

การออกแบบหนังสือแม่่มด
MALEFICARUM BOOK DESIGN



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือแม่มด
MALEFICARUM BOOK DESIGN



นายวรากร กิระนันท์

MR. WARAGORN KEERANAN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่.....

(อาจารย์มนวดี ศิริเปรมฤดี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบหนังสือแม่มด
MALEFICARUM BOOK DESIGN
ชื่อ นาวารากร กิระนันท์
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์মনวดี ศิริเปรมฤดี

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการศึกษา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลเกี่ยวกับแม่มด คลอบคลุมตั้งแต่ประวัติศาสตร์ ภาษา วิถีชีวิต ที่อยู่อาศัย เครื่องแต่งกาย กฎหมาย และการปกครอง ซึ่งจะแตกต่างจากการวิเคราะห์ เนื้อเรื่องของแม่มดทั่วไป ที่มีจะพูดถึงความลึกลับ เวทย์มนต์ มนต์ดำ การล่า แต่จะเป็นการสร้างมิติของแม่มดที่ไม่ต่างไปจากสังคมมนุษย์

ได้มีศึกษาการออกแบบหนังสือ รวมถึงศึกษาการออกแบบในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตามขอบเขตงานที่ตั้งเอาไว้ ได้แก่ Typography, Illustration, Information Graphic, Lay Out, Corporate Identity และ Fashion Design ซึ่งความรู้ในการออกแบบเหล่านี้จะสามารถนำมาสร้างมิติของแม่มด และรวบรวมเป็นองค์เดียวกันด้วยการออกแบบรูปเล่มหนังสือ ซึ่งจะเป็นเหมือนหนังสือแบบเรียน ที่สอดแทรกความมหัศจรรย์ทั้งเนื้อหา การออกแบบและการจัดทำ

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณครูทุกท่านที่ให้คำตำหนิอย่างจริงจังในข้อผิดพลาด โดยเฉพาะครูพี่โบ ที่ปรึกษา
โครงการที่เป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำและให้กำลังใจเสมอ

ขอบคุณแม่สำหรับกำลังใจที่มีให้ตลอดเวลา และพ่อสำหรับทุนในการทำศิลปนิพนธ์

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่ใช้เวลาร่วมกันไม่ว่าจะเวลาเบือ เหวง หรือซี้เกียจ และยังช่วยแก้ปัญหาในเวลาที่เรา
มึนตึบตัน หรือเกิดเสียดใจไป

ขอบคุณตัวเอง ที่อดทนและสู้จนสามารถทำงานชิ้นนี้ออกมาจนสำเร็จได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ขั้นตอนการทำงาน.....	2
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 แม่มด.....	4
2.1 แม่มด.....	4
2.2 กำเนิดแม่มด.....	6
2.3 ทักษะแห่งปัญญา.....	10
3 การออกแบบหนังสือ.....	12
3.1 องค์ประกอบของหนังสือ.....	12
3.2 การออกแบบปกหนังสือ.....	18
3.3 ระบบกริด.....	18
3.4 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์.....	21
4 การออกแบบหนังสือเชิงทดลอง.....	23
4.1 ลักษณะของหนังสือเชิงทดลอง.....	23
4.2 เทคนิคกระดาษ.....	23
4.3 เทคนิคการพิมพ์.....	26

	หน้า
4.4 ลักษณะการเข้าเล่ม.....	27
4.5 กระดาษ.....	29
4.6 กรณีศึกษาการออกแบบหนังสือทดลองที่เคยมีมา.....	30
บทที่	
5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	32
5.1 แนวคิดของหนังสือ.....	32
5.2 ประเด็นที่น่าสนใจ.....	32
5.3 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	33
5.4 กลุ่มเป้าหมาย.....	35
6 การออกแบบ.....	37
6.1 แบบร่าง.....	37
6.2 การออกแบบ.....	51
7 ผลงานสำเร็จ.....	56
7.1 หนังสือ Maleficarum.....	56
7.2 Package Set.....	63
7.3 ผลงานรวม.....	65
8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	66
8.1 บทสรุป.....	66
8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	66
8.3 ข้อเสนอแนะ.....	67
8.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	67
บรรณานุกรม.....	68
ประวัติผู้วิจัย.....	69

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Merlin reciting his poem illustration for 'Merlin'.....	5
2.2 Actress Margaret Hamilton, as the Wicked Witch of the Wes.....	5
2.3 Family Tree showing the Extant Hominoid.....	7
2.4 Adam and Eva.....	8
2.5 Cain and Abel.....	8
2.6 Sorcerer : Trois Freres.....	9
2.7 Lascaux Cave Hall of Bulls.....	10
2.8 Maqlu Tablet 3.....	10
2.9 The Pentagram.....	11
3.1 ภาพใบหุ้มปก.....	13
3.2 ภาพปก.....	13
3.3 ภาพใบฉีกปก.....	14
3.4 ภาพใบรองปก.....	14
3.5 ภาพปกใน.....	15
3.6 ภาพหน้าลือสีทศ.....	15
3.7 ภาพหน้าอุทิศ.....	16
3.8 ภาพหน้าดัชนี.....	17
3.9 ภาพระบบกริต.....	19
3.10 ภาพเมนูสกริปต์กริต.....	20
3.11 ภาพคอลัมน์กริต.....	20
3.12 ภาพโมดูลาร์กริต.....	21
3.13 ภาพไฮราซิคัลกริต.....	21
4.1 ภาพเทคนิค Pop Up.....	23
4.2 ภาพเทคนิคการพับ.....	24
4.3 ภาพเทคนิคการเคลื่อนกระดาษ.....	25
4.4 ภาพเทคนิค Die Cut.....	25
4.5 ภาพเทคนิคเคลื่อนยูวี.....	26
4.6 ภาพเทคนิคปั๊มฟอยล์ทอง.....	26
4.7 ภาพเทคนิคปั๊มนูน.....	27
4.8 ภาพการเข้าเล่มมุงหลังคา.....	27
4.9 ภาพการเข้าเล่มไสกาว.....	28

ภาพที่	หน้า
4.10 ภาพการเข้าเล่มแบบเย็บกึ่ง.....	28
4.11 ภาพการเข้าเล่มแบบปีกผีเสื้อ.....	29
4.12 The Interactive Art Book.....	30
4.13 Beauty and the Beast by Minalima.....	30
4.14 Alexander Calder: Meet the Artist.....	30
4.15 Press Here by Herve Tullet.....	31
4.16 The Great Journey by Agathe Demois.....	31
4.17 Wizardology.....	31
5.1 Minalima Graphic.....	33
5.2 Anglo Saxon Rune.....	34
5.3 Teban Alphabet.....	34
5.4 Alchemic Symbol.....	35
6.1 แบบร่างที่ 1 แสดงการเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละบท.....	37
6.2 แบบร่าง 2 ที่แสดงถึงการสร้างโครงสร้างปริศนา.....	38
6.3 แบบร่างที่ 3 ที่เป็นการเชื่อมโยงปริศนาในครั้งแรก.....	38
6.4 แบบร่างที่วางโครงสร้างของบทที่ 1.....	39
6.5 แบบร่างที่แสดงถึงการสอดแทรกปริศนา ในเนื้อหาของบทที่ 2.....	39
6.6 Dummy แรกสุดที่แสดงถึงไอเดียในการออกแบบ.....	40
6.7 แบบร่างเนื้อหาของบทที่ 1.....	40
6.8 แบบร่างโครงสร้างเนื้อหาในบทที่ 1.....	41
6.9 แบบร่าง สรุบน้ำหนักร่างๆ ในบทที่ 1.....	41
6.10 แบบร่างเนื้อหาที่เขียนในบทที่ 1.....	42
6.11 แบบร่างรูปภาพในบทที่ 2.....	42
6.12 แบบร่างเนื้อหาบทที่ 3.....	43
6.13 แบบร่างแผนที่ในบทที่ 3.....	43
6.14 แบบร่างเนื้อหาในบทที่ 4.....	44
6.15 แบบร่างเนื้อหาในบทที่ 4.....	44
6.16 ภาพประกอบบทที่ 1 ในครั้งแรก.....	45
6.17 ภาพประกอบบทที่ 1 ครั้งที่ 2.....	45
6.18 แบบร่างภาพประกอบในบทที่ 2 และ 5.....	46
6.19 ภาพประกอบบทที่ 2 First Man.....	46
6.20 ภาพประกอบบทที่ 2.....	47
6.21 แบบร่างการทดลองเทคนิคของภาพประกอบบทที่ 2.....	47

ภาพที่	หน้า
6.22 แบบร่างการพัฒนา Logo กระทรวงเวทย์มนต์.....	48
6.23 แบบร่าง Logo กรมต่างๆ ในกระทรวงเวทย์มนต์ ครั้งที่ 1.....	49
6.24 แบบร่าง Logo กรมต่างๆ ในกระทรวงเวทย์มนต์ ครั้งที่ 2.....	50
6.25 แบบร่างกระจกพิเศษ.....	51
6.26 ภาพ Headline Graphic.....	52
6.27 ภาพ Graphic Element ดาว.....	52
6.28 ภาพ Graphic Element สัญลักษณ์เวทย์มนต์.....	52
6.29 ภาพ Lay Out หนังสือ.....	53
6.30 แบบร่างกระเป๋าแม่สอด.....	54
6.31 แบบร่างไม้กายสิทธิ์.....	54
6.32 แบบร่างหินรูน.....	55
7.1 หน้าปก.....	56
7.2 ภาพหน้ากระจกพิเศษ.....	56
7.3 ภาพหน้าแม่สอดในนิทาน ในบทที่ 1.....	57
7.4 หน้าองค์ประกอบของแม่สอดในบทที่ 1.....	57
7.5 หน้าประวัติศาสตร์แม่สอดในบทที่ 2.....	58
7.6 หน้าโครงสร้างการกำเนิดแม่สอดในบทที่ 2.....	58
7.7 หน้าแผนที่แม่สอดในบทที่ 3.....	59
7.8 ไม้กวาดจากบริษัทต่างๆในบทที่ 4.....	59
7.9 หน้าแพชชั่นแม่สอดในบทที่ 5.....	60
7.10 หน้าการร้ายคาถาในบทที่ 6.....	60
7.11 หน้ากระบวนการสร้างคาถาในบทที่ 6.....	61
7.12 หน้า Application Form ในบทที่ 7.....	61
7.13 หน้าปริศนาในบทที่ 8.....	62
7.14 กระดานทำนาย.....	62
7.15 กระเป๋าแม่สอด.....	63
7.16 ไม้กายสิทธิ์.....	64
7.17 กระเป๋าบรรจุหินรูน.....	64
7.18 ภาพผลงานสำเร็จพร้อมกระเป๋าและไม้กายสิทธิ์.....	65
7.19 ภาพผลงานสำเร็จพร้อมกระดานทำนาย.....	65

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การผลิตหนังสือถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่สื่อด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด บันทึกด้วยตัวอักษร ภาพและความทรงจำ ทั้งในแง่ของการรับสารและความรู้สึก ยิ่งเรื่องราวแฝงความซับซ้อนด้วยชั้นเชิงของ ภาษาและการเล่าเรื่องที่ได้สรรถรสจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมกับหนังสือ ทั้งยังมีแนวโน้มที่จะเชื่อในสิ่ง ที่หนังสือบอกเล่ามากขึ้น “แม่มด เป็นเรื่องที่ไม่ใช่เพียงนิทานสำหรับเด็ก แต่มีบันทึกเหตุการณ์ของแม่มดจริง ในประวัติศาสตร์” ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเรื่องจริงหรือไม่ ถึงแม้เรื่องราวของแม่มดจะเป็นเรื่องที่น่ากลัว แต่ก็ ยังคงเป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไปจนถึงปัจจุบัน

ในปัจจุบันมีหนังสือมากมายที่น่าสนใจรูปแบบของการเล่าเรื่องราวใหม่ๆ มีความแปลก และ ความน่าสนใจมากขึ้นทั้งการสื่อสารด้วยภาษาและภาพ ทั้งนี้การนำเสนอรูปแบบของหนังสือใหม่ที่ น่าสนใจ สามารถประยุกต์จากรูปแบบเก่าๆที่หมดความนิยมไปแล้ว มาพัฒนาให้ น่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่องราว ที่ต้องการนำเสนอ ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่อง ทางในการพัฒนาการทำหนังสือให้น่าอ่านมากยิ่งขึ้น ใช้ประเด็นที่เยาวชนไม่สนใจการอ่านหนังสืออัน สืบเนื่องมาจากหนังสือมีตัวหนังสือเยอะอ่านยาก ไม่มีภาพประกอบ หรือมีภาพประกอบแต่ไม่สวยงาม ไม่ ดึงดูด เนื้อหาไม่น่าตื่นเต้น โดยจะออกแบบเนื้อหาและภาพประกอบเรื่องของแม่มดซึ่งเป็นการหยิบ เรื่องราวที่มีประเด็นอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลในประวัติศาสตร์ และใช้องค์ประกอบเชิงกราฟิกนำเสนอให้เกิด ความรู้สึกถึงเวทย์มนต์ หรือความมหัศจรรย์แม้จะเป็นแค่ภาพนิ่ง รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหาที่เป็นการเชื่อมโยง มิติที่จับต้องไม่ได้ ให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้อ่านจนทำให้เกิดความเชื่อต่อเวทย์มนตร์

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มวัยรุ่น 15-18 ปี ที่มีความสนใจในการอ่าน และสนใจในเรื่องราวเกี่ยวกับแม่มด

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 เพื่อศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสือและภาพประกอบที่เกิดจากการผสมผสานองค์ประกอบกราฟิกยุคต่างๆ ให้เกิดความรู้สึกถึงแม่มด และเวทย์มนตร์

1.3.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องที่ เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูล

1.3.3 เพื่อออกแบบสร้างสรรค์หนังสือและภาพประกอบจากวิธีการต่างๆ ในประวัติศาสตร์ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.4 ขอบเขตของโครงการ

ออกแบบรูปเล่มหนังสือเรื่องราวของแม่มดจำนวน 8 บท ออกแบบภาพประกอบเนื้อหา 50 ภาพ และนำเสนอเรื่องราว “แม่มด” ที่เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ให้น่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น อายุ 15-18 ปี

1.4.1 ออกแบบรูปเล่มหนังสือเรื่องราวของแม่มด “Maleficarum” จำนวน 8 บท

1.4.2 ออกแบบภาพประกอบหนังสือ

1.4.3 ออกแบบสื่อ Interactive ภายในเล่ม

1.4.4 บรรจุภัณฑ์สำหรับหนังสือ

1.4.4.1 กระเป๋าแม่มด

1.4.4.2 หมวกปลายแหลม

1.4.4.3 ไม้กายสิทธิ์

1.4.4.4 หนังสือ Maleficarum

1.4.4.5 ลูกใส่หิน Rune

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.1 เรื่องราวเกี่ยวกับแม่มด

1.2 รูปแบบของหนังสือเกี่ยวกับแม่มดเทียบเคียง

1.3 การทำ interactive สำหรับหนังสือ

2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

2.1 Concept ของหนังสือ

2.2 กลุ่มเป้าหมาย

2.3 เอกลักษณ์

2.4 วางแนวทางการออกแบบ

3. การออกแบบ และพัฒนาแบบร่าง

1.6 ขั้นตอนการทำงาน

1.6.1 ค้นคว้าหาข้อมูล เกี่ยวกับแม่มด

1.6.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบ

1.6.3 จัดทำรีฟสำหรับงานออกแบบ

1.6.4 ดำเนินการออกแบบ

1.6.5 ทดสอบงานออกแบบ

1.6.6 สรุปผล เก็บข้อมูล พัฒนาและปรับปรุง

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.7.1 ได้หนังสือที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกกับเนื้อหาและองค์ประกอบของหนังสือ
- 1.7.2 ได้นำเสนอเรื่องราว และทัศนคติเรื่องแม่ตในมุมมองอื่น นัยยะอื่น
- 1.7.3 ได้เล่าเรื่องที่เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างน่าสนใจ
- 1.7.4 ได้นำเสนอมุมมองที่สนุกสนานตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย



บทที่ 2

แม่มด

พ่อมด หรือ แม่มด เป็นชื่อที่ใช้เรียกกลุ่มบุคคลที่ฝึกฝนหรือมีทักษะ “เวทย์มนต์” คำว่าแม่มด มาจากคำว่า มด หมายถึง หมอเวทย์มนตร์หรือหมอผี ถ้าเป็นชายเรียก พ่อมด ถ้าเป็นหญิงเรียก แม่มด หรือหญิงแก่เรียก ยายมด คำว่า “มด” นี้ยังใช้เป็นคำประกอบกับคำ “หมอ” เป็น “มดหมอ” หมายความว่า หมอที่วูๆ ไปอีกด้วย ไม่มีวัฒนธรรมใดในโลกที่ไม่ได้กล่าวอ้างถึงพลังเหนือธรรมชาติ หรือ “เวทย์มนต์” ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ หมอผีซึ่งเป็นเสมือนผู้นำชนเผ่าจากจากลึกลับตาม ผาผนังถ้าได้ใช้เวทย์มนตร์ในการช่วยเหลือการล่าสัตว์และประกอบพิธีกรรม ไปจนถึงเรื่องราว แฟนตาซีอย่าง “แฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter)” หรือ “เดอะ ลอร์ด ออฟ เดอะ ริง (The Lord of the Ring)” สิ่งเหล่านี้เป็นความเชื่อของบุคคลที่ว่า ในโลกเขาเรามีเรื่องราวของแม่มดซ่อนอยู่นอกเหนือจากสิ่งที่เราเห็นจริงๆ ในความหมายของคำว่าเวทย์มนต์ สรุปลงไปพอสังเขปว่า “เป็นการ ร้องขอและตอบรับจากโลกสองโลกที่ที่เชื่อมเข้าหากัน” (คริสโตเฟอร์ เดลล์, 2559,7) ความหมาย ของการเชื่อมโลกทั้งสองในที่นี้ หมายถึงการ สวดภาวนา ประกอบพิธีกรรม การร้ายคาถา สัญลักษณ์ หรือเครื่องราง และผลลัพธ์ของการเชื่อมโลกทั้งสองเข้าด้วยกันก็เป็นสิ่งที่คุ้มค่า ความหมายของคำว่า เวทย์มนต์อาจเป็นเพียงเรื่องบรรเทิงที่สร้างขึ้นมาจาก นิทาน และเรื่องเล่าปรัมปราต่างๆ ทั่วโลกกล่าว ถึงเวทย์มนต์ในลักษณะของความชั่วร้าย การทำเสน่ห์ สิ่งมีชีวิตมหัศจรรย์ พลังที่มองไม่เห็น หรือสิ่ง ต่างๆที่ไม่สามารถมีคำอธิบายได้ ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงความกลัวที่มนุษย์มีต่อพลังธรรมชาติที่เหนือการ ควบคุม หรือแม้แต่เป็นการสะท้อนถึงเหตุผลที่มนุษย์มองเรื่องของแม่มดเป็นเรื่องน่ากลัว

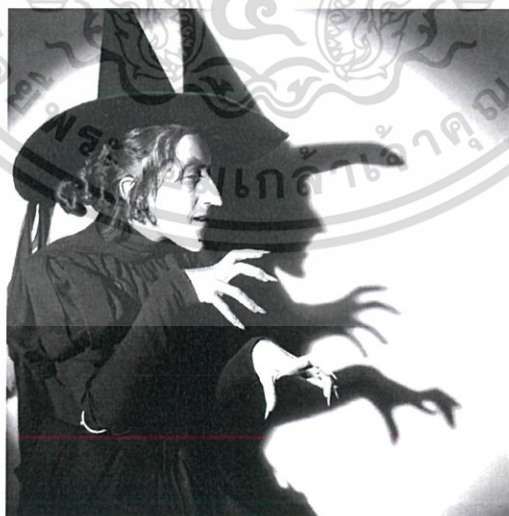
2.1 แม่มด

แม่มดมีทั้งแม่มดดำและแม่มดขาว แม่มดดำ คือพวกที่เคารพบูชาซาตาน (Satan) และ ใช้เวทย์มนตร์โดยอาศัยความช่วยเหลือ จากบรรดาภูตร้ายวิญญานชั่ว สตรีชาวฝรั่งเศสทั้งหลายที่ ฝึกเวทย์มนตร์คาถาแนวนี้ นับเป็นแม่มดดำหมดเลยครึ่ง ส่วนแม่มดขาว เป็นพวกที่นับถือสิ่ง ศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ หรือไม่ก็อาศัยความช่วยเหลือจาก นางฟ้า นักบุญ รวมไปถึงวิญญาน ของคนที่มีคุณธรรม นี่คือการจำกัดความของแม่มดแบบตะวันตก ซึ่งหากเป็นชายจะเรียกว่าพ่อ มดหรือ Warlock หรือ Wizard ที่รู้จักกันดีก็คือเมอร์ลิน พ่อมดเฒ่าที่ปรึกษาของพระเจ้าอาร์เธอร์ ซึ่งคำว่า “Witch” หรือแม่มดแผลงมาจากคำว่า “wit” ในภาษาแองโกลแซกซอน หมายถึง หยั่งรู้ ต้องการรู้ ดังนั้น แม่มดจึงหมายถึงพวกที่ต้องการศึกษาหาความรู้ (ในศาสตร์ลึกลับเหนือ ธรรมชาติ) อาจจะด้วยแนวทางที่มีคุณธรรมหรือชั่วร้ายก็ได้” (โดนัลด์ ไมเคิล เครก, 2545, 9) แม่มด

ก็เหมือนนักวิทยาศาสตร์ที่เอาแต่สนใจค้นคว้าทดลองเพื่อหาความรู้โดยไม่เลือกวิธี และไม่สนใจว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ความแตกต่างระหว่างแม่มดดำกับขาวคือ แม่มดขาวจะยึดศาสนาเป็นที่ตั้ง บางครั้งแม่มดขาวเองก็อาจก่อตั้งศาสนาสาขาใหม่ เพื่อชักนำกลุ่มชนให้ยึดหลักและแนวปฏิบัติที่ดีกว่าสำหรับชีวิต



ภาพที่ 2.1 Merlin reciting his poem illustration for 'Merlin' by Robert de Boron
ที่มา : <http://www.ancient-origins.net/myths-legends-europe>



ภาพที่ 2.2 Actress Margaret Hamilton, as the Wicked Witch of the West
ที่มา : <http://www.gettyimage.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 กำเนิดแม่มด

กำเนิดของแม่มดมีขึ้นพร้อมๆ กับความเจริญรุ่งเรืองในสังคมมนุษย์หรือหากจะพูดให้ชัดเจนก็คือมันเกิดขึ้นเพราะความเจริญทางสังคม ความกลัวในสิ่งที่ปัญญาของมนุษย์ไม่อาจก้าวถึงเป็นสิ่งที่สร้างรูปร่างของแม่มดที่มีมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแม่มดที่ถูกกล่าวถึงมักจะเป็นผู้หญิงที่มีความรู้และประสบการณ์สูง เมื่อเธอคนใดคนนั้นสามารถที่จะรักษาหรือแก้ปัญหาให้กับบุคคลใดบุคคลหนึ่งได้แล้วการกระทำต่างๆที่เป็นการรักษาหรือแก้ไขเหล่านั้นจะถูกเรียกว่าเวทย์มนต์ เนื่องจากการบวมนการดังกล่าวเป็นกระบวนการที่ไม่สามารถอธิบายในเชิงตรรกะได้ มนุษย์เชื่อว่าแม่มดได้สวดภาวนาหรือประกอบพิธีกรรมแก่จิตวิญญาณที่สูงส่งเพื่อขอคำแนะนำ และแนวทางที่คนทั่วไปไม่สามารถหยั่งรู้ได้

ซึ่งถ้าหากตัดส่วนของความเชื่อออกไป และหันมาวิเคราะห์ตามหลักการแล้ว แม่มดก็คือมนุษย์เช่นเดียวกับมนุษย์ทั่วไปแต่อาจมีความโดดเด่นในเชิงทักษะที่อาจถือเป็นความพิเศษสำหรับคนในยุคโบราณ ซึ่งหากจะทำให้ทฤษฎีสมคบคิดนี้มีน้ำหนักขึ้นมาได้อาจต้องแยกกำเนิดของแม่มดออกเป็นสองแนวทางก่อนจะมาผนวกตรรกะเข้าด้วยกัน ซึ่งแนวทางที่ว่าก็คือการกำเนิดของมนุษย์แต่เป็นการวิเคราะห์ให้ลึกขึ้นเป็นจุดๆ ประกอบด้วย

2.2.1 กำเนิดในเชิงวิทยาศาสตร์ (Human Evolution)

เป็นกระบวนการวิวัฒนาการที่นำไปสู่การปรากฏขึ้นของ “มนุษย์ปัจจุบัน” กระบวนการวิวัฒนาการเป็นความเปลี่ยนแปลงของลักษณะสืบสายพันธุ์ (trait) ของกลุ่มสิ่งมีชีวิตผ่านหลายชั่วยุคชีวิต เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดความหลากหลายกับสิ่งมีชีวิตในทุกระดับชั้น รวมทั้งระดับสปีชีส์ระดับสิ่งมีชีวิตแต่ละชีวิตและแม้กระทั่งโครงสร้างระดับโมเลกุลเช่นดีเอ็นเอและโปรตีน สิ่งมีชีวิตทั้งหมดในโลกสืบสายมาจากบรรพบุรุษเดียวกันที่มีชีวิตประมาณ 3.8 พันล้านปีก่อน การเกิดสปีชีส์ใหม่ ๆ และการแยกสายพันธุ์ออกจากกันของสิ่งมีชีวิต สามารถอนุมานได้จากลักษณะสืบสายพันธุ์ทางสัณฐานและทางเคมีชีวภาพ หรือโดยลำดับดีเอ็นเอที่มีร่วมกันคือ ลักษณะสืบสายพันธุ์และลำดับดีเอ็นเอที่มีกำเนิดเดียวกัน จะมีความคล้ายคลึงกันระหว่างสปีชีส์ที่มีบรรพบุรุษร่วมกันเร็ว ๆ นี้มากกว่าระหว่างสปีชีส์ที่มีบรรพบุรุษร่วมกันมานานแล้ว ดังนั้นความคล้ายคลึงกันและความแตกต่างกันจึงสามารถใช้สร้างแบบของต้นไม้สายพันธุ์สิ่งมีชีวิต ที่แสดงความสัมพันธ์เชิงญาติ โดยใช้สิ่งมีชีวิตที่ยังมีอยู่หรือใช้ซากดึกดำบรรพ์เป็นหลักฐานข้อมูล รูปแบบความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตในโลกเปลี่ยนแปลงไปเพราะการเกิดขึ้นของสปีชีส์ใหม่ๆ และการสูญพันธุ์ไปของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่

งานวิจัยต่างๆ ทางพันธุศาสตร์แสดงว่า สัตว์อันดับวานรรวมทั้งมนุษย์แยกออกจากสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมประเภทอื่นๆ เมื่อประมาณ 85 ล้านปีก่อน โดยมีซากดึกดำบรรพ์ปรากฏเป็นครั้งแรกสุดเมื่อประมาณ 55 ล้านปีก่อนส่วนลิงวงศ์ชะนี (Hylobatidae) แยกสายพันธุ์ออกจากสายพันธุ์วงศ์ลิงใหญ่ (Hominidae)

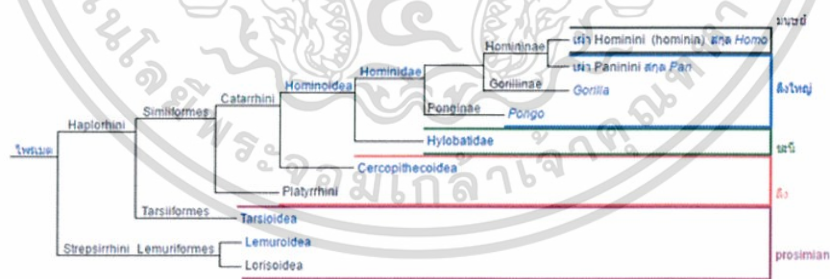
มนุษย์สกุลโฮโมที่มีหลักฐานยืนยันพวกแรกที่สุดเป็นสปีชีส์ Homo Habilis ซึ่งเกิดขึ้นประมาณ 2.3 ล้านปีก่อนโดยเชื่อกันว่า สืบสายพันธุ์มาจาก Homonin ในสกุล Australopithecus เป็นสปีชีส์แรก ๆ ที่มีหลักฐานชัดเจนว่าใช้เครื่องมือหินและการปรับตัวของสายพันธุ์มนุษย์อีกอย่างหนึ่งคือ การขยายขนาดของสมอง (Encephalization) ก็ได้เริ่มขึ้นที่มนุษย์ยุคต้นนี้ ซึ่งมีขนาดสมองที่ประมาณ

610 ซม. คือมีขนาดใหญ่กว่าของลิงชิมแปนซีเล็กน้อย (ระหว่าง 300-500 ซม.) มีนักวิทยาศาสตร์ที่เสนอว่า น้อยู่ในช่วงเวลาที่ียนมนุษย์ประเภท SRGAP2 มีจำนวนเป็นสองเท่าเทียบกับสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมอื่น ๆ ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาของสมองกลับหน้าได้รวดเร็วกว่าในสัตว์อื่น ๆ

ต่อมา มนุษย์สปีชีส์ Homo Erectus/Ergaster ก็เกิดขึ้นในช่วงประมาณ 1.9 ล้านปีก่อน ที่มีปริมาตรกะโหลกศีรษะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าของลิงชิมแปนซีคือ 850 ซม. การขยายขนาดของสมองเช่นนี้เทียบเท่ากับมีเซลล์ประสาทเพิ่มขึ้น 125,000 เซลล์ทุกชั่วยุคคน สปีชีส์นี้เชื่อว่าเป็นพวกแรกๆ ที่สามารถควบคุมไฟ และใช้เครื่องมือหินที่มีเทคโนโลยีที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เป็นมนุษย์สกุล Homo พวกแรกที่อพยพออกไปตั้งถิ่นฐานทั่วทวีปแอฟริกา ทวีปเอเชีย และทวีปยุโรป อาจเริ่มตั้งแต่ 1.8 ล้านปีก่อน ดังนั้น การวิวัฒนาการของสายพันธุ์มนุษย์ก่อนหน้านี้ล้วนเป็นไปในแอฟริกาเท่านั้น

ส่วนกลุ่มมนุษย์โบราณที่เรียกว่า Archaic Homo sapiens ก็เกิดวิวัฒนาการขึ้นต่อมาประมาณ 600,000 ปีก่อนสืบสายพันธุ์มาจาก H. Erectus/Ergaster เป็นกลุ่มมนุษย์ที่อาจเป็นบรรพบุรุษของมนุษย์ปัจจุบัน โดยเฉพาะคือมนุษย์โบราณ H. Heidelbergensis/Rhodesiensis หลังจากนั้นมนุษย์ Homo sapiens ที่มีกายวิภาคปัจจุบัน (Anatomically Modern Human) ก็เกิดขึ้นโดยมีวิวัฒนาการมาจากมนุษย์โบราณกลุ่ม Archaic Homo Sapiens ในยุคหินเก่าช่วงกลาง คือประมาณ 200,000 ปีก่อนตามทฤษฎีกำเนิดมนุษย์ปัจจุบันเร็ว ๆ นี้จากแอฟริกา มนุษย์ปัจจุบันมีการวิวัฒนาการในทวีปแอฟริกาแล้วได้อพยพออกจากทวีปประมาณ 50,000-100,000 ปีก่อน (ต่างหากจากมนุษย์ในยุคก่อน ๆ) ไปตั้งถิ่นฐานแทนที่กลุ่มมนุษย์สปีชีส์ H. Erectus, H. Denisova, H. Floresiensis และ H. Neanderthalensis ในที่ต่างๆ ที่เป็นเชื้อสายของมนุษย์ที่อพยพออกจากทวีปแอฟริกาในยุคก่อน ๆ โดยอาจจะมีการผสมพันธุ์กันกับมนุษย์โบราณก่อน ๆ เหล่านั้น

คำว่า “มนุษย์” ในบริบทของวิวัฒนาการมนุษย์ จะหมายถึงมนุษย์สกุล Homo เท่านั้น



ภาพที่ 2.3 Family tree showing the extant hominoid

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Human_evolution

2.2.2 กำเนิดจากปฐมกาล (Holy Bible)

“พระเจ้าพระยาห์เวห์ทรงกำเนิดให้ชายผู้นั้นอยู่ในสวนเอเดน ให้เขาทำงานและดูแลรักษาสวนแห่งนั้น” (พระคริสตธรรมคัมภีร์ไทย) ในคัมภีร์ไบเบิล ได้กล่าวว่า พระเจ้าทรงใช้เวลาสร้างโลกทั้งสิ้น 6 วัน โดยทรงสร้างมนุษย์ในวันที่ 6 ของการทรงสร้าง ในหนังสือปฐมกาล บทที่ 2 ได้กล่าวถึงไว้ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระเจ้าทรงปั้นมนุษย์ด้วยผงคลีดิน แต่สิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์อื่นๆ บนโลกใบนี้ เนื่องจากพระเจ้าทรงระบายลมปราณให้แก่มนุษย์ด้วย อาจเรียกลมปราณว่าวิญญาณเป็นเหตุให้หลังจากมนุษย์ตายลง ร่างกายจึงสูญสลายกลับกลายเป็นดินเช่นเดิม

เมื่อพระเจ้าทรงสร้างอาดัมมนุษย์ผู้ชายขึ้นมาแล้ว ทรงเห็นว่ายังไม่มีคู่อุปถัมภ์ที่เหมาะสมกับเขา จึงทรงกระทำให้เขาหลับไปและทรงชักกระดูกซี่โครงอันหนึ่งของเขาออกมา แล้วทำให้เนื้อติดกันเข้าแทนกระดูกอย่างเดิม ส่วนกระดูกซี่โครงที่พระเจ้าได้ทรงชักออกจากชายนั้น พระองค์ทรงสร้างให้เป็นหญิงแล้วทรงนำมาให้ชายนั้น ชายนั้นจึงว่า “นี่แหละ กระดูกจากกระดูกของเรา เนื้อจากเนื้อของเรา จะเรียกคนนี้ว่าหญิง เพราะคนนี้ออกมาจากชาย” แรกเริ่มทั้งผู้ชายและผู้หญิงเปลือยกายกันอยู่ไม่อายกัน เพราะยังมีจิตใจบริสุทธิ์



ภาพที่ 2.4 Adam and Eva

ที่มา : <https://book72.wordpress.com>

คาอินและเอเบลเป็นบุตรของอดัมและอีฟในขณะที่ใช้ชีวิตนอกสวนอีเดน คาอินมีลักษณะนิสัยเห็นแก่ตน ริษยา และมีอารมณ์โกรธ ส่วนอาเบลเป็นผู้มีจิตใจงาทำหน้าที่ด้วยใจรัก นอบน้อมต่อพระเจ้า เมื่อคาอินนำของถวายจากไร่ที่ตนทำงาน เขาไม่ได้เลือกแต่สิ่งที่ดีที่สุดทำให้พระเจ้าพอใจกับของสักการะของอาเบลที่เลือกสรรลูกแกะแรกเกิดที่อาเบลเลี้ยงมาถวาย เพราะคาอินไม่ได้ถวายอย่างจริงจังทำให้คาอินมีความอิจฉามากขึ้นจนตกเป็นทาสของซาตาน คาอินจึงวางแผนทำร้ายน้องชาย วันหนึ่งคาอินได้ลวงอาเบลไปในที่ลับตา และทุบตีจนตาย



ภาพที่ 2.5 Cain and Abel

ที่มา : <http://www.biblestudytools.com/bible-stories/cain-and-abel>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระเจ้าได้ถามถึงอาเบลคาอินตอบว่า “ข้าไม่รู้ได้ เป็นหน้าที่ของข้าที่ต้องดูแลน้องหรือ” พระองค์ผู้ทรงรอบรู้ทุกอย่าง จึงโกรธคาอินในความหยิ่งผยอง และความโหดร้ายของเขา จึงไล่ให้คาอินออกไปอยู่ในถิ่นทุรกันดาร ทำให้คาอินมีความกลัวเกรงกับบาปที่ตนทำไป คาอินมีความหวาดระแวงในจิตใจว่าจะโดนถูกสังหารตลอดเวลาเปรียบเหมือนคนที่โรครจิต พระเจ้าคาโตโทษให้เขาสำนึกความผิดไปตลอดชีวิต พระองค์ประทับตราบนตัวเขาเพื่อไม่ให้ผู้ใดฆ่าคาอินได้ และพระองค์ได้ตั้งเป็นกฏบัญญัติห้ามพรากชีวิตมนุษย์ด้วยกัน คาอินเป็นมนุษย์คนแรกที่กระทำความบาปแห่งการฆ่าคน หลังจากสังหารอาเบล มนุษย์ได้ตกลงในหลุมหายนะและพิณาศมากขึ้น ชาตานมีชัยชนะเหนือจิตใจมนุษย์มากขึ้น คาอินได้พาภรรยาไปตั้งรกรากห่างไกลจากพระเจ้า มีลูกหลานต่อมาเป็นถิ่นที่เริ่มทำเครื่องทองสัมฤทธิ์และเหล็ก

หลังจากอาเบลสิ้นชีพแล้ว พระเจ้าให้อดัมและอีฟมีบุตรอีกคนหนึ่งทดแทนอาเบลนามว่า “เสธ” เพราะพระเจ้าสร้างพงษ์ของอดัม ให้เป็นผู้สืบเผ่าพันธุ์ในเวลาปฐมการนั้น เสธ เป็นคนชอบธรรม พระเจ้าให้ตั้งรกรากที่เคนัน เขามีอายุยืนนานเช่นอดัม มีลูกหลานอีกหลายคน พระเป็นเจ้ามีความสัมพันธ์กับเผ่าพันธุ์ของเสธ อย่างใกล้ชิด จนมาถึงกำเนิดของ โนอาร์เขามีบุตรสามคน ชื่อ เชม ฮัม และ ยาเฟธ

2.2.3 ประวัติศาสตร์ของแม่เมด

2.2.3.1 ถ้ำลัสโก้(Lascaux) ร่องรอยเก่าแก่ที่สุดที่สามารถบันทึกไว้ได้ของเวทย์มนต์อยู่ที่ถ้ำลัสโก้ประเทศฝรั่งเศส แนวคิดที่มีการเชื่อมโยงภาพเขียนฝาผนังเข้ากับเวทย์มนต์เกิดขึ้นโดยนักมานุษยวิทยา เซอร์เอดเวิร์ด ทายเลอร์ ในขณะที่นักเทววิทยาแอบบี บรูโคลล์ กล่าวว่ามันคือการล่าสัตว์โดยใช้อำนาจเวทย์มนต์ในการตรึงเหยื่อไว้ก่อนที่จะล่า

2.2.3.2 ถ้ำทัวส์แฟร์ส์ (Trois Feres) เป็นร่องรอยที่บ่งบอกถึงตัวตนของหมอผีในยุคประวัติศาสตร์ที่โด่งดังอยู่ลึกสุดในผนังของถ้ำทัวส์แฟร์ส์ ซึ่งสามารถพบเห็นรูปภาพที่คล้ายคลึงกันในถ้ำลัสโก้เช่นกัน



ภาพที่ 2.6 Sorcerer : Trois Freres

ที่มา : <https://www.mediastorehouse.com/sorcerer-trois-freres>



ภาพที่ 2.7 Lascaux Cave Hall of Bulls
ที่มา : <http://www.gettyimage.com>

2.2.3.3 เมโสโปเตเมีย (Mesopotamia) เป็นยุคที่เริ่มเห็นได้ชัดถึงความเชื่อเรื่องเวทย์มนต์และจิตวิญญาณ มีความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและ พิธีกรรมที่ชัดเจน แต่ถึงอย่างนั้นการต่อต้านสังคมแม่มดก็มีบันทึกตั้งแต่นี้อยู่ ซึ่งถูกบันทึกเป็นกลอนเก่าบรรทัดของแผ่นหินมีคลู (Maqlu)



ภาพที่ 2.8 Maqlu Tablet 3
ที่มา : <https://covenantofbabylon.wordpress.com/2013/05/30/maqlu-tablet-3>

2.2.3.4 อียิปต์และกรีกโบราณ (Ancient Egypt and Greek) อารยธรรมอียิปต์และกรีกมีความเชื่อเรื่องเวทย์มนตร์ที่คล้ายคลึงกัน โดยทั้งสองอารยธรรมถือว่ามีความประวัติกวศาศาสตร์ควบคู่กัน มีความเชื่อและเทพเจ้าเป็นของตนเอง และมีนักบวชที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อกับเวทย์มนต์

2.3 ทักษะแห่งปัญญา

ในสมัยโบราณแม่มดเป็นที่รู้จักในนาม “ทักษะแห่งปัญญา” ในฐานะผู้มีปัญญาที่เดินทางตามเส้นทางของธรรมชาติ มีความรู้ความชำนาญในเรื่องสมุนไพรและยา ดำรงตนอยู่ในลักษณะของหมอผี ผู้รักษา หรือ ผู้นำชนเผ่า พวกเขาเข้าใจถึงหลักการทางธรรมชาติที่มีผลต่อมนุษย์ และเชื่อมั่นมนุษย์ว่าจะ

สามารถเป็นส่วนหนึ่งกับธรรมชาติได้อย่างไร มีคำกล่าวของแม่มดที่ว่า “We do not own the earth; we are a part of it.(เราไม่ได้ครอบครองโลก เราเป็นเพียงส่วนหนึ่งของมัน)” ไม่ว่าสิ่งใดที่เราได้หยิบหรือนำมาจากโลกเราต้องนำกลับไปคืนเพื่อรักษาสมดุลของมัน และเมื่อคำสอนของแม่มดในอดีตไม่มีน้ำหนักพอสำหรับมนุษย์อีกต่อไป การไม่รักษาสมดุลทางธรรมชาติทำให้มนุษย์ต้องจ่ายด้วยภัยพิบัติต่างๆ ที่มนุษย์ได้ประสบในปัจจุบัน

2.4 แม่มดร่วมสมัย

แม่มดในยุคปัจจุบัน ก็ยังคงมีการสืบทอดกันอยู่ แม้จะเป็นเพียงกลุ่มบุคคลเล็กๆ ก็ตาม โดยแม่มดในยุคปัจจุบันเรียกว่า “วิกคา” (Wicca) เป็นกลุ่มบุคคลที่นับถือศาสนาเพแกน โดยกลุ่มวิกคานี้มีประวัติมาอย่างยาวนานแล้ว แต่ทว่าเพิ่งมีชื่อเรียกในยุคทศวรรษที่ 50 โดยแรกเริ่มเรียกว่า “กลุ่มการ์ดเนอร์เรียน” (Gardnerian Group) ตามชื่อของเจอราร์ด การ์ดเนอร์ ผู้นำกลุ่ม ซึ่งผู้นับถือศาสนาเพแกนมีด้วยกันหลายกลุ่ม หลายสาย แต่ผู้ที่จะเป็นมด จะเป็นผู้ที่นับถือธรรมชาติ โดยใช้สัญลักษณ์ดาวห้าแฉก (Pentagram) เป็นตัวแทนของธาตุพื้นฐานทั้งห้า และมดก็แบ่งออกด้วยกันได้หลายสาย เช่น กลุ่มที่เคร่งครัด, กลุ่มที่เป็นหมอปรงยา, กลุ่มที่ระลึกชาติได้ หรือกลุ่มที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ

แม่มด ในยุคปัจจุบันนั้นมิได้มีภาพลักษณ์ที่น่ากลัวเหมือนอย่างภาพลักษณ์ที่คุ้นเคยกันในอดีตที่เป็นหญิงแก่จุ่มงุ่มยาว คางแหลม ผมยาวรุงรังดูน่ากลัว แต่งกายด้วยชุดผ้าคลุมยาวและหมวกทรงสูงแหลม หากแต่จะเป็นกลุ่มบุคคลที่เป็นวัยหนุ่มสาวที่แต่งตัวตามยุคสมัย บางคนอาจแต่งตัวโฉบเฉี่ยวตามแฟชั่น และจะมีวิถีชีวิตเป็นของตนเอง แต่จะประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อของตนเอง เช่น การขี่ไม้กวาด แท้จริงแล้วมิได้ใช้เป็นพาหนะในการเหาะไปในอากาศ หากแต่เป็นเพียงการกระโดดข้ามเพื่อที่จะเป็นการประกาศแต่งงาน และมีความเข้าใจผิดว่ามดนั้นนับถือปีศาจ เช่น ซาตาน แต่แท้ที่จริงนับถือเทพแพน เทพเจ้าองค์หนึ่งตามเทพปกรณัมกรีก ซึ่งเป็นเทพเจ้าที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติที่มีรูปลักษณะเป็นกึ่งมนุษย์เพศชายกึ่งแพะ จึงทำให้รูปลักษณะคล้ายซาตานไป เป็นต้น โดยมดจะมีเครื่องมือของอุปกรณ์ที่เป็นของตนเองหลัก ๆ ใช้สำหรับประกอบพิธีกรรม ได้แก่ ไม้คทา, มีดปลายทื่อ, ตัวแทนธาตุทั้งสี่ ซึ่งแม่มดบางคนอาจสร้างวงกลมเวทมนตร์ของตนเองขึ้นมาได้โดยการใช้การโรยเกลือเป็นตัวช่วยแทนธาตุทั้งสี่ได้ และสมุนไพร ที่ได้แก่ พืช ตลอดจนเปลือกหอยหรือกระดูกสัตว์ต่างๆ ใช้สำหรับปรุงยา



ภาพที่ 2.9 The Pentagram

ที่มา : <http://kitchenwitchuk.blogspot.com/2016/04/the-pentagramits-history>

บทที่ 3

การออกแบบหนังสือ

หนังสือเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องเดียวกันตลอดเล่ม เย็บรวมเป็นรูปเล่มถาวร มีส่วนประกอบของรูปเล่มที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย ปกหน้า ปกใน คำนำ สารบัญ เนื้อเรื่อง บรรณานุกรม เป็นต้น และการออกแบบเป็นการวางแผน หรือความตั้งใจว่าจะดำเนินการอย่างไร อย่างหนึ่งที่มีระบบ และมีแบบแผนตามที่ได้กำหนดล่วงหน้าไว้ ดังนั้นการออกแบบหนังสือ หมายถึงการกำหนดความคิด รวบรวมการวางแผน และกำหนดโครงสร้างทางกายภาพของหนังสือทั้งเล่ม โดยคำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือให้เป็นรูปร่าง และได้สัดส่วนของหนังสือที่ออกมาเป็นระเบียบ สวยงาม อ่านง่าย และมีความน่าสนใจ ตลอดจนมีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการจัดพิมพ์หนังสืออีกด้วย

นักออกแบบจะต้องหาวิธีชักชวนผู้อ่านให้ติดตามอ่านหนังสือเล่มนั้น ตั้งแต่ปกหน้าไปจนถึงปกหลังด้วยความสนใจ การจะดูว่าการออกแบบหนังสือประสบความสำเร็จหรือไม่จะดูจาก รูปเล่มของหนังสือ นั้น ๆ ว่าน่าจับต้องหรือไม่ มีการจัดวางองค์ประกอบน่าอ่านน่าสนใจเพียงใดผลงานออกแบบนั้นจะต้องไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสับสน หรือเบื่อหน่ายตรงกันข้าม นักออกแบบจะต้องใช้ความพยายามทุกๆ ทางที่จะทำให้อ่านเกิดความรู้สึกสะดุดตาในรูปเล่มทางกายภาพเบื้องต้น และเมื่อพลิกเข้าไปด้านในก็เกิดความรู้สึกอยากติดตามอ่านเนื้อเรื่องในหนังสือไม่ว่าเรื่องนั้นจะเป็นเรื่องหนักหรือเรื่องเบา การออกแบบและจัดทำหนังสือที่ดีควรเป็นการทำให้อ่านสามารถติดตามอ่านเนื้อหาของหนังสือเล่มนั้นต่อไปได้อย่างสบายตา มีความเข้าใจเนื้อหาประโยคต่อประโยค ย่อหน้าต่อย่อหน้า เรื่องต่อเรื่องสัมพันธ์กันไปตลอดทั้งเล่ม ซึ่งถือว่าเป็นลักษณะที่สำคัญอันเกิดจากการได้มีการออกแบบหนังสือไว้ได้นั่นเอง

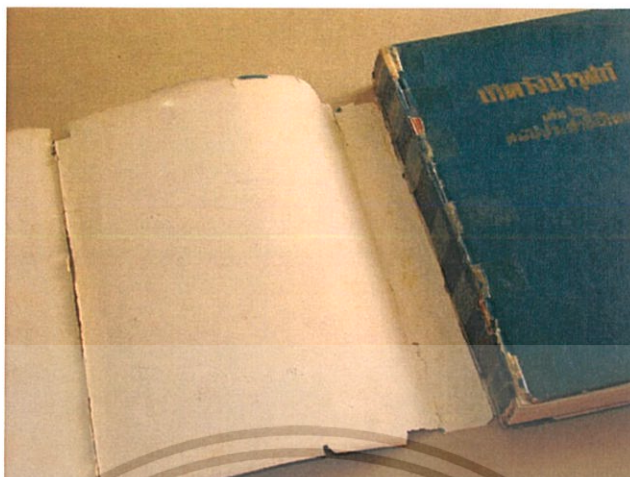
3.1 องค์ประกอบของหนังสือ

3.1.1 ใบหุ้มปก (Book Jacket)

เป็นกระดาษที่หุ้มอยู่นอกปกหนังสือ มิได้เย็บติดกับเล่มหนังสือแต่พับปลายมาด้านหลังของปกหน้าจุดประสงค์ของการจัดให้มีใบหุ้มปกเพื่อประโยชน์ดังนี้

1. ป้องกันหนังสือไม่ให้ชำหรือสกปรก ทั้งยังช่วยรักษาให้ใหม่อยู่เสมอ
2. เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ให้คนเลือกซื้อหนังสือเล่มนั้น
3. บอกรายละเอียดต่างๆ แก่ผู้อ่าน กระดาษหุ้มปกจะประกอบด้วย ชื่อผู้แต่งบางเล่มอาจ

มีชื่อผู้พิมพ์ปรากฏอยู่ด้วย



ภาพที่ 3.1 ภาพใบหุ้มปก

ที่มา : <http://photobucket.com/user/kreebook/media/DSC06732.jpg>

3.1.2 ปก (Cover)

หน้าที่ของปก คือ ป้องกันรักษาตัวหนังสือทั้งหมดและให้รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องของหนังสือ ในกรณีที่ไม่มีใบหุ้มปก ปกติทำหน้าที่เป็นสิ่งชักจูงให้คนซื้อหนังสือด้วยลักษณะการออกแบบปกจึงเน้นในเรื่องของความสวยงามมากเป็นพิเศษ ขณะเดียวกันก็พยายามสื่อความหมายของเนื้อหาภายในเล่ม หนังสือด้วย ส่วนประกอบของปกหนังสือประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้พิมพ์ โดยเลือกขนาดตัวอักษรลดหลั่นกันตามลำดับ ส่วนที่เป็นสันปกจะต้องมีชื่อเรื่องและชื่อผู้แต่ง สามารถจะมองเห็นข้อความดังกล่าวได้เมื่อนำหนังสือเรียงใส่ตู้แล้ว



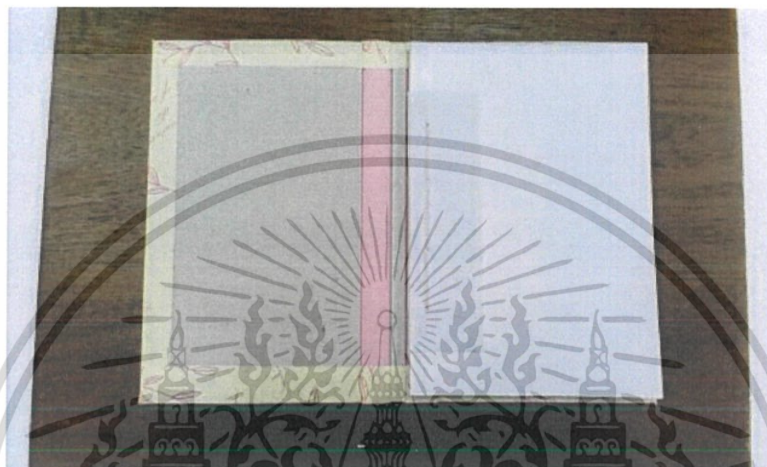
ภาพที่ 3.2 ภาพปก

ที่มา : <https://www.shutterstock.com/blog/wp-content/uploads/sites/img39.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3 ใบผนึกปก (End Paper)

โดยปกตินี้หากเป็นหนังสือปกแข็งจะมีกระดาษปิดผนึกติดกับด้านในของปกหนังสืออีกหนึ่งแผ่น ทั้งด้านหน้าและด้านหลังปก โดยครึ่งหนึ่งของกระดาษผนึกด้านในปก ส่วนที่เหลืออีกครึ่งหนึ่งอาจจะปล่อยให้เป็นใบรองปก กระดาษที่นำมาใช้มักจะเป็นกระดาษที่มีความเหนียว เนื้อดี ใบผนึกปกและใบรองปกนี้ จะทำหน้าที่ช่วยยึดปกให้แน่นกับตัวเล่ม



ภาพที่ 3.3 ภาพใบผนึกปก

ที่มา : https://km.oas.psu.ac.th/sites/default/files/users/seeteeyarow.y/km_9850_2.jpg

3.1.4 ใบรองปก (Fly Leaf)

เป็นใบติดกับปก ทำหน้าที่ยึดเล่มหนังสือกับปกหนังสือ ส่วนใหญ่จะมีใบรองปกทั้งปกหน้าและปกหลัง



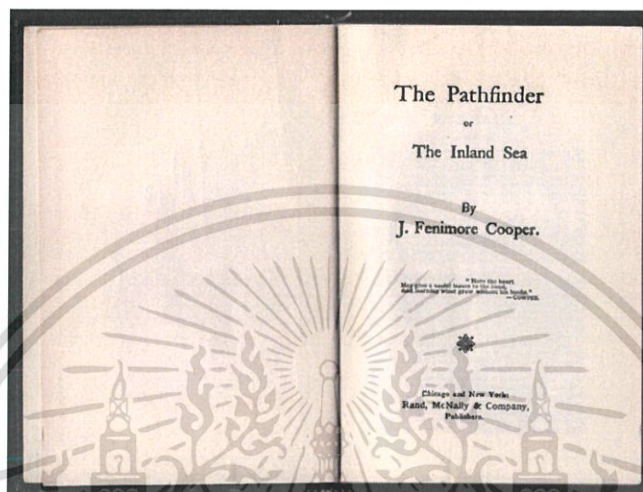
ภาพที่ 3.4 ภาพใบรองปก

ที่มา : https://projectophile.files.wordpress.com/2013/10/img_2848.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.5 ปกใน (Title Page)

มีหน้าที่ให้รายละเอียดเกี่ยวกับหนังสือเช่นเดียวกับปก ประกอบด้วยข้อความระบุชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้พิมพ์ ทำให้อ่านได้รายละเอียดเหล่านี้ในกรณีที่ปกหน้าฉีกขาดหรือหากห้องสมุดนำหนังสือไปทำปกใหม่ให้แข็งแรงขึ้น

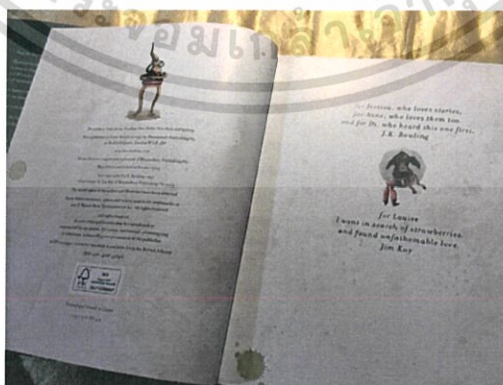


ภาพที่ 3.5 ภาพปกใน

ที่มา : https://seriesofseries.owu.edu/wp-content/uploads/sites/62/2016/12/greeklamp_tit.jpg

3.1.6 หน้าลิขสิทธิ์ (Copyright Page)

หน้าบ่งบอกแก่ผู้อ่านว่าผู้ใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หนังสือเล่มนี้ หนังสือนั้นได้จัดพิมพ์มาแล้วกี่ครั้งเมื่อใดบ้าง นอกจากนี้หนังสือบางเล่มอาจให้ข้อมูลสำหรับบัตรรายการห้องสมุดได้ด้วย หน้าลิขสิทธิ์จะอยู่ด้านหลังของปกใน ในกรณีของปกในหลายแผ่น หน้านี้จะอยู่หลังปกในแผ่นหลังสุด



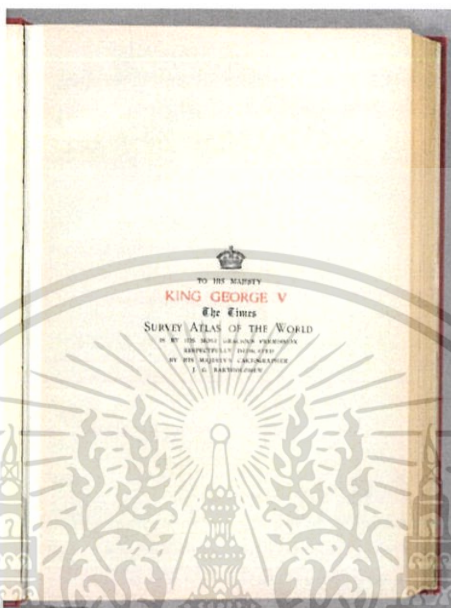
ภาพที่ 3.6 ภาพหน้าลิขสิทธิ์

ที่มา : <https://f.ptcdn.info/162/036/000/1444145830-S34922506-o.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.7 หน้าอุทิศ (Dedication Page)

เป็นหน้าที่ของผู้แต่งระบุว่าอุทิศผลงานให้แก่ ผู้หนึ่งผู้ใด ซึ่งอาจเป็นบุคคลเดียวกันหรือหลายคน หรืออุทิศแก่สถาบันก็ได้



ภาพที่ 3.7 ภาพหน้าอุทิศ

ที่มา : <http://www.davidrumsey.com/rumsey/Size4/D0046/00464113.jpg>

3.1.8 คำนิยม (Foreword)

หมายถึง คำที่บุคคลเขียนนำเกี่ยวกับเนื้อหาหนังสือ หรือผู้แต่งคำนิยมนี้อาจต้องอยู่ก่อนคำนำของผู้แต่ง ถ้ามีผู้เขียนคำนิยมหลายคนจะต้องเรียงลำดับตามความสำคัญของบุคคลเขียนคำนิยม

3.1.9 คำนำ (Preface)

หมายถึง ข้อความที่ผู้เขียนแต่งขึ้น เพื่ออธิบายให้ผู้อ่านทราบถึงแรงบันดาลใจหรือสิ่งที่อยากให้ผู้อ่านทราบ ก่อนที่จะเริ่มอ่านเนื้อเรื่อง อาจจะเป็นการขอบคุณผู้ที่เกี่ยวข้องหรือช่วยเหลือในการจัดพิมพ์ ถ้าเป็นหนังสือที่จัดพิมพ์โดยสถาบัน อาจมีคำนำของสถาบัน คำนำของบรรณาธิการหรือผู้จัดพิมพ์ แล้วจึงเป็นคำนำของผู้เขียน

3.1.10 สารบัญ (Table of Contents)

หมายถึง รายชื่อของบท และเรื่องเรียงตามลำดับ เพื่อบอกแก่ผู้อ่านว่าในหนังสือเล่มนั้นประกอบด้วยบทและเรื่องใดบ้าง แต่ละเรื่องอยู่ที่หน้าใด เพื่อให้ผู้อ่านเปิดหาได้สะดวก การออกแบบจึงควรให้สะดวกแก่การเปิดหาได้โดยง่าย มีลักษณะสบายตา

3.1.11 สารบัญภาพ (Table of Illustrations)

หนังสือบางเล่มที่มีภาพเป็นส่วนสำคัญ และมีภาพจำนวนมาก จำเป็นต้องมีสารบัญภาพ เพื่อให้ผู้อ่านพลิกดูได้สะดวก

3.1.12 เนื้อเรื่อง (Contents)

เป็นส่วนที่เป็นเนื้อหาสำคัญของหนังสือ สำหรับส่วนเนื้อเรื่องนี้อาจแบ่งออกเป็นภาค (Part) เป็นตอน (Section) เป็นบท (Chapter) หรือแบ่งเป็นข้อย่อยๆ ก็ได้ อย่างไรก็ตาม ต้องคำนึงถึงหลักการอ่านที่ง่าย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดได้โดยสะดวก

3.1.13 ภาคผนวก (Appendix)

เป็นส่วนที่ไม่ใช่เนื้อหาโดยตรงแต่เป็นการอธิบายเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง หนังสือบางเล่ม จำเป็นต้องมีคำชี้แจงประกอบในเนื้อหาของเรื่องเพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ เรื่องดีขึ้น ส่วนที่เป็นภาคผนวกพวกนี้อาจจะเป็นระเบียบ กฎหมายคำอธิบาย ที่ต้องใช้รายละเอียดมากเกินไปจนกว่าจะทำได้เชิงอรรถของท้ายหน้าได้

3.1.14 บรรณานุกรม (Bibliographies)

หนังสือวิชาการจะต้องแจ้งถึงที่มาของเนื้อหาที่ได้มีการอ้างอิงถึงมาจากผลงานของบุคคลอื่น โดยระบุ ชื่อผู้แต่ง ชื่อหนังสือ สถานที่พิมพ์ ปีที่พิมพ์ เพื่อให้ผู้อ่านทราบ นอกจากนั้นยังเป็นประโยชน์ ในการที่จะหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเล่มนั้นด้วย

3.1.15 ดัชนี (Index)

หมายถึงหน้าที่จัดเรียงหัวข้อสำคัญของเรื่องในหนังสือ ชื่อบุคคล สถานที่ หรือหัวข้อรายละเอียดที่สำคัญของเนื้อหาในหนังสือ นั้น โดยจัดเรียงตามลำดับอักษรแล้วบอกเลขหน้าให้รู้ว่าเรื่องนั้นๆ จะอ่านได้จากหน้าใดในหนังสือเล่มนั้น

Index	
Adorno, Theodor W., 106, 144f, 150, 227	135ff., 231ff.; in Neo-Freudian schools, 270f
Aesthetic, 144f, 172, 172ff, 181ff	Domination, 36f, 40, 58ff, 77, 98ff; institutionalized, 86f; logic of, 111f, 118f, 124
Alexander, Franz, 32, 53, 56	Ego, 30f, 58, 100f, 113f, 229
Alienation, 45ff, 102, 105, 112, 116, 152, 222, 227, 253	Eliade, Mircea, 124
Ananke. See Scarcity	Eros, 21f, 26, 42, 124ff, 205ff et passim
Aristotle, 112, 122	Eternal return. See Time
Art, 144, 184ff	Family, changing function of, 96f, 201
Authority, rational, 36, 224	Fechner, Gustav, 25
Bachelard, Gaston, 110, 166, 208	Fenichel, Otto, 28f, 49
Bally, Gustav, 193	Ferenczi, Sandor, 207
Barz, G., 49	Fourier, Charles, 217f
Baudelaire, Charles, 153, 164	Freud, Anna, 74
Baumgarten, Alexander, 181ff	Fromm, Erich, 60, 241ff, 249, 251, 253, 258, 260ff, 265ff
Beaglehole, Ernest, 253	Gide, André, 163
Benjamin, Walter, 233	Glover, Edward, 83, 148, 206, 239
Bernfeld, Siegfried, 21, 205	Gratification, logic of, 112, 116, 124, 223ff
Bibring, Edward, 21, 27, 205	Guilt feeling, 32, 56, 63f, 91, 99, 124; ambivalent character of, 66ff; intensification of, 78ff
Breton, André, 149	Happiness, 3, 18, 104, 203, 223, 227, 244
Brother clan, 63f	Hartmann, Heinz, 5, 27, 59
Brown, Norman O., 161	Hegel, G. F. W., 113ff, 122, 184, 232
Chisholm, C. B., 221	Hendrick, Ives, 81, 84, 218f
Christianity, 69ff	Horace, 170
Civilization: principle of, 4f, 11 (see also Performance principle); non-repressive, 5, 43, 124f, 134, 139, 150f, 153, 195f; dialectic of, 44, 54ff, 78ff, 107f, 129f; archaic heritage of, 56, 59f	Horkheimer, Max, 72, 96, 227
Corporealization of the psyche, 32, 94, 203	
Culture heroes, 161, 170f. See also Prometheus	
Death instinct (destruction impulses), 22f, 28, 51ff, 84ff, 101f,	

ภาพที่ 3.8 ภาพหน้าดัชนี

ที่มา : <http://www.davidrumsey.com/rumsey/Size4/D0046/00464113.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การออกแบบปกหนังสือ

3.2.1 พิจารณาถึงประเภทหนังสือ

หนังสือแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัว และรูปแบบแตกต่างกันอย่างมาก วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือก็ไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ แบบเรียน หนังสือโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริม นวนิยาย นิทานสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิง หนังสือกีฬา ฯลฯ การออกแบบหนังสือวิชาการหรือแบบเรียนมีลักษณะเป็นแบบทางการ รูปแบบตัวอักษรแบบเรียบ ๆ กำหนดภาพอยู่ในกรอบ หรือมีเฉพาะตัวอักษร ข้อความ หรือผู้แต่งเท่านั้น การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก เน้นที่รูปภาพประกอบบนปกที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบเรียบง่าย ดูสบายตา ไม่นิยมการจัดระเบียบและการกำหนดกรอบ ใช้สีสดใสเข้ม ฉูดฉาด รูปภาพคมชัดแสดงสาระของเรื่องราว

3.2.2 พิจารณาถึงบุคลิกของหนังสือ

บุคลิกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของสาระเนื้อหา และเทคนิคการออกแบบ ในปัจจุบันการแข่งขันในเรื่องของหนังสือมีสูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกันเกิดขึ้นมากมาย นักออกแบบจะต้องออกแบบหนังสือให้น่าสนใจ สวยงาม มีความโดดเด่น แปลกต่างมากกว่าคู่แข่ง

3.2.3 พิจารณาถึงแนวทางสร้างสรรค์รูปแบบ

ควรยึดหลักการออกแบบ 3 ประการ คือการจัดองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบรูปภาพ และการกำหนดแบบตัวอักษรของหนังสือ ทั้งนี้หลักการทั้งหมดต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของหนังสือ และต้องสร้างรูปแบบแปลกใหม่ให้เกิดขึ้นเป็นบุคลิกเฉพาะตัวของหนังสือนั้นด้วย

3.2.4 พิจารณาถึงวิธีการผลิต

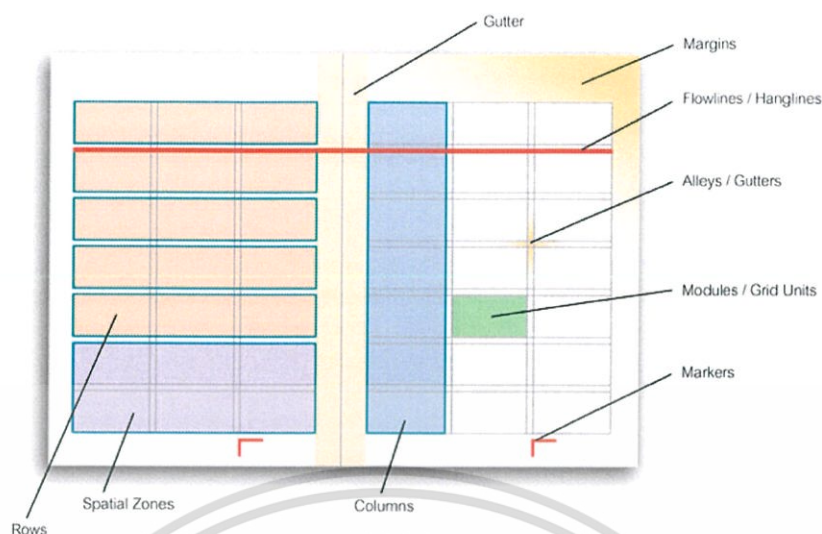
การผลิตในปัจจุบันค่อนข้างมีความสะดวก สามารถตอบสนองความต้องการของการผลิตงานพิมพ์ได้เป็นอย่างดี การออกแบบปกหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากสับสนในการพิมพ์และการผลิต เพราะถ้ามีหลายคำสั่ง ใช้วิธีการหลายอย่าง บางครั้งจะทำให้การผลิตมีโอกาสผิดพลาดได้

3.2.5 พิจารณาถึงวัสดุที่ใช้ทำปก

ปกหนังสือมีหลายชนิด เช่น ปกแข็ง ปกอ่อน ปกกระดาษ หุ้มด้วยแรกซิ่นหรือผ้าไหม การกำหนดวัสดุกับการออกแบบต้องสอดคล้องกัน เช่น ปกพิมพ์ออฟเซต 4 สี ควรเลือกใช้กระดาษเนื้อแน่น ละเอียด เช่น กระดาษอาร์ต กระดาษนิวเอช ภาพจะได้มีความคมชัดสีสดใสสวยงาม ถ้าต้องการพิมพ์ปมูน ควรกำหนดให้กระดาษมีความยืดหยุ่นสูง เพื่อให้การปมูนมีความคมชัด นอกจากนี้เนื้อกระดาษแล้วก็ควรพิจารณาถึงขนาดกระดาษ และความหนาด้วย

3.3 ระบบกริด (Grid System)

ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อแบ่งซอยพื้นที่หน้ากระดาษออกเป็นพื้นที่ย่อยๆ ที่มีขนาดเล็กกลางหลายๆ พื้นที่ โดยการใช้เส้นตรงในแนวตั้งและเส้นตรงในแนวนอนหลายๆ เส้นลากตัดกันเป็นมุมฉากบนพื้นที่หน้ากระดาษ ระบบกริดนี้เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการออกแบบ เพราะระบบกริดจะมีส่วนช่วยในการจัดวางองค์ประกอบในด้านตำแหน่งและขนาด 2 ประการ คือ



ภาพที่ 3.9 ภาพระบบกริด

ที่มา : http://www.supremeprint.net/images/sub_1273843417/Grids1.jpg

3.3.1 ช่วยในการกำหนดตำแหน่งในการจัดวางองค์ประกอบ โดยในการจัดวางองค์ประกอบลงในหน้ากระดาษนั้น นักออกแบบสามารถจะจัดวางองค์ประกอบ ลงไปตามแนวเส้นกริดได้อย่างรวดเร็ว

3.3.2 ช่วยในการกำหนดขนาดขององค์ประกอบ โดยนักออกแบบ สามารถเลือกที่จะใช้ขนาดพื้นที่ที่ถูกแบ่งให้เล็กลงในหน้ากระดาษ เป็นตัวช่วยกำหนดขนาด ขององค์ประกอบต่างๆ เช่น ความกว้างของคอลัมน์ ความกว้างยาวของภาพ ฯลฯ ส่วนประกอบที่สำคัญของกริด มีดังนี้

3.3.2.1 ยูนิตกริด (Grid Unit) คือ ส่วนประกอบที่เป็นพื้นที่ย่อยที่เกิดขึ้นจากเส้นในแนวตั้งและแนวนอนที่ตัดกันเป็นรูปสี่เหลี่ยม พื้นที่ย่อยเหล่านี้จะใช้ในการวางองค์ประกอบต่างๆ โดยในพื้นที่หน้ากระดาษหนึ่งๆ นั้นจะมียูนิตกริดจำนวนเท่าใดก็ได้ และแต่ละยูนิตกริดจะมีขนาดเท่ากันทั้งหมดหรือแตกต่างกันก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

3.3.2.2 อัลลีย์ (Alley) คือ ส่วนประกอบที่เป็นที่เว้นว่างระหว่างยูนิตกริดแต่ละยูนิตที่รวมกันอยู่เป็นกลุ่ม ในการออกแบบกริดส่วนใหญ่นิยมมีอัลลีย์เพราะจะช่วยให้เกิดการอ่านได้ง่าย เมื่อวางตัวอักษรลงไปบนยูนิตที่อยู่ติดกัน คือ จะเกิดเป็นช่องว่างคั่นอยู่ระหว่างแต่ละคอลัมน์

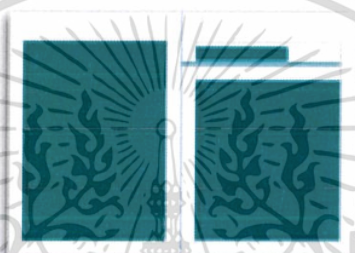
3.3.2.3 ขอบว่าง หรือ มาร์จิ้น (Margin) คือ ส่วนประกอบที่เป็นที่เว้นว่างโดยรอบกลุ่มยูนิตกริดทั้งหมด โดยทั่วไปแล้วจะนิยมออกแบบยูนิตกริดให้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มครอบคลุมพื้นที่เกือบทั้งหน้ากระดาษ โดยเว้นขอบทั้ง 4 ด้าน เนื่องจากหากมีการวางองค์ประกอบลงไปในพื้นที่ของเหล่านี้ ก็อาจจะขาด หายไปในตอนที่ทำการเจียนขอบกระดาษได้ (ยกเว้นการใช้ภาพตัดตก) ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากองค์ประกอบนั้นเป็นตัวอักษรข้อความ ดังนั้นจึงนิยมที่จะเว้นที่ว่างให้รอบๆ ขอบทั้ง 4 ด้านของกลุ่มยูนิตกริด

3.3.2.4 กัดเตอร์ (Gutter) คือ มาร์จิ้นในส่วนที่เป็นที่เว้นว่างระหว่างหน้าซ้ายและหน้าขวาของสิ่งพิมพ์ ซึ่งเหตุผลในการเว้นนั้นก็เป็นเช่นเดียวกับการเว้นมาร์จิ้น เพราะหากไม่มีการเว้นแล้วจะทำให้เกิดปัญหาในการอ่าน เมื่อนำเอาหน้าทั้งหมดของสิ่งพิมพ์นั้นมาเย็บเล่มเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งหากเป็นหนังสือที่มีความหนา

3.3.2.5 รูปแบบของกริด (Grid Types) มีอยู่ 4 ประเภท รูปแบบพื้นฐานทั้งสี่แบบนี้สามารถนำไปพัฒนาสร้างแบบทั้งที่เรียบง่ายจนถึงแบบที่พลิกแพลงซับซ้อนขึ้น

3.3.2.5.1 เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid) เป็นกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายเป็นบล็อกใหญ่บล็อกเดียวหรือคอลัมน์เดียว มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า บล็อกกริด (Block Grid) โดยทั่วไป รูปแบบกริดประเภทนี้ใช้กับสิ่งพิมพ์ที่มีแต่เนื้อหาเป็นหลัก เช่น หนังสือนวนิยาย ตำรา จดหมายข่าว แต่ก็สามารถนำภาพมาวางประกอบ แม้จะเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย แต่ก็สามารถปรับแต่งเลย์เอาต์ให้ดูน่าสนใจได้ และไม่จำเจเมื่อเปิดหน้าต่อหน้า



ภาพที่ 3.10 ภาพเมนูสคริปต์กริด

ที่มา : http://www.supremeprint.net/images/sub_1274707500/Block%20Grid1.jpg

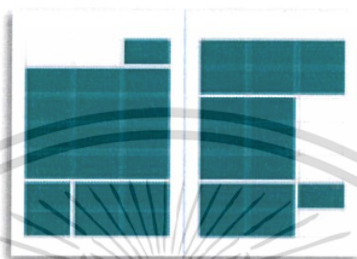
3.3.2.5.2 คอลัมน์กริด (Column Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีคอลัมน์มากกว่าหนึ่งคอลัมน์ในหนึ่งหน้าของแบบ มักมีความสูงเกือบสุดขอบของชิ้นงาน ความกว้างของแต่ละคอลัมน์ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน กริดในรูปแบบนี้มีมักถูกนำไปใช้ในนิตยสาร แคตตาล็อก โบรชัวร์ การวางภาพในรูปแบบกริดประเภทนี้อาจจะจัดวางให้มีความกว้างเท่ากับหนึ่งคอลัมน์หรือมากกว่าก็ได้



ภาพที่ 3.11 ภาพคอลัมน์กริด

ที่มา : http://www.supremeprint.net/images/sub_1274707500/Column%20Grid1.jpg

3.3.2.5.3 โมดูลาร์กริด (Modular Grid) เป็นรูปแบบกริดที่ประกอบด้วยโมดูลหลายๆ โมดูล ซึ่งเกิดจากการตีเส้นตามแนวตั้งและแนวนอน โมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปจัดเลย์เอ๊าท์ได้หลากหลาย เหมาะสำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนง่ายเมื่อมีการจัดทำเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง อย่างเช่น หนังสือพิมพ์ และยังเหมาะกับงานพิมพ์ประเภทแคตตาล็อกสินค้า เนื่องจากโมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยโมดูลย่อยๆ มีความอิสระในการปรับเลย์เอ๊าท์ได้สูง



ภาพที่ 3.12 ภาพโมดูลาร์กริด

ที่มา : http://www.supremeprint.net/images/sub_1274707500/Modular%20Grid1.jpg

3.3.2.5.4 ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อน ประกอบด้วยโมดูลได้ทั้งที่มีขนาดเท่ากันหรือแตกต่างกันมาจัดวางในหน้าเดียวกัน และอาจมีการเกยกันของโมดูลบางชิ้น เป็นรูปแบบที่ยากต่อการใช้งานในการที่จะทำให้เลย์เอ๊าท์ที่ออกมาดูดีและลงตัว รูปแบบกริดประเภทนี้มีใช้ในการออกแบบหน้าหนังสือ โปสเตอร์และฉลากผลิตภัณฑ์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.13 ภาพไฮราซิคัลกริด

ที่มา : http://www.supremeprint.net/images/sub_1274707500/Hierarchical%20Grid1.jpg

3.4 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์

3.4.1 ความสมดุล (Balance)

คือการกระจายอย่างทั่วถึงของน้ำหนักในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ น้ำหนักของส่วนประกอบต่างๆ เป็นน้ำหนักที่สายตารู้สึกเมื่อมองส่วนประกอบนั้นๆ ส่วนบน Layout มีน้ำหนักซึ่งรู้สึกได้จากขนาด ความมืดหรือความสว่าง สีและความเข้มของสี ความหนาและบางของเส้น ความสมดุลมีสองแบบ คือ

สมดุลที่กระจายเท่ากันทั้งซ้ายขวาของศูนย์กลาง (Symmetrical Balance) และความสมดุลที่เกิดจากการนำส่วนประกอบที่มีขนาดไม่เท่ากันมาจัดวาง แต่เมื่อ ดูโดยรวมแล้วน้ำหนักทั้งหมดสมดุลกัน (Asymmetrical Balance) องค์ประกอบของการออกแบบใช้เพื่อสร้างความสมดุลได้แก่ รูปร่าง ขนาด ค่าความดำ สี

3.4.2 จังหวะ (Rhythm)

คือรูปแบบที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบต่างๆ การซ้ำกันขององค์ประกอบเดียวกัน ในลักษณะที่สม่ำเสมอ และความแตกต่าง เช่น การเปลี่ยนรูปร่าง ขนาดหรือตำแหน่งขององค์ประกอบ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการมองเห็นจังหวะในงานออกแบบ การวางองค์ประกอบซ้ำๆ กันที่ระยะห่างเท่าๆ กัน ทำให้เกิดความรู้สึกราบเรียบ จังหวะที่เท่าๆ กัน สงบ ผ่อนคลาย การเปลี่ยนขนาดและช่องไฟของส่วนประกอบอย่างฉับพลันจะทำให้เกิดจังหวะเร็วและมีชีวิตชีวา และสร้างความรู้สึกน่าตื่นเต้น

3.4.3 การเน้น (Emphasis)

คือการทำให้องค์ประกอบหนึ่งเป็นที่สังเกตเห็นก่อนส่วนอื่นๆ จะเกิดขึ้นเมื่อองค์ประกอบนั้นแตกต่างจากองค์ประกอบอื่น บนงานออกแบบทุกชิ้นควรมีจุดเด่นนี้ เพื่อดึงดูดสายตาของผู้ดูไปสู่ส่วนสำคัญของงาน

3.4.4 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพทำให้งานออกแบบดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านรู้ว่าเป็นงานชิ้นเดียวกัน ใช้กริด (Grid) เพื่อวางกรอบโครงร่างของงาน (การเว้นคั่นหน้า คั่นหลัง คอลัมน์ การเว้นช่องไฟ และ สัดส่วน) ให้เป็นระบบระเบียบ การจัดกลุ่มให้องค์ประกอบเป็นอันหนึ่งอันเดียวให้ดูเรื่องการซ้ำกันของ สี รูปร่างและพื้นผิว เพื่อให้ผู้อ่านเห็นตัวอักษร หัวเรื่อง รูปภาพ ภาพถ่าย เป็นงานเดียวกัน

บทที่ 4

การออกแบบหนังสือเชิงทดลอง

4.1 ลักษณะของหนังสือเชิงทดลอง

หนังสือเชิงทดลองหมายถึงหนังสือที่มีการนำเทคนิคต่างๆมาช่วยในการสื่อสาร มีลักษณะที่เปิดกว้างและเน้นเพื่อการทดลอง จึงมีความหลากหลายทางด้านเทคนิค ทั้งเทคนิคการพิมพ์ การเย็บเล่ม กระดาษ หรือการประยุกต์เทคนิคอื่นๆเข้ามาใช้ให้เกิดความน่าสนใจ

4.2 เทคนิคกระดาษ

4.2.1 Pop Up

เป็นการทำให้ส่วนหนึ่งของกระดาษในหน้าคู่หนึ่งตั้งขึ้นมา ด้วยการยึดส่วนที่จะให้ตั้งขึ้นให้อยู่ระหว่างหน้าคู่กระดาษ เมื่อกางกระดาษหน้าคู่นั้นออกในขนาด 90 องศา ถึง 180 องศา ส่วนที่ยึดไว้ก็จะตั้งขึ้น เมื่อปิดหน้าคู่ส่วนที่ยึดก็จะพับลงแนบไปกับกระดาษหน้าคู่นั้นดังเดิม



ภาพที่ 4.1 ภาพเทคนิค Pop Up

ที่มา : http://www.supremeprint.net/images/sub_1274707500/Hierarchical%20Grid1.jpg

ข้อดีคือ เป็นการสร้างมิติและความน่าสนใจให้กับหนังสือ เป็นเทคนิคที่ช่วยให้หน้าหนังสือนั้นๆ ดูโดดเด่นขึ้นมา เทคนิคยังซับซ้อนยิ่งน่าสนใจ สามารถออกแบบได้หลากหลาย เพราะโครงสร้างเป็นกระดาษ สามารถพลิกเพลงหรือสร้างสรรค์ได้มากมาย แต่ข้อเสียก็คือ ข้อจำกัดในการพับจะทำให้เกิดรอยพับในในส่วนที่ไม่ต้องการ การทำ pop up ที่ซับซ้อน ต้องอาศัยการวางแผนที่ละเอียดรอบคอบ

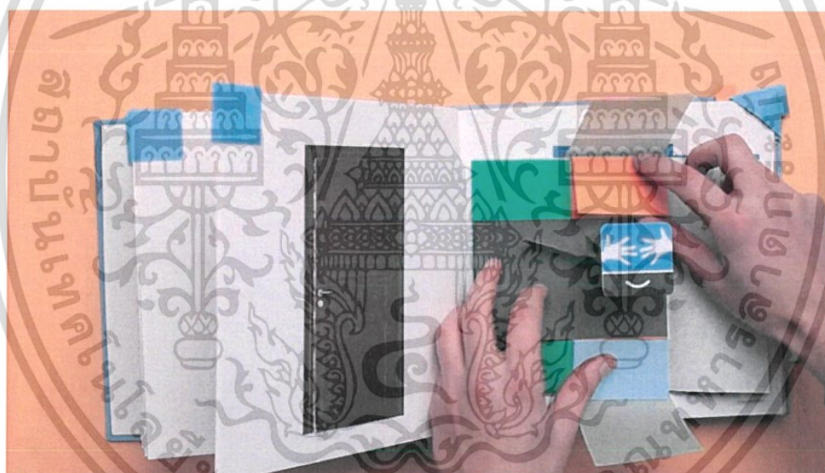
เพราะอาจทำให้พับไม่ลง หรืออาจหนามาก จนไม่สามารถปิดหน้ากระดาษได้

นอกจากนี้ วัสดุก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้งานประสบความสำเร็จ ซึ่งวัสดุหลักคือกระดาษ กระดาษ ต้องมีความแข็งแรงพอที่จะทนต่อการเปิดหลายครั้ง แต่ก็ไม่ควรแข็ง หรือหนาจนเกินไป ซึ่งกระดาษ ควรมีความหนาอยู่ที่ประมาณ 120-170 แกรมซึ่งความหนาขึ้นอยู่กับขนาดและความซับซ้อนของงาน ด้วย และเทคนิคที่สามารถใช้ร่วมกันได้คือ die cut เป็นการตัดหรือเจาะให้ได้รูปร่างที่เราต้องการและ ยังเป็นการเพิ่มลูกเล่นให้กับงานอีกด้วย

4.2.2 Fold

การพับกระดาษ เป็นเทคนิคที่ง่ายและเป็นพื้นฐานที่สุดตั้งแต่มีการใช้กระดาษเป็นต้นมา การพับเป็นการทำให้กระดาษทับหรือหักเข้าหากันก่อให้เกิดเป็นรูปร่างต่างๆ เกิดมิติ และน่าสนใจมากขึ้น ด้วยพื้นฐานง่ายๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับงานต่างๆ มากมาย

ข้อดีของการพับกระดาษคือเทคนิคที่เลือกเนื้อกระดาษน้อยที่สุด และไม่จำเป็นต้องติดกาว งานจะดูน่าสนใจได้อย่างง่ายๆ แต่ข้อเสียก็คือ กระดาษเมื่อพับแล้วจะเกิดเป็นรอยและมีผลต่อการจัดวางตัวอักษรหรือรูป หมายความว่ารอยพับอาจไปโดนตัวอักษรและทำให้อ่านยาก เป็นต้น



ภาพที่ 4.2 ภาพเทคนิคการพับ

ที่มา :<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/b3/b6/3f/b3b-63f2957a647b9524b65b0e493b2d7.jpg>

4.3.3 เทคนิคการเลื่อนกระดาษ

คือการทำให้กระดาษสามารถเลื่อนไปมาได้ตามจุดที่เรากำหนด เช่นจากซ้ายไปขวา บนไปล่าง หรือแม้แต่หมุนเป็นวงกลม ซึ่งเมื่อเลื่อนตามกระบวนการแล้วจะเกิดผลบางอย่าง เช่นรูปภาพเปลี่ยนไป สีเปลี่ยนไป เกิดรูปลักษณ์ หรือผลลัพธ์ใหม่ที่ต้องการจะสื่อสาร ซึ่งจะให้เห็นผลที่เข้าใจได้อย่างชัดเจนและรวดเร็วมากขึ้น เทคนิคนี้เป็นการสร้างความสัมพันธ์และกระตุ้นการรับรู้ของผู้อ่าน โดยที่ผู้อ่านจะมีส่วนร่วมในกระบวนการรับรู้เหล่านั้นด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพเทคนิคการเคป้อนกระดาษ

ที่มา :http://1.bp.blogspot.com/-1jOyS4_d6-s/UelG3WXlyfI/

AAAAAaD0/4m76oZ2IRoM/s1600/pop-up-brochure-design-23a.jpg

4.2.4 Die Cut

การเจาะหรือตัดกระดาษ เฉพาะบางส่วนที่ไม่ต้องการ หรือทำให้เกิดลอยขึ้นมาใหม่หรือมองเห็นด้านหลังของกระดาษที่ต้องการจะเจาะ เพื่อทำให้เกิดรูทั้งด้านหน้าและด้านหลังจึงต้องวางแผนในการทำงานก่อนเพื่อให้ใช้ประโยชน์ในพื้นที่กระดาษทั้งด้านและด้านหลังให้มากที่สุด นอกจากนี้วัสดุและอุปกรณ์ก็มีผลต่อการเจาะ ความคมของใบมีดและลักษณะของกระดาษแต่ละชนิดก็มีส่วนสำคัญ ยกตัวอย่างเช่นกระดาษที่มีความหนาต้องใช้ใบมีดที่มีความคมมากกว่าปกติ เพื่อให้เกิดความเรียบร้อยในการกรีดกระดาษ

เทคนิคการ Die Cut มีทั้งการใช้มือ ที่ต้องอาศัยความปราณีตในการทำงานเพื่อให้เกิดความสวยงาม อุปกรณ์ที่ใช้ก็ประกอบด้วย คัตเตอร์ กรรไกร ซึ่งเหมาะกับการกรีดหรือตัดในพื้นที่เล็กๆ ง่ายและมีปริมาณน้อย ซึ่งความสวยงามจะขึ้นอยู่กับความปราณีตของแต่ละบุคคล และอีกอีกวิธีหนึ่งก็คือ Laser Cut ซึ่งเป็นกระบวนการตัดที่ใช้เครื่องมือมาทุนแรง จะสามารถตัดได้ละเอียด สวยงาม และรวดเร็วอย่างมาก



ภาพที่ 4.4 ภาพเทคนิค Die Dut

ที่มา :[https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/0e/8b/59/0e8b592126d-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/0e/8b/59/0e8b592126d-7ba949004135380e57f21.jpg)

[7ba949004135380e57f21.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/0e/8b/59/0e8b592126d-7ba949004135380e57f21.jpg)

4.3 เทคนิคการพิมพ์

เทคนิคในการพิมพ์จะช่วยให้งานน่าสนใจในแนวระนาบสองมิติ การพิมพ์แบบเดียวกันก็อาจให้ผลที่แตกต่างในวัสดุที่ต่างกัน เทคนิคการพิมพ์มีหลายรูปแบบมาก เช่น

4.3.1 เคลือบยูวี

การเคลือบผิวกระดาษด้วยน้ำยาเง และทำให้แห้งด้วยแสงยูวี เพื่อให้เกิดความมันเงา ซึ่งถ้าหากเคลือบเป็นจุดเล็กๆ เฉพาะจุดจะเรียกว่า Spot UV ซึ่งกระบวนการจะเกิดจากการนำฟิล์มโพลีที่ถ่ายลงบนบล็อกสกรีน เคลือบด้วย วาณิช ยูวี ลงบนจุดที่เราต้องการเน้นบนชิ้นงาน



ภาพที่ 4.5 ภาพเทคนิคเคลือบยูวี

ที่มา :<http://www.dottheistudio.com/wp-content/uploads/2016/07/uvspot.jpg>

4.3.2 ปุ่มฟอยล์เงิน ฟอยล์ทอง

การทำภาพพิมพ์ลงกระดาษ โดยใช้แม่พิมพ์ที่มีความร้อน ริดแผ่นฟอยล์ให้ติดลงบนผิวของกระดาษตามลักษณะแม่พิมพ์ ส่วนที่ริดก็จะมีลักษณะเป็นสีเงินหรือสีทอง มีความเงาสวยงามเมื่อกระทบกับแสง



ภาพที่ 4.6 ภาพเทคนิคปุ่มฟอยล์ทอง

ที่มา :http://vignette1.wikia.nocookie.net/harrypotter/images/a/ae/Magic_in_North_America2.jpg

4.3.3 การปั้มนูน การปั้มจม

การทำให้บางส่วนของงานนูนขึ้นมาหรือจมลึกลงไป โดยการกดทับ ลายที่ปรากฏจะนูนตามลักษณะของแม่พิมพ์ เพิ่มมิติให้กับงานและการสัมผัส



ภาพที่ 4.7 ภาพเทคนิคปั้มนูน

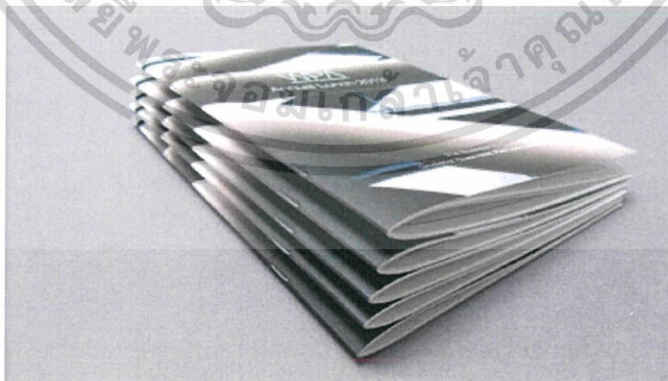
ที่มา : http://www.evolvealready.ca/uploads/8/1/8/1/8181016/3675946_orig.jpg

4.4 ลักษณะการเข้าเล่ม

การเข้าเล่มคือการจัดเก็บรวบรวมสิ่งที่เราจะทำเป็นหนังสือเข้าด้วยกัน ในรูปแบบต่างๆ ด้วยความเหมาะสมและแข็งแรงทนทาน เพื่อรักษาสิ่งที่มีอยู่ด้านในเล่มให้คงอยู่ได้นานๆ

4.4.1 การเข้าเล่มแบบมุงหลังคา (Saddle Binding)

คือการเข้าเล่มแบบใช้ลวดเย็บที่สันหนังสือด้วยเครื่องเย็บ มักเย็บสองจุด ให้มีระยะห่างพอประมาณ หน้ากระดาษด้านในอยู่รวมกันไม่เคลื่อนที่ไปมา เหมาะกับการเข้าเล่มหนังสือที่มีจำนวนหน้าน้อย



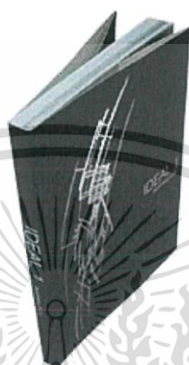
ภาพที่ 4.8 ภาพการเข้าเล่มมุงหลังคา

ที่มา : https://jrtproduct.files.wordpress.com/2016/10/westminster-property-association_booklet_shot2.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 การเข้าเล่มไสกาว (Adhesive Binding)

เป็นการไสหนังสือด้วยเลื่อยเหล็ก เสร็จแล้วทากาวที่สัน นำปกมาหุ้มติดกับเล่ม เป็นรูปแบบการเข้าเล่มที่นิยมกันมากเนื่องจากสวยงาม เรียบร้อย ไม่เห็นรอยเย็บ ง่าย เหมาะกับการเย็บหนังสือที่มีการจัดพิมพ์จำนวนไม่มากแต่ต้องการความแข็งแรง แต่ข้อจำกัดคือส่วนสันจะโดนทับ กางออกมากๆ ไม่ได้



ภาพที่ 4.9 ภาพการเข้าเล่มไสกาว

ที่มา : <http://www.sofullprinting.co.th/UserFiles/Image/Ideal.jpg>

4.4.3 เย็บก๊ (Thread Sewing)

เป็นการเข้าเล่มโดยการเย็บด้วยวิธีหนึ่งในหลายๆ วิธี ซึ่งเป็นรูปแบบการเย็บที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย เพราะมีความทนทาน และสามารถกรงหน้าหนังสือออกได้จนถึงสัน เนื่องจากใช้ด้ายเย็บที่กลางยกพิมพ์ (Signature) แต่ละยกก่อน แล้วจึงเย็บผูกรวมเป็นเล่ม การเย็บก๊เสียค่าใช้จ่ายสูงและใช้เวลามาก จึงมีหนังสือที่เข้าเล่มด้วยวิธีการเย็บก๊น้อยลง ในปัจจุบัน การเย็บด้วยวิธีการเย็บก๊มักใช้สำหรับหนังสือที่มีความหนาและต้องการความทนทานเป็นพิเศษ เช่น หนังสืออ้างอิงต่างๆ



ภาพที่ 4.10 ภาพการเข้าเล่มแบบเย็บก๊

ที่มา : http://www.maejopress2.mju.ac.th/goverment/20111119104834_maejopress2/File20120518160612_17102.jpg

4.4.4 การเข้าเล่มแบบปีกผีเสื้อ

เป็นการเย็บเล่มที่สามารถกางหน้าหนังสือออกได้ 180 องศา เพราะไม่ได้เย็บตรงกลางไว้เหมือนวิธีอื่นๆ แต่เป็นการยึดติดกันด้วยกระดาษหนังสือหน้าต่อหน้า เหมาะกับหนังสือที่ต้องการกางหน้าได้มากๆ เช่นหนังสือ Pop Up เป็นต้น



ภาพที่ 4.11 ภาพการเข้าเล่มแบบปีกผีเสื้อ

ที่มา : <http://riccoprint.com/demo/wp-content/uploads/2014/11/Photobook.3.png>

4.5 กระดาษ

กระดาษเป็นวัสดุที่นิยมใช้มากในสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งกระดาษแต่ละชนิดก็มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันไป การทำหนังสือเชิงทดลองนั้นใช้เทคนิคและวัสดุที่หลากหลาย แต่ละเทคนิคก็ใช้กระดาษที่ต่างกัน การเลือกใช้กระดาษจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้งานออกมาสมบูรณ์

4.5.1 กระดาษแข็ง (Hard Board)

เป็นกระดาษหลายชั้น มีคุณสมบัติ แข็ง หนา ทำจากเยื่อไม้บดและเยื่อกระดาษเก่า มีผิวขรุขระสีคล้ำเรียกอีกอย่างว่ากระดาษจิวบิงมีน้ำหนักตั้งแต่ 430 กรัมต่อตารางเมตรขึ้นไป ใช้ทำใส่ในปกหนังสือหรือกล่องที่ต้องการความแข็งแรง

4.5.2 กระดาษปอนด์ (Bond Paper)

เป็นกระดาษที่ทำจากเยื่อเคมีที่ผ่านการฟอกและอาจมีส่วนผสมของเยื่อที่ทำจากเศษผ้า มีสีขาวผิวไม่เรียบ น้ำหนักประมาณ 60-100 กรัมต่อตารางเมตร ใช้สำหรับงานพิมพ์ที่ต้องการความสวยงามปานกลาง สามารถพิมพ์สีเดียวหรือหลายสีได้

4.5.3 กระดาษอาร์ต (Art Paper)

เป็นกระดาษที่ทำจากเยื่อเคมี (เยื่อที่ผลิตโดยใช้สารเคมี) และเคลือบผิวให้เรียบด้านเดียวหรือทั้งสองด้าน มีทั้งแบบเคลือบมันเงาและแบบเคลือบด้าน เป็นสีขาว น้ำหนักประมาณ 80-160 กรัมต่อตารางเมตร ใช้สำหรับงานพิมพ์ที่ต้องการความสวยงาม งามพิมพ์สี เช่น นิตยสาร แคตตาล็อก

4.5.4 กระดาษปรู๊ฟ (Newsprint)

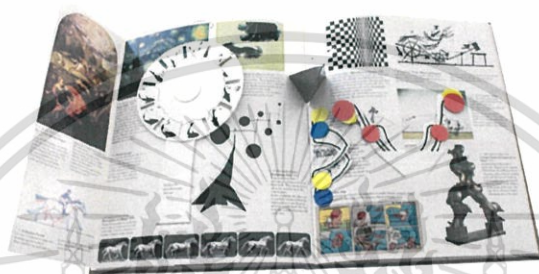
เป็นกระดาษที่มีส่วนผสมของเยื่อขดที่มีเส้นใยสั้น และมักนำเยื่อจากกระดาษใช้แล้วมาผสมด้วยกระดาษปรู๊ฟมีน้ำหนักเพียง 40-52 กรัมต่อตารางเมตร สีส้มเหลือง ราคาไม่แพงแต่ความแข็งแรงน้อย เหมาะสำหรับงานพิมพ์ประเภทหนังสือพิมพ์ หรือเอกสารที่ไม่ต้องการคุณภาพมาก

4.5.5 กระดาษแข็ง (Hard board)

เป็นกระดาษหลายชั้น มีคุณสมบัติ แข็ง หนา ทำจากเยื่อไม้บดและเยื่อกระดาษเก่า มีผิวขรุขระสีคล้ำเรียกอีกอย่างว่ากระดาษจั่วปึงมีน้ำหนักตั้งแต่ 430 กรัมต่อตารางเมตรขึ้นไป ใช้ทำใส่ในปกหนังสือหรือกล่องที่ต้องการความแข็งแรง

4.6 กรณีศึกษาการออกแบบหนังสือทดลองที่เคยมีมา

1. การออกแบบหนังสือทดลองทั่วไป



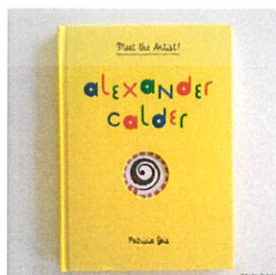
ภาพที่ 4.12 The Interactive Art Book

ที่มา : <http://www.simonandschuster.com/books/The-Interactive-Art-Book>



ภาพที่ 4.13 Beauty and the Beast by Minalima

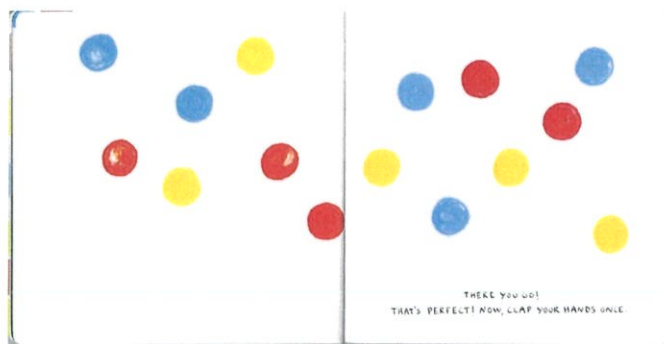
ที่มา : <https://www.designweek.co.uk/inspiration/beauty-beast-new-edition-minalima-harper-collins>



ภาพที่ 4.14 Alexander Calder: Meet the Artist

ที่มา : <https://ifitshipitshere.blogspot.com/2014/03/beautiful-interactive-books>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 Press Here by Herve Tullet

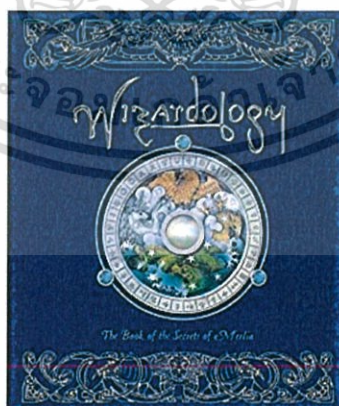
ที่มา : <https://www.facebook.com/Bangkoksmiths-183362125034850/photos>



ภาพที่ 4.16 The Great Journey by Agathe Demois

ที่มา : <https://moonpicnic.com/wp-content/uploads/2015/10/the-great-journey-agathe-demois-cover>

2. การออกแบบหนังสือเกี่ยวกับแม่มด



ภาพที่ 4.17 Wizardology

ที่มา : https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61d2DUyub3L._SX258_BO1,204,203,200_.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 แนวคิดของหนังสือ

เสน่ห์ของเรื่องแม่มดที่ยังคงประทับใจคนทุกๆ ไปจนถึงปัจจุบันก็คือ “ความลึกซึ้ง” และการหาข้อพิสูจน์ไม่ได้ แต่หลังจากได้ทำการสืบค้นเรื่องราวที่เป็นประเด็นของแม่มดอย่างจริงจังทำให้ทราบว่าเรื่องราวของแม่มดแทรกอยู่ในเกือบทุกหน้าประวัติศาสตร์ของโลก เรื่อยมาตั้งแต่อารยธรรมแรกๆ ที่มีการเขียนบันทึกได้ นี่จึงเป็นจุดที่น่าสนใจที่จะหยิบยกมาเป็นวิธีการในการนำเสนอเรื่องราวของแม่มด กล่าวคือหากว่าเรื่องราวของแม่มดอยู่คู่กับประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ การผูกโยงเรื่องราวให้มีความใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันมากที่สุดจึงเป็นตัวเลือกที่ได้หยิบมาใช้ในการตีความเรื่องราวของแม่มดในเชิงกราฟิก ซึ่งก็คือการ “ซ่อน”

นอกจากนี้สิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นแม่มดได้ตรงลงมาก็คือความเก่า ความล้าสมัย ซึ่งหากเป็นในสายตาของคนทุกๆ ไปก็มักจะคิดถึงกระท่อม ปราสาท หรือสิ่งต่างๆ ที่ยังคงเป็นการอนุรักษ์และปราศจากเทคโนโลยี แต่หากจะโยงเรื่องราวความเก่าให้ใกล้ตัวผู้รับสารมากขึ้น การตีความและการเปรียบเทียบจึงเป็นเรื่องสำคัญ เราจึงหยิบยกเอาคำว่า “เซย” เป็นตัวกำหนดทิศทางในการจับสไตล์ของศิลปะ และการออกแบบ ใช้รูปแบบของกราฟิกที่ไม่อัปเดตและเก่า แต่ก็ไม่เก่าเกินไปเช่น กราฟิกในยุค 50 ที่สุดอยู่แค่ 80 หรือ 90 เข้ามาจับกับการทำกราฟิกในรูปแบบหนังสือเรียนซึ่งสองสิ่งนี้จะช่วยให้คำว่าแม่มดมีความเป็นมิตรกับผู้อ่านมากขึ้น

5.2 ประเด็นที่น่าสนใจ

การออกแบบหนังสือสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงมากที่สุดคือความเข้าใจของผู้อ่านว่าจะสามารถเข้าใจและรับสารที่เราต้องการส่งไปหรือไม่ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจเนื้อหาให้ดี และสรุปออกมาว่าหนังสือทั้งเล่มจะเล่าถึงประเด็นหลักที่เป็นประเด็นเดียวกัน (Core Content) ว่าอะไร

Maleficarum เล่าถึงรูปแบบชีวิตประจำวันของแม่มดผ่านการตีความในแต่ละบทเรียนคล้ายๆ กับการเรียนวิชาสังคมศึกษา แต่จะต่างที่เป็นสังคมของแม่มด โดยจะแบ่งออกเป็น 8 หัวข้อหลักดังต่อไปนี้

- 5.2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับแม่มด
- 5.2.2 ประวัติศาสตร์เวทย์มนต์
- 5.2.3 ที่อยู่อาศัยและชุมชนแม่มด
- 5.2.4 ทักษะพื้นฐานของแม่มด

5.2.5 การแต่งกายของแม่มด

5.2.6 การเสกคาถา

5.2.7 กฎหมายเวทย์มนต์

5.2.8 บททดสอบของแม่มด

ซึ่งในแต่ละหัวข้อได้ผ่านการวิเคราะห์มาแล้วว่าเหมาะสมและเป็นเรื่องราวที่ควรรู้เกี่ยวกับแม่มดที่พอดิบพอดิไม่มากหรือน้อยจนผู้อ่านรับสารไม่ทัน

คำว่า Maleficarum เป็นคำภาษาละตินมีความหมาย “ว่าแม่มด” แต่เนื่องจากเป็นการผันคำมาจากคำว่า Maleficar โดยใช้ Suffix ‘um’ ซึ่งเป็นการผันนามระบุเพศกลางจะทำให้หนังสือเล่มนี้ครอบคลุมทั้งเพศหญิง (แม่มด) และเพศชาย (พ่อมด) ไปด้วยไม่ใช่เพียงเพศหญิงล้วนอย่างทั่วๆ ไป

5.3 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ

5.3.1 รูปเล่มหนังสือเรียนหรือหนังสือประกอบความรู้ตั้งแต่ยุค 80 ลงไป ซึ่งหนังสือเหล่านี้จะมีความคล้ายคลึงกันค่อนข้างมาก แต่ลักษณะเด่นของหนังสือในยุคดังกล่าวคือจะสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกผ่านความตั้งใจในการประกอบรูปเล่มของผู้จัดทำได้ เป็นความมหัศจรรย์ที่ไม่ต้องอาศัยเทคโนโลยีหรือการเคลื่อนไหวใดๆ เข้ามาช่วย ซึ่งเมื่อทำการตีความแล้วการทำภาพให้หนึ่งก็มีความเหมาะสมกับหนังสือที่เป็นเรื่องราวของแม่มดแล้ว และหากทำให้ภาพหนึ่งสามารถสื่อถึงความมหัศจรรย์และเวทย์มนตร์ได้ ยิ่งจะเป็นเสน่ห์ของการทำหนังสือเกี่ยวกับแม่มดเลยทีเดียว

5.3.2 ลักษณะกราฟิกยุค 50 ที่เน้นภาพวาดและข้อความที่ชวนตลกขบขัน ซึ่งถึงแม้ว่าจะมีข้อจำกัดในการพิมพ์ เช่น การพิมพ์เคลื่อนไหว Color Halftone ที่สีจำกัด ซึ่งลักษณะเหล่านี้เกิดจากกระบวนการที่ใช้มือทำ 100% แต่ก็ยังสามารถทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น พุง ระเบิด หัวเราะ แว่ววาว สนุกสนานได้เป็นอย่างดี และที่โดดเด่นและได้หยิบมาใช้ก็คือ สัญลักษณ์หรือภาพมีนิ้วชี้(index) ซึ่งมีพลังบางอย่างที่น่าสนใจ และสามารถเป็นสัญลักษณ์ที่ชักนำไปสู่เนื้อหาและสร้างบริบทต่างๆ ได้อีกด้วย



ภาพที่ 5.1 Minalima Graphic

ที่มา : <http://www.tatesha.com/HarryPotter/itMs/1672934-slide-p39s-electric-shock-shake-purple.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3 สัญลักษณ์โบราณ

สัญลักษณ์โบราณคือสัญลักษณ์ที่ใช้จริงๆ ในสมัยโบราณเพื่อแทนความหมายหรือการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ อาทิ การทำนาย การจาลึก การทำพิธี การเล่นเกมแร่แปรธาตุ ซึ่งด้วยตัวของสัญลักษณ์ต่างๆ เหล่านี้ก็มีความขลังในตัวของมันเองอยู่แล้ว วิธีการก็คือเราจะทำอย่างไรให้สัญลักษณ์พวกนี้ดูเป็นมิตรและช่วยดึงเสน่ห์ของความเป็นเวทย์มนต์ออกมาด้วย

5.3.3.1 ตัวอักษรรูน

ในภาษาพื้นเมืองเรียกฟูทาร์ก ซึ่งหมายถึงตัวอักษร ข้อความ หรือจารึก ในภาษาเยอรมันเก่าหมายถึง ประหลาดหรือความลับ อักษรนี้มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ ทฤษฎีเกี่ยวกับจุดกำเนิดของอักษรรูน ได้แก่ อักษรนี้ถูกออกแบบโดยอิสระ ไม่ขึ้นกับอักษรอื่น การเขียนเริ่มขึ้นในยุโรปใต้และถูกนำไปทางเหนือโดยเผ่าเยอรมัน เป็นแบบให้อักษรละตินและอักษรอิทรัสคัน



ภาพที่ 5.2 Anglo Saxon Rune

ที่มา : <http://www.tokenrock.com/stock/runes1.gif>

5.3.3.2 อักษรทีบัน

มีจุดกำเนิดไม่แน่นอน นิยมเรียกอักษรนี้ว่าอักษรรูนส์ของโอโนเรียส ตามชื่อของโฮเรียสแห่งทีบส์ หรืออักษรแม่มด มีความสัมพันธ์กับอักษรละตินตัวต่อตัว ยกเว้น j และ u ที่อยู่ในรูปของ i และ v เป็นอักษรที่แม่มดใช้เขียนจารึกและเวทมนตร์เพื่อซ่อนความหมายของข้อความและทำให้ดูขลัง



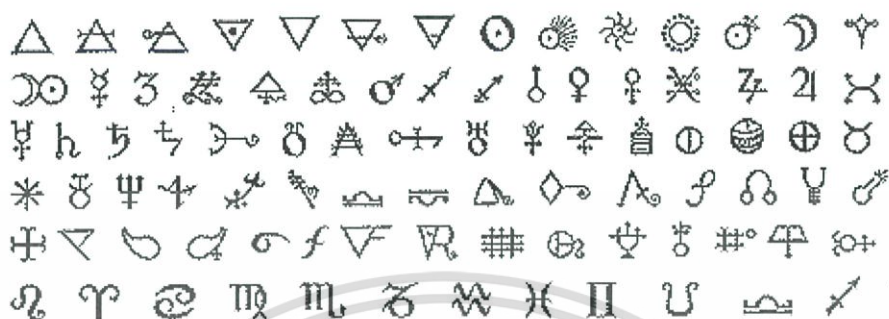
ภาพที่ 5.3 Teban Alphabet

ที่มา : <http://www.omniglot.com/images/writing/theban.gif>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3.3 สัญลักษณ์ธาตุ

สัญลักษณ์ที่ใช้สมมูลธาตุต่างๆ ในกระบวนการเล่นแร่แปรธาตุ



ภาพที่ 5.4 Alchemic Symbol

ที่มา : <http://alchemylab.com/wp-content/uploads/2017/03/ciphers1.gif>

5.3.4 ภาษาละติน ภาษาละตินเป็นภาษาโบราณที่ตายแล้ว แต่เสน่ห์ของภาษาละตินก็อยู่ที่การเป็นภาษาที่ตายแล้ว เพราะหนังสือใดหรือหนังสือเล่มใดก็ตามที่ใช้ภาษาละตินมีแนวโน้มที่จะเป็นหนังสือโบราณ มีมนต์ขลัง มีความลึกลับ ที่ไม่สามารถเข้าใจได้หากไม่มีความรู้ภาษาละติน แต่ในอีกแง่หากเราได้เรียนรู้และเข้าใจความหมายของข้อความภาษาละตินต่างๆ จะทราบว่าเนื้อหาจริงๆ ไม่ได้ยากแล้วหรือลึกลับอย่างที่คิด นี่จะเป็นจุดที่สนุกสนานอีกจุดในเล่มเช่นกัน

5.4 กลุ่มเป้าหมาย

จุดประสงค์คืออย่างของหนังสือเล่มนี้คือการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอ่านหนังสือ โดยต้องการให้ผู้อ่านมองว่าการอ่านหนังสือเป็นการค้นหาสิ่งมหัศจรรย์ ซึ่งจะเป็นการตั้งเป้าที่ไม่มีกลุ่มเป้าหมายชัดเจน คือสามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัย แต่ในเชิงการออกแบบนั้นควรจะมีแกนหลักว่าเราต้องการจะจัดทำหนังสือเล่มนี้เพื่อคนประเภทไหน เพื่อจะกำหนดทิศทางในการออกแบบได้ถูกต้องและตรงต่อความต้องการของแต่ละกลุ่มบุคคล ซึ่งการสำรวจของสถาบันวิจัยเอแบคโพลส์ในปี 2550 ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญกลับพบว่าสถิติการอ่านหนังสือของเยาวชนไทยอยู่ในเกณฑ์น่าเป็นห่วง เพราะนอกจากเยาวชนไทยส่วนใหญ่จะใช้เวลาหมดไปกับการคุยโทรศัพท์ ดูทีวี และเล่นเกมสอินเตอร์เน็ตมากกว่าการอ่านหนังสือแล้ว เยาวชนกลุ่มที่ชื่นชอบการอ่านหนังสืออ่านมากที่สุดกลับเป็นหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะประเภทที่มีเนื้อหาตลกขบขัน เรื่องราวนำเสนอในรูปแบบที่แปลกใหม่และให้ความรู้สึกว่าเยาวชนได้มีส่วนร่วม มีภาพประกอบสวยงามน่าสนใจ อันจะเห็นว่ากลุ่มที่จัดทำหนังสือส่วนใหญ่มุ่งเน้นที่จะส่งเสริมการอ่านคือกลุ่มเยาวชน ซึ่งจะมีอายุโดยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 9-18 ปี และหากต้องการเจาะไปที่การทำหนังสือที่มีเนื้อหาที่เข้มข้นขึ้นมาอย่างเช่นแม่มดที่จริงจังมากกว่าแค่ตัวละครในนิทานกลุ่มเป้าหมายก็จะลดลงมาอยู่ที่อายุ 13-18 ปี แต่หนังสือเล่มนี้ต้องการจะสร้างมิติเรื่องราวของแม่มดอย่างจริงจังในทุกๆ ด้าน ซึ่งจะทำให้เนื้อหาที่มีความเข้มข้นและหนักขึ้นไปอีก การสโคปกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายจะลดลงไปที่อายุ 15-18 ปี รายได้เฉลี่ยเดือนละ 5,000 - 10,000 บาท ซึ่งส่วนใหญ่แล้วยังเป็นรายรับที่ได้จากผู้ปกครองทำให้ไม่ต้องกังวล หรือเข้มงวดในการใช้จ่ายมากนัก โดยเฉลี่ยแต่ละเดือนอาจซื้อหนังสือ 1-2 เล่ม และมีการร่วมงานที่มีการขายหนังสือในโอกาสต่างๆ ขอบอ่านหนังสือการ์ตูน หรืออ่านหนังสือที่นำเสนอเรื่องราวรูปแบบแปลกใหม่และ มีภาพประกอบสวยงามน่าสนใจ

จากการสรุปผลสำรวจดังกล่าวจึงได้กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลัก คือ

1. วัยรุ่น (อายุ 15 - 18 ปี)ฐานะปานกลางถึงดี รายรับ 5,000-10,000 บาทต่อเดือน
2. สนใจเรื่องการอ่านหรือสนใจในเรื่องที่มีความสื่กลับน่าค้นหา โดยเฉพาะเรื่องของพ่อมดและแม่มด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การออกแบบ

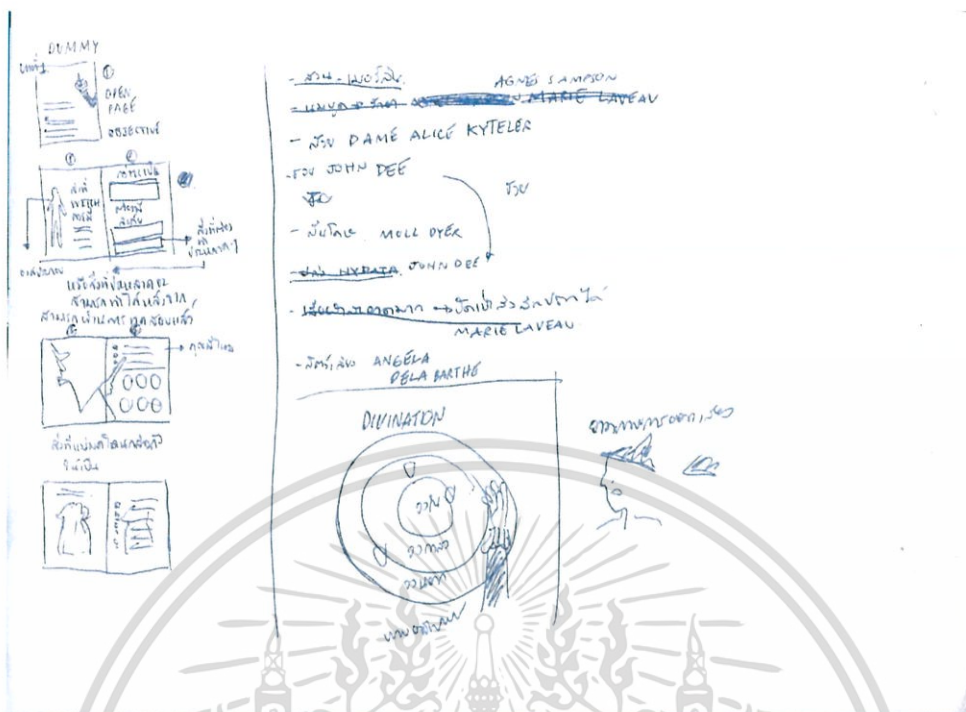
6.1 แบบร่าง

เริ่มจากการรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ให้เห็นเนื้อหาแต่ละส่วนเชื่อมโยงกัน ตีความภาพจิ้งหวะการวางเนื้อหาหน้าเว็บฯ ไปจนถึงบทสุดท้าย

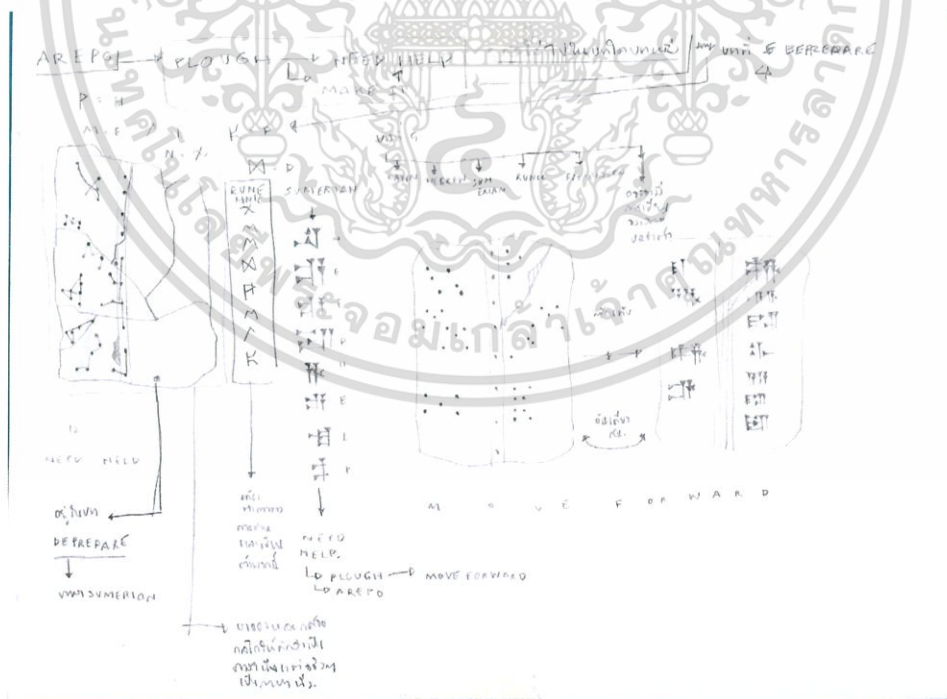


ภาพที่ 6.1 แบบร่างที่ 1 แสดงการเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละบท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

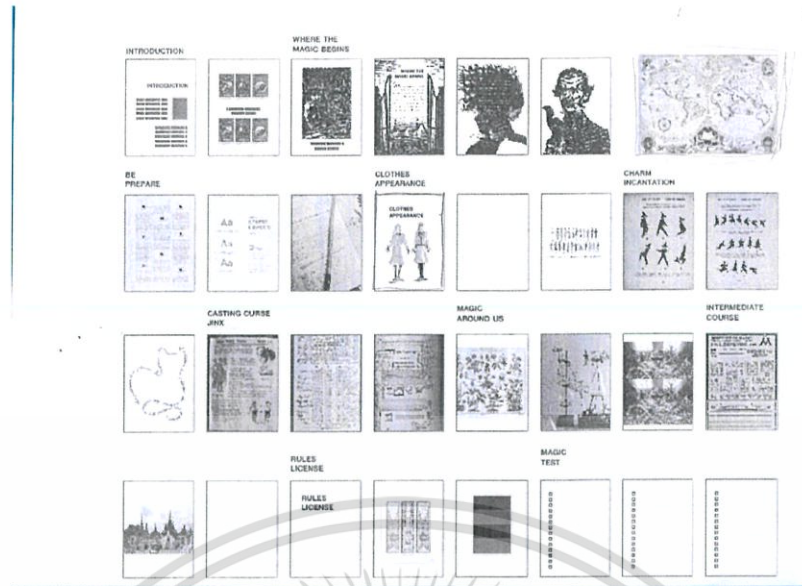


ภาพที่ 6.4 แบบร่างที่วางโครงสร้างของบทที่ 1



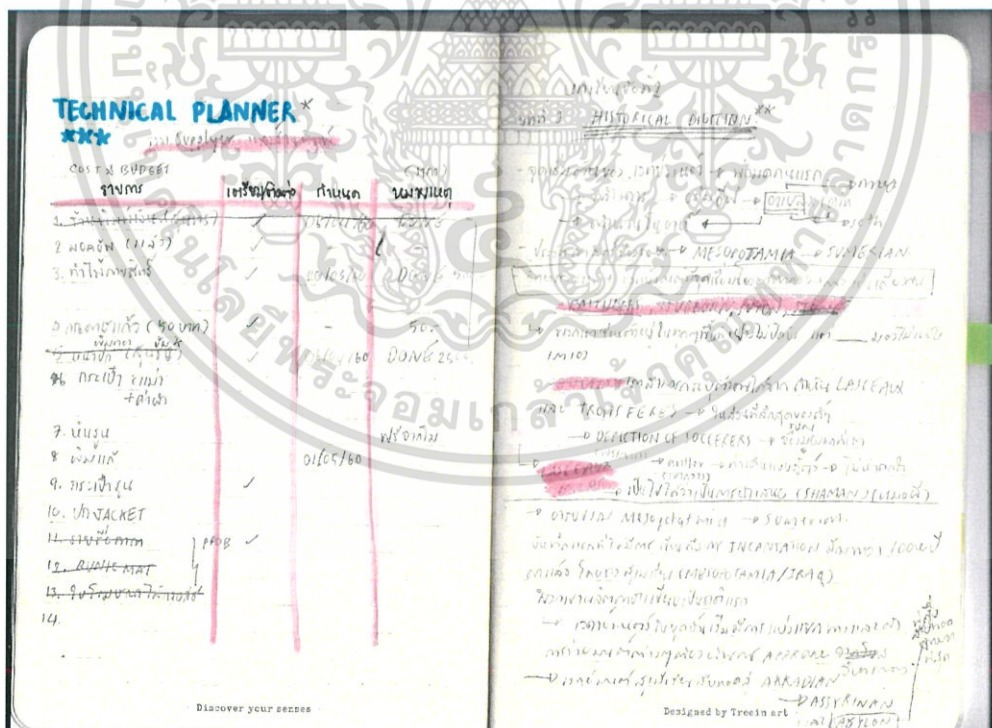
ภาพที่ 6.5 แบบร่างที่แสดงถึงการสอดแทรกปริศนา ในเนื้อหาของบทที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



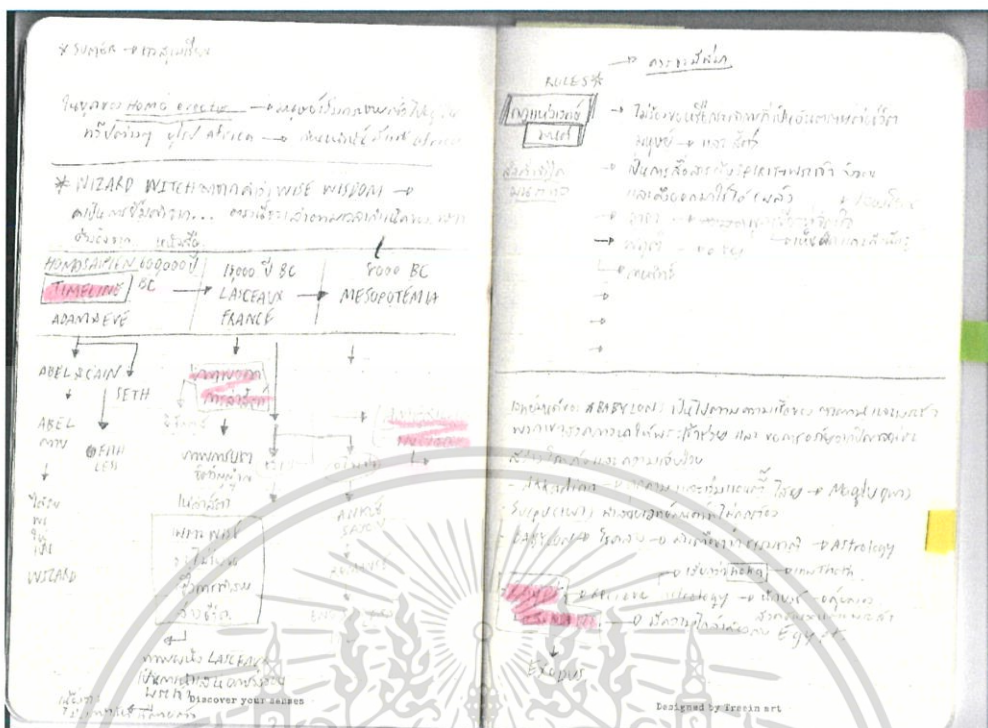
ภาพที่ 6.6 Dummy แรกสุดที่แสดงถึงไอเดียในการออกแบบ

เมื่อวางทิศทางในการเล่าเรื่องราวๆ แล้วก็มาเริ่มทำ Dummy สำหรับเป็น Guideline ในกา
ออกแบบเนื้อหา

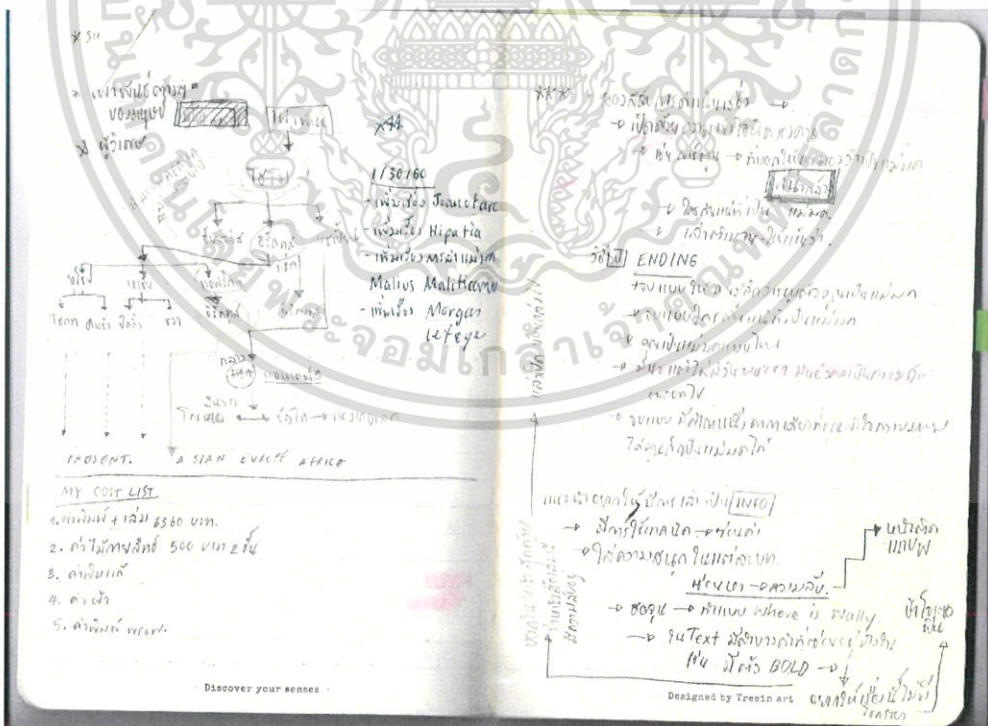


ภาพที่ 6.7 แบบร่างเนื้อหาของบทที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

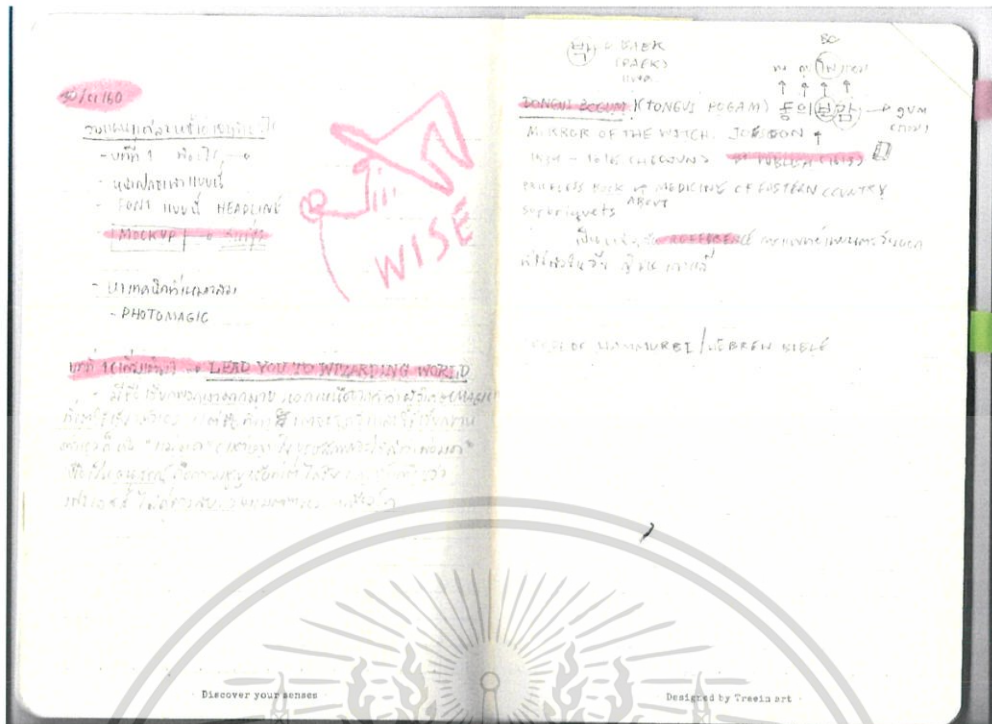


ภาพที่ 6.8 แบบร่างโครงสร้างเนื้อหาในบทที่ 1

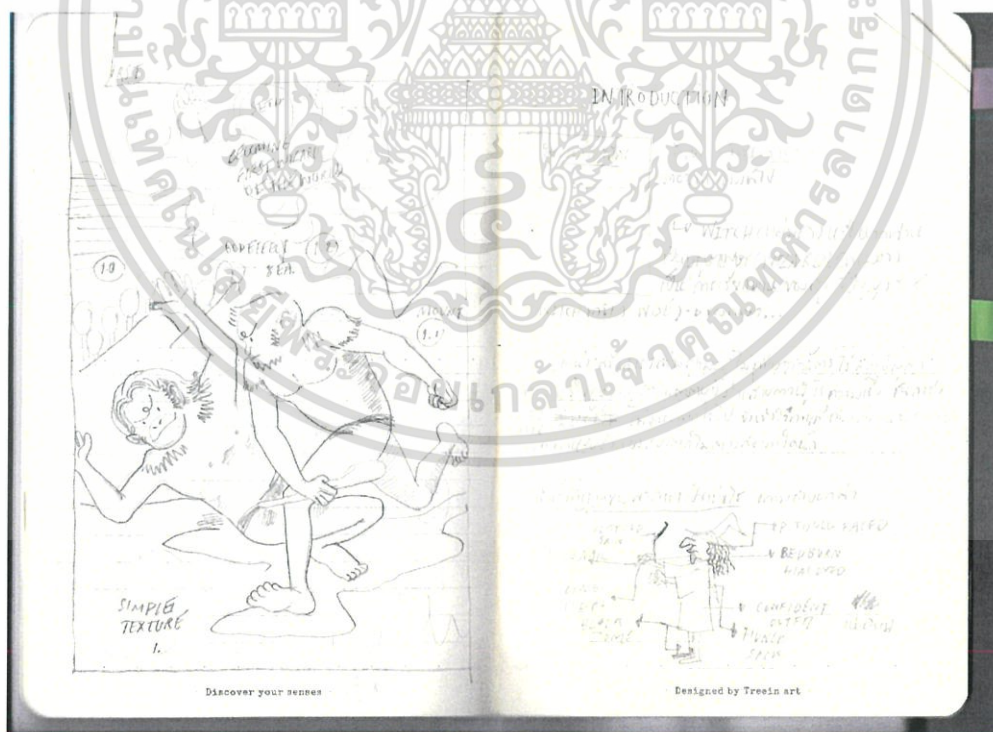


ภาพที่ 6.9 แบบร่าง สรุปรเนื้อหาคร่าวๆ ในบทที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

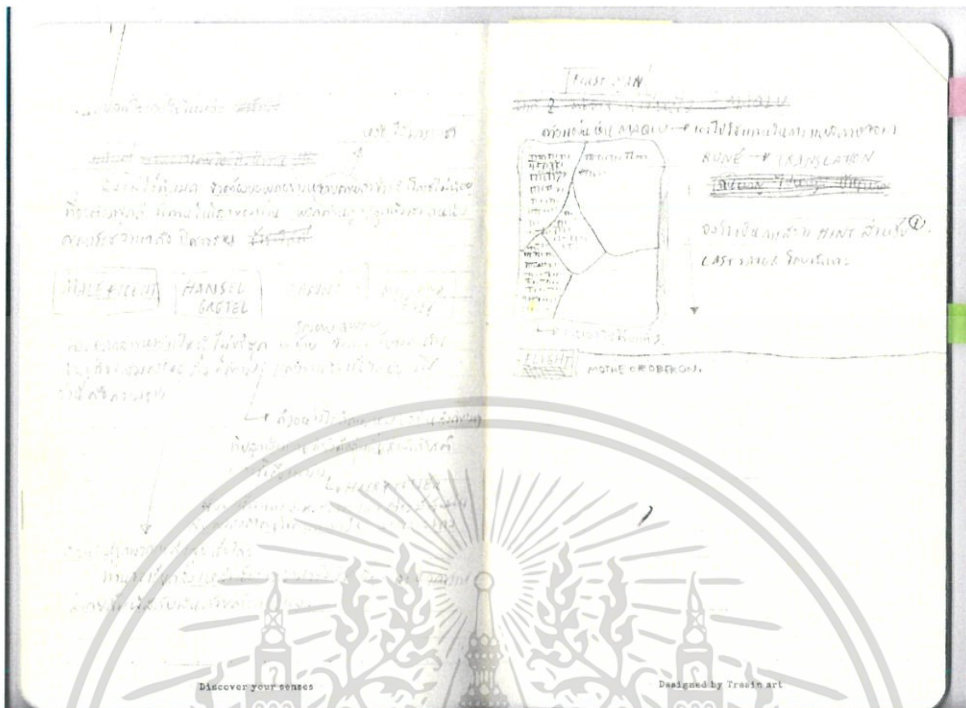


ภาพที่ 6.10 แบบร่างเนื้อหาที่เขียนในบทที่ 1

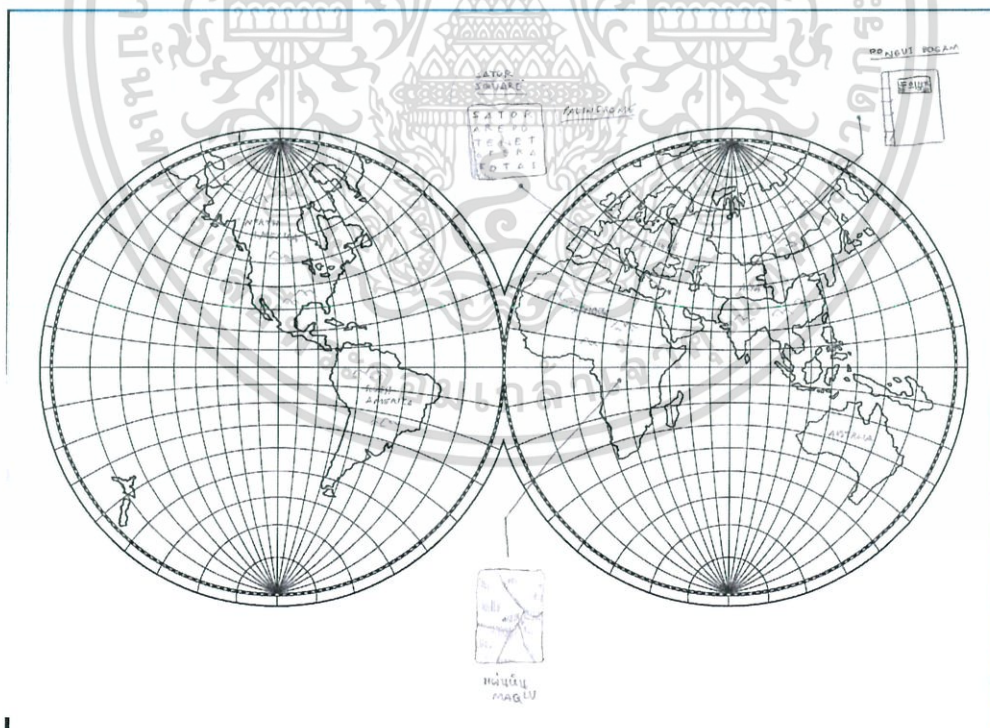


ภาพที่ 6.11 แบบร่างรูปภาพในบทที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

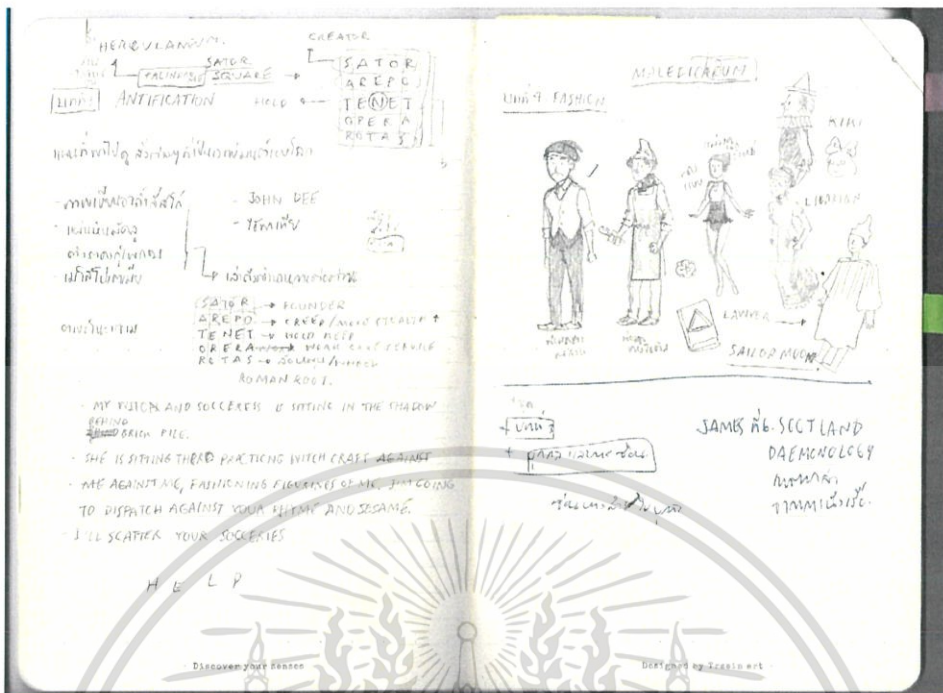


ภาพที่ 6.12 แบบร่างเนื้อหาบทที่ 3

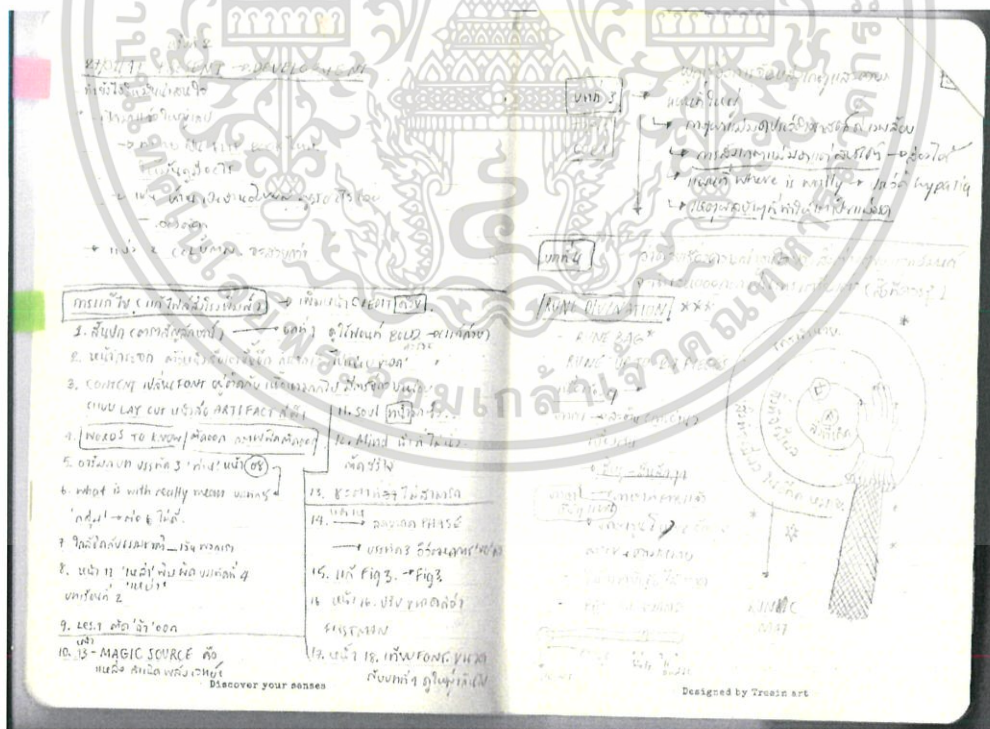


ภาพที่ 6.13 แบบร่างแผนที่ในบทที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 แบบร่างเนื้อหาในบทที่ 4



ภาพที่ 6.15 แบบร่างเนื้อหาในบทที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

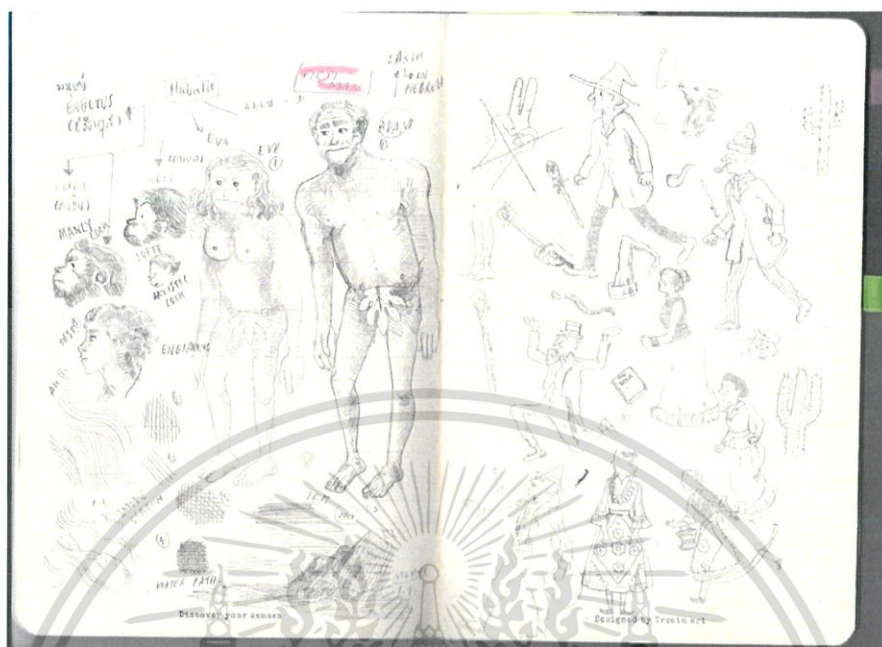


ภาพที่ 6.16 ภาพประกอบบทที่ 1 ในครั้งแรก

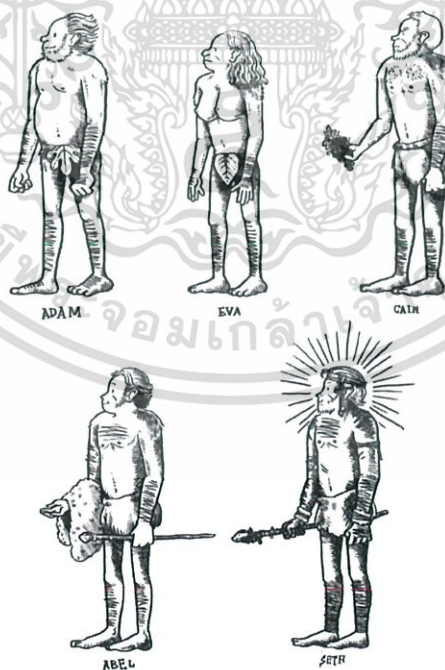


ภาพที่ 6.17 ภาพประกอบบทที่ 1 ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.18 แบบร่างภาพประกอบในบทที่ 2 และ 5

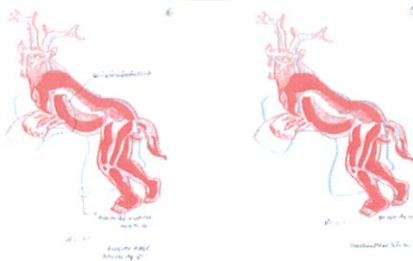


ภาพที่ 6.19 ภาพประกอบบทที่ 2 First Man

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

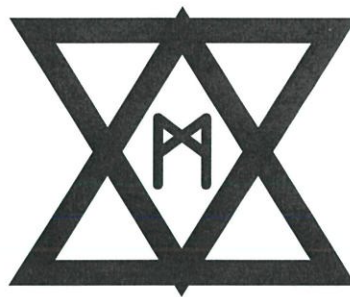
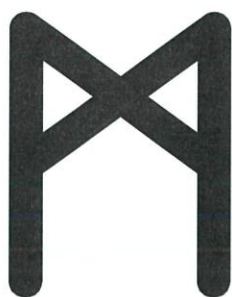


ภาพที่ 6.20 แบบร่างภาพประกอบบทที่ 2



ภาพที่ 6.21 แบบร่างการทดลองเทคนิคของภาพประกอบบทที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



DEPARTMENT OF MAGIC



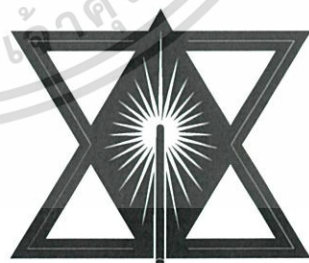
DEPARTMENT OF MAGIC



DEPARTMENT OF MAGIC



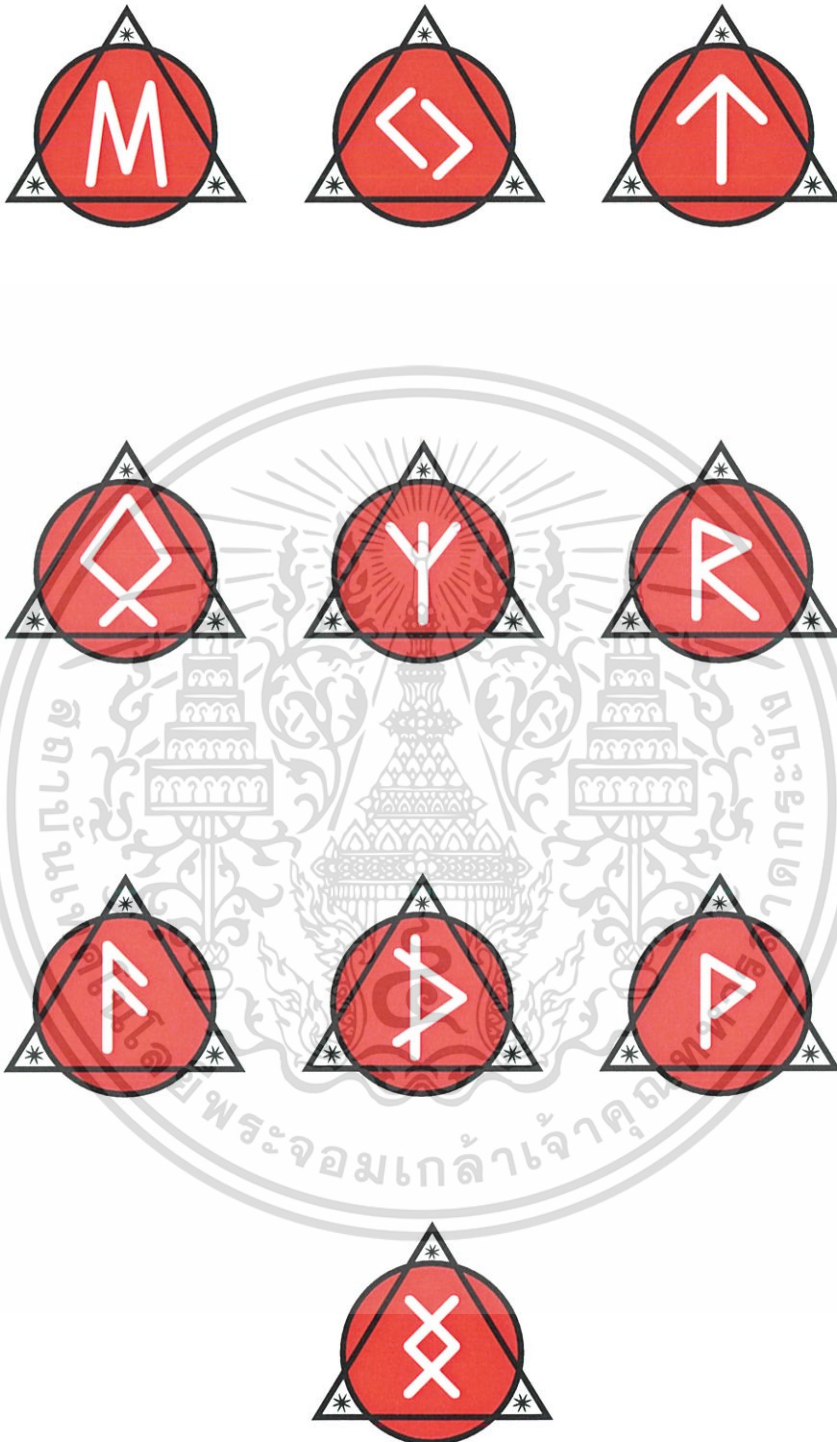
DEPARTMENT OF MAGIC



MINISTRY OF MAGI C

ภาพที่ 6.22 แบบร่างการพัฒนา Logo กระทรวงเวทย์มนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



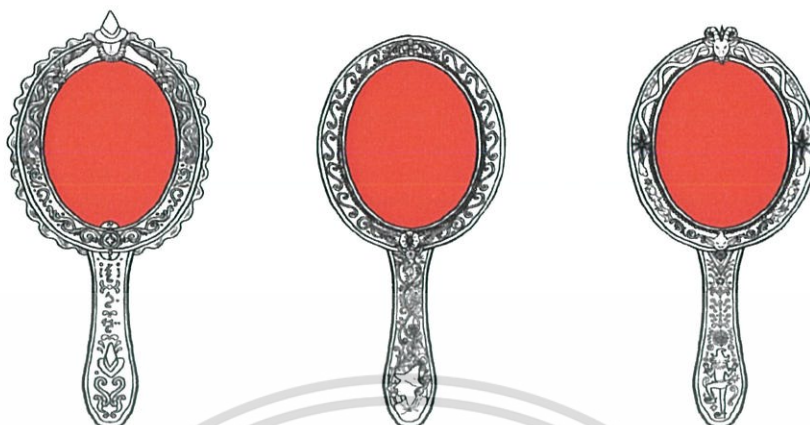
ภาพที่ 6.23 แบบร่าง Logo กรมต่างๆ ในกระทรวงมหาดไทย ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 แบบร่าง Logo กรมต่างๆ ในกระทรวงเกษตรฯ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.25 แบบร่างกระจกวิเศษ

6.2 การออกแบบ

6.2.1 ภาพประกอบ

6.2.1.1 สไตล์และเทคนิค

6.2.1.1.1 คอมีค(Comic)

เป็นการหยิบเอาสไตล์การวาดภาพ comic ที่มีลายเส้นค่อนข้างเรียบง่ายและไม่เป็นอันตรายเพื่อมาส่งเสริมรูปแบบของหนังสือเรียนที่การส่งสารจะเป็นประโยชน์ ไม่เป็นภัยสำหรับผู้รับสาร และการทำภาพเป็นคอมีคที่มีเหตุและผล จะช่วยดึงดูดให้ผู้อ่านเนื้อหาอีกด้วย

6.2.1.1.2 ภาพพิมพ์โลหะ(Engraving)

เป็นการดัดแปลงวิธีการทำภาพแบบภาพพิมพ์โลหะโบราณมาผสมผสานเข้ากับสไตล์คอมีคในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เป็นการทดลองเอาเทคนิคเก่าๆ มาผสมกับภาพทันสมัยใหม่ให้เกิดความรู้สึกที่ใหม่กว่า และส่งเสริมเนื้อหา

6.2.1.1.3 Infographic

นำ infographic มาย่อข้อมูลและนำเสนอเป็นภาพประกอบให้เข้าใจง่ายขึ้น

6.2.1.1.4 Explanation Graphic

Explanation Graphic เป็นรูปแบบการทำภาพที่มีความคล้ายกับ infographic แต่จะต่างตรงที่ explanation graphic จะไม่เน้นให้ข้อมูล แต่จะเป็นการนำเสนอวิธีการเป็นขั้นเป็นตอน1..2..3..4.. ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกคล้ายกับแอนิเมชัน แต่จะมีกลิ่นของความเซยและ classic กว่า

6.2.2 การใช้สีในภาพ

6.2.2.1 สีแดง

สีแดงเป็นสีที่ทรงพลังและแฝงไปด้วยความรู้สึกถึงอำนาจบางอย่าง ในเล่มจะใช้สีแดงคู่กับสีขาวและดำตลอดทั้งเล่ม เพื่อต้องการให้ดึงพลังและความรู้สึกของเวทย์มนต์ออกมา

6.2.2.2 สีขาว-ดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีขาและดำอิงจากการทำหนังสือแบบเรียนในยุค 50 ซึ่งการพิมพ์ยังมีข้อจำกัด การใช้สีขาดำจะช่วยเบรกไม่ให้หนังสือดูทันสมัยมากเกินไปด้วย

6.2.2.3 Color Halftone

color halftone จะทำให้ลักษณะการ blend สี หรือ gradient มีความรู้สึกขย

6.2.3 Graphic Element

6.2.3.1 พระจันทร์และพระอาทิตย์ เป็นสัญลักษณ์ที่อิงมาจากไฟลิปซี ด้วยความที่กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่น การดึงเอาสัญลักษณ์ตรงนี้มาจะช่วยทำให้มันมีความลึกลับที่น่าค้นหาบางอย่างและเหมาะสมสำหรับบุคคลในวัยนี้



ภาพที่ 6.26 ภาพ Headline Graphic

6.2.3.2 ดาว ดาวที่มีลักษณะหลายแฉก ใช้เป็นตัวแทนสื่อถึงพลังเวทย์มนตร์ที่เกิดขึ้นโดยรอบ



ภาพที่ 6.27 ภาพ Graphic Element ดาว

6.2.3.3 สัญลักษณ์เวทย์มนต์ เป็นสัญลักษณ์ที่มีการใช้จริงๆ นำมาทำเป็นเอฟเฟกต์ที่สื่อถึงความ เป็นเวทย์มนตร์ควบคู่กับดาว รวมถึงนำมาใช้ในจุดต่างๆ ของหนังสืออีกด้วย



ภาพที่ 6.28 ภาพ Graphic Element สัญลักษณ์เวทย์มนต์

6.2.4 Typography

6.2.4.1 Headline

6.2.4.1.1 Frontage

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.4.1.2 Woodcut

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.4.1.3 Blackwood Castle

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.4.1.4 Blackoak Std

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.4.1.5 Athletic

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.4.2 Text

6.2.4.2.1 DB CoolLetter X

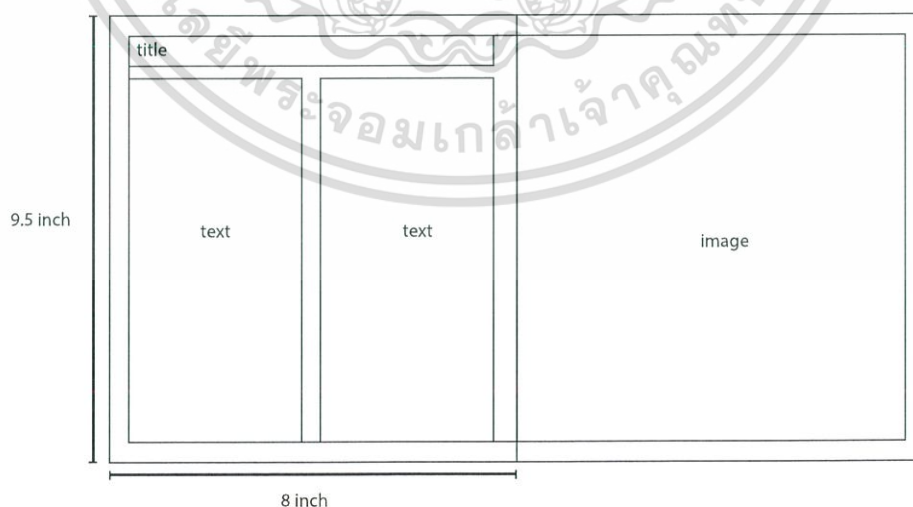
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 ก ข ค ด ข ง จ ฉ ช ช ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ส ฐ ฒ ณ ฒ ต ฒ ทร น บ ป ฝ ฝ ฝ ฝ ฝ ม ย ร ล อ ศ ษ ส
 ห พ อ ฮ ะ า แ ฉ ำ ใ ใ ใ ใ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.4.2.2 Crimson

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8

6.2.5 Lay Out

เลย์เอาต์หลักๆ จะอิงจากตำราเรียนคือมีสองคอลัมน์แต่จะใช้กริดในการจัดหน้าทั้งหมด 4 คอลัมน์ และเลย์เอาต์ในแต่ละหน้าจะมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม



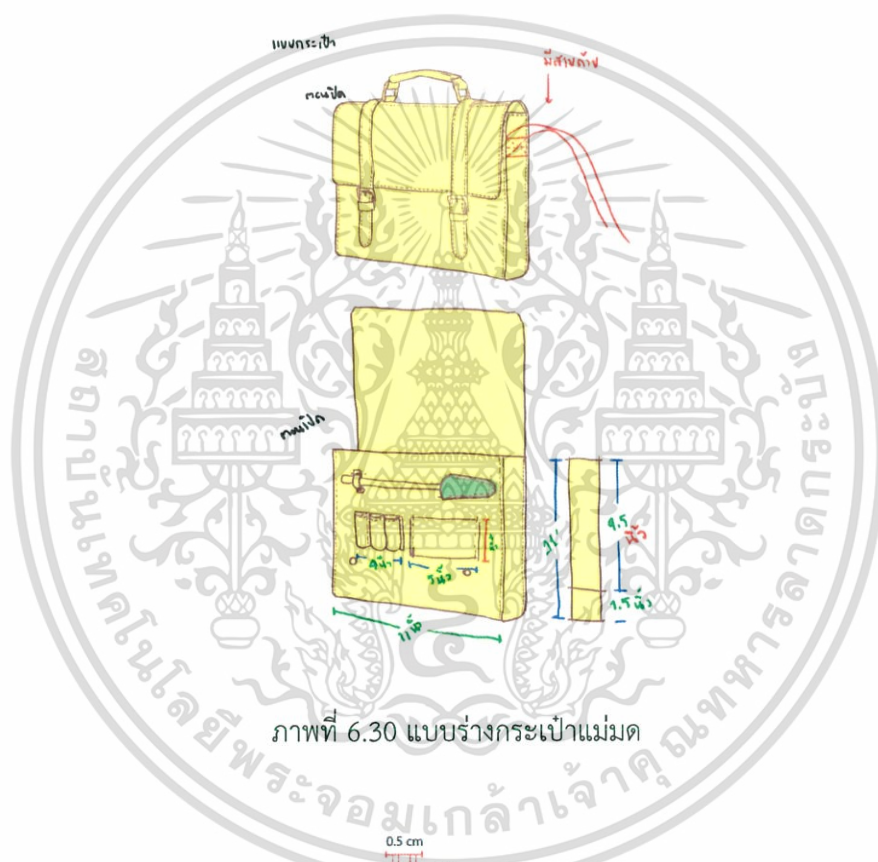
ภาพที่ 6.29 ภาพ Lay Out หนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

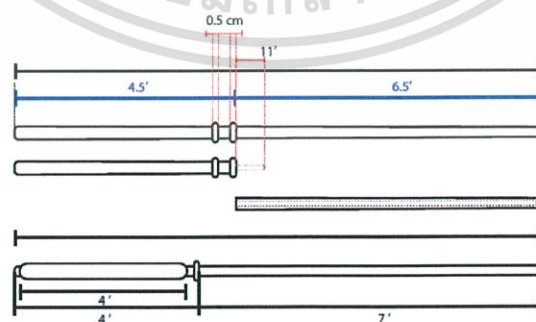
6.2.6 รูปเล่ม

เลือกใช้กระดาษ green offset 240 แกรมในการพิมพ์ ขนาดหนังสืออยู่ที่ 8x9.5 นิ้ว พิมพ์ด้วยระบบดิจิตอลปริ้นท์ และใช้วิธีการเย็บกึ่งปกแข็งไสกาว เพื่อจะได้สามารถเปิดเล่นได้ดี

6.2.7 Package Set

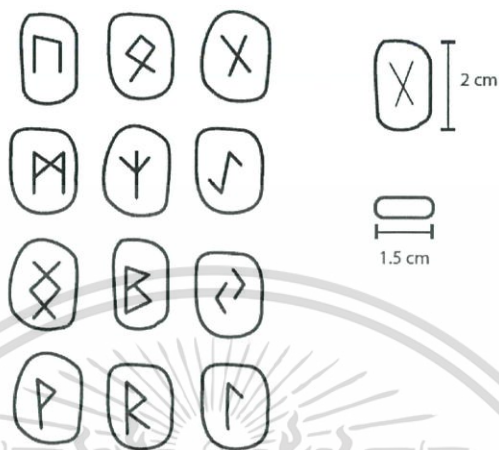


ภาพที่ 6.30 แบบร่างกระเป๋าแมมมด



ภาพที่ 6.31 แบบร่างไม้กายสิทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.32 แบบร่างหินรูน

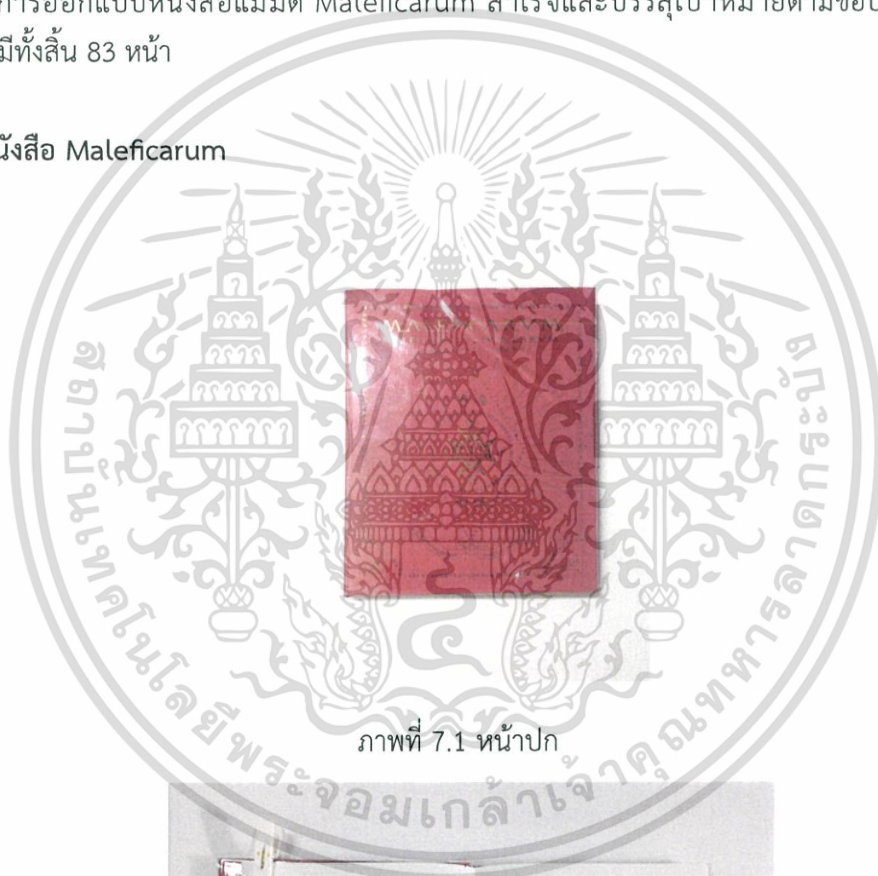
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

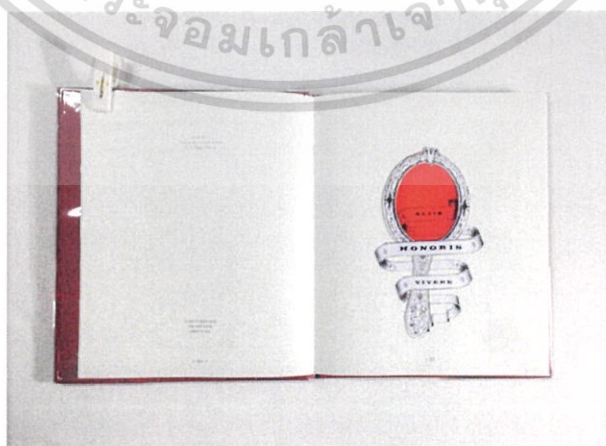
ผลงานสำเร็จ

การออกแบบหนังสือแม่มด Maleficarum สำเร็จและบรรจุเป้าหมายตามขอบเขตงานที่วางไว้ มีทั้งสิ้น 83 หน้า

7.1 หนังสือ Maleficarum



ภาพที่ 7.1 หน้าปก



ภาพที่ 7.2 ภาพหน้ากระจกพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.4 หน้าองค์ประกอบของงแมมมดในบทที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.5 หน้าประวัติศาสตร์แม่มดในบทที่ 2

ภาพที่ 7.6 หน้าโครงสร้างการกำเนิดแม่มดในบทที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.7 หน้าแผนที่แม่ดในบทที่ 3

ภาพที่ 7.8 ไม้กวาดจากบริษัทต่างๆในบทที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.9 หน้าแฟชั่นแมมดในบทที่ 5

ภาพที่ 7.10 หน้าการร่างคาถาในบทที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.11 หน้ากระบวนการสร้างคาถาในบทที่ 6

ภาพที่ 7.12 หน้า Application Form ในบทที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.13 หน้าปริศนาในบทที่ 8

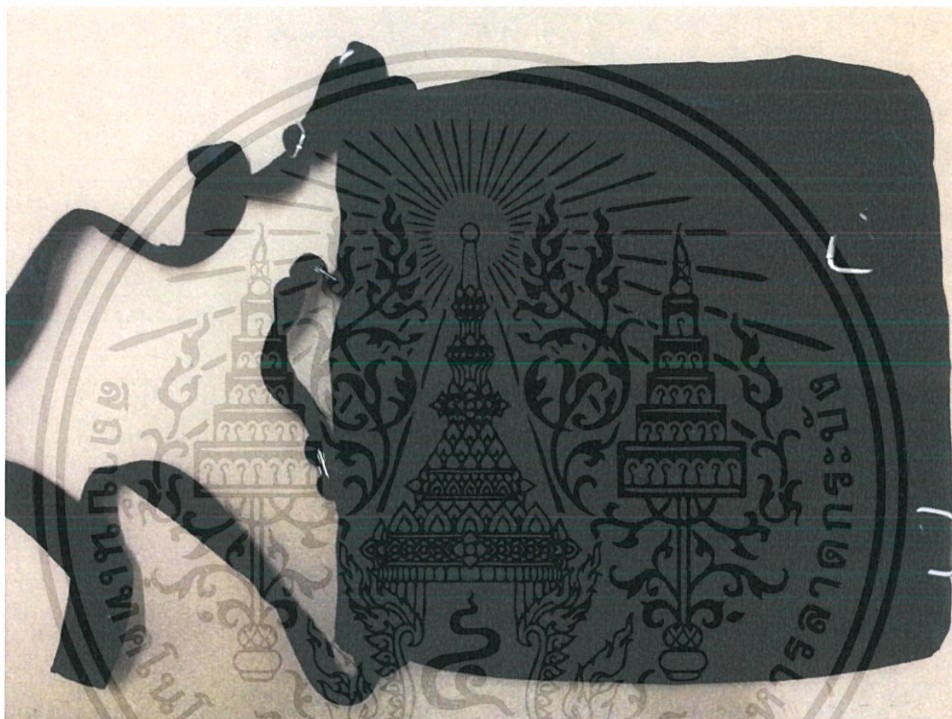
ภาพที่ 7.14 กระดานทำนาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 Package Set

Package กระเป๋าแม่สอดประกอบด้วย หนังสือ Maleficarum ไม้กายสิทธิ์ และกระเป๋าบรรจุหินรูน

7.2.1 กระเป๋าแม่สอด



ภาพที่ 7.15 กระเป๋าแม่สอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

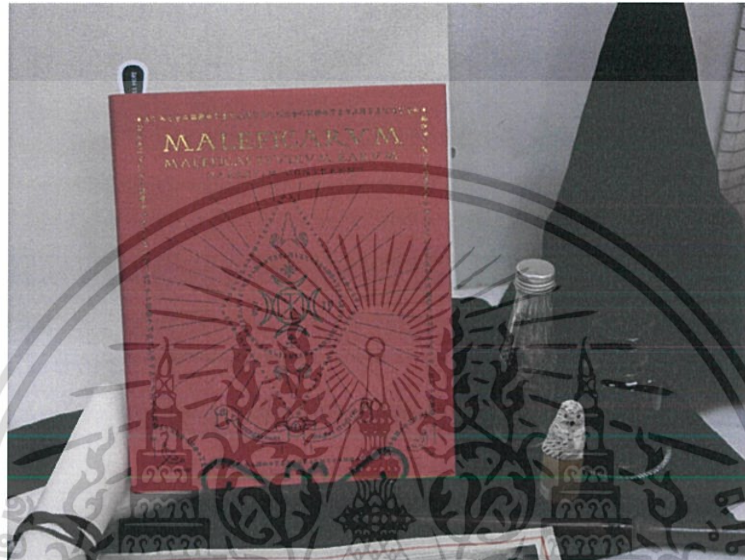
7.2.1 ไม้กายสิทธิ์



ภาพที่ 7.17 กระเป๋าบรรจุหินรูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ผลงานรวม



ภาพที่ 7.18 ภาพผลงานสำเร็จพร้อมกระเป๋ามะพร้าวและไม้กายสิทธิ์



ภาพที่ 7.19 ภาพผลงานสำเร็จพร้อมกระดานทำนาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

8.1 บทสรุป

การออกแบบหนังสือแม่มด Maleficarum สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตอบสนองการใช้งานที่ได้ตั้งเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ภาพลักษณ์ หรือกลุ่มเป้าหมาย แม้ในบางส่วนของงานจะยังบกพร่อง ไม่ได้แก้ไขมากเท่าที่ควร แต่โดยรวมแล้วก็สามารถสร้างหนังสือที่มันต์เสน่ห์ของเวทย์มนต์ ซึ่งประกอบไปด้วย Interactive มากมายออกมาได้สำเร็จ

8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการการออกแบบหนังสือแม่มด Maleficarum เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

8.2.1 ในตอนเริ่มต้นงานยังมีความสับสนว่าจะไปในทิศทางไหน เนื่องจากคำว่า “แม่มด” มีการพูดถึงในหลายประเด็น หลายแง่มุม และหลายรูปแบบ เนื่องจากเป็นหัวข้อที่จะตีให้กว้างก็ได้ แคบก็ได้ตราฟที่ 2 ที่เริ่มออกแบบเนื้อหา ได้ไปเจาะที่ “การล่าแม่มด” ซึ่งเป็นศัพท์แสลงในปัจจุบันเน้นการเสียดสีประชดประชันและโยงมาถึงเหตุการณ์ปัจจุบัน ผลที่ได้คือมันเกิดความสับสนและไม่มีเป้าหมายในการสื่อสาร เนื่องจากจุดประสงค์ในการทำหนังสือแม่มดครั้งแรกไม่ใช่ประเด็นนี้ อาจเรียกได้ว่าเป็นการหลงทางเลยก็ว่าได้

ซึ่งเมื่อย้อนกลับไปทีกลุ่มเป้าหมาย ทำให้สามารถกลับมาสร้างรูปแบบที่เหมาะสม และทิศทางการออกแบบที่ตรงประเด็นมากกว่า การระบุกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนจึงถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญช่วยให้สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบได้ง่ายขึ้น และชัดเจน

8.2.2 เนื่องจากต้องการสร้างรูปแบบกราฟิกที่สื่อถึงแม่มดและเวทย์มนต์ในรูปแบบที่แตกต่างจากการใช้เพียงแค่ภาพ หมวกปลายแหลม ค้างคาว ต้นไม้ไร้ใบ หรือ หม้อต้มยา แต่เปลี่ยนเป็นการใช้สัญลักษณ์โบราณมาทำให้ทันสมัย ตีความความเขยเป็นกราฟิกยุค 50 สร้างลักษณะนิสัยที่มีความเสรีให้กับกราฟิก ซึ่งดูเหมือนปกติแต่แปลก จึงได้ใช้การผสมผสานสิ่งต่างๆ ที่อาจจะไม่เข้ากัน ดูไม่มีเหตุผลหรือมีเหตุผลที่นำเหลือเชื่อมาจัดวางรวมกัน ทำให้หลายๆครั้งไม่สามารถคุมสมดุลของกราฟิกได้ การไม่สามารถทำให้งานกราฟิกภาพรวมออกมาลงตัวได้ เป็นอีกปัญหาหนึ่ง พบว่าการใช้เวลากับแต่ละส่วนให้มากๆ มองหลายๆครั้ง สามารถช่วยได้ เมื่อไม่โอเคกับแนวทางนี้ก็ลองปรับเป็นอีกแนวทางหนึ่ง ทำให้ได้ทดลองหลายๆ แนวทาง จนสามารถทำงานได้สำเร็จเป็นที่น่าพอใจได้

8.2.3 การสร้างความเป็นเวทย์มนต์ในทุกๆส่วนของหนังสือที่นี้ ถือเป็นเรื่องยากมาก หนังสือที่มีความเขยและมีตัวหนังสือเยอะอาจหลีกเลี่ยงคำว่า “น่าเบื่อ” ไปได้ยาก ทำอย่างไรถึงจะทำให้ผู้อ่านสัมผัสได้ถึงเวทย์มนต์ในทุกๆ ส่วนของหนังสือ ผู้อ่านเกิดความทึ่งและตะลึงในการรับสาร รวมถึงรับรู้ได้ด้วย

จิตสำนึกของผู้อ่านเองว่านี่แหละคือรูปแบบของแม่แมดจริงๆ การทำแบบนี้มีเหตุผลเพราะเป็นแม่แมด จึงต้องใช้เวลาในการค้นคว้า และตีความอย่างละเอียดซึ่งใช้เวลาค่อนข้างนาน

8.2.4 Maleficarum เป็นรูปแบบหนังสือตำราเรียนที่อัดแน่นไปด้วยเนื้อหาเพื่อการเรียนรู้วิชาแม่แมด คำว่าตำราก็มีความหมายในตัวของมันเองอยู่แล้วว่าข้อมูลต้องเยอะและชัดเจน แต่การจะมีเพียงตัวหนังสือก็เป็นอีกข้อด้อยหนึ่งที่จะลดความน่าสนใจในหนังสือ ภาพประกอบที่ใช้แทนการบรรยายจึงต้องมีเยอะไปด้วย เมื่อสรุปรวมแล้วจะเป็นงานที่มีสเกลค่อนข้างใหญ่ และโอกาสเกิดข้อผิดพลาดค่อนข้างสูงต้องวางแผนและแบ่งระยะเวลาให้ดี

และถึงแม้ว่าจะแบ่งเวลาไว้แล้ว ข้อจำกัดในเรื่องเวลาก็ทำให้การใช้เวลากับแบบร่างหรือสเก็ทที่มีค่อนข้างจำกัด ในบางส่วนของหนังสือจึงจำเป็นต้องวาดขึ้นมาสดๆ ไม่มีสเก็ท

8.2.5 ในขั้นตอนการผลิตจริง เช่น หน้าปกหนังสือในครั้งแรกจะต้องพิมพ์แบบพิเศษ (ปั๊มฟอยล์ทอง) นั้นราคาสูงมาก จึงต้องหาวิธีการอื่นมาทดแทน ไม่ได้เป็นไปตามต้องการที่ตั้งใจไว้ในตอนแรก

8.2.6 ในการทำ Interactive ต่างๆ ในหน้าหนังสือมีข้อจำกัดค่อนข้างมาก ไม่ว่าจะความหนาของลูกเล่นที่อาจทำให้หนังสือไม่สามารถปิดได้ หรือความหนักของลูกเล่นที่เสริมเข้าไปในกระดาษอาจทำให้หน้ากระดาษขาดหรือเกิดความเสียหายได้ง่าย ดังนั้นเราเขาให้เวลากับการทำ Mock Up ของหนังสือให้มากที่สุดหากเป็นไปได้

8.3 ข้อเสนอแนะ

8.3.1 ควรศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างละเอียด และทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ก่อนออกแบบ

8.3.2 การอ่าน มีส่วนช่วยในการกำหนดแนวทางการออกแบบได้อย่างมาก เมื่อไรก็ตามที่ไม่สามารถหาคำตอบ หรือคิดไอเดียได้ ขอให้อ่านคำตอบที่อยู่ในหนังสือที่เราอ่านมากมาย และยังใช้เป็นเหตุผลในการนำเสนอแบบร่างได้อีกด้วย

8.3.3 การวางแผนกำหนดขั้นตอน รวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาข้อมูล ทำแบบร่าง และทำงานจริง ควรทำอย่างละเอียด หากเป็นไปได้ให้กำหนดว่าในแต่ละสัปดาห์งานต้องเสร็จลุล่วงเท่าไร เพื่อจะได้เผื่อเวลาเอาไว้แก่ในงาน หรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้ทันเวลา

8.3.4 ขั้นตอน กระบวนการ หรือวิธีการผลิต เป็นสิ่งที่ต้องศึกษาอย่างถี่ถ้วน ตั้งแต่การเตรียมไฟล์ไปจนถึงการพิมพ์ผลิตผลงานจริง เป็นส่วนที่ต้องระมัดระวังอย่างมาก

8.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

8.4.1 ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนงาน

8.4.2 ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่จะต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่องที่ศึกษามากขึ้น

บรรณานุกรม

- เคนเนทแอล, เฟเตอร์. (2553). *มนุษย์โบราณ ภาค 1 กำเนิดมนุษย์และสังคมนักเก็บของป่า-ล่าสัตว์*. แปลโดย ดร.ธนิช เลิศชาญฤทธ์. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- สตีล, ดูกัลด์. (2549). *คัมภีร์พ่อมด*. แปลโดย อนุรักษ์ นครินทร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แพรวเยาวชน.
- ไฮฟิลด์, โรเจอร์. (2548). *วิทยาศาสตร์ในแฮร์รี่ พอตเตอร์*. แปลโดย อุกฤษณ์ มั่นคง. กรุงเทพฯ: นานามีบุ๊กส์พับลิเคชั่น.
- Alexander, Skye. (2015). *The Modern Witchcraft Spell Book: Your Complete Guide to Crafting and Casting Spells*. New York: Adams Media.
- Ashley, Leonard R.N. (2015). *The Complete Book of Spells, Curses and Magical Recipes*. New York: Skyhorse Publishing.
- Bruce-Mitford, Miranda. (2002). *The Illustrated Book of Signs & Symbols*. New York: LlewellynBooks.
- Dell, Christopher. (2016). *The Occult, Witchcraft & Magic*. London: Thames&Hudson Ltd.
- Eason, Cassandra. (2006). *A Practical Guide to Witchcraft and Magick Spells*. Foulsham: Foulsham Publishing.
- Gardner, Gerald B. (1970). *Witchcraft Today*. London: Rider and Company.
- Goff, Raoul. (2016). *Harry Potter the Artifact Vault*. London: HarperCollinsPublishers.
- Handford, Martin. (2007). *Where is Wally now?*. London: Walker Books.
- Huson, Paul. (1972). *Mastering Witchcraft Apractical Guide for Witches, Warlocks and Coven*. New York: Berkley Books.
- Johnstone, Michael. (2006). *The Ultimate Encycopedia of Spells*. London: Arcturus Publishing Limited.
- K, Amber and K, Azrael Arynn. (2010). *How to Become a Witch: The Path of Nature, Spirit & Magick*. New York: LlewellynBooks.
- Kraig, Donald Michael. (2002). *Modern magick*. New York: LlewellynBooks.
- Salisbury, Mark. (2016). *The Case of Beasts: Explore the film Waizardry of Fantastic Beasts and Where to find Them*. London: HarperCollinsPublishers.

