icon เพื่อใช้อธิบายโครงสร้างแนวคิดของสกุลวรรณกรรม และการควบคุมความหลากหลายของแนวทางต่างๆ ให้รวมอยู่ด้วยกันได้อย่างเป็นระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้จะประสบความสำเร็จไม่ได้ หากปราศจากความช่วยเหลือจากบุคคลเหล่านี้

- อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะอาจารย์สาขาวิชานิเทศศิลป์ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และคำวิจารณ์อันมีค่า ตลอดระยะเวลาการทำศิลปนิพนธ์

- คุณพ่อ สำหรับความช่วยเหลือด้านการแปลบทความและข้อเขียนบางส่วนที่เกี่ยวข้อง

- คุณแม่ สำหรับการดูแลเรื่องข้าวปลาอาหารที่ครบถ้วนสมบูรณ์

- พี่ซুম นิรุติ กรุสวนสมบัติ และพี่ๆที่โรงพิมพ์เฟิร์สส์พริ้นติ้งทุกคน สำหรับความ

ช่วยเหลือเป็นอย่างดีด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ในการเข้าเล่ม

- พี่ภูมิ รัตตวิศิษฐ์ ที่แนะนำให้รู้จักกับเรื่อง Semiotic และ Narratology ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจในการทำงานของภาษาและสัญลักษณ์ในงานเขียนมากยิ่งขึ้น

- เพื่อนๆ รุ่นพี่ รุ่นน้อง นิเทศศิลป์ ลาดกระบัง ทุกคนที่คอยถามไถ่ กระตุ้น สนับสนุน รับฟัง วิจารณ์ และสร้างบรรยากาศของการเรียน เล่น และทำงานอย่างสนุกสนานตลอด 4 ปี

- เพื่อนๆ โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ เชียงใหม่ ที่คอยถามไถ่ทุกข์สุขและไม่เคยลืมกัน

- นักเขียนทุกคน หนังสือทุกเล่ม และสิ่งรอบตัว ที่เป็นทั้งวัตถุดิบ และแรงบันดาลใจ

สำหรับตัวผม และการทำงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญภาพประกอบ .....	จ
บทที่	
1 การออกแบบหนังสือเพื่อให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรม .....	1
ความสำคัญของ โครงการ .....	1
วัตถุประสงค์ของ โครงการ .....	1
ขอบเขตของ โครงการ .....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย .....	2
ขั้นตอนการทำงาน .....	3
2 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเรื่อง วรรณกรรม .....	4
วรรณกรรมคืออะไร .....	4
ความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมกับวรรณคดี .....	4
ประเภทของวรรณกรรม .....	5
- เรื่องสั้น (Short Story) .....	5
- นวนิยาย (Novel) .....	5
- กวีนิพนธ์ (Poetry) .....	6
มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์ (Point of View) .....	6
- การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง (Third Person Point of View) .....	6
- การใช้บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง (First Person Point of View) .....	7
สกุลวรรณกรรม .....	8
- Fantasy .....	8
- Romance .....	9
- Social Realism .....	11

	หน้า
- Mystery.....	12
- Sci-Fi .....	15
- Stream of Consciousness.....	17
- I-Novel .....	19
- Parody.....	21
3 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเรื่อง การออกแบบหนังสือ .....	23
บทบาทและความสำคัญของหนังสือ.....	23
โครงสร้างทั้งหมดของหนังสือ.....	23
ส่วนประกอบของหนังสือ.....	24
การออกแบบหนังสือ.....	29
หลักการจัดหนังสือ .....	30
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....	36
การวางแนวทางของหนังสือ .....	36
การวาง Art Direction ของหนังสือ.....	37
แนวคิดในการออกแบบแต่ละส่วน .....	38
5 การออกแบบ .....	42
แบบร่างครั้งที่ 1.....	42
แบบร่างครั้งที่ 2.....	55
6 ผลงานสำเร็จ .....	67
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	93
บรรณานุกรม.....	95
ประวัติผู้เขียน .....	97

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Fantasy .....	8
2 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Romance .....	10
3 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Social Realism .....	11
4 เขาวงกต 3 แบบ (ซ้ายไปขวา) แบบคลาสสิก แบบอียิปต์ แบบยุคกลาง .....	13
5 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Mystery .....	14
6 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Sci-Fi.....	16
7 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Stream of Consciousness .....	18
8 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล I-Novel .....	20
9 ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Parody .....	22
10 แบบร่างภาพปก.....	42
11 แบบร่างชุด Icon แยกประเภทงานเขียน (1) .....	43
12 แบบร่างชุด Icon แยกประเภทงานเขียน (2) .....	43
13 แบบร่างชุด Icon มุมมองในการประพันธ์ .....	44
14 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (1) .....	44
15 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (2) .....	45
16 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (3) .....	45
17 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (4) .....	46
18 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (5) .....	46
19 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (6) .....	47
20 แบบร่างภาพประกอบสกุล Fantasy (1).....	47
21 แบบร่างภาพประกอบสกุล Fantasy (2).....	48
22 แบบร่างภาพประกอบสกุล Romance (1).....	48
23 แบบร่างภาพประกอบสกุล Romance (2).....	49
24 แบบร่างภาพประกอบสกุล Social Realism.....	49
25 แบบร่างภาพประกอบสกุล Mystery (1).....	50
26 แบบร่างภาพประกอบสกุล Mystery (2).....	50
27 แบบร่างภาพประกอบสกุล Mystery (3).....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
28 แบบร่างภาพประกอบสกุล Sci-Fi (1) .....	51
29 แบบร่างภาพประกอบสกุล Sci-Fi (2) .....	52
30 แบบร่างภาพประกอบสกุล Sci-Fi (3) .....	52
31 แบบร่างภาพประกอบสกุล Stream of Consciousness.....	53
32 แบบร่างภาพประกอบสกุล I-Novel .....	53
33 แบบร่างภาพประกอบสกุล Parody .....	54
34 แบบร่างหน้าปก .....	55
35 แบบร่างชุด Icon แยกประเภทงานเขียนครั้งที่ 2.....	56
36 แบบร่างชุด Icon มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์ครั้งที่ 2.....	56
37 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map ครั้งที่ 2 (1) .....	56
38 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map ครั้งที่ 2 (2) .....	57
39 แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map ครั้งที่ 2 (3) .....	57
40 แบบร่างภาพประกอบสกุล Fantasy ครั้งที่ 2 (1).....	58
41 แบบร่างภาพประกอบสกุล Fantasy ครั้งที่ 2 (2).....	58
42 แบบร่างภาพประกอบสกุล Romance ครั้งที่ 2 (1).....	59
43 แบบร่างภาพประกอบสกุล Romance ครั้งที่ 2 (2).....	59
44 แบบร่างภาพประกอบสกุล Social Realism ครั้งที่ 2.....	60
45 แบบร่างภาพประกอบสกุล Mystery ครั้งที่ 2 (1).....	60
46 แบบร่างภาพประกอบสกุล Mystery ครั้งที่ 2 (2).....	61
47 แบบร่างภาพประกอบสกุล Mystery ครั้งที่ 2 (3).....	61
48 แบบร่างภาพประกอบสกุล Sci-Fi ครั้งที่ 2 (1) .....	62
49 แบบร่างภาพประกอบสกุล Sci-Fi ครั้งที่ 2 (2) .....	62
50 แบบร่างภาพประกอบสกุล Stream of Consciousness ครั้งที่ 2 (1).....	63
51 แบบร่างภาพประกอบสกุล Stream of Consciousness ครั้งที่ 2 (2).....	63
52 แบบร่างภาพประกอบสกุล I-Novel ครั้งที่ 2 (1).....	64
53 แบบร่างภาพประกอบสกุล I-Novel ครั้งที่ 2 (2).....	64
54 แบบร่างภาพประกอบสกุล I-Novel ครั้งที่ 2 (3).....	65
55 แบบร่างภาพประกอบสกุล Parody ครั้งที่ 2 .....	65
56 แบบร่างการวาง Layout ใน 1 บท .....	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
57 ผลงานสำเร็จ .....	67
58 ปก (หน้า-หลัง).....	68
59 หน้าสารบัญ.....	69
60 หน้าเปิด Part I.....	69
61 เนื้อหา Part I (1).....	70
62 เนื้อหา Part I (2).....	70
63 เนื้อหา Part I (3).....	71
64 หน้าเปิด Part II.....	71
65 หน้าเปิด Fantasy .....	72
66 เนื้อหา Fantasy (1).....	72
67 เนื้อหา Fantasy (2).....	73
68 แนะนำนักเขียน Fantasy (1).....	73
69 แนะนำนักเขียน Fantasy (2).....	74
70 แนะนำหนังสือ Fantasy .....	74
71 หน้าเปิด Romance.....	75
72 เนื้อหา Romance (1).....	75
73 เนื้อหา Romance (2).....	76
74 แนะนำนักเขียน Romance.....	76
75 แนะนำหนังสือ Romance.....	77
76 หน้าเปิด Social Realism.....	77
77 เนื้อหา Social Realism (1).....	78
78 เนื้อหา Social Realism (2).....	78
79 แนะนำนักเขียน Social Realism.....	79
80 แนะนำหนังสือ Social Realism.....	79
81 หน้าเปิด Mystery .....	80
82 เนื้อหา Mystery (1).....	80
83 เนื้อหา Mystery (2).....	81
84 แนะนำนักเขียน Mystery.....	81
85 แนะนำหนังสือ Mystery.....	82

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
86 หน้าเปิด Sci-Fi.....	82
87 เนื้อหา Sci-Fi (1).....	83
88 เนื้อหา Sci-Fi (2).....	83
89 แนะนำนักเขียน Sci-Fi.....	84
90 แนะนำหนังสือ Sci-Fi.....	84
91 หน้าเปิด Stream of Consciousness .....	85
92 เนื้อหา Stream of Consciousness (1).....	85
93 เนื้อหา Stream of Consciousness (2).....	86
94 เนื้อหา Stream of Consciousness (3).....	86
95 แนะนำนักเขียน Stream of Consciousness.....	87
96 แนะนำหนังสือ Stream of Consciousness.....	87
97 หน้าเปิด I-Novel .....	88
98 เนื้อหา I-Novel (1).....	88
99 เนื้อหา I-Novel (2).....	89
100 แนะนำนักเขียน I-Novel.....	89
101 แนะนำหนังสือ I-Novel .....	90
102 หน้าเปิด Parody .....	90
103 เนื้อหา Parody (1).....	91
104 เนื้อหา Parody (2).....	91
105 แนะนำนักเขียน Parody.....	92
106 แนะนำหนังสือ Parody.....	92

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### การออกแบบหนังสือเพื่อให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรม

#### ความสำคัญของโครงการ

วรรณกรรม เป็นศิลปกรรมทางภาษาประเภทหนึ่ง ที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางความคิดของมนุษย์ เป็น “เรื่องแต่ง” ที่ให้ทั้งความสุนทรีย์ และความบันเทิงแก่ผู้อ่านมาทุกยุคสมัย ทำให้เกิดวัฒนธรรมย่อยๆ ในเรื่องของการอ่าน การเขียน การศึกษา วิเคราะห์ และวิจารณ์วรรณกรรมขึ้นอย่างจริงจัง ในหลายรูปแบบ

โครงการนี้เกิดขึ้นจากความสนใจในวรรณกรรมของตัวผู้จัดทำเอง ประกอบกับข้อสังเกตที่ว่า ในร้านหนังสือทั่วไป มีหนังสือที่ให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณกรรมอยู่น้อยเต็มที หากจะมี ก็มักอยู่ในรูปของตำราวิชาการเล่มหนา ที่ไม่ค่อยเป็นมิตรกับผู้อ่านทั่วไปเท่าไร ดังนั้นจึงเห็นว่า หากเรานำความรู้ทางการออกแบบกราฟิกมาวิเคราะห์ ตีความ และหาวิธีนำเสนอใหม่ อาจช่วยให้เนื้อหาสาระของวรรณกรรมมีความน่าสนใจ และเข้าถึงผู้อ่านได้มากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มคนหนุ่มสาว

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของวรรณกรรม และลักษณะของวรรณกรรมสกุลต่างๆ
2. เพื่อวิเคราะห์แนวคิด และทดลองหาวิธีอธิบาย และนำเสนอแนวคิดของวรรณกรรมสกุลต่างๆ โดยใช้กระบวนการทางกราฟิกเป็นหลักสำคัญในการออกแบบ
3. เพื่อฝึกการวางแผนทำงานในระยะยาว ควบคุมทิศทางการออกแบบ องค์ประกอบต่างๆ ในหนังสืออย่างเป็นระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขอบเขตของโครงการ

หนังสือไกด์บุ๊กวรรณกรรม ขนาด 11.5 x 16.5 เซนติเมตร จำนวน 100 หน้า โดยในเล่มแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

- Part I วรรณกรรมคืออะไร?
- รู้จักนิยามความหมายของวรรณกรรม
  - ความแตกต่างระหว่าง “วรรณกรรม” กับ “วรรณคดี”
  - ประเภทของวรรณกรรม
  - มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์
- Part II สกฤตวรรณกรรม
- Fantasy (วรรณกรรมจินตนิมิต)
  - Romance (วรรณกรรมรัก)
  - Social Realism (วรรณกรรมสังคมนิยม)
  - Mystery (วรรณกรรมรหัสคดี)
  - Sci-Fi (วรรณกรรมวิทยาศาสตร์)
  - Stream of Consciousness (วรรณกรรมกระแสสำนึก)
  - I-Novel (วรรณกรรมโลกปัจเจก)
  - Parody (วรรณกรรมล้อ)

## แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
  - หาข้อมูล ศึกษานิยามความหมายของวรรณกรรม ลักษณะรูปแบบทางการประพันธ์ ตลอดจนแนวคิด และต้นกำเนิดของวรรณกรรมสกฤตต่างๆ
  - รวบรวมภาพนักเขียนและผลงานวรรณกรรมที่มีความโดดเด่นในแต่ละสกฤต เพื่อนำมาคัดเลือก ก่อนเข้าสู่กระบวนการออกแบบ
  - ศึกษารูปแบบ หลักการ องค์ประกอบทั่วไป ในการออกแบบหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด เพื่อหาแก่นความคิดของแต่ละเรื่อง พร้อมหาวิธีในการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ
3. สรุปประเด็นในแต่ละบทที่จะนำเสนอ แนวทางการออกแบบโดยรวม และขอบเขตที่ชัดเจนของโครงการ
4. เรียบเรียงเนื้อหาทั้งหมดในเล่มใหม่
5. ทำแบบร่างแนวทางการออกแบบองค์ประกอบแต่ละส่วนในเล่ม
6. ลงมือทดลอง ทำการออกแบบ
7. พัฒนา และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนได้งานที่เสร็จสมบูรณ์

### ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายแนวความคิดและความเป็นไปได้ในการออกแบบ
2. เสนอข้อมูล สรุปแนวทางการออกแบบโดยรวม
3. สรุปเนื้อหา และเสนอแบบร่างจนครบทุกส่วน
4. เสนองานออกแบบเป็นชิ้นงานสำเร็จ พร้อมเอกสารข้อมูลทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเรื่อง วรรณกรรม

#### วรรณกรรมคืออะไร

วรรณกรรม (Literature) หมายถึง งานเขียน หรือ ศิลปะที่เป็นผลงานอันเกิดจากการคิด และจินตนาการ แล้วเรียบเรียง นำมาบอกเล่า บันทึก ขับร้อง หรือสื่อออกมาด้วยกลวิธีต่างๆ โดยทั่วไปแล้ว จะแบ่งวรรณกรรมเป็น 2 ประเภท คือ วรรณกรรมลายลักษณ์ คือวรรณกรรมที่บันทึกเป็นตัวหนังสือ และวรรณกรรมมุขปาฐะ อันได้แก่วรรณกรรมที่เล่าด้วยปาก ไม่ได้จดบันทึก

วรรณกรรมเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารเรื่องราวให้เข้าใจระหว่างมนุษย์ ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดค้น และสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้สื่อความหมาย เรื่องราวต่าง ๆ

ความงามหรือศิลปะในการใช้ภาษาขึ้นอยู่กับ การใช้ภาษาให้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับเวลา โอกาส และบุคคล นอกจากนี้ ภาษาแต่ละภาษายังสามารถปรุงแต่ง ให้เกิดความเหมาะสม ไพเราะ หรือสวยงามได้ แสดงให้เห็นวัฒนธรรมที่เป็นเลิศทางการใช้ภาษาที่ควรดำรงและยึดถือต่อไป

ผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรม เรียกว่า นักเขียน (Writer) นักประพันธ์ (Author) หรือ กวี (Poet)

#### ความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมกับวรรณคดี

จากลักษณะกว้างๆ ของวรรณกรรม สามารถทำให้ทราบถึงคุณค่ามากน้อยของวรรณกรรมได้โดยขึ้นอยู่กับ วรรณศิลป์ คือ ศิลปะในการแต่งหนังสือนั้นเป็นสำคัญ ถ้าวรรณกรรมเรื่องใดมีคุณค่าทางวรรณศิลป์สูง เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าเป็นหนังสือดี วรรณกรรมก็อาจได้รับยกย่องว่าเป็น วรรณคดี อย่างไรก็ตามการที่จะกำหนดว่า วรรณกรรมเรื่องใดควรเป็นวรรณคดีหรือไม่นั้น ต้องคำนึงถึงระยะเวลาที่แต่งหนังสือนั้นยาวนานพอควรด้วย เพื่อพิสูจน์ว่าคุณค่าของวรรณกรรมนั้น

เป็นอมตะ เป็นที่ยอมรับกันทุกยุคทุกสมัยหรือไม่ เพราะอาจมีวรรณกรรมบางเรื่องที่ดีเหมาะสมกับระยะเวลาเพียงบางช่วงเท่านั้น ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า วรรณคดีนั้นก็คือวรรณกรรมชนิดหนึ่งนั่นเอง หากแต่เป็นวรรณกรรมที่ถ่มกรองและตกแต่งให้ประณีต มีความเหมาะสมในด้านต่างๆ อันเป็นคุณค่าของการประพันธ์ หรือจะกล่าวอีกนัยหนึ่ง วรรณคดีนั้นเป็นวรรณกรรม แต่วรรณกรรมไม่จำเป็นต้องเป็นวรรณคดีเสมอไป

## ประเภทของวรรณกรรม

วรรณกรรมจัดว่าเป็นงานเขียนในกลุ่มบันเทิงคดี (Fiction) หรือเรื่องที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิง อาจแฝง แสดง ความคิด หรือทัศนคติเกี่ยวกับชีวิต นอกจากนี้ คำว่าบันเทิงคดี (Fiction) ยังมีความหมายรวมถึงงานเขียนประเภท เรื่องสั้น (Short Story), นวนิยาย (Novel), กวีนิพนธ์ (Poetry) ซึ่งต่างก็เป็นประเภท (genre) หนึ่งในทางวรรณกรรม และแต่ละประเภทมีลักษณะที่ต่างออกไปดังนี้

### เรื่องสั้น (Short Story)

มีวิวัฒนาการมาจากเรื่องเล่า นิทาน และนิยายปรัมปราตั้งแต่โบราณกาล โดยทั่วไปเรื่องสั้นจะมีลักษณะจบสมบูรณ์ในตัวเอง และด้วยความที่เรื่องสั้นมีข้อจำกัดในเรื่องของความยาวในการเขียน จึงมักมุ่งเน้นไปที่ความเข้มข้นของเรื่องราว และมักไม่มีความสลับซับซ้อน ใช้ตัวละครไม่มากในการดำเนินเรื่อง อีกทั้งนิยมใช้ผู้เล่าเรื่องเพียงคนเดียวตลอดทั้งเรื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความสลับซับซ้อน

### นวนิยาย (Novel)

ว่ากันว่าเริ่มมีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 นวนิยายมีลักษณะเป็นเรื่องแต่งแบบร้อยแก้วที่มีขนาดความยาวเป็นเล่ม ผู้แต่งสมมุติตัวละคร เรื่องราว และสถานการณ์ขึ้นมา มีความสมจริงและเหนือจริงแตกต่างกันไป โครงสร้างของเรื่องมีความสลับซับซ้อนมากกว่าเรื่องสั้น ตัวละครก็มักมีจำนวนมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กวีนิพนธ์ (Poetry)

คือบทประพันธ์ที่แต่งเป็นร้อยกรอง ตามประวัติความเป็นมาแล้ว กวีนิพนธ์ถือเป็นวรรณกรรมประเภทแรกสุดที่เกิดก่อนวรรณกรรมประเภทเรื่องสั้นและนวนิยาย กวีนิพนธ์เป็นคำประพันธ์ร้อยกรองที่มีความไพเราะในเรื่องการใช้ภาษา มีการสลับเสลาด้อยคำ มีแบบแผนรูปแบบ และกฎเกณฑ์บังคับในการแต่งเฉพาะเจาะจงลงไป อีกทั้งมีการใช้จังหวะและสัมผัสที่คล้องจองอีกด้วย โดยรวมแล้วกวีนิพนธ์จะต้องมีความงามอันเกิดจากการใช้ภาษาของกวี และการนำเสนอเนื้อหาสาระจะต้องก่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการร่วมควบคู่กันไป

## มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์ (Point of View)

มุมมอง (Point of View) เป็นกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านสายตา ถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญมากในวรรณกรรม การที่ผู้แต่งให้ใครเป็นผู้เล่าเรื่องมีความสำคัญ และมีผลกระทบต่อการเล่นเรื่องทั้งในด้านมุมมองและทัศนคติ ผู้เล่าเรื่องจะต้องทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างผู้อ่านกับเรื่องที่เล่า ในการอ่านวรรณกรรมนั้น ผู้อ่านจึงจำเป็นต้องแยกผู้แต่งกับผู้เล่าเรื่องออกจากกัน เพราะผู้แต่งเป็นบุคคลจริง แต่ในขณะที่ผู้เล่าเรื่องเป็นเพียงบุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาให้ทำหน้าที่แทน การเล่าเรื่องนั้นมีอยู่ 2 แบบ คือ การใช้บุคคลที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง กับ การใช้บุคคลที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง

### การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง (Third Person Point of View)

#### 1. ผู้รู้แจ้ง (Omniscient)

ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้เรื่องราวทั้งหมด หรือมองอีกมุมหนึ่ง คือ ผู้แต่งทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องเสียเอง ผู้เล่าเรื่องในลักษณะนี้จึงมองเห็นเหตุการณ์ทุกอย่างไม่ว่าจะเกิดขึ้นที่ใด รู้จักตัวละครทุกตัว และสามารถหยั่งรู้ไปถึงความคิด ความรู้สึก เสมือนนั่งอยู่ในจิตใจของตัวละครเหล่านั้น นอกจากนี้ ผู้เล่าเรื่องยังมีสิทธิ์วิพากษ์วิจารณ์ตัวละครทุกตัวได้อย่างเสรี

## 2. ผู้รู้แจ้งที่มีขีดจำกัด (Limited Omniscient)

ผู้เล่าเรื่องถูกจำกัดขอบเขตของความเป็นผู้รู้ทุกอย่างอยู่ที่ตัวละครเพียงตัวเดียว แทนที่จะรู้ทั้งหมด ฉะนั้น เรื่องที่เล่าจึงมีศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละครเพียงตัวเดียว ที่ผู้เล่าเรื่องสามารถเข้าไปรับรู้ความคิดและจิตใจได้เท่านั้น

## 3. มุมมองเชิงละคร (Dramatic Point of View)

ผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์อยู่ห่างๆ และถ่ายทอดเหตุการณ์ทั้งหมดโดยไม่มี การสอดแทรกความคิดเห็น ดิชม หรือวิพากษ์วิจารณ์สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง อีกทั้งผู้เล่าเรื่องก็จะไม่เสนอการตีความเหตุการณ์ หรือนัยบางอย่างในเรื่อง สถานะของผู้เล่าเรื่องจึงเปรียบเสมือนกล้องวิดีโอ ที่ทำได้แค่เพียงบันทึกและถ่ายทอดเหตุการณ์ตามที่เห็นหรือได้ยิน ไม่อาจเข้าไปนั่งอยู่ในความคิด จิตใจ ของตัวละครได้ ดังนั้นผู้เล่าเรื่องจึงไม่สามารถอธิบายได้ว่า ตัวละครแต่ละตัวคิด หรือรู้สึกอย่างไร

## การใช้บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง (First Person Point of View)

ผู้เล่าเรื่องมีสถานะเป็นบุคคลธรรมดาที่เป็นหนึ่งในตัวละคร ไม่สามารถล่วงรู้ทุกเรื่องหรือความคิดของคนอื่นๆ ได้ การเล่าเรื่องจึงอยู่ภายในขอบเขตที่ผู้เล่าเรื่องได้ประสบพบเห็น ได้ยิน หรือมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์เท่านั้น ทั้งนี้การถ่ายทอดเหตุการณ์ก็ขึ้นอยู่กับความสามารถ ภูมิหลัง หรือ ภูมิปัญญาของผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้นข้อมูล ความคิด ความเข้าใจ และทัศนคติของผู้เล่าเรื่องจึงอาจไม่ถูกต้องเสมอไป

## สกุลของวรรณกรรม

### Fantasy

วรรณกรรมสกุล Fantasy นั้น แรกเริ่มถือกำเนิดโดยได้แบบอย่างมาจากงานเขียนประเภท “มหากาพย์” (Epic) ซึ่งเป็นงานเขียนที่เกิดขึ้นในสมัยอารยธรรมกรีก

มหากาพย์ (Epic) เป็นเรื่องเล่าที่มีลักษณะสรรเสริญเชิดชูบุคคล ชนชาติ หรือเผ่าพันธุ์ มีจุดเด่นอยู่ตรงที่เป็นเรื่องยาว ภาษาและถ้อยคำที่ใช้ต้องวิจิตรเพริศแพรว ส่วนตัวเอกของเรื่องก็ต้องเป็นวีรบุรุษผู้กล้าที่สืบวงศ์วานมาจากกษัตริย์ หรือไม่ก็เป็นมนุษย์กึ่งเทพซึ่งชะตากรรมของมนุษย์ทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับมหาบุรุษผู้นี้เพียงผู้เดียว

วรรณกรรมสกุล Fantasy ได้รับแบบอย่างมาจากงานสกุลนี้ แต่มีเนื้อหาบางส่วนที่เปลี่ยนแปลงไปบ้าง คือ ยังคงมีความเป็นโลกเหนือจริง เชิดชูวีรบุรุษ แต่มีการผสมผสานเรื่องของเวทมนต์ อสูรวิเศษ หรือเผ่าพันธุ์พิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โลกแห่งแฟนตาซีจะไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือเวลาในโลกจริง ยอมรับสถานะเหนือจริงและเวทมนตร์ต่างๆ ได้เหมือนเป็นเรื่องปกติ

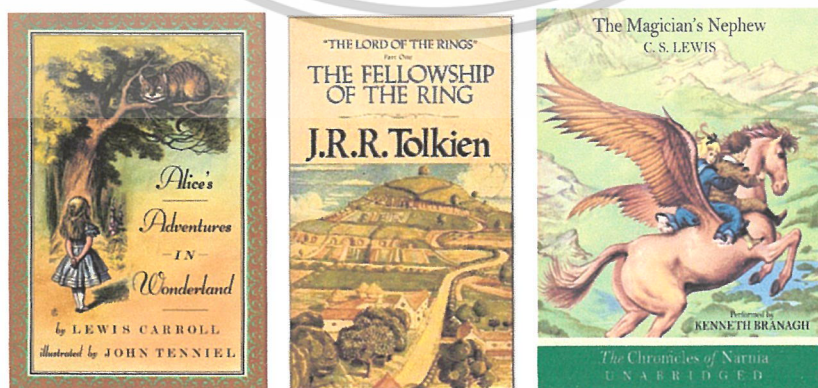
วรรณกรรมสกุล Fantasy แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

#### 1. Epic Fantasy (หรือ High Fantasy)

เป็นงานแฟนตาซีสำหรับผู้ใหญ่ เป็นแฟนตาซีในยุคแรก มีลักษณะคล้ายคลึงกับมหากาพย์ค่อนข้างมาก เช่น The Lord of the Rings ของ J.R.R. Tolkien เป็นต้น

#### 2. Juvenile Fantasy

เป็นแฟนตาซีสำหรับเด็กๆ เกิดขึ้นหลัง Epic Fantasy แต่ได้รับความนิยมสูงกว่า เช่น The Chronicle of Nania, Alice in Wonderland เป็นต้น



ภาพที่ 1 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Fantasy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Romance

วรรณกรรม Romance หรือ วรรณกรรมรัก จัดว่าเป็นสกุลหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในวรรณกรรมตะวันตก มีต้นกำเนิดที่ประเทศอังกฤษ แต่ภายหลังกลับได้รับความนิยมอย่างมากในอเมริกา วรรณกรรมโรมานซ์จะเน้นหนักไปที่การเสนอกภาพความสัมพันธ์ ความรัก ความคิดคำนึง หรือจินตนาการเพื่อฝันในรัก การฝันฝ่าอุปสรรคต่างๆ ในความสัมพันธ์ระหว่างคน 2 คน วรรณกรรมโรมานซ์กำเนิดในศตวรรษที่ 17 หนังสือเล่มที่มีอิทธิพลต่อผู้อ่านสูงสุดในเวลานั้นคือ Pamela ของซามูเอล ริชาร์ดสัน (Samuel Richardson) ซึ่งได้รับการตีพิมพ์ในปี 1740 วรรณกรรมโรมานซ์ในช่วงเวลานี้ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่น 2 ประการ คือ หนึ่ง เป็นวรรณกรรมที่มุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์หญิงชาย สอง เนื้อเรื่องจะถูกเล่าโดยผ่านมุมมองของตัวละครเอกซึ่งเป็นผู้หญิง นั่นจึงทำให้วรรณกรรมสกุลนี้ในยุคแรกถูกมองว่าเป็น “บันเทิงคดีสำหรับผู้หญิง” หรือที่มักจะถูกเรียกอย่างดูแคลนจากผู้ชายบางกลุ่มว่า “นิยายรักประโลมโลก”

ต่อมาในศตวรรษที่ 18 นักเขียนหญิงนาม เจน ออสติน (Jane Austen) ได้เปลี่ยนนิยามของวรรณกรรมโรมานซ์ใหม่ให้มีศักดิ์ศรีเทียบเท่ากับวรรณกรรมสกุล Social Realism ที่กำลังทรงอิทธิพลอยู่ในขณะนั้น โดยนวนิยายเรื่อง Pride & Prejudice ได้ถือว่าเป็นแบบอย่างของวรรณกรรมโรมานซ์ยุคใหม่ จากเดิมที่เนื้อเรื่องและตัวละครมีลักษณะของการประดิษฐ์ให้เหมือนอุดมคติ ถูกปรับให้สะท้อนความเป็นจริงมากขึ้น และ “ความรัก” ที่เป็นศูนย์กลางของวรรณกรรมสกุลนี้ ก็จะไม่ได้ออกฮิบบอกมากล่าวอย่างชวนฝันลอยๆ อีกต่อไป แต่จะมีประเด็นทางสังคมอื่นๆ มาเกี่ยวพันด้วย เช่น เรื่องของชนชั้น เป็นต้น นั่นจึงทำให้วรรณกรรมโรมานซ์ยุคใหม่ไม่ได้เป็น บันเทิงคดีสำหรับผู้หญิงอีกต่อไป แต่เป็นวรรณกรรมสำหรับหญิงและชาย

### ความแตกต่างระหว่าง “โรมานซ์เก่า” กับ “โรมานซ์ใหม่”

#### 1. ลักษณะตัวละคร

วรรณกรรมโรมานซ์เก่าจะเน้นเชิดชูวีรบุรุษ (Hero) ตัวละครเอกที่เป็นฝ่ายชายในเรื่องจะต้องมีลักษณะของความเป็นบุรุษที่เพียบพร้อม คือ รูปร่าง กล้าหาญ เก่งกาจ และบุชาความดีงามและความรัก อันเป็นลักษณะของชายในอุดมคติของผู้หญิง ส่วนตัวละครเอกหญิงในเรื่องเอง

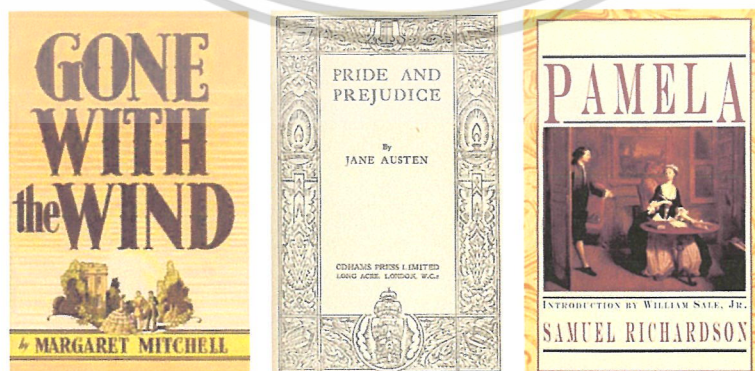
ก็จะต้องมีความเป็น “วีรสตรี” (Heroine) ไม่แพ้กัน นั่นคือ เป็นหญิงสาวบริสุทธิ์ รูปโฉมและจิตใจงดงาม และที่สำคัญต้องบูชาความรักเหนือสิ่งอื่นใดในชีวิต นอกจากนี้ ตัวละครในวรรณกรรมโรมานซ์เก่ายังมีการแบ่งฝ่ายกันชัดเจนระหว่าง “ความดี” และ “ความชั่ว” ซึ่งลักษณะทั้ง 2 ขั้วจะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับวรรณกรรมโรมานซ์ใหม่ ที่นิยมสร้างตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะใกล้เคียงความเป็นมนุษย์จริงๆ ไม่ได้แบ่งฝ่ายดีชั่วชัดเจนอย่างแบบเก่า

## 2 ลักษณะของมุมมองในการเล่าเรื่อง

วรรณกรรมโรมานซ์เก่า จะนิยมใช้มุมมองฝ่ายหญิงในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะบุคคลที่ 1 หรือ บุคคลที่ 3 ก็ตาม ทั้งนี้เพราะนักเขียนในยุคนั้นต่างก็รู้ว่า กลุ่มผู้อ่านหลักๆ ของหนังสือประเภทนี้เป็นผู้หญิง ฉะนั้นมุมมองของผู้หญิงจึงให้ภาพพจน์ของการคิดคะนองถึงชายหนุ่มได้ดีที่สุด ซึ่งสำหรับวรรณกรรมโรมานซ์ใหม่นั้น ถือว่าเป็นเรื่องไม่จำเป็น เพราะนักเขียนยุคใหม่นั้นไม่ต้องการนำเสนอภาพตัวละคร ที่เกิดจากการประคิดประคองจนห่างไกลกับความเป็นมนุษย์ปูลูชน แต่ต้องการเสนอความจริงแท้ของชีวิตที่มีความรักเป็นตัวเดินเรื่องมากกว่า

## 3. ระยะเวลาในการอยู่บนแผง

วรรณกรรมโรมานซ์เก่านั้น จะมีด้วยกัน 2 ประเภท คือ Category Romance เป็นนวนิยายขนาดสั้น (Novella) เขียนกันไม่เกิน 200 หน้า ประเภทนี้จะวางจำหน่ายบนแผงหนังสือแค่ 1 เดือนแบบเดียวกับนิตยสาร เป็นที่นิยมเขียนกันอย่างกว้างขวางในอเมริกาก่อนช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ส่วนอีกประเภทคือ Single Title Romance เป็นนวนิยายความยาวปกติ ประเภทนี้ไม่มีกำหนดระยะเวลาในการอยู่บนแผงแน่นอน คือ เมื่อวางแผงแล้วก็อยู่ที่ชั้นหนังสือไปเรื่อยๆแบบเดียวกับหนังสือทั่วไป



ภาพที่ 2 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Romance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Social Realism

วรรณกรรม Social Realism หรือ “สังคมนิยมสังคมนิยม” นั้น ถือกำเนิดในราวศตวรรษที่ 19 แบ่งการเคลื่อนไหวออกเป็น 2 สายใหญ่ๆ คือ สายรัสเซีย และสายฝรั่งเศส การเคลื่อนไหวของแนวคิดสังคมนิยมสังคมนิยมปรากฏอยู่ในศิลปะแขนงต่างๆ มากมายไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม หรือ วรรณกรรม โดยหลักการของแนวความคิดนี้จะอยู่บนพื้นฐานของการเข้าหา “ความจริง” การสะท้อนสภาพชีวิตและสังคมตามที่มันเป็น ปฏิเสธการปรุงแต่งเรื่องราวให้ชวนเพื่อฝัน การกล่าวถึงความรักที่เน้นบ้ำเรอความบันเทิงแก่ผู้อ่าน แต่ไร้ซึ่งอุดมการณ์และแก่นสารอย่างวรรณกรรมสกุลโรมาเนสส์ นักเขียนในวรรณกรรมสกุล Social Realism จะเชื่อว่า ศิลปะ หรือ งานเขียนมีหน้าที่รับใช้ประชาชน ไม่ใช่เพื่อบันเทิงใจไปวันๆ ดังนั้นงานเขียนในสกุลนี้ ไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย เรื่องสั้น หรือกวีนิพนธ์ จึงมีความแหลมคมทางการเมืองอย่างเด่นชัด ในขณะเดียวกัน หากจะมีการเอ่ยถึงความรัก (อย่างสกุล Romance) ก็จะเป็นไปในลักษณะของเนื้อเรื่องรอง (Subplot) แต่ก็มีความเป็นเอกภาพ มีการสอดแทรกความคิดเชิงปรัชญา และความเป็นเสรีชนอยู่ในนั้นอย่างชัดเจนด้วย

วรรณกรรม Social Realism สายรัสเซียนั้นมี Maxim Gorky เป็นนักเขียนคนสำคัญ ส่วนสายฝรั่งเศสมี Gustave Flaubert เป็นหัวหอกหลัก

สำหรับวรรณกรรมสกุล Social Realism ในไทยนั้น เพิ่งจะเริ่มมีการเคลื่อนไหวและแสดงออกอย่างชัดเจนในช่วงก่อน 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 โดยมีชื่อเรียกในภาษาไทยว่า “วรรณกรรมหัวก้าวหน้า” หรือ “วรรณกรรมเพื่อชีวิต”



ภาพที่ 3 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Social Realism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Mystery

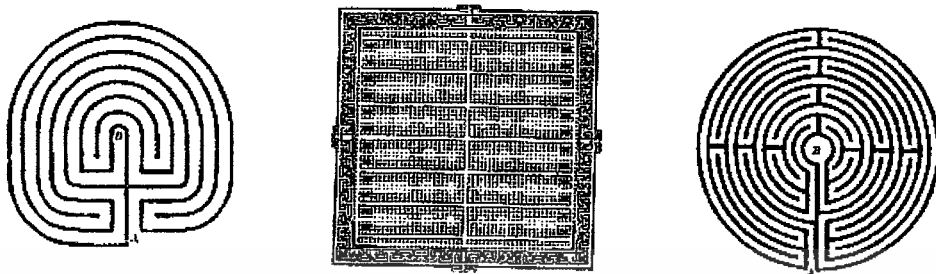
วรรณกรรมสกุล Mystery หรือ “นวนิยายสืบสวน” ถือกำเนิดขึ้นในศตวรรษที่19 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่โลกมีการเคลื่อนไหวทางปัญญาคับคั่งที่สุด นักคิด นักประดิษฐ์ หรือนักวิทยาศาสตร์ คนสำคัญของโลกต่างถือกำเนิดขึ้นในยุคนี้ และเริ่มเผยแพร่นวัตกรรมซึ่งเปลี่ยนแปลงโลกได้ทันตาเห็น เช่น รถยนต์ รถไฟ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ แอลงการณ้คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

ในปี ค.ศ. 1841 เอ็ดการ์ แอลแลน โป (Edgar Allan Poe) นักเขียนชาวอเมริกัน ได้ตีพิมพ์ผลงาน The Murders in the Rue Morgue หรือ ฆาตกรรมที่ถนนม็อร์ก ลงใน Graham's Magazine ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ The Murders in the Rue Morgue ถูกยกย่องว่าเป็นหลักหมายแรกของ นวนิยายสืบสวน ให้นักเขียนรุ่นต่อมาได้ศึกษาแตกหน่อความคิดออกไปได้หลากหลาย

นวนิยายนักสืบนั้นถูกเขียนขึ้นมาบนเงื่อนไขคติที่ว่า เป็นการค้นหา “ความจริงเบื้องหลังอาชญากรรม” ซึ่งจะเน้นไปในทางให้ความบันเทิงมากกว่าการค้นหา “ความจริง” แบบวรรณกรรมสกุล Social Realism “ความจริง” ของนวนิยายสืบสวนจึงหมายถึง “บทเฉลย” หรือ “จุดคลี่คลาย” ซึ่งเป็นบทสรุปของชุดเหตุการณ์ปริศนา ที่บรรดานักสืบและนักอ่านได้รับมาเพื่อทดสอบเชาว์ปัญญา

ปริศนาในวรรณกรรมสกุล Mystery นั้นมีความแตกต่างกับปริศนาโดยทั่วไป กล่าวคือ ปริศนา-โดยทั่วไปอาจหมายถึงเงื่อนไขบางอย่างที่รอกคอยการแก้ แต่สำหรับโลกวรรณกรรมสกุล Mystery แล้ว ปริศนาถือเป็น “แรงจูงใจขั้นต้น” เป็น “การตะล่อม” ทั้งอย่างอ้อมค้อมและตรงไป-ตรงมาของผู้เขียน ให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากติดตามเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ มีผู้รู้บางคนได้กล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมของปริศนาอย่างแรกๆบนโลก คือ “วงกต” วงกตในโลกตัวอักษรแห่งแรกๆนั้นถูกสร้างโดยสถาปนิกนามว่า “เดดาลัส” (Dedalus) วงกตของเดดาลัสออกแบบขึ้นมาเพื่อขัง “มินโนทอร์” (Minotaur) ซึ่งเป็นสัตว์ครึ่งวัวครึ่งคนเอาไว้ตรงใจกลาง ซ่องทางเดินต่างๆถูกทำไว้เพื่ออ้าและพรางเส้นทางไม่ว่าให้มินโนทอร์หลบหนีออกไปได้ ผู้เชี่ยวชาญทางวรรณกรรมบางคนจึงได้เปรียบเทียบนวนิยายสืบสวนว่า คือการเอาวงกตของเดดาลัสมาแปรสภาพเป็นตัวอักษร ทางเลือกหรือทางแพร่งต่างๆคือ “ชุดเหตุการณ์” ซึ่งผู้อ่านต้องขบคิดและคาดเดา ขณะที่เป้าหมายหรือปลายทางของวงกต คือ “บทเฉลย” หรือ “จุดคลี่คลาย” ของเรื่องราวทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 : เขาวงกต 3 แบบ (ซ้ายไปขวา) แบบคลาสสิก แบบอียิปต์ แบบยุคกลาง

เอกลักษณ์อย่างหนึ่งของวรรณกรรมสกุล Mystery คือ มักใช้ “ความตายปริศนา” เป็นเครื่องมือในการสร้างแรงดึงดูดใจของผู้อ่าน และขับเคลื่อนการดำเนินเรื่องไปพร้อมๆ กัน ตัวละครนักสืบในวรรณกรรมสกุลนี้มักมีอุปนิสัยของการหลงใหลใครู้ความตาย สนุกกับการขบคิดปริศนาเบื้องหลังคดีฆาตกรรมราวกับเกมกีฬา

ส่วน “ความรู้” ในวรรณกรรมสกุล Mystery นั้นก็มีนัยสำคัญแตกต่างจากความรู้ทั่วไปตรงที่มันดำรงอยู่ในระบบปิด-เหมือนกับห้องๆ หนึ่ง ซึ่งแม้จะมีทางเชื่อมโยงไปสู่ห้องต่างๆ แต่สุดท้ายเงื่อนไขสำคัญจะต้องปรากฏอยู่ในห้องๆ นี้ ความรู้ทางปรัชญา การเมือง ศิลปะ หรือแม้แต่วิทยาศาสตร์ จะไม่นับว่าเป็นความรู้ในวรรณกรรมสกุลนี้ หากมันไม่มีความเกี่ยวข้องหรือการนำไปใช้เพื่อสืบสวนโดยตรง

ความรู้คือสิ่งที่นำพาผู้อ่านและนักสืบไปสู่ความจริง ซึ่งความจริงในที่นี้ก็คือ “บทเฉลย” หรือ “จุดคลี่คลาย” ของเรื่อง ความอยากรู้อยากเห็นของนักสืบและอำนาจที่จะปกปิดของฆาตกร จึงเป็น 2 สภาวะที่จะต้องขับเคลื่อนกันอยู่เสมอ ในนวนิยายสืบสวน ความอยากรู้อยากเห็นของนักสืบจะเปลี่ยนเป็นความรู้ได้ก็ต่อเมื่อ เขามีอำนาจเปิดโปงตัวฆาตกร แต่การมีอำนาจของนักสืบต้องอาศัยเวลาในการขบคิด หรือประมวลเงื่อนไขต่างๆ ซึ่งในส่วนนี้เองจะกลายเป็นกระบวนการสังสมข้อมูลของผู้อ่านทำให้เกิดการแข่งขันกันอย่างยุติธรรมระหว่างผู้อ่านกับนักสืบไปในตัว

หลัก “ตรรกะและเหตุผล” (Logic) ถือว่าเป็นหัวใจของวรรณกรรมสกุลนี้ ทั้งผู้เขียน ผู้อ่าน และตัวละคร ต่างต้องเคารพและอยู่ภายใต้ระบบนี้ด้วยกันทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นวรรณกรรมสกุลนี้จึงไม่มีเรื่องราวเหนือจริงเจือปนอยู่เลย เอ็ดการ์ แอลเลน โป เคยเรียกงานของเขาว่า “ตรรกนิยาย” ซึ่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถือเป็นความตั้งใจที่จะให้วรรณกรรมสกุลนี้ดำรงอยู่ได้ด้วยระบบเหตุผล แต่ละเหตุการณ์ แต่ละเงื่อนไข มีความเกี่ยวเนื่องกันอยู่อย่างเป็นระบบระเบียบ

การให้ความสำคัญกับเหตุผลในลักษณะนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ เพราะตั้งแต่ยุคแห่งการรู้แจ้งเป็นต้นมา นักปรัชญามากมายอย่างวอลแตร์, ดิคโรว์, หรือมองเตสกีเยอเองก็เขียนงานในลักษณะเชิดชูเหตุผล แต่ในโลกวรรณกรรมนั้น การเล่าเรื่องอย่างมีเหตุผลจัดเป็นนวัตกรรมใหม่ เพราะยังไม่มีงานเขียนประเภทใดที่เขียนโดยอาศัยกลไกตรรกะในการผูกโยงเรื่องอย่างเคร่งครัดมาก่อน เหตุและผลทำให้ผู้อ่านทุกคนมีหลักเกณฑ์เดียวกันในการมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างเงื่อนไขต่างๆ อาทิ เช่น รอยเท้า ลายนิ้วมือ ปลอกกระสุน เขม่าปืน เลือด ฯลฯ จนนำไปสู่การระบุตัวตนของฆาตกร หรือมองเห็นคำตอบของปริศนาทั้งหมดที่ผู้เขียนสร้างขึ้น นั่นจึงทำให้วรรณกรรมสกุล Mystery ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของวรรณกรรมสกุล Sci-Fi ที่รับเอาหลักคิดนี้ แล้วนำไปพัฒนาสู่ความเป็นวิทยาศาสตร์ชั้นสูง ที่ผสมผสานจินตนาการและการคาดการณ์อนาคตข้างหน้าของสังคมโลกและเทคโนโลยีของมนุษย์ไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 5 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Mystery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sci-Fi

วรรณกรรมวิทยาศาสตร์ หรือ Science Fiction (Sci-Fi) นั้นเป็นวรรณกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับคาดการณ์ล่วงหน้าถึงสังคมมนุษย์ในอนาคตโดยอิงหลักการ และความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานสำคัญ วรรณกรรมสกุลนี้ได้รับแบบอย่างอิทธิพลจากวรรณกรรมสกุลหัตคดี (Mystery) ในเรื่องของ การนำหลักตรรกะเหตุผลมาใช้เป็นทฤษฎีหลักในการดำเนินเรื่อง เพียงแต่ว่า วรรณกรรม Sci-Fi ได้พัฒนา “ความเป็นเหตุเป็นผล” นั้นให้ไปไกลกว่าการนำมาใช้เพื่อการคลี่คลายปริศนาแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งการใช้หลักการดังกล่าวกับการคลี่คลายปริศนาในวรรณกรรมหัตคดีนั้น ถือว่าเป็นการใช้องค์ความรู้แบบปิดนั่นคือ ทุกอย่างถูกใช้เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์หนึ่ง สถานะที่หนึ่ง บุคคลหนึ่ง ซึ่งจะแตกต่างจากวรรณกรรม Sci-Fi ที่นำความรู้เหล่านั้นไปผนวกรวมกับความรู้ เช่น สังคมศาสตร์ มานุษยวิทยา ศีลธรรม ฯลฯ เพื่อการจำลองภาพสังคมโลกอันมี มนุษย์ เครื่องจักร และเทคโนโลยีเป็นส่วนประกอบที่ไม่แยกขาดจากกัน

### ข้อนำสังเกตในวรรณกรรม Sci-Fi

1. มักเป็นการจำลองภาพโลกในอนาคต หรือ ย้อนกลับไปยุคอดีต ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับ ทฤษฎี การแก้ไขอดีต เพื่อเปลี่ยนทางเลือกของอนาคต
2. เรื่องมักเกิดขึ้นภายนอกอวกาศ มักมีมนุษย์ หรือเผ่าพันธุ์พิเศษจากต่างดาวเข้ามาเกี่ยวข้องกับ
3. เทคโนโลยี หรือวิทยาศาสตร์ที่พบในเรื่อง มักดำรงอยู่ในวิถีที่สวนทางกับธรรมชาติ หรือ หมิ่นเหม่ต่อกฎแห่งศีลธรรม และความเป็นมนุษย์
4. เทคโนโลยี หรือหลักการทางวิทยาศาสตร์บางอย่าง เป็นความรู้ใหม่อันเกิดจากจินตนาการและการคาดการณ์ จึงไม่แปลกที่ในวรรณกรรมสกุลนี้จะมีเรื่องของ การเดินทางย้อนทะลุมิติเวลา, ยานอวกาศความเร็วแสง, หุ่นยนต์สมองกล ฯลฯ ปรากฏอยู่

### สกุลย่อยในวรรณกรรม Sci-Fi

#### 1. hard Sci-Fi

เป็นแนวหนึ่งของวรรณกรรมวิทยาศาสตร์ ที่เน้นการเสนองานภาพโลกอนาคตที่มีวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีอันล้ำหน้า เป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน ถือได้ว่าเป็นแบบฉบับของวรรณกรรม Sci-Fi แท้ๆ นักเขียนเด่นๆ ที่เขียนงานแนวนี้ ได้แก่ อาร์เธอร์ ซี, คลาร์ก (Arthur C. Clarke), ไอแซค อาซิมอฟ (Isaac Asimov) เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. Social Sci-Fi

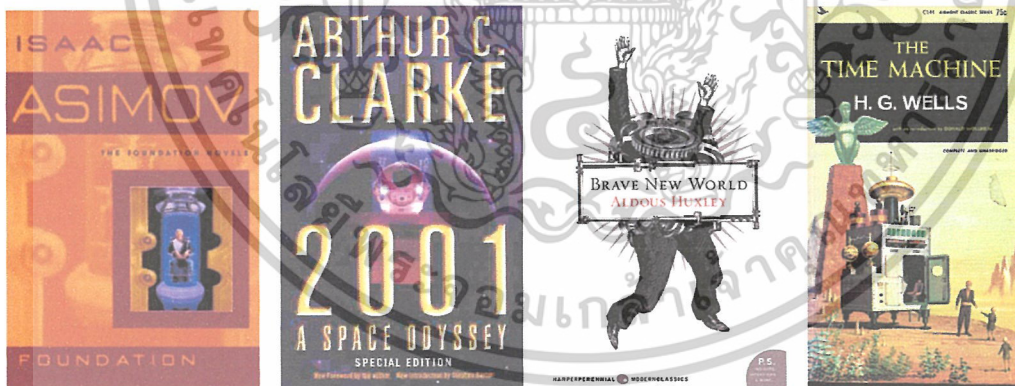
วรรณกรรมวิทยาศาสตร์แนวนี้ จะไม่เน้นนำเสนอวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีล้ำยุคอย่างแนวแรก แต่เลือกที่จะให้ความสำคัญกับผลกระทบของวิทยาศาสตร์ที่มีต่อสังคม มนุษย์ และกฎเกณฑ์ทางศีลธรรมมากกว่า

## 3. Cyberpunk

แนวคิดหลักของวรรณกรรมวิทยาศาสตร์แนวนี้ คือ การนำเสนอภาพสังคมโลกที่จะขาดข้อมูลข่าวสาร หุ่นยนต์ เครื่องจักรไปไม่ได้ ในเรื่องแนวนี้อาจมีประเด็นเรื่องความชอบธรรมของเครื่องจักรกับการควบคุมของมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้อง

## 4. Time Travel and Alternate History

เป็นเรื่องราวของการเดินทางในมิติเวลา เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ เช่น แก้ไขอดีตเพื่อเปลี่ยนแปลงอนาคต เป็นต้น นักเขียนเด่นๆ ได้แก่ เอช. จี. เวลล์ (H.G.Wells), ฟิลิป เค. ดิก (Philip K. Dick) เป็นต้น



ภาพที่ 6 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Sci-Fi

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Stream of Consciousness

วรรณกรรมสกุล Stream of Consciousness แต่เดิมเป็นวิธีการเล่าเรื่องในลักษณะร้อยแก้ว ที่ผู้แต่งปล่อยให้ความคิด ความรู้สึก อารมณ์ ความทรงจำ ตลอดจนการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ของตัวละคร ไหลพรุ่งพรูออกมา ดังนั้นเรื่องเล่าจึงไม่มีการเรียบเรียงจัดลำดับ อีกทั้งผู้แต่งก็จะไม่ เข้าแทรกแซง ตีความ หรืออธิบายความหมายใดๆทั้งสิ้น เป็นการคัดและถ่ายทอดความรู้สึกและ ความคิดในใจของตัวละครออกมาให้ผู้อ่านสัมผัสโดยตรง ผู้แต่งจะใช้วิธีการเล่าแบบนี้ไปตลอดทั้ง เรื่อง หรือใช้เพียงบางช่วงบางตอนของเรื่องก็ได้

ตัวอย่างการใช้กระแสสำนึกในวรรณกรรมก็อย่างเช่นเรื่อง The Secret Life of Walter Mitty ของ เจมส์ เทอร์เบอร์ ซึ่งเป็นเรื่องของสามีวัยกลางคนที่อยู่ใต้อาณัติของภรรยา เขาหนีความ เป็นเบี้ยล่างในชีวิตแต่งงาน โดยหลบไปอยู่ในความนึกฝันของตัวเอง ซึ่งในฝันนั้นเขาเป็นคนที่ เก่งกล้าสามารถ สวนกับความเป็นจริงอย่างสิ้นเชิง ในฝันเขาเป็นนักบินที่เชี่ยวชาญ เป็นหมอ- ผ่าตัดที่เก่ง เป็นฆาตกรที่ไม่เกรงกลัวกฎหมาย เป็นนักบินทิ้งระเบิดเสียงตาย ผู้แต่งใช้กระแส สำนึกเกือบทั้งเรื่องในการบรรยาย “ชีวิตลับ” อันเป็นจินตนาการ ความฝัน ของ Walter Mitty ผู้ เป็นตัวเอก ปนเปไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของตัวละคร วิธีเล่าเรื่องแบบ กระแสสำนึกนี้ นอกจากจะช่วยให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะเบื้องต้นของตัวละครแล้ว ยังสะท้อน แนวคิดการหลบหนีความจริงในชีวิตบางประการของคนร่วมสมัยด้วย วรรณกรรมสกุล Stream of Consciousness นี้ จึงเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่าง ระหว่างความคิดฝันกับ ความเป็นจริงได้เด่นชัดด้วยกลวิธีทางร้อยแก้ว บวกกับหลักการทางจิตวิทยาในเรื่องจิตสำนึก และ จิตไร้สำนึก

### บทพูดเดี่ยวในใจ (Interior Monologue)

บทพูดเดี่ยวในใจ คือ บทราฟั้ง หรือการพูดในใจ ที่แสดงความคิดคำนึงของตัวละคร ออกมา ในวรรณกรรมสกุล Stream of Consciousness จะใช้กลวิธีนี้ในการประพันธ์บ่อยมาก จน ถือว่า เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของสกุลไปแล้ว หลักการก็คือ ตัวละครจะพรรณนาความรู้สึกและ กระบวนการความคิด (Thought Process) ที่ผุดขึ้นมาในใจ โดยผู้แต่งไม่เข้าไปก้าวก่าย ฉะนั้น สิ่งที่ ถ่ายทอดออกมาจึงอาจเป็นภาษาที่ใช้ผิดไวยากรณ์ ไม่มีตรรกะ และเรื่องที่เล่าไม่ต่อเนื่องตามลำดับ

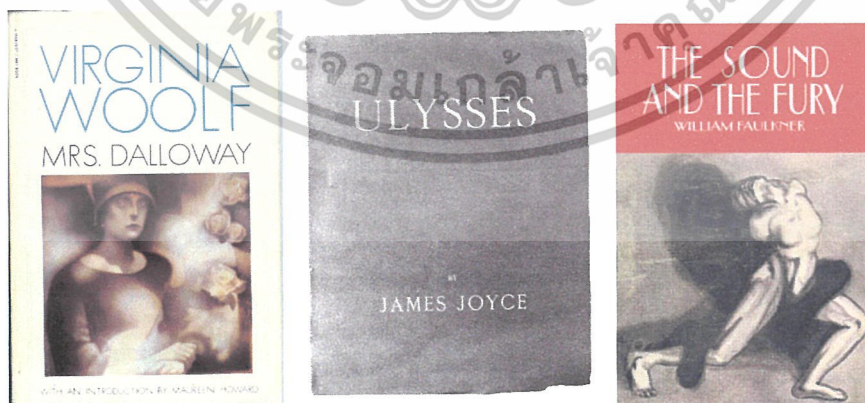
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุการณ์ก่อนหลัง เพราะในห้วงความคิดคำนึงนี้ อดีต ปัจจุบัน และอนาคต จะรวมเป็นหนึ่งเดียว ผสมปนเปกันไปหมด ดังตัวอย่างเช่น บทราฟิงของ ลีโอโพลด์ บลูม (Leopold Bloom) ในนวนิยายเรื่อง Ulysses ของเจมส์ จอยซ์ (James Joyce) ขณะกำลังเดินเตร่เที่ยวคูเมืองดับลินอย่างเหม่อลอย

Pineapple rock, lemon platt, butter scotch.

A sugarsticky girl shoveling scoopfuls of creams  
for a christian brother. Some school treat. Bad for  
their tummies. Lozenge and comfit manufacturer  
to His Majesty the King. God. Save. Our. Sitting  
on his throne, sucking red jujubes white.

เมื่อใดก็ตาม ที่ผู้แต่งแทรกความคิดของตนเข้าตีความ วิเคราะห์ หรือวิจารณ์การพูดในใจของตัวละคร จะเรียกวิธีการเหล่านี้ว่า การวิเคราะห์ภายใน หรือ Internal Analysis เพราะถือว่าสิ่งที่ถ่ายทอดออกมานั้นเป็นคำพูดของผู้แต่ง ไม่ใช่คำพูดในใจของตัวละครอย่างแท้จริง นักวิจารณ์วรรณกรรมบางคนจะถือว่า กระแสสำนึก กับ บทพูดเดี่ยวในใจ นั้น เป็นคำพูดที่ใช้สลับเปลี่ยนกันได้ แต่โดยหลักการแล้ว มักจะนิยมใช้คำว่ากระแสสำนึก เมื่อต้องการหมายถึงเทคนิคต่างๆที่ผู้แต่งใช้เล่าเรื่อง บรรยาย และแสดงภาพทั่วไปของตัวละคร ตลอดจนกระบวนการแห่งจิตสำนึกในตัวตัวละคร และจะใช้คำว่าบทพูดเดี่ยวในใจ เมื่อกล่าวถึงเทคนิคเฉพาะที่ถอดจิตสำนึกในจิตใจของตัวละครออกมาให้เห็น



ภาพที่ 7 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล Stream of Consciousness

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## I-Novel

วรรณกรรม I-Novel เป็นรูปแบบทางการประพันธ์แบบหนึ่งในวรรณกรรมญี่ปุ่น เอกลักษณะทางการเขียนของสกุลนี้คือ เป็นเรื่องเล่าโดยบุคคลเดียว ซึ่งอธิบายได้ว่า นักเขียนจะมีสถานะเป็นทั้งตัวละครเอกและผู้เล่าเรื่อง วรรณกรรมสกุลนี้แต่เดิมคลี่คลายตัวเองมาจากแนวคิด “ธรรมชาตินิยม” (Naturalism) ซึ่งเป็นแนวทางหลัก เป็นแบบแผนของวรรณกรรมญี่ปุ่นดั้งเดิม แต่เมื่อภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อิทธิพลของวรรณกรรมตะวันตก โดยเฉพาะวรรณกรรม อังกฤษและอเมริกัน ได้แพร่หลายเข้ามาในประเทศญี่ปุ่น จึงส่งผลให้เกิดการพัฒนาเป็นสกุล I-Novel ขึ้น I-Novel แบ่งการพัฒนาตัวเองออกได้เป็น 2 ยุค ใหญ่ๆ ดังนี้

### I-Novel ยุคแรก

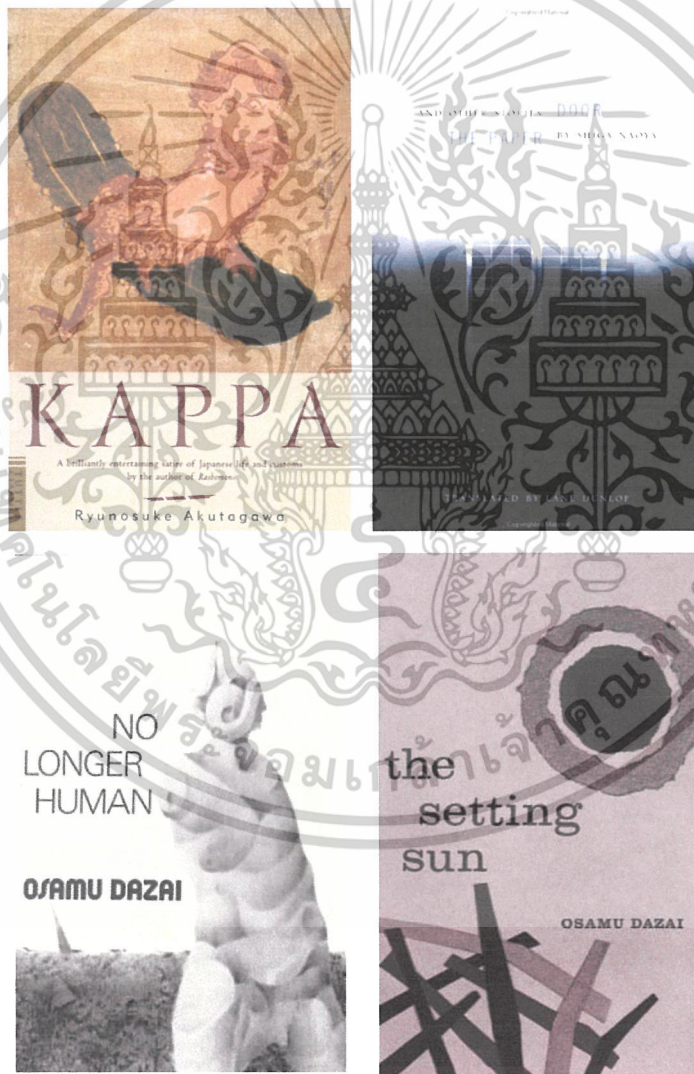
เน้นการนำเสนอด้านมืดของสังคม หรือจิตใจของนักเขียนเอง เป็นการขุดค้นลงไปในจิตใต้สำนึกของผู้เขียน ผ่านเรื่องเล่าที่เสมือนว่าออกมาจากปากนักเขียนโดยตรง งาน I-Novel ในยุคแรกนี้ยังปรากฏอิทธิพลของแนวคิดธรรมชาตินิยม (Naturalism) อยู่บ้างในงานเขียนของนักเขียนบางคน นักเขียนเด่นๆ ในยุคนี้ได้แก่ ชิมาซากิ โทะซอน (Shimazaki Tozon), ทายามะ คาทาอิ (Tayama Katai), ริว โนะสุเกะ อากุตาบาระ (Ryunosuke Akutagawa) เป็นต้น

### I-Novel ยุคหลัง

รับอิทธิพลแนวคิด อัตถิภาวนิยม (Existentialism) เข้ามาแบบเต็มๆ โดยเฉพาะในเรื่องของการไม่เชื่อในความโปร่งใสและจริงแท้ของภาษา นั่นคือ ไม่เชื่อว่า “ภาษา” จะสามารถบรรจุความจริงได้ ทั้งนี้เพราะตัวมันเอง ก็เป็นเพียงแค่ระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่ถูกคิดค้นขึ้นโดยมนุษย์ สิ่งที่เราแปลความจากภาษานั้นไม่ใช่ความจริงแท้ แต่เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่คนกำหนดขึ้นเอาเอง แล้วเราก็เรียนรู้มาอีกทอดหนึ่ง และการเรียนรู้มันทำให้เราถอดความได้ เมื่อ “ภาษา” หมดความสามารถที่จะนำเสนอความจริงได้ จึงไม่มีความจำเป็นอะไรที่ต้องเขียนเรื่องราวที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ของเหตุและผล ฉะนั้น I-Novel ยุคหลังนี้ จึงมีลักษณะของการซ้อนทับกันระหว่าง “ความเหนือจริง” และ “ความจริง” จนราวกับเป็นเนื้อเดียวกัน มีลักษณะของความแอบสเอร์ด์ (Absurd) และการคำคั่งส่วหว่างความคิดของตัวละครแบบ Stream of Consciousness อยู่ด้วย นั่นจึงทำให้การดำเนินเรื่อง (ผ่านตัวละครเอกที่เท่ากับตัวนักเขียนเอง) มีความสะเปะสะปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดูราวกับไร้ทิศทางที่แน่นอน ระหว่างการดำเนินไปของเรื่อง อาจถูกตาโลมด้วยข้อมูลจำนวนมหาศาล ซึ่งอาจไม่ได้เกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่อง หรือเป็นเงื่อนไขสำคัญสำหรับพาผู้อ่านไปสู่จุดคลี่คลายของเรื่องเลยก็ได้ นักเขียนวรรณกรรม I-Novel (I-Novelist) นี้จึงจำเป็นอย่างมากที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างวรรณกรรมอย่างแตกฉาน ไม่เพียงเฉพาะแต่องค์ความรู้ต่างๆอันเป็นวัตถุดิบในงานเขียนเท่านั้น นักเขียนเด่นๆใน I-Novel ยุคหลังได้แก่ ชิงะ นาโอยะ (Shiga Naoya), คะไซ โอซามุ (Dazai Osamu), ริวโนะสุเกะ อากุตาเงะ (Ryunosuke Akutagawa) เป็นต้น



ภาพที่ 8 : ตัวอย่างวรรณกรรมสกุล I-Novel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Parody

กล่าวกันว่า วรรณกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี หรืองานศิลปะชิ้นใดก็ตามจะประสบความสำเร็จหรือไม่ ขอให้ดูจากจำนวนงานที่สร้างขึ้นมาล้อเลียนผลงานเหล่านั้น หากงานชิ้นใดมีงานล้อเลียนมากกว่าหนึ่งชิ้นขึ้นไปก็ขอให้เชื่อได้เลยว่างานชิ้นนั้นได้เข้าไปอยู่ในใจมหาชนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว วรรณกรรมล้อ หรือ Parody จึงหมายความว่างานที่หยิบยืมเค้าโครง แนวคิด หรือเอกลักษณ์บางอย่างของงานสร้างสรรค์ชิ้นต้นแบบมาดัดแปลง ทำซ้ำ ในเชิงเสียดสี ยิยวน หรือทำให้เป็นเรื่องน่าขบขัน ในวรรณกรรมประเภทหนึ่ง (literary genre) ที่เมื่อมันทำการล้อเลียนวรรณกรรมสกุลใดแล้ว ก็จะถือว่างานล้อเลียนชิ้นนั้นไม่เป็นวรรณกรรมสกุลนั้นๆที่มันทำการล้อนอกเสียจากเป็น “สกุลวรรณกรรมล้อ”

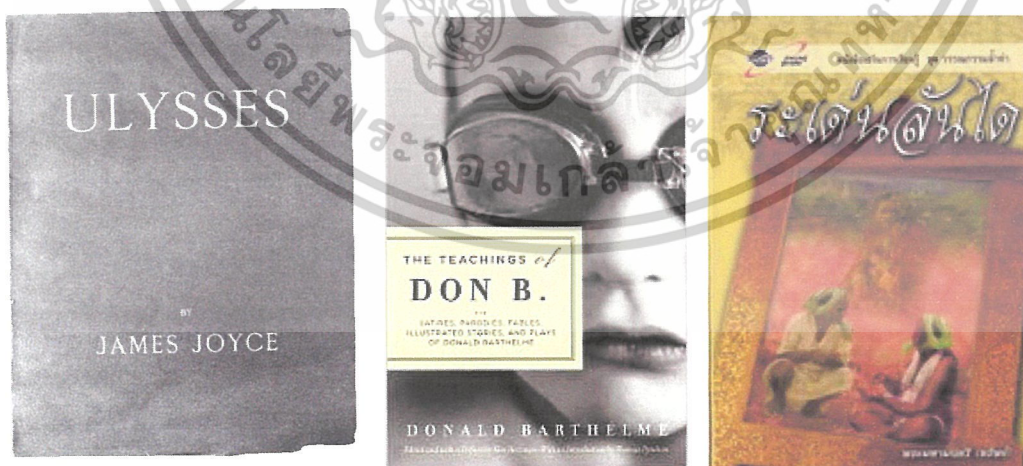
ตัวอย่างของวรรณกรรมล้อที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางทั่วโลก ก็อย่างเช่น Don Quixote de la Mancha (ดอน กีโฆเต้ เดอ ลามันชา : ชุนนางต่ำศักดิ์นักฝัน) ของ มิเกล เด เซร์บันเตส (Miguel de Cervantes) นักประพันธ์เอกที่มีชีวิตอยู่ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในยุคเดียวกันกับนักเขียนนามอุโฆษอย่าง วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) และยักษ์ใหญ่แห่งวรรณคดีฝรั่งเศสอย่าง ฟรองซัวส์ ราเบเลส์ (Francoise Rabelais) ผู้เขียน Pantagruel (1532) และ Gargantua (1534) วรรณกรรมสองเล่มสำคัญที่จัดว่าเป็นงานล้อพระคัมภีร์ไบเบิล พระวรสาร หรือคัมภีร์ทางศาสนา ที่เคยมีอิทธิพลในยุคกลาง

เซร์บันเตสเขียน Don Quixote ขึ้นมาล้อนวนิยายอัศวิน (Chivalric Romance) โดยการบ่อนเซาะวีรกรรมกล้าหาญของนักรบผู้เก่งกาจตามขนบ จนเหลือสภาพแต่เพียงการผจญภัยพิลึกพิลั่นของกิโฆเต้ ชุนนางต่ำศักดิ์วัยชรา ผู้คลั่งไคล้หลงใหลนวนิยายอัศวินจนเสียวจริต ซึ่งนอกเหนือจากเป็นวรรณกรรมล้อเลียนเล่มสำคัญแล้ว ผลงานชิ้นนี้ยังถูกจัดให้เป็นงานเขียนประเภทนวนิยาย (Novel) เล่มแรกของโลก ส่วนวรรณกรรมล้อเล่มแรกของไทย (เท่าที่ปรากฏหลักฐาน) และเป็นผลงานที่ประพันธ์ไว้ไม่จบ คือ “ระเด่นลันได” ของพระมหามนตรี (ทรัพย์) ซึ่งเขียนขึ้นมาเพื่อล้อละครเรื่อง “อิเหนา” ฉบับพระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 2 (พ.ศ. 2352 - 2367)

ระเด่นลันไดนั้นถือว่าเป็นงานเสียดสีล้อเลียนวัฒนธรรมแบบศักดินา หรือโดยเฉพาะการนำเอาบทละครเรื่อง อิเหนา ที่เป็นวรรณกรรมชิ้นสำคัญของราชสำนัก มาแปรสภาพให้เป็นเรื่องชู้

สาว หรือเป็นเรื่องของชนชั้นล่าง (แขกขอทานชาวฮินดู) ถือเป็นกรวิพากษ์วิจารณ์ชนชั้นสูงอย่างมีนัยสำคัญ การล้อเลียนในระเด่นลันได เป็นไปในลักษณะสลับซับซ้อนบ้าง หรือนำของต่ำไปเป็นของสูง ดึงเอาของสูงลงมาเป็นของต่ำ โดยจะเห็นได้ตั้งแต่การเปิดเรื่อง ที่ฉายให้เห็นภาพตัวเอกที่เป็นยากแค้นใจ ไม่มีหัวนอนปลายเท้า และอาศัยอยู่ในนิวาสถานที่ไม่ผิดแผกไปจากชาวบ้านร้านตลาด ผิดกับบทละครเรื่องอิเหนา ที่ตัวเอกนั้นเป็นผู้ดีมีอำนาจ ซึ่งแค่เปิดเรื่องก็แสดงให้เห็นเทือกเถาเหล่ากอ พ่อแม่พี่น้องที่สามารถสืบวงศ์ย้อนกลับขึ้นไปสู่เทพบนสวรรค์ การล้อของระเด่นลันได ผูกโยงกับงานชิ้นต้นแบบที่ดูสูงส่ง และเป็นวรรณคดีชั้นสูง ซึ่งจริงๆ แล้ว หากการล้อเลียนได้เกิดขึ้นในวรรณกรรมชิ้นใดก็ตาม มักเป็นความสัมพันธ์ 2 ทาง คือ เป็นทั้งการยกย่อง และการยก ในกระบวนการเดียวกัน

งานล้อเลียนกับความเป็นเรื่องจำขันธ์ จึงมีความเกี่ยวพันกันอย่างปฏิเสธไม่ได้ เพราะการจะเสียดสี หรือเลียนล้องานที่เป็นต้นแบบให้ได้ผลนั้น ต้องอาศัยเสียงหัวเราะเป็นแรงส่ง ซึ่งเสียงหัวเราะนี้เอง ที่ดึงให้เรื่องราวที่เหมือนจะตัดขาดจากเรา หรืออยู่ไกลตัวเรา เข้ามาแนบชิดกับเรา มากขึ้น หากผลงานประเภทล้อเลียนนั้นจะแตกต่างจากเรื่องจำขันธ์ โดยทั่วไปก็ตรงที่ มุขตลกของงานโดยมากมักอ้างอิงกับงานต้นแบบ หรือกล่าวอย่างง่าย ๆ ว่า เราจะขบขันกับมุขตลกได้หรือไม่ นั้น ขึ้นอยู่กับว่าเรารู้จักงานต้นแบบดีเพียงใด ซึ่งคำว่าล้อเลียนนั้นก็บ่งบอกชัดเจนในตัวมันเองอยู่แล้วว่า มันเป็นการผสมรวมกันระหว่าง “การเลียน” และ “การล้อ”



ภาพที่ 9 : ตัวอย่างวรรณกรรมสฤกุล Parody

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเรื่อง การออกแบบหนังสือ

##### บทบาทและความสำคัญของหนังสือ

งานทางด้าน Graphic Design เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะการออกแบบสำหรับพิมพ์หนังสือ, นิตยสาร, หนังสือพิมพ์, วารสาร ตลอดจนเอกสาร ตำราทางวิชาการต่างๆ ซึ่งจัดว่าเป็นงานที่มีการผลิตเป็นจำนวนมากตามสภาพความเจริญก้าวหน้า และการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีความต้องการที่จะเผยแพร่ออกไป แต่ไม่ว่าจะเพื่อวัตถุประสงค์ หรือ ผลประโยชน์ด้านใดก็ตาม สิ่งสำคัญของการเผยแพร่ คือ ความต้องการให้เกิด การรับรู้ในข่าวสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพและกว้างขวาง หนังสือและเอกสารการพิมพ์ในแบบ ต่างๆ จึงเกิดขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางรองรับความต้องการด้านการเผยแพร่ ที่ต้องอาศัยการผลิตซ้ำ (Reproduction) ทางกรพิมพ์ มาช่วยในการเพิ่มปริมาณของข่าวสารหรือข้อมูล และอาศัยวิธีการ ออกแบบมาช่วยเพื่อเสริมสร้างข่าวสารด้วยการจัดหน้า (Page Layout) หรือพื้นที่ในส่วนต่างๆ ของ หนังสือให้เกิดความสวยงาม น่าสนใจ และอ่านได้ง่าย โดยใช้องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ 2 ประการ คือ ตัวอักษร และ ภาพประกอบต่างๆ มาสร้างสรรค์ขึ้น

##### โครงสร้างทั้งหมดของหนังสือ

โครงสร้างเป็นตัวแสดงรูปแบบของหนังสือ ซึ่งจะมีโครงสร้างเฉพาะตัวในโครงสร้าง ส่วนรวม (Structure as a whole) ย่อมประกอบด้วย โครงสร้างรอง (Structure) จากวิวัฒนาการทาง ความคิดเกี่ยวกับหนังสือ ได้เกิดรูปแบบ โครงสร้างหนังสือเป็นรูปแบบสากล (Universalization) ซึ่ง ในหนังสือเล่มหนึ่งๆ สามารถวิเคราะห์โครงสร้างได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1. โครงสร้างของรูปเล่มหนังสือ (Book Design) ประกอบด้วย

- 1.1 ส่วนปก เช่น ปกหน้า ปกหลัง ปกครอง ปกलय
- 1.2 ส่วนรองปก เช่น หน้าลิขสิทธิ์ หน้าอุทิศ หน้านิยม หน้าคำนำ
- 1.3 ส่วนสารบัญ เช่น สารบัญเรื่อง สารบัญภาพ
- 1.4 ส่วนเนื้อหา เช่น ภาค บท
- 1.5 ส่วนเสริมเนื้อหา เช่น บรรณานุกรม วรรณคดี
- 1.6 ส่วนประกอบภายในเนื้อหา เช่น ภาพ สติติ เริงอรรด

### 2. โครงสร้างของเค้าโครงเรื่อง (Plot Design) ประกอบด้วย

- 2.1 ตัวเค้าโครง (Plot)
- 2.2 แก่นสาระ (Theme)
- 2.3 ฉาก (Setting)
- 2.4 ตัวละคร (Character)
- 2.5 ภาพพจน์ (Figure of Speech)

### 3. โครงสร้างของต้นฉบับ (Manuscripts) ประกอบด้วย

- 3.1 รูปแบบ (Form)
- 3.2 เนื้อเรื่อง (Mastery of Content)
- 3.3 ข้อมูลหลักฐาน (Fact)
- 3.4 รูปแบบของความคิด (concept)
- 3.5 ถ้อยคำภาษา (Wording)

### ส่วนประกอบของหนังสือ

ส่วนประกอบของหนังสือ คือ ปก สารบัญ เนื้อเรื่อง สำหรับส่วนประกอบของเนื้อเรื่อง อาจจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามแต่ประเภทของหนังสือ เช่น นิตยสาร, หนังสือวิชาการ (Text book), หนังสือแถลงข่าวรายงาน (Journal), หนังสือแจ้งข่าวองค์การ (Gazette) เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามหนังสือในระบบสากลนั้น มีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. ส่วนปก (Cover)

1.1 ประกอบด้วยใบหุ้มปก (Book Jacket) เป็นกระดาษหุ้มอยู่นอกปกหนังสือ เป็นแผ่นกระดาษโตๆ ที่ไม่ได้เย็บติดกับตัวเล่มหนังสือ ใช้หุ้มด้านหน้า โดยพับปีก 2 ข้าง หุ้มปกด้านหน้า และด้านหลังได้ไว้ มีประโยชน์ คือ

- ก. เพื่อป้องกันปกหนังสือไม่ให้ชำรุด รักษาปกหนังสือให้ยังคงใหม่เสมอ รักษาสภาพหนังสือในขณะที่ยังไม่ถูกจำหน่าย
  - ข. ดึงดูดให้คนสนใจดูหนังสือ และซื้อหนังสือ อันเป็นการตกแต่งหนังสือเพื่อเพิ่มคุณค่าของหนังสือเล่มนั้นๆ บางเล่มปกหน้าอาจจะไม่มีการพิมพ์ตกแต่งใดๆ ใช้การตกแต่งรูปเล่ม ที่ใบหุ้มปกเพียงอย่างเดียว
  - ค. ปกด้านหน้าเป็นชื่อเรื่อง (Headline) อาจจะมีข้อความเพื่อขยายความ หรือชื่อเรื่องเล็กน้อย (Subhead) และชื่อผู้แต่ง ส่วนปกหลังเป็นชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง บางเล่มมีชื่อสำนักพิมพ์ด้วย
- ส่วนพับด้านหน้า บางเล่มให้ Concept ของเรื่อง บางเล่มมีรูปของผู้แต่ง แต่ปกติถ้ามีการตกแต่งส่วนพับด้านหน้าจะเป็นชื่อผู้แต่ง ผู้พิมพ์ สำนักพิมพ์ พ.ศ. ที่พิมพ์
- ปกด้านหลัง การพิมพ์รูปด้านหน้าบางเล่มครอบคลุมถึงส่วนหลังด้วย ส่วนบางเล่มปล่อยว่างไว้ หรือบางเล่มมีการตกแต่งรูป หรือเครื่องหมายการค้า หรือชื่อสำนักพิมพ์
- ส่วนพับด้านหน้า มักจะทิ้งว่างไว้ เพราะเป็นจุดที่ไม่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน

## 1.2 ปกหนังสือ (Building Cover)

- ปกหน้า และ กระดาษพลิกด้านในปก (Cover or Front Cover and End Paper) โดยปกติจะต้องใช้วัสดุแข็งที่สุดในการทำปกหนังสือ ปกหน้ามีชื่อหนังสือ ชื่อผู้เขียน หน้าที่ของปก
- ก. เป็นส่วนหน้าของหนังสือ
- ข. ป้องกันรักษาตัวหนังสือทั้งหมดจากการชำรุดด้วยการกระแทก
- ค. ให้รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องราวหนังสือ
- ปกหลัง (Back Cover)
- สันปก จะต้องมีย่อชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง (บางเล่มมีชื่อผู้พิมพ์ด้วย) การพิมพ์สันปกพิมพ์ได้ทั้งแนวตั้ง และแนวนอน

1.3 ปกलय (Fly Leaf) เป็นกระดาษว่างที่ติดอยู่กับกระดาษแผ่นเดียวกับ End Paper ทำหน้าที่ยึดเล่มปก และปกป้องเล่มหนังสือในเวลาที่ปกขาด

1.4 ภาพนำเรื่อง (Frontispiece) ภาพนำเรื่องเป็นภาพสรุปนำเรื่อง (มีเป็นบางเล่ม)

1.5 ปกครองหรือปกใน (Title page) มีชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง และชื่อสำนักพิมพ์

## 2. ส่วนประกอบหน้า (Front Part)

2.1 หน้าลิขสิทธิ์ (Copyright Page) แสดงข้อมูลการพิมพ์ และลิขสิทธิ์

2.2 หน้าอุทิศ (Dedication Page) เป็นข้อเขียนสั้นๆ ของผู้เขียนแสดงเจตจำนงมอบผลงานให้ เป็นอนุสรณ์

2.3 หน้านิยม (Forward) เป็นหน้าแสดงความนิยมจากผู้ทรงคุณวุฒิ

2.4 หน้าประกาศขอบคุณ (Acknowledgement) เป็นหน้าประกาศคำขอบขอบคุณต่อผู้มีอุปการคุณ (มีเป็นบางเล่ม)

2.5 คำนำ (Preface or Introduction) เป็นหน้าที่ผู้เขียน เขียนเจตนารมณ์ในผลงานของตน

2.6 ใบแก้คำผิด (Errata) เป็นใบแทรก หรือ บางเล่มพิมพ์ไว้ด้วย อาจจะมีในกรณีจำเป็นเท่านั้น โดยปกติไม่ค่อยมี

## 3. ส่วนสารบัญ (Table of Content)

มีลักษณะเป็นบัญชีเรียงตามลำดับก่อนหลัง เพื่อความสะดวกในการค้นหา

3.1 สารบัญเรื่อง (Table of Content)

3.2 สารบัญภาพ (Table of Illustration)

3.3 สารบัญสถิติ (Table of Static)

## 4. ส่วนเนื้อเรื่อง (Content)

4.1 บทนำ (Leading Chapter)

4.2 บทเนื้อหา (Book Body) แบ่งออกได้เป็น

- ภาค (Part)
- ตอน (Section)
- บทที่ (Chapter)
- อนุบท (Sub-Chapter)

4.3 ปิดจิมบท (Ending Chapter)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. ส่วนประกอบด้านหลัง (Book Part)

- 5.1 บรรณานุกรม หรือ หนังสืออ้างอิง (Bibliography) เป็นการอ้างอิงหนังสือที่นำมาอ้างอิงว่า เนื้อเรื่องตอนใดมาจากหนังสือเล่มใด ถ้าต้องการอ้างอิงน้อย อาจทำเป็น Front Note ในหน้านั้นๆ แต่ถ้ามากเล่มต้องทำเป็นบรรณานุกรมท้ายบท ท้ายตอน โดยอ้างชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้พิมพ์ ปีที่พิมพ์ หรือ อ้างบทใดต้องบอกรายละเอียดบรรณานุกรม รวมไปถึงเอกสาร หรือวัสดุที่ใช้ประกอบรายงานแม้แต่โสตทัศนศึกษา
- 5.2 ภาคผนวก (Appendix) เป็นการอธิบายเรื่องราวเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่อง ไม่เกี่ยวข้องกัน เนื้อหาโดยตรง ตัวหนังสืออาจใช้น้ำหนักเดียวกันกับเนื้อเรื่อง หรือลดน้ำหนักลงบ้างเล็กน้อย
- 5.3 ภาคเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Part)
- 5.4 ภาคอภิธานศัพท์ (Glossary) คำอธิบายศัพท์เฉพาะเรียงตามอักษร
- 5.5 ดัชนี (Index) เป็นการจัดเรียงหัวข้อสำคัญของเรื่องในหนังสือ ชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ หรือ รายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยจัดเรียงตามตัวอักษร
- 5.6 ประวัติผู้เขียน (Biography)
- 5.7 หน้าบันทึกความจำ (Membrande)
- 5.8 โคลโลโฟน (Colophon) เป็นหน้าสุดท้ายของเล่มที่ปกหลัง ซึ่งจะบอกโดยเฉพาะว่า พิมพ์ที่โรงพิมพ์ใด ใครพิมพ์ พิมพ์เมื่อไร ใช้เครื่องพิมพ์ชนิดใด หมึกอะไร กระดาษอะไร หนังสือที่มีรายละเอียดของโคลโลโฟนสมบูรณ์ มักเป็นหนังสือที่เกี่ยวกับการพิมพ์

ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นสิ่งที่พบอยู่ในหนังสือ ซึ่งบางเล่มอาจจะไม่ทั้งหมด อาจมีการตัดหน้าใดหน้าหนึ่งที่ไม่จำเป็นออก ดังนั้นจึงไม่ใช่กฎตายตัว ที่หนังสือสมบูรณ์ต้องมีทุกหน้า เช่น หน้าโคลโลโฟน, หน้าบันทึกความจำ หรือ ภาคเบ็ดเตล็ด อาจจะไม่มียกได้

## 6. ส่วนประกอบอื่นๆ

### 6.1 หมายเลขหนังสือ (ISBN)

หมายเลขหนังสือ เกิดจากการทำให้หนังสือที่ผลิตขึ้นทั่วโลก มีหมายเลขมาตรฐาน เพื่อให้เกิดความสะดวกในการใช้ระบบธุรกิจ และศึกษาค้นคว้าได้ทั้งในด้านการผลิต,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพิมพ์ การจัดจำหน่าย, การเผยแพร่ และการแลกเปลี่ยนวิทยาการความรู้ระหว่างประเทศ ซึ่งบริษัท W.H. Smith & Son Ltd. เป็นผู้เริ่มจัดทำหมายเลขหนังสือต่อสมาคมผู้พิมพ์ และจำหน่ายแห่งสหราชอาณาจักร ดังนั้นในปี 2510 อังกฤษได้ประกาศใช้หมายเลขหนังสือที่เรียกว่า “The British Scheme” ปี 2511 มีการประชุมที่กรุงลอนดอน ประเทศที่เข้าร่วมการประชุมมี สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, ไอร์แลนด์, เนเธอร์แลนด์, นอร์เวย์, และเดนมาร์ก ซึ่งที่ประชุมกรุงเบอร์ลินรวม 40 ประเทศ รวมทั้งประเทศไทยด้วย ข้อตกลงนั้นได้ร่างเป็นประกาศหลักคำแนะนำเรียกว่า “ISO Recommendation 2108” หมายเลขหนังสือระหว่างประเทศแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- 6.1.1 ประเภทหนังสือเล่มเรียกระบบ ISBN (International Standard Book Number) สำนักใหญ่อยู่ที่กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี
- 6.1.2 ประเภทหนังสือวารสารเรียกระบบ ISSN (International Standard Serial Number) สำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เป็นสมาชิก ISBN และ ISSN ในปี พ.ศ. 2518 (ค.ศ. 1975) โดยได้หมายเลข ISSN 0125 และ ISBN 974 ระบบหมายเลขมีความหมายดังนี้ เป็นตัวเลข 10 หลัก แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม
  - รหัสกลุ่ม 1 ชื่อประเทศ (Group Identity)
  - รหัสกลุ่ม 2 ชื่อสำนักพิมพ์ (Publish Identity)
  - รหัสกลุ่ม 3 ชื่อหนังสือ (Title Identity)
  - รหัสกลุ่ม 4 เลขตรวจสอบ (Check Identity)
- 6.2 หมายเลขหน้า (Page Number)
- 6.3 เฉิงอรรถ (Foot Note)
- 6.4 ภาพประกอบ (Supplementary Picture)
- 6.5 ตารางสถิติ (Statistic Tables)
- 6.6 แผนภูมิ (Charts)
- 6.7 แผนผัง (Diagrams)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบหนังสือ

ในการออกแบบจัดวางองค์ประกอบต่างๆของหนังสือ ต้องให้เหมาะสมและสวยงามตามคุณลักษณะของหนังสือ และลักษณะของผู้บริโภค โดยแสดงรายละเอียดให้เห็นอย่างชัดเจน วิธีการออกแบบและจัดวางรูปตลอดจนข้อกำหนดอื่นๆ มีหลักที่ต้องพิจารณา ดังนี้

### 1. พิจารณาประเภทของหนังสือ

หนังสือแต่ละประเภทจะมีลักษณะเฉพาะ ที่แตกต่างกันอย่างมาก วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ หนังสือกึ่งแบบเรียน หนังสือที่ผลิตขึ้นในโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริมสำหรับนักเรียน นวนิยาย นิทานสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิงเชิงธรรมะ หนังสือกีฬา เป็นต้น การออกแบบหนังสือทางวิชาการ หรือแบบเรียนจะมีลักษณะแบบเป็นทางการ รูปแบบตัวอักษร และรูปภาพจะต้องเป็นแบบเรียบๆ เช่น ตัวอักษรแบบราชการ การจัดวางมักจะเป็นแบบจัดระเบียบ หรือ เป็นการกำหนดภาพให้อยู่ในกรอบ หรือมีเฉพาะตัวอักษร ข้อความ และชื่อผู้ประพันธ์เท่านั้น ส่วนหนังสือประเภทบันเทิงเชิงธรรมะ กีฬา นวนิยาย หรือสารคดี มักจะมีรูปแบบค่อนข้างเป็นอิสระ มีการออกแบบชื่อหนังสือที่แปลกตาออกไป การออกแบบจัดภาพประกอบปกก็จะเน้น ไปทางความสวยงามมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหา เน้นที่สีสันสดใสสะดุดตา การจัดวางรูปแบบจะแตกต่างกันไปตามแต่ลักษณะหนังสือที่แปลกตาออกไป การออกแบบจัดภาพประกอบปกก็จะเน้น ไปทางความสวยงามมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหา เน้นที่สีสันสดใสสะดุดตา การจัดวางรูปแบบจะแตกต่างกันไปตามแต่ลักษณะหนังสือ ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กก็จะเน้นรูปภาพประกอบที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบเรียบง่าย ดูสบายตา ไม่นิยมการจัดระเบียบและกำหนดกรอบ ใช้สีสันคมเข้ม ฉูดฉาด รูปภาพคมชัดแสดงสาระเรื่องราวอย่างชัดเจน

### 2. พิจารณามุกุคลิกของหนังสือ

บุคลิกของหนังสือ จะมีความแตกต่างกันไปตามประเภทของสาระเนื้อหา และเทคนิควิธีการออกแบบ เนื่องจากปัจจุบันภาวะการแข่งขันกันทางการตลาดเพิ่มมากขึ้น จึงทำให้หนังสือบางประเภทมีการแข่งขันที่สูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาสาระคล้ายคลึงกันเกิดขึ้นตามๆ กันมาอย่างมาก จึงต้องออกแบบสร้างสรรค์สร้างบุคลิกภาพของหนังสือให้สวยงาม และมีความโดดเด่น แปลกตากว่าคู่แข่ง จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ของการสร้างบุคลิกเฉพาะของปกหนังสือ ไม่เพียงแต่จะช่วยส่งเสริมคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ยังเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือของหนังสืออีกด้วย

### 3. พิจารณาแนวทางการสร้างสรรค์

รูปแบบการสร้างสรรค์หนังสือเป็นหลักการ 3 ประการ คือ “หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์” เพื่อคุณค่าทางความสวยงามของรูปเล่ม ประการที่ 2 คือ “หลักการออกแบบรูปภาพ” หรือการกำหนดลักษณะของภาพที่จะนำมาใช้ทำ และ “การกำหนดแบบตัวอักษร” ทั้งนี้หลักการทั้งหมดจะต้องให้สอดคล้อง และเหมาะสมกับประเภทหนังสือ และต้องสร้างสรรค์รูปแบบที่แปลกใหม่ เพื่อให้เกิดเป็นบุคลิกเฉพาะของหนังสือด้วย

### 4. พิจารณาวิธีการผลิต

วิธีการผลิตและระบบวิธีการพิมพ์ในปัจจุบัน มีความสะดวกคล่องตัว สามารถตอบสนองความต้องการการผลิตงานได้อย่างเต็มที่ การออกแบบหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากต่อการพิมพ์ และการผลิต ความสับสนเกิดขึ้นได้เสมอถ้าผู้ออกแบบมีคำสั่งมาก หรือใช้วิธีหลายแบบ

#### หลักการจัดหนังสือ

การจัดรูปแบบของขนาด, พื้นที่, สิ่งพิมพ์ เป็นการกำหนดขนาดของคอลัมน์ และขอบว่าง ซึ่งในปัจจุบันจะเน้นความสวยงามและความประหยัดควบคู่กันไปเสมอ คือ มุมที่จะใช้เนื้อที่ของกระดาษให้เป็นประโยชน์มากที่สุด โดยยังคงมีความสวยงาม หนังสือจะมีหน้าซ้ายและหน้าขวาดัดกันเป็นคู่ การกำหนดรูปแบบจึงต้องคำนึงถึงลักษณะหน้าคู่ ให้ผู้อ่านเห็นแล้วรู้สึกรู้ว่าเป็นหน้าเดียวกันไม่ได้แบ่งแยกออกจากกัน การเว้นขอบข้างด้านใน คือ ช่องว่างระหว่างหน้าซ้ายและหน้าขวา จึงต้องน้อยกว่าหน้าอื่นๆ เมื่อเขียนเข้าเล่มแล้ว แต่ก็ไม่ควรให้ชิดจนดูแยกหน้าลำบาก

รูปแบบที่ดีของหนังสือควรจะเป็น รูปแบบที่อ่านได้ง่าย และมีระเบียบ มีความประณีตสวยงามชัดเจน รูปแบบของหนังสือต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกันกับประเภทของหนังสือ สัดส่วนที่เหมาะสมกับหนังสือ หรือสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิยมสัดส่วน 2:3 3:5 3:5 และ 13:21

ส่วนประกอบที่ปรากฏซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดหน้ากระดาษที่ต้องคำนึงถึงได้แก่

1. ส่วนข้อความพาดหัว (Head Line)
2. ก๊อปปี้บล็อก (Copy Block or Column)
3. อาร์ตเวิร์ค (Art Work)
4. เส้น และ พื้นผิว (Line and texture)
5. ความต่อเนื่อง (Continually)

การออกแบบจะต้องนำส่วนต่างๆ มาประกอบกันอย่างมีแบบแผน และมีหลักการได้แก่ การสร้างดุลยภาพ, การกำหนดสัดส่วน, พื้นที่ว่าง, จังหวะลีลา, หรืออื่นๆ องค์ประกอบต่างๆเมื่อนำมาจัดรวมกันควรจะมีพื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของทั้งหมด การร่างแบบข้างต้นอาจแสดงเป็นโครงร่างหยาบๆก่อน เพื่อหาตำแหน่งความเหมาะสมและความสวยงาม หลังจากนั้นจึงนำมากำหนดทีละส่วนดังนี้

### 1. ส่วนข้อความพาดหัว (Head Line)

ได้แก่ข้อความหัวเรื่อง และส่วนที่เป็นหัวเรื่องรองให้เขียนร่างลักษณะหยาบๆ โดยกำหนดขนาดความสูงของตัวอักษร, แบบตัวอักษร ตลอดจนการกำหนดขนาด, น้ำหนักความเข้ม-อ่อนของตัวอักษร, พิจารณาตำแหน่งของการจัดวาง, การแบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้นำเสนอข้อมูล และการเว้นว่างพื้นที่ว่าง

### วิธีการจัดวางตำแหน่งของข้อความพาดหัว

ตำแหน่งของการจัดวางข้อความพาดหัว หรือ หัวเรื่อง มีความสำคัญมาก เพราะการนำเสนอต้องการให้ข้อความพาดหัวเป็นตัวกำหนด, การชี้แนะ, สารหลัก และข้อมูลอื่นๆ การออกแบบจัดวางตำแหน่งที่ดี นอกจากจะช่วยให้งานออกแบบดูสวยงามแล้ว ยังทำหน้าที่ในนำเสนอสาระได้อย่างเต็มที่อีกด้วย การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องในปัจจุบันได้เริ่มเปลี่ยนแปลงไปและมีแนวโน้มว่าหัวเรื่องไม่จำเป็นต้องอยู่ส่วนบนสุดของหนังสือ หรืออยู่ตำแหน่งตรงกลางหน้ากระดาษเสมอไป แต่ไม่ว่างานออกแบบสื่อใดๆก็ตาม การออกแบบจึงมุ่งเน้นที่จะสร้างความน่าสนใจให้ชวนมองด้วยการกำหนดตำแหน่งของหัวเรื่องดังนี้

### 1.1 การวางตำแหน่งไว้ทางด้านข้างของเนื้อหา

การออกแบบจัดให้ตำแหน่งของหัวเรื่องอยู่ทางด้านข้างของเนื้อหา เหมาะอย่างยิ่งสำหรับงานออกแบบที่มีเนื้อหาในแนวนอน พื้นที่ประมาณ 30% อาจจะเป็นส่วนของหัวเรื่องและพื้นที่ว่างของภาพประกอบและเนื้อหาสาระ

### 1.2 การวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบดัชแร็ป (Dutch Wrap)

จะเป็นลักษณะการวางหัวเรื่องไว้ตรงส่วนบนก่อนไปทางซ้าย หรือทางขวาบนเนื้อหาสาระหรือภาพประกอบ เป็นการเน้นสำหรับการจัดหน้านิตยสาร, หนังสือพิมพ์, หรือการออกแบบจัดเป็นหน้าคู่ เนื้อที่ในส่วนที่เหลือจะช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัดขึ้น

### 1.3 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบตัวยู (U-Shape Wrap)

เป็นการออกแบบจัดวางหัวเรื่องให้อยู่ตรงกลางด้านบนบนของกระดาษ และมีส่วนอื่นๆ อยู่รอบหัวเรื่อง การจัดแบบนี้นิยมใช้กับงาน ที่เน้นเป็นการเป็นงาน องค์ประกอบของหน้ากระดาษเป็นแบบสมดุล (Symmetry Balance)

### 1.4 การวางตำแหน่งหัวเรื่องรีเวอร์ส คิกเกอร์ (Reverse Kicker)

เป็นลักษณะของการจัดหน้า โดยเน้นการจัดวางตำแหน่งแบบนี้ใช้กับหัวเรื่องที่มีข้อความสั้นๆ โดยใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ และเข้มวางไว้ชิดซ้ายมือ และใช้ตัวอักษรเล็กกว่า และบางกว่าสำหรับหัวเรื่องรองวางไว้ชิดขวาจะใช้การจัดแบบนี้เมื่อมีสระยาวๆ หรือขาดภาพประกอบ การจัดแบบนี้จะทำให้เกิดพื้นที่ว่าง 2 จังหวะ จึงเป็นการเน้นหัวเรื่องได้มากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการจัดหน้าในพื้นที่แนวนอน

## 1.5 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบไทรพอด (Tripod Headline)

มีลักษณะคล้ายคลึงกับการจัดแบบ รีเวอร์ส คิกเกอร์ แต่จะเน้นถึงความตัดกัน (Contrast) ของขนาดและความเข้มของตัวอักษร ซึ่งการจัดวางหัวเรื่องรองที่มีขนาดความยาวแบ่งเป็น 2 บรรทัด รวมกับหัวเรื่องหลักอีกหนึ่งบรรทัดจึงทำให้มีลักษณะ 3 ขา และตำแหน่งของหัวเรื่องก็ไม่เน้นว่าจะต้องอยู่ส่วนบนของหน้ากระดาษเสมอไปจึงทำให้มีอิสระในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โฆษณาในหนังสือพิมพ์ และการออกแบบโปสเตอร์

## 2. คอลัมน์ หรือ ก๊อปปี้บล็อก (Copy Block or Column)

การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ส่วน คือส่วนแรกได้แก่ การพิจารณาถึงขนาดของข้อความมีมากน้อยหรือไม่ ในการออกแบบจะกำหนดขนาดของคอลัมน์ให้เป็นอย่างไร จึงต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการอ่าน ความสวยงามของการออกแบบการนำเสนอ ซึ่งมีแนวคิดดังนี้

2.1 กรณีที่มีเนื้อหาสาระค่อนข้างยาว การกำหนดคอลัมน์ควรกำหนดในลักษณะแนวนอน จะเหมาะสมกว่าแนวตั้งเพราะว่า การใช้พื้นที่ในแนวนอนจะใช้น้อยกว่าการกำหนดคอลัมน์ในแนวตั้ง ซึ่งทำให้รู้สึกว่เนื้อหาขยาวไม่น่าอ่าน

2.2 กำหนดขนาดของคอลัมน์กว้างสำหรับงานที่มีเนื้อหาสาระยาว จะทำให้การใช้เนื้อที่น้อยกว่าการกำหนดคอลัมน์แคบ และขนาดของคอลัมน์ทำให้รู้สึกน่าอ่านมากกว่า

2.3 ขนาดของคอลัมน์จะต้องมีสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของสื่อไม่ว่าจะกำหนดให้กว้างหรือแคบเท่าใด จะต้องพิจารณาถึงขนาดของพื้นที่ทั้งหมดที่มีลักษณะของสื่อแต่ละประเภท ซึ่งมีขนาดไม่แน่นอน เช่นงานออกแบบฉลาก, งานออกแบบบรรจุภัณฑ์, งานออกแบบนิตยสาร ตลอดจนออกแบบโฆษณา

2.4 การกำหนดรูปแบบของคอลัมน์แบบสลับโดยเฉพาะอย่างยิ่ง กรณีที่มีเนื้อหาสาระยาวขนาดของคอลัมน์ที่มีความแตกต่างกันจะช่วยให้แนวทางการออกแบบ และการจัดวางภาพดูน่าสนใจและไม่น่าเบื่อ

2.5 การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์ และสอดคล้องกันกับแนวทางการออกแบบ จะต้องพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่นๆ ได้แก่ หัวเรื่องภาพประกอบ, รูปแบบการจัดวาง และและส่วนตกแต่งต่างๆ บนงานนั้น

### 3.อาร์ตเวิร์ค (Art Work)

ลักษณะของงานศิลปะ หรือต้นฉบับอาร์ตเวิร์คจะควบคุมตั้งแต่การออกแบบ, การกำหนดส่วนต่างๆ ลงในพื้นที่ที่กำหนด และดำเนินการจัดทำต้นฉบับเพื่อส่งพิมพ์ต่อไป การจัดวางส่วนประกอบภาพ มีแนวทางสร้างสรรค์ดังนี้

- 3.1 การใช้ภาพเด่นเพียงภาพเดียว และการใช้ภาพอื่นเป็นส่วนประกอบเสริม
- 3.2 การใช้การผสมผสานแนวทางการจัดวางแบบแนวนอนและแนวตั้ง
- 3.3 การเว้นพื้นที่ว่างล้อมรอบพร้อมกับการจัดกลุ่มภาพ และข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน
- 3.4 พยายามหลีกเลี่ยงการจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้รวมอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมแต่เพียงอย่างเดียว
- 3.5 การจัดวางภาพให้เป็นตัวนำพาสู่เนื้อหารายละเอียดอย่างแยกกันไม่ออก
- 3.6 การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในลักษณะการตัดกันอย่างชัดเจน
- 3.7 ไม่ควรใช้เส้นหนาหรือเข้มดำ หรือ รูปตกแต่งต่างๆ ที่จะดึงความสนใจออกจากจุดที่ต้องการเน้น
- 3.8 แสดงการจัดวางโดยเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นพิเศษ ได้แก่ การจัดให้เป็นแนวตั้ง, แนวนอน, หรือแนวเฉียง เป็นต้น

#### 4. เส้นและพื้นผิว(Line & Texture)

อาจจะเป็นขอบหรือกรอบภาพ หรือเส้นเพื่อการตกแต่งงานออกแบบจัดหน้า, การแสดงลักษณะของเส้น, การกำหนดขนาด หรือความเข้มและการใช้สีเส้นที่เหมาะสมจะช่วยสนับสนุนให้งานจัดหน้ามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การใช้ในการแบ่งคอลัมน์เนื้อหาจะช่วยให้ผู้อ่านข้อความได้สบายตามากยิ่งขึ้น หรือจะใช้เส้นแสดงหน้าที่ในการชี้นำไปสู่เนื้อหาหลักได้อย่างดี พื้นผิวจะกำหนดเกี่ยวกับพื้นผิวก็สามารถนำมาใช้ในการเน้นภาพ หรือข้อความสาระได้อย่างดี พื้นผิวจะเป็นลักษณะอย่างใดจะสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวิธีการเทคนิคทางศิลปะ หรืออาจเป็นการกำหนดด้วยวิธีการคัดเลือกวัสดุต้นแบบ (Original Material) เช่น พื้นผิวของกระดาษต้นแบบที่มีให้เลือกใช้อย่างมากมาย นอกจากนี้การใช้เส้นในการออกแบบและการสร้างพื้นผิวยังสามารถที่จะนำมาช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่อหน้า ในการออกแบบงานสิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่มได้เป็นอย่างดี

#### 5. ความต่อเนื่อง (Continuity)

ได้แก่ การสร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้นภายในชิ้นงาน การสร้างความต่อเนื่องระหว่างหน้า หรือ การออกแบบหน้าคู่ (Double Truck) ในการออกแบบหน้าคู่ (หน้าซ้าย-ขวา) จะต้องสร้างความต่อเนื่องให้ดูเสมือนว่าเป็นหน้าเดียว หมายถึง การสร้างความมีเอกภาพให้เกิดขึ้น ความต่อเนื่องอาจจะสร้างขึ้นโดยวิธีการออกแบบ, การตกแต่งอาร์ตเวิร์ค, การใช้เส้น, องค์ประกอบศิลป์, การกำหนดโครงสร้าง และอื่นๆ

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล

#### การวางแนวทางของหนังสือ

หนังสือเล่มนี้ใช้ชื่อว่า The Very Brief Literature Guidebook “ไกด์บุ๊กวรรณกรรมฉบับ-คัด+ย่อ” เหตุที่เลือกใช้ชื่อนี้ก็เพราะต้องการแสดงจุดยืนของหนังสือ 2 ประการ คือ หนึ่ง เป็นหนังสือที่ให้ความรู้และแนะนำวรรณกรรมประเภทต่างๆ สอง เนื้อหาในเล่มมีความกระชับ ไม่เยิ่นเย้อละเอียดลอออย่างหนังสือวิชาการ หากจากกล่าวอย่างสรุปแล้ว หนังสือเล่มนี้วางตัวอยู่ในกลุ่มหนังสือประเภท Introducing ที่ “คัด” เอาเฉพาะแก่นสาระ และเรื่องสำคัญอื่นๆในวรรณกรรมมานำเสนอ โดย “ย่อ” ให้เหลือเพียงถ้อยความสั้นๆ เพื่อให้ง่ายต่อการอ่านและทำความเข้าใจ

เนื้อหาในเล่ม จะครอบคลุมถึงเรื่องวรรณกรรมตั้งแต่การถือกำเนิดไปจนถึงการพัฒนาเป็นสกุลต่างๆ ในเล่มจะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก เป็นการให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวรรณกรรม เช่น ความหมาย ประเภท วิธีการประพันธ์ เป็นต้น ส่วนที่สอง จะเป็นการอธิบายถึงลักษณะ และแนวคิดในวรรณกรรมทั้ง 8 สกุล ที่ได้คัดสรรมาแล้วว่ามีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง โดยในแต่ละสกุลยังแบ่งโครงสร้างเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนย่อย ดังนี้

1. ลักษณะและแนวคิดของสกุล
2. นักเขียนคนใดบ้าง ที่เขียนงานในลักษณะดังกล่าว
3. หนังสือเล่มใดบ้าง ที่ควรอ่านหากต้องการเข้าใจวรรณกรรมสกุลนั้นอย่างถ่องแท้

กล่าวโดยสรุป แนวทางของหนังสือเล่มนี้เป็นการให้ความรู้เบื้องต้น และเสนอภาพแนวคิดอย่างคร่าวๆของวรรณกรรมและสกุลวรรณกรรม เพื่อให้ผู้อ่านได้มองเห็นความแตกต่างและความหลากหลายของงานประพันธ์ที่มีอยู่ ก่อนจะเชิญอย่างอ้อมๆให้ผู้อ่านไปหาอ่านเพื่อเติมเต็มอรรถรสต่อไป

## การวาง Art Direction ของหนังสือ

แก่นความคิดในการออกแบบจะเน้นไปที่ การแปลงแนวคิดในสฤตวรรณกรรมออกมาเป็น Visual ที่สื่อสารได้ โดยจะทดลองเล่นกับองค์ประกอบทุกส่วนของหน้าหนังสือ ให้สอดคล้องไปกับแนวคิดนั้น เพราะฉะนั้น เทคนิคและสไตล์ในการออกแบบจึงมีความหลากหลาย แต่ละบทจะมีความต่างกันอย่างชัดเจน หากแต่ควบคุมให้เชื่อมโยงสอดรับกันด้วย Grid System และ โครงสร้างของเนื้อหา

### องค์ประกอบที่ใช้ในหนังสือ

#### Grid System

ทำหน้าที่ควบคุมการจัดวางข้อความและภาพบนหน้าหนังสือ และเชื่อมโยงทิศทางการออกแบบของแต่ละบทที่มีความหลากหลาย ให้กลมกลืนเข้าด้วยกันอย่างมีระบบ

#### ภาพประกอบ (Illustration)

ทำหน้าที่เป็นตัวแสดงลักษณะเด่นและ Mood & Tone ของสฤตวรรณกรรมทั้ง 8 โดยจะวางในหน้าเปิดของแต่ละสฤต 1 ภาพ แนวคิดในการออกแบบจะใช้การพลิกแพลง ตัดแปลงภาพหนังสือให้นัยที่สอดรับกับ Key Message ของแต่ละสฤต ภาพประกอบทั้งหมดจะไม่จำกัดสไตล์หรือเทคนิคในการสร้างภาพ แต่จะควบคุมเฉพาะ Subject ที่ใช้ ว่าจะต้องเป็นภาพหนังสือแบบเดียวกันทั้ง 8 สฤต

#### ชุด Icon

ทำหน้าที่อธิบายแนวคิดและการทำงานของวรรณกรรมแต่ละสฤตในลักษณะของ Concept Map การออกแบบจะใช้การหาคู่ประกอบร่วมในสฤตต่างๆ แล้วนำมาออกแบบเป็นชุด Icon สำหรับเลือกดึงเอาไปใช้ในการอธิบายควบคู่กับเนื้อหา

## เลขหน้า

เลขหน้าในแต่ละสกลจะออกแบบให้พลิกเพลงไปตามแนวคิดของสกลนั้นๆ

## ชนิดของกระดาษ

กระดาษ หรือวัสดุสำหรับพิมพ์แต่ละชนิดจะให้อารมณ์ไม่เหมือนกัน ในเล่มจะมีการเลือกใช้วัสดุเหล่านี้แตกต่างกันไปตาม Mood & Tone ของบท

## รูปแบบตัวอักษร (Typeface)

ในหนังสือเล่มนี้จะใช้ฟอนต์ทั้งหมด 3 ชุด

Book Antique (Regular) สำหรับหัวเรื่องภาษาอังกฤษ

DB Fongnamas (Bold) สำหรับหัวเรื่องภาษาไทย

JS Jindaraas (Regular) สำหรับ text ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

## แนวคิดในการออกแบบแต่ละส่วน

### ปก (หน้า-หลัง)

แนวคิดในการออกแบบปกนั้น ใช้การเล่นกับความหมายของคำว่า “Very Brief” จากชื่อหนังสือ The Very Brief Literature Guidebook ที่แปลว่า “ย่อ” หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ การทำให้เหลือเฉพาะส่วนที่สำคัญ โดยใช้การถ่ายภาพหนังสือที่ดึงหน้ากระดาษในเล่มออกไปกว่าครึ่งของทั้งหมด Art Direction ของภาพถ่ายเลือกใช้เป็นภาพขาวดำบนพื้นสีสดใส เพื่อให้หน้าตาของปกดู Pop ร่วมสมัย และไม่เคร่งขรึมจริงจังจนเกินไปอย่างหนังสือวิชาการ

### สารบัญ

ด้วยความที่หนังสือเล่มนี้นำเสนอเรื่องราววรรณกรรม จึงต้องการให้ในเล่มมีการพลิกเพลงใช้ภาพหนังสือในลักษณะต่างๆ ที่ดูไม่น่าเบื่อ ในหน้าสารบัญจึงใช้ภาพหนังสือที่กางออกโดยฝั่งซ้ายจะเป็นเนื้อหาส่วนแรก (Part I) ส่วนหน้าขวาเป็นเนื้อหาส่วนที่ 2 (Part II)

## หน้าเปิด Part I

เพราะเนื้อหาใน ส่วน Part I นี้ เป็นการทำความรู้จักกับข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวรรณกรรม (ความหมายประเภท, มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์) จึงใช้ภาพประกอบหน้าเปิดเป็นภาพหนังสือแล้วมีลูกศรโยงพร้อมเครื่องหมายคำถาม เสมือนว่าทั้งผู้อ่านและคนออกแบบก็ไม่ทราบว่ามีสิ่งที่อยู่ตรงหน้าคืออะไร แต่จะสามารถทราบได้จากการอ่านเนื้อหาบทนี้

## เนื้อหา Part I

แบ่งเป็น 4 เรื่อง คือ 1. วรรณกรรมคืออะไร? 2. วรรณกรรมแตกต่างจาวรรณคดีอย่างไร? 3. วรรณกรรมมีกี่ประเภท 4. มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์มีแบบไหนบ้าง? เนื้อหาในส่วนนี้จะใช้การจัด layout ที่เน้นความเรียบง่าย มีการใช้ชุด Icon มาประกอบการจำแนกประเภทในหัวข้อที่ 3 และ 4 โดย Icon ที่ใช้ในส่วนนี้ จะนำไปใช้ต่อเนื่องในเนื้อหา Part II ส่วนแนะนำหนังสือ

## หน้าเปิด Part II

เนื้อหาในส่วน Part II จะว่าด้วยเรื่องของสกุลวรรณกรรมที่ต่างต่างกัน 8 สกุล จึงนำความต่างในตัวสกุลเหล่านี้มาเป็นแนวคิดในการออกแบบหน้าเปิด โดยใช้ภาพหนังสือทรงเดียวกันหลายเล่มวางซ้อนกัน แต่ว่าแต่ละเล่มนั้นเป็นภาพคนละสไตล์ เช่น บางเล่มเป็นภาพถ่าย บางเล่มเป็นภาพพิมพ์แบบ engraving บางเล่มเป็นภาพลายเส้นดินสอ เพื่อสื่อถึงความหลากหลายของวรรณกรรมที่จะได้พบในเนื้อหาต่อจากนี้

## Fantasy

“ความเหนือจริงถือว่าเป็นเรื่องปกติของโลกแฟนตาซี” คือหลักการของสกุลนี้ ดังนั้นจึงออกแบบภาพประกอบเป็นหนังสือที่ลอยขึ้นจากพื้น เพื่อสื่อถึงความเหนือจริงราวกับมีเวทมนตร์ และเพราะว่าวรรณกรรมสกุล Fantasy มีรากมาจากงานมหากาพย์ (Epic) ซึ่งเป็นงานเขียนเก่าแก่ที่สุดชนิดหนึ่งของโลก จึงออกแบบให้หน้ากระดาษทั้งหมดในสกุลนี้เป็นกระดาษเก่า รวมไปถึง “ภาษา” ที่ใช้ในการบรรยาย ก็เรียบเรียงให้เป็นภาษาสำนวนโบราณทั้งหมดด้วยเช่นกัน

### Romance

แนวคิดของวรรณกรรมสกุล Romance คือ “ความรัก และ ความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชาย” จึงออกแบบภาพประกอบโดยการจัดฉากถ่ายภาพหนังสือที่แตกต่างกัน 2 เล่ม วางในลักษณะสอดแนบกัน เสมือนว่าเป็นตัวแทนชายหญิงที่กำลังโอบกอดกัน บทนี้ทั้งหมดจะพิมพ์ลงบนกระดาษถนอมสายตา คมโทนสีอบอุ่น ในส่วนแนะนำนักเขียน แทนที่จะแนะนำเป็นรายบุคคลอย่างบทก่อน ก็เปลี่ยนมาเป็นการแนะนำแบบจับคู่หญิงชาย (นักเขียนชายคู่กับนักเขียนหญิง) เพื่อสื่อถึงนัยของความรัก ที่อย่างไรก็ต้องมาเป็นคู่

### Social Realism

วรรณกรรมสกุลนี้มีเนื้อหาสะท้อนสังคม มีนัยแห่งการเรียกร้องเพื่อมวลชน และเคารพ “สภาพความเป็นจริง” เหนือสิ่งอื่นใด จึงออกแบบทุกหน้าในสกุลนี้จากการเขียนขึ้นด้วยมือทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นข้อความ หรือภาพนักเขียน หากมีการเขียนผิดแล้วแก้ไข ก็จะขีดฆ่าให้เห็นกันแบบตรงไปตรงมา ไม่มีการประติดประคอง ในส่วนภาพประกอบ ใช้ภาพหนังสือที่พิมพ์ลงบนกระดาษปรู๊ฟ แล้วนำมากรีด ขยำ ฉีก ทำให้เปื้อน จนได้ความรู้สึกของความบอบช้ำ ยับย่น

### Mystery

หลักการของสกุลนี้มีอยู่ 3 ประการใหญ่ๆ คือ “ปริศนา การอำพราง และการปะติดปะต่อเรื่องราว” ภาพประกอบจึงทำขึ้นมาจากการฉีกภาพถ่ายหนังสือขาวดำ แล้วค่อยๆ นำมาเรียงขึ้นใหม่ โดยให้มีบางชิ้นส่วนที่ขาดหายไป บทนี้ใช้การคุมโทนสีดำเพื่อสื่อถึงความลึกลับ ในส่วนหัวเรื่อง เลขหน้า ภาพนักเขียน และภาพหนังสือทั้งหมดจะใช้การ crop เอาเพียงบางส่วน โดยให้ยังสามารถดูออกว่าคืออะไร เพื่อแสดงนัยของการอำพราง

### Sci-Fi

แนวคิดของสกุลนี้จะค่อนข้างคล้ายคลึงกับสกุล Fantasy คือ เสนอภาพเหนือจริงอันเกิดจากจินตนาการ แต่จินตนาการของสกุล Sci-Fi นั้นจะอยู่บนรากฐานของวิทยาศาสตร์ ภาพประกอบที่ใช้จึงเป็นภาพหนังสือที่ไม่ได้เปิดตามแบบหนังสือทั่วไป แต่เป็นการเปิดที่ไฮเทคกว่านั้น บทนี้ทั้งหมดจะพิมพ์ลงบน Metallic Film เพื่อให้ได้อารมณ์ร่วมของการอ่านหนังสือ ที่ราวกับมาจากโลกนิยายวิทยาศาสตร์จริงๆ

### Stream of Consciousness

แนวคิดของวรรณกรรมสกุลนี้คือการนำเอาทุกสิ่งทุกอย่างในความคิดคำนึงของตัวละคร มาพรรณนาด้วยถ้อยคำอย่างหมดเปลือก ดังนั้นเรื่องราวที่ตัวละครถ่ายทอดออกมาจึงไม่มีลำดับเวลา ไร้ซึ่งตรรกะ พรั่งพรูออกมาไม่หยุดหย่อน จึงออกแบบภาพประกอบโดยการร้อยหนังสือจริงๆออกมาเป็นแผ่นๆ แล้ววางอย่างกระจัดกระจาย จากนั้นถ่ายแล้วทำเทคนิคซ้อนภาพ เพื่อให้ได้ความรู้สึกของความสับสน หมุนเวียน ไร้ซึ่งทิศทาง เนื้อหาบทนี้จะพิมพ์ลงบนกระดาษไข เพื่อให้ข้อความ รูปภาพ ในแต่ละหน้าซ้อนทับกันอย่างวางๆ text layout ในบทนี้จะวางอย่างไม่มีทิศทาง เพื่อแสดงนัยของสกุล

### I-Novel

วรรณกรรมสกุลนี้เป็นเรื่องเล่าโดยบุคคลเดียว ซึ่งบุคคลที่ว่าเป็นตัวนักเขียนเอง ที่แปลงสถานะตนเองเป็นหนึ่งในตัวละครในวรรณกรรม ดังนั้นจึงทำให้เรื่องเล่ามีความล่องลอย ราวกับไม่มีจุดหมาย ทิศทางการดำเนินเรื่องมีความคลุมเครือ วกวน จึงใช้ลักษณะดังกล่าวนี้มาเป็น Key-Message ในการออกแบบภาพประกอบ โดยจงใจทำให้ภาพหนังสือมีลักษณะลวงตาคนอ่านให้สับสนว่า แท้จริงแล้วจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของหนังสือเล่มนี้อยู่ตรงไหนกันแน่ นอกจากนี้ภาษาที่ใช้บรรยายก็เป็นภาษาที่เล่าผ่านมุมมองบุรุษที่ 1 ตามเอกลักษณ์ของ I-Novel ด้วย

### Parody

แนวคิดของสกุลนี้คือ “วรรณกรรมที่ล้อวรรณกรรมด้วยกัน” ดังนั้นจึงนำ “การล้อเลียน” มาใช้กับการออกแบบองค์ประกอบทุกชนิดในบท เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบ ที่ใช้การ drawing ภาพหนังสือทับลงไปบนภาพหนังสือจริง ข้อความทั้งหมดในสกุลก็ใช้วิธีเขียนด้วยมือ โดยจำลองเอกลักษณ์ให้เหมือนฟอนต์ตัวพิมพ์ทุกประการ แม้แต่ภาพนักเขียนก็ใช้วิธีการเดียวกับภาพประกอบ นั่นคือ ใช้ภาพถ่าย แล้วแต่งเติมรายละเอียดอื่นๆที่ล้อเลียนบุคลิกของนักเขียนคนนั้นลงไป ส่วนภาพหนังสือ ใช้ภาพวรรณกรรมต้นฉบับ แล้ว drawing วรรณกรรมเล่มที่ทำการล้อต้นฉบับนั้นทับลงไปเช่นกัน

## บทที่ 5

### การออกแบบ

#### แบบร่างครั้งที่ 1



ภาพที่ 10 : แบบร่างภาพปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### สถานะผู้วิจัยสาร (ฉบับ)

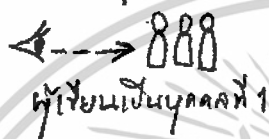


มุมมองบุคคลที่ 2

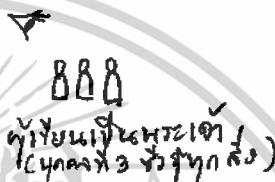


มุมมองบุคคลที่ 3

### สถานะผู้วิจัยสาร (ฉบับเขียน)

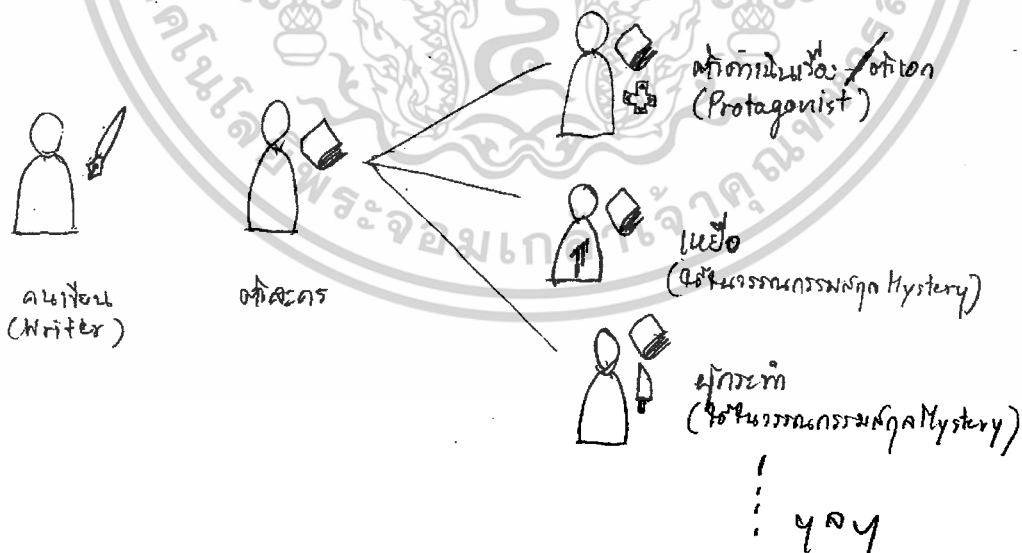


ผู้เขียนเป็นบุคคลที่ 1



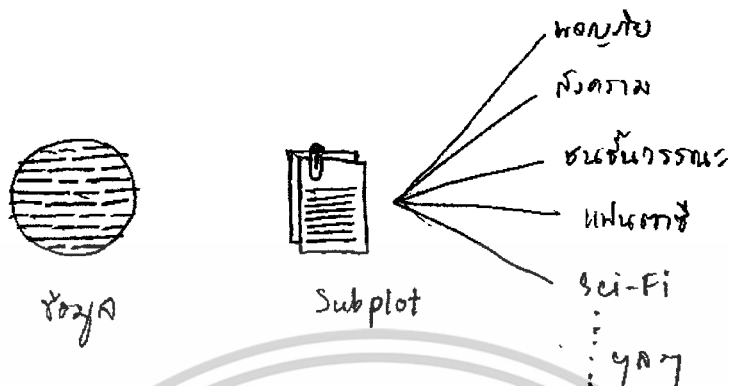
ผู้เขียนเป็นพระเอก / (บุคคลที่ 3 ตัวทุกสิ่ง)

ภาพที่ 13 : แบบร่างชุด Icon มุมมองในการประพันธ์



ภาพที่ 14 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



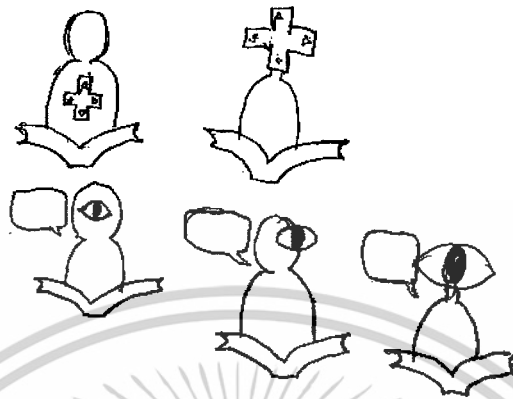
ภาพที่ 15 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (2)



ภาพที่ 16 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครที่ดำเนินเรื่อง (protagonist)



ภาพที่ 17 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (4)

ในชื่อคุณครู (ครู)



ผู้กระทำ



ภาพที่ 18 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map (6)

ภาพที่ 20 : แบบร่างภาพประกอบสฤล Fantasy (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

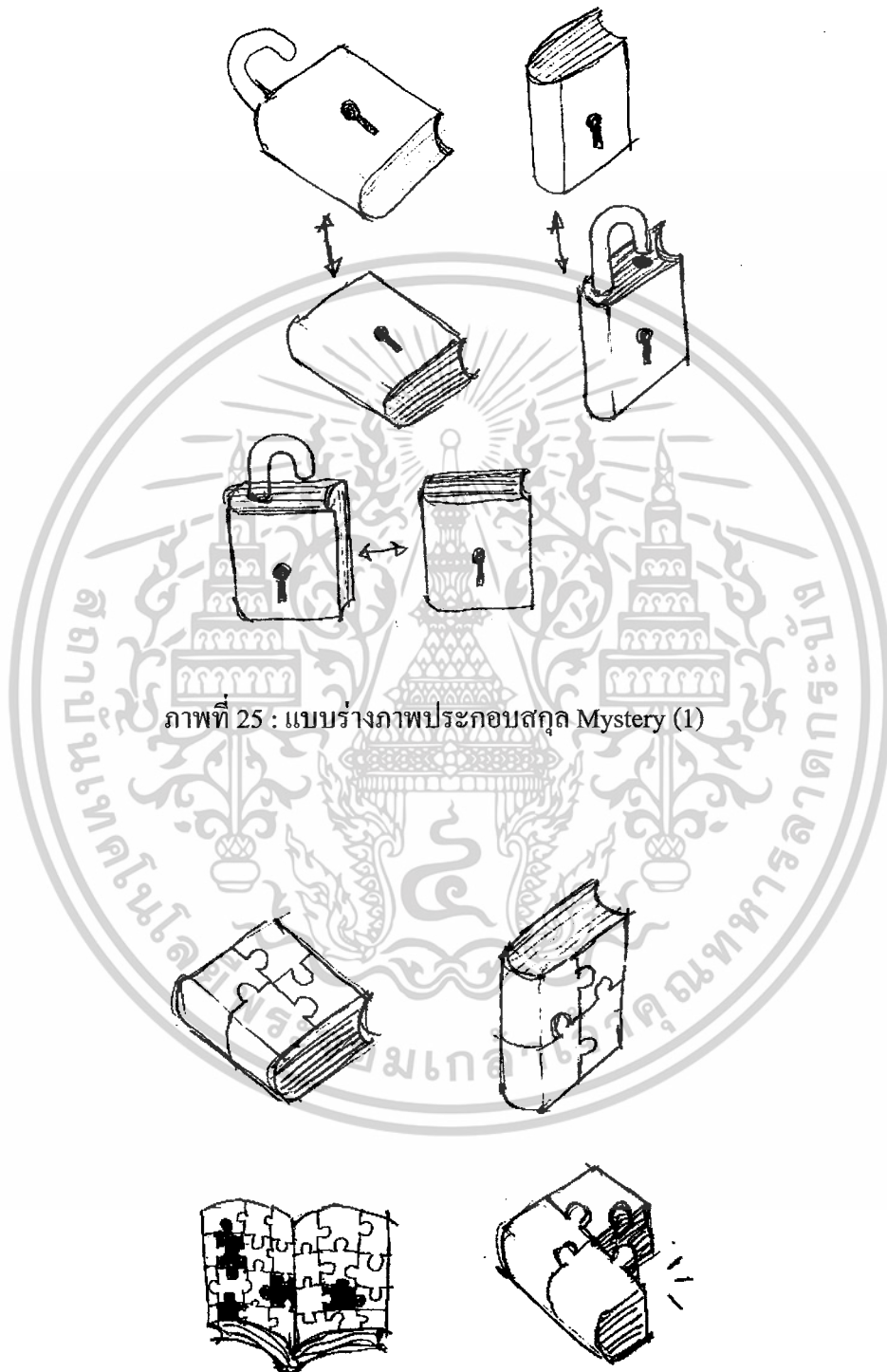


ภาพที่ 22 : แบบร่างภาพประกอบสฤต Romance (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



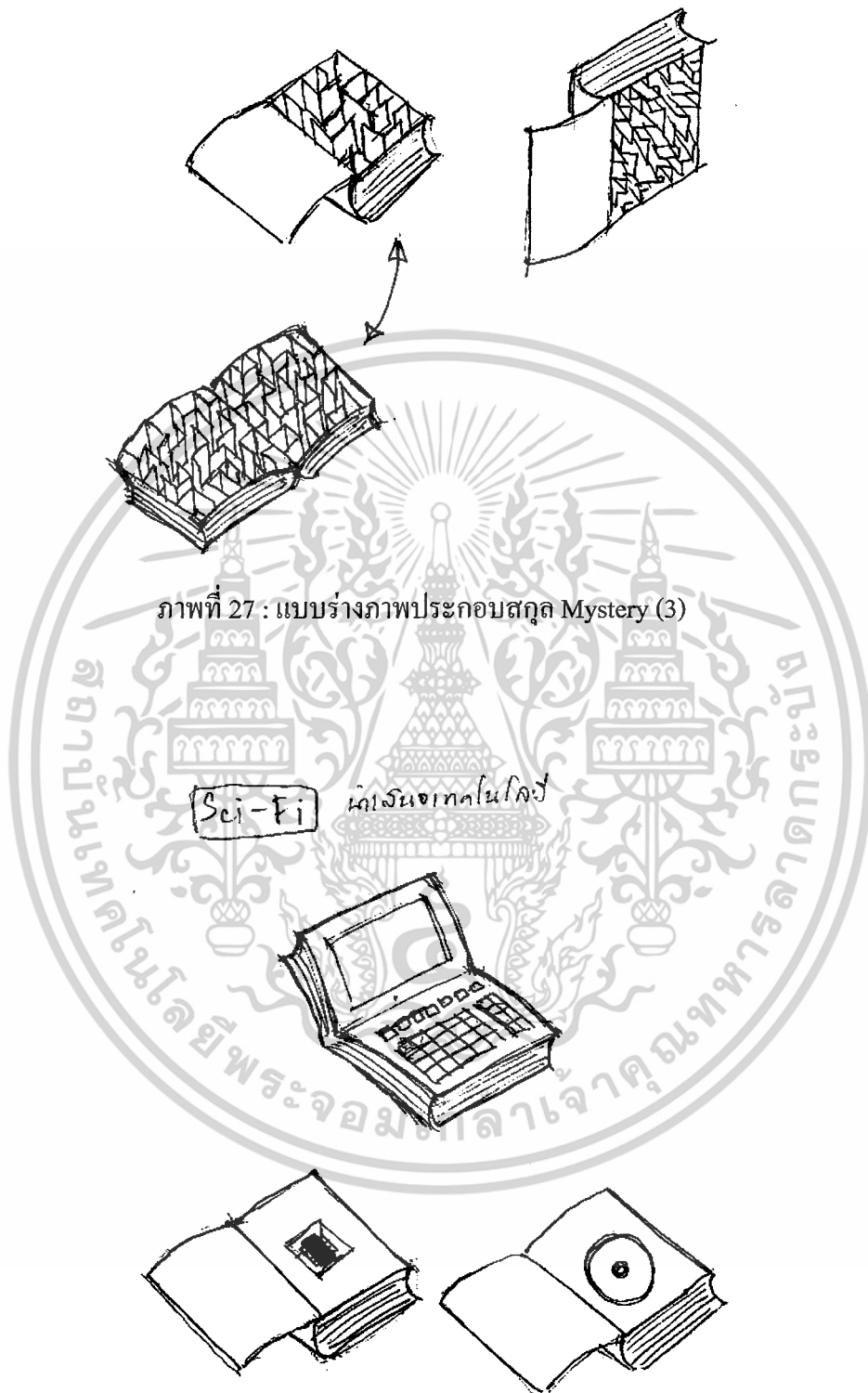
**Mystery** การไขปริศนา, การแกะรอย



ภาพที่ 25 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Mystery (1)

ภาพที่ 26 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Mystery (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

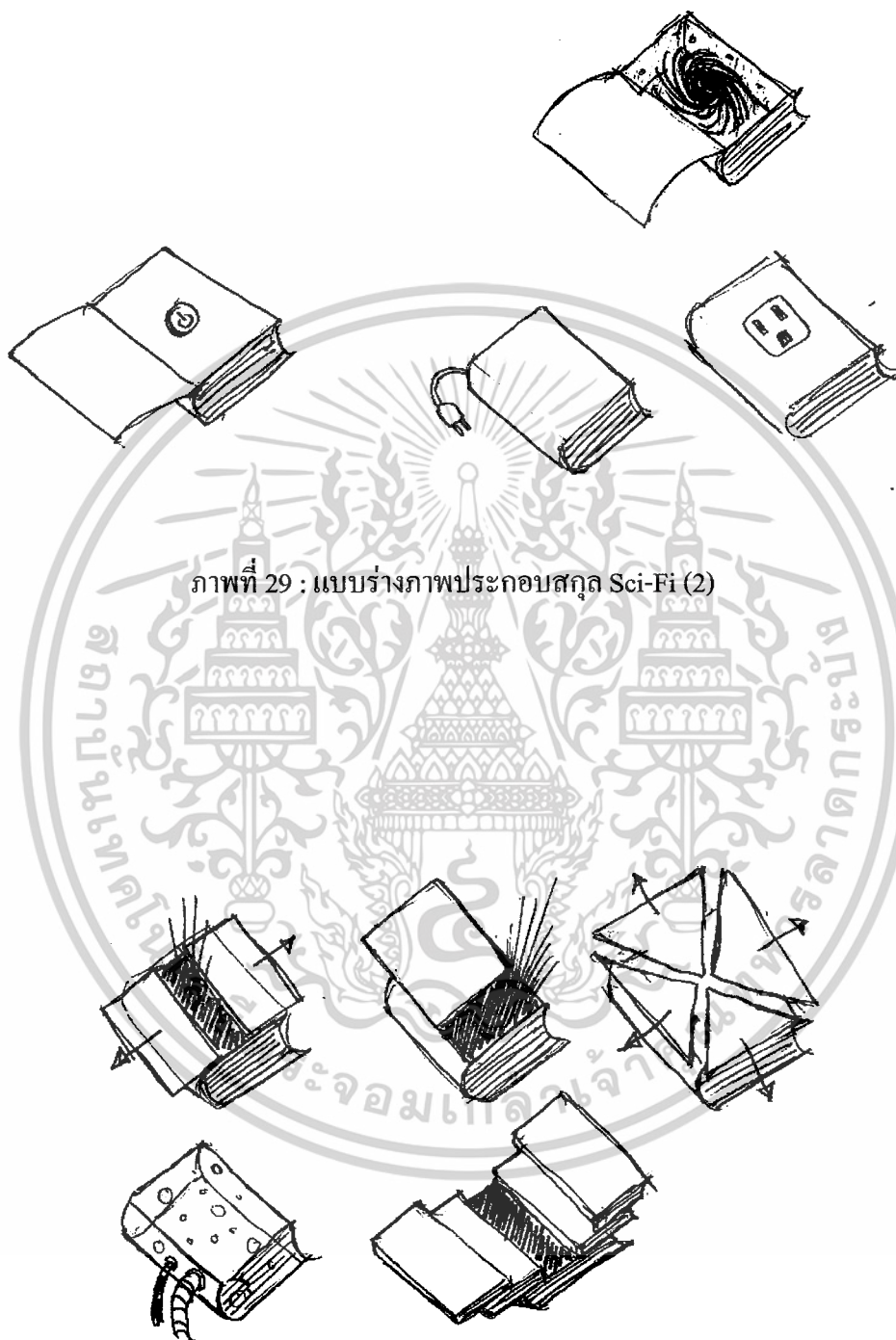


ภาพที่ 27 : แบบร่างภาพประกอบสฤต Mystery (3)

Sci-Fi การเรียนรู้เทคโนโลยี

ภาพที่ 28 : แบบร่างภาพประกอบสฤต Sci-Fi (1)

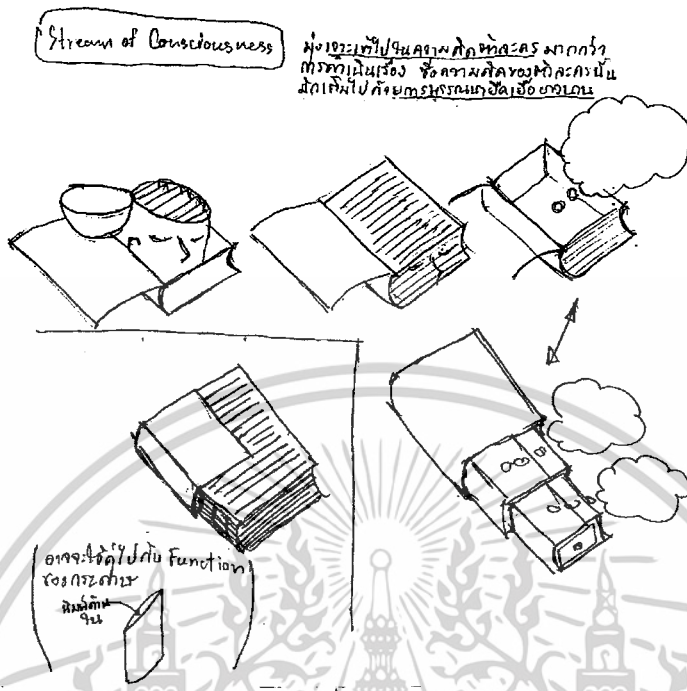
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



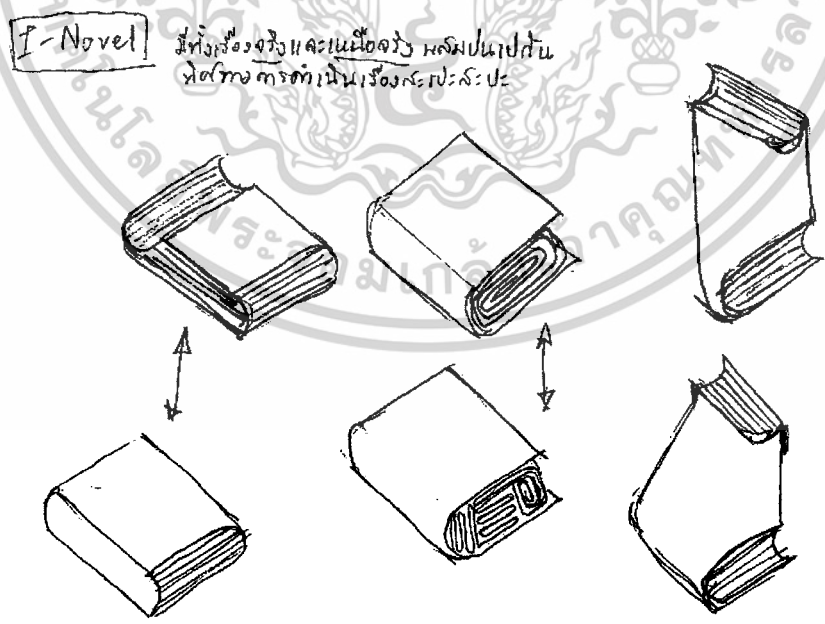
ภาพที่ 29 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Sci-Fi (2)

ภาพที่ 30 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Sci-Fi (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



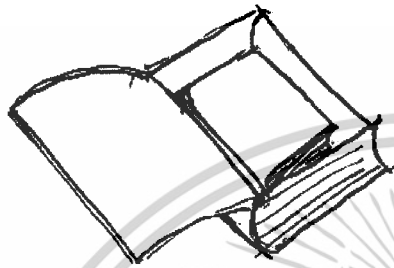
ภาพที่ 31 : แบบร่างภาพประกอบสฤต Stream of Consciousness



ภาพที่ 32 : แบบร่างภาพประกอบสฤต I-Novel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

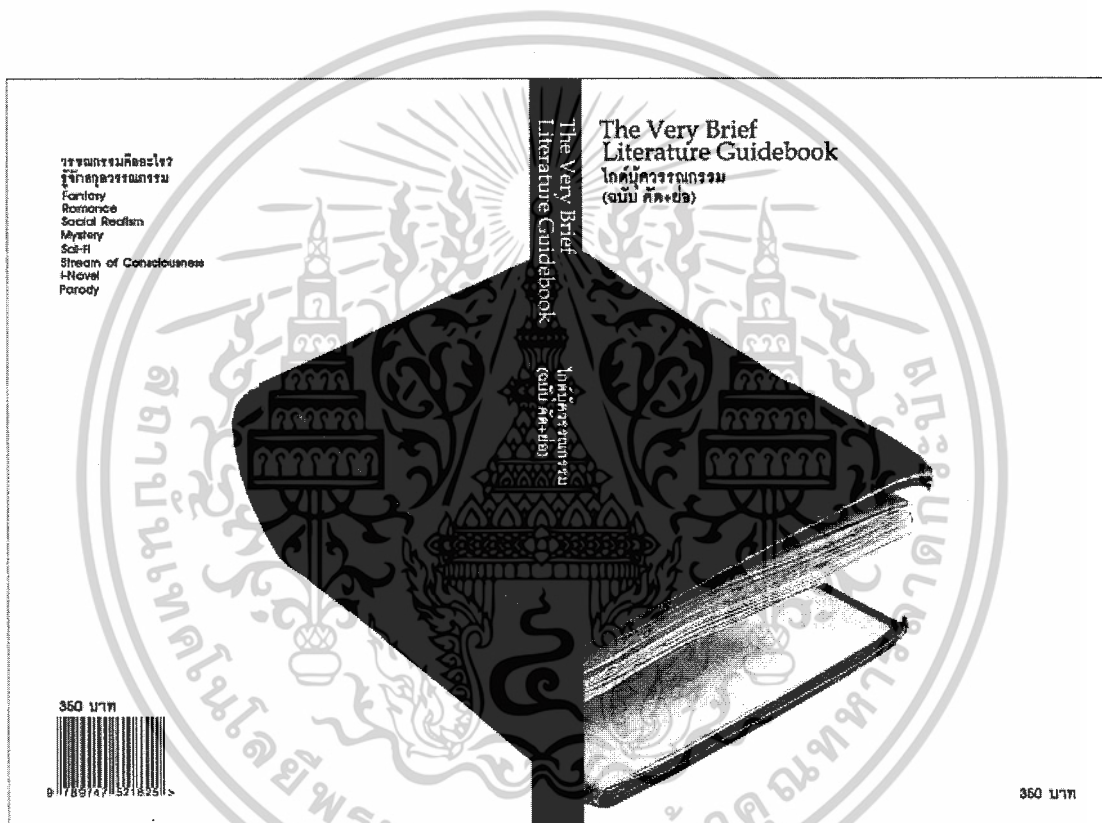
Parody วรรณกรรมที่ล้อวรรณกรรมดั้งเดิม,  
การเขียนแบบโดยทักในอาชีพหรือท้องถิ่น



ภาพที่ 33 : แบบร่างภาพประกอบสฤด Parody

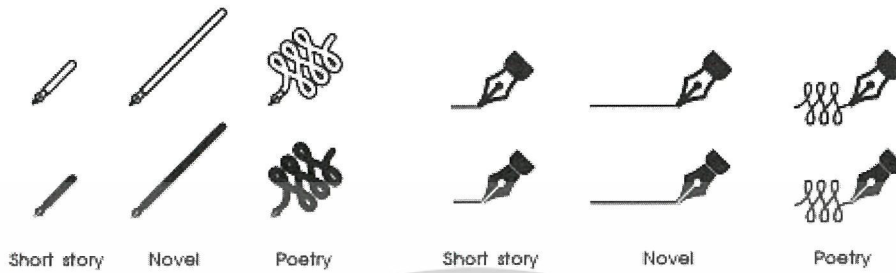
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบร่างครั้งที่ 2



ภาพที่ 34 : แบบร่างหน้าปก

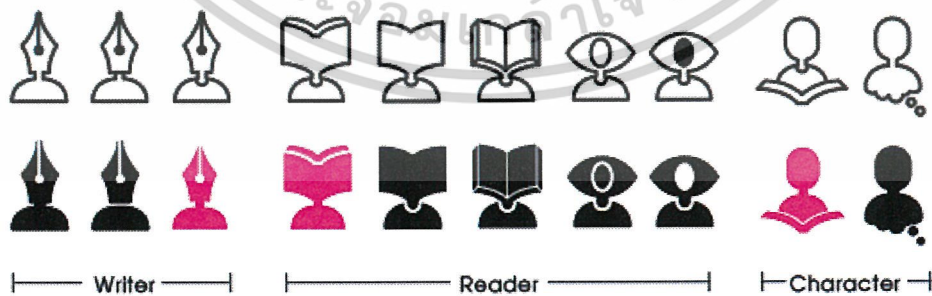
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 : แบบร่างชุด Icon แยกประเภทงานเขียนครั้งที่ 2



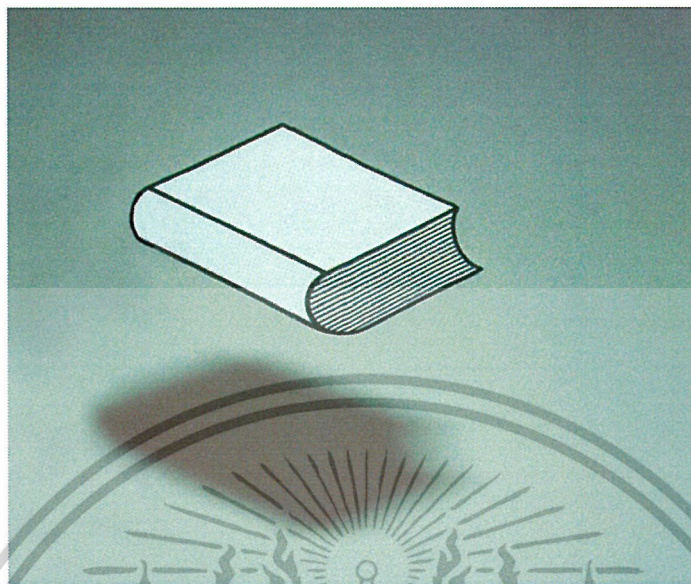
ภาพที่ 36 : แบบร่างชุด Icon มุมมองที่ใช้ในการประพันธ์ครั้งที่ 2



ภาพที่ 37 : แบบร่างชุด Icon สำหรับ Concept Map ครั้งที่ 2 (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 40 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Fantasy ครึ่งที่ 2 (1)



ภาพที่ 41 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Fantasy ครึ่งที่ 2 (2)

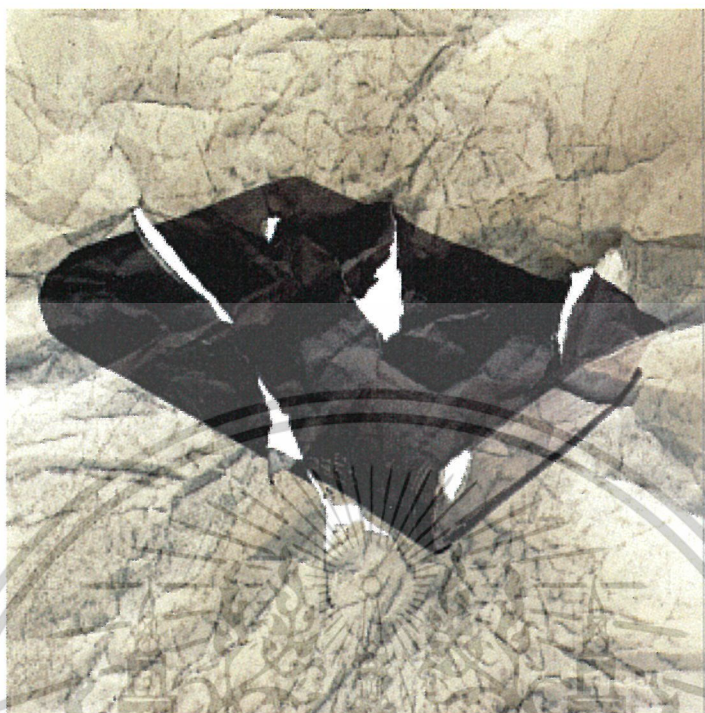
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 : แบบร่างภาพประกอบสกุต Romance ครั้งที่ 2 (1)

ภาพที่ 43 : แบบร่างภาพประกอบสกุต Romance ครั้งที่ 2 (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 44 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Social Realism ครั้งที่ 2



ภาพที่ 45 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Mystery ครั้งที่ 2 (1)

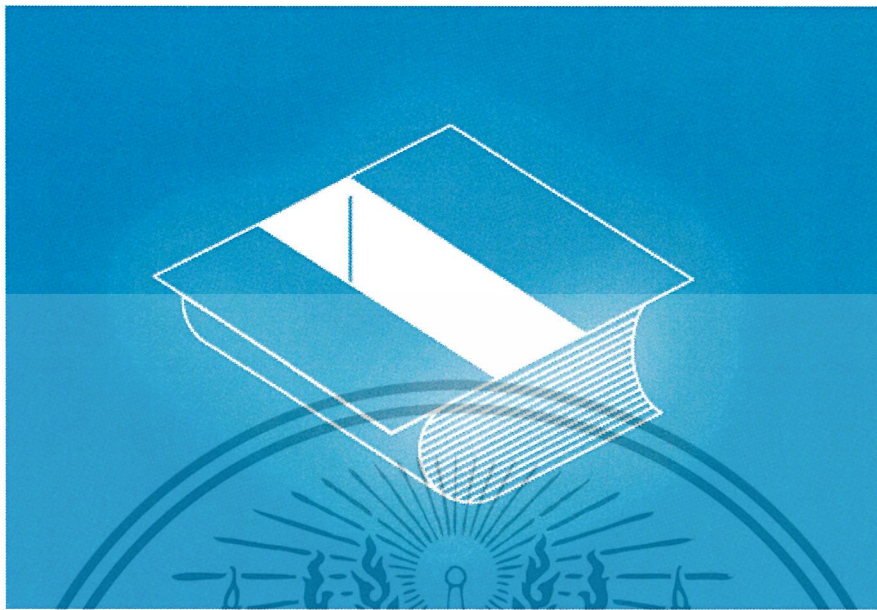
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 : แบบร่างภาพประกอบสฤด Mystery ครั้งที่ 2 (2)

ภาพที่ 47 : แบบร่างภาพประกอบสฤด Mystery ครั้งที่ 2 (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Sci-Fi ครั้งที่ 2 (1)

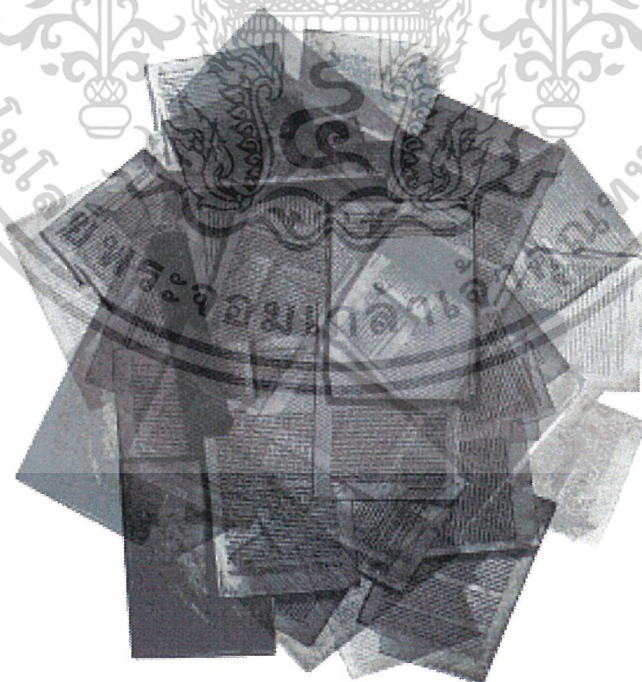


ภาพที่ 49 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Sci-Fi ครั้งที่ 2 (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

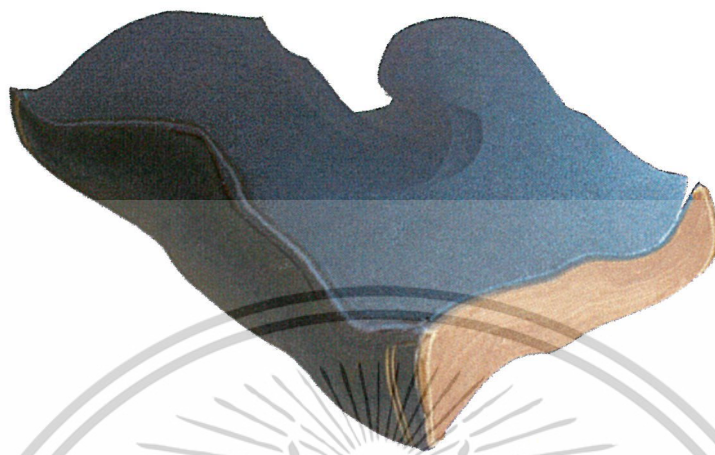


ภาพที่ 50 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Stream of Consciousness ครั้งที่ 2 (1)



ภาพที่ 51 : แบบร่างภาพประกอบสฤท Stream of Consciousness ครั้งที่ 2 (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

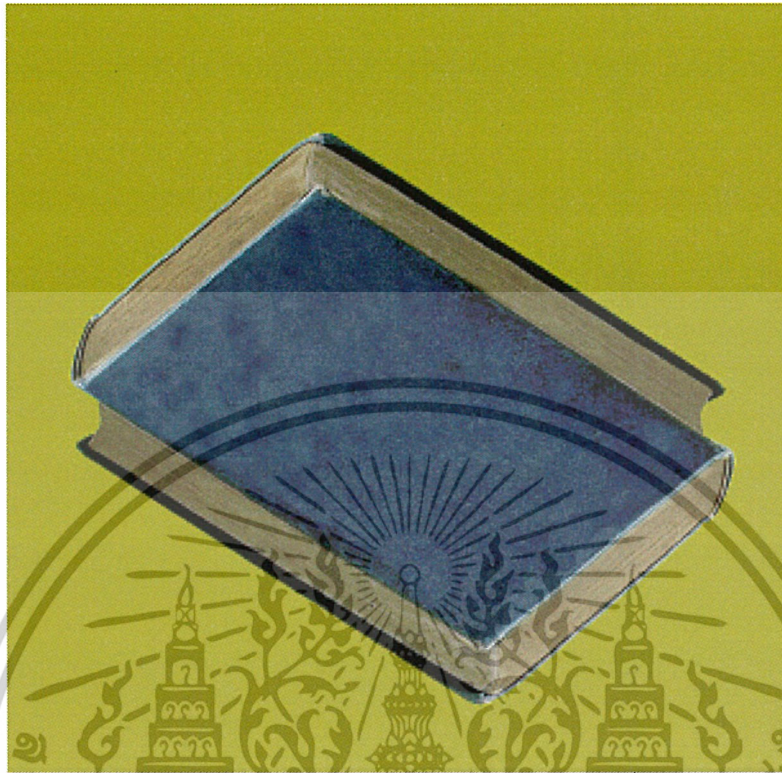


ภาพที่ 52 : แบบร่างภาพประกอบสฤต I-Novel ครั้งที่ 2 (1)



ภาพที่ 53 : แบบร่างภาพประกอบสฤต I-Novel ครั้งที่ 2 (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

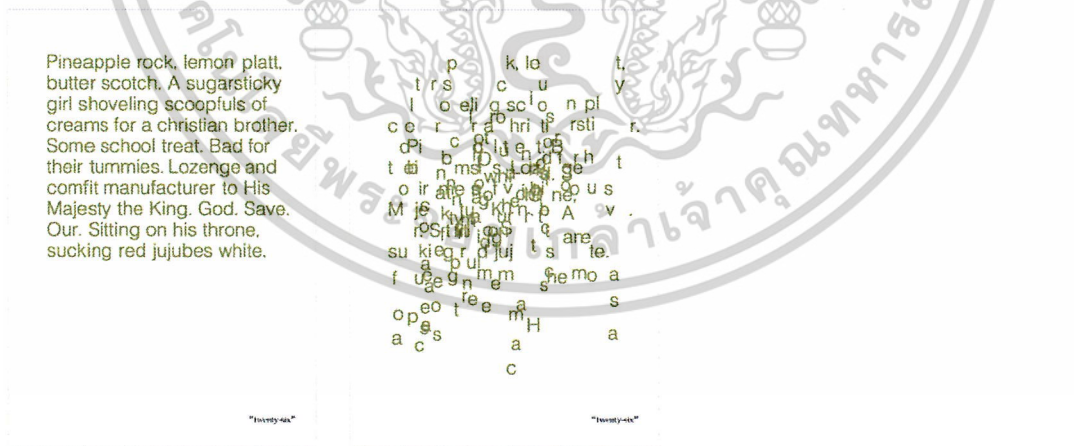
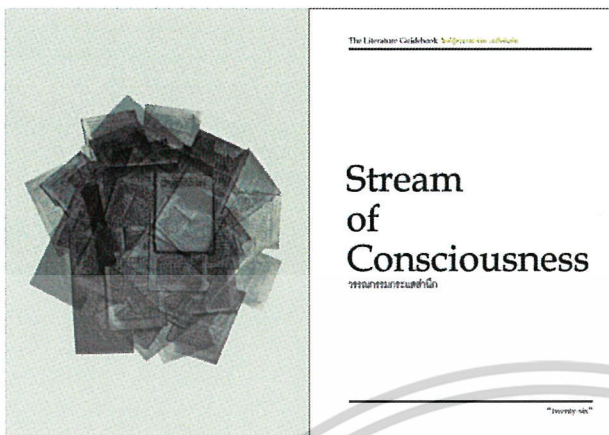


ภาพที่ 54 : แบบร่างภาพประกอบสฤต I-Novel ครั้งที่ 2 (3)



ภาพที่ 55 : แบบร่างภาพประกอบสฤต Parody ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

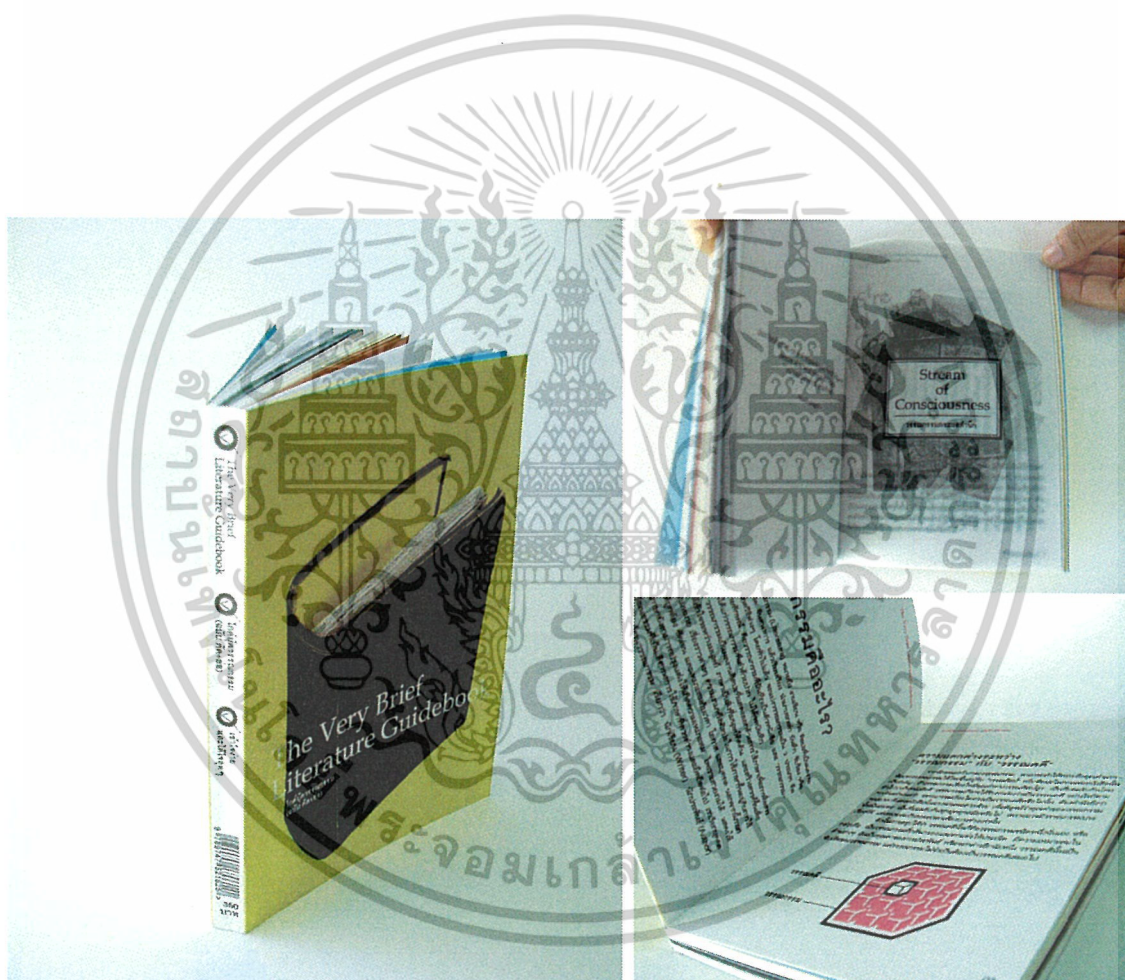


ภาพที่ 56 : แบบร่างการวาง Layout ใน 1 บท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

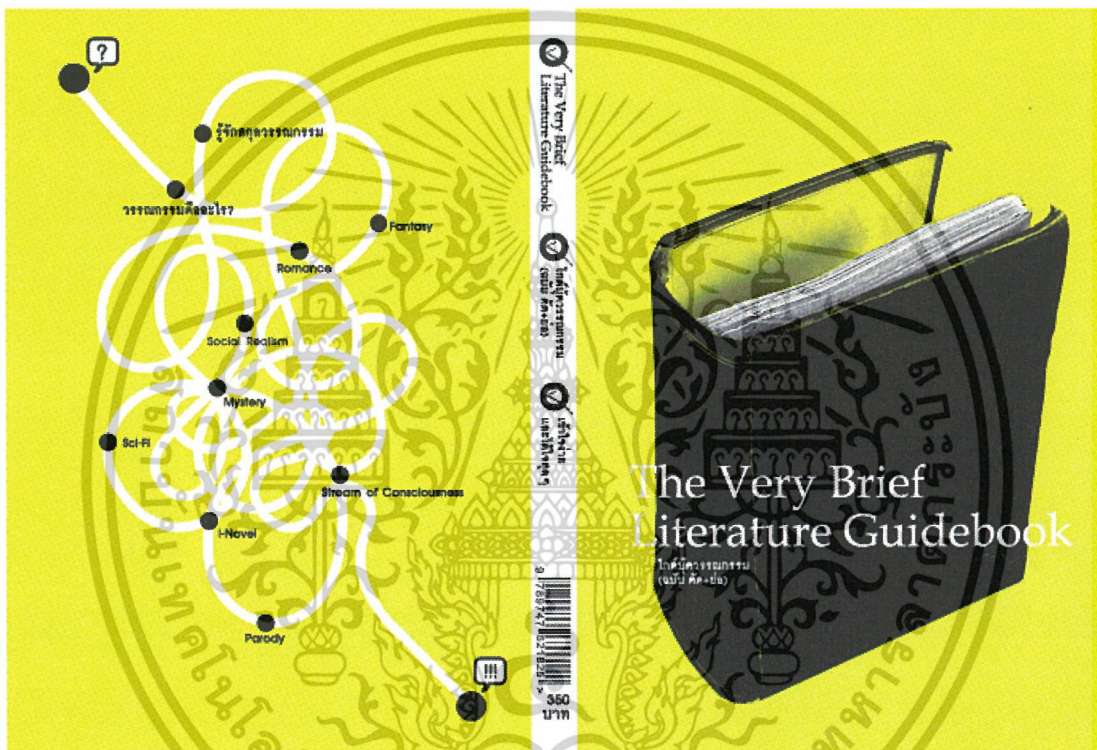
## บทที่ 6

### ผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 57 : ผลงานสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

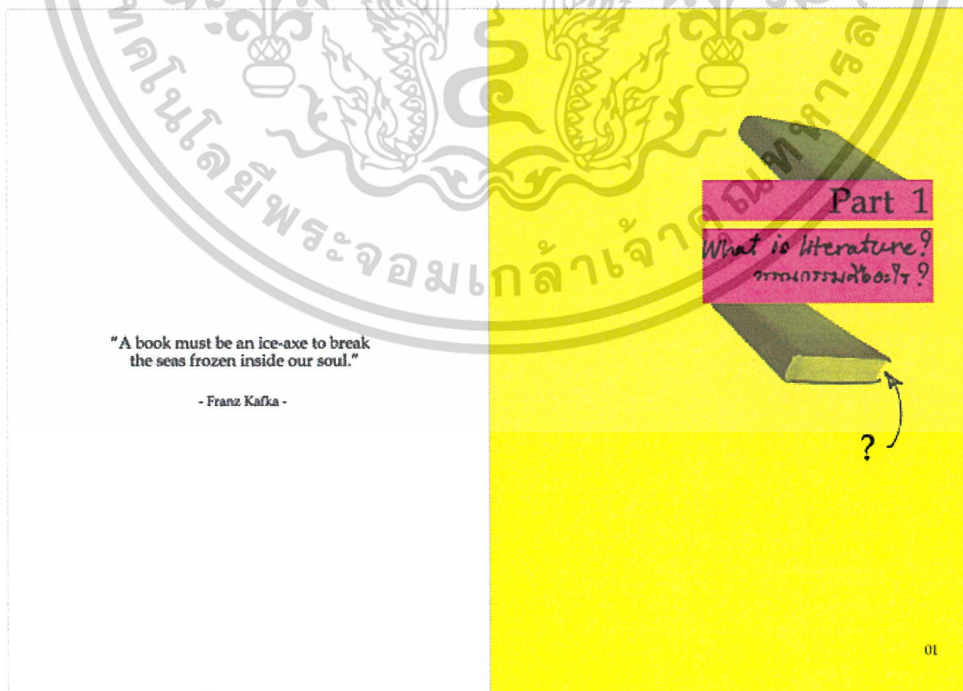


ภาพที่ 58 : ปก (หน้า-หลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 59 : หน้าสารบัญ



ภาพที่ 60 : หน้าเปิด Part I

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Very Brief Literature Guidebook โดยผู้ประพันธ์: เจนีน คิงแฮม

## วรรณกรรมคืออะไร?

วรรณกรรม (Literature) หมายถึง งานเขียน หรือ ศิลปะที่เป็นผลงานอันเกิดจากการคิด จินตนาการ แล้วเรียบเรียง นำมาบอกเล่า บันทึก ขับร้อง หรือ สื่อออกมาด้วยกลวิธีต่างๆ โดยทั่วไปแล้ว จะแบ่งวรรณกรรมเป็น 2 ประเภท คือ วรรณกรรมลายลักษณ์ คือวรรณกรรมที่เป็นลายลักษณ์อักษร และ วรรณกรรมมุขปาฐะ ซึ่งได้แก่วรรณกรรมที่เล่าด้วยปาก ไม่ได้จดบันทึก

วรรณกรรมเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อสร้างให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ภายใต้นิยามของนักคิด และสร้างสรรคขึ้นเพื่อใช้เพื่อความบันเทิง เรื่องราวต่างๆ ความงามหรือศิลปะในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารใช้ภาษาได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับเวลา โอกาส และบุคคล นอกจากนั้นแล้วแต่จะอาศัยสามารถปรุงแต่งให้เกิดความเหมาะสม ไพเราะสวยงามได้ แต่ทว่าสิ่งที่สำคัญและรวมกันเป็นสิ่งที่ทางการใช้ภาษาที่ควรค่าและเชื่อถือได้ ราวกับบุคคลผู้สร้างสรรค์วรรณกรรม เรียกว่า นักเขียน (Writer) นักประพันธ์ (Author) หรือ กวี (Poet)

วรรณคดี

วรรณกรรม

02 03

ภาพที่ 61 : เนื้อหา Part I (1)

The Very Brief Literature Guidebook โดยผู้ประพันธ์: เจนีน คิงแฮม

## ประเภทของวรรณกรรม

วรรณกรรมจึงมักเป็นงานเขียนในจินตนาการ (Fiction) หรือ เรื่องที่แต่งขึ้นหรือจินตนาการ อาจแต่ง แต่ง ความคิด หรือจินตนาการเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวเป็นต้น (Fiction) มีความหลากหลายในรายละเอียด ดังนี้: (Short Story), นวนิยาย (Novel), กวีนิพนธ์ (Poetry) ซึ่งทั้งสามเป็นประเภท (genre) หนึ่งในทางวรรณกรรม และแต่ละประเภทมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

**เรื่องสั้น (Short Story)**

มีวิวัฒนาการมาจากเรื่องเล่า นิทาน และนิยายปริศนาซึ่งเล่าโดยปาก โดยทั่วไปเรื่องสั้นจะมีลักษณะสมบูรณ์ในตัวและด้วยความคิดเรื่องที่มีใจจำกัดในเรื่องของเหตุการณ์การเขียน จึงมักมุ่งเน้นไปที่ความเข้มข้นของเรื่องราว และมักไม่มีความสัมพันธ์กัน และใช้ตัวละครไม่กี่คนในฉากดำเนินเรื่อง มักนิยมใช้ผู้เล่าเรื่องเพียงคนเดียวหรือสองคน เพื่อไม่ให้เกิดความซับซ้อน (แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับนิยามเรื่องสั้นเท่านั้น เพราะขนาดของโครงเรื่องที่ไม่ใช่เรื่องยาวซึ่งมีมีการระบุจุดเด่น หรือนิยาม มากกว่าใด ก็ยังมีการตั้งคำถามขึ้นมาจากเรื่อง)

**นวนิยาย (Novel)**

ว่ากันว่าเป็นสิ่งที่ยาวที่สุดเท่าที่ทราบที่ 18 นวนิยายมีลักษณะเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันที่มีความยาวเป็นเล่ม ผู้แต่งนวนิยายคือ นวนิยาย และสถานการณ์ในฉากมีความซับซ้อนและต่อเนื่องกันมากขึ้นไป โครงสร้างของเรื่องมีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าเรื่องสั้น ตัวละครก็มีจำนวนมากกว่า

**กวีนิพนธ์ (Poetry)**

คือ บทประพันธ์ที่แต่งเป็นร้อยกรอง ตามประวัติความเป็นมาแล้ว กวีนิพนธ์ถือเป็นวรรณกรรมประเภทแรกสุดที่ศึกษาน วรรณกรรมประเภทนี้แต่งขึ้น และกวีนิพนธ์กวีนิพนธ์เป็นคำประพันธ์ร้อยกรองที่มีความไพเราะในแง่ของภาษาใช้ภาษา มีลีลาและท่วงท่า มีแบบแผน รูปแบบ และกฎเกณฑ์บังคับที่เคร่งครัดเฉพาะของตนเอง ยกย่องมีการใช้ภาษาและสัมผัสที่คล้องจองกันด้วย โดยรวมแล้วกวีนิพนธ์จะแต่งขึ้นด้วยความ ยินดีจากการใช้ภาษาอย่างกวี และการนำถ้อยคำที่ไพเราะจะคล้องได้เกิดอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการร่วม ความรู้กันไป

04 05

ภาพที่ 62 : เนื้อหา Part I (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Very Brief Literature Guidebook

## มุมมอง (Point of View)

มุมมอง (Point of View) เป็นวิธีการนำเสนอเรื่องราว ตีความตีความสิ่งต่าง ๆ ในวรรณกรรม การที่ผู้แต่งได้เลือกเป็นผู้เล่าเรื่องซึ่งมีความสำคัญ และมีผลกระทบต่อเหตุการณ์ในเรื่องที่เล่าในมุมมองและทัศนคติ ผู้แต่งเรื่องคือทำหน้าที่เป็นตัวละครระหว่างผู้เล่ากับเรื่องที่เขา ในกาณ์วรรณกรรมนั้น ผู้แต่งจึงจำเป็นต้องเลือกผู้เล่าเรื่องออกจากราย เพราะผู้แต่งเป็นบุคคลจริงๆ แต่ในจุดนี้ผู้แต่งเรื่องเป็นเพียงบุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาเท่านั้น การเล่าเรื่องนั้น มีอยู่ 3 แบบคือ การใช้บุคคลที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง คือ การใช้บุคคลที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง

**การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง (Third person point of view)**

01 ผู้รู้แจ้ง (Omniscient)

ผู้แต่งเรื่องเป็นผู้รู้แจ้งทั้งหมด หรือมองอีกมุมหนึ่งคือ ผู้แต่งพักพิงใจเป็นผู้เล่าเรื่องเดียว ผู้เล่าเรื่องในลักษณะนี้จะมองเห็นทุกเหตุการณ์ไม่ว่าจะเกิดขึ้นที่ไหน ผู้รู้แจ้งตัวละครทุกตัว และสามารถหยั่งรู้ไปถึงความคิด ความรู้สึก อารมณ์ของตัวละครจิตใจของตัวละครเหล่านั้น นอกจากนี้ ผู้แต่งยังมีสิทธิ์ที่จะวิจารณ์ตัวละครหรือพูดคำได้บ้าง

02 ผู้รู้แจ้งที่มีขีดจำกัด (Limited Omniscient)

ผู้แต่งเรื่องจำกัดขอบเขตของความเป็นผู้รู้แจ้งของผู้ที่ตัวละครตัวเดียว แทนที่จะรู้ทั้งหมด ฉะนั้นเรื่องเล่าจึงมีขอบเขตอยู่ที่ตัวละครตัวเดียว ที่ผู้แต่งต้องการเข้าไปรับรู้ความคิดและจิตใจได้บ้าง

03 มุมมองเชิงละคร (Dramatic point of view)

ผู้แต่งเรื่องจำกัดเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์อยู่ห่างๆ และช่วยบอกเหตุการณ์ทั้งหมด โดยไม่มีการแสดงความคิดเห็น อารมณ์ หรือความรู้สึกแต่อย่างใดเกิดขึ้นในเรื่อง อีกทั้งผู้แต่งเรื่องจะไม่แสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ หรืออธิบายถึงในเรื่องเลยสักอย่างของผู้แต่งเรื่องจึงเปรียบเสมือนกล้องวิดีโอ ที่ทำได้เฉพาะบันทึกและถ่ายทอดเหตุการณ์ตามที่ตัวละครได้เห็น ไม่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในความคิดจิตใจของตัวละครได้ ดังนั้น ผู้แต่งเรื่องไม่สามารถบอกได้ว่าตัวละครแต่ละตัวคิด หรือรู้สึกอย่างไรได้

06 07

ภาพที่ 63 : เนื้อหา Part I (3)

The Very Brief Literature Guidebook

## Part 2

### Style of literature ศึกษารวบรวม

**การใช้บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง (First person point of view)**

ผู้เล่าเรื่องมักจะเป็นบุคคลธรรมดาที่เป็นหนึ่งในตัวละคร ไม่สามารถล่วงรู้เหตุการณ์หรือความคิดของตัวอื่นได้ การเล่าเรื่องจึงจะถูกภายในขอบเขตของผู้เล่าเรื่องได้เฉพาะตนเอง ได้เห็น หรือมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์เท่านั้น จึงเป็นการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ขึ้นอยู่กับความสามารถ ผู้เล่าปัญหา และบุคลิกหรือของผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้นจึงมีความคิด ความเข้าใจ และทัศนคติของผู้เล่าเรื่อง จึงอาจจะไม่ถูกต้องเสมอไป

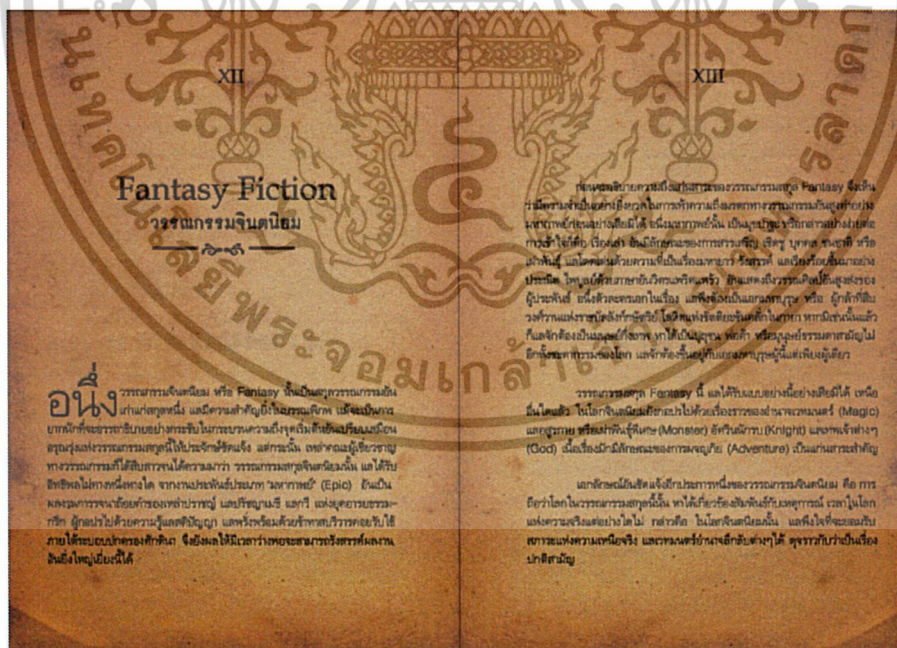
08 09

ภาพที่ 64 : หน้าเปิด Part II

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 65 : หน้าเปิด Fantasy



ภาพที่ 66 : เนื้อหา Fantasy (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

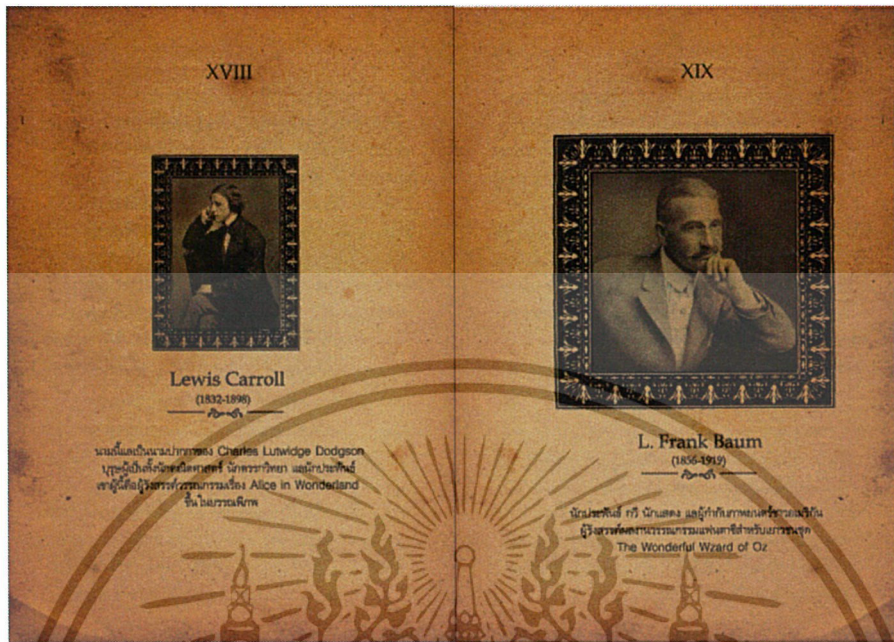


ภาพที่ 67 : เนื้อหา Fantasy (2)



ภาพที่ 68 : แนะนำนักเขียน Fantasy (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 69 : แนะนำนักเขียน Fantasy (2)



ภาพที่ 70 : แนะนำหนังสือ Fantasy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 71 : หน้าเปิด Romance

ภาพที่ 72 : เนื้อหา Romance (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Very Brief Literature Guidebook

2. ลักษณะของมุมมองในการเล่าเรื่อง

วรรณกรรมโรแมนติก จะใช้มุมมองเหยียดในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะบุคคลที่ 1 หรือ บุคคลที่ 3 ก็ตาม ทั้งนี้เพราะนักเขียนในยุคนี้ต่างใช้ชีวิต กับผู้คนที่อยู่ภายใต้การกดขี่และถูกเอารัดเอาเปรียบ และเป็นผู้ถูกกดขี่ทั้งในสังคมในวัย และสังคมของผู้หญิงจึงใช้ภาพพจน์ของการคิดแค้นหรือระบายความแค้นใส่ผู้กดขี่ ซึ่งสำหรับวรรณกรรมโรแมนติกในสมัยนั้น ถือว่าเป็นเรื่องไม่จำเป็น เพราะนักเขียนยุคโรแมนติกนี้ไม่ต้องการนำเสนอภาพตัวละคร ที่เกิดจากการประจบประยอมแต่ต่างกับโบราณ เป็นกลุ่มคนผู้ปฏิวัติ แต่ต้องการเสนอความจริงต่อชีวิต ที่มีความรักเป็นตัวตั้งเป็นอันดับแรกๆ

3. ระยะเวลาในการอ่านผ่าน

วรรณกรรมโรแมนติกที่สั้น จะมีความยาว 2 ประเภท คือ Category Romance ซึ่งเป็นนวนิยายขนาดสั้น (Novella) เขียนที่ไม่น่าเกิน 200 หน้า ประมาณที่เล่าว่า จ้างหน้าแบบแนวตลกโปกฮาหรือตลก 1 เรื่อง แตกต่างกับโดยสาร เป็นที่นิยมเขียนกันอยู่บ้างในช่วงในอุดมคติช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 (ดูภาคนี้เป็นประเภทที่ดูที่ความนิยมโรแมนติกเป็นหลัก) ส่วนประเภทที่ 2 คือ Single Title Romance เป็นนวนิยายขนาดยาว 1 เรื่อง ประมาณที่จะไม่เกินกว่าครึ่งระยะเวลาในการอ่านผ่านแบบตลก คือ เนื้อหาจะเน้นไว้ที่ตัวละครที่ไม่น่ามีเรื่องๆ แตกต่างกับหนังสือทั่วไป ซึ่งวรรณกรรมโรแมนติกจะ จะมีลักษณะที่กล่าว

โพธิ์สุวรรณวรรณ (ฉบับ 2548)

*Conclusion*  
สรุปแนวคิด

ภาพที่ 73 : เนื้อหา Romance (2)

The Very Brief Literature Guidebook

*Authors*  
เขาและเธอ

Samuel Richardson (1689-1761)  
นักเขียนชาวอังกฤษ เจ้าของผลงานเรื่อง Pamela ที่ถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของวรรณกรรมโรแมนติก ออกมาถือจากการเป็นนักเขียนแล้ว เขาก็ทิ้งงานด้านการพิมพ์หนังสือพิมพ์

Jane Austen (1775-1817)  
นักเขียนหญิงชาวอังกฤษ ผู้คิดโลกทัศน์วรรณกรรมสกุลโรแมนติก งานเขียนของเธอมักเป็นเรื่องสั้นๆ เธอเป็นนักเขียนนวนิยายเรื่องสั้นที่มีชื่อเสียง 2 เรื่องคือ Pride and Prejudice และ Sense and Sensibility

28

โพธิ์สุวรรณวรรณ (ฉบับ 2548)

*Bronte & Sparks*

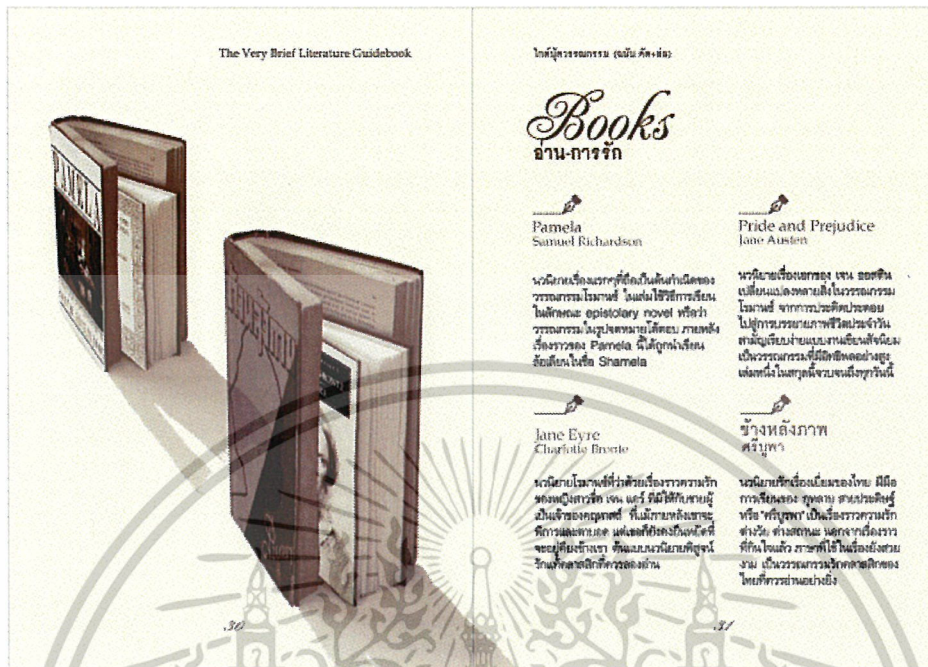
Charlotte Bronte (1816-1855)  
นักเขียนชาวอังกฤษ เจ้าของผลงานนวนิยายเรื่อง Jane Eyre เธอเป็นตัวละครในของนักเขียนชาวอังกฤษ Bronte

Nicholas Sparks (1971-)  
นักเขียนชาวอเมริกา เจ้าของผลงานนวนิยายเรื่อง The Notebook, A Walk to Remember

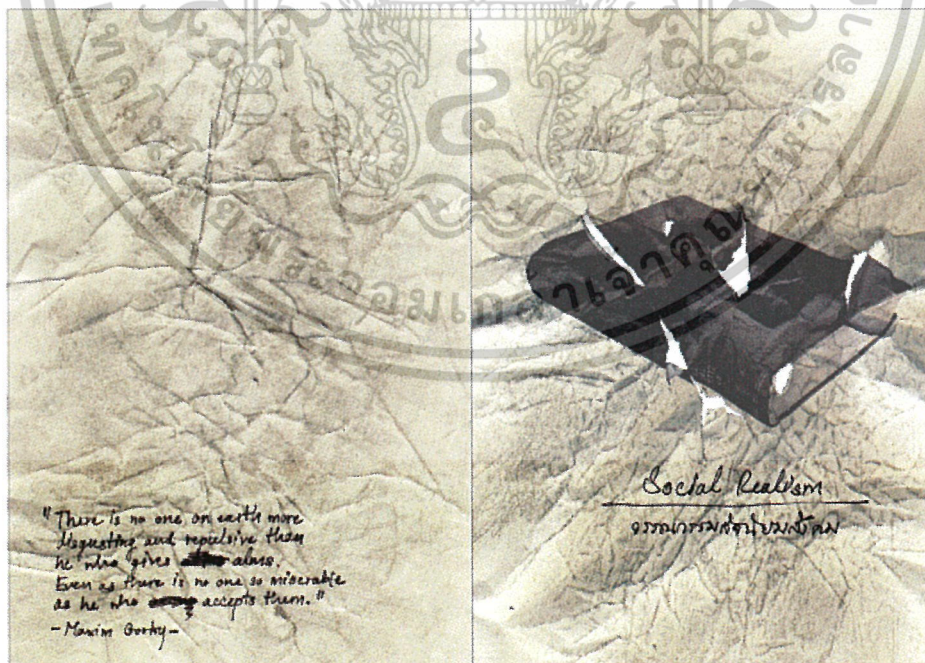
29

ภาพที่ 74 : แนะนำนักเขียน Romance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

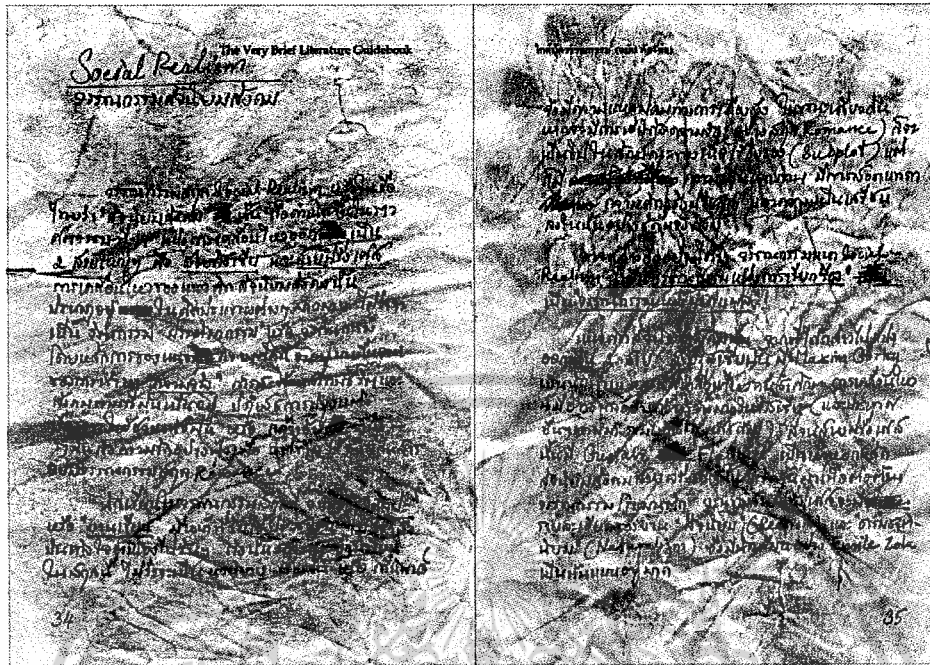


ภาพที่ 75 : แนะนำหนังสือ Romance

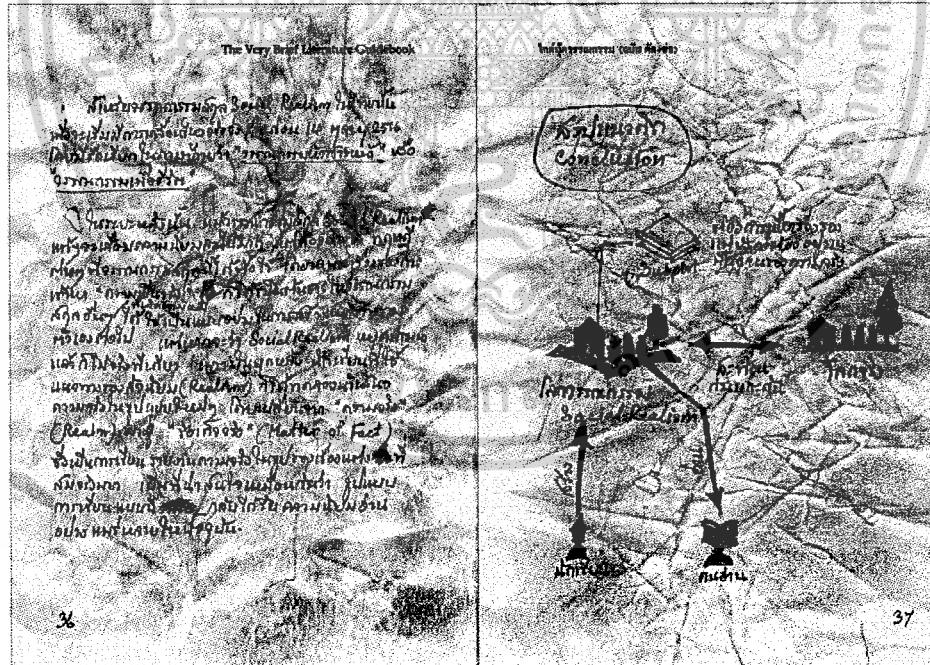


ภาพที่ 76 : หน้าเปิด Social Realism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

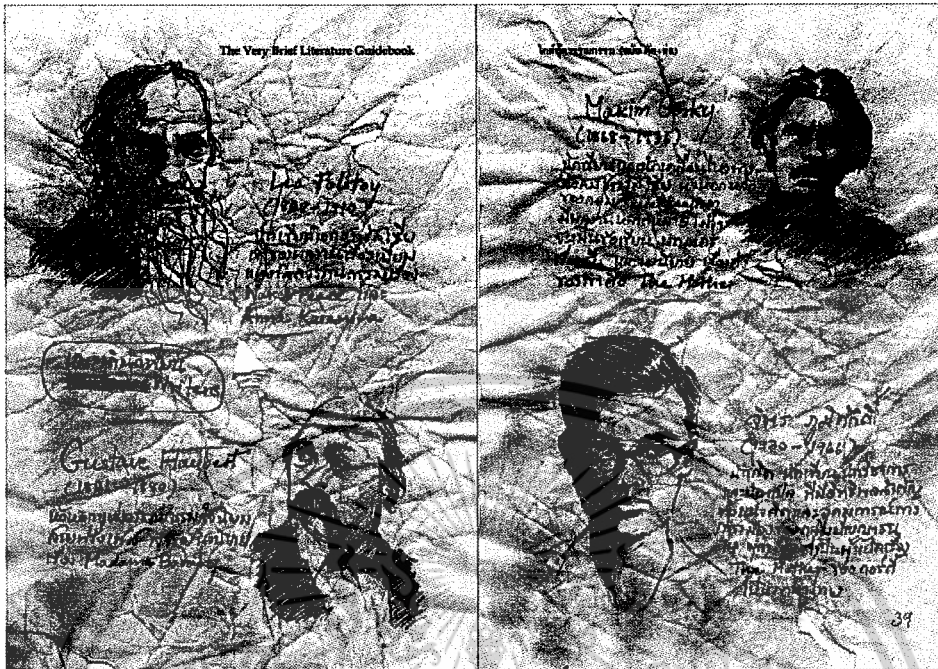


ภาพที่ 77 : เนื้อหา Social Realism (1)

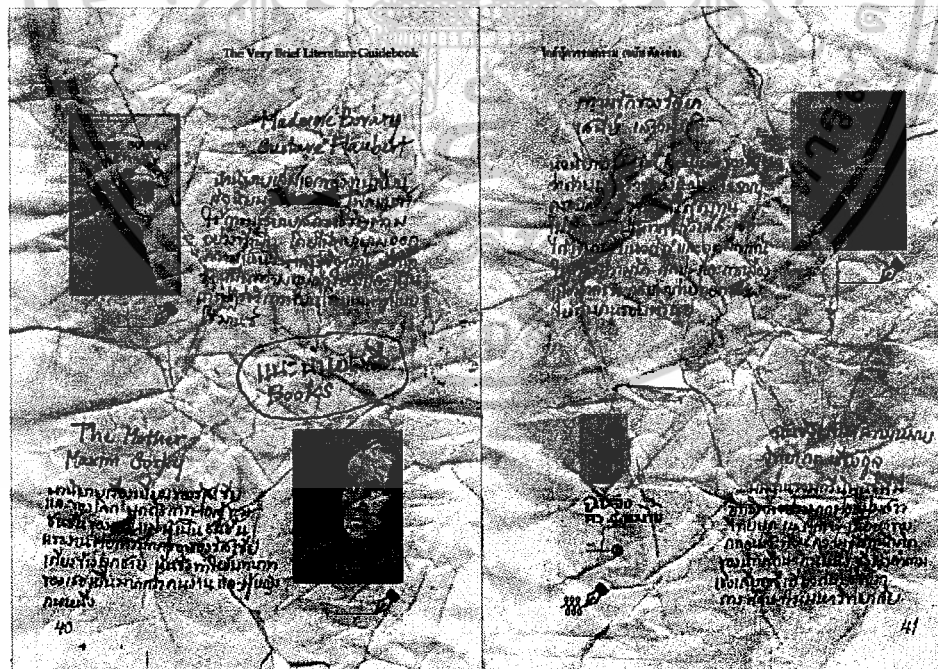


ภาพที่ 78 : เนื้อหา Social Realism (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 79 : แนะนำนักเขียน Social Realism



ภาพที่ 80 : แนะนำหนังสือ Social Realism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

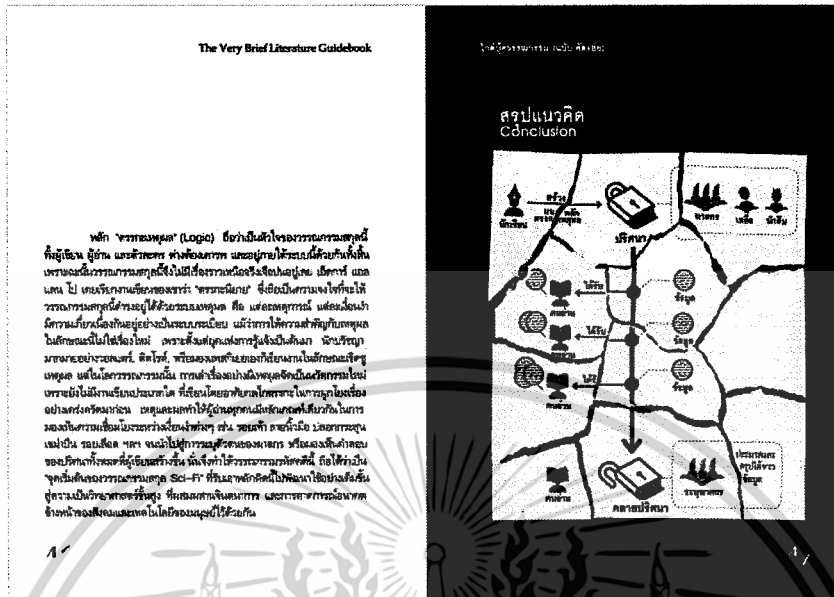


ภาพที่ 81 : หน้าเปิด Mystery



ภาพที่ 82 : เนื้อหา Mystery (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

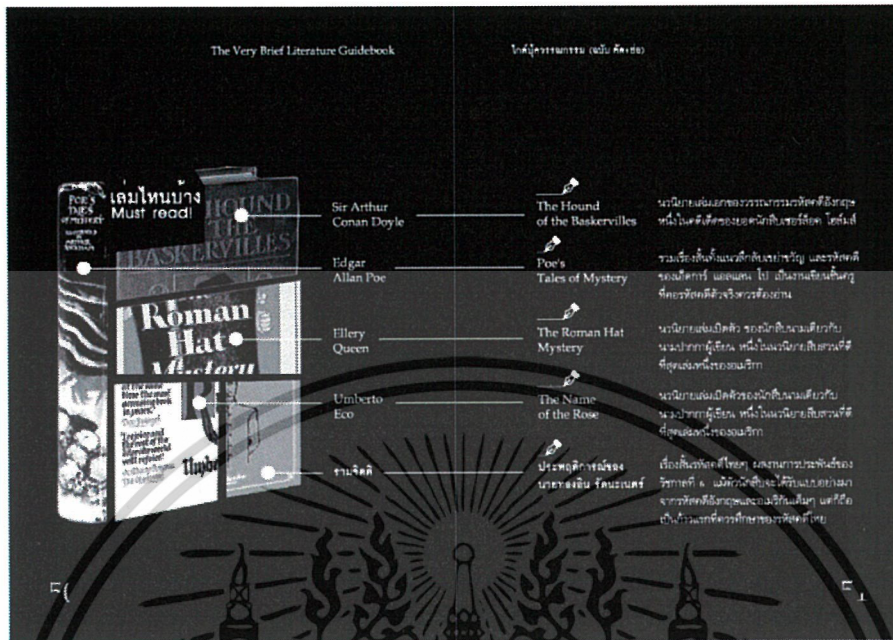


ภาพที่ 83 : เนื้อหา Mystery (2)

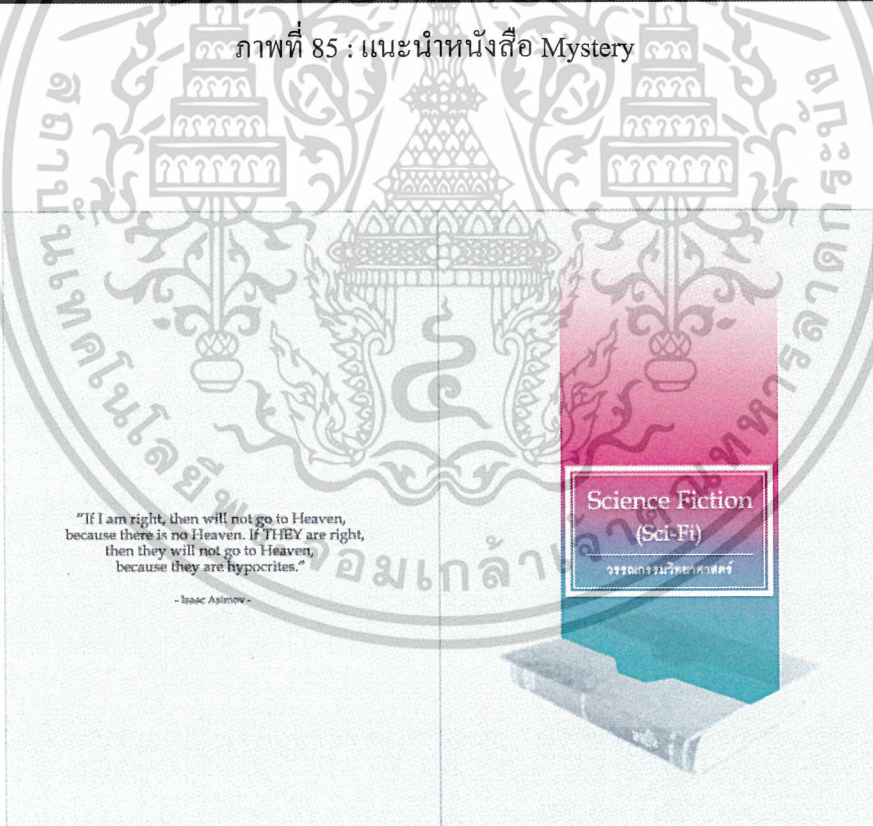


ภาพที่ 84 : แนะนำนักเขียน Mystery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

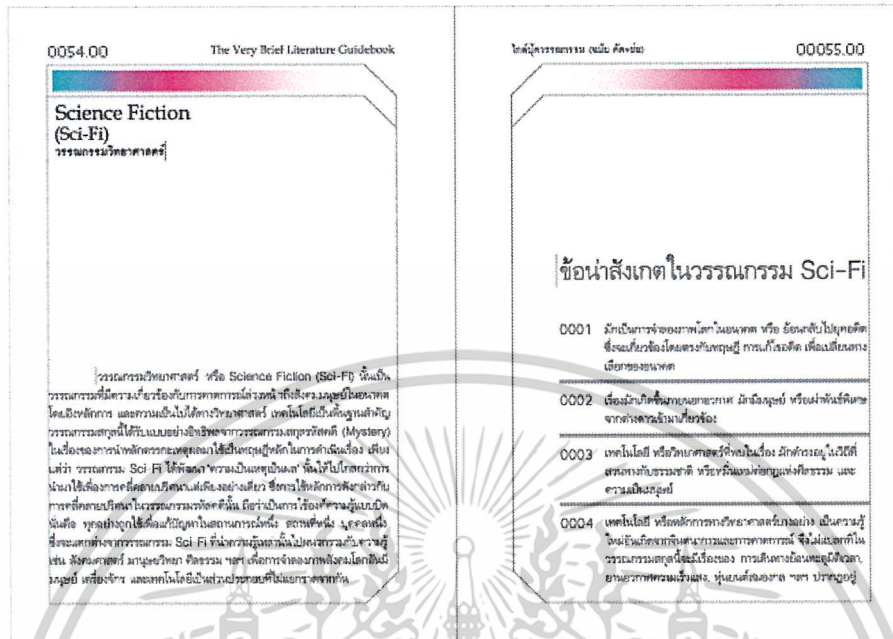


ภาพที่ 85 : แนะนำหนังสือ Mystery

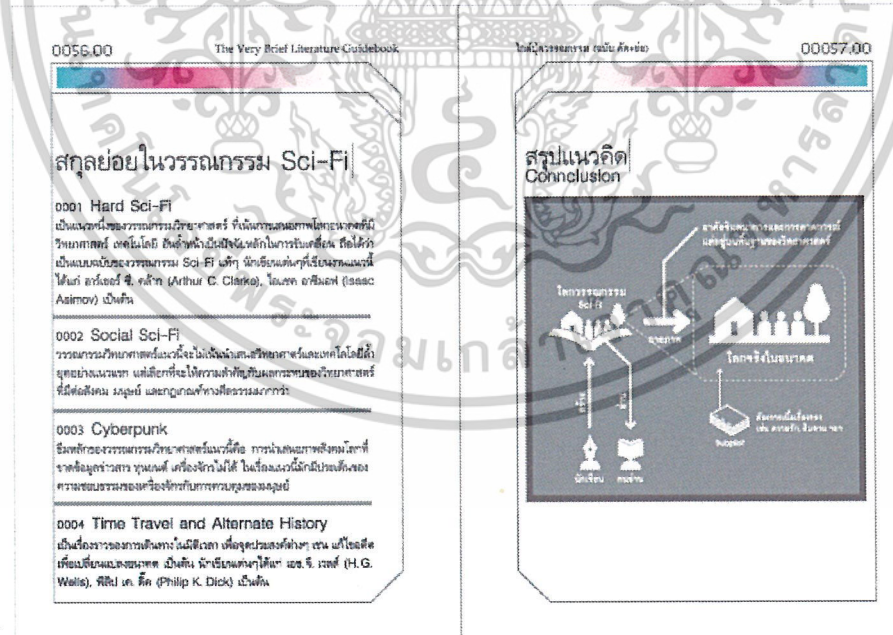


ภาพที่ 86 : หน้าเปิด Sci-Fi

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

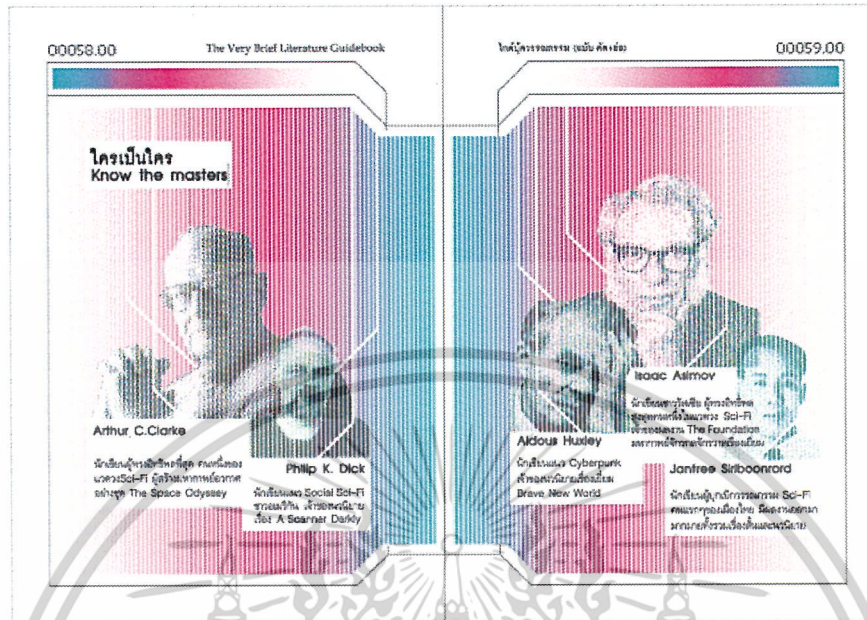


ภาพที่ 87 : เนื้อหา Sci-Fi (1)

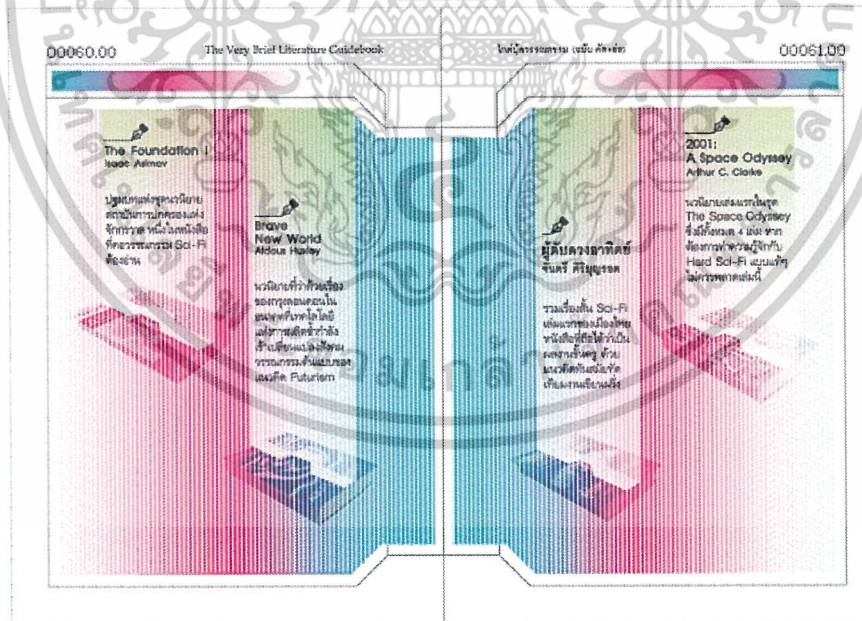


ภาพที่ 88 : เนื้อหา Sci-Fi (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

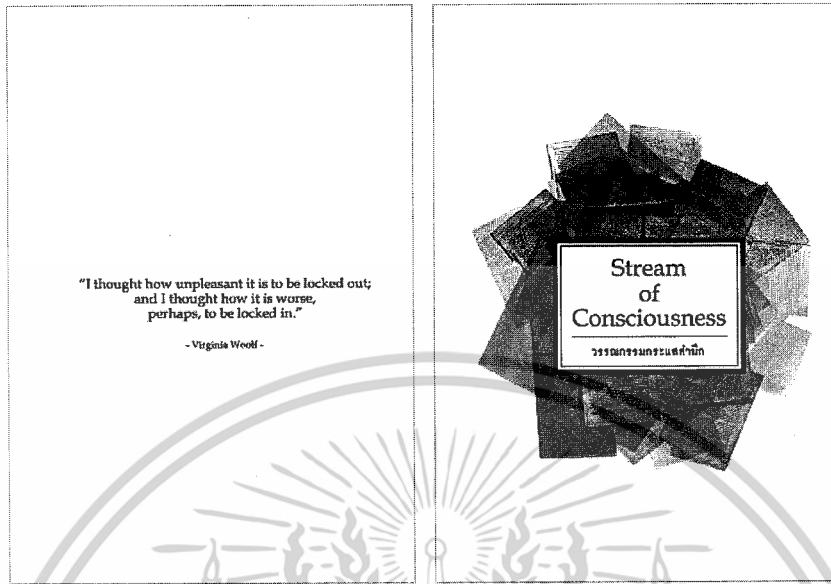


ภาพที่ 89 : แนะนำนักเขียน Sci-Fi

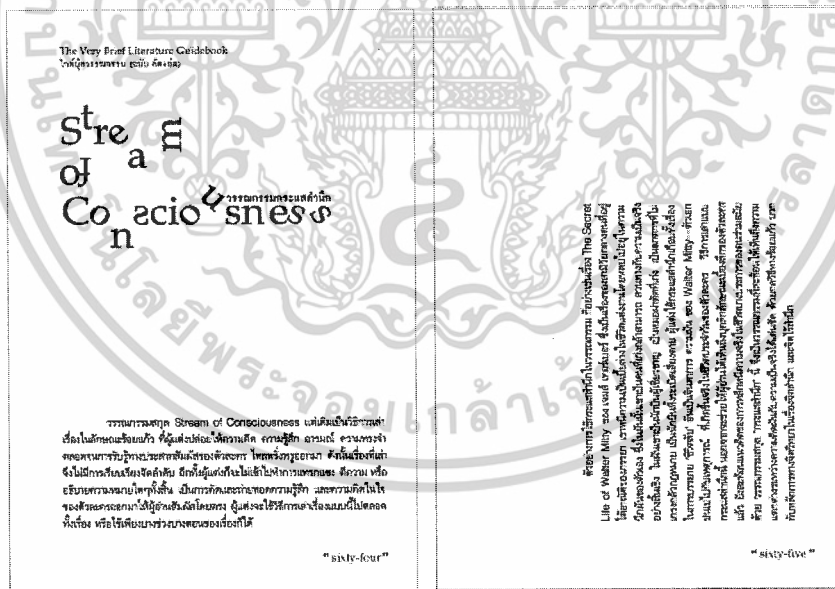


ภาพที่ 90 : แนะนำหนังสือ Sci-Fi

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 91 : หน้าเปิด Stream of Consciousness



ภาพที่ 92 : เนื้อหา Stream of Consciousness (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**บทพูดคนในใจ (Interior Monologue)**

บทพูดคนในใจ คือ บทพูด หรือการพูดในใจของตัวละครในนิยายหรือบทละคร เป็นการพูดที่ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถได้ยินได้แต่ตัวละครในนิยายหรือบทละครนั้นเองไม่ได้ยินได้ฟัง เป็นการพูดที่ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถได้ยินได้แต่ตัวละครในนิยายหรือบทละครนั้นเองไม่ได้ยินได้ฟัง เป็นการพูดที่ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถได้ยินได้แต่ตัวละครในนิยายหรือบทละครนั้นเองไม่ได้ยินได้ฟัง

Prunple rock, lemon plat, butter scotch,  
A sugarky girl shoveling scoops of cream  
to his majesty, Lozange and comit manufacturer  
on his throne, sucking red pnbles white.

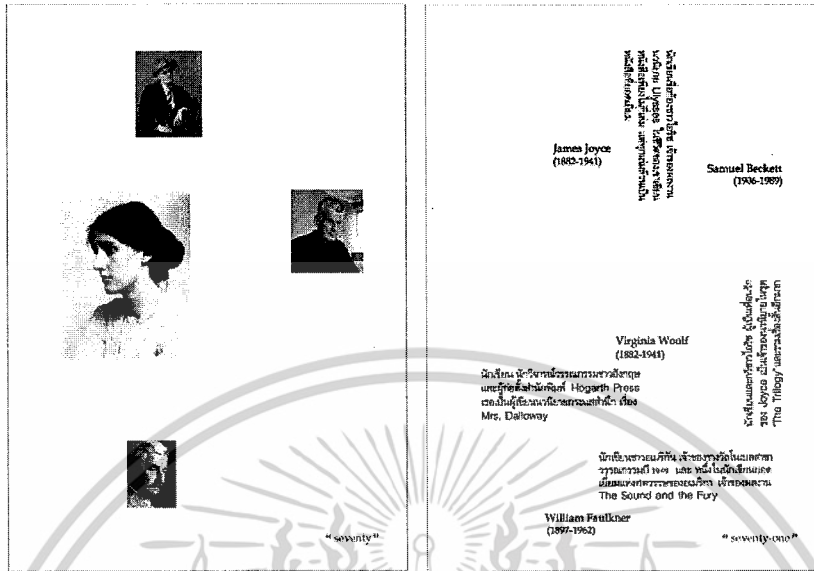
ภาพที่ 93 : เนื้อหา Stream of Consciousness (2)

เมื่อใดก็ตาม ที่ผู้แต่งนิยายหรือบทละครได้ใช้วิธีการ หรือ วิชาที่ เกี่ยวข้องกับจิตวิทยา หรือ Internal Analysis หรือวิธีที่ซึ่งนักจิตวิทยาใช้เพื่อที่จะเข้าใจจิตใจของบุคคลอย่างแท้จริง วิธีการที่นักจิตวิทยาใช้เพื่อที่จะเข้าใจจิตใจของบุคคลอย่างแท้จริง วิธีการที่นักจิตวิทยาใช้เพื่อที่จะเข้าใจจิตใจของบุคคลอย่างแท้จริง

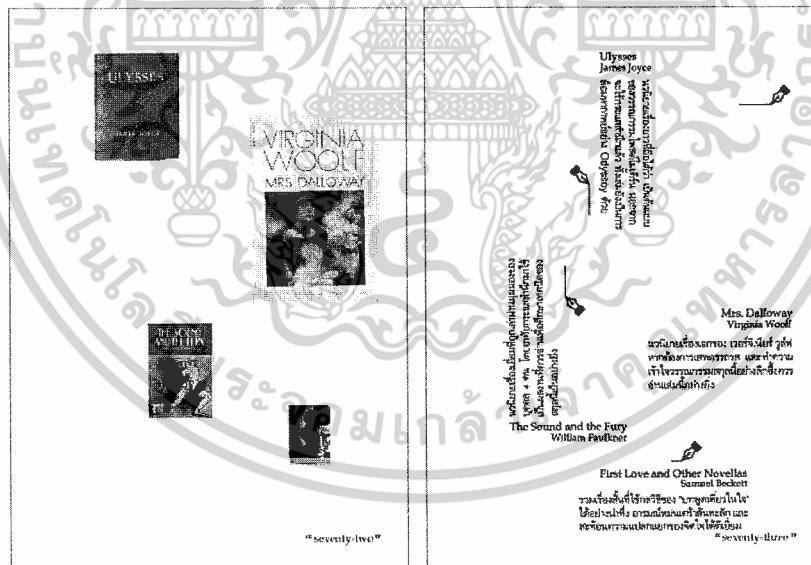
**สรุปแนวคิด Conclusion**

ภาพที่ 94 : เนื้อหา Stream of Consciousness (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

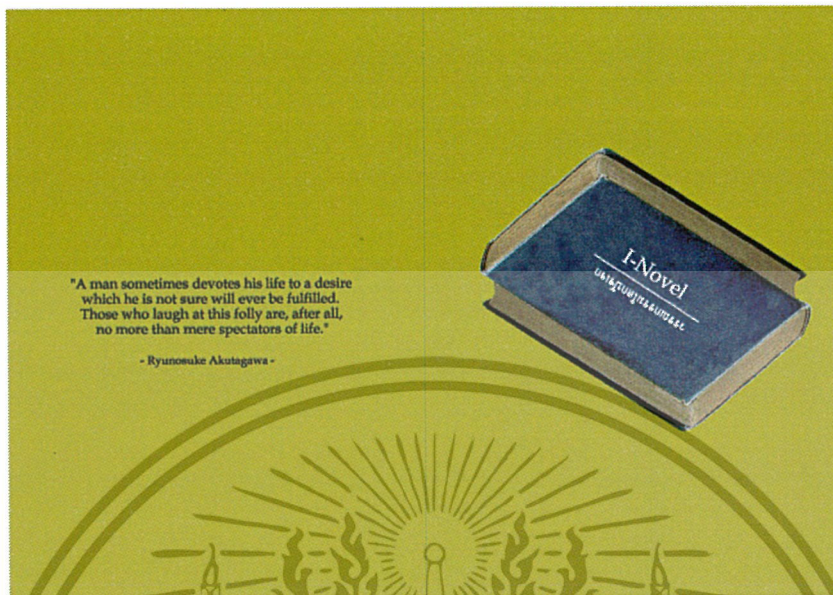


ภาพที่ 95 : แนะนำนักเขียน Stream of Consciousness



ภาพที่ 96 : แนะนำหนังสือ Stream of Consciousness

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



"A man sometimes devotes his life to a desire which he is not sure will ever be fulfilled. Those who laugh at this folly are, after all, no more than mere spectators of life."

- Ryunosuke Akutagawa -

ภาพที่ 97 : หน้าเปิด I-Novel

The Very Brief Literature Guidebook

“I”-Novel

วรรณกรรมโลก ปรัชญา

พงศาวดาร

วรรณกรรม I-Novel เป็นรูปแบบการเขียนที่โดดเด่นในวรรณกรรมญี่ปุ่น และได้รับการยกย่องว่าเป็นเรื่องแต่งโดยบุคคลเดี่ยว ซึ่งเรียกได้ว่า “นิยายเรื่องเดียว” เป็นที่นิยมมากที่สุดของนักอ่านชาวญี่ปุ่น วรรณกรรมประเภทนี้เกิดขึ้นในช่วงต้นของยุคเมจิ (ค.ศ. 1868-1912) ซึ่งเป็นการปฏิวัติทางความคิดของชาวญี่ปุ่นในครั้งนั้น แต่ในภายหลังถูกมองว่าเป็นเพียง 2 ประเภทของวรรณกรรมตะวันตก โดยจะวรรณกรรมประเภทของตะวันตกได้แก่ ละครเรื่อง “โศกนาฏกรรม” และ “นิยายเรื่องสั้น” ส่วนนิยายเรื่องสั้นประเภท I-Novel นั้น I-Novel เป็นที่แพร่หลายมากที่สุด 2 ประเภท ดังนี้

I-Novel ยุคแรก

เป็นการนำเสนอความคิดของสังคม ซึ่งผู้แต่งมักเป็นปัญญาชนสมัยใหม่ (ที่ศึกษาเป็นชาวต่างชาติ) เช่น ชุนริเกียว I-Novel ยุคแรกที่มีชื่อว่า “นิยายเรื่องสั้นของนักเขียนชาวต่างชาติ” (นิยายเรื่องสั้นของนักเขียนชาวต่างชาติ) โดย I-Novel ยุคแรกนั้นเป็นการนำเสนอความคิดของนักเขียนชาวญี่ปุ่น (นักเขียนชาวญี่ปุ่น) ในรูปแบบของนิยายเรื่องสั้น ซึ่งเขียนโดยนักเขียนชาวญี่ปุ่น (นักเขียนชาวญี่ปุ่น) เช่น ชุนริเกียว (Shunrikyo) และ ชุนริเกียว (Shunrikyo) เป็นต้น

I-Novel ยุคหลัง

รูปแบบการนำเสนอความคิดของสังคม ซึ่งผู้แต่งมักเป็นปัญญาชนสมัยใหม่ (ที่ศึกษาเป็นชาวต่างชาติ) เช่น ชุนริเกียว I-Novel ยุคหลังนั้นเป็นการนำเสนอความคิดของนักเขียนชาวญี่ปุ่น (นักเขียนชาวญี่ปุ่น) ในรูปแบบของนิยายเรื่องสั้น ซึ่งเขียนโดยนักเขียนชาวญี่ปุ่น (นักเขียนชาวญี่ปุ่น) เช่น ชุนริเกียว (Shunrikyo) และ ชุนริเกียว (Shunrikyo) เป็นต้น

๙๘

ZZ

ภาพที่ 98 : เนื้อหา I-Novel (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Very Brief Literature Guidebook

วรรณศิลป์ได้รวมเอาทั้งที่พูดกับคนในโลกจริงอยู่ ถึงว่ามาจากจินตนาการ ไม่ใช่ความจริง แต่เป็นความจริงที่ได้จินตนาการที่มากจนเกินความจริง แล้วเราก็ได้จินตนาการที่มากเกินความจริงได้ จึงได้ความจริงที่เกินความจริงที่จริง ๆ อยู่ทั้งหมด ความจริงที่จริง ๆ ของโลกจริง และ I-Novel ยุคใหม่ ๆ นี้ ไม่มีลักษณะของศิลปะที่แท้จริงที่แท้จริงของความเป็นจริง เพราะว่านี่เป็นเพียงเรื่องที่มีลักษณะของความไม่สมเหตุสมผล (Absurd) และการที่ผู้ให้เรื่องราวก็มีความแบบ Stream of Consciousness อยู่ด้วย อันนี้คือใช้การดำเนินเรื่อง (แนวศิลปะของลัทธิที่เรียกว่าลัทธิสมมูล) มีความละเอียดละออ และดูราวกับใช้ภาษาที่แน่นอน แต่ว่าการดำเนินไปของเรื่องจะดูราวกับว่าผู้ให้เรื่องราวจะพูดออกมา ซึ่งเขาไม่ได้มีความรู้เกี่ยวกับเรื่อง หรือ เป็นเรื่องที่ไม่รู้เกี่ยวกับเรื่องที่ไม่รู้ ผู้ที่คิดเรื่องเรื่องเหล่านี้ได้ อันนี้คือวรรณกรรม I-Novel นี้จึงยังเป็นประเภทที่จริง ๆ มีความเข้าใจในโครงสร้างวรรณกรรมอย่างถูกต้อง ไม่ได้มีลักษณะของความเป็นจริง อันนี้คือผู้เขียนในทางวัฒนธรรม I-Novel ยุคใหม่ ๆ นี้ได้แก่ ชิเงะ นาโอกะ (Shiga Naoya), ดาไซ โดซัง (Dazai Osamu), ริยอนสุเกะ อากูตาว่า (Ryunosuke Akutagawa) เป็นต้น

แต่ได้กล่าวถึง I-Novel ว่ามีลักษณะเป็นประเภทหนึ่ง และตัวมันมีลักษณะที่เหมือนกับเรื่องสั้น แต่ก็ยังมีความแตกต่างจากเรื่องสั้นอยู่ ซึ่งไม่ได้มีความเหมือนกันในเรื่องของ "เนื้อเรื่อง" อันนี้คือมีลักษณะที่คล้ายกันความเหมือนกันในการเล่าเรื่องของเรื่องสั้น "วรรณกรรม" ของเรื่องสั้น "เรื่องสั้น"

72

The Very Brief Literature Guidebook

### สรุปแนวคิด Conclusion

วรรณกรรม I-Novel

นิยาย      ประสบการณ์

↑      ↓

นิยาย      ประสบการณ์

นิยายที่แท้จริงนั้นคือประสบการณ์ที่ผู้ให้เรื่องราวได้สัมผัสกับโลก

???

บทสรุป

73

ภาพที่ 99 : เนื้อหา I-Novel (2)

The Very Brief Literature Guidebook

### แนะนำนักเขียน Writers

Dazai Osamu (1909-1948)

Tayama Katai (1872-1900)

Shiga Naoya (1863-1971)

Ryunosuke Akutagawa (1892-1927)

88

The Very Brief Literature Guidebook

Dazai Osamu (1909-1948)

หนึ่งในนักเขียน I-Novel ยุคใหม่ นักเขียนที่มีชื่อเสียงของชาวญี่ปุ่นที่มักจะใช้ภาษาที่เรียบง่าย ความละเอียด และ การผสมผสานการเล่าเรื่อง

Shiga Naoya (1863-1971)

ผู้ให้กำเนิด I-Novel ยุคใหม่ สามารถจะบรรยายความรู้สึกได้อย่างละเอียดและละเอียดอ่อน รวมถึงความรู้สึก และ คาไซ โดซัง, ชิเงะ

Tayama Katai (1872-1900)

นักเขียน I-Novel ยุคแรก ๆ ของชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงและมีความรู้ที่ลึกซึ้งและละเอียดอ่อนเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

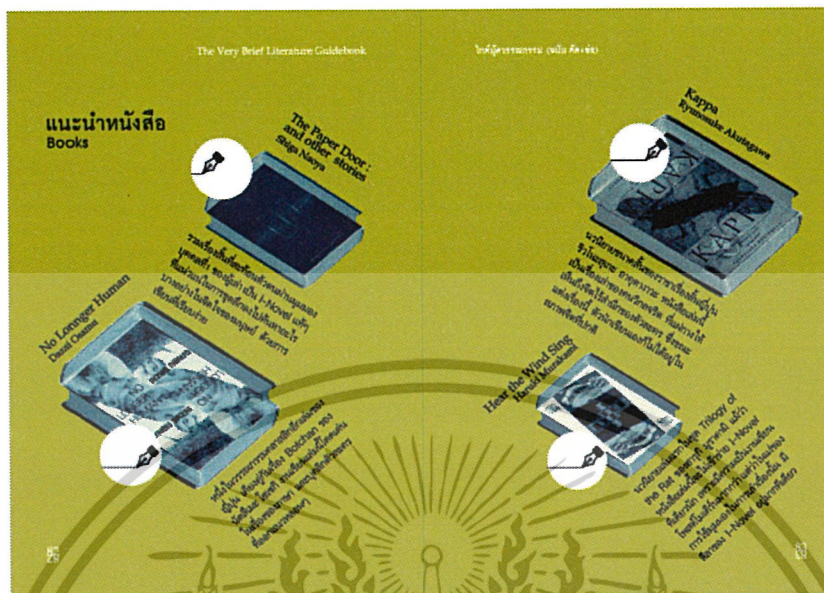
Ryunosuke Akutagawa (1892-1927)

นักเขียนที่มีชื่อเสียง นักเขียนที่มีชื่อเสียงที่สุดของชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงและมีความรู้ที่ลึกซึ้งและละเอียดอ่อนเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

89

ภาพที่ 100 : แนะนำนักเขียน I-Novel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

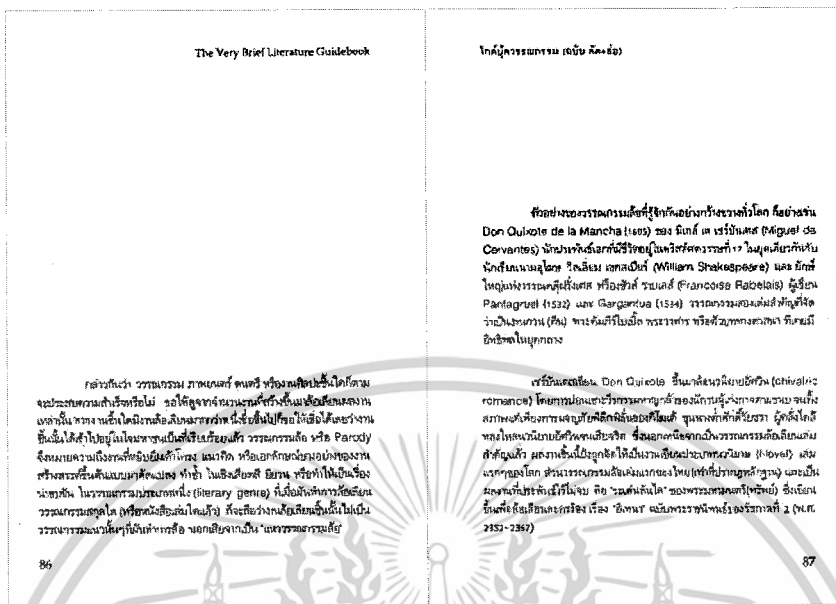


ภาพที่ 101 : แนะนำหนังสือ I-Novel

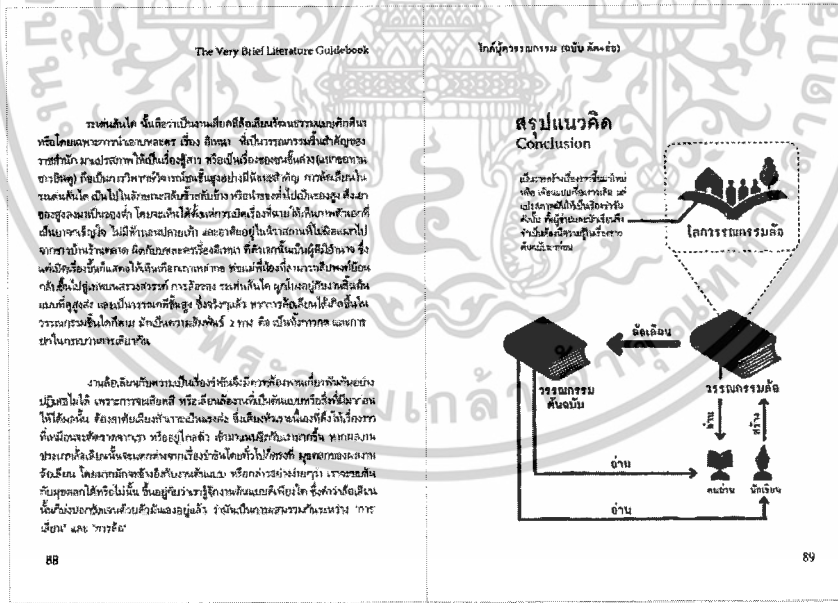


ภาพที่ 102 : หน้าเปิด Parody

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 103 : เนื้อหา Parody (1)



ภาพที่ 104 : เนื้อหา Parody (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 105 : แนะนำนักเขียน Parody



ภาพที่ 106 : แนะนำหนังสือ Parody

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการออกแบบสิ่งใดก็ตามนั้น ข้าพเจ้าเห็นว่าปัจจัย 3 ประการ ที่มีผลต่อการกำหนดความสำเร็จของงาน คือ หนึ่ง “ความคิด” การให้น้ำหนักกับส่วนนี้ จะช่วยผลักดันให้งานไปได้ไกลกว่ามิติของความสวยงาม สอง “วิธีการ” คือตัวเปลี่ยนความคิดนั้นให้สำเร็จออกมาเป็นรูปธรรม วิธีการที่ดี คือ วิธีการที่สามารถตอบสนองความคิดนั้นได้อย่างครบถ้วน และ สาม “ระยะเวลา” เป็นตัวกำหนดขอบเขตของกระบวนการทั้งสองให้มีบทสรุป ข้าพเจ้าพบว่าความยากอย่างหนึ่งของการทำงานชิ้นนี้คือ การควบคุมให้ปัจจัยทั้ง 3 ทำงานสอดคล้องกันอย่างเป็นระบบ และมีความพอดี

หนังสือ The Very Brief Literature Guidebook เล่มนี้มีความไม่พอดีอยู่หลายอย่าง อันเกิดจากการให้น้ำหนักกับบางกระบวนการมากเกินไป และบางกระบวนการน้อยเกินไป แต่อย่างไรก็ได้ทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้ว่าความรู้ทางกราฟิกและศิลปะนั้น สามารถนำไปใช้นำเสนอและแก้ปัญหาในเรื่องราวสาระอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี

### ปัญหาที่เกิดขึ้น

1. เนื้อหาแต่ละส่วนมีความละเอียดและค่อนข้างยากในการทำความเข้าใจ อีกทั้งข้อมูลส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ จึงทำให้ต้องใช้เวลามากในการแปล ทำความเข้าใจ และสรุปย่อให้กระชับ อีกทั้งในระหว่างการแปล อาจทำให้ใจความสำคัญบางเรื่องตกหล่นได้
2. ให้ความสำคัญกับการออกแบบองค์ประกอบเป็นส่วนๆ มากไป จึงทำให้ภาพรวมเวลานำมาประกอบกันไม่มีความน่าดึงดูดใจเท่าตอนที่พิจารณาเป็นส่วนๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ระบบของชุด Icon ยังคงมีความซับซ้อนในเรื่องของการแปลความหมาย และบางตัวไม่สามารถใช้ได้ตามลำพังโดยไม่ต้องพึ่งพาคำอธิบาย

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ฝึกการวางแผนการทำงานระยะยาวอย่างเป็นระบบ
2. ทำให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ทำมากขึ้น
3. ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และทดลองวิธีการทางกราฟิกแบบต่างๆ ที่สามารถแปลงแนวคิดในเรื่องๆหนึ่ง ให้ออกมาเป็นภาพที่สื่อสารได้ เป็นการพัฒนาศักยภาพผู้ออกแบบทางหนึ่ง
4. การได้ทำงานจริงทุกขั้นตอนทำให้ทราบถึงปัญหาต่างๆ เป็นประโยชน์ต่อการทำงานชิ้นต่อไปในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

วรรณกรรมอำพรางๆ. วารสารหนังสือใต้ดิน Underground Buletten. 2550, 12 (ตุลาคม 2550) : 60-73.

อะไรนะ? วรรณกรรมลึกลับ. วารสารหนังสือใต้ดิน Underground Buletten. 2551, 13 (มีนาคม 2551) : 56-113.

อภิญา สี่หะอำไพ. “โครงการออกแบบหนังสือเรื่องตัวเลข Numeralism”, ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต, ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2548.

Barthes, Roland. Elements of Semiology. [Online]. <http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/barthes.htm>. November 21, 2008.

Fantasy Literature. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_literature](http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_literature). March 8, 2008.

I-Novel. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Novel](http://en.wikipedia.org/wiki/I_Novel). December 23, 2007.

Japanese Literature. [Britannica Online]. <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/301194/Japanese-literature>. January 12, 2009

Literary genre. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/Literary\\_genre#References](http://en.wikipedia.org/wiki/Literary_genre#References). February 24, 2009.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Literary Realism. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/](http://en.wikipedia.org/wiki/Literary_realism)

Literary\_realism. August 9, 2008.

Romance Novel. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/](http://en.wikipedia.org/wiki/Romance_novel)

Romance\_novel. March 5, 2008.

Science Fiction. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/](http://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction)

Science\_fiction. April 14, 2008.

Seiler, Robert M. Semiology // Semiotics. [Online]. [http://www.ucalgary.ca/~rseiler/](http://www.ucalgary.ca/~rseiler/semiolog.htm)

semiolog.htm. November 21, 2008

Socialist Realism. [Wikipedia, the free encyclopedia Online]. [http://en.wikipedia.org/wiki/](http://en.wikipedia.org/wiki/Socialist_Realism)

Socialist\_Realism. June 20, 2008.

Stream of Consciousness (narrative mode). [Wikipedia, the free encyclopedia Online].

[http://en.wikipedia.org/wiki/Stream\\_of\\_consciousness\\_\(narrative\\_mode\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Stream_of_consciousness_(narrative_mode)). April 7, 2008.

ผู้ดับดวงอาทิตย์ และเรื่องสั้นอื่นๆ ของ จันตรี ศิริบุญรอด. [ออนไลน์]. [http://www.geocities.com/](http://www.geocities.com/thaibooks_100/48.htm)

thaibooks\_100/48.htm. ธันวาคม 27, 2551.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล                      ชวณัฐ สุวรรณ  
 เกิด                              8 เมษายน 2530  
 ที่อยู่                            193 ซอยปรีดีพนมยงค์ 31 ถนนสุขุมวิท 71  
                                       แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา 10110  
                                       E-mail : pokpong\_cm@hotmail.com

## ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา            โรงเรียนเกษมพิทยา (กรุงเทพฯ)  
                                       โรงเรียนพุทธโสธร (เชียงใหม่)  
 ระดับมัธยมศึกษา         โรงเรียนวัด โนทัยพายัพ (เชียงใหม่)  
 ระดับอุดมศึกษา         สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
                                       คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
                                       ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาศิลปะสถาปัตยกรรม

ประสบการณ์ฝึกงาน       กราฟิกดีไซน์เนอร์ บริษัท คัดสรร ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้