

การออกแบบหนังสือ Pop-up เกี่ยวกับภูติและนางฟ้ารอบโลก
POP-UP BOOKS DESIGN OF FAIRY AROUND THE WORLD



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือ Pop-up เกี่ยวกับภูติและนางฟ้ารอบโลก
POP-UP BOOKS DESIGN OF FAIRY AROUND THE WORLD



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....**เสาวภา พงษ์คุณากร**.....วันที่ **30 มิถุนายน 2563**
(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือ Pop-up เกี่ยวกับภูติและนางฟ้ารอบโลก POP-UP BOOKS DESIGN OF FAIRY AROUND THE WORLD
ชื่อ	นางสาวรมิตา ภาพสุนทร
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

บทคัดย่อ

Fairy ถือเป็นสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติชนิดหนึ่ง ที่มีตำนานเล่าขานมาอย่างยาวนาน โดยเริ่มต้นจากตำนานพื้นบ้านทางทวีปยุโรป Fairy ถูกอธิบายไว้ว่าเป็นเรื่องอภิปรัชญาเหนือธรรมชาติ และนำมาทศจรจรย์ โดยต้นกำเนิดของ Fairy ได้อธิบายไว้ว่า มีรูปร่างเหมือนมนุษย์ และมีเวทมนตร์รวมถึงพลังพิเศษต่างๆ และเมื่อมีการแพร่หลายของภาษา ลักษณะเหล่านั้นก็ถูกนำไปเปรียบเทียบกับสิ่งมีชีวิตในตำนานพื้นบ้านของประเทศนั้นๆ ทำให้แต่ละประเทศ มี Fairy ที่มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป แต่เมื่อเวลาผ่านไปนับวัน ลักษณะของ Fairy ก็เปลี่ยนไปผ่านสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนิทานสำหรับเด็ก หรือ Fairy Tale, นิยาย และภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้คนส่วนใหญ่เกิดภาพจำของ Fairy ในลักษณะของสิ่งมีชีวิตตัวเล็ก ที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ มีปีกบินได้ มีพลังวิเศษ และส่วนมากจะเป็นเพศหญิงที่มีรูปร่างสวยงาม ซึ่ง Fairy ในลักษณะนี้ เป็นลักษณะตามความนิยมในยุคอดีตเรียน ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของนิทานสำหรับเด็ก หรือ Fairy Tale นั้นเอง

โครงการนี้ได้ทำการออกแบบชุดหนังสือ pop-up ในชื่อ “เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายรอบโลก” ประกอบด้วยหนังสือ pop-up 2 เล่ม ได้แก่ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันตก 5 ประเทศ คือ อะบัทวา (แอฟริกาใต้), เอลฟ์ (เยอรมนี), บราวน์ (สกอตแลนด์), นิมฟ์ (กรีกโบราณ) และพิทซี (อังกฤษ) และเรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันออก 5 ประเทศ ได้แก่ นางมณีเมขลา (ไทย), นางอัปสร (อินเดีย), ญิน (ตะวันออกกลาง), วิลา (รัสเซีย) และ เพร (เปอร์เซีย) ซึ่งให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ Fairy สร้างความแตกต่างจากคำว่า Fairy ในความเข้าใจของคนทั่วไป โดยมุ่งเน้นสื่อสารกับเด็กในวัย 7-12 ปี ซึ่งอยู่ในวัยกำลังเรียนรู้ โดยทำสื่อ pop-up เพื่อทำให้หนังสือมีความน่าสนใจ และสร้างความทรงจำได้ดีกว่าหนังสือภาพประกอบทั่วไป โดยโครงการนี้ ยังศึกษาและนำเอาเทคนิค Paper-engineering และศิลปะวัฒนธรรมในแต่ละเทศ มาใช้ในการออกแบบให้ออกมาเป็นหนังสือที่น่าสนใจ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สำเร็จ ถ้าหากไม่มีทุกคนรอบข้างที่คอยใส่ใจ ให้กำลังใจและสนับสนุนเป็นอย่างดีตลอดจนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณครอบครัวที่อยู่ข้างๆ ให้แรงผลักดันเป็นอย่างดี ให้ความร่วมมือตั้งแต่เข้าเรียนปีแรกจนเรียนจบ ขอขอบคุณครุฑที่ปรึกษาที่คอยใส่ใจรายละเอียดต่างๆ ในงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็นของดิฉัน ให้คำแนะนำที่ดีและตรงไปตรงมา จนเป็นแรงกระตุ้นให้ขยันทำงานมากขึ้น ขอขอบคุณครูแดงที่คอยให้ความรู้ใหม่ๆ และคำแนะนำต่างๆ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ และช่วยประทับประคองงานให้สำเร็จออกมาได้ โดยเฉพาะในปีที่ Covid-19 ระบาดนี้ ทำให้เกิดความไม่สะดวกในหลายๆ ขั้นตอนของการทำงาน เพราะงานของดิฉันเป็นงานที่ไม่สามารถนำเสนอทางสื่อโซเชียลได้ อาจารย์ทุกท่านก็ได้แสดงถึงความห่วงใย และคอยช่วยเหลือโดยการช่วยกันหาร้านปรีนท์ให้งานของดิฉันสามารถเสร็จได้โดยสมบูรณ์ ดิฉันขอขอบคุณจากใจค่ะ

ขอขอบคุณครอบครัวของดิฉันที่เป็นกำลังใจที่ดีที่สุดในทุกสถานการณ์ เป็น support ที่อบอุ่นและอยู่เคียงข้างเสมอ แม้ว่าดิฉันจะขอความช่วยเหลือมากหรือน้อยเพียงใดก็ไม่เคยเกี่ยงที่จะทำ ให้ ขอขอบคุณคุณพ่อที่ช่วยเหลือทุกขั้นตอน ตั้งแต่ตัดกระดาษ หรือขับรถพาไปส่ง ชื่อของที่ต่างๆ ช่วยถ่ายรูป จนถึงช่วยประกอบงาน ขอขอบคุณคุณแม่ที่คอยขับรถไปรับงานที่ร้านปรีนท์ให้ทุกวันทั้งสัปดาห์ แม้ว่าจะเป็นงานปรีนท์น้อยหรือเยอะ เพื่อให้เราประหยัดเวลาในการทำงานมากที่สุด โดยทั้งหมดนี้พวกท่านหวังให้งานของดิฉันเสร็จออกมาดีที่สุด ทำให้เราผ่านโปรเจกต์นี้ไปได้ในที่สุด ขอขอบคุณที่ทำให้เรามีวันนี้ และขอบคุณที่เป็นพื้นที่ที่ภูมิใจและยินดีในความสำเร็จของเรา ขอขอบคุณค่ะ

ขอขอบคุณ เจน มินนี่ และเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยคุยกันและให้กำลังใจกันระหว่างทำงาน และคอยให้ความช่วยเหลือเรามาตลอด ช่วยคิด ขอขอบคุณที่ผ่านวันแย่ๆ มาด้วยกัน ให้กำลังใจทำให้เราทำงานจนสำเร็จ ขอขอบคุณเจช ที่มาช่วยตัดกระดาษเพื่อใช้ในการประกอบงาน อาจจะมีผิดพลาด ตัดผิด ตัดเบี้ยวไปบ้าง แต่ก็สามารถช่วยได้อย่างมาก

ดิฉันจะไม่อาจทำศิลปนิพนธ์นี้ให้สำเร็จได้หากไม่ได้รับน้ำใจ การช่วยเหลือจากบุคคลต่างๆ ที่กล่าวมาทั้งกล่าวชื่อและไม่ได้กล่าวชื่อมาข้างต้น ขอขอบคุณทุกประสบการณ์ทั้งในด้านบวกและลบ ปัญหาต่างๆ สอนให้ได้รู้จักรับมือ คิดไตร่ตรองวิธีแก้ปัญหาและเป็นบทเรียนไว้ใช้ในครั้งต่อไป

สารบัญ		หน้า
บทคัดย่อ.....		ก
กิตติกรรมประกาศ.....		ข
สารบัญ.....		ค
สารบัญภาพ.....		จ
บทที่		
1	บทนำ.....	1
	1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
	1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
	1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
	1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2	Fairy.....	4
	2.1 ความหมายและนิยามของ Fairy.....	4
	2.2 Fairy ในประเทศและวัฒนธรรมต่างๆ.....	5
	2.3 ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ Fairy ในประเทศต่างๆ.....	20
3	การออกแบบหนังสือ Pop-up.....	26
	3.1 ความหมายของหนังสือ Pop-up.....	26
	3.2 หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพสามมิติ.....	27
	3.3 หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก.....	29
	3.4 ส่วนประกอบของหนังสือ Pop-up.....	30
4	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	31
	4.1 Pop-up Book Design	31
	4.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	31
	4.3 แนวคิดในการเรียบเรียงเนื้อหา.....	31
	4.4 แนวคิดในการออกแบบภาพประกอบภายในเล่ม.....	34
	4.5 สรุปขอบเขตงาน.....	35
5	การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	36
	5.1 การออกแบบ.....	36
	5.2 Character Design.....	38
	5.3 Pop-up Book และ Boxset.....	40
6	ผลงานสำเร็จ.....	45
	6.1 Boxset เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายรอบโลก.....	45

บทที่	หน้า
6.2 หนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันออก.....	46
6.3 หนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันตก.....	50
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	56
7.1 บทสรุป.....	56
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	56
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	57
7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	57
บรรณานุกรม.....	58
ประวัติผู้วิจัย.....	59



สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1	อะบัตวา..... 5
2.2	พิกซี..... 6
2.3	ลักษณะของเอลฟ์สว่าง..... 8
2.4	ลักษณะของเอลฟ์ตามการตีความสมัยใหม่..... 8
2.5	บรารนี่..... 9
2.6	บรารนี่และของตอบแทนหลังจากการทำงานบ้าน..... 10
2.7	Napaea นิมฟ์แห่งขุนเขาและหุบเขา..... 11
2.8	Helead หรือ Protamides นิมฟ์แห่งบึงน้ำ..... 12
2.9	นางมณีเมขลา..... 12
2.10	รามสูรไล่ล่านางมณีเมขลาจนทำให้เกิดฟ้าผ่า..... 13
2.11	นางมณีเมขลาช่วยเหลือพระมหาราชก..... 13
2.12	นางอัปสรที่ปราสาทนครวัด ประเทศกัมพูชา..... 14
2.13	Pozemne Vile วิลลาที่อาศัยอยู่บนพื้นโลกและป่าเขา..... 15
2.14	เหล่าวิลลาขณะตื่นเป็นวงกลม..... 16
2.15	Djinn เมื่อออกมาจากตะเกียงวิเศษ..... 17
2.16	ตะเกียงวิเศษ..... 18
2.17	Peri ตามความเชื่อของชาวเปอร์เซีย และ รูปปั้น Peri at gate Paradise..... 19
2.18	Celtic Art Sample..... 20
2.19	จิตรกรรมกรีกโบราณบนแจกัน..... 21
2.20	ผ้าลายสก็อต..... 22
2.21	ลายพิมพ์ชนเผ่าแอฟริกา..... 22
2.22	การเขียนลายเสนนำลงบนผิวหนัง..... 23
2.23	ลายอาหรับบนกำแพงโบสถ์ Meidan Imam ประเทศอิหร่าน..... 24
2.24	กระจิงแบบต่างๆ..... 24
2.25	ภาชนะที่ทำสีโดยใช้เทคนิค Khokhloma..... 25
3.1	ตัวอย่างหนังสือภาพสามมิติ (Pop-up)..... 26
3.2	ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกางมุม 90 องศา แนวนอน..... 27
3.3	ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกางมุม 90 องศา แนวตั้ง..... 27
3.4	ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกางมุม 180 องศา..... 27
3.5	การทำชิ้นงานสามมิติ (Pop – Up) พักรูปตัว V อย่างง่าย..... 28

ภาพที่	หน้า
3.6 ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกาง 360 องศา.....	28
4.1 ตัวอย่างหนังสือพร้อม Boxset.....	32
4.2 ตัวอย่างหนังสือ Pop-up ที่ไม่มีส่วนขยาย.....	33
4.3 ตัวอย่างหนังสือ Pop-up ที่มีส่วนขยาย.....	33
4.4 Digital Art.....	34
4.5 Vector Art.....	34
5.1 sketch layout และ Paper-engineering.....	36
5.2 sketch layout และ Paper-engineering.....	37
5.3 Mock up ของหน้าต่างๆ.....	37
5.4 Character Sketch.....	38
5.5 Character Sketch แบบลงสี Fairy ฝั่งตะวันตก.....	39
5.6 Character Sketch แบบลงสี Fairy ฝั่งตะวันออก.....	39
5.7 ทำ Art Work ภาพประกอบ Element และส่วนประกอบของ Pop-up.....	40
5.8 ทำ Print Test ครั้งที่ 1 ประกอบ Pop-up เพื่อทดลองทำ mock up และหาจุดบกพร่อง.....	41
5.9 ปรับเปลี่ยนแก้ไข element ต่างๆ และภาพประกอบที่ผิดพลาด.....	41
5.10 ทำ Mock Up ขึ้นใหม่บางหน้าเพื่อปรับเปลี่ยนรูป Pop-up ที่ผิดพลาด.....	41
5.11 Layout จริงทุกหน้ารวมกันของเล่ม Fairy ในเทพนิยายตะวันตก.....	42
5.12 Layout จริงทุกหน้ารวมกันของเล่ม Fairy ในเทพนิยายตะวันออก.....	42
5.13 ทำ Print Test ครั้งที่ 2 หลังจากแก้ไข และประกอบ Pop-up ขึ้นมาทุกหน้า.....	43
5.14 ประกอบทุกหน้ารวมกันให้เป็นเล่ม และประกอบร่วมกับหน้าปก.....	43
5.15 ทำ Art Work สำหรับกล่อง Boxset.....	44
5.16 ประกอบกล่อง Boxset	44
6.1 Boxset มุมด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง.....	45
6.2 วิธีการใส่หนังสือใน Boxse	45
6.3 หน้าปกหนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันออก.....	46
6.4 หน้าปกหน้าว่าด้วยเรื่องความเป็นมาและนิยามของ Fairy (ปกในและหน้าที่ 1).....	46
6.5 เรื่องเล่าของนางมณีเมขลา Fairy ของประเทศไทย (หน้าที่ 2-3).....	47
6.6 เรื่องเล่าของนางอัปสร Fairy ของประเทศอินเดีย (หน้าที่ 4-5).....	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
6.7 เรื่องเล่าของเพริ (Peri) Fairy ประเทศเปอร์เซีย (หน้าที่ 6-7).....	48
6.8 เรื่องเล่าของญิน (Djinn) Fairy ของประเทศแถบตะวันออกกลาง (หน้าที่ 8-9).....	48
6.9 เรื่องเล่าของญิน (Djinn) Fairy ของประเทศแถบตะวันออกกลาง (หน้าที่ 8-9).....	49
6.10 เรื่องเล่าของวิลลา (Vila) Fairy ของประเทศรัสเซีย (หน้าที่ 10-11).....	49
6.11 เรื่องเล่าของวิลลา (Vila) Fairy ของประเทศรัสเซีย (หน้าที่ 10-11).....	50
6.12 หน้าปกหนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันตก.....	50
6.13 หน้าบทนำ ว่าด้วยเรื่องความเป็นมาและนิยามของ Fairy (ปกในและหน้า ที่ 1).....	51
6.14 เรื่องเล่าของพิกซี (Pixie) Fairy ของประเทศอังกฤษ (หน้าที่ 2-3).....	51
6.15 เรื่องเล่าของนิมฟ์ (Nymph) Fairy ของประเทศกรีซ (กรีกโบราณ) (หน้าที่ 4-5).....	52
6.16 เรื่องเล่าของนิมฟ์ (Nymph) Fairy ของประเทศกรีซ (กรีกโบราณ) (หน้าที่ 4-5).....	52
6.17 เรื่องเล่าของเอลฟ์ (Elf) Fairy ของประเทศเยอรมัน (หน้าที่ 6-7).....	53
6.18 เรื่องเล่าของเอลฟ์ (Elf) Fairy ของประเทศเยอรมัน (หน้าที่ 6-7).....	53
6.19 เรื่องเล่าของบราวน์ (Brownie) Fairy ของประเทศสกอตแลนด์ (หน้าที่ 8-9).....	54
6.20 เรื่องเล่าของบราวน์ (Brownie) Fairy ของประเทศสกอตแลนด์ (หน้าที่ 8-9).....	54
6.21 เรื่องเล่าของอะบัตวา (Abatwa) Fairy ของประเทศแถบแอฟริกาใต้ (หน้าที่ 10-11)	55
6.22 เรื่องเล่าของอะบัตวา (Abatwa) Fairy ของประเทศแถบแอฟริกาใต้ (หน้าที่ 10-11).....	55

๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

Fairy ในภาษาไทยหมายถึง นางฟ้า เทพยาคา หรือเทพธิดา แต่ในความเป็นจริงแล้ว Fairy เป็นคำที่ถูกใช้เพื่อเรียกสิ่งมีชีวิตลึกลับหลากหลายรูปแบบทั่วโลก ซึ่งแต่ละตัวหรือชนิดจะมีรูปร่าง ลักษณะภายนอก และบทบาทต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับความเชื่อของแต่ละประเทศ วิธีการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ โดยคนส่วนใหญ่เมื่อพูดถึง Fairy มักคิดภาพถึง สิ่งมีชีวิตตัวเล็ก ที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ มีปีกบินได้ มีพลังวิเศษ และส่วนมากจะเป็นเพศหญิงที่มีรูปร่างสวยงาม ซึ่งเป็นผลจากการได้รับสื่อต่างๆ ทั้งจากทางภาพยนตร์ นิยาย หรือนิทานสำหรับเด็ก

Fairy เป็นสิ่งมีชีวิตที่มักปรากฏให้เห็นได้บ่อยในหนังสือหรือนิทานเด็ก (Fairy Tale) ซึ่ง Fairy มักจะถูกถ่ายทอดออกมาเพื่อสื่อถึงความดี ความสวยงาม ความน่าอัศจรรย์ใจ แต่ในความเป็นจริงแล้ว Fairy นั้นมีความหลากหลายมากกว่านั้นมาก ทั้งทางลักษณะนิสัย หรือรูปร่างต่างๆ จึงนำมาสู่การทำหนังสือภาพประกอบ pop-up ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับ Fairy ทั่วโลก ซึ่งหนังสือภาพประกอบ pop-up มีความเหมาะสมในการเล่าเรื่อง ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะสำหรับเด็ก ทำให้เกิดภาพจำได้ง่าย และยังเหมาะกับการเรียนรู้ ศึกษาค้นคว้า สำหรับผู้ที่สนใจเกี่ยวกับ Fairy อีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาเรื่องราวของภูติและนางฟ้า (Fairy) ของประเทศต่างๆ รวมทั้งศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศเหล่านั้น เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิก
2. ศึกษาการออกแบบกลไกกระดาษ Paper Engineering และการออกแบบภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ใช้ทักษะการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ ออกแบบหนังสือ pop-up เกี่ยวกับภูติและนางฟ้า (Fairy) ของประเทศต่างๆรอบโลก เพื่อให้ความรู้และสร้างความน่าสนใจ โดยการสร้างมิติและการเคลื่อนไหว

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. หนังสือ Pop-up เกี่ยวกับภูติและนางฟ้า (Fairy) จำนวน 2 เล่ม ได้แก่

- Fairy ในเทพนิยายตะวันตก ประกอบด้วย

- บทนำเกี่ยวกับนิยามของ Fairy และ Fairy ในความเข้าใจของบุคคลทั่วไป
- เรื่องราวของภูติและนางฟ้า (Fairy) ของ 5 ประเทศ ได้แก่

1. ออบีทวา ประเทศแอฟริกาใต้
2. เอลฟ์ ประเทศเยอรมนี
3. บราวน์ ประเทศสก๊อตแลนด์
4. นิมฟ์ ประเทศกรีซ (กรีกโบราณ)
5. พิกซี ประเทศอังกฤษ

- Fairy ในเทพนิยายตะวันออก ประกอบด้วย

- บทนำเกี่ยวกับนิยามของ Fairy และ Fairy ในความเข้าใจของบุคคลทั่วไป
- เรื่องราวของภูติและนางฟ้า (Fairy) ของ 5 ประเทศ ได้แก่

1. นางมณีเมขลา ประเทศไทย
2. นางอัสร่า ประเทศอินเดีย
3. เพรี่ ประเทศเปอร์เซีย
4. วิลา ประเทศรัสเซีย
5. ญิน ประเทศแถบตะวันออกกลาง

2. กล่อง Box Set สำหรับหนังสือทั้งสองเล่ม

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นคว้า

- 1.1 หาข้อมูลเกี่ยวกับภูติและนางฟ้า (Fairy) ของประเทศต่างๆ ทั่วโลก โดยคัดเลือก มา 10 ประเทศ
- 1.2 ศึกษาศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ เหล่านั้น
- 1.3 ศึกษาเทคนิค pop-up / paper-engineering

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 สรุปเนื้อหาและลำดับการเล่าเรื่อง
 - 2.2 วางแนวทางการออกแบบภาพประกอบ
3. ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง
 - 3.1 จัดวาง layout
 - 3.2 จัดทำภาพประกอบและใส่เนื้อหาของแต่ละหน้า
 - 3.3 ทำ mock up ในส่วน paper-engineering
4. ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

Fairy

2.1 ความหมายและนิยามของ Fairy

Fairy เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของการเรียกสิ่งมีชีวิตจำพวกหนึ่งว่า Fairy โดยปรากฏอยู่ในตำนานพื้นบ้านของยุโรป โดยเฉพาะจาก เคลติก (Celtic), สลาวิก (Slavic), ฝรั่งเศส เยอรมัน และอังกฤษ โดย Fairy ถูกอธิบายว่าเป็นเรื่องอภิปรชญาเหนือธรรมชาติ และนามหัต้ศจรรย

Fairy แปลเป็นภาษาไทยอย่างตรงตัวว่า นางฟ้า เทพยาดา หรือเทพธิดา แต่ในความหมายตามภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต้นกำเนิดของคำนี้ ได้นิยามไว้หลากหลายรูปแบบ แต่โดยรวมแล้ว สามารถนิยามได้ว่า Fairy หมายถึง สิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์ใจ ตามความเชื่อพื้นบ้านของถิ่นใดถิ่นหนึ่ง มักมีรูปร่างเหมือนคน มีเวทมนตร์ รวมถึงพลังพิเศษต่างๆ Fairy ขนาดเล็กปรากฏอยู่ในหลายตำนาน โดยมีขนาดเล็กสุดคือเล็กกว่ามด จนถึงตัวเท่ามนุษย์ในวัยทารก ด้วยขนาดที่เล็กนี้ จึงเชื่อว่าเกิดจากพลังวิเศษที่มี ไม่ใช่รูปร่างที่แท้จริงของพวกมัน Fairy ขนาดเล็กบางตัวก็สามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวเองได้ กระทั่งเลียนแบบให้เหมือนมนุษย์ก็ได้ ในตำนานของออร์คนี (Orkney) เชื่อว่า Fairy มีขนาดตัวที่เล็ก มักแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีเทา หรือบางครั้งก็ใส่ชุดเกราะ ในบางตำนานกล่าวว่า Fairy มีตาสีเขียว มีร่องเท้าใส่หรือเปลือยเท้าก็มี ส่วน Fairy ที่มีปีก ไม่มีปรากฏในตำนานช่วงแรก Fairy มักบินได้ด้วยพลังเวทมนตร์ แต่ปีกเริ่มมาปรากฏในช่วงวิคตอเรียน โดยเริ่มจากปีกของนก จนผิตเพี้ยนไปตามความเชื่อ เปลี่ยนเป็นปีกแมลงปอ และปีกของผีเสื้อตามกาลเวลา

แต่ในการใช้คำว่า Fairy ในบริบทที่แตกต่างกัน ก็สามารถทำให้คำว่า Fairy เปลี่ยนความหมายไปได้ ในบางครั้ง Fairy ถูกใช้ในการอธิบายถึงสิ่งมีชีวิตที่มีเวทมนตร์ ซึ่งรวมถึงตัวโนมส์หรือก๊อบลินด้วย แต่ในบางครั้ง ก็ถูกใช้เรียกเพียงสิ่งมีชีวิตเฉพาะ ที่มีลักษณะประณีตอ่อนช้อย และสวยงาม อย่างเช่นตัวสไปรท์ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า คำว่า Fairy นั้นมีความหมายกว้างขวาง และถูกใช้อย่างแพร่หลาย จนเกิดความผิตเพี้ยนไปบ้างในบางครั้ง

2.2 Fairy ในประเทศและวัฒนธรรมต่างๆ

2.2.1 Fairy ในประเทศและวัฒนธรรมฝั่งตะวันตก

1. Abatwa (แอฟริกาใต้)

อะบัทวา เป็นสิ่งมีชีวิตจำพวกแอฟริกัน ซึ่งเชื่อว่ามีขนาดเล็กที่สุดในเหล่าบรรดานางฟ้าทั่วโลก อะบัทวาเป็นแอฟริกันตามความเชื่อของชาวแอฟริกาตอนใต้

ลักษณะของอะบัทวา

อะบัทวามีลักษณะคล้ายกับคน แต่มีขนาดเล็กมาก จนถูกเรียกว่าเป็นสิ่งมีชีวิตรูปร่างคล้ายคนที่ตัวเล็กที่สุดในโลก มีความสูงประมาณครึ่งนิ้ว มักแต่งตัวเหมือนกับคนชนเผ่าแอฟริกา และเพราะว่าขนาดของมัน ทำให้มันเดินทางไปไหนมาไหนยากลำบากมาก จึงต้องใช้มดเป็นยานพาหนะเดินทาง จึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างอะบัทวา และเหล่ามดเป็นเหมือนครอบครัว อาศัยอยู่ด้วยกันตลอดเวลา โดยอะบัทวา จะทำหน้าที่ช่วยมดในการหาและสะสมอาหารเพื่อเก็บไว้หน้าหนาวที่หาอาหารยาก จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่า ผู้นำของ อะบัทวา คนแรกจะเป็นผู้หญิง เช่นเดียวกับที่มดมีพญามดเป็นผู้นำของพวกมัน



ภาพที่ 2.1 อะบัทวา

ที่มา : <https://mythology.wikia.org/wiki/Abatwa>

หน้าที่นิสัยของอะบัทวา

โดยธรรมชาติแล้ว อะบัทวามีนิสัยขี้อาย มักอยู่รวมกันเป็นกลุ่มในที่ลับๆ ที่ไม่มีใครหาพบ แต่ก็ยังมีบางครั้งที่พวกเขาจะปรากฏตัวออกมาให้มนุษย์ได้เห็น โดยเฉพาะกับเด็กเล็กเหล่าผู้มีเวทมนตร์ และผู้หญิงที่ตั้งครรภ์ และกล่าวกันว่า ถ้าหญิงที่มีอายุครรภ์ 7 เดือนได้พบเห็นตัวอะบัทวา ลูกของหญิงผู้นั้นจะเป็นลูกชาย

แม้ว่าด้วยขนาดที่เล็กมากของอะบัทวาไม่ใช่เรื่องแปลกเมื่อเทียบกับนางฟ้าตัวอื่นๆ แต่พวกเขาอ่อนไหวเกี่ยวกับเรื่องนี้จนกลายเป็นจุดด้อยถ้าใครพูดถึงหรือเยาะเย้ยเกี่ยวกับ

ขนาดของพวกเขา ระบุว่า จะจู่โจมพวกเขาจนตายด้วยธนูอาบยาพิษ ซึ่งเป็นหนึ่งในอุปกรณ์ต่อสู้ ตามตำนานพื้นบ้านเล่าว่า ถ้ามีผู้ใดที่บังเอิญเจอ abatwa ระหว่างทาง แล้วโดนถามว่า เห็นพวกเขาตั้งแต่ตอนไหน ผู้นั้นต้องตอบว่าเห็นตั้งแต่ไกลแล้ว แต่ถ้าตอบว่าเพิ่งมาเห็นตอนที่เจอกัน abatwa จะตามไล่ล่าผู้นั้นทันที

2. Pixie (อังกฤษ)

พิกซีหรือ Pixie เป็นสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติหรือแฟรี่ชนิดหนึ่งตามความเชื่อของชาวอังกฤษ ซึ่งมีรากฐานความเชื่อมาจากวัฒนธรรมเคลต์หรือ Celtic ซึ่งพิกซีนี้ มีลักษณะใกล้เคียงหรือแทบจะเหมือนกับแฟรี่ในความเข้าใจของคนทั่วไป คือมีขนาดเล็ก และมีปีกบินได้เหมือน Tinkerbell ในเรื่อง Peter Pan ซึ่งถูกอธิบายไว้ว่าเป็นพิกซีเช่นเดียวกัน

ลักษณะของพิกซี

พิกซีเป็นแฟรี่ที่มีขนาดเล็ก มีขนาดไม่เกิน 1 ฟุต หรือบางตำนานที่พบก็บอกว่ามีขนาดไม่เกินฝ่ามือหรือ 15 เซนติเมตรเท่านั้น มีทั้งเพศหญิงและเพศชาย พิกซีมีลักษณะเหมือนเด็กวัยรุ่นอายุประมาณ 12 ปีตลอดชีวิตของพวกเขา มีปีกบินได้ และปีกมีลักษณะคล้ายปีกของผีเสื้อ มีหูแหลม ผมหงอก (red head) นัยน์ตาสีเขียว เนื่องจากพิกซีมีลักษณะคล้ายเด็กวัยรุ่น นิยายของพิกซีจึงมีความสนุกสนาน และชอบกลั่นแกล้งหญิงสาวและนำนักเดินทางให้หลงทาง



ภาพที่ 2.2 พิกซี

ที่มา : <https://www.flickr.com/photos/julykus/5683615085/>

ความสามารถของพิกซี

ตามตำนานกล่าวว่าพิกซีเกิดจากวิญญาณบริสุทธิ์ชั้นสูงของธรรมชาติ อาทิเช่น จิตวิญญาณแห่งลม สามารถขยายหรือลดขนาดของตัวเองได้ และมีพรที่แฝงมากับตัวในด้านโชค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลาภและความมั่งคั่ง จึงมักมีมนุษย์หวังจะใช้พรที่พวกพิทชีมีมาครอบครอง โดยการกักขังไว้ในกรงเล็กๆ พวกเขาเหล่านั้นจะได้มีโชค แต่น่าเสียดายที่วิธีนี้ไม่ได้ผลแถมยังส่งผลร้ายตามมาแก่ผู้ที่จับพิทชีมาขังไว้ด้วยซ้ำ มีเพียงผู้ที่พิทชียอมรับว่าเป็นเพื่อนและให้ความไว้วางใจแล้วเท่านั้น ถึงจะได้รับผลของพรอันนี้ ผู้ที่ดูแลพวกพิทชีเป็นอย่างดีจะได้รับความรักจากพวกเขาพร้อมกับความโชคดีและความมั่งคั่งตามมา

ที่อยู่อาศัยของพิทชี

พิทชีนั้นมีลักษณะคล้ายกับมนุษย์มาก จึงต้องอาศัยอยู่ร่วมกันเพื่อพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน พิทชีมักอาศัยอยู่กันเป็นหมู่ มีอาณาจักร มีดินแดนเป็นของตัวเอง แหล่งอาศัยของพวกพิทชีจะเป็นตามแหล่งธรรมชาติ เช่น ป่าเขา ลำธาร

หน้าที่ของพิทชี

พิทชีแต่ละตัวในดินแดนนั้นๆ จะมีหน้าที่ต่างกันออกไป เช่น บางตัวอาจจะต้องหาเสบียงอาหารมาให้พวกพ้อง หรือดูแลความปลอดภัย จนกระทั่งมีหมอ มีคนทำอาหารเหมือนสังคมมนุษย์ แต่หน้าที่สำคัญอีกอย่าง คือมีส่วนช่วยในการเปลี่ยนฤดูต่างๆ จากฤดูหนาวเป็นฤดูใบไม้ผลิ เหล่าพิทชีจะคอยเปลี่ยนสีของใบไม้ให้เข้ากับฤดูนั้นๆ คอยดูแลพวกสรรพสัตว์ให้ออกมาจากจำศีล เพื่อต้อนรับฤดูใบไม้ผลิใหม่

3. Elf (เอลฟ์)

เอลฟ์ (Elf) คือสิ่งมีชีวิตอมมนุษย์ในตำนานนอร์สและตำนานปรัมปราในกลุ่มประเทศเจอร์เมนิก เช่น เยอรมัน เอลฟ์มักจะเป็นแฟรี่เผ่าพันธุ์หนึ่งที่ถูกพูดถึงเสมอเมื่อเป็นเรื่องตำนานเกี่ยวกับชนเผ่าลึกลับของชาวตะวันตก จนถูกนำไปสร้างภาพยนตร์หลายเรื่อง โดยบทบาทของเอลฟ์โด่งดังมากในภาพยนตร์เรื่อง Lord of The Ring

ตำนานของเอลฟ์

กล่าวกันว่าเอลฟ์ คือ ชนเผ่าที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและเทพแห่งความอุดมสมบูรณ์ ภาพวาดของชนเหล่านี้มักเป็นมนุษย์ทั้งชายและหญิงที่แลดูอ่อนเยาว์และงดงาม อาศัยอยู่ในป่า ในถ้ำ ใต้พื้นดิน หรือตามบ่อน้ำและตาน้ำพุ มักเชื่อกันว่าพวกเขามีชีวิตยืนยาวมากหรืออาจเป็นอมตะ รวมทั้งมีพลังเวทมนตร์วิเศษโดยเอลฟ์ของชาวยุโรปเหนือจะแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งเรียกว่า “เอลฟ์สว่าง” กับอีกกลุ่มเรียกว่า “เอลฟ์มืด” ซึ่งพวกเอลฟ์มืดจะอยู่ใต้ดินและมีความชำนาญด้านโลหะ

หลังจากยุคที่มีการเผยแพร่ศาสนาคริสต์ในยุโรป ความเชื่อโบราณเกี่ยวกับเทพเจ้าหลายองค์ รวมทั้งสิ่งมีชีวิตในตำนานเก่าๆ หลายอย่างก็สาบสูญไป หรือถูกลดบทบาทลงในที่สุด จากสิ่งมีชีวิตทรงปัญญาที่แสนสง่า ก็กลายมาเป็นภูติจิวแสนชนคอยกลั่นแกล้งคน หรือนางฟ้าตัวจิ๋วที่คอยให้โชคให้พรเล็กๆ น้อยๆ หรือจะค้นหาที่สุดก็เป็นเหล่าเอลฟ์ที่ช่วยซานต้าเตรียมของขวัญให้เด็กๆ ในวันคริสมาสต์นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะของเอลฟ์

เอลฟ์สว่าง จะมีรูปร่างคล้ายคลึงกับมนุษย์ มีความสวยงามทั้งชายหญิง อาวุธที่เหล่าเอลฟ์ใช้กันโดยส่วนมากจะเป็นธนู แต่บางพวกก็จะใช้ดาบซึ่งเป็นส่วนน้อย กล่าวว่ายเอลฟ์จำพวกนี้เกิดจากฝีมือของทวยเทพ หรือเทพเป็นผู้สร้าง รวมถึงได้พรจากทวยเทพเพราะเอลฟ์ประเภทนี้มีความใกล้ชิดกับพระเจ้า เอลฟ์ประเภทนี้จะทรงภูมิ มีปัญญาเฉียบแหลม ใช้เวทย์มนตร์ได้ และมีชีวิตที่เกือบจะเป็นอมตะนิรันดร์ เอลฟ์มีดี ถูกระบุว่ามึลักษณะคล้ายคนแคระ เนื่องจากมีร่างกายที่เล็ก หรือในบางครั้งอาจจะดูเหมือนสัตว์ แสงแดดสำหรับพวกเอลฟ์มีดีถือเป็นสิ่งมีพิษมีภัย เพราะจะทำให้มันทรมาณและกลายเป็นหินได้



ภาพที่ 2.3 ลักษณะของเอลฟ์สว่าง

ที่มา : <https://screenrant.com/lotr-elves-facts-left-out-movies/>



ภาพที่ 2.4 ลักษณะของเอลฟ์ตามการตีความสมัยใหม่

ที่มา : <https://www.pinterest.ru/pin/170433167128428331/>

เอลฟ์ในภาพยนตร์

เอลฟ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ดังอย่างเรื่อง The Lord OfThe Ring และ The Hobbit บทประพันธ์ของ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากตำนานนอร์ส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โบราณส่วนเอลฟ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ดังอีกเรื่อง คือ Harry Potter คือพวกเอลฟ์เป็นภูตที่เป็นเหมือนสัตว์ประหลาด

อย่างไรก็ดี ในขณะที่ Animation และเกมส์ต่าง ๆ ก็ได้แสดงตัวตนของเอลฟ์ว่าเป็นภูตร่างเล็ก ที่ไม่มีพิษภัยกับมนุษย์ แต่คนส่วนใหญ่เมื่อพูดถึงเอลฟ์ก็มักจะพูดถึง หรือติดต่อกับภาพลักษณ์ของเอลฟ์ว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่สวยงาม และมีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่คุ้นเคยจากภาพยนตร์เรื่อง The Lord of The Ring ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เอลฟ์มีบทบาทมากที่สุด และเป็นสิ่งที่ตราตรึงใจของผู้คนในปัจจุบัน

4. บราวน์ (สก๊อตแลนด์)

บราวน์ (Brownie) เป็นสิ่งมีชีวิตจำพวกแฟรี่ประจำบ้านของมนุษย์ตามความเชื่อของชาวสก๊อตแลนด์ และประเทศในแถบสแกนดิเนเวีย บราวน์มีลักษณะใกล้เคียงกับเฟโนดรี (Fenodyree) แฟรี่ประจำบ้านของชาวสวีเดน

ลักษณะของบราวน์

เรื่องเล่าที่เก่าแก่ที่สุดได้พรรณาไว้ว่าบราวน์เป็นสิ่งมีชีวิตด้านมืดที่ อับลัษณ์ มีผิวสีน้ำตาล รูปร่างและขนาดเท่ามนุษย์ หลังจากนั้นเรื่องเล่าก็เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา บางตำนานก็ว่าบราวน์มีขนาดตัวที่เล็กกว่ามนุษย์ที่โตเต็มวัย บ้างว่าตัวเล็กกว่าเด็ก แต่ก็ยังมีหน้าตาน่าเกลียด มากกว่าที่จะสวย หรือแม้กระทั่งสามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวเอง หรือสามารถล่องหนได้ก็มี

บางเรื่องเล่าก็เล่าว่าบราวน์ไม่มีจมูก แต่มีรูแทนจมูก และมีมือไม่มีนิ้ว และส่วนใหญ่บราวน์จะเป็นเพศชาย แม้ว่าจะมีการเล่าขานถึงบราวน์ในหลายรูปแบบ แต่บราวน์ที่เป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ เป็นเพศชาย รูปร่างเหมือนคน แต่ตัวเล็กประมาณเด็ก 4-6 ขวบ หน้าตาน่าเกลียด และส่วนใหญ่มีนิสัยขี้รำคาญ ไม่ไว้วางใจใคร ขี้บ่นจุกจิก และไม่มีพลังพิเศษใดๆ



ภาพที่ 2.5 บราวน์

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Brownie_\(folklore\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Brownie_(folklore))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บราวน์และเสื้อผ้าแสนวิเศษ

บราวน์มักใส่เสื้อผ้าที่ทำจากผ้าที่เก่าและสกปรก รวมถึงพรมที่ใช้แล้ว แต่กล่าวกันว่า การให้เสื้อผ้าใหม่กับบราวน์เป็นเรื่องต้องห้าม เพราะจะทำให้บราวน์คิดว่า ผู้ให้ได้ยอมรับตนแล้ว และจะอาศัยอยู่ในบ้านผู้ให้ไปตลอดชีวิตที่เหลือ และเจ้าของบ้านไม่สามารถไล่พวกมันออกจากบ้านได้

บราวน์และงานบ้าน

บราวน์เป็นแพร์ที่ไม่มีที่อยู่อาศัยเป็นของตัวเอง พวกมันจึงมักจะอาศัยอยู่ในบ้านของมนุษย์ โดยที่เจ้าของบ้านไม่รู้ เพราะพวกมันขี้อายและไม่ต้องการเป็นที่พบเห็น และเมื่อโดนพบเห็นแล้ว มันจะออกไปจากบ้านทันที

บราวน์ไม่ได้อาศัยอยู่ในบ้านของมนุษย์ฟรีๆ เพราะพวกมันมักจะตอบแทนค่าอยู่อาศัยในรูปแบบของการช่วยทำงานบ้าน ทั้งยังรักสัตว์ และเป็นเพื่อนกับสัตว์เลี้ยงของบ้านนั้น พวกมันช่วยดูแลฟาร์ม ช่วยให้ไก่ฟักไข่ ช่วยดูแลม้า ช่วยจัดเก็บข้าวโพด ช่วยกวาดต้อนฝูงแกะ แม้กระทั่งพับผ้าให้ พวกมันชอบทำความสะอาดให้บ้านสะอาดอยู่เสมอ แต่มักจะออกมาทำในตอนกลางคืน ในตอนที่คนในบ้านเข้านอนกันหมดแล้ว ถ้าวันไหนคุณตื่นขึ้นมาแล้วบ้านของคุณสะอาด บ้านของคุณอาจจะมีบราวน์อาศัยอยู่แล้วก็ได้

นอกจากนั้นบราวน์ยังชอบกินอาหารระหว่างทำงานของพวกมัน คนส่วนใหญ่จึงตระเตรียมนมและคุกกี้ไว้ให้ก่อนที่พวกเขาจะเข้านอน เพื่อตอบแทนที่บราวน์ทำงานบ้านให้ แต่ถ้าวันใดที่พวกเขาไม่เตรียมไว้ นั่นถือเป็นการฉีกสัญญาเข้าอยู่อาศัย เพราะบราวน์เป็นพวกอารมณ์ฉุนเฉียวง่าย เมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการแล้วพวกมันก็จะออกจากบ้านไป เพื่อหาที่อยู่ใหม่ที่เจ้าของบ้านพร้อมที่จะให้ค่าตอบแทนในการทำงานบ้านของมันอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2.6 บราวน์และของตอบแทนหลังจากการทำงานบ้าน
ที่มา : <http://www.fairyist.com/fairy-tales/ulster-brownie/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Nymph (กรีกโบราณ)

ลักษณะของนิมฟ์

ตามตำนานเทพปกรณัมกรีกกล่าวว่า นิมฟ์เป็นสตรีที่เป็นร่างตัวแทนของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นร่างที่ยึดติดกับสถานที่แห่งใดแห่งหนึ่ง หรือเป็นผู้ติดตามของเหล่าทวยเทพ นิมฟ์มีลักษณะรูปร่างเป็นสตรีโตเต็มวัย มีความงดงาม ตัวขนาดเท่ามนุษย์ปกติ และมักไม่ใส่เสื้อผ้า นิมฟ์แต่ละตัวจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับแหล่งที่อาศัยของนิมฟ์ตัวนั้น เช่น ถ้านิมฟ์ตัวนั้นอาศัยตามลำธาร หรือบ่อน้ำ บางส่วนในตัวของนิมฟ์จะมีน้ำประกบอยู่ด้วย หรือถ้าเป็นนิมฟ์ประจำต้นไม้ นิมฟ์ต้นนั้นอาจจะมิวเป็นเปลือกไม้ หรือผมเป็นเถาวัลย์ เป็นต้น

นิมฟ์กับธรรมชาติ

นิมฟ์นั้นจะสถิตหรืออยู่อาศัยตามแหล่งธรรมชาติต่างๆ หรือเปรียบดั่งนางไม้ ภูติพรายน้ำที่เราเคยได้ยินกัน โดยจะพบนิมฟ์อาศัยอยู่ทุกที่ ไม่ว่าจะเป็น ต้นไม้ภูเขา ลำน้ำบึงน้ำ หรือแม้กระทั่งมหาสมุทร โดยนิมฟ์มีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยในที่ๆ ตนเองสถิตอยู่ คอยปกป้องรักษาให้ไม่เกิดภัยซึ่งจะเป็นอันตรายต่อพื้นที่นั้นๆ ละนิมฟ์สามารถใช้พลังของแหล่งๆ นั้นได้

ประเภทของนิมฟ์

นิมฟ์มีหลายประเภท โดยแบ่งจำแนกได้ตามสถานที่ที่นิมฟ์นั้นอาศัยอยู่ได้ใหญ่ๆ ดังนี้

- นิมฟ์ที่อาศัยอยู่บนพื้นดินและในป่า เช่น Napaea (เนพาอี) เป็นนิมฟ์แห่งขุนเขาและหุบเขา เป็นนิมฟ์ที่ค่อนข้างขี้อายแต่ก็มีนิสัยที่ค่อนข้างรักสนุก พวกหล่อนจะอาศัยอยู่ในป่า ในหุบเขา หรือเทือกเขา ซึ่งพวกนางมีความคุ้นเคยอย่างดีกับเทพอาร์ทีมิส และเมื่อไหร่ที่เทพอาร์ทีมิสออกเดินเล่น พวกนางจะไปด้วยเสมอ และ Aulonias (ออโลเนียส) เป็นนิมฟ์แห่งทุ่งหญ้าและสรรพสัตว์ นิมฟ์ประเภทนี้จะคอยดูแลธรรมชาติและสัตว์น้อยใหญ่ต่างๆ ถิ่นที่อยู่ของพวกนางมักจะอยู่บนภูเขา หรือตามหุบเขา โดยมีความสนิทชิดเชื้อของเทพแพน (Pan)



ภาพที่ 2.7 Napaea นิมฟ์แห่งขุนเขาและหุบเขา

ที่มา : <https://easterishere.wordpress.com/2016/03/24/history-of-easter/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นิมฟ์ที่อาศัยอยู่ในทะเลและแหล่งน้ำ เช่น Helead (เฮเลียด) เป็นเหล่านิมฟ์ที่คอยเฝ้าบึงน้ำ มักหลอกล่อผู้ชายให้มาตกหลุมพราง โดยใช้ความงามของพวกนางเป็นเหยื่อล่อ



ภาพที่ 2.8 Helead หรือ Protamides นิมฟ์แห่งบึงน้ำ

ที่มา : <https://en.wikipedia.org/wiki/Potamides>

- นิมฟ์ที่อาศัยอยู่บนอากาศและท้องฟ้า

2.2.2 Fairy ในประเทศและวัฒนธรรมฝั่งตะวันออก

1. นางมณีเมขลา (ไทย)

เมขลา หรือนางมณีเมขลา เป็นเทพธิดาประจำทะเล ผู้ดูแลรักษาน่าน้ำ หรือแพริตามความเชื่อของไทย

ลักษณะของนางเมขลา

นางเมขลานั้นเป็นเทพธิดา หรือนางฟ้าที่อยู่บนสวรรค์ ทำหน้าที่ดูแลรักษาทะเลและน่าน้ำ มีเพศเป็นหญิง มีรูปร่างหน้าตาสวยงาม แต่งกายด้วยชุดไทย และมักมีมณีพอกอยู่กับตัวเสมอ จึงเป็นที่มาของอีกหนึ่งชื่อที่ถูกเรียก คือมณีเมขลา



ภาพที่ 2.9 นางมณีเมขลา

ที่มา : <https://sites.google.com/site/tauw lakhoniwannakhadee>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นางเมขลาและปรากฏการณ์ฟ้าผ่า

ตามความเชื่อของคนไทยนั้นเมื่อใดที่ฝนตกฟ้าคะนอง ฟ้าแลบเป็นประกายเจิดจ้า ตามด้วยเสียงฟ้าร้องสะเทือนไปทั้งแผ่นดิน และบางครั้งฟ้าก็ผ่าลงมาดังสนั่นหวั่นไหว ถูกอะไรก็พังพินาศ ไหม้เป็นจุล ไม่ว่าจะคนหรือสัตว์ โดนฟ้าผ่าก็ตายทันที ปรากฏการณ์ที่กล่าวมานี้ ชาวเอเชียเชื่อกันว่า เกิดจากอำนาจ แก้ววิเศษของนางฟ้าเมขลา และขวานวิเศษของอสูรเทพรามสูร

ครั้งหนึ่งเป็นเทศกาลวสันตฤดู เทวดาและอัปสรต่างจับระบำรำฟ้อนกันอย่างสนุกสนาน ในครานั้นรามสูรได้เข้ามาร่วมสนุก และได้พบกับนางเมขลา รามสูรพอใจในดวงแก้วและความงามของเมขลา จึงเที่ยววิ่งไล่จับนาง นางเมขลาก็เะาะเฝ้าทำท่าจะไขว่คว้าแล้วก็ไม่ให้ผละหนีไปเสีย พอรามสูรตามใกล้จะทันก็โยนแก้วฉายแสงเข้าตารามสูรให้ตาฝ้าฟางตามหานางไม่พบรามสูรก็เกิดโกรธพิโรธ พอหายมัวตาก็ขว้างขวานเกิดฟ้าผ่า ดังเปรี้ยงๆ บ้างก็ว่าเมื่อจับไม่ทันก็ใช้ขวานขว้าง แต่ไม่ถูก เพราะเมขลาใช้แก้วล่อจนเป็นฟ้าแลบ แสงแก้วทำให้ตารามสูรมัวจึงขว้างขวานไม่ถูก



ภาพที่ 2.10 รามสูรไล่ล่านางมณีเมขลาจนทำให้เกิดฟ้าผ่า

ที่มา : <https://sites.google.com/site/tauw lakhoniwannahadee>

นางเมขลาและพระมหาชนก

ตามหน้าที่ที่นางเมขลาได้รับมอบหมายคือดูแลน่านน้ำทะเลให้อยู่ในความเรียบร้อย นางได้ปรากฏในชาดกเรื่อง พระมหาชนก ซึ่งเล่าว่า มณีเมขลา เป็นเทพธิดานางสมุทรเหมือนกัน มีหน้าที่ช่วยเหลือปกป้องสิ่งมีชีวิตที่บริสุทธิ์จากเรืออัปปาง โดยได้ช่วยพระโพธิสัตว์ (เจ้าชายมหาชนก) พ้นภัยในเหตุการณ์เรืออัปปาง



ภาพที่ 2.11 นางมณีเมขลาช่วยเหลือพระมหาชนก

ที่มา : <https://sites.google.com/site/tauw lakhoniwannahadee>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. นางอัปสร (อินเดีย)

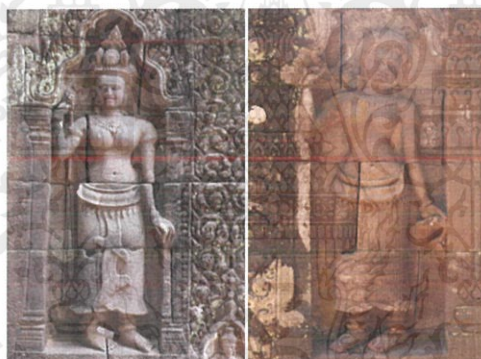
นางอัปสร หรือนางอัปสร (Apsara) เป็นชาวสวรรค์จำพวกหนึ่ง หรือจะเรียกว่า นางฟ้าก็ได้ มีฐานะเป็นอมมนุษย์ เป็นไปตามความเชื่อของชาวอินเดีย และชาวกัมพูชา

ลักษณะของนางอัปสร

นางอัปสรเป็นเทพธิดา หรือนางฟ้าบนสวรรค์ ที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงาม แต่งกายด้วยชุดหินดูโบราณและมักเปลือยอก บังเกิดขึ้นเมื่อครั้งกวนเกษียรสมุทร เพื่อเอาน้ำอมฤตขึ้นมา ดังความปรากฏในมหากาพย์มหาภารตะของอินเดีย

คำว่า “อัปสร” นั้น มาจากคำว่า “อัป” หมายถึงน้ำและ “สร” หมายถึง การเคลื่อนไป อัปสรจึงหมายถึง ผู้ที่เคลื่อนไปในน้ำ อันเป็นกำเนิดของนาง ทว่าโดยทั่วไป ถือว่านางเป็นชาวสวรรค์

ตามตำนานของฮินดู กล่าวว่าพระพรหมทรงสร้างนางอัปสรขึ้น และเป็นนางบำเรออยู่ในราชสำนักของพระอินทร์ ในคัมภีร์นาฏนศาสตร์ ได้กล่าวถึงนางอัปสรที่สำคัญไว้หลายตนด้วยกัน เช่น มัญชุกี, สุเกศิ, มีสเรศิ, สุโลจนะ, เสทมิณี เป็นต้น



ภาพที่ 2.12 นางอัปสรที่ปราสาทนครวัด ประเทศกัมพูชา

ที่มา : <https://pantip.com/topic/38236557>

ความสามารถของนางอัปสร

นางอัปสรนั้นมีอำนาจแปลงกายได้ ทั้งยังมีความสามารถในการขับร้องและเต้นรำเป็นอย่างยิ่ง ในราชสำนักของพระอินทร์มีนางอัปสรอยู่ 26 ตน แต่ละตนมีความสามารถในเชิงศิลปะต่างๆ กัน เทียบได้กับตำนานมูเซ (muse) ของกรีกโบราณ

นอกจากนี้ยังมีตำนานกล่าวต่อไปว่า นางอัปสรนั้นเป็นชายาของคณธรรพ์ ซึ่งเป็นนักดนตรีในสวรรค์ โดยนางจะเต้นรำไปตามจังหวะดนตรีที่สามีของตนบรรเลง โดยทั่วไปมีความเชื่อว่านางอัปสรเป็นเครื่องหมายแห่งความเจริญงอกงาม แต่บางถิ่นก็เชื่อว่าอัปสรมีอำนาจแห่งความชั่วร้ายอยู่ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นางอัปสรและวัฒนธรรมขอม

นางอัปสรปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมขอมด้วยโดยโด่งดังที่สุดที่ปราสาทนครวัด ประเทศกัมพูชา มีการสลักภาพนางอัปสรไว้มากมาย โดยที่แต่ละรูปมีใบหน้า ท่าทาง และการแต่งกายที่แตกต่างกันไป

3. Vilas (รัสเซีย)

วิลลา หรือ Vila เป็นแฟรี่เฝ้าพันธุ์หนึ่งในตำนานของชาวรัสเซีย โดยวิลลาถูกจัดให้เป็นแฟรี่จำพวกเดียวกับนิมฟ์ของกรีก โดยมีหน้าที่ในการปกป้องรักษาธรรมชาติและสร้างความสมดุลระหว่างธรรมชาติกับมนุษย์

ลักษณะของวิลลา

ตามตำนานของชาวสลาวิกตอนใต้กล่าวว่า วิลลามีลักษณะเหมือนนิมฟ์ของชาวกรีก มีลักษณะรูปร่างเป็นสตรีโตเต็มวัย มีความสวยสดงดงาม ผมหสีบลอนด์ยาว ตัวขนาดเท่ามนุษย์ปกติ วิลลาแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. Pozemne Vile วิลลาที่อาศัยอยู่บนพื้นโลกและป่าเขา
2. Povodne Vile วิลลาที่อาศัยอยู่ตามแหล่งน้ำต่างๆ
3. Zracne Vile วิลลาที่อาศัยอยู่บนเมฆและอากาศ

นอกจากนั้น วิลลายังสามารถเปลี่ยนรูปร่างของตัวเองได้ โดยวิลลามักจะไม่ค่อยปรากฏตัวออกมาในรูปร่างมนุษย์ แต่มักจะอยู่ในรูปร่างของสัตว์ต่างๆ ที่อาศัยอยู่ในที่พวกนางอยู่ เช่น หงส์, เหยี่ยว, ม้า, หรือหมาป่า

วิลลาที่อาศัยอยู่บนเมฆนั้น จะปรากฏตัวในรูปลมกรด ในตอนกลางคืน วิลลาที่อาศัยบนอากาศ จะทำการเที่ยวเล่นไปบนเมฆ ทำให้เกิดเสียงดังคล้ายกลองและท่อนำพิทวง หากมนุษย์คนใดเรียกชื่อของวิลลาในตอนที่ได้ยินเสียงนั้น มนุษย์ผู้นั้นจะโดนคำสาป ทำให้ขยับตัวไม่ได้จนกลายเป็นอัมพาต ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ โดนโรคร้ายรุมเร้า และตายภายใน 1-2 ปีต่อจากนั้น



ภาพที่ 2.13 Pozemne Vile วิลลาที่อาศัยอยู่บนพื้นโลกและป่าเขา

ที่มา : <https://www.ancient-origins.net/myths-legends-europe/beware-wander->

นิสัยของวิลา

วิลาถูกกล่าวขานว่าเป็นแพร์ที่ใจดี และเป็นมิตรต่อผู้คนมาก แต่หากทำให้พวกนางไม่พอใจ เช่นขัดขวางการเดินเป็นวงกลมของพวกนาง หรือดูถูก พวกนางจะตามล่าแค้นให้อย่างสาสม

เหล่าชาวบ้านมักจะบูชาพวกนางด้วยการวางดอกไม้ อาหารและน้ำ ในที่ๆ ถูกเชื่อว่าพวกนางอาศัยอยู่ เพื่อแสดงความเคารพและนอบน้อม เป็นการตอบแทนที่พวกนางคอยดูแลปกป้องรักษาธรรมชาติให้สวยงามอยู่เสมอ

วิลา การเดิน และความสามารถ

วิลาเมื่อไม่ได้ปรากฏตัวในรูปแบบของสัตว์ พวกนางมักจะขี้น้ำเพื่อล่าสัตว์ เดินรำเป็นวงกลม และตามหารักจากผู้ชายที่แข็งแรง สันทัดกำยำ ที่จะช่วยเหลือพวกนางเมื่อต้องการกำลังในการต่อสู้ ทั้งยังมีพลังวิเศษเหนือธรรมชาติในการรักษา พวกนางมีปราสาทของตนเองอยู่ที่ขอบเมฆอันไกลโพ้นและพวกนางยังมีความสามารถในการหลอกล่อผู้ชายให้เข้ามาติดกับ และล่อลวงพวกเขาเข้ามาให้การเดินเป็นวงกลม เพื่อจะกลืนกินวิญญาณของผู้นั้น หรือล่อลวงมาเป็นของตัวเองในที่สุด



ภาพที่ 2.14 เหล่าวิลาขณะเดินเป็นวงกลม

ที่มา : <https://slavicaffairs.com/2019/02/25/mystical-creature-vila>

4. Djinn (ตะวันออกกลาง)

ญิน หรือ Djinn เป็นสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติหรือแพร์ชนิดหนึ่งตามความเชื่อของชาวอาหรับหรือชาวตะวันออกกลาง จากนิทานเรื่อง 1001 ราตรี

ลักษณะของญิน

ตามตำนานเล่าว่าญินมีลักษณะเหมือนกับมนุษย์ มีทั้งเพศหญิงและเพศชาย มีการสืบทอดสายพันธุ์ แต่งงาน กินดื่ม ใช้ชีวิตเหมือนมนุษย์ ส่วนมากที่ปรากฏตามภาพเขียนเก่านั้น ญินจะมีกายสีฟ้า และญินนั้นเกิดก่อนมนุษย์คนแรกอย่างอาดัมเป็นเวลานาน และมีอายุยืนกว่ามนุษย์ โดยมีอายุยืนถึง 500 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ญินอาศัยอยู่ร่วมโลกกับมนุษย์ เพียงแต่อยู่ในคนละมิติกัน ญินเกิดขึ้นจากไฟไร้ควันที่อัลลอฮ์ทรงสร้างขึ้น (ตามความเชื่อของศาสนาอิสลาม) ญินจึงสามารถอาศัยอยู่ที่ใดก็ได้ในโลก หรือแม้กระทั่งในสิ่งของต่างๆ เช่น ในตะเกียงวิเศษที่เราคุ้นตากัน



ภาพที่ 2.15 Djinn เมื่อออกมาจากตะเกียงวิเศษ
ที่มา : <https://occult-world.com/djinn/>

ความสามารถของญิน

ญินนั้นสามารถบินและเหาะได้ ปรากฏกายได้หลายรูปแบบ จำแลงกายทั้งในรูปมนุษย์และสัตว์ ญินสามารถมองเห็นมนุษย์ได้ แต่มนุษย์จะมองไม่เห็นญิน เว้นแต่ญินจะปรากฏร่างให้เห็นเอง โดยรากศัพท์ของคำว่าญิน หมายถึง “ปกปิดซ่อนเร้น” ญินสามารถหลอกล่อหรือหลอกหลวงมนุษย์ให้หลงผิดไปได้ด้วย หากผู้ใดพยายามติดต่อกับญิน จะสุ่มเสี่ยงมากต่อการผิดต่อหลักศาสนา หรือกลายเป็นผู้นอกรีต เนื่องจากเป็นการเข้าไปสู่ไสยศาสตร์

ตะเกียงวิเศษกับญิน

ตะเกียงวิเศษที่คุ้นเคยกันว่าญินอาศัยอยู่ในนั้น แท้จริงแล้วมาจาก 1 ในนิทานพื้นบ้านของชาวตะวันออกกลางที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเรื่อง อาหรับราตรีหรือพันหนึ่งราตรี ชื่อตอนว่า อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ โดยภายในเรื่องได้กล่าวถึงตะเกียงนี้ว่า เป็นตะเกียงวิเศษที่มียักษ์ที่อยู่ด้านใน เมื่อมีใครลูบที่ตะเกียง ก็จะช่วยปล่อยยักษ์ญินนี้ออกมาได้ และจะได้รับพรโดยสามารถขอพรได้ทุกอย่าง ยกเว้น 2 ข้อที่ขอไม่ได้ ได้แก่

1. ไม่สามารถขอชุบชีวิตคนที่ตายไปแล้วได้
2. ไม่สามารถขอให้ใครมารักเราได้

โดยตามนิทานนั้นแล้วว่า อาละดีน เด็กหนุ่มยากจน ถูกพ่อมดจาฟาร์หลอกล่อให้เข้าไป

เอาตะเกียงวิเศษมาให้ เพื่อที่ตนเองจะได้ใช้ขอพรเพื่ออำนาจและเงินทองของตนเอง แต่อาละดินได้เฝ้าดูตะเกียงจนทำให้ยักษ์ญินนี้ออกมา โดยญินได้เสนอพรให้อะลาตินขอได้ทั้งหมด 3 ข้อ แต่เพราะไม่ทำตามข้อเสนองานจาฟาร์ อาละดินจึงถูกไล่ล่าและต้องต่อสู้แก่งแย่งตะเกียงกับจาฟาร์เมื่อแย่งตะเกียงไปได้ ก็ใช้ในทางที่ผิด ใช้เพียงประโยชน์ของตนเอง เมื่อผู้คนโลกมาก ลากก็มักจะหาย เพราะขอพรเกินตัวจนถึงแก่ชีวิตของตน เป็นไปตั้งความสามารถของญิน ที่สามารถหลอกล่อคนให้มนุษย์หลงผิดได้ด้วยพรและความโลภของตนเอง

ถึงแม้ว่าอาละดินจะใช้พรเพื่อหลอกว่าตนเองเป็นเจ้าของจากต่างแดนเพื่อจับเจ้าหญิงอีกแดนหนึ่ง แต่ในท้ายที่สุดอาละดินได้เข้าใจถึงความพอเพียง ความเป็นตัวของตัวเอง จึงเป็นข้อคิดของนิทานตอนนี้



ภาพที่ 2.16 ตะเกียงวิเศษ

ที่มา : <https://occult-world.com/djinn/>

5. Peri (เปอร์เซีย)

เพรี หรือ Peri เป็นสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติหรือแฟรี่ชนิดหนึ่งตามความเชื่อของชาวเปอร์เซีย อาเมเนีย และประเทศโดยรอบ โดยทั่วไปเพรีถูกจัดอยู่ในสถานะเดียวกับแฟรี่ แต่ตามความเชื่อดั้งเดิมนั้น เพรีถือเป็นเทพเจ้า เป็นผู้มีอำนาจในการปกป้อง ปกครอง และต่อสู้กับอำนาจมืดตามความเชื่อของชาวเปอร์เซีย

ลักษณะของเพรี

ตามตำนานเล่าว่าเพรีเป็นแฟรี่เพศหญิง มีรูปลักษณะที่สวยงาม และประณีตดุจรูปปั้น เพรีมีปีกขนาดใหญ่ ปีกของนางเหมือนนกเหยี่ยว ซึ่งต่างจากแฟรี่ทั่วไปที่มีปีกเหมือนผีเสื้อ หรือแมลงปอ จึงทำให้ปีกของนางมีพลังกำลังมากเมื่อเทียบกับแฟรี่ทั่วไป เพรีสามารถใช้ปีกที่แข็งแรงของนางสร้างแรงลมจนเกิดพายุได้ และสามารถบินได้สูงจนถึงเมฆสูงบนท้องฟ้า เพรีมีปีกที่แข็งแรงนี้ เพื่อเอาไว้ต่อสู้กับศัตรูของนาง

แต่ถึงจะมีพลังกำลังมากเพียงใด เพรีก็ถูกพูดถึงในเรื่องจิตใจที่เมตตา ต่างจากญิน ซึ่งเป็นแฟรี่ที่มีตำนานและลักษณะใกล้เคียงกันมากที่สุด

นอกจากนั้น ชื่อของเพรี “Peri” ยังเป็นคำที่เพี้ยนมาจากคำว่า “Fairy” ในภาษาอังกฤษ เพรีจึงถือเป็นแฟรี่ตัวหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.17 Peri ตามความเชื่อของชาวเปอร์เซีย และ รูปปั้น Peri at gate Paradise
ที่มา : <https://en.wikipedia.org/wiki/Peri>

ความสามารถของเพรี

นอกจากปีกที่มีพลังทำลายมหาศาลที่สามารถสร้างแรงลมจนเกิดพายุได้แล้วนั้น เพรี ยังมีความสามารถควบคุมไฟหรือสร้างไฟให้เกิดขึ้นมาได้ นอกจากนี้เพรียังมีความสามารถในการต่อสู้ จึงทำให้นางเป็นเทพเจ้าที่น่าเกรงขามในตำนานของเปอร์เซีย

การต่อสู้ในสงครามอันยาวนานของเพรี

ตามตำนานเปอร์เซียเล่าไว้ว่า พระเจ้าเป็นผู้สร้างเพรีขึ้นมา เป็นนางสวรรค์ที่สวยงาม และสร้างดิฟ (divs) ขึ้นมาพร้อมกัน โดยมีลักษณะตรงกันข้าม คือมีนิสัยชั่วร้าย ชอบทำลายและมีพลังกำลังมากเช่นกัน จนทั้งคู่ถูกไล่ลงจากสวรรค์ มาอยู่บนโลกมนุษย์ ด้วยความโลภมากและดุร้าย ของดิฟ จึงต้องการครอบครองโลกและฆ่ามนุษย์ทิ้งให้หมด เพรีจึงต้องเป็นฝ่ายคอยปกป้องและคุ้มครองมนุษย์ เพรีจึงถูกยกย่องให้เป็นเทพเจ้าที่นำภัยของเหล่ามนุษย์

แต่แม้ว่าเพรีจะมีพลังกำลังเยอะ แต่ดิฟก็มีพลังกำลังมากไม่แพ้กัน จึงทำให้สงครามระหว่างเพรีและดิฟนั้นกินเวลายาวนาน และผลัดกันเป็นฝ่ายชนะฝ่ายแพ้เสมอมา มีบ่อยครั้งที่เพรีถูกดิฟจับไปใส่กรงขัง ทำให้ดิฟมีโอกาทำลายบ้านเมือง เพรีจึงถูกลดความยกย่องลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

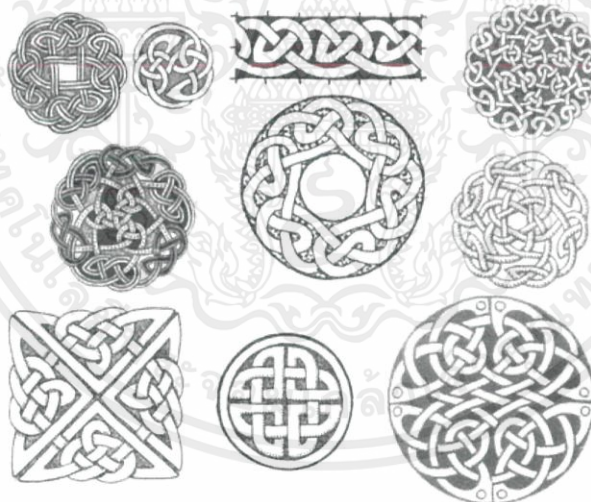
2.3 ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ Fairy ในประเทศต่างๆ

2.3.1 ศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศฝั่งตะวันตก

1. ศิลปะเคลต์ (Celtic Art)

ศิลปะเคลต์ (Celtic art) เกี่ยวข้องกับกลุ่มคนที่เรียกว่าเคลต์ ผู้พูดกลุ่มภาษาเคลต์ในทวีปยุโรป เช่น อังกฤษ สกอตแลนด์ สวีเดน และประเทศในแถบแอฟริกาเหนือ เริ่มตั้งแต่ก่อนประวัติศาสตร์จนถึงยุคกลางและต่อมา รวมทั้งงานของชนโบราณที่เราไม่ทราบภาษาพูดแต่มีวัฒนธรรมและลักษณะคล้ายคลึงที่ทำให้สรุปได้ว่าอาจจะเกี่ยวข้องกับชาวเคลต์ และรวมถึงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาจนถึงปัจจุบันซึ่งชาวเคลต์สมัยใหม่พยายามอนุรักษ์เพื่อการรักษาความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ศิลปะเคลต์เป็นศิลปะตกแต่ง หลีกเลี่ยงการใช้เส้นตรง และไม่ค่อยใช้ความสมมาตร และมีได้พยายามเลียนแบบธรรมชาติหรือจินตนิยมของธรรมชาติซึ่งเป็นหัวใจของศิลปะคลาสสิก เท่าที่เข้าใจกันจะเป็นศิลปะที่ซับซ้อนไปด้วยสัญลักษณ์ มีลักษณะหลายแบบและมักจะผสมลักษณะของวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าไปด้วย ตัวอย่างที่เห็นคือการใช้ลายสอดประสานซ้อนบนและล่าง (over-and-under interlacing) ซึ่งนำมาใช้กันในคริสต์ศตวรรษที่ 6 หลังจากที่ลักษณะนี้เป็นที่ใช้กันอย่างแพร่หลายแล้วโดยชาวเยอรมานิก



ภาพที่ 2.18 Celtic Art Sample

ที่มา : <https://www.tattoostime.com/amazing-celtic-knot-tattoo-design/>

2. ศิลปะกรีกโบราณ

ศิลปะกรีกโบราณ เป็นศิลปะที่พบได้ในประเทศกรีซในปัจจุบัน ชาวกรีกมีความเชื่อว่า “มนุษย์เป็นมาตรวัดสรรพสิ่ง” ซึ่งความเชื่อนี้เป็นรากฐานทางวัฒนธรรมของชาวกรีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยเทพเจ้าของชาวกรีกจะมีรูปร่างอย่างมนุษย์และไม่มีความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายเหมือนชาวอียิปต์ ดังนั้นจึงไม่มีสุสานหรือพิธีฝังศพที่ซับซ้อนวิจิตร

จิตรกรรมของกรีกที่รู้จักกันดี คือ ภาพวาดระบายสีตกแต่งผิวแจกัน ที่ชาวกรีกนิยมทำมาจนถึงพุทธศตวรรษที่ 1 เป็นภาพที่มีรูปร่างที่ถูกตัดทอนรูปจน ใกล้เคียงกับรูปเรขาคณิต มีความเรียบง่ายและคมชัด สีที่ใช้ได้แก่ สีดินคือเอาสีดำ อนุม้าตาลผสมบาง ๆ ระบายสีเป็นภาพบนพื้นผิวแจกันที่เป็นดินสีน้ำตาลอมแดง แต่บางทีก็มีสีขาว และสีอื่น ๆ ร่วมด้วย เทคนิคการใช้รูปร่างสีดำ ระบายพื้นหลัง เป็นสีแดงนี้ เรียกว่า “จิตรกรรมแบบรูปตัวดำ” และทำกันเรื่อยมาจนถึงสมัยพุทธ ศตวรรษที่ 1 มีรูปแบบใหม่ขึ้นมา คือ “จิตรกรรมแบบรูปตัวแดง” โดยใช้สีดำอมน้ำตาลเป็นพื้นหลังภาพ ตัวรูปเป็นสีส้มแดง หรือสีน้ำตาลไม้ ตามสีดินของพื้น แจกัน เป็นต้น



ภาพที่ 2.19 จิตรกรรมกรีกโบราณบนแจกัน

ที่มา : <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/246725>

3. ทาร์ตัน หรือ ลายสก๊อต

ทาร์ตัน หรือ ลายสกอต (Tartan) คือลายไขว้แถบแนวตั้งและแนวนอนหลายสี ทาร์ตันมาจากผ้าทอที่ในปัจจุบันมาจากวัสดุหลายชนิดที่มีความเกี่ยวข้องโดยเฉพาะกับประเทศสกอตแลนด์ ศิลท์สกอตแลนด์ส่วนใหญ่จะเป็นลายทาร์ตัน หรือที่เรียกว่า “ลายสกอต” ในประเทศไทย หรือ “plaid” ในสหรัฐอเมริกา แต่ในสกอตแลนด์ “plaid” เป็นผ้าใช้พาดบนไหล่หรือผ้าห่ม ทาร์ตันทำด้วยแถบสลับสีด้วยด้ายที่ย้อมสีแล้วที่เป็นลายขวางฉากระหว่างเส้นพุ่งและเส้นยืน

จนกระทั่งคริสต์ศตวรรษที่ 19 ลักษณะของลายทาร์ตันไฮท์แลนด์มักจะบ่งได้ว่ามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากบริเวณใดแทนที่จะเป็นลายประจำตระกูลสกอต (Scottish Clan) ใดตระกูลหนึ่ง เพราะในสมัยนั้นการทอทาร์ตันทำกันในท้องถิ่นที่ทำให้มีสีและลายตามรสนิยมและศีลธรรมชาติตามที่มีในท้องถิ่นที่ทอ ต่อมาในกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ลายทาร์ตันก็วิวัฒนาการมาเป็นเครื่องหมายประจำตระกูล ประจำสถาบัน หรือประจำกองทหารเช่นในลายน้ำเงินเขียวเข้มของกองทหารไฮท์แลนด์แบล็คว็อยซ์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.20 ผ้าลายสก๊อต

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/tartaan>

4. ศิลปะการเพ้นท์ของแอฟริกา

มีต้นกำเนิดมาจากการนำสีที่ได้จากธรรมชาติ มาขีดเขียน ระบายลงบนตัว เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์และบทบาทหน้าที่ของคนในชนเผ่าแอฟริกาโบราณ เมื่อเวลาผ่านไปจึงถูกนำมาประยุกต์วาดลงบนเครื่องปั้นดินเผาและหน้ากากต่างๆ จนเกิดเป็นลายแอฟริกันขึ้นมา



ภาพที่ 2.21 ลายเพ้นท์ชนเผ่าแอฟริกา

ที่มา : <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-esther-mahlangu>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศฝั่งตะวันออก

1. ศิลปะเฮนน่า (Henna)

ศิลปะเฮนน่า (Henna) มาจาก เฮนน่า หรือ เทียนกิ่งขาว เป็นสมุนไพรย้อมสีผมที่ได้จากใบของพืชเขตร้อนชนิดหนึ่งในประเทศอินเดีย ปากีสถาน และ แอฟริกา

ชาวอินเดียจะใช้เฮนน่ามาเขียนลายบนร่างกายให้สวยงาม โดยเฉพาะเจ้าสาวเมื่อหมั้นสำหรับแล้วจะมีเพื่อนสาว ๆ มาช่วยกันเขียนลวดลายด้วยเฮนน่าบนมือให้เจ้าสาวเพื่อเพิ่มความสวยงาม

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า มีการใช้สมุนไพรเฮนนามานานมากกว่าพันปีแล้ว ในยุคของพระนางคลีโอพัตราและพระนางเนฟาติติแห่งอียิปต์ นอกจากทรงใช้สมุนไพรเฮนน่าในการบำรุงรักษาเส้นผมแล้ว พระนางทั้งสองยังทรงใช้สมุนไพรเฮนน่าในการแต่งสีเล็บและริมฝีปากของพวกนางอีกด้วย



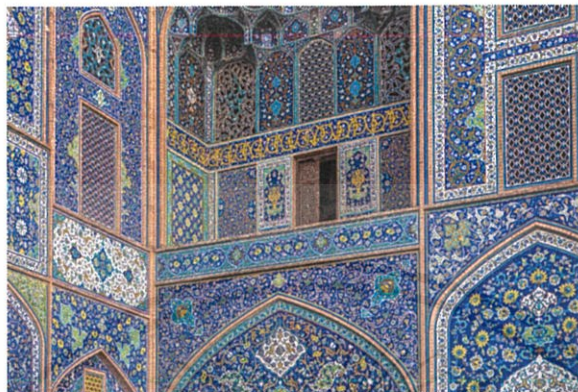
ภาพที่ 2.22 การเขียนลายเฮนน่าลงบนผิวหนัง
ที่มา : <https://siamrath.co.th/n/10888>

2. อระเบสก์ (Arabesque)

ลายอาหรับ หรือ ลายอระเบสก์ (Arabesque) เป็นศิลปะในประเทศแถบตะวันออกกลาง เช่น เปอร์เซีย อิสราเอล อิหร่าน เป็นต้น ลายอาหรับ คือ ลวดลายตกแต่งที่มีลักษณะเป็นลวดลายเรขาคณิต หรือลวดลายวิจิตรที่ทำซ้ำซ้อนเรียงกันเป็นแนวที่มักจะเลียนแบบพรรณไม้หรือสัตว์ โดยตามชื่อแล้ว ลายอาหรับเป็นลักษณะลวดลายของศิลปะอิสลามที่พบในการตกแต่งผนังมัสยิด ลวดลายที่เป็นทรงเรขาคณิตเป็นลวดลายที่เลือกใช้จากพื้นฐานทัศนของอิสลามที่มีต่อโลก สำหรับชาวมุสลิมแล้วลวดลายทรงการตกแต่งดังกล่าวถือว่าเป็นลวดลายที่ต่อเนื่องเลยไปจากโลกที่เราอยู่ หรือเป็นลวดลายที่เป็นสัญลักษณ์ของความไม่สิ้นสุด ฉะนั้นศิลปินอาหรับจึงสื่อความหมายของจิตวิญญาณโดยไม่ใช้ไอคอนอย่างที่นิยมใช้ในศิลปะของคริสต์ศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

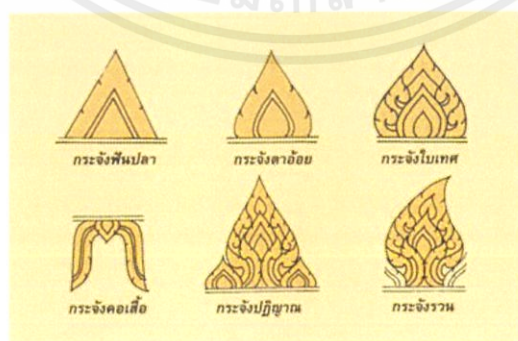
ถ้ามีลวดลายที่ผิดไปก็อาจจะเป็นการจงใจทำของศิลปินเพื่อที่จะแสดงถึงความถ่อมตัวของศิลปินผู้ที่มีความเชื่อว่าอัลลอฮ์เท่านั้นที่จะทรงเป็นผู้ที่สามารถสร้างความสมบูรณ์แบบได้ แต่สมมุติฐานนี้ก็ยังเป็นเรื่องที่ถูกเถียงกันอยู่



ภาพที่ 2.23 ลายอาหรับบนกำแพงโบสถ์ Meidan Imam ประเทศอิหร่าน
ที่มา : <https://theculturetrip.com/middle-east/iran>

3. ลายไทย

ลายไทย เป็นลายที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยมีธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจ โดยดัดแปลงธรรมชาติให้เป็นลวดลายใหม่ เช่น ตาอ้อย ก้ามปู เปลวไฟ รวงข้าว และดอกบัว ฯลฯ ลายไทยเดิมทีเดียวเรียกกันว่า “กระหนก” หมายถึงลวดลาย เช่น กระหนกกลาย กระหนกก้านขด ต่อมาเมื่อใช้คำว่า “กนก” หมายถึง ทอง กนกปิดทอง กนกตุลย์ทอง แต่จะมีใช้เมื่อใดยังไม่มีหลักฐานแน่ชัด ซึ่งคำเดิม “กระหนก” นี้ เข้าใจกันว่าเป็นคำแต่สมัยโบราณที่มีมาตั้งแต่สมัยทวารวดี โดยเรียกติดต่อกันจนเป็นคำเฉพาะ หมายถึงลวดลายก้านขด ลายก้ามปู ลายก้างปลา ลายกระหนกเปลว เป็นต้น ลายไทยที่จัดเป็นแม่บทใช้ในการเขียนภาพมี 4 ลาย คือลายกระหนก ลายนารี ลายกระบี่และลายคชเช



ภาพที่ 2.24 กระจิงแบบต่างๆ

ที่มา : introductiontothai606.myreadyweb.com/article/topic-25177.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Khokhloma

Khokhloma เป็นศิลปะพื้นบ้านของประเทศรัสเซีย เป็นชื่อของรูปแบบของไม้ทาสีมือและเครื่องประดับแห่งชาติที่รู้จักกันในรูปแบบดอกไม้ที่สดใส สไตลล์ของเครื่องประดับมีความโดดเด่นด้วยสีแดงและสีทองบนพื้นหลังสีดำและผลของการทำเครื่องใช้ไม้และเฟอร์นิเจอร์ที่ดูหนักราวกับโลหะ Khokhloma เป็นหนึ่งในภาพวาดตกแต่งรัสเซียที่โด่งดังที่สุดทั่วโลก เพราะผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้ของพวกเขาดูเหมือนโลหะชุบทอง โดย ผลิตภัณฑ์โคโคโลมา ตกแต่งด้วยเครื่องประดับดอกไม้ ประกอบด้วย ผลเบอร์รี่สุก, ราสเบอร์รี่, แอ้วภูเขา, ลูกเกด, สตรอเบอร์รี่, Gooseberries, ลำต้น, ดอกไม้ และใบไม้



ภาพที่ 2.25 ภาพขณะที่ทาสีโดยใช้เทคนิค Khokhloma

ที่มา : <https://meetruussia.online/golden-ornaments-of-khokhloma/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบหนังสือ Pop-up

3.1 ความหมายของหนังสือ pop-up

หนังสือสามมิติ (Pop-up book) เป็นหนังสือเด็กประเภทหนึ่งที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่เด็ก กล่าวคือ รูปเล่มนอกจากจะมีภาพ มีตัวหนังสือแล้ว ยังมีสิ่งอื่นที่แปลกไปจากหนังสือธรรมดา กล่าวคือ ภาพประกอบในหนังสือเล่มนี้ จะโผล่ออกมาจากพื้นของกระดาษได้ เมื่อหนังสือถูกเปิดขึ้นและภาพจะถูกพับเก็บลงไป เมื่อปิดหนังสือลง ลักษณะเด่นของหนังสือประเภทนี้อยู่ที่ความน่าตื่นตาตื่นใจ การมีกลไกที่ซับซ้อนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ ซึ่งหนังสือประเภทนี้มักจะเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็กๆ ที่ผู้จัดทำมีเป้าหมายเพื่อเรียกร้องความสนใจให้เด็กอยากมาเปิดหนังสืออ่าน มักจะเป็นหนังสือที่มีราคาแพงกว่าหนังสือทั่วไป



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างหนังสือภาพสามมิติ (Pop-up)

ที่มา <https://www.amazon.com/Wild-Oceans-Pop-up-Revolutionary-Technology/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 หลักการและทฤษฎีเบื้องต้นเกี่ยวกับ Pop-up

การนำภาพประกอบนิทานไปสร้างเป็นภาพสามมิติโดยใช้ทฤษฎีกลไกการพับกระดาษให้เกิดเป็นภาพสามมิติ ประเภทของหนังสือภาพสามมิตินั้นจะขึ้นอยู่กับองศาของการกางภาพออก ได้แก่ การเกิดภาพสามมิติ เมื่อกางภาพตามมุมประมาณ 90 องศา เป็นเทคนิคในการทำที่ง่ายที่สุดเหมาะแก่ผู้เริ่มต้น สามารถนำทฤษฎี การพับแบบเส้นขนานมาใช้ได้ ต่อมาคือการเกิดภาพสามมิติเมื่อกางภาพออกประมาณ 180 องศา คือ ภาพจะมีความกว้าง ยาว และลึก เหมือนจำลองมาจากของจริง



ภาพที่ 3.2 ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกางมุม 90 องศา แนวนอน
ที่มา <http://www.emopalencia.com/desplegables/historia.htm>



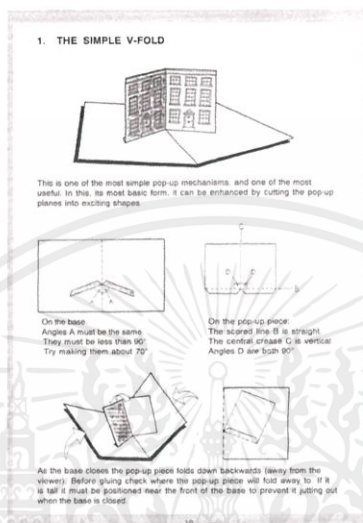
ภาพที่ 3.3 ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกางมุม 90 องศา แนวตั้ง



ภาพที่ 3.4 ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกางมุม 180 องศา
ที่มา <http://www.richardjohnsonillustration.co.uk/portfolio/alice-in-wonder->

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

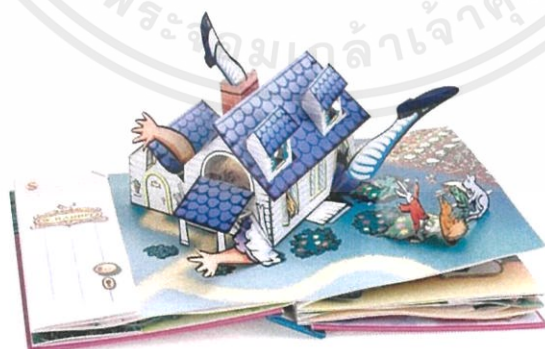
เมื่อภาพถูกกางออกวางราบกับพื้น มีเทคนิคในการทำที่ซับซ้อนยุ่งยาก ต้องออกแบบชิ้นส่วนทีละชิ้น เพื่อนำมาประกอบกันอีกครั้งในตัวหนังสือ แต่สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจได้มาก สามารถนำทฤษฎีการพับแบบเส้นขนาน ทฤษฎีการพับแบบตัว V และทฤษฎีพับมุม 45 องศา มาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ จะได้ภาพที่สวยงามและดูเรียบบร้อย



ภาพที่ 3.5 การทำชิ้นงานสามมิติ (Pop – Up) พับรูปตัว V อย่างง่าย

ที่มา <https://www.slideshare.net/eme2525/pop-up-a-manual-of-paper/>

สุดท้ายการเกิดภาพสามมิติเมื่อกางออกประมาณ 360 องศา หรือหนังสือแบบมองลอด (Peep show book) สามารถกางออกได้รอบตัวสามารถมองเห็นรายละเอียดได้ทุกชิ้นส่วน นอกจากนี้การใช้เทคนิคดึงเคลื่อนภาพ หมุนภาพ หรือ ปิด-เปิด ภาพก็จัดได้ว่าเป็นประเภทของภาพสามมิติในรูปแบบหนึ่งเช่นกัน นอกจากนี้วิธีการพับแล้ววัสดุที่นำมาใช้ เช่น กระดาษ และกาว ก็ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวิธีการพับด้วย



ภาพที่ 3.6 ภาพสามมิติ (pop-up) แบบกาง 360 องศา หรือแบบมองลอด (Peep show book)

ที่มา <http://www.richardjohnsonillustration.co.uk/portfolio/alice-in-wonder->

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก

3.3.1 เนื้อหาของหนังสือ

ต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ เด็กเล็ก ๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น เนื้อหาจะเพิ่มขึ้นตามวัยของเด็กได้แต่ต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัดทำเนื้อหา

3.3.2 เนื้อหา

ต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน เนื้อหาของหนังสือระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน ส่วนเนื้อหาของเด็กที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น จะมีความคิดรวบยอดมากกว่าหนึ่งก็ได้ แต่ต้องสอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

3.3.3 สำนวนภาษา

ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็ก สำนวนภาษาและประโยคที่จะนำมาเขียนในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาง่าย ๆ อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้โดยไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้งและการเขียนทุกคำจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็ก ๆ จะได้นำไปใช้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการเขียนและการนำไปใช้ต่อไป

3.3.4 ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก

การใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีหลายวิธี เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพตัดปะ เป็นต้น ในการนำภาพมาประกอบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เพื่อจะทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เช่น เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 2-6 ขวบ) ควรเป็นหนังสือที่มีภาพมาก ๆ มีตัวหนังสือประกอบได้เล็กน้อย แต่สำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น (อายุ 12-14 ขวบ) ไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบทุกหน้า

3.3.5 ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม

ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่อง ควรจะให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรโต ขนาดประมาณ 20-30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซม.) และตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรเป็นตัวอักษรลวดลาย ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา ในเด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสม สำหรับขนาดของรูปเล่ม หนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกัน ต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก

จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็กที่นิยมจัดทำกัน มีดังนี้

- จำนวน 8-16 หน้า สำหรับเด็กวัย 2-5 ขวบ
- จำนวน 16 -32 หน้า สำหรับเด็กวัย 6-11 ขวบ

ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็ก

- ขนาด 8 หน้ายก (18.5 × 26 ซม.)
- ขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 × 18.5 ซม.)
- ขนาด 16 หน้ายกใหญ่ (14.8 × 21 ซม.)

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มก็เป็นส่วนสำคัญเพราะถ้าเราทำรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็กๆ ปกของหนังสือจึงควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็งเพื่อความแข็งแรงและคงทน นอกจากลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุดของหนังสือสำหรับเด็ก อาจจะมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือสำหรับเด็กจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถาม แบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

3.4 ส่วนประกอบ ของหนังสือ Pop-up

หนังสือ Pop-up มีส่วนประกอบที่ต้องการการออกแบบ ดังนี้

1. ปกหน้า

ส่วนต่างๆ ที่จะต้องได้รับการออกแบบและจัดวางองค์ประกอบในปกหน้าของหนังสือ Pop-up ได้แก่

- 1.1 แถบชื่อหรือ “หัวหนังสือ” คือชื่อของหนังสือ pop-up
- 1.2 ภาพประกอบ
- 1.3 ข้อความบนปก (Cover lines) หรือส่วนโปรยเรื่อง

2. หน้าเปิดเรื่อง

เกริ่นถึงที่มาและเนื้อหาโดยรวมของหนังสือ ประกอบด้วย

- 2.1 เนื้อเรื่องในหน้าเปิดเรื่อง
- 2.2 ภาพในหน้าเปิดเรื่อง

3. หน้าเนื้อเรื่อง

องค์ประกอบในหน้าเนื้อเรื่องนี้ไม่มีมากมายหลายอย่างเหมือนในหน้าอื่น โดยจะแยกออกเป็น 2 อย่าง ได้แก่

- 3.1 เนื้อเรื่อง
- 3.2 ภาพประกอบเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 Pop-up Book Design

เป็นหนังสืออ้างอิง (Reference Book) ที่นำเสนอออกมาในรูปแบบ Pop-up ซึ่งมีลักษณะเด่นที่ภาพประกอบ ที่สามารถไต่ลอยออกมาจากพื้นของกระดาษได้ ลักษณะเด่นของหนังสือนี้อยู่ที่ความน่าตื่นตึ่ง มีเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจง่าย มีลูกเล่นในการอ่าน เหมาะสำหรับเด็กเล็กๆ จัดทำเพื่อเรียกร้องความสนใจให้เด็กอยากมาเปิดหนังสืออ่าน เพื่อให้ได้รับความรู้ความเข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับภูติและนางฟ้า (Fairy) รอบโลก

ขนาดของหนังสือ Pop-up คือ 32 x 24 cm จำนวน 2 เล่ม เล่มละ 24 หน้า (12 หน้าคู่) มาพร้อม Boxset สำหรับใส่หนังสือทั้ง 2 เล่ม

4.2 กลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกอ่านหนังสือประเภท Pop-up และหนังสือประเภทให้ความรู้ (Reference Book) เกี่ยวกับภูติและนางฟ้า

กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลักของหนังสือประเภทนี้ คือ

1. เด็กในวัย 7-12 ปี
2. กลุ่มบุคคลที่สนใจเรื่องภูติและนางฟ้า

4.3 แนวคิดในการเรียบเรียงเนื้อหา

4.3.1 แนวทางที่ 1

เล่าเรื่อง Fairy รอบโลกทั้งหมด 10 ประเทศ ภายใน 1 เล่ม โดยประกอบด้วย

- บทนำ (นิยามของคำว่า Fairy)

- เรื่องราวของ Fairy รอบโลกโดยแบ่งเป็น 2 พาร์ท

1. ตะวันตก (ยุโรป) 5 ประเทศ
2. ตะวันออก (เอเชีย) 5 ประเทศ

- Famous Fairy จากหนังสือหรือนิยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 แนวทางที่ 2

Boxset หนังสือ Pop-up เล่าเรื่อง Fairy รอบโลกทั้งหมด 10 ประเทศ โดยแบ่งเป็น

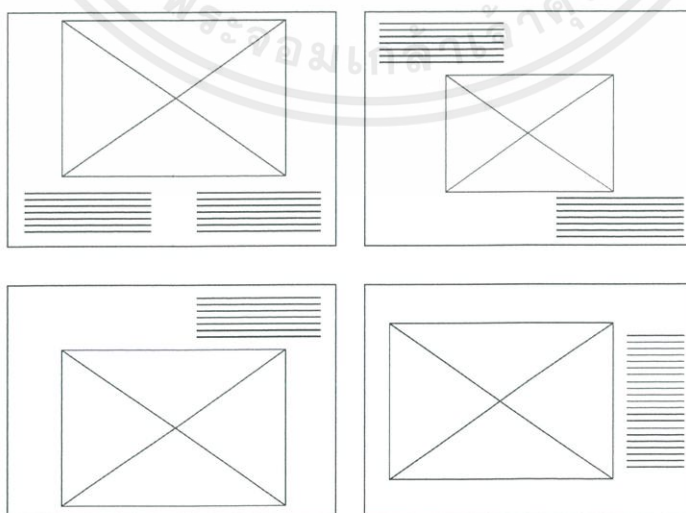
- เล่ม 1 Fairy ผีงตะวันตก (ยุโรป) 5 ประเทศ
- เล่ม 2 Fairy ผีง ตะวันออก (เอเชีย) 5 ประเทศ



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างหนังสือพร้อม Boxset
ที่มา <https://www.harrypotterplatform934.com/products>

4.3.3 การจัด Layout ของภาพประกอบและ text

เนื่องจากหนังสือ Pop-up เป็นหนังสือที่เน้นภาพประกอบมากกว่าเน้นเนื้อหาความและตัวหนังสือ จึงทำให้ภายใน 1 หน้าคู่ ภาพประกอบอาจจะกินพื้นที่ไปมากกว่า 70% ของหน้ากระดาษ จึงทำให้เหลือพื้นที่ในการวางเนื้อหาความน้อย จากการวิเคราะห์หนังสือ Pop-up แล้ว ส่วนใหญ่จะมีการจัด Layout ภายใน 1 หน้าคู่ ดังนี้
รูปแบบที่ 1 ใส่ภาพประกอบและ text ในหน้าเดียวกัน

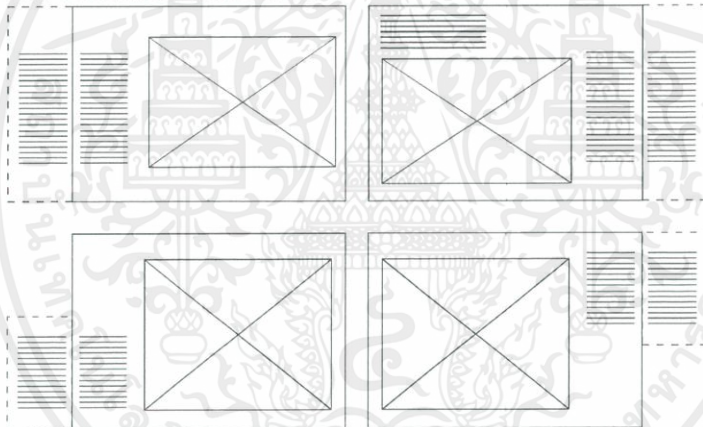


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างหนังสือ Pop-up ที่ไม่มีส่วนขยาย
ที่มา <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm>

รูปแบบที่ 2 มีส่วนขยายเพื่อใส่ text



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างหนังสือ Pop-up ที่มีส่วนขยาย
ที่มา <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 แนวคิดในการออกแบบภาพประกอบภายในเล่ม

4.4.1 รูปแบบที่ 1

ออกแบบตัวละครและภาพประกอบด้วยเทคนิค illustration art แบบ Digital art หรือ Digital Painting โดยมีความสมจริง มีรายละเอียดและแสงเงาที่ครบครัน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กในวัย 7-12 ปี



ภาพที่ 4.4 Digital Art

ที่มา <https://ego-alterego.com/horoscope-book-cover-illustration-by-bao-luu/>

4.4.2 รูปแบบที่ 2

ออกแบบตัวละครและภาพประกอบด้วยเทคนิค illustration art แบบ Vector art โดยรูปแบบนี้ จะตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ลงไปเล็กน้อย แต่ยังคงความสมจริง ทำให้เข้าใจภาพได้ง่ายขึ้น เหมาะกับการนำมาทำ Pop-up



ภาพที่ 4.5 Vector Art

ที่มา <https://folioart.co.uk/illustrator/tiago-galo/#illustration=houseplant-ex>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 สรุปขอบเขตงาน

1. หนังสือ Pop-up เกี่ยวกับภูติและนางฟ้า (Fairy) จำนวน 2 เล่ม ได้แก่
 - Fairy ในเทพนิยายตะวันตก ประกอบด้วย
 - บทนำเกี่ยวกับนิยามของ Fairy และ Fairy ในความเข้าใจของบุคคลทั่วไป
 - เรื่องราวของภูติและนางฟ้า (Fairy) ของ 5 ประเทศ ได้แก่
 1. อะบัตวา ประเทศแอฟริกาใต้
 2. เอลฟ์ ประเทศเยอรมนี
 3. บราวนี่ ประเทศสก๊อตแลนด์
 4. นิมฟ์ ประเทศกรีซ (กรีกโบราณ)
 5. พิกซี่ ประเทศอังกฤษ
 - Fairy ในเทพนิยายตะวันออก ประกอบด้วย
 - บทนำเกี่ยวกับนิยามของ Fairy และ Fairy ในความเข้าใจของบุคคลทั่วไป
 - เรื่องราวของภูติและนางฟ้า (Fairy) ของ 5 ประเทศ ได้แก่
 1. นางมณีเมขลา ประเทศไทย
 2. นางอัปสร ประเทศอินเดีย
 3. เพรี่ ประเทศเปอร์เซีย
 4. วิลลา ประเทศรัสเซีย
 5. ฉุน ประเทศแถบตะวันออกกลาง
2. กล่อง Box Set สำหรับหนังสือทั้งสองเล่ม

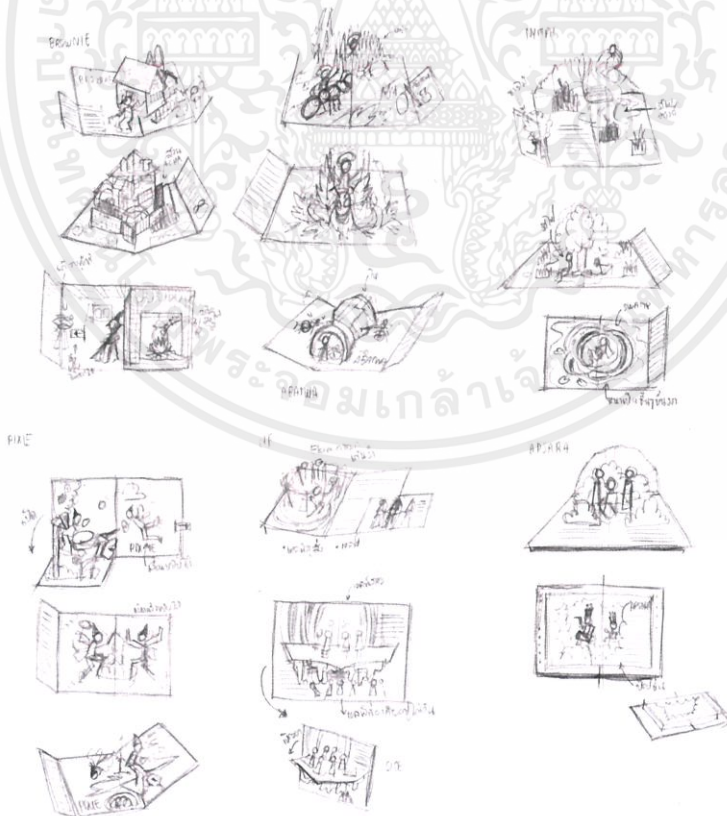
บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 การออกแบบ

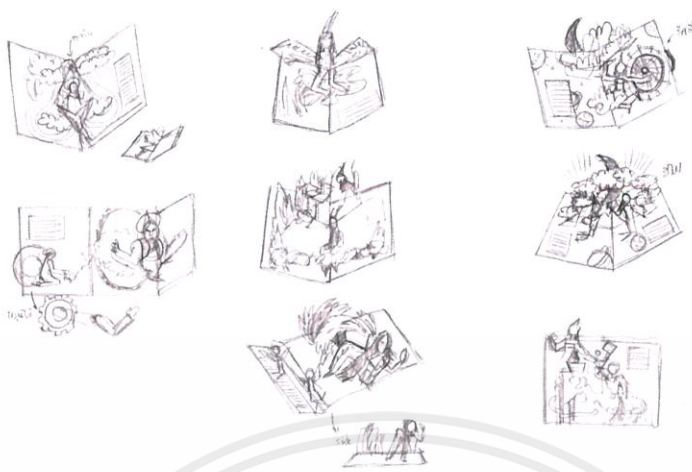
จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น ทำให้สรุปได้ว่าจะใช้แนวทางในการเรียบเรียงเนื้อหาแบบที่ 2 และแนวทางการออกแบบภาพประกอบภายในเล่ม แบบที่ 1 เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ มีเรื่องราว และมีภาพประกอบเป็นการผสมผสานระหว่าง illustration art และภาพ Vector โดยมีรายละเอียดที่สำคัญมีดังนี้

5.1.1 กำหนดจำนวนหน้า และวางหน้าโดยรวม Sketch หนังสือ พร้อมทั้งออกแบบ Paper-engineering



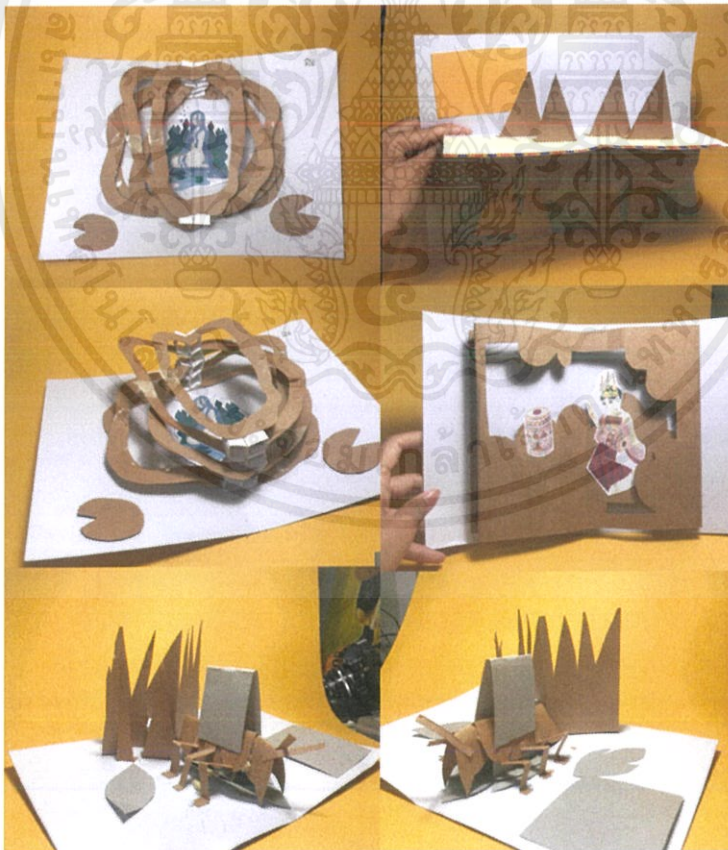
ภาพที่ 5.1 sketch layout และ Paper-engineering

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 sketch layout และ Paper-engineering

5.1.2 ทำ Mockup จากแบบ Sketch เพื่อให้รู้ขนาดจริงที่จะทำ และกำหนด layout ให้สวยงาม



ภาพที่ 5.3 Mock up ของหน้าต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 Character Design

เริ่มต้นพัฒนาตัวละคร โดยอิงจากภาพวาดหรือภาพประกอบจากนิยาย นิทาน ที่มาของ Fairy ตัวนั้นๆ ให้รายละเอียดเหมือนกับต้นฉบับ รวมถึงนำศิลปะของประเทศเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละคร เพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมจากประเทศที่ Fairy เหล่านี้ถูกเล่าขาน



ภาพที่ 5.4 Character Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังการได้ทำการ Sketch ตัวละครทั้งหมดแล้ว ขั้นตอนถัดมาคือตัดเส้น และลงสีตัวละครทั้งหมด โดยสีที่ใช้กับตัวละครนั้น แบ่งได้โดย ใช้สีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง กับตัวละคร Fairy ที่มาจากวัฒนธรรมประเทศฝั่งตะวันออก และใช้สีโทนเย็น เช่น สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วง กับตัวละคร Fairy ที่มาจากวัฒนธรรมประเทศฝั่งตะวันตก



ภาพที่ 5.5 Character Sketch แบบลงสี Fairy ฝั่งตะวันตก



ภาพที่ 5.6 Character Sketch แบบลงสี Fairy ฝั่งตะวันออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 Pop-up Book และ Boxset

จากที่ได้รวบรวมเนื้อหาจากแหล่งอ้างอิงต่างๆ ทั้งหนังสือ เว็บไซต์ แล้วจึงสรุปข้อมูลออกมา และทำการเรียบเรียงเป็นหัวข้อสำคัญๆ ที่ต้องการพูดถึงในหนังสือ จากนั้นลำดับการเล่าเรื่อง โดยใน 1 เล่ม เรียงจากบทนำที่กล่าวถึงความหมายและนิยามของคำว่า Fairy และต่อด้วยเรื่องราวของ Fairy 5 ประเทศ ซึ่งในการจัดหน้าในเล่มหนังสือ มีทั้งที่เป็นข้อมูลตัวอักษร มีภาพประกอบที่เป็น illustration art และภาพ vector ในรูปแบบ Pop-up รวมถึงมีหน้าส่วนขยาย เพื่อเปิดอ่านข้อมูล พร้อมทั้งมองภาพประกอบพร้อมกันได้ด้วย

5.3.1 หนังสือ Fairy ในเทพนิยายตะวันตก และ Fairy ในเทพนิยายตะวันออก



ภาพที่ 5.7 ทำ Art Work ภาพประกอบ Element และส่วนประกอบของ Pop-up

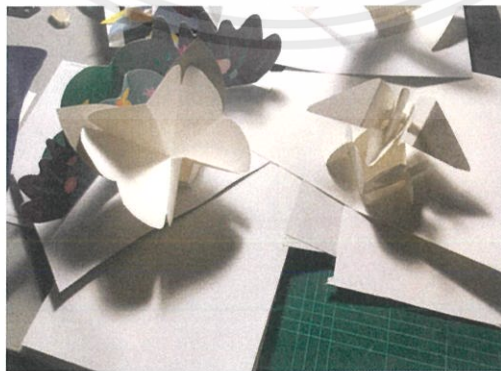
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 ทำ Print Test ครั้งที่ 1 ประกอบ Pop-up เพื่อทดลองทำ mock up และหาจุดบกพร่อง

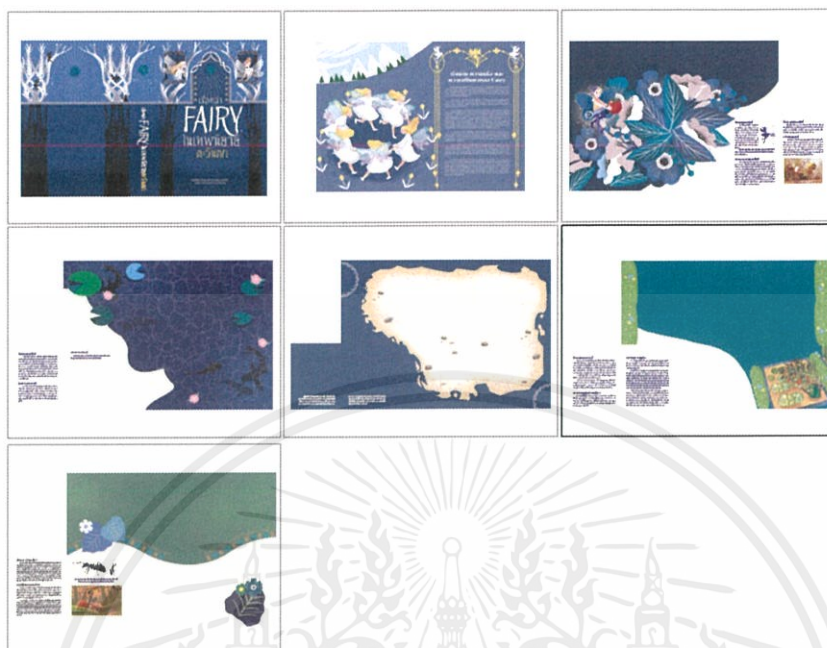


ภาพที่ 5.9 ปรับเปลี่ยนแก้ไข element ต่างๆ และภาพประกอบที่ผิดพลาด



ภาพที่ 5.10 ทำ Mock Up ขึ้นใหม่บางหน้าเพื่อปรับเปลี่ยนรูป Pop-up ที่ผิดพลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 Layout จริงทุกหน้ารวมกันของเล่ม Fairy ในเทพนิยายตะวันตก



ภาพที่ 5.12 Layout จริงทุกหน้ารวมกันของเล่ม Fairy ในเทพนิยายตะวันออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 ทำ Print Test ครั้งที่ 2 หลังจากแก้ไข และประกอบ Pop-up ขึ้นมาทุกหน้า



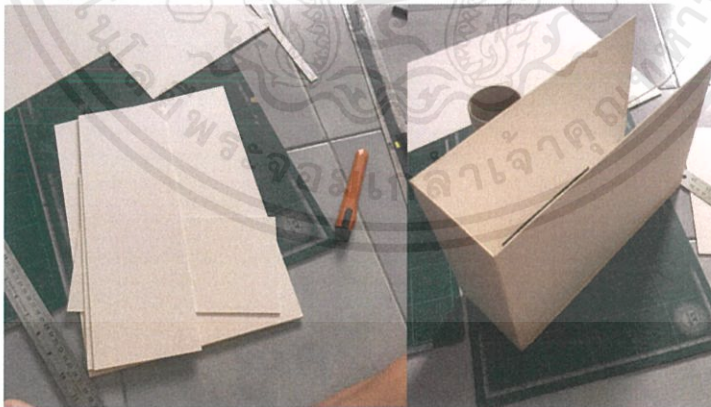
ภาพที่ 5.14 ประกอบทุกหน้ารวมกันให้เป็นเล่ม และประกอบร่วมกับหน้าปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 Boxset หนังสือ Pop-up Fairy ในเทพนิยายรอบโลก



ภาพที่ 5.15 ทำ Art Work สำหรับกล่อง Boxset



ภาพที่ 5.16 ประกอบกล่อง Boxset

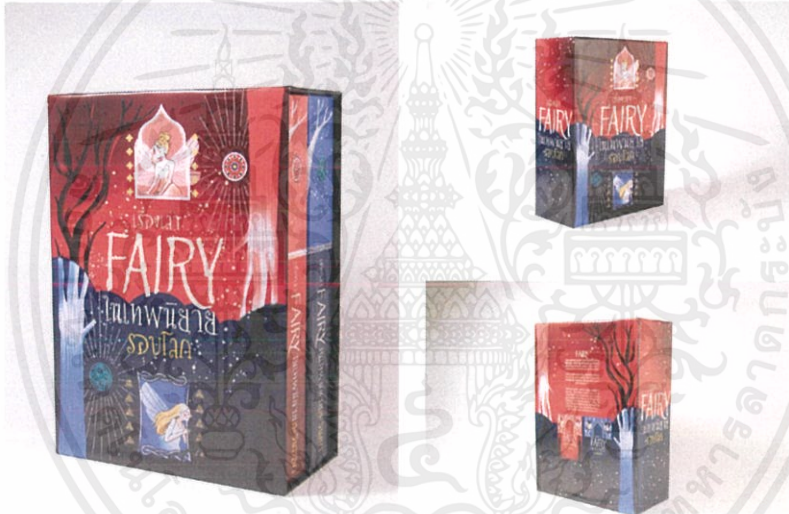
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 Boxset เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายรอบโลก

Boxset สำหรับรวมหนังสือ Pop-up ทั้งสองเล่ม โดยใช้สีแดงและสีฟ้าซึ่งเป็นสีของหนังสือทั้งสองเล่มในการออกแบบกล่อง Boxset



ภาพที่ 6.1 Boxset มุมด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง



ภาพที่ 6.2 วิธีการใส่หนังสือใน Boxset

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 หนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันออก



ภาพที่ 6.3 หน้าปกหนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันออก



ภาพที่ 6.4 หน้าบทนำ ว่าด้วยเรื่องความเป็นมาและนิยามของ Fairy (ปกในและหน้าที่ 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 เรื่องเล่าของนางมณีเมขลา Fairy ของประเทศไทย (หน้าที่ 2-3)



ภาพที่ 6.6 เรื่องเล่าของนางอัปสร Fairy ของประเทศอินเดี (หน้าที่ 4-5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 เรื่องเล่าของเพริ (Peri) Fairy ประเทศเปอร์เซีย (หน้าที่ 6-7)



ภาพที่ 6.8 เรื่องเล่าของญิน (Djinn) Fairy ของประเทศแถบตะวันออกกลาง (หน้าที่ 8-9)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 เรื่องเล่าของญิน (Djinn) Fairy ของประเทศแถบตะวันออกกลาง (หน้าที่ 8-9)



ภาพที่ 6.10 เรื่องเล่าของวิลลา (Vila) Fairy ของประเทศรัสเซีย (หน้าที่ 10-11)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 เรื่องเล่าของวิลลา (Vila) Fairy ของประเทศรัสเซีย (หน้าที่ 10-11)

6.3 หนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันออก



ภาพที่ 6.12 หน้าปกหนังสือ เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายตะวันตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

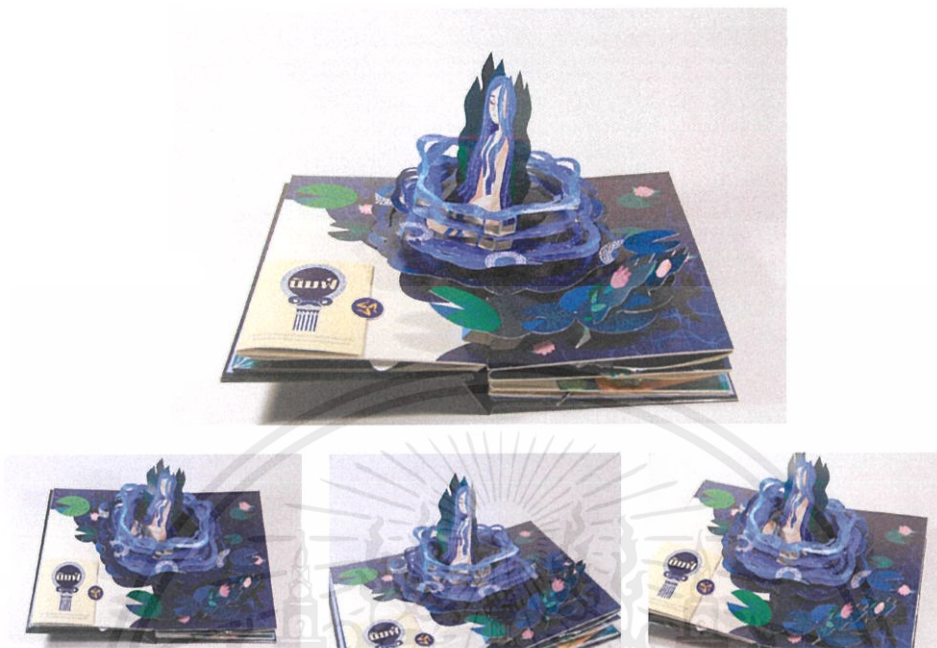


ภาพที่ 6.13 หน้าบทนำ ว่าด้วยเรื่องความเป็นมาและนิยามของ Fairy (ปกในและหน้าที่ 1)



ภาพที่ 6.14 เรื่องเล่าของฟิกซี่ (Pixie) Fairy ของประเทศอังกฤษ (หน้าที่ 2-3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

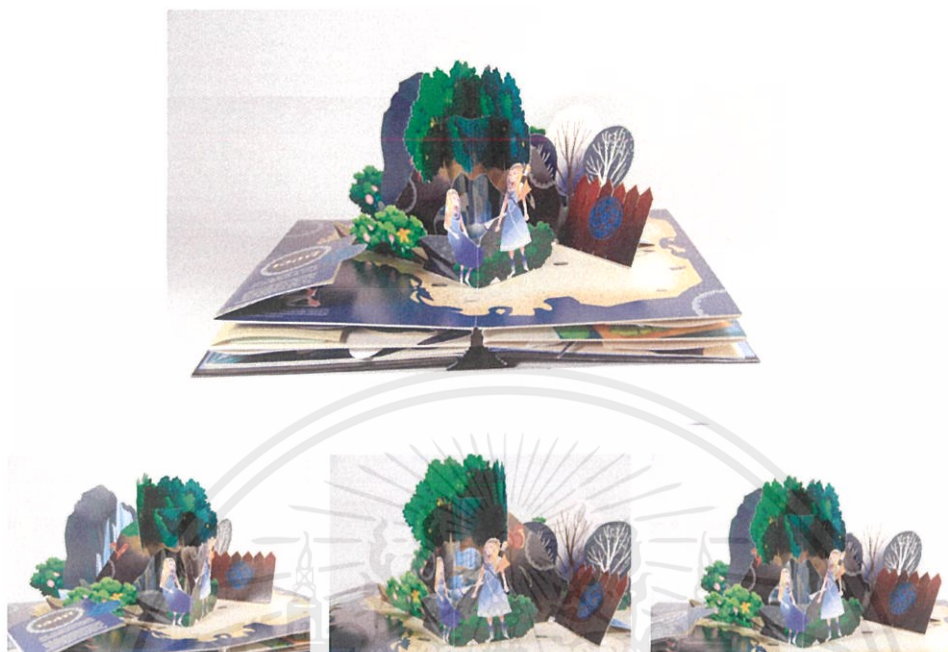


ภาพที่ 6.15 เรื่องเล่าของนิมฟ์ (Nymph) Fairy ของประเทศกรีซ (กรีกโบราณ) (หน้าที่ 4-5)



ภาพที่ 6.16 เรื่องเล่าของนิมฟ์ (Nymph) Fairy ของประเทศกรีซ (กรีกโบราณ) (หน้าที่ 4-5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

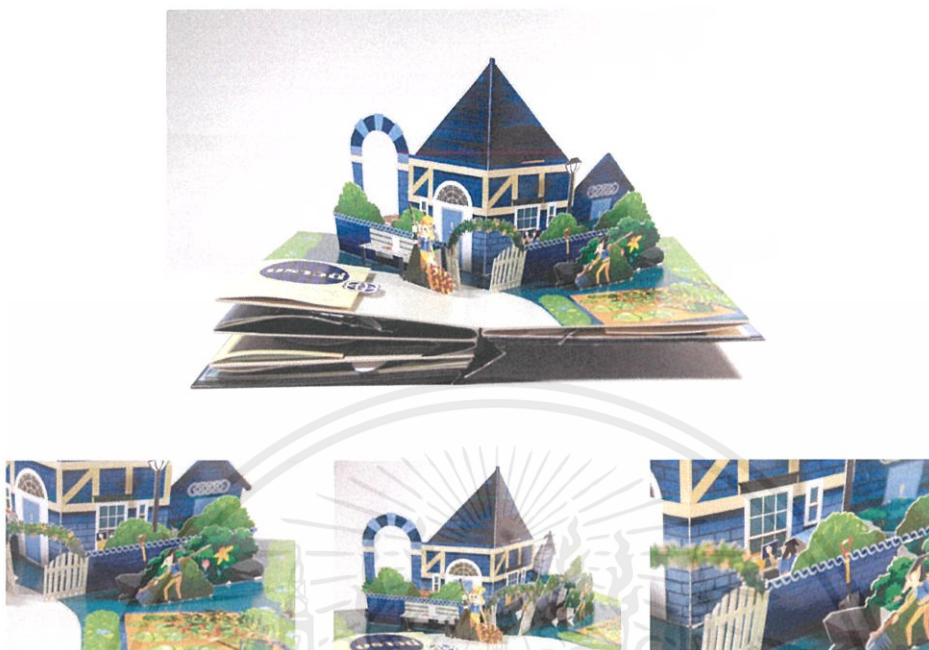


ภาพที่ 6.17 เรื่องเล่าของเอลฟ์ (Elf) Fairy ของประเทศเยอรมัน (หน้าที่ 6-7)



ภาพที่ 6.18 เรื่องเล่าของเอลฟ์ (Elf) Fairy ของประเทศเยอรมัน (หน้าที่ 6-7)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.19 เรื่องเล่าของบราวน์ (Brownie) Fairy ของประเทศสก๊อตแลนด์ (หน้าที่ 8-9)



ภาพที่ 6.20 เรื่องเล่าของบราวน์ (Brownie) Fairy ของประเทศสก๊อตแลนด์ (หน้าที่ 8-9)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.21 เรื่องเล่าของอะบัตวา (Abatwa) Fairy ของประเทศแถบแอฟริกาใต้
(หน้าที่ 10-11)



ภาพที่ 6.22 เรื่องเล่าของอะบัตวา (Abatwa) Fairy ของประเทศแถบแอฟริกาใต้
(หน้าที่ 10-11)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ และ Paper-engineering สำหรับชุดหนังสือ Pop-up เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายรอบโลก ได้สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามที่ได้ตั้งเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบภาพประกอบและ Pop-up ให้มีความน่าสนใจ ดึงดูดใจ และเกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทความ หรือการประยุกต์นำเอาศิลปะวัฒนธรรมของแต่ละประเทศมาใช้เป็น Element ประกอบงาน หรือการทำให้หนังสือเหมาะสมแก่กลุ่มเป้าหมาย แม้จะมีบางส่วนในงานที่ยังมีความบกพร่องและสามารถพัฒนาต่อไปได้อีก แต่โดยรวมแล้วถือว่าการออกแบบกราฟิกสำหรับชุดหนังสือเรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายรอบโลกได้บรรลุผลที่ตั้งใจไว้เป็นส่วนใหญ่ และสามารถตอบสนองต่อความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้จริง

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ และ Paper-engineering สำหรับชุดหนังสือ Pop-up เรื่องเล่า Fairy ในเทพนิยายรอบโลก เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา Pop-up ใช้เวลานานมาก เนื่องจากมีความรู้เรื่อง Paper-engineering ไม่มากพอ บางครั้งเมื่อได้ทำ Mock Up ขึ้นมาและประสบความสำเร็จแล้ว ในขั้นตอนที่ต้องประกอบจริงกลับทำไม่ได้เหมือนเดิม อาจจะมีส่วนประกอบใดที่ใหญ่เกินไป เล็กเกินไป หรือประกอบออกมาแล้วไม่มีความแข็งแรง ทำให้ส่วนของ Pop-up พังง่าย ไม่สามารถเปิดหนังสือได้บ่อยๆ ทำให้ต้องแก้ไขเฉพาะหน้าและเปลี่ยนรูปแบบของ Pop-up และภาพประกอบของหน้านั้นๆ อยู่หลายครั้ง

2. การเข้าเล่มมีความยากและต้องแก้ไขอยู่หลายครั้ง เนื่องจากเป็นหนังสือ Pop-up ที่ต้องมีความหนาของเล่ม รวมถึงแต่ละหน้าจะถูกรองด้วยกระดาษชานอ้อยเพื่อให้มีความแข็งแรงในการเปิด ทำให้ Pop-up สามารถตั้งขึ้นมาได้ตามกลไก จึงทำให้ต้องเข้าเล่มโดยการทำปกแข็ง ซึ่งมีขั้นตอนเยอะและต้องวัดและกะขนาดให้พอดีกับตัวความหนาและกว้างของหนังสือ ไม่เช่นนั้นจะทำให้หนังสือเปิดไม่ได้ หรือบางหน้าไม่สามารถเปิดได้ 180 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การพิมพ์ทำให้สีไม่เท่ากัน หรือทำให้สีเพี้ยน โดยเกิดขึ้นจากการใช้เนื้อกระดาษ หรือขนาดกระดาษไม่เท่ากัน ทำให้ต้องใช้เครื่องปริ้นท์คนละตัว จนเกิดเป็นการทำให้สีเพี้ยน และอีกกรณีหนึ่งคือ เนื่องจากการเป็นการทำงานในช่วงที่ COVID-19 ระบาด ทำให้หาร้านปริ้นท์ ยาก และต้องใช้ร้านปริ้นท์หลายที่ จึงทำให้เกิดสีไม่ตรงกันขึ้นมา
4. การตัดกระดาษและประกอบงานใช้เวลาอย่างมาก เนื่องจากร้านปริ้นท์ส่วนใหญ่ ไม่เปิด หากเปิดก็ไม่รับทำ die cut ที่จะช่วยให้การทำงานใช้เวลาสั้นลง จึงต้องขอความช่วยเหลือจากหลายคนมาช่วยกันตัดกระดาษซึ่งเป็นส่วนประกอบของ Pop-up
5. ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ จึงต้องใช้เวลาพอสมควรในการแปล

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาการทำ Paper-engineering มากกว่านี้ จะทำให้สามารถทำ Pop-up ที่ซับซ้อนกว่านี้ได้ ทำให้หลายเทคนิคมากขึ้น รวมถึงทำ Pop-up แบบ Interactive ได้ด้วย
2. การทำ Mock Up มีส่วนที่สำคัญมากในการทำหนังสือ Pop-up เมื่อออกแบบ Paper-engineer แล้ว ควรทำ Mock Up ขึ้นมาอย่างน้อย 2 ครั้ง คือ Mock up จากกระดาษธรรมดาเพื่อวางตำแหน่งและกำหนดขนาดต่างๆ และ Mock Up จากกระดาษที่ปริ้นท์แล้ว เพื่อเช็คความเรียบร้อย ก่อนจะทำของจริงขึ้นมา
3. ควรวางแผนขั้นตอนการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น บริหารตารางการทำงานในส่วนต่างๆ ของหนังสือ Pop-up ให้ชัดเจน จัดลำดับความสำคัญของงานที่จำเป็นจะต้องทำก่อนและหลังเพื่อให้งานเดินไปอย่างเป็นระบบ

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนงาน
2. ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่จะต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่องที่ศึกษามากขึ้น

บรรณานุกรม

John Matthews. (2013). Faeryland : The Secret World of the Hidden Ones. พิมพ์ครั้งที่ 12. ประเทศจีน: Abrams

Maclaren, A. The fairy family; a series of ballads & metrical tales illustrating the fairy mythology of Europe (King Press: Missouri), 2011.

“Brownie (folklore)” 2013. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [www.en.wikipedia.org/wiki/Brownie_\(folklore\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Brownie_(folklore))

“Vila (fairy)” 2020. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Vila_\(fairy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Vila_(fairy))

“Fairies and Angels-What’s the diffences?” 2014. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก www.ask-angels.com/spiritual-guidance/fairies-real/

“Beware the Wandering Wilas” 2014. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.ancient-origins.net/myths-legends-europe/beware-wandeing-wilas-002273>

“หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก” 2017. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://worldfaible.wordpress.com/เกี่ยวกับนิทานที่น่าสน/หลักในการจัดทำหนังสือ/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล รมิตา ภาพสุนทร
 ที่อยู่ปัจจุบัน 47/375 ซอย นิimitใหม่ 3/1 ถนน นิimitใหม่ เขต มีนบุรี
 แขวง มีนบุรี กรุงเทพมหานคร 10510
 การติดต่อ E-mail : namtannamm@gmail.com
 เบอร์โทรศัพท์ : 0880957939

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2553 โรงเรียนมีนบุรี
 พ.ศ.2558 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
 พ.ศ.2563 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้