

ศิลปนิพนธ์การออกแบบ e-Book เรื่อง เดเมียน
ILLUSTRATION DESIGN FOR E-BOOK “DEMIAN”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบ e-Book เรื่อง เดเมียน
ILLUSTRATION DESIGN FOR E-BOOK “DEMIAN”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิสิตศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 14/6/2561
(อาจารย์พรณศรี ชูอารยะประทีป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์การออกแบบ ebook เรื่อง เดเมียน ILLUSTRATION DESIGN FOR E-BOOK “DEMIAN”
ชื่อ	นางสาวณัฐชา บุญรัมย์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป

บทคัดย่อ

เดเมียน เป็นนวนิยายเชิงปรัชญาที่มุ่งเน้นไปยังการเจริญเติบโตทางจิตใจและคุณธรรมของตัวเอก ที่เขียนโดยเฮอร์มานน์ เฮสเส ตีพิมพ์ครั้งแรกใน ค.ศ. 1919 เดเมียน ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกภายใต้ชื่อ ‘เอมิล ซินแคลร์’ ซึ่งเป็นชื่อผู้บรรยายเรื่องราวต่าง ๆ “แต่ละคน... ย่อมสามารถเข้าใจซึ่งกันและกัน กระนั้นแต่ละคนจะสามารถตีความชีวิตเขาได้ ก็เฉพาะแก่ตัวเขาเองเท่านั้น” เป็นโครงและแก่นของเรื่องที่มีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อผู้อ่านจำนวนมากในแง่ของการใช้ชีวิต จิตวิญญาณ การส่งสารว่าชีวิตไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีไปจากธรรมชาติที่แท้จริงของตน ไม่อาจหลีกเลี่ยงความจริง เป็นการรู้จักตนเองอย่างถ่องแท้ นำเสนอเรื่องของจิตวิญญาณที่ค่อยๆ พัฒนาและเติบโตไปสู่การเป็นผู้ใหญ่

จึงเป็นโอกาสในการเลือกนำเสนอนวนิยายเชิงปรัชญา เดเมียน ให้ออกมาในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เนื่องด้วยการอ่านนวนิยายในปัจจุบันนั้นเป็นการอ่านในรูปแบบของดิจิทัลมากกว่าแบบรูปเล่มหนังสือ โดยมีกระบวนการออกแบบที่จะเสนอนำผ่านภาพประกอบจากการวิเคราะห์และตีความทำเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในแต่ละบทของนวนิยายให้ออกมาในรูปแบบการทำสไตล์ Surrealism โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวซึ่งจะช่วยนำเสนอให้ภาพออกมาเข้าใจถึงจิตวิทยาของเรื่องมากขึ้นทั้งยังสามารถตีความต่อให้ลึกซึ้งขึ้นได้ จึงเข้ากับยุคสมัยของการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มรรถรสของผู้อ่านให้เข้าใจแก่นแท้ของเนื้อเรื่องทั้งยังเพิ่มความดึงดูดให้ผู้คนสนใจอ่านมากขึ้น...

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณพ่อและแม่ผู้สนับสนุนทุกอย่างตลอดมา ขอขอบคุณน้องชาย ขอขอบคุณเพื่อน ๆ และ คณะครู คุณครูแดงที่ให้คำปรึกษาให้ กำลังใจ คอยตักเตือน ขอขอบคุณห้องภาคนิเทศศิลป์ที่มีขนมเต็ม อยู่ตลอดเวลา ขอขอบคุณทุกแรงและกำลังใจที่ทำให้ผ่านวันต่างๆ ไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณคอมพิวเตอร์ที่ยัง อยู่ด้วยกันมาแม้จะเกรไปบ้าง ขอขอบคุณหมีที่ไ้รุ่งเป็นเพื่อนกัน ขอขอบคุณจ๋อมแจ๋ม พิมคัง สำหรับ อะไรหลายๆ อย่าง ขอขอบคุณลูกหมี มะยม พี ปันปัน มุย ที่ปรึกษาและคอยกันตลอดเวลา ขอขอบคุณเพื่อน ในทวีเตอร์ทั้งหลายที่พูดชื่อไม่ได้ในหน้านี้ ขอขอบคุณอีกครั้งสำหรับทุกคนที่สร้างบรรยากาศดีๆ อยู่ รอบๆ ตัวค่ะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 เดเมียน.....	3
2.1 ประวัติผู้เขียน.....	3
2.2 แนวทางการเล่าเรื่อง.....	4
2.3 ตัวละคร.....	4
2.4 เนื้อเรื่องย่อ.....	4
3 Surrealism Style.....	14
3.1 ตัวอย่างสไตล์งานในแขนงต่างๆ.....	16
4 การออกแบบภาพประกอบ.....	17
4.1 สัมผัสศาสตร์กับภาพแทนความหมาย.....	17
4.2 E=Book.....	29
4.3 QR Code.....	33
4.4 ภาพตัวอย่างอ้างอิง.....	36
4.5 โปรแกรม.....	39
5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	39
5.1 concept.....	39
5.2 แนวทางการออกแบบ.....	41
5.3 ขอบเขตของงาน.....	41

บทที่	หน้า
5.4 ตัวอย่างงานที่ศึกษา.....	41
6 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	42
6.1 การออกแบบ.....	42
6.2 ชื่อเรื่อง.....	42
6.3 การสรุปและวิเคราะห์เนื้อเรื่อง.....	44
7 ผลงานจริง.....	66
7.1 ชื่อหนังสือ.....	66
7.2 ไปสเตอร์.....	67
7.3 QR Code.....	68
7.4 ปกหนังสือ.....	68
7.5 ไปสการ์ด.....	70
8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	81
บรรณานุกรม.....	82
ประวัติผู้วิจัย.....	83

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า	
2.1	เฮอร์มานน์ เฮสเส ผู้เขียน	3
2.2	ภาพเส้นทางการเล่าเรื่อง	4
2.3	ภาพความนำ	5
2.4	ภาพสองโลกสองอาณาจักร	6
2.5	ภาพเคน	7
2.6	ภาพผู้ร้าย	8
2.7	ภาพเปียทริส	9
2.8	ภาพนกดินรนพันเปลือกไข่	10
2.9	ภาพการต่อสู้ของจาคอบ	11
2.10	ภาพอิวา	12
2.11	ภาพจุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด	13
3.1	ภาพ The Persistence of Memory	15
3.2	ภาพ The Great Masturbator	15
3.3	ภาพงานโฆษณา (1)	16
3.4	ภาพงานโฆษณา (2)	16
4.1	ภาพ Hieronymous Bosch (1505-6)	21
4.2	ภาพ The Great Masturbator (1929)	22
4.3	ภาพ Judith Beheading Holofernes	24
4.4	ภาพ Burma	26
4.5	ภาพ Untitled Film Still	27
4.6	ภาพ coop himmelblau vienna rooftop	28
4.7	ภาพหน้าต่าง e-Book (1)	31
4.8	ภาพหน้าต่าง e-Book (2)	31
4.9	ภาพ QR Code	33
4.10	ภาพ ตัวอย่างบนแม่ึกกาชิน	33
4.11	ภาพ ตัวอย่างการปรีนธ์บนตึก	34
4.12	ภาพ ตัวอย่างการโฆษณาในงานมอเตอร์โชว์	34
4.13	ภาพ ตัวอย่างการปรีนธ์บนตึก	35
4.14	ภาพ ตัวอย่างปกหนังสือ (1)	36
4.15	ภาพ ตัวอย่างปกหนังสือ (2)	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
4.16	ภาพ Demian Original ver. Cover	34
4.17	ภาพ Demian English ver. Cover	38
4.18	ภาพ สรุปการใช้โปรแกรม	40
5.1	ภาพ แนวทางการออกแบบที่ 1	41
5.2	ภาพ แนวทางการออกแบบที่ 2	42
5.3	ภาพ แนวทางการออกแบบที่ 3	42
5.4	ภาพ ตัวอย่างงานที่ศึกษา	43
6.1	ภาพแผนภาพแสดงรายละเอียดการทำภาพประกอบ	44
6.2	ภาพ Sketch ครั้งที่ 1	45
6.3	ภาพ Sketch ครั้งที่ 2	45
6.4	ภาพร่างบทนำ	47
6.5	ภาพร่างบท สองโลกสองอาณาจักร	49
6.6	ภาพร่างบท เคน	51
6.7	ภาพร่างบท ผู้ร้าย	53
6.8	ภาพร่างบท เบียทริส	55
6.9	ภาพร่างบท นักดีนรบนพื้นเปลือกไข่	57
6.10	ภาพร่างบท การต่อสู้ของจาคอบ	59
6.11	ภาพร่างบท การต่อสู้ของจาคอบ	60
6.12	ภาพร่างบท อีวา	62
6.13	ภาพร่างบท จุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด	64
6.14	ภาพรวม	65
7.1	ชื่อหนังสือเดเมียน	66
7.2	ภาพโปสเตอร์จริง	67
7.3	โปสเตอร์พร้อม QR Code จริง	68
7.4	ภาพผลงานปกหนังสือจริง	68
7.5	ภาพผลงานโปสเตอร์ขนาด A2	69
7.6	ภาพโปสเตอร์หลายต่างๆ	70
7.7	ภาพปก e-Book	71
7.8	ภาพผลงานจริงบน iPad	71
7.9	ภาพผลงานจริงบน iPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทนำ	72
7.10	ภาพผลงานจริงบน iPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทสองโลกสองอาณาจักร	73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
7.11	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทเคน	74
7.12	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทผู้ร้าย	75
7.13	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทเบียดทริส	76
7.14	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทนกคืนรณพันเปลือกไข่	77
7.15	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทการต่อสู้ของจacob	78
7.16	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทอิวา	79
7.17	ภาพผลงานจริงบน IPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว บทจุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด	80



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การออกแบบภาพประกอบหนังสือเรื่อง “DEMIAN” เป็นโอกาสในการนำเสนอนวนิยายเรื่องเยี่ยมรางวัลโนเบลสู่กลุ่มเป้าหมายใหม่โดยการออกแบบภาพประกอบแบบเป็นโมชันจากการตีความในแต่ละตอน ซึ่งเป็นการนำเอาซิมโบลิก สัญลักษณ์ของตัวเนื้อเรื่องที่ดีความมาสร้างเป็นภาพประกอบที่มีความเข้าใจง่ายและขยับในส่วนที่สำคัญโดยมีแนวทางการออกแบบในสไตล์ Surrealism ซึ่งเข้ากับยุคสมัยของการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มอรรถรสของผู้อ่านให้เข้าใจแก่นแท้ของเนื้อเรื่องได้ดีมากขึ้น และเพิ่มความดึงดูดให้ผู้คนสนใจอ่านมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบภาพประกอบแนว Surrealism
- 1.2.2 เพื่อศึกษาแนวทางในการทำภาพประกอบโดยใช้เทคนิคจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่
- 1.2.3 ออกแบบภาพประกอบจากการตีความนวนิยายแนวปรัชญาเพื่อทำเป็นภาพประกอบ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ชื่อหนังสือ
- 1.3.2 ภาพประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 9 บท
 - 1 ความนำ
 - 2 สองโลกสองอาณาจักร
 - 3 เคน
 - 4 ผู้ร้าย
 - 5 เบียทริส
 - 6 นกคืนรนพันเปลือกไข่
 - 7 การต่อสู้ของจาคอบ
 - 8 อีวา
 - 9 จุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด

1.3.3 Poster

1.3.4 E-Book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 1 อ่านหนังสือนวนิยายเรื่อง เดเมียน ทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องภายในหนังสือ วิเคราะห์และตีความ
- 2 ศึกษาข้อมูลการทำ e-book
- 3 การออกแบบภาพประกอบสไตล์ Surrealism

1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

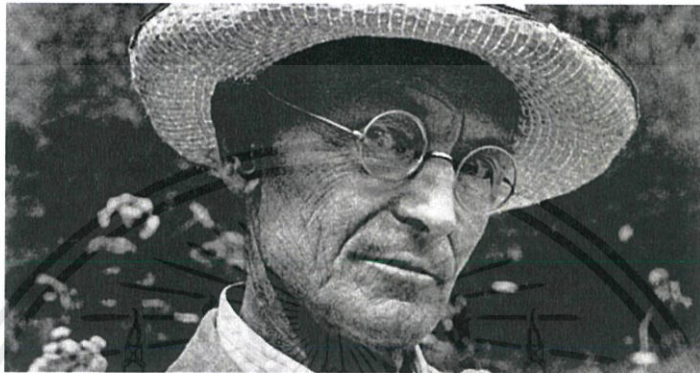
- 1 ภาพประกอบสไตล์ Surrealism
- 2 วางแนวทางการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

1.4.3 ออกแบบตามแนวคิดที่เหมาะสมพัฒนาแบบร่างและปรับปรุงแก้ไขจนเป็นผลงานจริง



บทที่ 2 เดเมียน

2.1 ประวัติผู้เขียน



ภาพที่ 2.1 เฮอร์มานน์ เฮสเส ผู้เขียน

เฮอร์มานน์ เฮสเส (Hermann Hesse)

เฮอร์มานน์ เฮสเสเกิดที่เมืองคาล์ว เยอรมนีเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 1877 เริ่มอาชีพขายหนังสือที่ตือบิงเงินและบาเซิลระหว่างนั้นได้เริ่มเขียนและตีพิมพ์บทกวีเมื่ออายุ 21 ปี ห้าปีต่อมา เขาประสบความสำเร็จอย่างสูงยิ่งจากนวนิยายสะท้อนปัญหาวัยรุ่น และปัญหาการศึกษาในยุคนั้น เริ่มจาก ปีเตอร์ คาเมนซินด์ (1904) บทเรียน (1906) ติดตามด้วย เกอร์ทรูด (1910) รอสฮัลด์ (1914) เดเมียน (1919) และอื่นๆ ระหว่างสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง เฮสเสต่อต้านลัทธินิยมทหารในเยอรมนีอย่างรุนแรง ในปี 1912 เขาโอนสัญชาติและย้ายไปกรุงเบิร์น ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ กลายเป็นนักเขียนที่มีเกียรติภูมิสูงเด่นในโลกวรรณกรรมภาษาเยอรมัน สำนึกด้านมนุษยธรรมและการศึกษาปรัชญาพัฒนาอย่างมากในผลงานเล่มต่อๆ มา เช่น ลิทธารณะ (1922) สเตปเปนวูล์ฟ (1927) นาร์ซิสซัสกับโกลด์มุนด์ (1930) ท่องตะวันออก (1932) และ เกมลูกแก้ว (1943) ส่วนบทกวีและข้อเขียนเชิงวิจารณ์เป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางในบรรดานักคิดร่วมสมัย นาซีเยอรมันกลัวและกำจัดหนังสือของเฮสเส แต่ชาวสวิสกลับให้เกียรติ ทั้งยังเสนอปริญญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ให้แก่เขาด้วย แต่ทันทีที่สงครามโลกครั้งที่สองยุติ ชาวเยอรมันกลับยอมรับเขาโดยการมอบรางวัลเกอเธ่ (Goethe Prize) ให้เป็นเกียรติ เพราะเป็นที่ปรากฏแก่นักอ่านจำนวนมากว่าผลงานของเฮสเสได้รักษาคุณค่าด้านต่าง ๆ ไว้มาก เป็น “อาณาจักรทางวิญญาณอันไม่จำกัดเวลา” ซึ่งวรรณกรรมเยอรมันและวงวัฒนธรรมเยอรมันได้สูญเสียไประหว่าง 12 ปีของการปกครองระบอบนาซี และต่อมาโลกได้ยกย่องเฮสเสด้วยการมอบรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมประจำปี 1946 ให้แก่เขาในฐานะผู้สร้างผลงานที่ลึกล้ำด้วยสำนึกด้านมนุษยธรรมและงดงามดั่งสุนทรศิลป์ เฮอร์มานน์ เฮสเส ถึงแก่กรรม เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 1962 รวมอายุ 85 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 แนวทางการเล่าเรื่อง

เล่าเรื่องในอดีตสลับกับปัจจุบันเหมือนเป็นการบันทึกข้อความ แทรกความคิดและความฝันของผู้เล่า

2.3 ตัวละคร

2.3.1 เอมีล ซินแคลร์ เป็นตัวละครสำคัญของนวนิยาย โดยซินแคลร์ได้มีความสัมพันธ์กับบางอย่างในชีวิต และสิ่งที่เป็นไป อันเป็นสิ่งที่นำเสนอในนวนิยายโดยตลอด

2.3.2 พ่อกับแม่ของซินแคลร์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แรกของซินแคลร์ในการฟังฟัง แต่ก็เป็นผู้ที่เขากำหนดขึ้นในตอนท้าย

2.3.3 แมกซ์ เดเมียน เป็นเพื่อนในวัยเด็กและเป็นที่ปรึกษาของซินแคลร์ เดเมียนได้ชักนำให้ซินแคลร์ ได้ค้นพบการใช้ความสามารถของตนเองในช่วงท้าย

2.3.4 อีวา เบียทริส เป็นทั้งไอคอนของความลุ่มหลง เป็นหญิงสาวในฝันที่เฝ้าถวิลหา เป็นตัวแทนของความผิดทาง เป็นตัวชักนำ และยังเป็นตัวแทนของแม่

2.4 เนื้อเรื่องย่อ

เรื่องราววัยหนุ่มของเอมีล ซินแคลร์

“แต่ละคน... ย่อมสามารถเข้าใจซึ่งกันและกัน

กระนั้นแต่ละคนจะสามารถตีความชีวิตเขาได้

ก็เฉพาะแก่ตัวเขาเองเท่านั้น”

เป็นเรื่องราวที่กล่าวถึง เอมีล ซินแคลร์ ที่ถูกเลี้ยงดูในบ้านที่มีฐานะระดับกระฎุมพี ซึ่งเคร่งศาสนาตั้งแต่สมัยยังเด็ก และได้เรียนรู้เกี่ยวกับโลกในสองแง่มุม นั่นคือทางด้านความดีจากศาสนาคริสต์ที่ใสสว่าง กับด้านแห่งความชั่วที่มีดมน กระทั่งเข้าสู่วัยรุ่นเขาได้พยายามแสวงหาวิถีชีวิตของตนเองโดยปราศจากครอบครัว และมิตรสหาย เมื่อเติบโตขึ้น เขาได้ค้นพบตนเอง และพยายามระงับความขัดแย้งทางจิตที่สะสมมาตั้งแต่สมัยยังเด็กที่นำมาซึ่งความเจ็บปวด โดยมี เดเมียน ซึ่งเป็นเพื่อนทางจิตวิญญาณ คอยใช้วิธีต่าง ๆ ให้เขาได้ตระหนักถึงความหมายของชีวิตกับจิตวิญญาณของตนเอง

เล่าเรื่องในอดีตสลับกับปัจจุบันเหมือนเป็นการบันทึกข้อความ แทรกความคิดและความฝันของผู้เล่า



เป็นการพูดถึงอดีตของเขาเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับโลกสองโลกนั่นคือโลกแห่งความดีและโลกแห่งความชั่วที่มีดมน ดิบเถื่อนตามสัญชาตญาณไปสู่วัยรุ่นที่พยายามแสวงหาทางเดินชีวิตของตนเอง



เป็นการพูดถึงช่วงเวลาที่แยกจากการขึ้นนำ เคว้งคว้าง ค้นพบการชักนำแบบใหม่ การติดต่อกันทางจิตวิญญาณ พบความความเจ็บปวดครวคร่าวจนเริ่มค้นพบหนทางของตนเอง



เป็นการพูดถึงการค้นพบตัวตนของตนเองแล้วผ่านการกระตุ้นด้วยกลวิธีต่างๆ ให้เขาได้ตระหนักถึงความหมายในชีวิตและจิตวิญญาณของตนเอง

ภาพที่ 2.2 เส้นทางการเล่าเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.1 ความนำ

“ชีวิตของแต่ละคนคือเส้นทางของคนคนนั้น
เป็นความพยายามบนเส้นทางเป็นแนวทางชีวิต
ไม่มีมนุษย์คนใดจะเป็นตัวเองได้อย่างเต็มที่
แต่มนุษย์ทุกคนก็ได้ต่อสู้เพื่อความเป็นตัวเองอย่างถึงที่สุด”

ผมไม่อาจเล่าเรื่องราวของตัวเอง โดยไม่ย้อนมองอดีตที่ผ่านมาแล้วแสนนาน และหากเป็นไปได้ ผมก็จะนึกย้อนไปให้ไกล ไกลที่สุด ถึงปีแรก ๆ ของชีวิตวัยเยาว์ หรืออาจไกลกว่านั้น ถึงรากเหง้าของครอบครัวผมเลยทีเดียว

เมื่อกวีเขียนนิยาย เขามีแนวโน้มจะทำตัวราวกับตัวเองเป็นพระเจ้า มีอำนาจที่จะมองไปไกล ๆ เข้าใจเรื่องราวทั้งปวงของมนุษย์ แล้วเล่าเรื่องราวนั้นราวกับตัวเองเป็นพระเจ้า ผู้ทรงมหิทธิธานุภาพ ผู้ทรงเป็นพหุสูต ที่กำลังถ่ายทอดเรื่องนั้นอย่างถึงความจริงที่สุด เหมือนจะไม่มีอะไรคั่นอยู่ระหว่างตัวเขากับความจริงเลย ผมไม่อาจทำได้ดีเท่ากวีเหล่านั้น แต่เรื่องราวชีวิตผมย่อมสำคัญต่อตัวผม ยิ่งกว่างานของกวีคนใดจะทำได้ เพราะทั้งหมด ไต่ล้นเป็นเรื่องราวของตัวเอง เป็นเรื่องราวของมนุษย์-ไม่ใช่เรื่องปั้นแต่ง

Keywords : เส้นทาง,ชีวิต,น้ำเมือก,เปลือกไข่,ปีก



ภาพที่ 2.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 สองโลกสองอาณาจักร

“เอมิล ซินแคลร์ ตั้งแต่เป็นเด็กชายเล็กๆ
ที่อาศัยอยู่ในบ้านที่เคร่งศาสนา
และกำลังเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับโลกสองโลกนั่นคือ
โลกแห่งความดีที่ใสสว่างในศาสนาคริสต์
และโลกแห่งความชั่วที่มีตมตบเถื่อนตามสัญชาติญาณ”

ผมขอเริ่มเรื่องราวชีวิต จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อผมอายุได้สิบขวบ กำลังเรียนในโรงเรียนสอนภาษาละตินในเมืองชนบทเล็กๆ ของเรา

ผมยังจำกลิ่นอายของหลายสิ่งหลายอย่าง ที่ทำให้ผมรู้สึกเศร้าและสะท้านใจด้วยความสุข-ถนอมสลัวได้แสงตะเกียง บ้านเรือนและหอสวด เสียงนาฬิกาปลอบใบหน้าผู้คน ห้องหับที่มีแต่ความสะอาดสบาย อบอุ่นด้วยความเป็นกันเอง ห้องที่เต็มไปด้วยลับและกลัวฝักันอย่างถึงขนาด นั่นคือโลกที่บอกถึงขอมุมของความอบอุ่น มีกระต่าย มีสาวใช้ มีของดี ๆ สำหรับบ้าน มีผลไม้แห้ง นี่เป็นที่พบกันของสองโลก กลางวันกับกลางคืนมาพบกันที่นี่ จากสองขั้วตรงกันข้าม

Keywords : แอปเปิ้ล,เด็กชาย,แสงสว่าง,ความมืด



ภาพที่ 2.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 เคน

“ได้ใกล้ชิดและได้รับอิทธิพลจาก
เพื่อนนักเรียนซึ่งฉลาดเกินอายุและ
ดึงดูดให้สนใจในอีกโลกที่ชั่วร้าย”

ผมหลุดจากเงื้อมมือของนักทรมาน โดยการช่วยเหลือจากแหล่งที่ผมไม่เคยคาดคิดมาก่อน ขณะเดียวกันก็ทำให้ผมตระหนักถึงธาตุใหม่ ๆ บางอย่างในชีวิต ซึ่งมีผลต่อผมมาจนถึงทุกวันนี้

มีนักเรียนใหม่มาเข้าเรียนที่โรงเรียนของเรา เขาเป็นลูกชายของแม่หม้ายฐานะดี เพิ่งย้ายมาอยู่ที่เมืองนี้ นักเรียนใหม่นี้ยังติดแถบไว้ทุกซอกที่แขนเสื้อ เขาได้อยู่ชั้นสูงกว่าผมหนึ่งปีทั้ง ๆ ที่อายุจริงเขาแก่กว่าผมมาก แต่ไม่ช้าผมก็รู้สึกประทับใจเขาเช่นเดียวกับที่นักเรียนคนอื่น ๆ เป็นกัน เด็กน่าสนใจคนนี้น้ำตาอ่อนกว่าอายุ จะว่าไปแล้วเขาแทบไม่มีเค้าความเป็นเด็กเลยอาภักกับกิริยาที่เขาเคลื่อนไหวไปมาในหมู่พวกเรา สมาชิกเด็กๆ ของโรงเรียน มีวุฒิภาวะอย่างน่าทึ่ง ดูเป็นผู้ใหญ่ เป็นสุภาพบุรุษ เลยทีเดียว

Keywords : การเป็นอิสระ, เด็กชาย, การต่อสู้



ภาพที่ 2.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4 ผู้ร้าย

“การตั้งข้อสงสัยต่อความเชื่อมั่น ในคำสอนของศาสนา”

มีอะไรมากมายที่ผมอาจพูดได้เกี่ยวกับความสุขและความอ่อนโยนของชีวิตวัยเด็ก ความรู้สึกมั่นใจ ปลอดภัยขณะอยู่กับพ่อแม่ ความรักแบบเด็ก ๆ และการปล่อยตัวตามสบาย การอยู่อย่างไม่ต้องรับผิดชอบ ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความรักและความละมุนละไม แต่ในที่นี้ผมจะจำกัดวงความสนใจไว้เฉพาะแต่ขั้นตอนที่จะนำผมไปสู่การรู้จักตัวเองเท่านั้น ผมจะปล่อยให้สถานพักพิงอันบรมสุข เกาะหฤหรรษ์และสวรรค์ที่ผมได้ที่ผมได้สัมผัสความวิเศษอัศจรรย์นานาอยู่ได้อย่างสงบ ณ แดนไกลนำหลงใหลนั้น เพราะนั่นมิใช่โลกที่ผมปรารถนาจะกลับไปเยือน

Keywords : ตราสัญลักษณ์, ศาสนา, การเชื่อมโยง



ภาพที่ 2.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

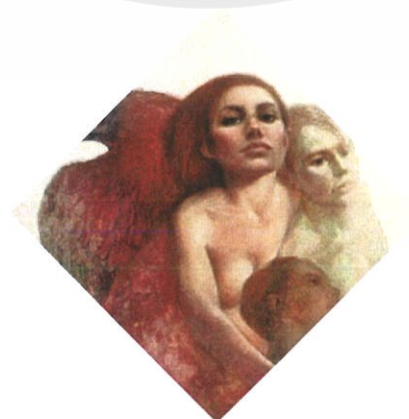
2.4.5 เปียทริส

“ไปสู่วัยรุ่นที่พยายามแสวงหาทางเดินชีวิต
 ของตนเองโดยไร้เงาของครอบครัว
 เพื่อนฝูง จนไปถึงวัยหนุ่มฉกรรจ์ที่ค้นพบตัวเอง”

พอใกล้เปิดเทอมภาคเรียนใหม่ ผมเดินทางไปเซนต์ _ โคนไม่ทันได้เห็นหน้าเดเมียนอีกเลย พ่อแม่ตามไปส่งผมด้วย และด้วยความเป็นห่วงกลัวลูกจะลำบาก ท่านได้ฝากผมให้อยู่ในความดูแลของครูคนหนึ่ง ในโรงเรียนมัธยมแห่งนั้น ซึ่งมีหน้าที่ดูแลหอพักนักเรียนอยู่ด้วย ทั้งพ่อทั้งแม่คงต้องซาไปทั้งตัวถ้าท่านรู้ว่าได้ส่งผมไปอยู่ในโลกเช่นไร

ปัญหาก็ยังคงเป็นปัญหาอยู่เหมือนเดิม ซึ่งนี่ก็ต้องให้เวลาเป็นผู้ตัดสิน ว่าเขาจะสามารถทำให้ผมเป็นลูกพระเจ้า เป็นพลเมืองดี หรือธรรมชาติของผมจะชักนำผมให้หันเหออกจากเส้นทางนี้ ความพยายามครั้งสุดท้าย ที่จะอยู่อย่างมีความสุขได้ขายคาบ้านพ่อแม่ นั่น ผมทำได้นานทีเดียว บางครั้งเกือบจะสำเร็จเสียด้วย แต่สุดท้ายทุกอย่างก็ล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง

Keywords : รูปเคารพ, การชักนำ, การติดต่อ, นก, หญิงสาว, ความฝัน



ภาพที่ 2.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.6 นกคืนรณพินเปลือกไข่

“นกกำลังคืนรณออกจากไข่
ไข่คือ โลกที่ใครต้องการเกิดต้องทำลายโลก
นกกำลังบินไปสู่พระเป็นเจ้าผู้ทรงพระนามอะบราฮัม”

ภาพนกในความฝันของผมได้เดินทางไปถึงเดเมียนและคำตอบก็กลับมาถึงผมโดนวิธีที่แปลกน่า
อัศจรรย์

ผมกำลังอยู่ในชั้น ระหว่างพักเปลี่ยนชั่วโมงเรียน ตอนผมสังเกตเห็นแผ่นกระดาษเสียอยู่ใน
หนังสือซึ่งบนวางทิ้งไว้พบโต๊ะกระดาษแผ่นนั้นพับตามแบบที่เรามักทำกันเสมอ เวลาจะส่งข้อความ
ถึงกันในชั้นเรียน ผมสงสัยเพียงอย่างเดียวว่า ใครหนอเป็นคนส่งโน้ตลักษณะนั้นมาให้ผม เพราะผม
ไม่มีความสัมพันธ์ทำนองนี้กับเพื่อนคนใดในโรงเรียน ผมคิดว่าคงเป็นคำเชิญให้ไปร่วมงานสนุกของ
โรงเรียนซึ่งผมมัก ปฏิเสธที่จะเข้าไปยุ่งเกี่ยวผมจึงไม่สนใจจะหยิบกระดาษนั้นมาอ่าน แต่ก่อนที่เราจะ
ทันเริ่มบทเรียนใหม่ กระดาษแผ่นนั้นได้อยู่ในมือผมแล้วโดยไม่รู้ตัว ผมรำคาญ อ่านไปอย่างไร้ใจ

Keywords : ไข่, นก, ความดี, ความชั่ว, แม่, ความฝัน, รูปนก, การขึ้นาศาสนา, ความสุขและทุกข์ทรมานใจ



ภาพที่ 2.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.7 การต่อสู้ของจาคอบ

“เราช่วยคนอื่นไม่ได้ ไม่มีใครช่วยผมได้
คุณต้องฟังตัวคุณเองและทำตามทุกอย่าง
ที่ที่คุณรู้สึกจากข้างใน”

แทบเป็นไปได้เลย ที่ผมจะเล่าอย่างสั้น ๆ ถึงสิ่งซึ่งผมได้เรียนจากนักดนตรีประหลาดคนนั้นเกี่ยวกับอะบราฮัมที่สำคัญที่สุดก็คือ นั่นหมายถึงว่าผมได้ขยับใกล้การรู้จักตัวเองเข้าไปในอีกก้าวหนึ่งแล้ว ตอนนั้นผมเป็นเด็กหนุ่มอายุสิบแปดปีที่แปลกประหลาดเอาการอยู่ แก่แดดหลาย ๆ เรื่องแต่ก็ไม่ใช่ผู้ใหญ่พอช่วยตัวเองไม่ได้ในหลาย ๆ ด้านอีกเหมือนกัน บางครั้งเมื่อเอาตัวไปเปรียบเทียบกับคนอื่น ผมจะนึกเยอหยิ่งภูมิใจแต่ก็บ่อยเหมือนกันที่ผมรู้สึกท้อแท้ต่ำต้อย ผมมักมองตัวเองว่าเป็นอัจฉริยะ พร้อม ๆ กับรู้สึกว้าวมืด บ้าเข้าไปแล้ว

Keywords : การรู้จักตนเอง, การชักนำ, การเชื่อมโยง



ภาพที่ 2.9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.8 อีวา

“การเกิดยากเสมอ ไม่ง่ายหรอกที่นรกจะต่อสู้ออกมาจากไข่
ลองนึกย้อนถามตัวเองว่าที่ผ่านมายากหรือเปล่า”

ครั้งหนึ่งระหว่างปิดภาคเรียน ผมได้ไปบ้านที่เดเมียนกับคุณแม่เขาเคยอยู่เมื่อหลายปีก่อน หญิงชรา กำลังเดินอยู่ในสวน พอคุยกันจึงได้รู้ว่าบ้านหลังนั้นเป็นของเธอ ผมถามถึงครอบครัวเดเมียน เธอ จำพวกเขาได้ดี แต่ไม่ทราบว่าเดี๋ยวนี้อายุอยู่ที่ไหน หญิงชราคงจับได้ว่าผมสนใจครอบครัวนี้มาก เธอจึง นำผมเข้าไปในบ้าน ค้นแฟ้มเก็บภาพปกหุ้มหนัง หยิบรูปคุณแม่ของเดเมียนให้ผมดู ผมแทบจะลืมหเธอ ไปแล้ว แต่ตอนนี้เมื่อเห็นรูปเล็ก ๆ อยู่ตรงหน้า หัวใจผมแทบหยุดเต้น นี่คือภาพที่ผมฝัน เธอนี้เอง สุภาพสตรีรูปร่างสูง มีเค้าบุรุษเพศ ใบหน้ามีส่วนคล้ายหน้าบุตรชายมาก แต่มีลักษณะความเป็นแม่ มีความหน้าเกรงขาม ฉายอารมณ์ลึกซึ้ง งดงามเย้ายวนใจ สวยแต่เข้าไม่ถึง เป็นวิญญาณและเป็นแม่ เป็นชะตากรรมและความรัก เธอคนนี้แน่นอน

Keywords : การออกจากไข่,แม่,ความสุข,รังนก,บ้าน,ความไม่สมบูรณ์,นิมิต



ภาพที่ 2.10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.9 จุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด

“บางทีคุณอาจต้องการความช่วยเหลือจากผม
คราวหน้าคุณจะต้องฟังเสียงจากในตัวคุณเอง
แล้วคุณก็จะได้ยินเสียงผมพูดอยู่ในตัวคุณ”

ผมอยู่ที่ฮิวส์ ตลอดปิดภาคเรียนฤดูร้อนนั้น แทนที่จะอยู่แต่ในบ้าน เรามักใช้เวลากันในสวนริมแม่น้ำ นักเรียนญี่ปุ่นที่พ่ายการแข่งขันชกมวยลากลับแล้ว สาธุศิษย์ของตอลสตอยก็จากไปแล้วเช่นกัน เดเมียนมีม้า เขาจึงขี่ม้าไปไกล ๆ ทุกวันผมมักจะอยู่บ้านกับคุณแม่ของเขาแต่ลำพัง

บางครั้งผมรู้สึกแปลกใจตัวเองที่มีความสุขได้มากมายถึงขนาดนั้น ผมเคยชินกับการอยู่คนเดียว อยู่อย่างปฏิเสธชีวิตที่เหี่ยวแห้งภาวะไปรอบตัว แต่ระหว่างวันเวลาที่อยู่ที่ฮิวส์นี้เสมือนผมได้อยู่บนเกาะในฝัน ได้รับอนุญาตให้ใช้ชีวิตอย่างสุขสบายน่าหลงใหลอยู่ท่ามกลางสิ่งสวยงามน่ารัก ผมรู้สึกสังหรณ์ใจว่านี่คือการขมิลงของการอยู่ร่วมกันอย่างเพื่อนในรูปแบบใหม่อันสูงส่ง ซึ่งเป็นข้อใหญ่ใจความในความนึกคิดของเรา

Keywords : ความทรงจำ, การลาจาก, การเริ่มต้นใหม่, การค้นพบตัวตน



ภาพที่ 2.11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

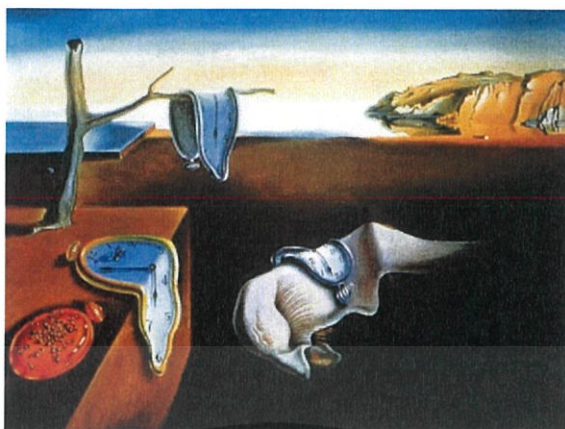
สไตลอาร์ต ลัทธิเหนือจริง (Surrealism Style)

ศิลปะเหนือจริงเป็นศิลปะที่ว้ากกันด้วยเรื่องของ การถ่ายทอดภาพจากจิตใต้สำนึก ความเพ้อฝัน ความแปลกแยกโดดเดี่ยว ฯลฯ มีศิลปินที่ถ่ายทอดผลงานแนวนี้มากมาย เช่น Jean Arp, Max Ernst, Giorgio de Chirico, Man Ray, Joan Miro, Rene Magritte แต่ที่มีชื่อเสียงและคืบตามากที่สุดก็น่าจะเป็น ซาลวาดอร์ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ชาวสเปน บุคลิกเพี้ยนๆ ที่มีผลงานได้รับการยอมรับไปทั่วโลก ทั้งในวงการศิลปะทัศนศิลป์, การแสดง, กราฟิคดีไซน์, ออกแบบตกแต่งภายนอก-ภายใน, จนไปถึงผลงานทางภาพยนตร์ศิลปินกลุ่มนี้กล่าวว่า ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าท่านรู้สึกอย่างไร จงแสดงออกทันที อย่างสัจกตกันเอาไว้ เพราะมันจะฝังอยู่ใต้จิตสำนึก และจะเป็นอันตรายต่อตัวท่านเอง จากคำกล่าวของลัทธินี้ ทำให้ทราบว่าลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่นายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (1856-1934) ประกาศทฤษฎีด้านจิตวิทยาอยู่ในยุโรปพอดี นับว่า ซิกมันด์ ฟรอยด์มีส่วนช่วยให้ลัทธิเซอร์เรียลลิสต์ มีอิทธิพลต่อวงการมาก

Surrealism ลัทธิศิลปะเหนือจริง เริ่มขึ้นตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มดาดา (Dada) โดยนักทฤษฎีหลักประจำกลุ่มก็คือ อองเดร เบรตง มีจุดหมายอยู่ที่การคลี่คลายสภาพอันขัดแย้งระหว่างระยะห่างของความฝันและความเป็นจริง โดยถ่ายทอดออกมาในงานศิลปะด้วยวิธีต่างๆ กัน เช่น สร้างภาพซึ่งดูเหนือจริงหรือถึงขั้นหลอน หรือพัฒนาเทคนิคด้านภาพที่จะช่วยถ่ายทอดความฝันหรือจิตใต้สำนึกออกมา งานของกลุ่มนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเกล้าเอาไว้ จนทำให้รู้สึกว่าคุณภาพบางอย่างยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ

เอกลักษณ์ของเซอร์เรียลลิสต์ คือ เอกลักษณ์ของศิลปะเซอร์เรียลลิสต์ก็คือการใช้สิ่งๆ ที่เรียกว่า ความบังเอิญ (Chance) มาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงานโดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน เหมือนเป็นการพบกันโดยบังเอิญที่ก่อให้เกิดความหมาย แม้แต่สิ่งอย่างจะไม่มีมีความเกี่ยวเนื่องกันเลย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน ก็ย่อมจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกถึงเอกภาพแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใดๆ ในโลกกายภาพ รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่คุณเข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1 ภาพ The Persistence of Memory, Salvador Dali
ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Persistence_of_Memory

กล่าวคือมาจากปรัชญาหรือความคิดของนักจิตวิเคราะห์ “ซิกมันด์ ฟรอยด์” ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะที่ไม่มีกฎเกณฑ์ไม่มีหลักเหตุผลไม่มีการจำกัดรูปแบบ มาจากความฝัน จิตสำนึก สิ่งที่สะสมในใจ หรือสุดท้ายแต่ศิลปินจะสร้างสรรค์ให้ตรงตามความต้องการ และสามารถสื่อความรู้สึกได้อย่างแท้จริง



ภาพที่ 3.2 The Great Masturbator
ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Masturbator

ยกตัวอย่างเช่น ภาพ The Great Masturbator (พ.ศ. 2472, oil on canvas: 110x150.5 cm. Museo Centro Nacional centro de Arte Reina Sofia, Madrid) เป็นหนึ่งในงานชิ้นแรกๆ ของ Salvador Dalí ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางเพศของตัวศิลปินและความรู้สึกสำนึกผิดหรือความกลัวเกี่ยวกับการลงโทษ โดยศีรษะที่ดูอ่อนนุ่มที่อยู่ทางด้านข้างหมายถึงตัวศิลปินเอง ส่วนปากมีตัวตุ๊กแทนที่ส่วนท้องของมันเป็นกำลังถูกฝังมดกันกิน ซึ่งสำหรับตัวศิลปิน ถือเป็นสัญลักษณ์ของการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอร์รับชั่น หรือความไม่ซื่อสัตย์

3.1 ตัวอย่างสไตล์การทำภาพประกอบแนวเซอร์เรียลลิสม์ในงานแขนงต่างๆ

เป็นการนำเทคนิคการทำภาพประกอบแนวเหนือจริงมาประยุกต์ใช้ เพื่อสื่อความหมายและความรู้สึกที่แท้จริงที่ต้องการจะสื่อความหมายออกมาเพื่อให้ผู้รับสารที่ต้องการจะสื่อภาพทางภาพประกอบงานที่ยกตัวอย่าง เช่น

3.1.1 งานโฆษณา



ภาพที่ 3.3

ที่มา : <https://www.printernet.co.uk/blog>

3.1.2 งานภาพถ่าย



ภาพที่ 3.4

ที่มา : <https://www.pinterest.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบภาพประกอบ

4.1 สัญศาสตร์กับภาพแทนความ

4.1.1 สัญศาสตร์ : นิยามทั่วไป

สัญศาสตร์ (semiotics) เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ” (representation) อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใดๆ (comprehend meanings) หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใดๆ (attribute meanings) หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับ ภาพ (visual images) หรือ ขยายกรอบ การพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญศาสตร์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism) ในฐานที่เป็นศาสตร์ ค่อนข้างใหม่ สัญศาสตร์เสนอกระบวนการวิเคราะห์ ที่ทำลายกระบวนการความคิดเก่าๆ อย่างธรรมชาตินิยม (naturalism) และ สัจนิยม (realism) รวมทั้ง เจตจำนง (intentionality) นอกจากนี้สัญศาสตร์ ยังเสนอวิธีคิดที่มีประโยชน์แก่การวิเคราะห์ทางรูปนิยม (formalism) การวิเคราะห์ทางสัญศาสตร์ช่วยให้เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลาย ระหว่างตัวเรา กับ “สิ่งแทนความ” (object) ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงอาจเข้าใจได้ว่า ความหมายของ ภาพใดๆ หรือ วัตถุใดๆ ย่อมมีพลวัต (คือมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของความหมายอย่างไม่หยุดนิ่ง). อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เราไม่อาจเข้าใจ “ความหมายอ้างอิง” (significance) ของภาพหรือวัตถุใดๆ ได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว5 แต่เรา จำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุใดๆ จากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่าง ผู้รับสาร กับ ภาพหรือวัตถุ และ ปัจจัยอื่น ๆ เช่น วัฒนธรรม หรือ สังคม

4.1.2 สัญศาสตร์ : นิยาม ด้วยศัพท์ทางสัญศาสตร์

เราอาจนิยามสัญศาสตร์ผ่านศัพท์เฉพาะของสัญศาสตร์ได้ว่า สัญศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษา สัญญะ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practices) สัญญะ หมายถึง สิ่งใดๆ (คำ/ภาพ/วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น. สัญศาสตร์ศึกษาว่าการอ้างอิงความหมายที่ปรากฏอยู่รอบๆ ตัว เราได้รับผลกระทบ จากกรอบทางสังคม (social convention) ที่ฝังรากลึกอยู่แล้วในสังคม อย่างไรบ้าง. (Eco 1976, 16) นั่นคือ สัญศาสตร์ แสดงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง สัญญะกับความหมายซึ่งสังคม “สอน” ให้เรารู้เกี่ยวกับสัญญะนั้น (และสัญศาสตร์ถือว่า ความหมายเป็นสิ่งแปลกปลอม) เช่น สัญญะ “ไม้กางเขน” ซึ่งงโดยสาระแล้วคือ เส้นตรงสองเส้นไขว้กันเป็นมุมฉาก แต่ทันทีที่เห็นไม้กางเขนชาวคริสต์ก็นึกถึงศาสนาคริสต์และพระเยซูคริสต์โดยอัตโนมัติ นี่แสดงว่าภาพไม้กางเขนมีสภาพเป็นสัญญะ และความหมายของสัญญะเป็นผลจากกรอบทางสังคม. นั่นคือ สัญศาสตร์ เชื่อว่า สัญญะใดๆ ไม่จำเป็นต้องมีความหมายใดๆ ในตัวของมันเอง และ ความหมายของสัญญะย่อมไม่ผูกติด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดกับสัญลักษณ์ (ที่มีสภาพเป็นคำ/วัตถุ/ภาพ) แต่ ความหมายของสัญลักษณ์ย่อมขึ้นอยู่กับบริบท. เช่น ตรรกศาสตร์ อาจมีความหมายต่างกันอย่างสุดขั้ว 7 เมื่อตรรกศาสตร์ปรากฏในต่างกาลและเทศะ

4.1.3 การอ้างอิงความหมาย (signifying practices)

เป็นการพิจารณาว่า “เกิด ความหมายขึ้นได้อย่างไร” มากกว่า “เกิดความหมายอะไร”. พอตส์ (Potts 1996, 21) บัญญัติศัพท์เฉพาะสำหรับเรียก กรอบทางสังคม (social convention) ซึ่งเชื่อมโยงสัญลักษณ์เข้ากับความหมายว่า “รหัสลับ” (code) ตัวอย่างเช่น ไม้กางเขน มีรหัสลับในศาสนาคริสต์. ความหมายของไม้กางเขนไม่ได้เกิดขึ้นมาพร้อมกับ ภาพของไม้กางเขนหรือพร้อมกับวัตถุที่ใช้ทำไม้กางเขน. ความหมายอ้างอิง (significance) ที่คนเรากำหนดให้แก่ภาพหรือวัตถุใดๆ เป็นเสมือน “เนื้องอก” ที่ยื่น

4.1.4 สัญลักษณ์ กับ ภาพแทนความ

เกินออกมาจากความเป็นจริง (หรือ “เนื้อแท้”) ของภาพหรือวัตถุนั้น นี่หมายความว่าภาพหรือวัตถุใดๆ อาจทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ และความหมายที่คนเรากำหนดให้ สัญลักษณ์สัมพันธ์กับความคิดอันเป็นผลจากวัฒนธรรมที่เราได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ ไม่ว่าจะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม พอตส์ (1996, 20) เชื่อว่ากรอบทางสังคมไม่เพียงเชื่อมภาพและวัตถุเข้ากับความหมาย แต่กรอบทางวัฒนธรรม (cultural convention) ยังกระตุ้นให้เกิดความหมายอีกด้วย เป็นไปได้หรือไม่ที่เราจะควบคุม “การหมายรู้” (recognition) ของเราต่อภาพหรือวัตถุใดๆ ? เป็นไปได้หรือไม่ ที่เราจะเลือก “ไม่ยอมหมายรู้” ภาพหรือวัตถุบางอย่าง

4.1.5 ภูมิหลังของสัญลักษณ์

เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ Ferdinand de Saussure (1857-1913) นัก ภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้วางรากฐานวิชาที่เรียกว่า สัญลักษณ์ (semiology) ไว้ตั้งแต่ ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยเริ่มจากการนำภาษาศาสตร์ (linguistics) มาประยุกต์ ใช้เพื่อศึกษาบทบาทของสัญลักษณ์ที่มีต่อสังคม กำเนิดของสัญลักษณ์ (semiotics) สัมพันธ์กับพัฒนาการของปรัชญาโครงสร้างนิยม (structuralism) ซึ่งเกิดขึ้นจากแนวคิดของโซซูร์เช่นกัน โครงสร้างนิยมเป็นวิธีการวิเคราะห์เพื่อศึกษาและเปิดเผย โครงสร้างอัน “ล้าลับ” ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังเปลือกนอก (appearance) ของปรากฏการณ์ ต่างๆ เรามักไม่รู้ตัวว่า โครงสร้างล้าลับนี้เป็นกฎเกณฑ์ที่กำหนดปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม นับตั้งแต่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในบริบททางสังคมต่างๆ ไปจนถึงวิธีการ ที่คนเราเขียนหรือบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ทั้งๆ ที่ ความเข้าใจของเราต่อปรากฏการณ์ ใดๆ ย่อมต้องผ่านโครงสร้างภาษา หรือเข้าใจได้ในฐานะที่เป็นภาษา อย่างไรก็ตาม แนวคิดของโซซูร์ได้รับการต่อยอดโดยนักวิชาการรุ่นหลังจากโซซูร์ ซึ่งได้ ปรับ เปลี่ยน คัดล้าง วิธีคิดของโซซูร์ที่เอาภาษาศาสตร์เป็นตัวตั้ง รวมทั้งท้าทายโซซูร์ว่า แนวคิด โครงสร้างนิยมนั้น ใช้ได้จริงหรือไม่

โซซูร์ นิยาม สัญลักษณ์ (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญลักษณ์หรือ the signifier เอกสารเป็นเอกสารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือสิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย กับสัญญัตติ หรือ the signified คือ ตัวความหมาย ประเด็นสำคัญของโซซูร์ก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง สัญญาน กับ สัญญัตติ มีลักษณะสะเปะสะปะ (arbitrary) ตัวอย่างเช่น ในภาษาพูด สัญญาน “แดง” ไม่ได้มีความแดงอยู่ในคำ และเป็นที่น่าสังเกตว่า คำที่ใช้พูด/เขียนถึงสิ่งเดียวกันในภาษา (ของชาติต่างๆ) ปรากฏเป็นคำต่างกันมากมาย ประเด็นที่โซซูร์เน้นก็คือ สิ่งใดๆ ก็ตามย่อมไม่เกิดขึ้นก่อนชื่อของมันเอง สิ่งใดๆ ย่อมไม่สามารถ กำหนดชื่อของตัวเอง เพราะไม่เช่นนั้นแล้ว ชื่อหนึ่งๆ ย่อมหมายถึง สิ่งเดียวกันในทุกๆ ภาษา ตัวอย่างเช่น ในภาษาเอสกิโมมีคำจำนวนมากสำหรับ เรียก snow ซึ่งมีอยู่เพียงคำเดียวในภาษาอังกฤษ

ชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ส Charles Sanders Peirce (1839-1914) นำ แนวคิดของโซซูร์ไป ต่อยอดให้ซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยเพียร์ส ทำทฤษฎีที่ว่า สัญญะ ทำหน้าที่เพียงให้กำเนิดความคิดอย่าง สะเปะสะปะ ในแบบจำลองของเพียร์ส การสร้างความหมาย (semiosis) เกิดขึ้นจากสามปัจจัย (ไม่ใช่แค่สองปัจจัย ตาม แนวคิดของโซซูร์) สามปัจจัยนี้ประกอบด้วย

4.1.5.1 สัญญะ (sign ซึ่งใช้แทนสิ่งอื่น)

4.1.5.2 ความแปล (interpretant-ซึ่งอาจเรียกได้อีกอย่างว่า ความหมาย (meaning) หรือ ผลของความหมาย (meaning-effect) ซึ่งเพียร์สหมายถึง การแปลความ (interpretation) หรือ ภาพในใจที่คนสร้างขึ้นจากปฏิสัมพันธ์กับสัญญะ

4.1.5.3 วัตถุ (object หรือ referent คือ สิ่งที่สัญญะอ้างความถึง)-

4.1.6 สัญศาสตร์กับทัศนธรรม

ในการศึกษาทางทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) เพียร์สแบ่งประเภทของสัญญะ ออกเป็น รูปสัญญะ (icon) ดัชนี (index) และ สัญญลักษณ์ (symbol) รูปสัญญะ (icon) คือสัญญะที่สัมพันธ์กับสัญญาน (the signifier) ด้วยรูปลักษณ์ที่ละม้ายคล้ายคลึงกัน ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง เปรียบเทียบ ระหว่าง จิตรกรรมเหมือนบุคคล (portraiture) ซึ่งมีองค์ประกอบของ สีหลักเป็นสีดำ กับ จิตรกรรมนามธรรม (abstract painting) ซึ่งมีองค์ประกอบของสีหลักเป็นสีดำ คำพูดที่ว่า “จิตรกรรม (สี) ดำ” เป็นคำพูดที่อ้างถึง “สีดำ” หากแต่สีดำที่ใช้อธิบายจิตรกรรมทั้งสอง ขึ้น ก็อาจถูกตีความต่างกัน ประเด็นก็คือ (เราคิดว่า) เราอาจรับ “สาร” (information) เกี่ยวกับ สัญญัตติ (the signified) ได้โดยดูจากสัญญะ (sign). ลองนึกถึงไอคอน (icon) บนจอคอมพิวเตอร์ที่เราคุ้นเคยกันดี ดัชนีสัญญะ (indexical sign) ทำหน้าที่เชื่อมโยงรูปสัญญะ (the signifier) เข้ากับ สัญญัตติ (the signified); เราอาจนิยาม ดัชนี (index) ได้ว่าเป็น สัญญะที่มองเห็นได้ (visible sign) ซึ่ง สื่อความไปถึงสิ่งที่มองไม่เห็น (the invisible) ผู้เขียนนิยาม “ดัชนีสัญญะ” (indexical sign) เป็น “การบันทึกสัจจะ” (the registration of the real); ยกตัวอย่าง เช่น เมื่อเราเห็นควันไฟเราก็ อาจรู้ได้ว่ามีไฟ (อยู่ที่ต้นทางของควันไฟนั้น-ผู้แปล); รุกระสุนย่อมอ้างถึงการยิงปืน; หรือน้ำตาชวนให้ เรานึกถึงความเศร้า หรือลอง นึกถึงคำง่าย ๆ เช่น “นี้” “ใหญ่” “เล็ก” และท้ายสุด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ (symbol) ทำหน้าที่เชื่อมสัญญาณ (the signifier) เข้ากับ สัญญัตติ (the signified) อย่าง สะเปะสะปะ (arbitrary) หรือตามจารีต; การเชื่อมโยงระหว่างสัญญาณกับสัญญัตติ ที่เกิดขึ้นโดย สัญลักษณ์นั้นต่างจากการเชื่อมโยงที่เกิดจากรูปสัญลักษณ์ (icon) หรือดัชนี (index) คนเราต่างก็ ถูกสังคมที่แวดล้อมเราสอนให้เชื่อมโยงสัญลักษณ์เข้ากับ สัญญัตติ ยกตัวอย่างเช่น ธง สัญญ ลักษณ์ดอลลาร์ (\$) และที่ชัดเจนที่สุดก็คือ ภาษาพูด/เขียน แม้ว่าแนวคิดของเพียร์ซ อาจมี ประโยชน์ แต่แนวคิดของเพียร์ซ ก็ไม่ควรรอดพ้นไปจากการถูกตรวจสอบ เช่นเดียวกับ ภาพ และวัตถุเราควร เข้าใจการจำแนกประเภทของสัญญาณ (ตามแนวคิดของเพียร์ซ) ว่าการจำแนกนี้ย่อม เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเมื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ภาพและวัตถุ

นักสัตวศาสตร์ร่วมสมัย มิเค บาล (Mieke Bal) อาศัยตัวอย่างของจิตรกรรม หุ่นนิ่ง (still-life painting) ของชาวมใส่ผลไม้เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสามปัจจัยข้างต้น บาล อธิบายว่า ใน ตัวอย่างนี้ จิตรกรรมเป็นสัญญาณแทนสิ่งอื่น (ผลไม้) จากนั้นผู้ที่ดูจิตรกรรมชิ้นนี้จึงสร้างภาพขึ้นในใจ ของตนเพื่อเชื่อมกับสิ่งอื่น (ที่ไม่ใช่ จิตรกรรมซึ่งโดยเนื้อแท้คือสีและผืนผ้าใบ - ผู้แปล) ภาพในใจนี้ ถือเป็น “ความแปล” (interpretant) ซึ่งเชื่อมโยงต่อไปยังวัตถุซึ่งย่อมแตกต่างกันตามแต่ภาพในใจ ของ แต่ละคน; บางคนอาจเห็นภาพในใจเป็นผลไม้จริงๆ, บางคนเห็นภาพในใจเป็น จิตรกรรมหุ่นนิ่ง ขึ้นใหม่ที่คล้ายกัน, หรือบางคนเห็นภาพของผิวผลไม้ละเอียดอ่อน ฯลฯ (Bal 1998, 75) ประเด็นของ บาลก็คือ “ความแปล” (interpretant หรือ mental image) ได้กลายเป็นสัญญาณใหม่ซึ่งก่อให้เกิด ความแปลใหม่ กระบวนการ ที่ว่านี้จะเกิดขึ้นอย่างไม่มีที่สิ้นสุดและทุก ๆ ขั้นตอนในกระบวนการนี้ก็ ไม่อาจเป็นอิสระจากขั้นตอนอื่นๆ ได้. ดังนั้นแนวคิดของบาลข้างต้นจึงสามารถล้มล้างแนวคิด ว่าด้วย สองปัจจัย (สัญญาณกับสัญญัตติ หรือ the signifier กับ the signified) ของโซซูร์ลงได้

โรลองด์ บาร์ตส Roland Barthes (1915-1980) เป็นคนแรกที่ริเริ่ม ประยุกต์แนวคิดของสัตว ศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมาจากภาษาศาสตร์ มาใช้ในการวิเคราะห์ ภาพต่างๆ เช่น ภาพโฆษณาอาหาร งาน ของบาร์ตสมประโยชน์ในฐานะเป็น บทสรุปประเด็นสำคัญของสัตวศาสตร์ที่กล่าวมาทั้งหมด กล่าวโดยสรุป บาร์ตส พยายามพิสูจน์ว่า ความหมาย (ใด ๆ) ที่เราให้แก่ภาพ (ใด ๆ) ไม่ได้เป็นผล โดย “ธรรมชาติ” จากสิ่งที่เรามองเห็น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ความเข้าใจของเราต่อ ภาพใด ๆ ที่ เราเห็น ไม่ได้เกิดขึ้นลอย ๆ ชนิดที่เราอาจโมเมได้ว่าความหมายของสิ่งนั้น ปรากฏอยู่ทันที (self-evident) และความเข้าใจที่แต่ละคนได้รับจากภาพใด ๆ ก็ ไม่ได้เป็นสากล (คือแต่ละคนอาจเข้าใจภาพ เดียวกันต่างกันได้) ตัวอย่างเช่น เราอาจให้ความหมายแก่ภาพถ่ายใด ๆ ได้ยากมากหากไม่มีคำ อธิบายประกอบ ภาพนั้น นอกจากนี้ ความหมายที่เราให้แก่ภาพ ย่อมเชื่อมโยงกับปัจจัยทาง วัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนขอย้ำว่า วัฒนธรรมไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่มีอิทธิพล ต่อปฏิบัติการ ของเราที่มีต่อภาพนั้น (Potts 1996, 31)

บาร์ตส เรียก ผลกระทบจากการมองเห็นวับแรก (immediate visual impact) ว่า denot- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ed meaning (หรือ first-order or basic meaning) และเรียก ความหมายเชิงวัฒนธรรมที่เราเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่เรามองเห็นว่า connoted meaning (หรือ second-order meaning) หรืออีกนัยหนึ่ง denoted meaning อ่างความถึงการที่เราหมายรู้ (recognition) สิ่งทีภาพหรือภาพถ่ายบอกเรา (เช่น ภาพถ่ายพระภิกษุ), ในขณะที่ connoted meaning เป็นความหมายที่อ้างอิงจาก การที่ภาพ “เชื่อเชิญ” เราให้ ตีความ และให้ความหมายแก่ภาพนั้น, และความหมาย ที่เราให้แก่ภาพนั้นก็อาจเกินไปกว่าที่ศิลปินหรือช่างภาพตั้งใจ แนวคิดของ บาร์ตส์ช่วยปูพื้นฐานให้เราประยุกต์สัญศาสตร์มาใช้กับทัศนธรรมและวัฒนธรรม และเมื่อพูดถึงความหมายเชิงวัฒนธรรม เราก็จำต้องเข้าใจถึงอิทธิพลของบาร์ตส์ที่มีต่อแนวคิด “หลังโครงสร้างนิยม” (post-structurist) แนวคิดหลังโครงสร้างนิยมไม่มองภาษาในเชิงโครงสร้าง แต่มองภาษาในฐานะกระบวนการวางโครงสร้าง (structuring process) ซึ่งเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้อ่านหรือผู้บริโภค (Ribe 2002, 60) ในแง่นี้แนวคิดหลังโครงสร้างนิยมมุ่งเน้นการศึกษาผลกระทบจาก ภาษาและบทบาทของปัจเจกบุคคลในการสร้างความหมาย

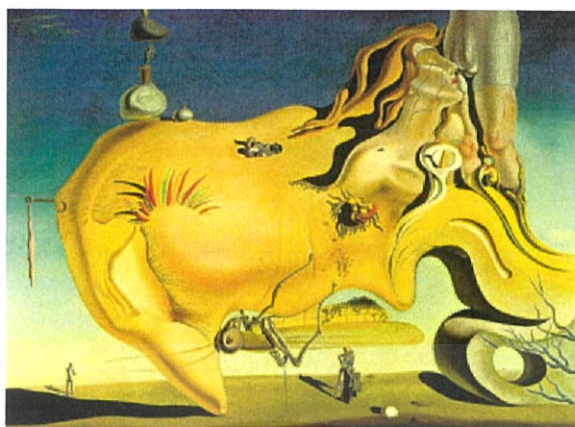
โดยเหตุที่ การแทนความ (representation) นั้นมองคู่ประกอบสำคัญคือ ความคล้ายคลึง (resemblance) และ กรอบจำกัด (limitation) เราจึงมักคิดกันว่า ภาพสามารถสื่อสารได้ตรงไปตรงมากกว่าภาษาพูด/เขียนซึ่งมักแปรปรวนไปตาม แต่ละวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ มีแนวโน้มอย่างสิ่งที่คนเราจะไม่คิดถึง ภาพในฐานะที่เป็นภาษาแบบหนึ่ง แต่มักคิดถึงภาพในฐานะสิ่งที่สื่อความได้ตรงไป ตรงมาและมีความหมายที่เป็นสากล การที่ศิลปะมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่น กับแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออก (expression) คนทั่วไปจึงมักคิดว่าทัศนศิลป์เป็น ผลของการใช้สัญชาตญาณ (intuitive) คิดว่าทัศนศิลป์เป็นผลของจิตไร้สำนึก (the unconscious) และคิดว่าทัศนศิลป์มีลักษณะดิบ (basic) กว่าภาษา (พูด/เขียน); ด้วยเหตุนี้ คนทั่วไปจึงคิดว่าทัศนศิลป์ไม่อาจถูกจำกัดด้วยบริบททางวัฒนธรรมใดๆ ที่ศิลปะชิ้นนี้ถือกำเนิดขึ้นมา และแน่นอนว่า สิ่งที่คนทั่วไปคิดดังกล่าวข้างต้น “ไม่เป็นจริง”



ภาพที่ 4.1

ภาพที่ 1 Hieronymous Bosch (1505-6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2

The Great Masturbator (1929) : Salvador Dalí (1946)

จากมุมมองนี้ น่าจะมีประโยชน์ที่จะคิดถึง ภาพ ในลักษณะคล้ายกับ ข้อความ (text) แต่ในการคิดแบบนั้นก็ต้องระวังไม่ให้เกิดการใช้ภาพจำลอง (model) ของภาษา มาครอบงำการทำความเข้าใจ ภาพแทนความ (visual representation) ในช่วงแรก (ที่เรามองเห็นภาพ) องค์ประกอบของภาพอาจดูประหนึ่งว่าเกิดขึ้นอย่างไม่มี กฎเกณฑ์มาบังคับว่าองค์ประกอบเหล่านั้นจะต้องสัมพันธ์กันอย่างไร ภาพจึงจะ กลายเป็นสัญลักษณ์ (คือทำให้ภาพมีความหมาย); ไม่เหมือนกับ คำ ซึ่งต้องนำมาร้อยเรียงกันอย่างมีกฎเกณฑ์ (ไวยากรณ์) จึงจะเกิดความหมาย นอกจากนี้ ความ สัมพันธ์ระหว่าง ภาพ กับ ความหมาย ก็อาจไม่เชื่อมกันอย่างชัดเจนเหมือนกับคำกับ สัญลักษณ์ในพจนานุกรม ในขณะที่ภาพอาจถูกเชื่อมโยงกับความหมายจำเพาะ เช่น ภาพบุคคลาธิษฐาน (allegory) หรือ ภาพของพระพุทธรูป ความหมายนั้นก็ไม่ต้องอาศัยภาษาภาพที่จำเพาะ หรือการที่เราอาจอธิบายความหมาย ของภาพๆ หนึ่งด้วยคำพูดได้หลายๆ คำย่อหมายถึงความที่เราอาจสร้างภาพจาก คำเหล่านั้นได้อย่างหลากหลาย โดยที่ภาพเหล่านั้นอาจไม่ได้มีความหมายแน่นอน (Potts 1996, 24-26) ยกตัวอย่างเช่น จิตรกรรมสามชิ้น ของ Hieronymus Bosch (1505-6), Paul Cezanne (1873-7) และ Salvador Dalí (1946) ที่มี เรื่องราวจากพระคัมภีร์ไบเบิลตอน the Temptation of Saint Anthony ก็ย่อมเล่าเรื่อง เดียวกัน แต่มีวิธีเล่าเรื่องต่างๆ กันไป จิตรกรรมที่ยกตัวอย่างทั้งสองชิ้นก็มี ส่วนประกอบสำคัญเป็นภูมิทัศน์ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริง แตกต่างกัน กล่าวคือ ภาพของ Bosch มีลักษณะน่าเกลียดน่ากลัวแบบเหมือนจริง แต่ภาพของ Dalí มีลักษณะเหมือน ภาพฝัน และภาพของ Cezanne พยายามยึดรูปแบบตามธรรมชาติและเน้นประเด็น เกี่ยวกับการยั่ววนทางเพศ

แนวคิดที่ว่า เราอาจมองทัศนศิลป์ในฐานะสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง หรือในฐานะ สิ่งที่เราสามารถ “อ่าน” ออก ถูกคุกคามด้วยศิลปะที่ไม่ได้มีลักษณะ “แทนความ” (representational - ผู้แปล) เช่น ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (impressionist art) หรือ ศิลปะนามธรรม (abstract art) ศิลปินอิมเพรสชันนิสม์พยายามสร้างงานที่ทำให้ การใช้ภาพแทนความ (visual representation) มีฐานะเสมอ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยการรับรู้ทางตา (visual perception) ในขณะที่ศิลปินนามธรรมพยายามสร้างงานที่ก่อให้เกิดอารมณ์ โดยตรงแก่ผู้ชมโดยปราศจากองค์ประกอบที่มีความหมายในลักษณะคล้ายข้อความ (text-like) (Potts 1996, 27) เป้าหมายของศิลปินเหล่านี้ก่อให้เกิดปัญหาเพราะ ในที่สุดคนเราย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นที่จะพยายามหาความสำคัญและความหมายเท่าที่เรา จะทำได้จากส่วนที่ชัดเจนที่สุดของภาพที่เราเห็น เช่น เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า จิตรกรรมนามธรรมของ แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ซึ่งประกอบขึ้นด้วย หยดสี ทำให้เรารู้สึกถึงความ “ดิบ” ของภาพทิวทัศน์ แม้แต่การยอมรับและอธิบายการที่ภาพใด ๆ ไม่มีความหมายหรือรหัสใด ๆ ก็ย่อมลากเราเข้าไปสู่วังวนของ ภาษา ซึ่งยอมเป็นฉากกันระหว่างเรากับตัวจิตรกรรมนั้น แนวคิดของบาร์ตส์ ที่แบ่งความหมายออกเป็น denoted meaning กับ connoted meaning มีประโยชน์ ในประเด็นนี้ เพราะเราอาจอนุมานได้ว่าคนสองคนอาจมองเห็นสิ่งเดียวกันได้ (โดย ปราศจากการตีความ/ให้ความหมาย) ไม่ว่าจะเห็นภาพนามธรรมของพอลล็อก หรือภาพดอกบัวของ Monet แต่หลังจากช่วงขณะแรกที่เห็นคนเราอาจสร้างสัญญัตติ (the signified หรือ ตัวความหมาย) และสร้างสัญญะสืบเนื่องอะไรได้อีก ? ด้วย แนวคิดข้างต้น คำพูดว่า “เราเห็นสิ่งเดียวกัน” จึงไม่อาจเป็นจริงได้อย่างสมบูรณ์งานศิลปะที่เกิดขึ้นหลังจากที่วัฒนธรรมตะวันตกได้รับผลกระทบจากทฤษฎีวาทกรรม (critical theories) ของบาร์ตส์และนักวิชาการคนอื่น ๆ มีลักษณะระแวงระวังต่อ การที่สังคมพยายามทำความเข้าใจทัศนศิลป์ในฐานะภาษา (language) ในฐานะ สัญญะ (signs) ในฐานะสัญญาน (signifiers) และ ในฐานะรหัสลับ (codes)

ก่อนที่จะเริ่มพิจารณางานศิลปะเหล่านี้ จะทำความเข้าใจแนวคิดของ มิเค บาล (1988) ซึ่งเสนอแนวทางนำเอาสัญศาสตร์ไปใช้เป็นวิธีการ “อ่านภาพ” แนวคิดนี้ ทำทายกรอบของวิพากษ์วิธีทางทัศนศิลป์ที่ทรงอิทธิพลอยู่ก่อนหน้านี้ นักวิชาการ หลายคนพยายามตีความจิตรกรรมชื่อ Judith Beheading Holofernes (1598-9) ของ คาราวาจิโอ (Caravaggio-จิตรกรสมัยบารอก) โดยอาศัยกรอบวิธีวิพากษ์ แบบสตรีนิยม (feminism) ซึ่งมองจิตรกรรมชิ้นนี้เป็นบุคคลาธิษฐาน (allegory) ของภาวะไม่เท่าเทียมกันระหว่างชายกับหญิง : ในภาพนี้ ผู้หญิง (คือ จูดิธ) เป็นคนที่บั่นคอผู้ชาย (โฮโลเฟิร์นส์) และเห็นได้ชัดว่าคาราวาจิโอ “เอาใจช่วย” ฝ่ายชายมากกว่า และสร้างให้ภาพนี้มีนัยส่อไปว่าการตายของโฮโลเฟิร์นส์เป็นการ พลีชีพเยี่ยงวีรบุรุษ ในทางตรงกันข้าม จูดิธในภาพนี้ดูประหนึ่งอมนุษย์ (เช่น ความเลือดเย็น - ผู้แปล) ที่เป็นชนนกะเพราะคาราวาจิโอเป็นผู้ชายจึงไม่สามารถ เข้าใจอติภภาวะของจูดิธ ได้อย่างลึกซึ้งเท่ากับที่คาราวาจิโอเข้าใจบุรุษภาวะของ โฮโลเฟิร์นส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3

Caravaggio, Michelangelo Merisi da, Judith Beheading Holofernes, c. 1598, Oil on canvas, 56 3/4 x 76 3/4 in., Galleria Nazionale dell'Arte Antica, Rome

มิเค บาล ไม่เห็นด้วยกับการตีความข้างต้น แต่กลับพุ่งประเด็นไปที่ เลือดซึ่งพุ่งออกมาจากคอของโฮโลเฟิร์นส์ว่าเป็นสัญลักษณ์ บาลเสนอว่า ช่วงขณะแรก ที่เรามองจิตรกรรมชิ้นนี้ เลือด ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อม รูปสัญลักษณ์ ดัชนี และ สัญลักษณ์; กล่าวอีกนัยหนึ่ง สัญลักษณ์ (ในกรณีนี้ คือ เลือด) เป็นรูปสัญลักษณ์ (iconic) เพราะความสัมพันธ์ระหว่างรงควัตถุ (paint) กับเลือด, สัญลักษณ์ (เลือด) เป็นดัชนี เพราะเลือดมีความสัมพันธ์โดยตรงกับร่างกายของโฮโลเฟิร์นส์, สัญลักษณ์ (เลือด) เป็นสัญลักษณ์ เพราะคนทั่วไปเชื่อมโยงเลือดเข้ากับความรุนแรงและต้นหาอันเร้าร้อน ยิ่งกว่านั้น ความเป็นสัญลักษณ์ของสัญลักษณ์ (เลือด) ยังเน้นสัจภาวะ (realism) ของจิตรกรรมชิ้นนี้ ให้เด่นชัดยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม บาลสนใจสัญลักษณ์สามารถบดบังสัจภาวะได้ใน กรณีนี้เพราะแม้ว่าเงาของเลือดพาดทับบนร่างของโฮโลเฟิร์นส์ แต่เลือดก็เป็น องค์ประกอบที่ตัดขาดออกจากร่างของโฮโลเฟิร์นส์ โดยเหตุที่เลือดนี้พุ่งปรี๊ดเป็น เส้นตรงเกินจริง ไม่ได้กระฉูดซัดสาดเลอะไปทั่ว (อย่างที่เราค้นเคยในความเป็นจริง) เงาของเลือดสร้างแนวเฉียงลึกที่สามารถ “อ่าน” ได้ว่าเงานั้นพุ่งนำหน้าไปก่อนตา ลักษณะของรอยแผลก็ยิ่งขัดกับตรรกะในการจัดวางองค์ประกอบในความเป็นจริง

อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เรามักเข้าใจกันว่าเลือดไหลหลังจากดาบ เคลื่อนที่ไป เสียหรือฟันลงบนร่างกาย. เหล่านี้ทำให้จิตรกรรมชิ้นนี้มีลักษณะ น่าเกรงขาม เพราะกระตุ้นให้คนดูสงสัยคอย “จ้องจับผิด” รายละเอียดต่างๆ ที่ ปรากฏอยู่ในจิตรกรรมชิ้นนี้. การตีความของบาล มุ่งถามว่าโฮโลเฟิร์นส์ตกเป็นเหยื่อหรือ ผู้ประสบ “เคราะห์กรรม” (casualty) ในเหตุการณ์นี้ได้อย่างไร, มุ่งถามว่าการกระทำส่งผลให้เกิดสิ่งอื่นตามมาอย่างไร, และมุ่งขัดขวางประเด็นที่นักวิชาการ อื่นเสนอกันว่า การาวาจิโवादภาพโฮโลเฟิร์นส์ให้เป็นคนมีเลือดเนื้อมากกว่า ทั้งนี้แนวคิดกระแสนี้มองว่าการาวาจิโवादเอกสารเป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามแต่หาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างไฮโลเฟิร์นส์อย่างนี้ก็เพื่อ สร้างภาพพจน์ ให้จุดติดโดดเด่นด้วยกิจยานิ่งสนิทจนดูประหนึ่งเป็นหุ่นยนต์ไร้ชีวิต (บาลเห็น ว่า) ในอีกมุมมองหนึ่ง ภาพพจน์นี้เป็นการนำเสนอรูปธรรมของแนวคิดที่สืบเนื่องมาจาก รูป ธรรมของการเหยียดเพศ (sexist imagery) โดยนัยนี้สัญญาะของเลือดช่วยให้เรา “อ่าน” จิตรกรรมชิ้นนี้ได้ว่า จิตรกรรมนี้ทำลายเราว่าจะเข้าใจมันอย่างไร และจิตรกรรมนี้ถามเราว่า เรา “รู้” อะไรบ้าง นอกจากนี้ การตีความด้วยสัญศาสตร์ จะกำหนดจุดยืนของผู้ตีความไว้ “ที่นี่ และเดี๋ยวนี้” โดยไม่เอนเอียงไปด้วยแนวการ วิเคราะห์ทางวิชาการแบบเดิม ๆ นี่ย่อมแสดงให้เห็นความจำเป็น ในการพิจารณา ผู้ดู (viewer ซึ่งหมายถึง ผู้ตีความ) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในบริบทที่กำลังพิจารณา 18. อย่างไรก็ตาม อีกเหตุหนึ่งที่ต้องใช้การตีความของบาล ก็คือ การตี ความของบาลแสดงให้เห็นถึงความเสี่ยงในการวิเคราะห์ด้วยสัญศาสตร์. ใน ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่ถูกต้องในเชิง ไวยากรณ์อาจใช้การไม่ได้ในเชิง ภาษาภาพ การที่บาลใช้คำว่า “เคราะห์กรรม” (casualty) บ่อยครั้ง ก่อให้เกิดข้อกังขาว่า การตีความของบาลเกี่ยวกับจิตรกรรมชิ้นนี้ น่าเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใด

การตีความของบาล เป็นตัวอย่างของการใช้สัญศาสตร์ในการวิเคราะห์ ทางประวัติศาสตร์ ศิลป์หลายครั้ง ศิลปินอาจสร้างงานโดยใช้สัญศาสตร์นำทาง เช่น จิตรกรร่วมสมัยชาวไอริช อลิซาเบธ แมกกิล (Elizabeth Magill) ได้สร้างงาน จิตรกรรมอย่างต่อเนื่อง ว่าด้วยภูมิทัศน์ซึ่งปรากฏในงาน ศิลปะที่สัมพันธ์กับปรัชญา Romanticism และงานศิลปะเหล่านี้มักที่นัยเกี่ยวกับแนวคิด “บรมสุข” (sublime) ซึ่งเฟื่องฟูในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 บรมสุขเป็นแนวคิดเกี่ยวกับ การที่ภูมิทัศน์ในธรรมชาติเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่อาจก่อให้เกิด ภาวะตะลึงงัน (awe) และภาวะดังกล่าวอยู่เหนือ การบรรยายด้วยภาษาคำ(พูดและเขียน - ผู้แปล) จิตรกรรมของแมกกิลหยิบยืมเอาลักษณะเด่นของ จิตรกรรมสมัย Romanticism มา สร้างเป็นงานร่วมสมัย โดยจิตรกรรมของแมกกิลสามารถทั้งปลุกเร้าความรู้สึก เกี่ยวกับบรมสุข และในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้สึกตาชด้น (generic) ซึ่งนับว่าแปลก เพราะเป็น ความรู้สึกที่คนทั่วไปไม่คาดหวัง จากภาพเขียนในสกุล Romantic เมื่อ มองภาพของแมกกิล เราจะตระหนักว่าแนวคิดบรมสุข นั้นสัมพันธ์กับภาษาภาพ ที่มีลักษณะจำเพาะ หรืออีกนัยหนึ่ง ก็อาจกล่าวได้ว่า ผลอันเกิดจากวบแรก (denotation) ของการเห็นภาพของแมกกิล มีลักษณะเด่นเกินกว่าที่เราคาดว่า จะได้เห็นจากภาพเขียนในสกุล Romantic นี้แสดงให้เห็นว่าภาษามีส่วนสำคัญ ในการ “กรอง” ประสบการณ์ “ถ่าง” เราให้ห่างจากความเป็นจริง และ (เราไม่อาจเชื่อได้อย่างสนิทใจว่า) ภาษาเป็นเครื่องมือนำเราไปสู่ประสบการณ์ที่ตรงตามจริง. จิตรกรรมชื่อ Burma ของแมกกิล มีลักษณะปลุกเร้าความรู้สึกได้อย่างน่าฉงน การที่แมกกิลเชื่อมโยง “วรรณสัญญาณ” (written signifier) เข้ากับ ทัศนสัญญิต (visual signified) แสดงว่า แมกกิล กำลัง “เล่น” กับ “ภาพในหัว” (pre-conception) และการที่กัก (assumption) ที่คนทั่วไปคิดไปเองว่ารู้จักประเทศพม่า. แต่ จิตรกรรมนี้ไม่มีองค์ประกอบเป็นภาพของประเทศพม่า สิ่งที่ปรากฏคือภูมิทัศน์ที่ อาจอยู่ในภูมิภาคใดของโลกก็ได้. อีกนัยหนึ่ง แมกกิลทำลายเราให้ใคร่ครวญ ความเข้าใจคำว่า “พม่า” ในฐานะที่เป็นสัญญาณ (signifier) โดยการใช้รหัส (code) เช่น สีแดง ภาพหมอกขมุกขมัว ความรู้สึก ห่างไกล หรือ ความเอกสารนเป็นเอกสารที่ส่งวนเวียนสำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญขาดเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รู้สึก รวบรวมๆ ของ ความแปลกถิ่น หากพิจารณาด้วยภาษาภาพแล้ว ผู้เขียนยังกังขาว่าจิตรกรประสบผลสำเร็จในการสื่อความอย่างที่ตั้งใจหรือไม่



ภาพที่ 4.4

Elizabeth Magill, Burma, oil on canvas

ภาพถ่ายของศิลปินหญิง ซินดี้ เซอร์แมน (Cindy Sherman) เป็นงานศิลปะ ที่สำรวจแนวคิดเกี่ยวกับ “ผู้หญิง” ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ กล่าวคือ สัญลักษณ์ของอัตถิภาวะ (femininity) ซึ่งแทรกซึมอยู่ในสื่อต่าง ๆ ทั่วภูมิภาคอเมริกาเหนือ แวบแรกที่ยังมองเห็นงานของเซอร์แมน เราก็เห็นได้ว่าศิลปินเข้าใจกระบวนการใช้ภาพต่าง ๆ ในฐานะที่เป็นภาษาอีกแบบหนึ่งทั้งนี้ก็เพราะเซอร์แมนหยิบยืมเอา visual rhetoric หรือ style จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดประเภท film noir ซึ่งผลิตขึ้นมา ในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1950 งานของเซอร์แมนแสดงให้เห็นความสำคัญของ ภาพยนตร์เหล่านี้เพราะผู้ชมงานศิลปะของเซอร์แมนมักก็คิดว่าภาพถ่ายของ เซอร์แมนมาจากภาพยนตร์เหล่านี้ การทำงานของเซอร์แมนปราศจากเรื่องราว (narrative) และการที่ตัวของเซอร์แมนเอง ทำหน้าที่เป็นนางแบบปรากฏอยู่ใน งานของเธอเอง มีนัยถึงการ มีตัวตน (presence) และไร้อัตถิภาวะ (absence) ของเซอร์แมน ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เราเห็นยอมไม่ใช่เซอร์แมน “ตัวจริง” ภาพถ่าย ของเซอร์แมนย้าให้เรามองมัน ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ เราไม่อาจถือว่าภาพถ่ายของเซอร์แมนภาพเหมือนของตัวศิลปิน (self-portraiture) ซึ่งศิลปินมักตั้งใจสร้างขึ้น เพื่อเป็นภาพแทน “ตัวจริง” ของศิลปินเราไม่อาจถือว่าภาพถ่ายของเซอร์แมน เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่า (narrative) ซึ่งเราอาจสร้างขึ้นเองก็ได้ ด้วยเหตุ เหล่านี้จึงอาจถือได้ว่าภาพถ่ายของเซอร์แมนอ้างอิงถึงตัวของภาพถ่ายเอง สิ่งที่เราเห็นและหมายรู้ได้จากภาพถ่ายของเซอร์แมนก็คือ การที่ภาพสามารถก่อให้เกิด ความคิดต่าง ๆ ขึ้นได้ในกรณีนี้ ภาพถ่ายก่อให้เกิดความคิดเกี่ยวกับผู้หญิง โดยเฉพาะความคิดเกี่ยวกับฉากซ้ำซากที่เรานึกถึงเกี่ยวกับผู้หญิง (typical female scenarios) เช่น ฉากที่ผู้หญิงเป็นนางยั่วสวาท หรือฉากที่ผู้หญิงตกเป็นเหยื่อใน เหตุอันตรราย ฉากซ้ำซากเหล่านี้สื่อให้เห็นแนวโน้มที่สังคมเหมารวมว่าผู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่าการณ์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หญิง ควรหมายความว่าอย่างไร และงานของเซอร์แมนยังทำให้ความหมายเหมารวม (stereotyping) ซับซ้อนยิ่งขึ้น ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะผู้หญิง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในงาน ของเซอร์แมน ไม่อาจนำไปเชื่อมโยงได้อย่างแน่นแฟ้นกับสัญลักษณ์จำเพาะใด ๆ ทั้งนี้ เพราะผู้ชม (viewer) ย่อมรู้จักเซอร์แมนในฐานะที่เป็นผู้สร้างงานเหล่านี้ (author) และผู้ชมย่อมมองเห็นเซอร์แมนในฐานะที่เป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอ (subject) ในภาพถ่าย เหล่านี้ที่มีเซอร์แมนปรากฏตัวเพื่อแสดงอัตลักษณ์ที่หลากหลาย (performances of identities) โดยเหตุนี้ “ผู้หญิง” ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์จึงไม่อาจถูกจำกัดอยู่กับ ความหมายเดียว หรือความหมายชุดเดียว แต่เป็นสัญลักษณ์ที่ “ดัดได้”



ภาพที่ 4.5

Cindy Sherman, Untitled Film Still #21, 1978

4.1.7 สัญลักษณ์ กับ ภาพแทนความ ในงานออกแบบ

เราอาจสรุปสั้น ๆ ได้ว่า สัญลักษณ์มีสาระว่าด้วยธรรมชาติและหน้าที่ของ ภาษา (รวมทั้งส่วนที่คลุมเครือเกี่ยวกับภาษาภาพ) และว่าด้วยกระบวนการสร้าง และเข้าใจ “ความหมาย” การวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์ตระหนักถึง สถานะ หรือ บทบาท (position or role) ของแต่ละคน ที่อาจทำทลายความคิดว่าสิ่งใด ๆ อาจมีความหมายตายตัว หรือมีเพียงหนึ่งความหมาย หรือมีความหมายเป็นสากล และด้วยเหตุนี้ อัตวิสัย (ของแต่ละคน) ย่อมก่อให้เกิดพลวัตของความหมายของภาพหรือ วัตถุ วิธีสำคัญอันหนึ่งที่เราอาจตระหนักถึงนัยสำคัญของอัตวิสัยใด จากข้อเท็จจริง ทว่า เมื่อศึกษาลึกลงไป เราจะพบวาระบวนการรับรู้ (perception) หรือการ “อ่าน (reading)” ภาพหรือวัตถุใด ๆ ย่อมได้รับอิทธิพลจากสังคม ด้วยมุมมองเช่นนี้ เราอาจเห็นได้ว่า แก่นของการวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์อยู่ที่ การตระหนักว่า ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) ล้วนถูกใส่รหัส (code) เอาไว้; และรหัสสัณยที่ว่านี้ก็คือ จาริตทางสังคมที่เชื่อมโยงสัญลักษณ์เข้ากับ ความหมาย เมื่อทัศนธรรมและวัตถุธรรมถูกใส่รหัสสัณย, ความหมายจึงไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นมาโดยตรงจากภาพหรือวัตถุ และดังนั้น เราจึงไม่อาจสรุปง่าย ๆ ได้ว่า ภาพหรือวัตถุใด ๆ มีความหมายทันที (self-evident คือ ไม่จำเป็นต้องอาศัยหลักฐาน อื่นมาพิสูจน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6

COOP Himmelblau, coop himmelblau vienna rooftop

ในทางการออกแบบ ตัวอย่างที่น่าสนใจอันหนึ่ง คือ งานปรับปรุงหลังคา ของสำนักงานกฎหมายในเวียนนา โดยบริษัทสถาปนิก COOP Himmelblau ซึ่งใช้วิธี “โจมตี” ภาษาทางสถาปัตยกรรมแบบจารีต อย่างโจ่งแจ้ง หลังคาใหม่ ซึ่งเป็น การแทรกแซงอย่างรุนแรงลงบนส่วนยอดของอาคารแบบนีโอคลาสสิก ชวนให้เรา ครุ่นคิดถึงภาษาทางสถาปัตยกรรม. นิยามหนึ่งของแนวคิดคลาสสิก (classicism) ก็คือสถาปัตยกรรมที่ดีย่อมประกอบด้วย ความกลมกลืน (harmony), ความสมดุล (balance), ความเป็นเนื้อเดียวกัน (integration), ความอลังการ (sense of the grand) ฯลฯ หลังคาที่ว่าเป็น ภาพแทนของหลักการอันเป็นขั้วตรงข้ามของแนวคิด คลาสสิก นั่นคือ ไม่กลมกลืน (disharmonious), อสมมาตร (asymmetrical), กวนใจ (disturbing), และ สมัยใหม่ (modern). นอกจากนี้, แนวคิดว่าด้วยพัฒนาการ ของสไตล์สถาปัตยกรรม อย่างเป็นต่อเนื่อง (linear progression) – สไตล์หนึ่งเข้ามา แทนอีกสไตล์หนึ่ง (ไม่ใช่ปนกัน) ก็ถูกก่อด้วยวิธีการที่สถาปนิกนำเสนอรูปลักษณ์ จากสองสไตล์อยู่ในอาคารเดียวกัน ผลที่ได้, คือการทำลายต่อสิ่งที่เราคิดว่า เคยรู้มาว่าสไตล์ทางสถาปัตยกรรมคลาสสิกเป็นสไตล์ที่ชัดเจน, มีหลักการชัดเจน, และมีความหมายชัดเจนจากรูปลักษณ์ – และการทำลายต่อความสัมพันธ์ระหว่าง เรากับกาลเวลา นั่นคือแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นสมัยใหม่ และความเป็นร่วมสมัย. ความแตกต่าง, คู่ตรงข้าม, ถูกยุบรวมกัน เพื่อสร้างสรรค์สัญลักษณ์ใหม่, มุมมองใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีตัวอย่างอีกมากมาย ที่อาจนำมาใช้แสดงการประยุกต์ศาสตร์เข้ากับ การศึกษา งาน ออกแบบ หรือนำหลักการของศาสตร์มาใช้ในกระบวนการ ออกแบบ อย่างไรก็ตาม อาจสรุปได้ ณ ที่นี้ว่า เมื่อเทียบกับศาสตร์อื่น ๆ การออกแบบอย่างที่เรารู้จักกันทุกวันนี้ ยังนับว่าเป็น ศาสตร์ค่อนข้างใหม่, และใน ขณะนี้ หากเราใส่ใจพิจารณา ความหมาย หรือ สาระ ตามแนวคิดของ ศาสตร์ เรา ก็อาจพบวิธีการแหวกแนวซึ่งมีประโยชน์ต่อการพิจารณาว่า “รูปลักษณะ” กับ “สาระ” ของงานออกแบบ สัมพันธ์กับสิ่งทีงานออกแบบนั้น “แทนความ” อย่างไร

4.2 E-Book

คือ อีบุ๊ก (eBook : electronic book) จะเป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง ในยุคแรกๆ จะเป็นไฟล์แบบ PDF โดยเนื้อหาในไฟล์จะมีลักษณะเหมือนหนังสือจริงๆ ซึ่งจะใช้ในกระบวนการทำเพลท ยิงฟิล์ม ด้วยความที่มี ลักษณะเหมือนหนังสือจริงๆ แต่เป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ ทำให้ได้รับความนิยมในการนำไปใช้งาน เพราะหน้ากระดาษที่ได้จัดวางไว้อย่างไร ก็จะคงอยู่แบบนั้นไม่เปลี่ยนแปลงเหมือนการใช้งานพวกไฟล์ Word แต่ต้องเปิด อ่านจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ มือถือ หรือแท็บเล็ตพีซี

อีบุ๊กในปัจจุบันมีหลายแบบ ตามแต่จุดประสงค์ในการใช้งาน เมื่ออีบุ๊กเป็นไฟล์เอกสารประเภทหนึ่ง จึงสะดวกในการพกพา จำหน่าย แจกแจก สามารถรับส่ง ดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ตได้ ก่อป้ไปใช้งานระหว่าง เครื่องได้ โดยเฉพาะเมื่อถือถือแบบสมาร์โฟนและแท็บเล็ตได้รับความนิยมในการใช้งาน การอ่าน eBook จึงมีความสะดวกมากกว่าเดิม เพราะเราสามารถเปิดอ่านได้ทันที

4.2.1 ไฟล์เอกสารแบบใดจึงจะเรียกว่าอีบุ๊ก

บุ๊กหรือหนังสือจริงๆ จะมีส่วนประกอบมีหน้าปก มีคำนำ สารบัญ เนื้อหาแยกเป็นบทๆ พิมพ์ลงกระดาษจริงๆ เป็นรูปเล่มที่จับต้องได้ ส่วนอีบุ๊กจะมีลักษณะเหมือนกันทุกอย่าง แต่เป็นไฟล์เอกสารที่ต้องอ่านจากหน้า จอคอมพิวเตอร์ มือถือ หรือแท็บเล็ตพีซี สะดวกมากกว่าตรงที่ไม่ต้องใช้พื้นที่เก็บเหมือนหนังสือจริงๆ ในคอมพิวเตอร์ มือถือหรือแท็บเล็ต 1 เครื่อง สามารถเก็บหนังสือได้หลายพันเล่ม

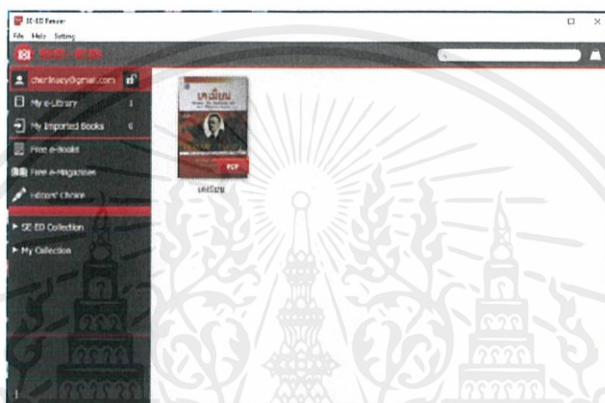
4.2.2 ความเป็นมาของ eBook

การใช้งาน eBook ในยุคแรกๆ มีจุดประสงค์เพื่อใช้ในกระบวนการฟรีเพรส หรือการเตรียมเอกสารก่อนการพิมพ์สิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ เช่น หนังสือ วารสาร ฯลฯ ก่อนจะทำเพลท เพื่อพิมพ์หนังสือ เพราะการนำ ไฟล์เอกสารที่จัดรูปเล่มแล้วไปยังฟิล์ม จะมีปัญหาเรื่องแบบของตัวหนังสืออาจไม่เข้ากัน การจัดรูปเล่มที่ทำไว้ ก็จะผิดพลาดไป ข้อความขยับไปอีกหน้า ภาพเลื่อนไปตำแหน่งอื่นๆ ฯลฯ ทำให้เสียเวลาแก้ไข จึงได้มีการ คิดค้นการสร้างไฟล์แบบ PDF ซึ่งเป็นอีบุ๊กในยุคแรกๆ แต่ก็ยังคงใช้กันอยู่ในปัจจุบัน เมื่อแปลงไฟล์เอกสารที่จะนำไปพิมพ์เป็นหนังสือแล้ว ก็จะได้ไฟล์แบบ PDF ด้วยความที่ไฟล์แบบ PDF ที่ได้ มีลักษณะเหมือน หนังสือจริงๆ จึงเป็นที่มาของ eBooks นั่นเอง

ไฟล์เอกสารที่ได้พิมพ์ไว้ด้วยโปรแกรมต่างๆ เช่น Word อาจเป็นรายงาน หนังสือ วิทยานิพนธ์ เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถนำมาแปลงเป็นอีบุ๊กแบบ PDF ได้เลย หรือหนังสือจริงๆ ถ้าต้องการแปลงเป็นอีบุ๊ก ก็ต้องใช้เครื่องแสกนเนอร์ แสกนทีละหน้าเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์

eBook แบบใหม่ๆ ในรูปแบบไฟล์ PDF ยังนิยมใช้กันอยู่มาก โดยเฉพาะในกระบวนการพิมพ์หนังสือ การใช้เป็นคู่มือของอุปกรณ์ต่างๆ หรือการใช้งานโปรแกรมต่างๆ โดยก๊อปปี้ลงในแผ่นซีดี ไดรเวอร์ ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการผลิตเป็นหนังสือจริงๆ ส่วนการอ่าน ถ้าไม่สะดวกกับการอ่านจากหน้าจอ ก็สามารถพิมพ์ลงกระดาษได้



ภาพที่ 4.7 (1)

4.2.3 เปรียบเทียบหนังสือจริงกับ eBook

4.2.3.1 ตัวอย่างหนังสือจริงๆ เล่มขนาดนี้น้ำหนักประมาณครึ่งกิโลกรัม ต้นทุนค่าพิมพ์ต่อ 3000 เล่ม เกือบแสนบาท มากหรือน้อยตามแต่ปริมาณของจำนวนเล่มและความหนาของหน้าหนังสือ

4.2.3.2 ตัวอย่างหนังสือในรูปแบบ eBook ต้นทุนไม่มี เพราะเป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ ต้องเปิดอ่านด้วยโปรแกรมสำหรับอ่านอีบุ๊กโดยเฉพาะเช่น Acrobat Reader หรือเครื่องอ่านอีบุ๊ก (eBook Reader) มือถือ แท็บเล็ตพีซี

4.2.3.3 หนังสือจริง เราสามารถหยิบมาอ่านได้เลย สะดวกมาก แต่ข้อเสียเรื่องขนาดและน้ำหนัก เพราะเล่มนี้น้ำหนักประมาณครึ่งกิโลกรัม

4.2.3.4 ในขณะที่เมื่อแปลงเป็น eBook แล้ว จะเป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ ไม่มีรูปไม่มีน้ำหนัก สามารถอ่านผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ตพีซีหรือมือถือแบบสมาร์ตโฟนอย่าง iPhone, android หรือ Windows โฟนได้ เลย

4.2.4 ไฟล์อีบุ๊กประเภทอื่น

นอกจากไฟล์อีบุ๊กแบบ PDF แล้ว ในปัจจุบัน จะมีโปรแกรมเกี่ยวกับอีบุ๊กแบบอื่นๆ ให้เลือกใช้อีกหลายโปรแกรมเช่น I love library, DNL Reader, FlipAlbum ซึ่งจะเน้นหน้าตา ที่เหมือนหนังสือจริงๆ ดูน่าสนใจ สามารถพลิกหน้าได้ ใส่เสียงเข้าไปได้ แต่ขนาดไฟล์ที่ได้จะใหญ่ตามไปด้วย ส่วนการเปิดอ่าน อาจจะไม่สะดวกเหมือน eBook แบบ PDF เพราะลูกเล่นในการเปิดหน้าในโปรแกรมจะกินแอมป์เป็นแอมป์ส่วนวสสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติหน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่หน้ากระดาษ ทำให้การอ่านไม่ถนัดเหมือน eBook แบบ PDF เพราะต้องขยาย เพื่อให้เห็นตัวหนังสือที่ใหญ่พอที่จะอ่านได้

4.2.5 วิธีการอ่านอีบุ๊ก

เราสามารถอ่านอีบุ๊กได้หลายวิธี แต่ในปัจจุบันแท็บเล็ตและมือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมมาก การอ่านอีบุ๊กด้วยแท็บเล็ตหรือมือถือเหล่านี้จะสะดวกกว่าอ่านจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพราะสามารถพกพาติดตัวได้ตลอดเวลา จากตัวอย่าง หากใช้แท็บเล็ตขนาดหน้าจอประมาณ 10 นิ้ว ขนาดตัวหนังสือจะใกล้เคียงกับหนังสือขนาดปกกึ่งตึกมากที่สุด การแสดงหน้าจะพอดีในหน้าจอ อ่านง่ายที่สุด ส่วนการอ่านจากมือถือ ควรเลือกใช้รุ่นที่หน้าจอกว้าง 4.3 นิ้วขึ้นไป หรือ 5 นิ้วดีที่สุด แม้จะมีขนาดใหญ่ แต่ก็ยังสามารถพกพาได้

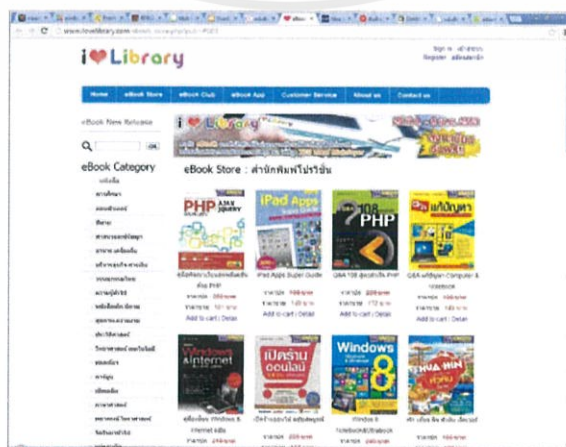
4.2.6 การเลือกซื้ออุปกรณ์ไว้อ่าน eBook

ปัจจุบันมือถือสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตพีซีมีราคาไม่แพงนัก กรณีของมือถือ ซึ่งเราจำเป็นต้องใช้อยู่แล้ว หากเลือกรุ่นที่หน้าจอใหญ่สักหน่อย การอ่านอีบุ๊กจากหน้าจอก็สามารถทำได้ แต่ไม่เหมาะสมสำหรับการอ่านที่ค่อนข้างจริงจัง ส่วนแท็บเล็ตนั้นในการเลือกซื้อเพื่อไว้อ่าน eBook โดยเฉพาะแนะนำให้พิจารณาที่ลักษณะรูปทรงของแท็บเล็ตต้องเป็นแบบ 4:3 ก็คือรูปทรงแบบ iPad หรือ iPad มินินั่นเอง ยี่ห้อนี้ค่อนข้างแพง แต่เรา ก็มีตัวเลือกที่ราคาไม่แพงอย่างพวกแท็บเล็ต Android ซึ่งมีให้เลือกในราคาไม่กี่พันบาทเท่านั้น แต่ต้องศึกษารายละเอียดเสียก่อน โดยเน้นรุ่นที่แบตเตอรี่ค่อนข้างทน และหน้าจอตามที่แนะนำ

4.2.6.1 แท็บเล็ตพีซีหน้าจอแบบ 4:3 อย่าง iPad เมื่อเปรียบเทียบกับหนังสือ จะเห็นว่าขนาดใกล้เคียงกัน ทั้งด้านกว้างและด้านยาว

4.2.6.2 แท็บเล็ตพีซีหน้าจอแบบ 16:9 ที่จะพบในแท็บเล็ตส่วนใหญ่ ซึ่งไม่เหมาะสำหรับการอ่านหนังสือ เพราะหน้ากระดาษจะถูกบีบย่อ ทำให้อ่านลำบาก

4.2.6.3 หรือกรณีอ่านในแนวนอน ก็ไม่สะดวกกับการเลื่อนหน้าจอบ่อยๆ



ภาพที่ 4.8 (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสียของ eBook สำหรับ eBook ซึ่งมีลักษณะเป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง ไม่เหมือนหนังสือจริง ทำให้ขาดแผนที่ในใจ ทำให้การค้นหาข้อมูลที่เคยอ่าน ทำได้ยาก ไม่เหมือนหนังสือจริงซึ่งแม้จะวางกองรวมกันอยู่หลายร้อยเล่ม แต่เล่มที่เราเคยอ่าน ข้อมูลสำคัญที่เราต้องการอยู่หน้าที่เท่าไร เราสามารถเปิดหาได้ไม่ยาก แต่กรณีของ eBook นั้น หากจำคำหรือข้อความที่เกี่ยวข้องไม่ได้ ก็ยากในการค้นหา เพราะเวลาอ่านนั้น ส่วนใหญ่เราไม่ได้จดจำเลขหน้าอ่านผ่านๆ ไปเท่านั้น ข้อเสียด้านอื่น ก็ยังมีอีกหลายอย่าง เช่น ต้องมีอุปกรณ์ไว้อ่าน eBook โดยเฉพาะ แม้ว่าจะสามารถอ่านจากหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กได้ก็ตาม แต่ก็ไม่ใช่สะดวกเหมือนอ่านจากหน้าจอแท็บเล็ต การอ่านอีบุ๊กจึงทำให้เรามีค่าใช้จ่ายไม่เพียงต้องซื้อเครื่องอ่านอีบุ๊ก ไม่ว่าจะเป็นแท็บเล็ตซีดีหรือเครื่องอ่าน eBook โดยเฉพาะก็ตาม เรายังต้องซื้อ eBook ด้วยเช่นกัน เพราะ eBook ใดๆ ไม่ค่อยมีฟรี ต้องซื้อเช่นกัน

4.2.7 ตารางการเปรียบเทียบ

ตารางสรุปการเปรียบเทียบระหว่างอีบุ๊กและหนังสือทั่วไป

E-Book	หนังสือทั่วไป
ทำงานผ่านจอแสดงผล	กระดาษ
สามารถใส่เสียงได้	ไม่สามารถใส่เสียงได้
แสดงภาพเคลื่อนไหวได้	ภาพนิ่ง
ไม่มีข้อจำกัดในการพิมพ์	มีข้อจำกัดในการใช้จำนวนคำในการพิมพ์
พกพาได้สะดวกมากกว่า	พกพาได้สะดวก
สามารถแก้ไขได้ง่ายกว่า	แก้ไขได้ยากกว่า
สามารถสร้างแบบการนำเสนอด้วยวิธีการที่แปลกใหม่ได้	มีรูปแบบที่ตายตัว
สำรองไฟล์ไว้ในกรณีต่างๆ ได้	
สามารถสร้างชุดเชื่อมโยงต่อไปได้ (links)	มีความสมบูรณ์ในตัวมันเอง
สามารถอ่านได้ครั้งละมากกว่า 1 คน	อ่านได้เพียงคนละ 1 เล่ม

ความแตกต่างระหว่างอีบุ๊กและหนังสือทั่วไปมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนและในบางจุดสามารถทดแทนกันได้ ดังนั้นการเลือกใช้อีบุ๊กจึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีในการนำเสนองานในรูปแบบที่แปลกใหม่และแตกต่างกันออกไป เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการนำเสนอสื่อที่ต้องการจะสื่อสาร

ประโยชน์ของการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หลักๆ คือ ความสะดวกสบายในด้านการพกพาและมีความหลากหลายในการใช้งาน สามารถจัดเก็บไฟล์ข้อมูลต่างๆ ได้มากกว่าการพกหนังสือหลายๆ เล่ม ในคราวเดียวและยังสามารถอ่านได้พร้อมๆ หลายๆ คนอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 QR Code for E-Book

QR Code คือ สัญลักษณ์สี่เหลี่ยม ที่กำลังแพร่หลายกันในปัจจุบัน เป็นนวัตกรรมการฝากไฟล์รูปแบบหนึ่งที่พร้อมใช้งานเพียงแค่สแกนผ่านกล้องหรือเซ็นเซอร์ ย่อมาจาก Quick Response เป็นรูปแบบของบาร์โค้ด 2 มิติ มีต้นกำเนิดและการพัฒนามาจากญี่ปุ่น มีคุณสมบัติ เพื่อแทนข้อมูลต่างๆ ในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมใช้เนื่องจากรวดเร็วและสะดวกสบายต่อการใช้งานแต่ตรงต่อจุดประสงค์ของการแจกจ่ายไฟล์งาน



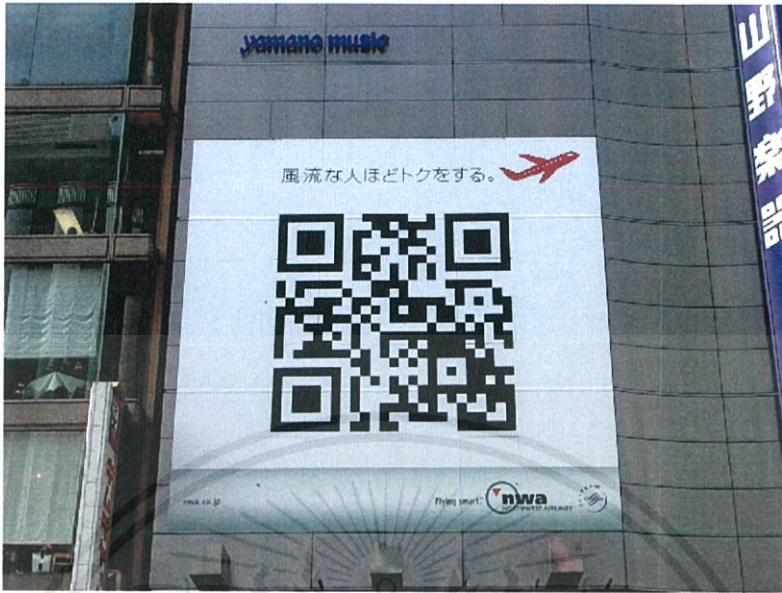
ภาพที่ 4.9 : QR Code

ตัวอย่างการใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ



ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างบนแม็กกาซีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างการปรี้นท์บนตึก



ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างการโฆษณาในงานมอเตอร์โชว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



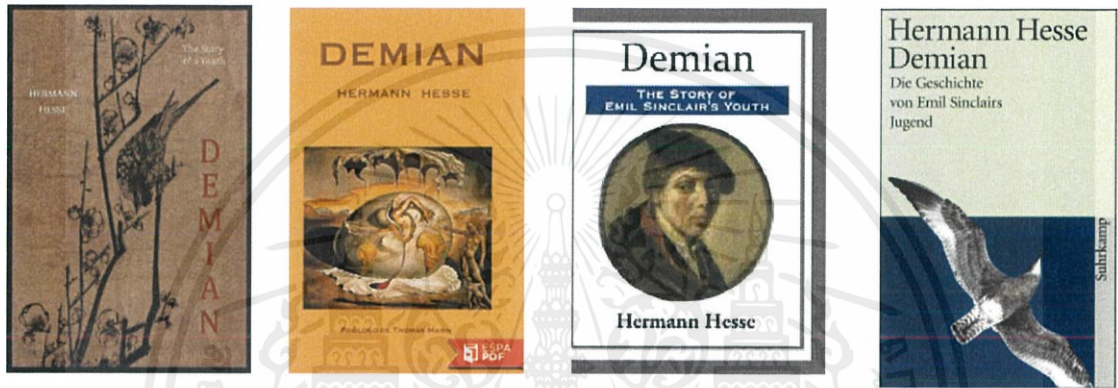
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการปริ้นท์บนตึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ภาพตัวอย่างอ้างอิง

4.4.1 หน้าปกเดเมียนแต่ละแบบ

เดเมียนถูกตีพิมพ์ ฉบับภาษาอังกฤษ ค.ศ. 1962 และพิมพ์ซ้ำเรื่อยมาจนถึงตอนนี้ มากมายหลายหลายภาษา ทำให้เห็นว่าเป็นที่นิยมอย่างมาก และแต่ละปกจะมีความแตกต่างกันออกไป แต่ยังคงมีสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เป็นแก่นเรื่องเอาไว้ เช่น นก ปีกนก เด็กผู้ชาย หญิงสาว



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างปกหนังสือ (1)



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างปกหนังสือ (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 DEMIAN Original Cover

เดเมียนเริมตีพิมพ์ใน ค.ศ. ๑๙๑๙ เป็นภาษาเยอรมันใช้สัญลักษณ์ของ นก กิ้งไม้ ตีพิมพ์ด้วยภาษาเยอรมัน ตามสัญญาติของผู้เขียน ในนามของเอมิล ซินแคลร์

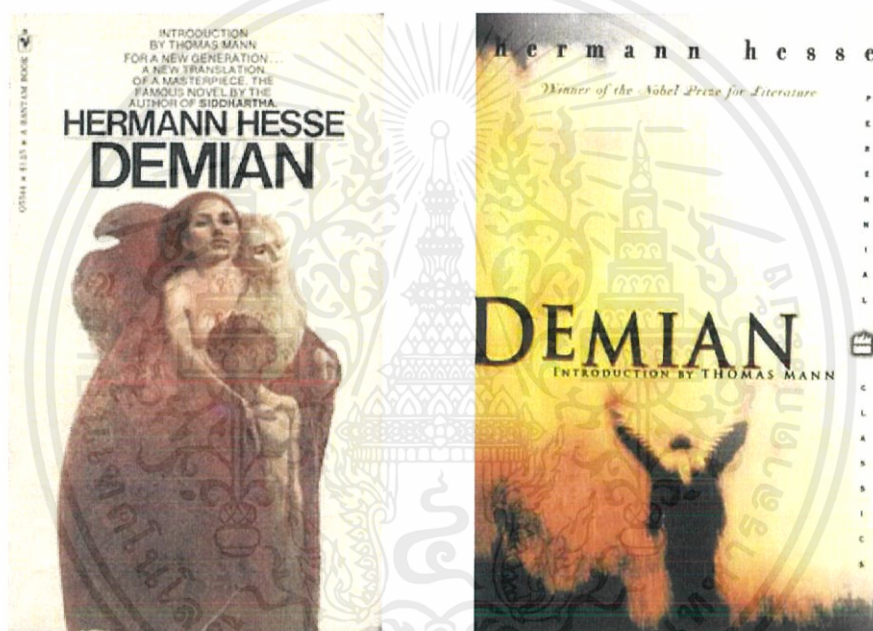


ภาพที่ 4.16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3 Demian English ver. Cover

เดเมียนตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นฉบับภาษาอังกฤษในปี ค.ศ. 1962 หน้าปกเป็นรูป นก หลวงสาว และชายหนุ่ม ที่สื่อถึงแก่นของเนื้อเรื่อง สัญลักษณ์ของหญิงสาวที่หมายถึงแม่ ผู้หญิง การชักจูง ความลุ่มหลง เพศ ความสวยงาม สัญลักษณ์ของชายหนุ่มแทนทั้งตัวเอมิล ซินแคลร์ ตัวเอกของเรื่อง นกคือสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณ คือตัวแทนของความเป็นอิสระ คือสัญลักษณ์หลักของเรื่อง คือแก่นของเรื่อง จะสังเกตได้ว่า ปกในรูปแบบต่างๆ มีความคล้ายกันทั้งในเรื่องขององค์ประกอบและสี



ภาพที่ 4.17

4.5 โปรแกรม

4.5.1 Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถนำโปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่างๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ โดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดิทัศน์ งานนำเสนอ งานเอกสารเป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshopจะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ ImageReady การที่จะใช้งานโปรแกรม Photoshop ต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ

4.5.1.1 ลักษณะงานที่เหมาะสมกับโปรแกรม Photoshop

งานที่เหมาะสมกับการใช้งานโปรแกรม Photoshop มีหลากหลายมา แล้วแต่ความต้องการของผู้ออกแบบเช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ทเวิร์ค งานโปสเตอร์ โปรชัวร์ แบนเนอร์ เป็นต้น

4.5.2 After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การซ้อนภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD

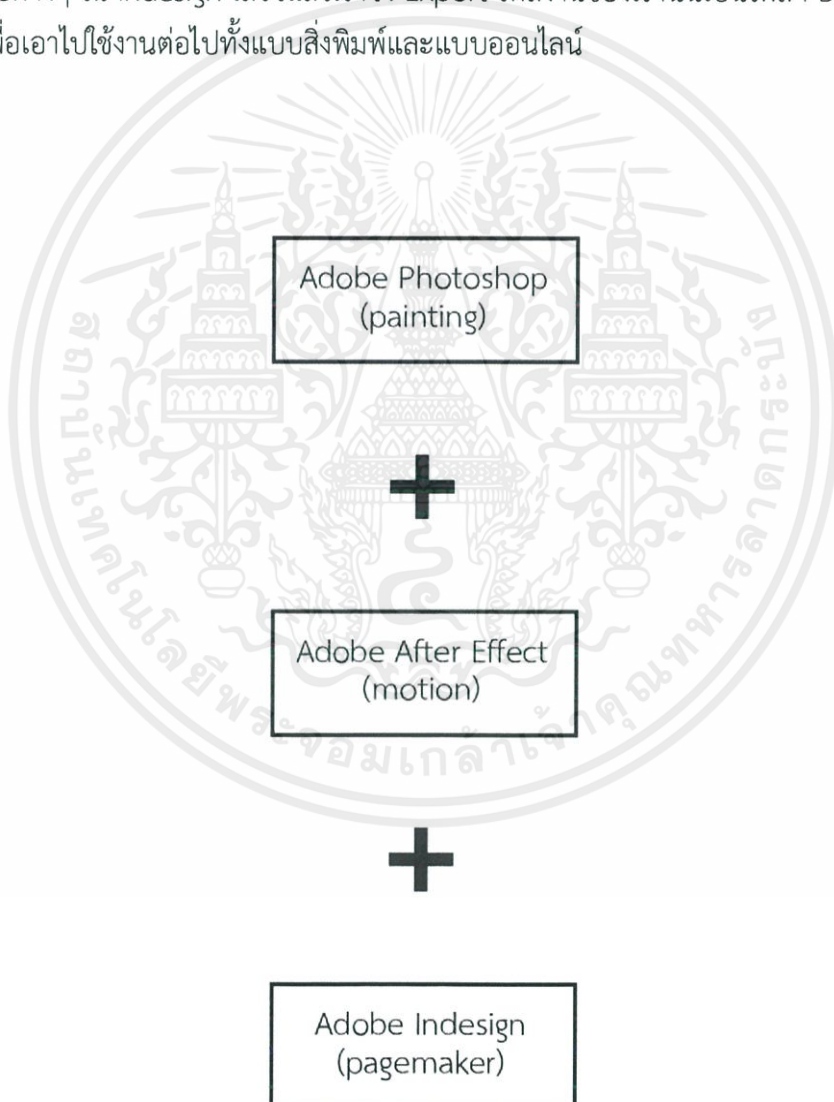
After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects

4.5.2.1 การทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม After Effects

โปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการทำงานด้าน Motion graphic และ Visual – Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้ในงาน Presentation , Multimedia , งานโฆษณา และรวมไปถึงการทำ Special – Effect ต่าง ๆ ให้กับงานภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้และลักษณะการใช้งานโดยทั่วไปในโปรแกรมนั้น ก็จะคล้ายกับโปรแกรมอื่น ๆ ในตระกูล Adobe ดังนั้นในการเริ่มต้นใช้งาน After Effects ก็จะง่ายขึ้น ถ้าผู้ใช้เคยได้ใช้โปรแกรมของ Adobe เช่น Photoshop , Illustrator หรือ Premiere มาก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 Indesign เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านสิ่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสาร หรือเรียกกันง่ายๆว่า โปรแกรมจัดหน้ากระดาษ จุดเด่นของโปรแกรม Indesign คือสามารถทำงานด้านการจัดหน้ากระดาษได้เป็นอย่างดี ซึ่งคล้ายๆกับการนำเอาโปรแกรม Pagemaker มารวมกับโปรแกรม Illustrator ระบบการทำงานของโปรแกรม Indesign นั้น คุณไม่สามารถใช้ Indesign เดี่ยวๆ ได้ คุณต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ Illustrator ด้วย เพราะคุณต้องมีการเตรียมรูปภาพจาก Photoshop และเตรียมคลิปอาร์ต หรือ Logo ต่างๆ มาจาก Illustrator ส่วนข้อความสามารถเตรียมมาจาก โปรแกรมประเภท Word Processing แล้วเรานำมาประกอบรวมกันเป็นหนังสือหรือแผ่นพับต่างๆ ใน Indesign เสร็จแล้วเราจึง Export ไฟล์งานของเรานั้นเป็นไฟล์ PDFX1-a หรือ PDFX-3 เพื่อเอาไปใช้งานต่อไปทั้งแบบสิ่งพิมพ์และแบบออนไลน์



ภาพที่ 4.18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 Concept

การออกแบบภาพประกอบเชิงปรัชญาที่ผ่านการตีความแล้วทำเป็นภาพประกอบแบบเคลื่อนไหว ใช้สไตล์ภาพเซอร์เรียลลิสต์เพื่อสื่อความหมายเนื่องจาก ภาพสไตล์เซอร์เรียลลิสต์จะสามารถสื่อความหมายได้ดีกับสารที่ต้องการจะสื่อได้ดี

5.1.1 กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ที่ชื่นชอบการอ่านนวนิยายเชิงปรัชญา และผู้ที่มีสนใจในการอ่านนวนิยายเชิงปรัชญาและ

5.2 แนวทางการออกแบบ

5.2.1 อ่านนวนิยายเดเมียน

5.2.2 วิเคราะห์และตีความ

5.2.3 ออกแบบและหาสไตล์งาน

5.2.4 สเก็ทซ์งาน

5.2.3.1 แนวทางที่ 1 ภาพสไตล์คอลลาจ

แนวทางที่ใช้ในการออกแบบภาพสไตล์นี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ความคิดที่ว่าอยากให้ภาพประกอบมันอิมแพคกับผู้ที่ต้องการจะสื่อสาร ที่มีตัวอย่างอ้างอิงดังนี้



ภาพที่ 5.1 ภาพแนวทางการออกแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3.1 แนวทางที่ 2 ภาพสไตล์เรียลลิซึม

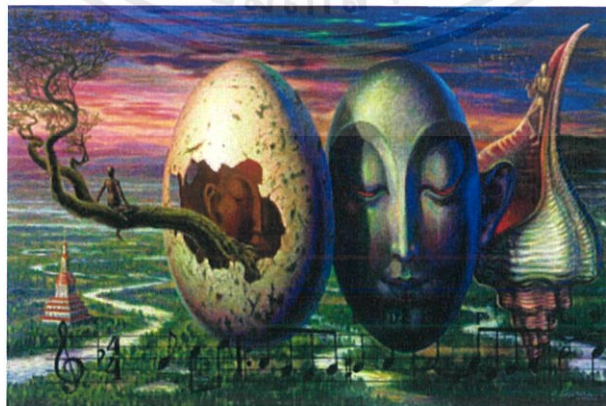
แนวทางที่ใช้ในการออกแบบภาพสไตล์นี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ภาพวาดของ ตัวผู้เขียนเอง โดยมีตัวอย่างอ้างอิงดังนี้



ภาพที่ 5.2 ภาพแนวทางการออกแบบที่ 2
ที่มา www.artnet.com/artists/hermann-hesse/m

5.2.3 แนวทางที่ 3 สไตล์เซอร์เรียลลิซึม

แนวทางที่ใช้ในการออกแบบภาพสไตล์นี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก หลักการวาด ภาพแล้วเพราะเป็นหนังสือแนวปรัชญาจึงคิดว่าตอบโจทย์การใช้งานในด้านการศึกษาสื่อสารมากกว่า เพราะ ภาพแนวลัทธิเหนือจริงจะสื่อสารผ่านการตีความออกมาได้ดีที่สุด โดยมีตัวอย่างอ้างอิงดังนี้



ภาพที่ 5.3 ภาพแนวทางการออกแบบที่ 3
ที่มา www.pinterest.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวทางข้างต้น จึงสรุปได้ว่า แนวทางที่ 3 สไตล์เซอร์เรียลลิซึม คือ แนวทางที่ตอบโจทย์ กับกลุ่มเป้าหมายและสไตล์ได้มากที่สุด จึงได้เลือกเพื่อไปพัฒนาต่อไป

5.3 ขอบเขตของงาน

1.3.1 ชื่อเรื่องของหนังสือ

1.3.2 สิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์

1 นามบัตร

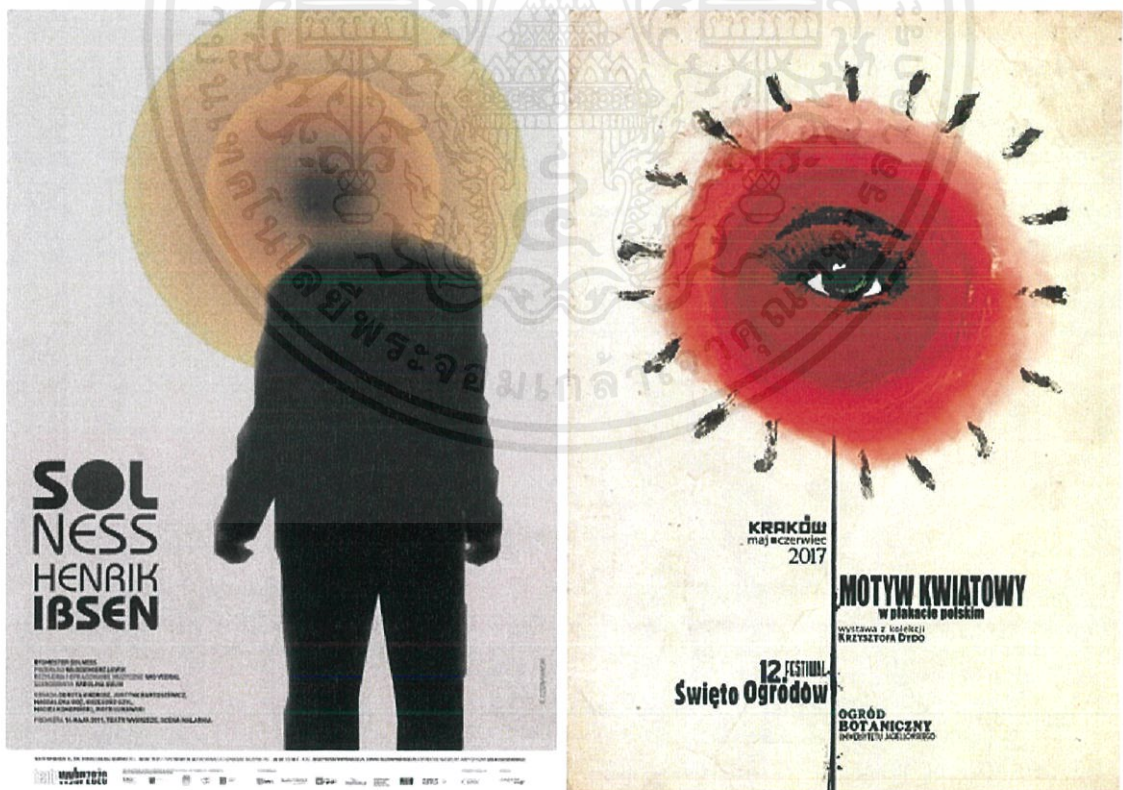
2 โปสเตอร์โปรโมท

3 คิวอาร์โค้ดเพื่อการโปรโมท

4 โปสการ์ด

1.3.3 E-Book

5.4 ตัวอย่างงานที่ศึกษา



ภาพที่ 5.4

<https://www.polishposter.com>

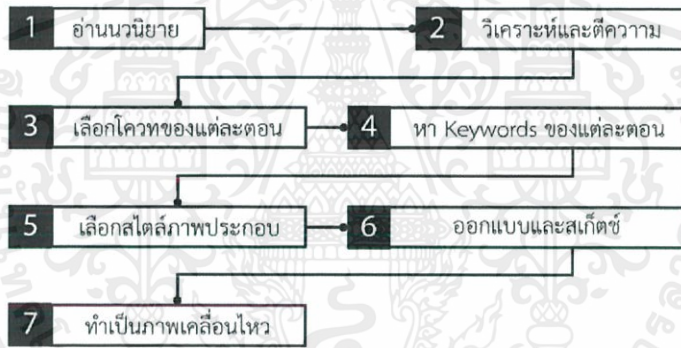
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

6.1 การออกแบบ

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น สรุปได้ว่าจะใช้ อาร์ตสไตล์ Surrealism หรือ ลัทธิเหนือจริง และได้นำภาพประกอบทั้งหมดมาทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวในส่วนที่ต้องการจะนำเสนอในแต่ละตอน แต่ละภาพ มีละเอียดที่สำคัญดังนี้



ภาพที่ 6.1

ภาพแผนภาพแสดงรายละเอียดการทำภาพประกอบ

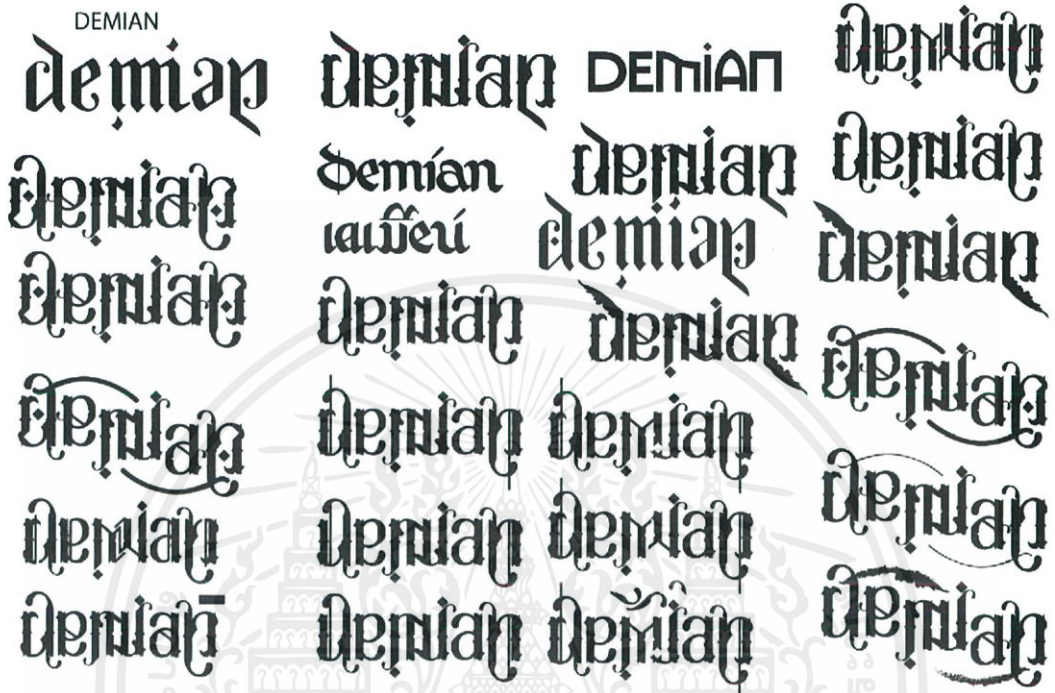
6.2 ชื่อเรื่อง

เริ่มต้นพัฒนา Demian จากชื่อของหนังสือโดยมีการกำหนดกลุ่มรายละเอียดที่ต้องการจะออกแบบ ดังนี้

- 1 ตัวอักษรที่ใช้มีความเกี่ยวเนื่องกับความเชื่อและศาสนา
- 2 Ambigram สามารถกลับด้านดูได้ เพื่อการปริ้น
- 3 มีความเรียบง่าย

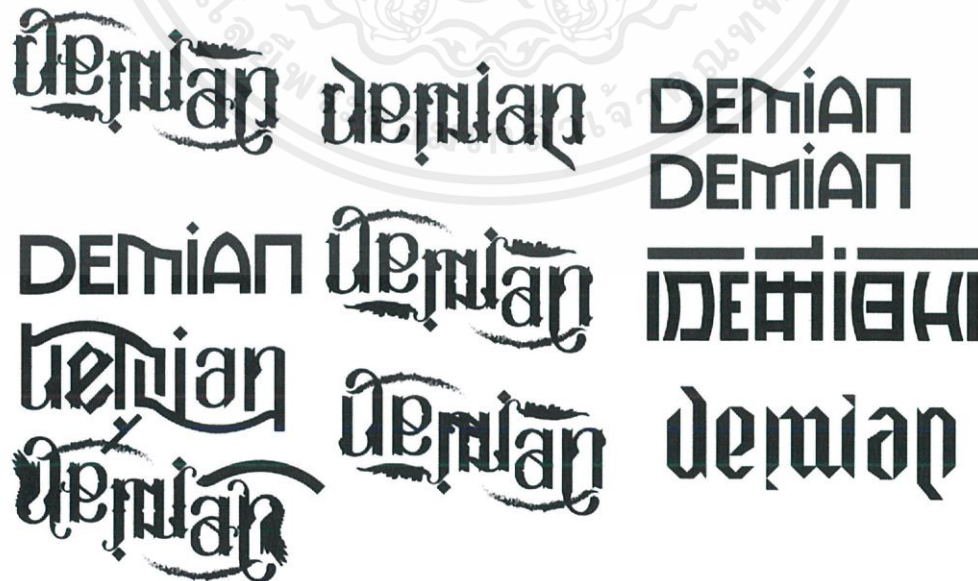
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.1 Sketch Demian ครั้งที่หนึ่ง



ภาพที่ 6.2 Sketch ครั้งที่หนึ่ง

6.2.2 Sketch Demian ครั้งที่สอง



ภาพที่ 6.3 Sketch ครั้งที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 การสรุปและวิเคราะห์เนื้อเรื่อง

บทนำ

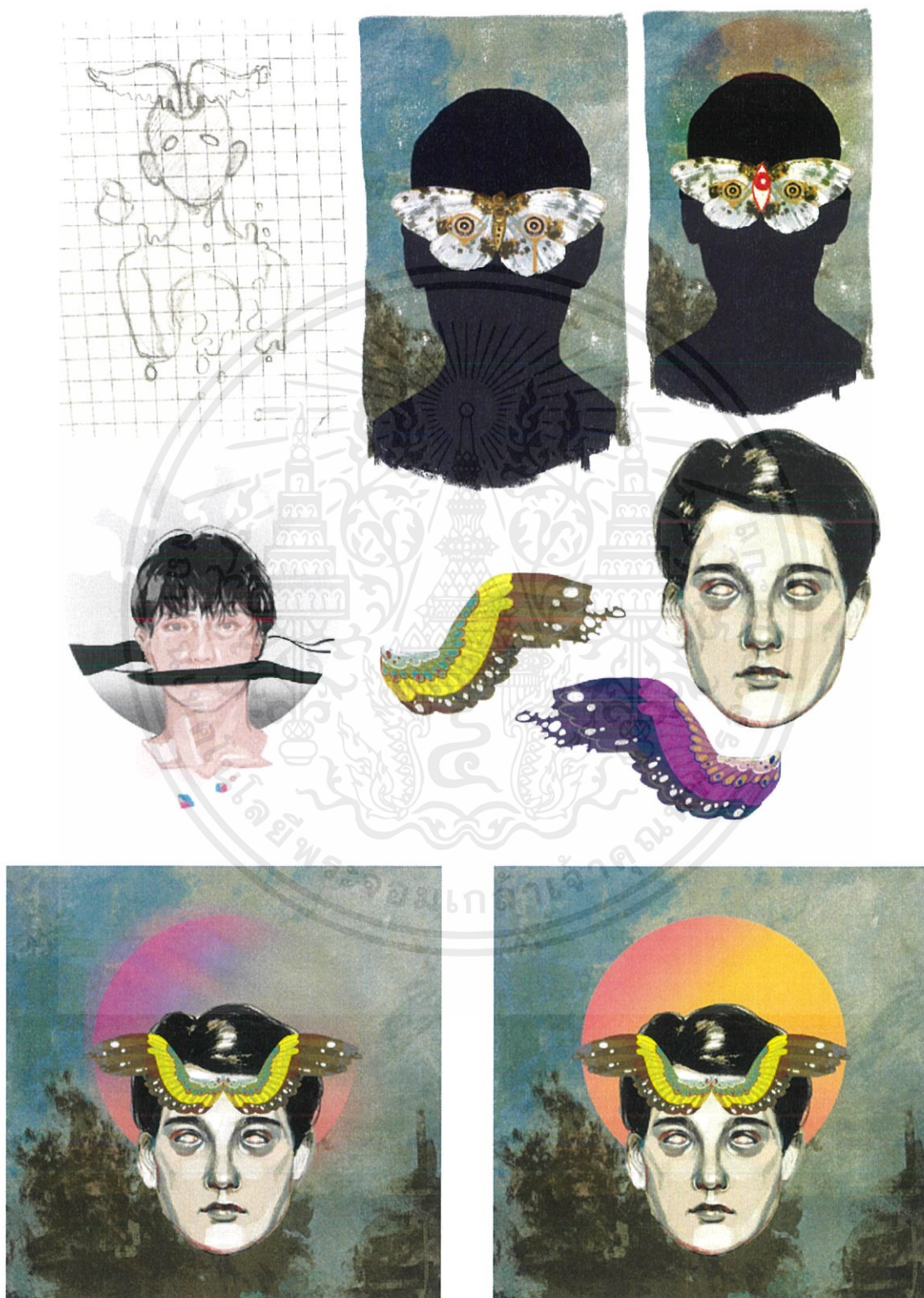
“ชีวิตของแต่ละคนคือเส้นทางของคนคนนั้น
เป็นความพยายามบนเส้นทางเป็นแนวทางชีวิต
ไม่มีมนุษย์คนใดจะเป็นตัวเขาเองได้อย่างเต็มที่
แต่มนุษย์ทุกคนก็ได้ต่อสู้เพื่อความเป็นตัวเองอย่างถึงที่สุด”

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์หลักๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์ได้ดังนี้ บทนำเป็นบทแรกของ เดเมียน คือ บทเริ่มต้นของเรื่องที่เราเห็นว่านี่เป็นชีวิตของตัวคนเขียนเอง ไม่อาจมีใครมาเขียนหรือบอกเล่าแทนตนเองได้ บ่งบอกถึงตัวตนของคนเขียนความเป็นปัจเจกของตัวบุคคล เปรียบเปรยกับการเขียนหนังสือ หนังสือแต่ละเล่ม หรือแม้แต่การเขียนเองก็แตกต่างกันออกไป และจะไม่มีใครสามารถเขียนเล่มของใครได้ดีเท่าตัวคนเขียนเอง

และแก่นของเรื่องคือตัวตนอันเป็นปัจเจกบุคคล และโศกที่พูดว่า ‘การเกิดยากเสมอ ไม่ง่ายหรือที่นักจะต่อสู้ออกมาจากไข่ ลองนึกย้อนถามตัวเองว่าที่ผ่านมายากหรือเปล่า’ และ ‘นกกำลังดิ้นรนออกจากไข่ ไข่คือ โลกที่ใครต้องการเกิดต้องทำลายโลก นกกำลังบินไปสู่พระเป็นเจ้าผู้ทรงพระนามอะบราฮัม’

เปลือกไข่คือโลก คือ ความดี ความรู้สึกผิดและรู้ว่าผิดหากแต่ความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง ต่อต้านสิ่งที่ดีงาม ขนบธรรมเนียม

เลือกให้ใช้ Keywords : เส้นทาง, ชีวิต, น้ำเมือก, เปลือกไข่, ปีก, ความเป็นปัจเจกบุคคล, รัศมี, นก บทนำเป็นเหมือนบทสรุปของเดเมียนทั้งเรื่อง เลือกสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่แก่นของเรื่อง แทนด้วยสีและบรรยากาศของสีเข้าด้วยกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1 สองโลกสองอาณาจักร

“เอมิล ชินแคลร์ ตั้งแต่เป็นเด็กชายเล็กๆ
ที่อาศัยอยู่ในบ้านที่เคร่งศาสนา
และกำลังเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับโลกสองโลกนั่นคือ
โลกแห่งความดีที่ใสสว่างในศาสนาคริสต์
และโลกแห่งความชั่วที่มีตมตบเถื่อนตามสัญชาตญาณ”

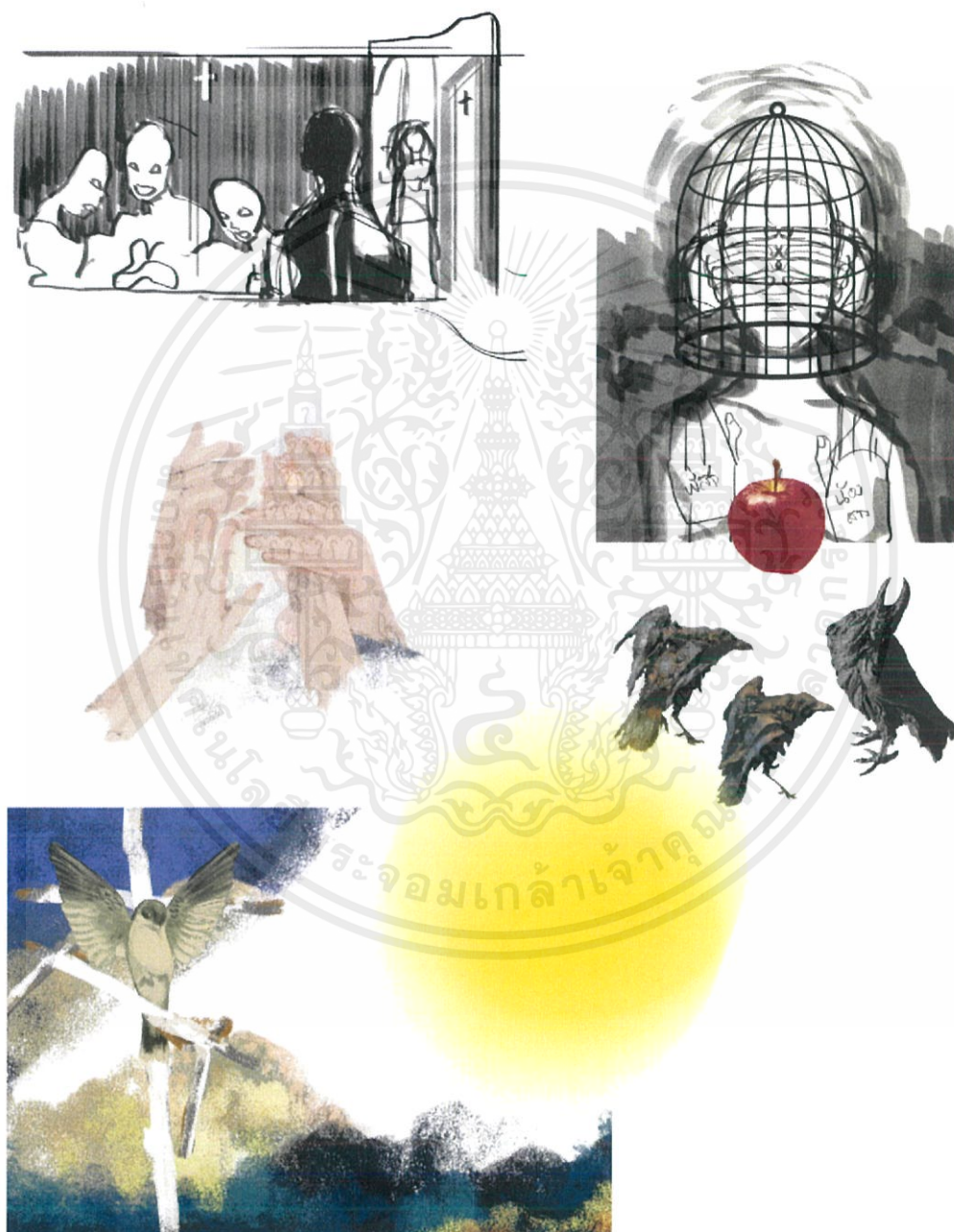
การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญญาณหลักๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์
ได้ดังนี้

1. เอมิล ชินแคลร์ (เด็กชาย)
2. การชักนำ
3. กรงขัง
5. แสงสว่าง/ความมืด
6. นก

ตั้งแต่เกิดมาเอมิล ชินแคลร์อยู่แต่กับโลกสว่าง ภายในบ้านมีทั้งโลกของพ่อแม่ที่มีแสงสว่าง
เรื่องรอง และฝันสาวใช้ที่ต่างออกไป ด้วยความที่บ้านเป็นบ้านที่เคร่งครัดในเรื่องของศาสนา ทำให้
ชินแคลร์อยู่ในกรอบและคอยสอดส่องมองหาสิ่งล่อตาล่อใจเองตลอดมา ความยับยั้งใจของเด็กชาย
เองทำให้เขาพบกับเพื่อนผู้ชักนำ แม็กซ์ เดเมียน

ในตอนนี้ตัวเด็กชายชินแคลร์เองเกิดความสับสน ความรู้สึกผิดต่อ ต่อสิ่งที่คิด สิ่งที่ทำ การก
ระห้ามิดของเขาส่งผลต่อมาเรื่อยจนโตเป็นผู้ใหญ่ การก่ออาชญากรรมเล็กน้อยของเขานำไปสู่ความ
รู้สึกผิดบาปไปทั้งใจเมื่อไม่ได้มีเพียงเขาที่รู้เห็น ฟรานส์ โกเมอร์คือเด็กชายเกรงที่แบล็กเมลเขา

แก่นของตอนนี้คือความอยากรู้ อยากรูเห็นของเด็กชายชินแคลร์ ที่เหมือนจะอยู่ในกรอบ
ของกระบวนการคิดที่รู้ว่าสิ่งที่คิดนั้นแม้จะผิดแต่ก็อยากที่จะลอง และยังมีสิ่งที่ล่อลวงจิตใจด้วยแล้ว
จึงให้เป็นกรงนก ที่วาดเป็นรังนกที่หมายถึงบ้านของนกและให้ดูเป็นการกักขังตัวนกหรือตัวชินแคลร์ที่
ต้องการจะบินออกไปข้างนอกแต่ก็ยังขังใจอยู่ และใช้บรรยากาศของสีให้ดูน่าล่อลวง สวยงาม



ภาพที่ 6.5 ภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2 เคน

“การตั้งข้อสงสัยต่อความเชื่อมั่น ในคำสอนของศาสนา”

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์หลักๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. เด็กชาย
2. หน้ากาก
3. การต่อสู้
4. การชักนำ

แก่นของตอนนี่คือความอยากรู้ อยากเห็นของตัวเด็กชายซินแครล์ ที่เหมือนจะอยู่ในกรอบของกระบวนการคิดของเด็กชายวัย 9 ปี

มีอะไรมากมายที่ผมอาจพูดได้เกี่ยวกับความสุขและความอ่อนโยนของชีวิตวัยเด็ก ความรู้สึกมั่นใจปลอดภัยขณะอยู่กับพ่อแม่ ความรักแบบเด็ก ๆ และการปล่อยตัวตามสบาย การอยู่อย่างไม่ต้องรับผิดชอบ ตราสัญลักษณ์ในที่นี้อาจเป็นได้หลายอย่าง จึงขอยกเป็นดวงตาที่ปิดไว้จากการมองเห็นในปราศจากการรับรู้สิ่งที่จะล่อลวงและให้มีการชักนำจากสิ่งลบล้างรอบตัวแทน ปีกนกเหมือนสิ่งที่ยพยายามจะบินออกไปเพื่อเป็นอิสระตลอดเวลา แต่ยังคงไปไหนไม่ได้เพราะจิตใจที่สับสน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 ภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 ผู้ร้าย

“ได้ใกล้ชิดและได้รับอิทธิพลจาก
เพื่อนนักเรียนซึ่งฉลาดเกินอายุและ
ดึงดูดให้สนใจในอีกโลกที่ชั่วร้าย”

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์หลักๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์
ได้ดังนี้

1. ตราสัญลักษณ์
2. ศาสนา
3. การเชื่อมโยง

แก่นของตอนนี้ คือ การต่อต้านต่อความรู้สึกต่อสิ่งชั่วร้ายจากการชักนำของเพื่อนเดเมียน แสดงถึงการต่อต้านในด้านความรู้สึกของเด็กชาย และความอยากรู้อยากเห็น ต้องการเป็นอิสระจากความรู้สึกที่เกิดขึ้น ตัวเด็กชาย คือ ตัวละครหลัก นักแทนตัวของเด็กชายที่ต้องการจะเป็นอิสระจากความรู้สึกผิดต่างๆ ม้าทั้งสองตัวแทนตัวของเด็กชายทั้งสอง ประกอบไปด้วยตัวชินแครล์และเดเมียน และยังแทนตัวของม้าในฉากของตอนที่ทั้งสองได้พบกับม้าตายระหว่างทาง ประจวบเหมาะกับความคิดทั้งหลายที่ประเดประดังเข้ามา มีทั้งความคิดในทางที่ดีและความคิดที่แปลกใหม่น่าหลงใหล จากการชักนำของตัวชักนำทั้งหลาย การคล้อยตามแต่ก็ยังคงต่อต้านอยู่ ให้ดวงตาด้านหลังมาเป็นทั้งสิ่งที่ลึกลับและการจ้องมองตรงๆ และนกที่จ้องมองตลอดเวลา เหมือนความผิดที่ติดตัวทำให้ว่าวุ่นภายในจิตใจ



ภาพที่ 6.7 ภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 เปียทริส

“ไปสู่วัยรุ่นที่พยายามแสวงหาทางเดินชีวิต
ของตนเองโดยไร้เงาของครอบครัว
เพื่อนฝูง จนไปถึงวัยหนุ่มฉกรรจ์ที่ค้นพบตัวเอง”

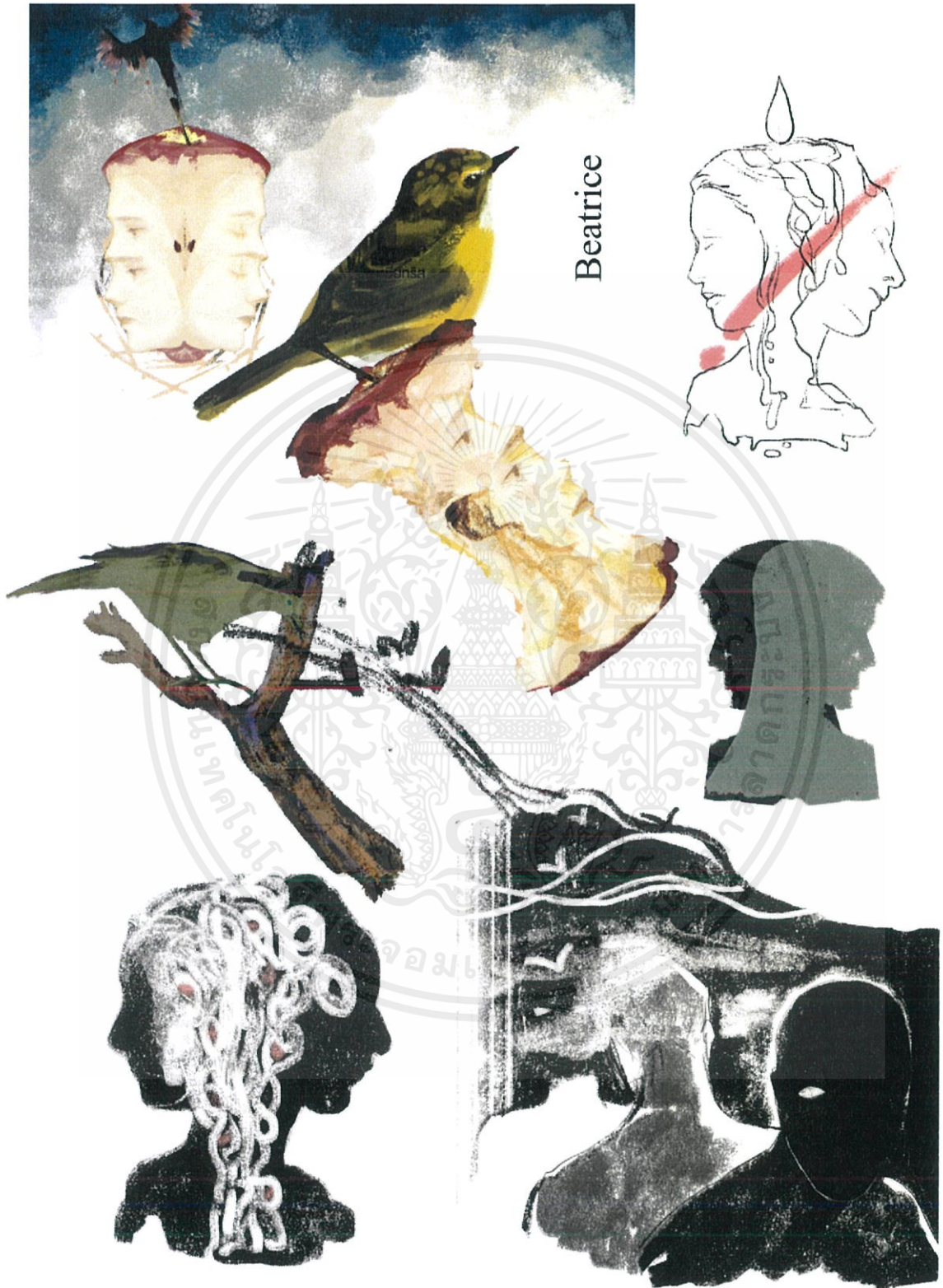
การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์หลักๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. รูปเคารพ
2. การชักนำ/การเชื่อมโยง
3. นก
4. หญิงสาว
5. นิมิตต์ฝัน
6. แอปเปิ้ล

แก่นของตอนนี้คือการ เคว้งคว้าง หลังแยกจากกันกับเดเมียน เพื่อนผู้เป็นที่ชื่นชมและที่ปรึกษา ความสบายใจของซินแครล์ การเริ่มเติบโตเป็นวัยรุ่น การออกจากบ้านมาเรียนหนังสือ การแยกจากครอบครัวอันเรียบง่าย ทำให้เด็กหนุ่มเริ่มทำตัวเกร และก้าวสู่การเป็นวัยรุ่นที่มีความอยากรู้อยากลองขึ้น ในบทนี้เด็กชายได้เริ่มเรื่องรู้อะไรที่ควรแล้วสิ่งที่รู้สึกว่าจะไม่ควรมากขึ้น การเติบโตอย่างโดดเดี่ยวทำให้เขา พยายามที่จะเข้าใจในตัวเองมากขึ้น

หญิงสาวในผลแอปเปิ้ลเปรียบเป็นความผิดพลาดของความคิด ทั้งเรื่องของเพศ และ ศาสนา แอปเปิ้ลแทนความหมายของสัญลักษณ์ที่ทั้งหมดหมายถึง ความรู้และยาปตามความเชื่อ นก คือ ตัวตนที่ได้บินออกจากรังที่แสนสุขมาแล้ว กัดกินผลแอปเปิ้ลจากการชักนำของสิ่งจูงใจ และบรรยากาศเพื่อ ล่องลอยในความฝัน ให้แอปเปิ้ลเป็นใบหน้าของหญิงสาวทั้งสอง คือ เปียทริสและหญิงสาวอีกคนในความฝันที่มีใบหน้าคล้ายกัน ที่ซินแครล์มองให้เป็นรูปเคารพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 ภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 นกค้ำดินร่นพันเปลือกไข่

“นกกำลังค้ำดินร่นออกจากไข่
ไข่คือ โลกที่ใครต้องการเกิดต้องทำลายโลก
นกกำลังบินไปสู่พระเป็นเจ้าผู้ทรงพระนามอะบราฮัม”

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์ๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. ไข่นก/นก/รูปนก
2. ความดี/ความชั่ว
3. นก
4. เด็กชาย/การอุ้มชู/การขึ้นน้ำศาสนา
5. นิमितผืน/ความสุขและความทุกทรมานใจ

แก่นของตอนนี้คือ การเปิดเผยความเป็นตัวตนของตัวละครหลักของเรื่อง จากเด็กชายที่เติบโตมาอย่างโดดเดี่ยว ได้พบกับการขึ้นน้ำให้ ทำให้การเติบโตทางความคิดมีมากขึ้น ให้ภาพเป็นนกที่บินออกมาจากศิระของเด็กชาย ที่ใบหน้าเปื้อนไปด้วยสีของความรู้สึกต่างๆ มีเมฆหมอกที่เปิดทางให้ความกระจ่างภายในได้ส่องแสงออกมา ศิระแตกออกเหมือนไข่ เหมือนการเปิดเปลือกทางความคิดที่กักขังและค้ำพันตัวของตนเองแล้ว เหมือนการอุ้มชูไปไข่ก่อนจะแตกออกกลายเป็นนกบินออกมาจากไข่ ตามคำพูดที่ว่า นกกำลังค้ำดินร่นออกจากไข่ ไข่คือ โลกที่ใครต้องการเกิดต้องทำลายโลก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 การต่อสู้ของจาคอบ

“เราช่วยคนอื่นไม่ได้ ไม่มีใครช่วยผมได้
คุณต้องพึ่งตัวคุณเองและทำตามทุกอย่าง
ที่ที่คุณรู้สึกจากข้างใน”

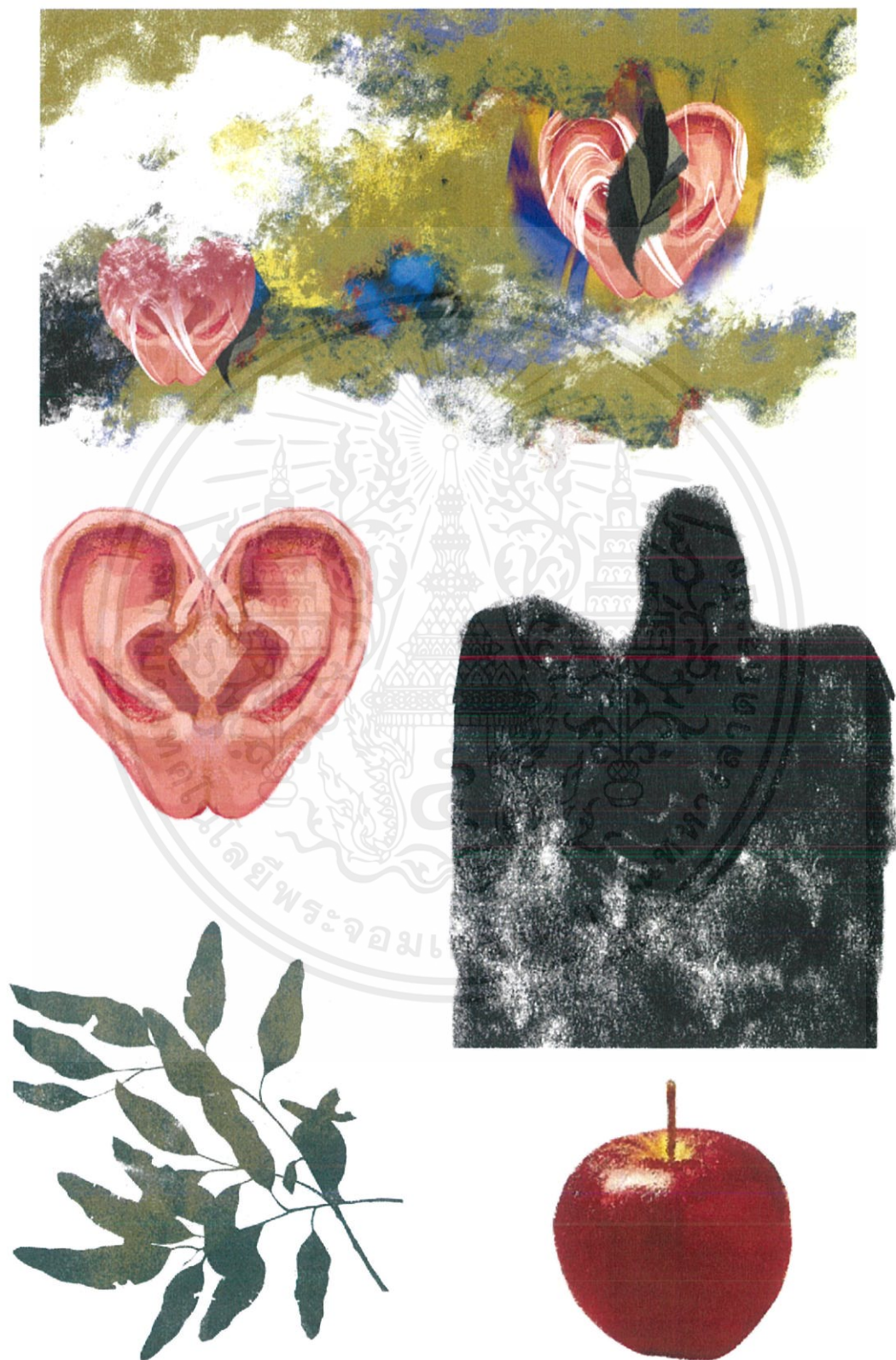
การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์หลักๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์
ได้ดังนี้

1. การรู้จักตนเอง
2. ความเป็นปัจเจกบุคคล
3. การชักนำ/ การเชื่อมโยง
4. การต่อยอด
5. นิमितผืน

เป็นบทที่ซินแครสได้พูดคุยกับเพื่อนที่หลงทางของเขาว่า คุณต้องพึ่งตัวของตนเองจากข้างใน
ไม่มีใครสามารถช่วยคุณได้ ให้สัญลักษณ์เป็นแอปเปิ้ลทรงใบหูที่ต่อกันเป็นรูปหัวใจอีกทีหนึ่ง ให้มองดูเป็น
รูปง่าย ๆ ใบแอปเปิ้ลเป็นใบหน้าคนค่อยพูดอยู่ข้างๆ ใบหู เหมือนเป็นการชี้แจงจิตใจจากคนภายในก็ได้
หรือจากภายในตัวเองก็ได้ อยู่ที่การเลือกจะเชื่อเพราะทำที่สุดแล้วไม่มีใครสามารถช่วยใครได้นอกจาก
ตัวเอง ให้เป็นภาพต้นแอปเปิ้ล และให้ภาพแอปเปิ้ลแต่ละผลเป็นตัวแทนของปัจเจกบุคคลแต่ละคน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7 อีวา

“การเกิดยากเสมอ ใม่ง่ายหรือที่นก็จะต่อสู้ออกมาจากไข
ลองนี้ก็ย้อนถามตัวเองว่าที่ผ่านมายากหรือเปล่า”

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์ๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์
ได้ดังนี้

1. การออกจากไข
2. แม่/ความสุข
3. รังนก/บ้าน
4. ความไม่สมบูรณ์
5. นิมิตฝัน

ให้เป็นภาพของนกที่อยู่ในรังและอีกตัวบินอยู่ด้านล่างของรัง รังนกเป็นบ้านของนกแทนที่พัก
ผ่อนของจิตใจ มีภาพของแม่และเด็กซ่อนอยู่ในภาพของรังนกด้านล่าง เป็นการปกป้องและอุ้มชู
บรรยากาศเพื่อและฝัน การออกจากและไขคือการเติบโต

ในตอนนี่ซินแครลได้เจอกับอีวา และมีความรู้สึกเหมือนได้กลับบ้าน ได้เจอความที่ฝันมานาน
จากความรู้สึกขาด ไม่สมบูรณ์ก็กลับรู้สึกเต็มเต็ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8 จุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด

“บางทีคุณอาจต้องการความช่วยเหลือจากผม
คราวหน้าคุณจะต้องฟังเสียงจากในตัวคุณเอง
แล้วคุณก็จะได้ยินเสียงผมพูดอยู่ในตัวคุณ”

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องสำหรับบทนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครสำคัญและสัญลักษณ์ๆ ข้าพเจ้าวิเคราะห์
ได้ดังนี้

1. ความทรงจำ
2. การลาจาก
3. การเริ่มต้นใหม่
4. การค้นพบตัวตน
5. ปีกนก

เป็นตอนที่ซินแครล์ได้เติบโตขึ้นอย่างเต็มตัว ทั้งด้านความคิดและจิตวิญญาณ แม้จะขาดการ
ชี้นำจากเดเมียนแล้ว ให้เป็นภาพของใบหน้าชายหนุ่มที่คาดเดาอารมณ์ไม่ได้ และนก กับบรรยากาศที่
ล่องลอยของการไต่บินออกจากรังและพบเจอกับผู้ที่มีความคิดเหมือนกัน

การเป็นอยู่ทางความคิดจะไม่แตกต่างและแบ่งแยกอีกต่อไป การยอมรับตนเอง การมีจิต
วิญญาณแห่งความเป็นอิสระทางความคิด การเติบโต การหลุดพ้น การรู้จักและยอมรับตนเองมากขึ้น
จึงทำให้เกิดเป็นภาพนี้ออกมา



ภาพที่ 6.13 ภาพร่าง

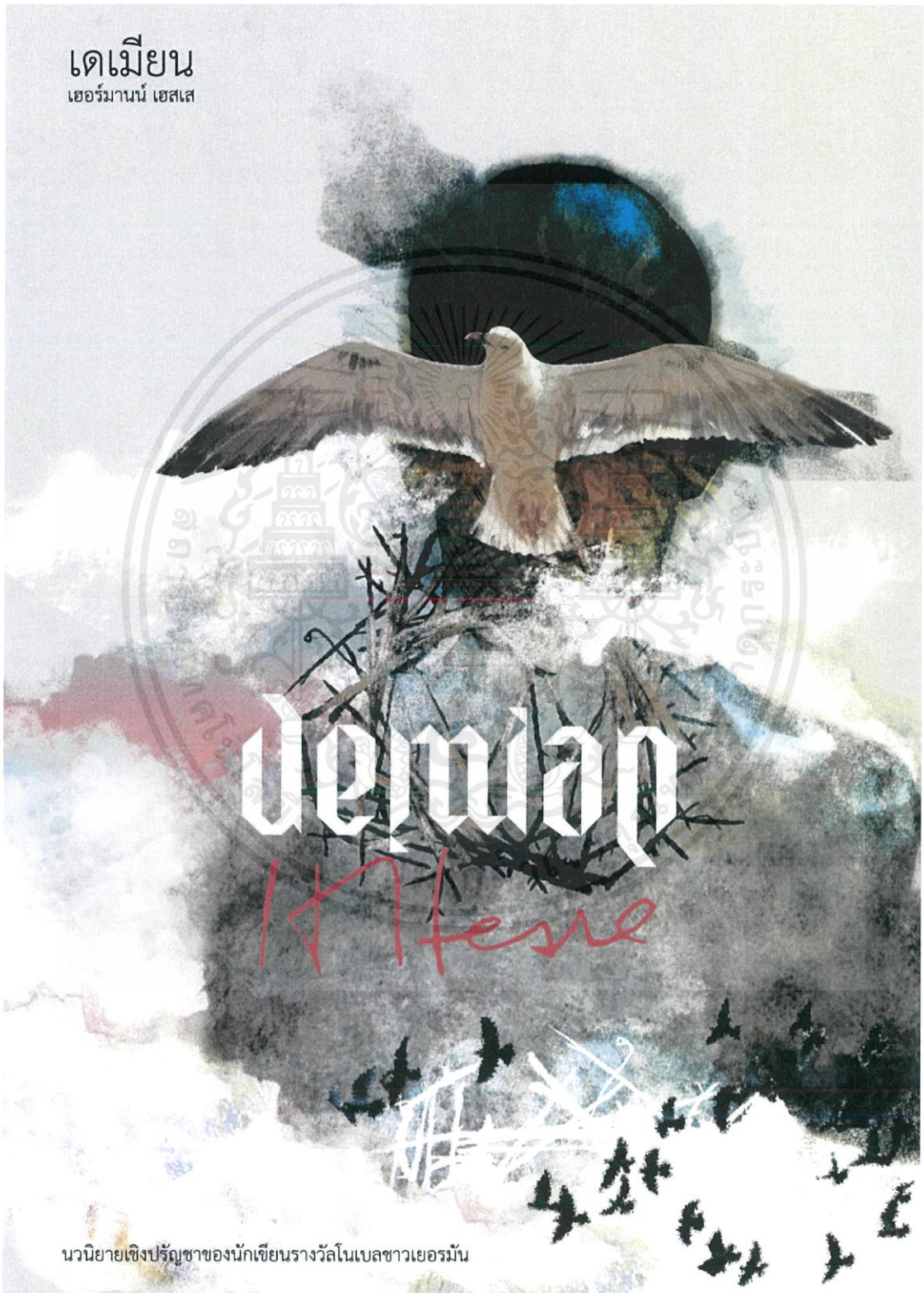
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 ภาพรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 โปสเตอร์



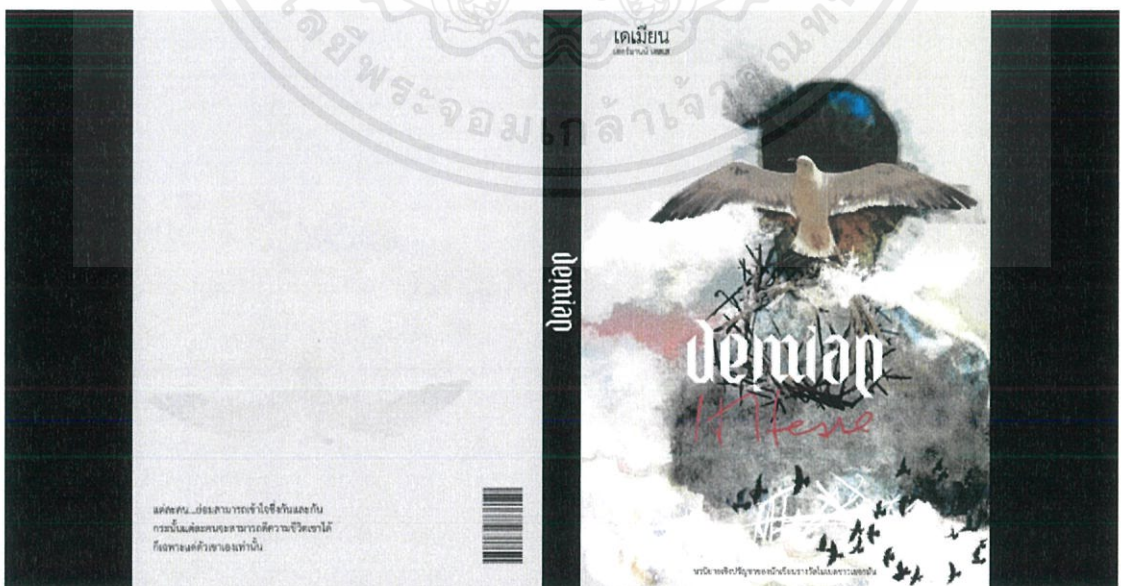
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ในหอศิลป์เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 QR Code



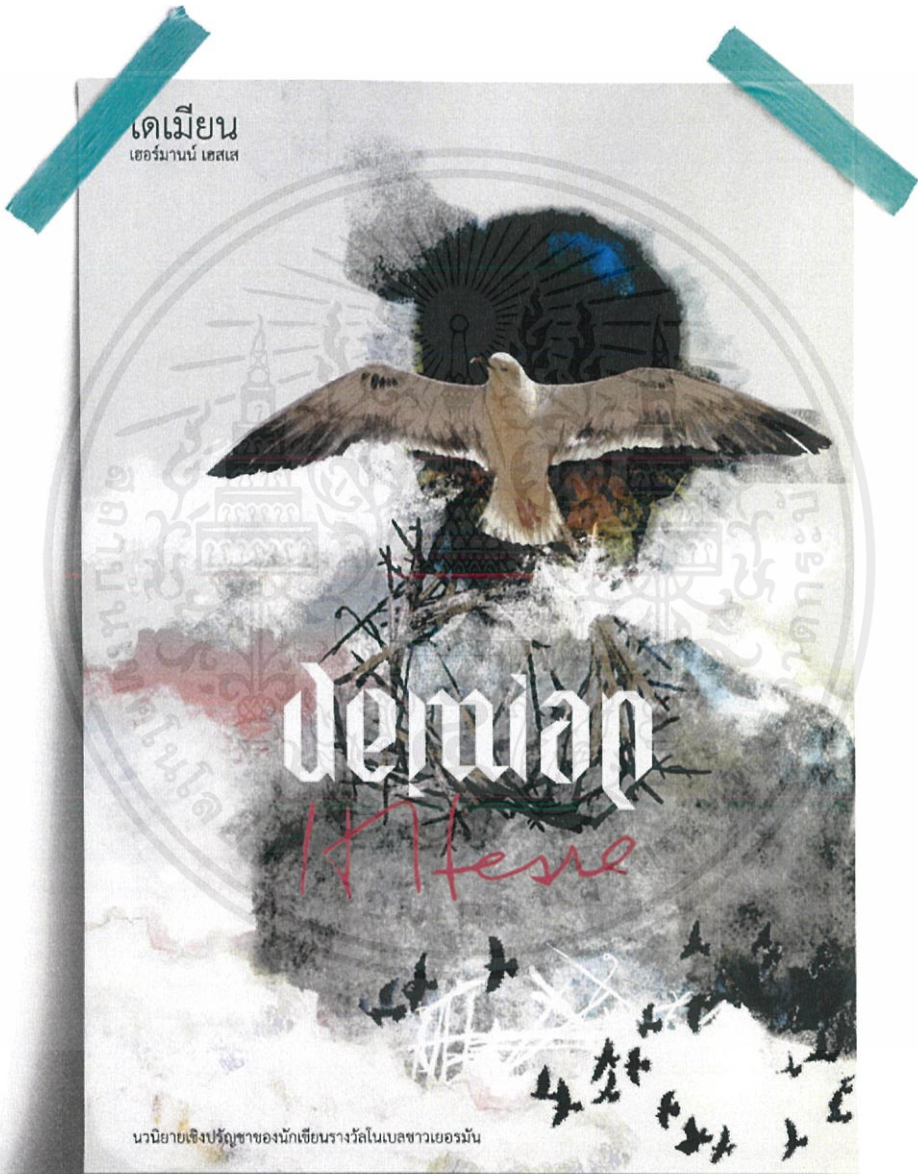
ภาพที่ 7.3 โปสเตอร์พร้อม QR Code จริง

7.4 ปกหนังสือ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.5 โปสเตอร์ A2

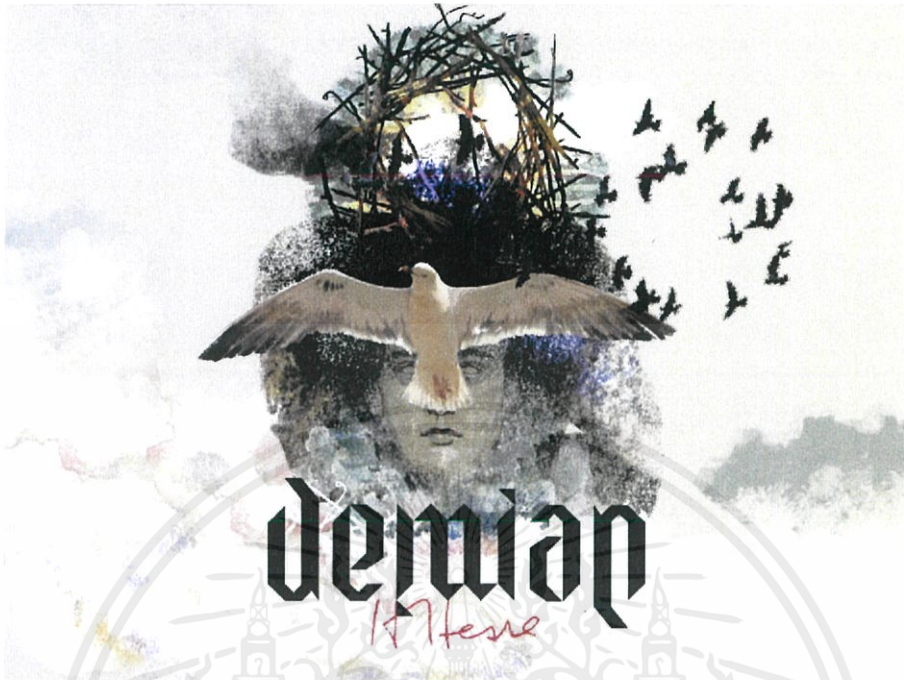


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.5 โปสการ์ด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

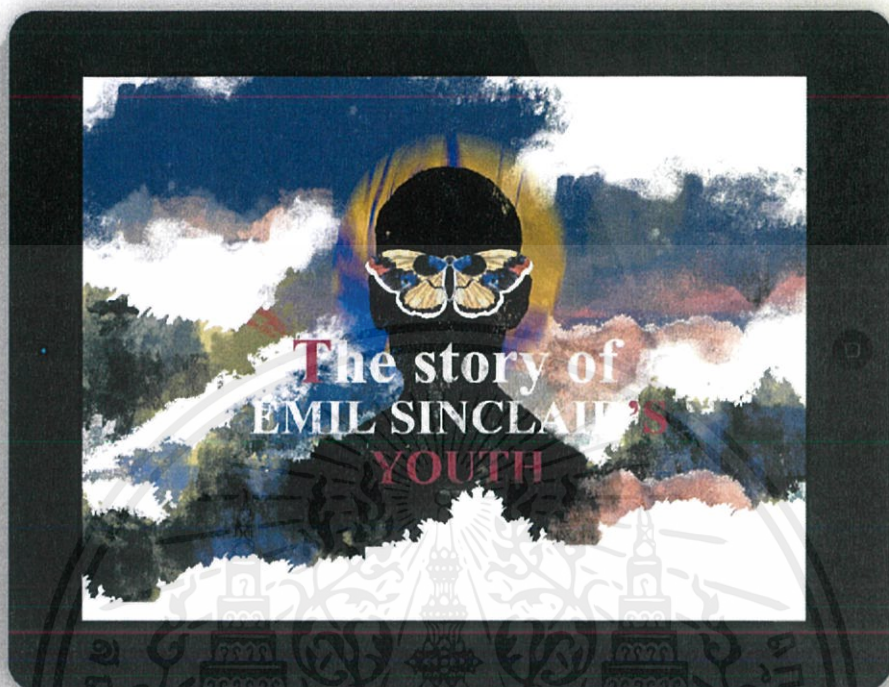


ภาพที่ 7.7 ภาพปก e-Book

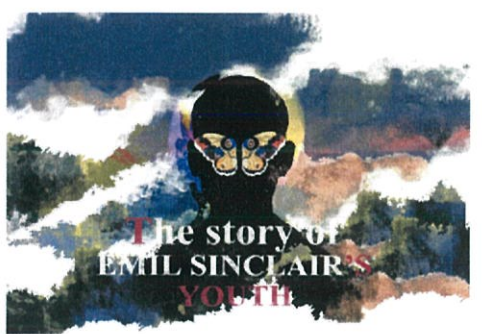
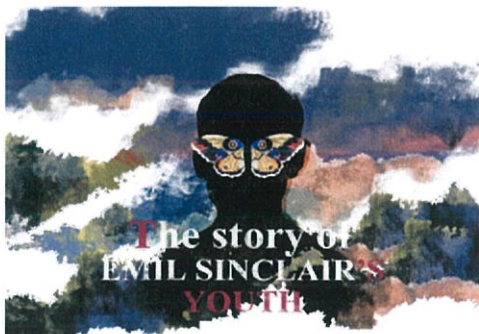
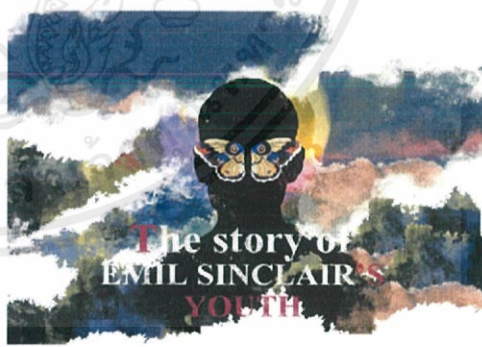


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในห้องเรียนเท่านั้น และอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

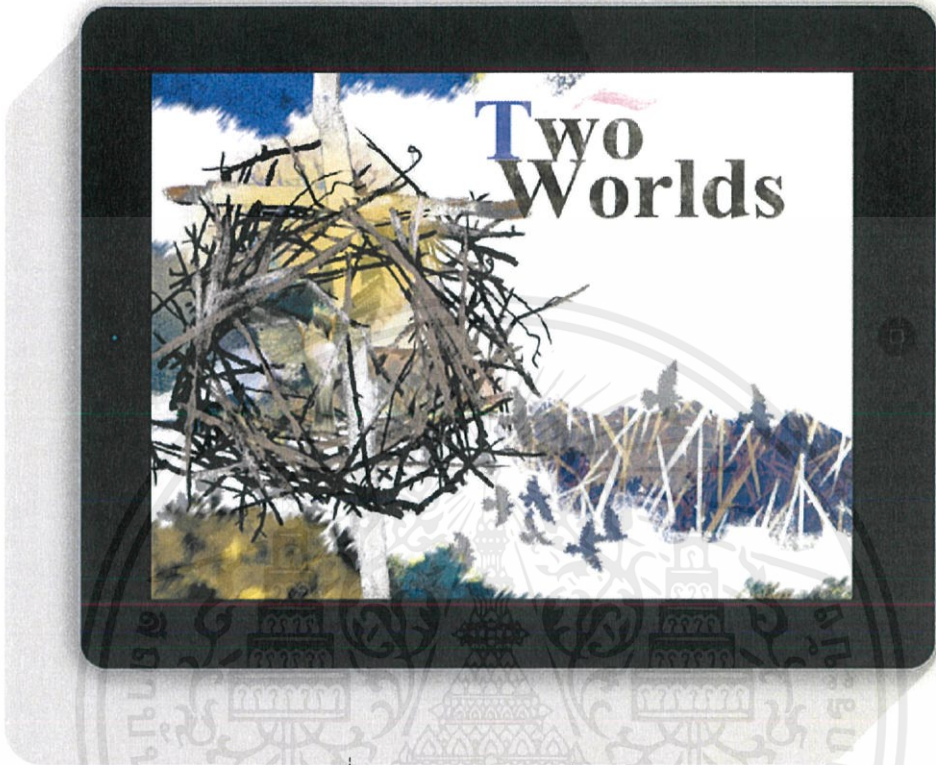


ภาพที่ 7.9 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว

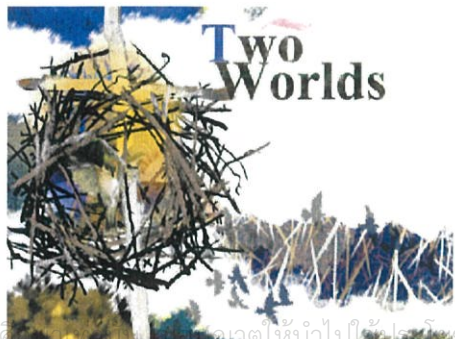
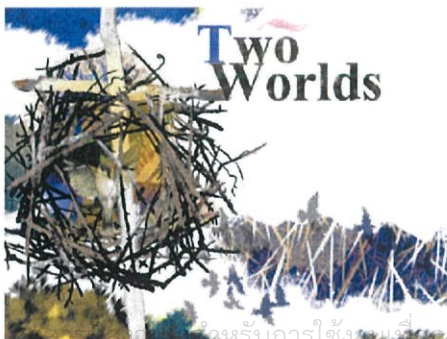
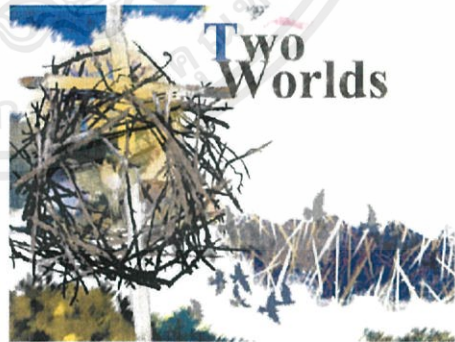
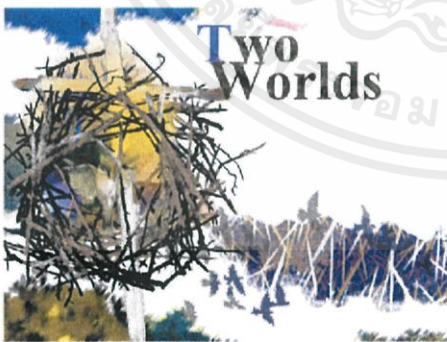


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสองโลกสองอาณาจักร

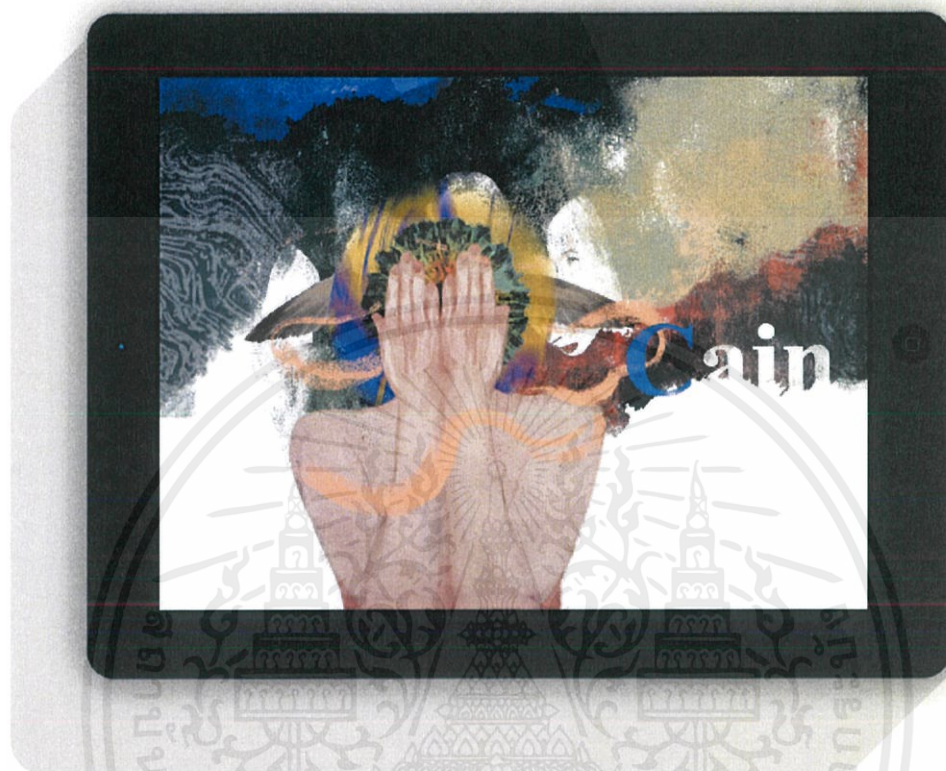


ภาพที่ 7.10 ภาพผลงานจริงบน iPad และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี สำหรับการให้บริการที่อื่นนอกเหนือจากนี้ กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ศูนย์ฯ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทเคน

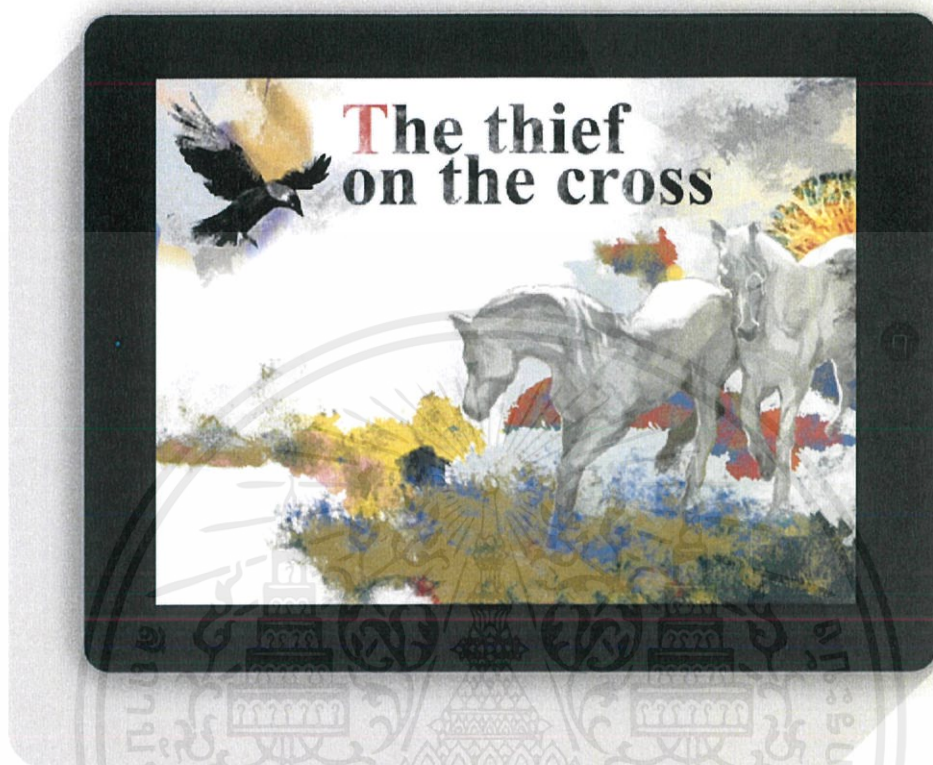


ภาพที่ 7.11 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว

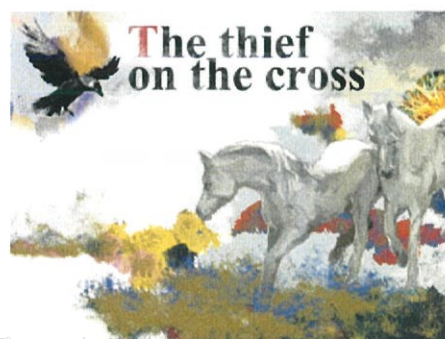
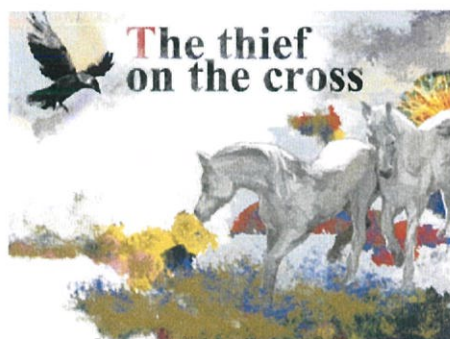
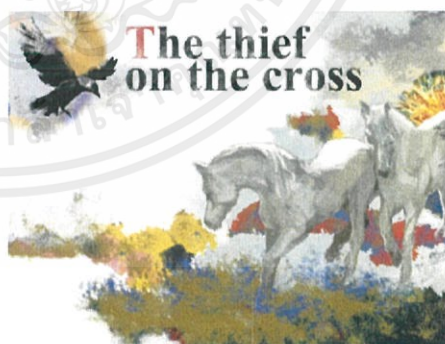
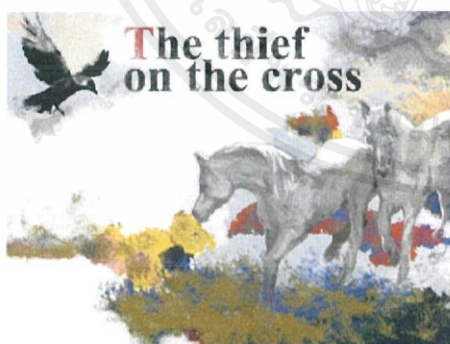


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทผู้ร้าย

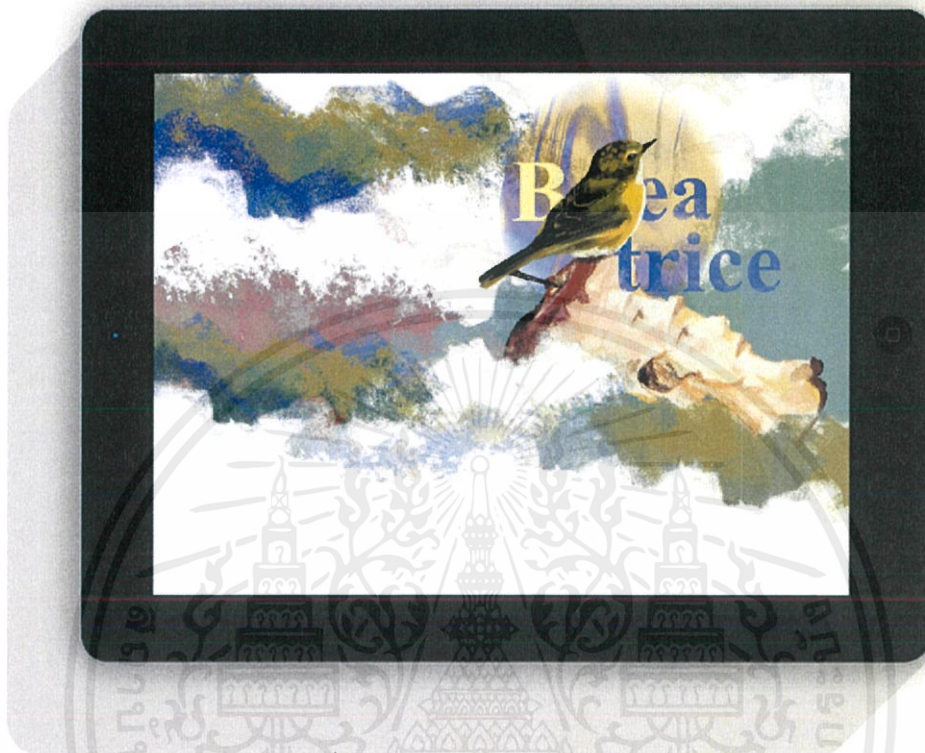


ภาพที่ 7.12 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทเปียทริส

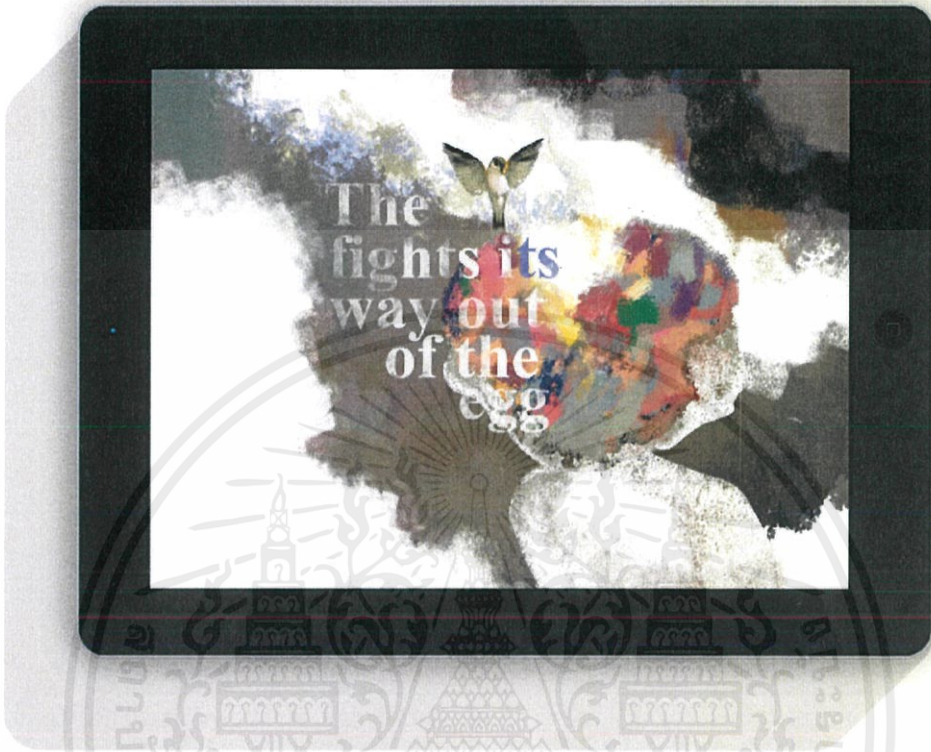


ภาพที่ 7.13 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว

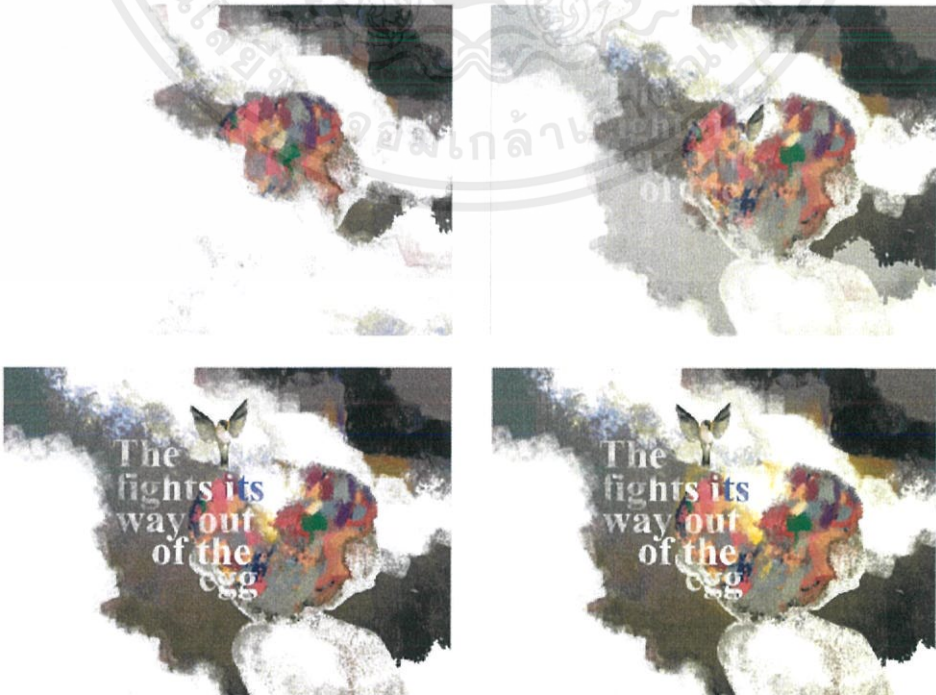


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทหนักดินร่นพื้นเปลือกไข่

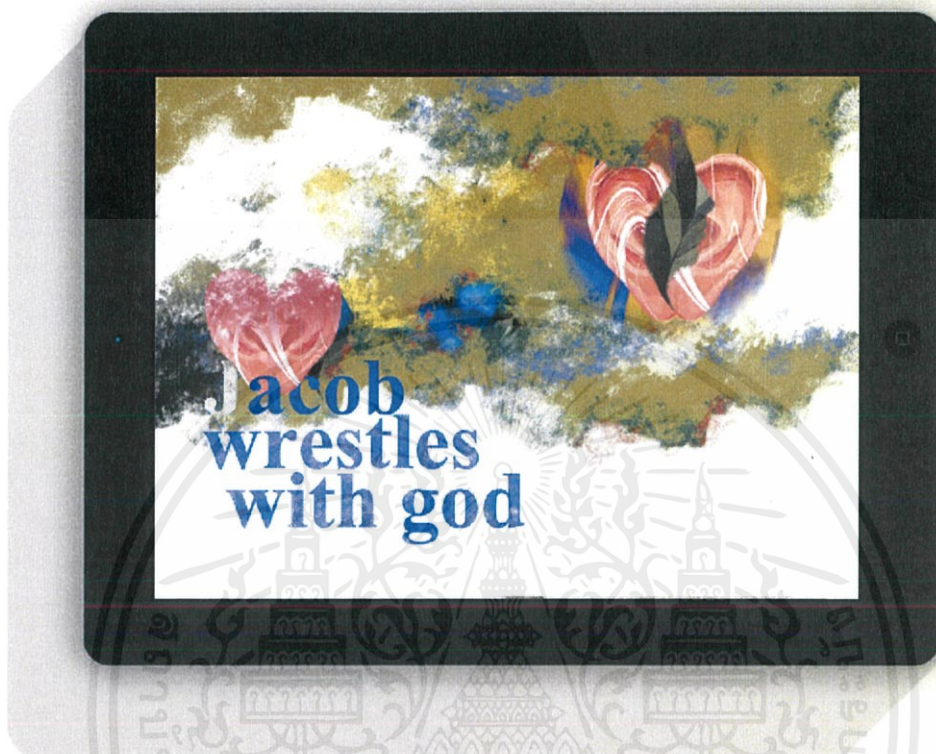


ภาพที่ 7.14 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว

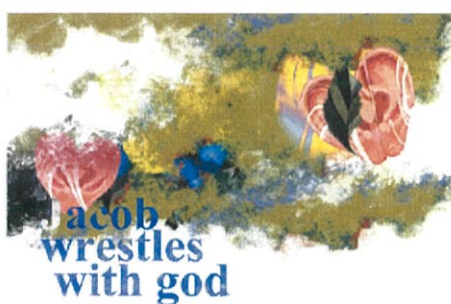
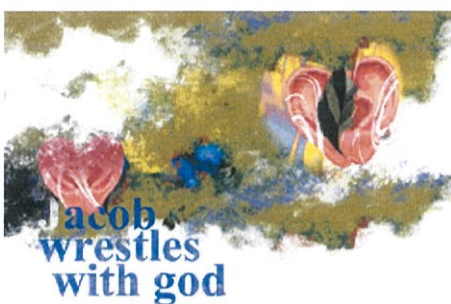
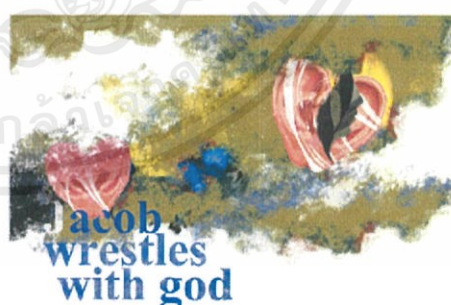
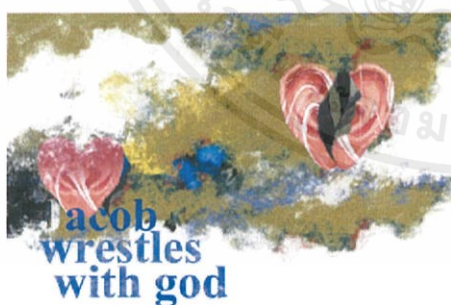


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทการต่อสู้ของจาคอบ



ภาพที่ 7.15 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทอ้อวา



ภาพที่ 7.16 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาหรือการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทจุดเริ่มต้นของการสิ้นสุด



ภาพที่ 7.17 ภาพผลงานจริงบน iPad
และตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบภาพประกอบแบบเคลื่อนไหวบนอีบุ๊ก “เดเมียน” มี ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

ช่วงแรกควรคำนวณภาระงานตั้งแต่เสนอหัวข้อโครงการ และจำกัดขอบเขตของโครงการให้ตีไม่ให้ปริมาณงานมากหรือน้อยเกินไป ต่อมาผู้จัดทำได้พบปัญหาระหว่างการทำงานคือ การตีความเป็นสัญลักษณ์ต่างๆ ที่หลายที่อ้างอิงต่าง แตกต่างกันไป ทำให้ยากที่จะเชื่อถือ และการหาสไตล์ภาพประกอบที่ใช้เวลานานเกินไป ได้มีการแก้ไขโดยการกลับไปมองจากจุดเริ่มต้นอีกครั้ง ต่อมามีปัญหาด้านโปรแกรมที่ไม่เสถียรจึงได้พยายามหาทางแก้ไขมาตลอด ซึ่งโดยสรุปแล้ว การดำเนินโครงการออกแบบภาพประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ “เดเมียน” สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ มีแม้บางส่วนจะยังปัญหา แต่ก็ทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ของผู้จัดทำมากที่สุด

บรรณานุกรม

สัญลักษณ์ กับ ภาพแทนความ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.arch.chula.ac.th>. (วันที่ค้นข้อมูล : 29 เมษายน 2560).

เดเมียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.gss.ucsb.edu/projects/hesse/works/demian.pdf> (วันที่ค้นข้อมูล : 29 เมษายน 2560).

สีในศาสนาคริสต์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.religionfacts.com/color-symbolism> (วันที่ค้นข้อมูล : 29 เมษายน 2560).

สัญลักษณ์ในศาสนาคริสต์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.religionfacts.com/christianity/symbols>. (วันที่ค้นข้อมูล : 29 เมษายน 2560).

เดเมียน. เข้าถึงได้จาก : <http://www.crnfe.ac.th/packaging/unit2.htm>. (วันที่ค้นข้อมูล : 29 เมษายน 2560).

เฮอร์มานน์ เฮสเส. เดเมียน. สดใส. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์, บจก., 2007.

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - ชื่อสกุล	ณัฐชา บุญรัมย์
วัน เดือน ปี เกิด	29 เมษายน 2539
ที่อยู่ปัจจุบัน	148 ม.8 ต.ธารเกษม อ.พระพุทธรบาท จ.สระบุรี 18120
ประวัติการศึกษา	
2550	ประถมศึกษา จินดารัตน์ ลพบุรี
2556	มัธยมศึกษา โรงเรียนพิบูลวิทยาลัย ลพบุรี
2560	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
E - mail	natchab2904@gmail.com
เบอร์โทรศัพท์	098 - 260 - 8197

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้