

การถ่ายภาพประกอบนิทานอีสป  
เรื่อง "นทานหลอกเด็ก"

นาย พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล

ศึกษาปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒราชวิทยาลัยตามมหาดเล็กนคร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาการถ่ายภาพ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

การถ่ายภาพประกอบนิทานอีสป เรื่อง “ นิทานหลอกเด็ก ”  
EDITORIAL PHOTOGRAPHY TITLED “ BEDTIME STORIES ”

นายพรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล

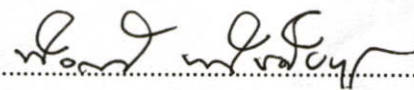
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการถ่ายภาพ  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพประกอบนิทานอีสป เรื่อง “ นิทานหอคอกเด็ก ”  
EDITORIAL PHOTOGRAPHY TITLED “ BEDTIME STORIES ”

นายพรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล  
MR.PORNTHEP PONGPIBOONPHOL

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 14 พค 2552  
(อาจารย์พิจักษณ์ ทนันทชัยบุตร)

## หัวข้อศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพประกอบนิทานอีสป เรื่อง “ นิทานหลอกเด็ก

EDITORIAL PHOTOGRAPHY TITLED “ BEDTIME STORIES ”

ชื่อ

นายพรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล

สาขาวิชา

การถ่ายภาพ

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2556

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์พิทักษ์ หนันชัยบุตร

## บทคัดย่อ

นิทานอีสปถือกำเนิดขึ้นจากทาสชาวกรีกที่มีสติปัญญาหลักแหลมชื่อว่า อีสป ผู้ใช้นิทานพาดนเองให้รอดพ้นจากการเป็นทาส จนได้เป็นข้าราชการสำนักของกษัตริย์ ท่ามกลางนิทานที่เกิดขึ้นมากมายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นิทานอีสปกลับโดดเด่น และได้รับการยกย่องว่าเป็นอมตะ ด้วยกลวิธีใช้สัตว์เป็นตัวแทนของคน เนื้อหาที่จิกกัด เสียดสีสังคมอย่างอ้อมๆ และยังเป็นนิทานที่มีตอนจบแบบปลายเปิด ผู้อ่านสามารถตีความต่อไปได้ตามแต่จินตนาการ ซึ่งทำให้นิทานอีสปนอกจากจะเป็นเรื่องราวสอนคุณธรรมในการใช้ชีวิตให้กับเด็กแล้ว แต่สำหรับผู้ใหญ่มันก็ไม่ต่างจากกระจกที่สะท้อนด้านมืดของมนุษย์ และชี้ชวนให้คิดต่อยอดถึงตอนจบที่อาจไม่ใช่นิทานที่เด็กทุกคนรัก

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการถ่ายภาพประกอบ ซึ่งต่อยอดเรื่องราวในนิทานอีสป ในแบบฉบับที่หักมุมและคาดไม่ถึง โดยนำเสนอผ่านภาพในบรรยากาศเหนือจินตนาการ ปกคลุมด้วยความมืด อิมคริม ไม่น่าไว้วางใจ รวมถึงแฝงความอึดอัดและกดดันของตัวละครในภาพ ซึ่งผลงานทั้งหมดจะประกอบไปด้วยภาพถ่ายขนาด 16X24 นิ้ว จำนวน 8 ภาพ

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้จะสามารถดำเนินการไปด้วยดีไม่ได้ หากขาดความช่วยเหลือในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นคำแนะนำ การเอื้อเพื่อข้อมูลที่จำเป็นต้องใช้ สถานที่ การเสียสละเวลา และแรงกายแรงใจทั้งหมด เพื่องานชิ้นใหญ่ที่สุดในชีวิตการศึกษาชิ้นนี้ จึงขอขอบคุณทุกๆความช่วยเหลือตลอดกระบวนการที่ใช้เวลายาวนานตั้งแต่การเตรียมงานไปจนถึงวันทำงานสำเร็จลุล่วง ดังต่อไปนี้

ขอขอบคุณ อาจารย์สาขาวิชาการถ่ายภาพทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือทุกครั้งที่ประสบปัญหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบคุณ อาจารย์พิชญณ์ ทนันชัยบุตร ที่ให้คำปรึกษา และแนะนำแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม คอยควบคุมทิศทางการงานให้เป็นไปตามที่วางแผนไว้โดยไม่ขาดตกบกพร่อง และตรวจทาน โดยใส่ใจทุกรายละเอียด ไม่ว่าจะเป็นจุดเล็กๆน้อยๆเพียงใดก็ตาม

ขอขอบคุณ ทางบ้าน คุณพ่อคุณแม่ที่เป็นผู้สนับสนุนหลักอย่างเป็นทางการในด้านเศรษฐกิจการเงิน ไม่ให้เสียคุณจนต้องไปกู้หนี้ยืมสินนอกระบบมาทำงาน และเข้าอกเข้าใจถึงกระบวนการทำงานที่อาจฟังดูประหลาดพิลึกพิลั่นไปบ้าง แต่ยังคงคอยเป็นกำลังใจให้อยู่เสมอ

ขอขอบคุณ โธมัส ชลิตา ที่สละเวลามาช่วยตลอดระยะเวลาเกือบ 3 เดือน สำหรับตำแหน่งครอบครัวตลอดตั้งแต่สไตลิสต์ แต่งหน้าทำผม ประสานงาน ครีเอทีฟ จัดหาชุดและอุปกรณ์ ประกอบฉาก เจ้าหน้าที่ฝ่ายการเงิน ฝ่ายบุคคลติดต่อหาแบบ ผู้ช่วยช่างภาพ ผู้จัดการนางแบบ และสิ่งละอันพันละน้อยอีกมากมายทั้งหมด จนแทบจะเรียกได้เลยว่า ทำทุกอย่างยกเว้นเป็นช่างภาพ

ขอขอบคุณ น้องคุณที่สละเวลาทำงานของตัวเองที่แทบจะทำไม่ทันอยู่แล้ว มาเป็นผู้ช่วยช่างภาพตั้งแต่ภาพแรกจนถึงภาพสุดท้าย รวมถึงเป็นห้องเก็บของเคลื่อนที่ส่วนตัว ที่เก็บทุกอย่าง และสามารถนำออกมาใช้ได้ทุกเวลาที่ต้องการ และน้องเมย์ที่มาเป็นผู้ช่วยแก้ปัญหาด้านเทคนิคต่างๆมากมาย ที่ตัวพี่ช่างภาพเองก็ยังไม่รู้แต่ประสาทเสียและทำไม่ได้อย่างที่น้องทำ

ขอขอบคุณ น้องๆทุกคน ทั้งดี, ฟลุค, เอ็ม, ดินี, ดันหยง, โบว์, เมย์, โจ้ทั้งสอง, ไบรท์, ดิว, ลอกอ, กั้ง และบอม ที่มาเป็นนายแบบและนางแบบ ต้องทนใส่หน้ากากที่ส่งผลต่อระบบทางเดินหายใจ งานชิ้นนี้จะสำเร็จไม่ได้เลยถ้าขาดความทุ่มเทสุดตัวของทุกคน

ขอขอบคุณ เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่เอื้อเพื่อสถานที่ในการถ่ายภาพ และอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงเพื่อนพี่น้องทุกคนที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือในทุกๆด้าน

ขอขอบคุณ ทุกคนที่ทำให้จินตนาการนามธรรมคำมิด ได้กลายเป็นรูปธรรมความจริง

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ช
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ขั้นตอนการศึกษา.....	2
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2. ข้อมูลในการสร้างสรรค์	
2.1 ความหมายของภาพประกอบ.....	4
2.1.1 จำแนกตามลักษณะของภาพ.....	5
2.1.2 จำแนกตามลักษณะที่ใช้.....	5
2.1.3 จำแนกตามจุดประสงค์การใช้งาน.....	5
2.2 องค์ประกอบสำคัญในการเขียนภาพประกอบ.....	6
2.3 ความหมายของภาพถ่ายประกอบสื่อสิ่งพิมพ์.....	6
2.4 ความเป็นมาของนิทานอีสป.....	7
2.5 รายชื่อนิทานอีสป.....	9
2.6 นิทานอีสปที่เลือกนำมาใช้สร้างผลงาน.....	14
2.6.1 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา.....	14
2.6.2 ชวานากับงู.....	14
2.6.3 กระท้ำกับเต่า.....	15

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.6.4 เด็กเลี้ยงแกะ.....	15
2.6.5 กบเลือกนาย.....	16
2.6.6 หมากับเงา.....	16
2.6.7 ค้างคาว นก และสัตว์ป่า.....	17
2.6.7 หมากับเงา.....	17
2.7 บทวิเคราะห์นิทานอีสป.....	18
2.8 การตีความนิทานอีสปไปสู่ภาพประกอบ.....	21
2.8.1 เนื้อหาเดิม รูปแบบเดิม.....	21
2.8.2 เนื้อหาเดิม รูปแบบใหม่.....	22
2.8.3 เนื้อหาใหม่ รูปแบบใหม่.....	23
2.9 การตีความวรรณกรรมเป็นภาพถ่าย.....	25
2.9.1 เรื่องราวเดิม แต่ใช้เพียงฉากสำคัญ.....	25
2.9.2 เปลี่ยนแปลงเรื่องราว และใช้ภาพที่ระลึกถึงได้.....	27
2.9.3 เพิ่มเติมเรื่องราวเดิมที่พลิกผัน.....	29
2.10 การศึกษาช่างภาพในแนวทางการตีความและเล่าเรื่องด้วยภาพถ่าย.....	32
2.10.1 ประวัติและการทำงานของ Eugenio Recuenco.....	32
2.10.2 อารมณ์ของภาพ.....	32
2.10.3 การตีความ.....	34
2.10.4 การวิเคราะห์การตีความภาพถ่ายชุด Fairy Tale.....	37
2.10.4 การถ่ายทำ และลักษณะของภาพ.....	40
2.11 การศึกษาช่างภาพในสไลด์ องค์กรประกอบ และการสร้างบรรยากาศในภาพ.....	41
2.11.1 ประวัติและการทำงานของ Maleonn.....	41
2.11.2 สไลด์ภาพและองค์ประกอบ.....	42
2.12 การตีความวรรณกรรม ตามแบบฉบับของ Tim Burton.....	44
2.12.1 การรวมหนังสือ 2 เล่มเข้าด้วยกัน.....	44

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.12.2 ราชีนีแดง.....	45
2.12.3 บทบาทของปีศาจ Jabberwocky.....	46
2.12.4 อายุของอลิซ.....	46
2.12.5 บรรยากาศแฟนตาซีมหัศจรรย์ของ Wonderland.....	47
2.12.6 ความเพี้ยนของตัวละคร.....	48
3. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	50
3.1 วิธีการทำงาน.....	50
3.2 ภาพร่าง.....	50
3.3 สถานที่ถ่ายทำ.....	58
3.3.1 Scouting location.....	59
3.3.2 Shot blocking.....	61
3.4 เครื่องแต่งกาย.....	62
3.5 อุปกรณ์ประกอบฉาก.....	63
3.6 การคัดเลือกแบบ.....	65
3.7 Lighting diagram.....	67
3.8 Lighting test.....	69
3.8.1 ปัญหาที่พบ.....	69
3.8.2 แนวทางการแก้ไข.....	69
4. การวางแผนการทำงาน.....	70
4.1 ขั้นตอนการเตรียมการถ่าย.....	70
4.2 ขั้นตอนการการถ่ายทำ.....	71
4.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ.....	72
4.4 ภาพเบื้องหลังการทำงาน.....	79

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.5 ภาพผลงาน.....	80
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	88
5.1 สรุปผลการทำงาน.....	88
5.2 ปัญหาในการทำงาน.....	88
5.3 ผลที่ได้รับจากการทำงาน.....	90
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	90
บรรณานุกรม.....	91
ประวัติผู้จัดทำ.....	97

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. We are all Cyborgs.....	4
2. ปกหนังสือ Grimm fairy tales.....	4
3. Monkeys enjoy a Japanese power spot.....	6
4. Bowerbirds.....	6
5. ภาพวาดทาสชื่ออีสป.....	7
6. หน้าปกนิทานอีสป.....	7
7. ภาพเหมือนของอีสป.....	7
8. การ์ตูนหมาจิ้งจอกกับนกกระสา.....	14
9. การ์ตูนชวานากับงู.....	14
10. การ์ตูนกระต่ายกับเต่า.....	15
11. การ์ตูนเด็กเลี้ยงแกะ.....	15
12. การ์ตูนกบเลือกนาย.....	16
13. การ์ตูนหมากับเงา.....	16
14. การ์ตูนค้างคาว นก และสัตว์ป่า.....	17
15. การ์ตูนราชสีห์กับหนู.....	17
16. กบเลือกนาย.....	18
17. ราชสีห์กับหนู.....	18
18. กากับเหยือกน้ำ.....	18
19. มดกับตั๊กแตน.....	21
20. กากับหมาจิ้งจอก.....	21
21. กบกับหนู.....	22
22. นกกระสากับหมาจิ้งจอก.....	22
23. หมาจิ้งจอกกับพวงองุ่น.....	22
24. หนูนากับหนูเมือง.....	23
25. Modified Aesop Fables.....	23
26. Legend of the guard: Mouse Guard.....	24

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
27. Aesop Finished.....	24
28. Natalia in wonderland by Annie Leibovitz.....	25
29. Alice in Waterland by Elena Kalis.....	26
30. Melissa bedtime stories by Eugenio Recuenco.....	27
31. Disney Princesses Meet High Fashion For Harrods In London.....	28
32. Fallen Princess by Dina Goldstein.....	29
33. Happily Never After by Giselle Natassia.....	30
34. From Enchantment to Down by Thomas Czarnecki.....	31
35. Eugenio Recuenco Self portrait.....	32
36. Liebe ist für alle da by Eugenio Recuenco.....	33
37. Night by Eugenio Recuenco, Bak Magazine.....	34
38. Violin series by Eugenio Recuenco.....	36
39. Fairy tales series 1 by Eugenio Recuenco, Vogue.....	37
40. Fairy tales series 2 by Eugenio Recuenco, Vogue.....	38
41. Twill-bella by Eugenio Recuenco.....	40
42. Maleonn Self portrait.....	41
43. Unforgivable Children by Maleonn.....	42
44. Mobile studio by Maleonn.....	43
45. หน้าปกหนังสือของ Series Alice ทั้ง 2 เล่ม.....	44
46. Alice in wonderland.....	44
47. ราชนิเแดงตามแบบต้นฉบับ.....	45
48. ราชนิเแดงในภาพยนตร์.....	45
49. Jabberwocky ตามแบบต้นฉบับ.....	46
50. Jabberwocky ในภาพยนตร์.....	46
51. อลิซตามแบบต้นฉบับ.....	46
52. อลิซในภาพยนตร์.....	47

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
53. Mad hatter ตามแบบต้นฉบับ.....	47
54. Mad hatter ในภาพยนตร์.....	47
55. Alice in Wonderland Characters.....	48
56. Sketch ค้างคาว นก และสัตว์ป่า.....	50
57. Sketch ราชสีห์กับหนู.....	51
58. Sketch กบเล็กกนาย.....	52
59. Sketch หมาจิ้งจอกกับนกกระสา.....	53
60. Sketch หมากับเงา.....	54
61. Sketch เด็กเลี้ยงแกะ.....	55
62. Sketch กระต่ายกับเต่า.....	56
63. Sketch ชวานากับงู.....	57
64.-71. Scouting location.....	59
72.-79. Shot blocking.....	61
80.-88. เครื่องแต่งกาย.....	62
89.-110. อุปกรณ์ประกอบฉาก.....	63
111.-123. การคัดเลือกแบบ.....	65
124.-131. Lighting diagram.....	67
132. ภาพทดลองถ่าย การจัดแสงจริงตามสถานที่ที่ใช้ถ่ายจริง.....	69
133. การปรับโทนสีเบื้องต้น.....	72
134. การเก็บรายละเอียด และ Retouch เพิ่มลดตามสิ่งที่ต้องการ.....	73
135. ภาพเปรียบเทียบ การเก็บรายละเอียดก่อนและหลัง.....	74
136. การปรับโทนของภาพโดยละเอียด.....	75
137. การปรับสีใน โปรแกรม Lightroom.....	76
138. ภาพเปรียบเทียบ การปรับความค่าความสว่างก่อนและหลัง.....	76
139. ภาพเปรียบเทียบ ภาพต้นฉบับกับภาพที่ผ่านการตกแต่งแล้ว.....	77
140. การ Merge layer เพิ่มจำนวน.....	78

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
141.-146. ภาพเบื้องหลังการทำงาน.....	79
147. ผลงานจริงภาพที่ 1.....	80
148. ผลงานจริงภาพที่ 2.....	81
149. ผลงานจริงภาพที่ 3.....	82
150. ผลงานจริงภาพที่ 4.....	83
151. ผลงานจริงภาพที่ 5.....	84
152. ผลงานจริงภาพที่ 6.....	85
153. ผลงานจริงภาพที่ 7.....	86
154. ผลงานจริงภาพที่ 8.....	87

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

นิทานอีสป คือ นิทานที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นอมตะอยู่เหนือกาลเวลา โดยมีต้นกำเนิดมาจากทาสชาวกรีกที่มีสติปัญญาฉลาดหลักแหลม ชื่อว่า อีสป ผู้ใช้นิทานของเขาพาตนเองให้รอดพ้นจากการเป็นทาส จนได้เป็นชาวข้าราชการสำนักของกษัตริย์เครซุส ด้วยเนื้อหาของนิทานอีสปที่กระชับ เรียบง่าย และแฝงคติธรรมในตอนจบ ทำให้ได้รับความนิยมไปทั่วโลก อีกทั้งยังมีกลวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ โดยการเล่าปัญหาหนักๆทางสังคม เช่น การปกครองที่ไม่เป็นธรรม ความเหลื่อมล้ำและเอาเปรียบ และแสดงจิตใจด้านมืดที่ซับซ้อนของมนุษย์ออกมาโดยทางอ้อม โดยถ่ายทอดผ่านสัตว์ต่างๆ เป็นตัวแทนบอกเล่าเรื่องราวเหล่านั้น ซึ่งจะสังเกตเห็นถึงปัญหา ความแตกแยก ความอ่อนแอ โง่เขลา กลอุบายและการใช้อำนาจที่เหนือกว่า แทรกอยู่ในลักษณะนิสัยของตัวละครต่างๆในนิทานอยู่เป็นประจำ ตามที่จะเห็นได้จาก ราชสีห์ที่ล่าหนู การล่อหลอกและแก้แค้นของสุนัขจิ้งจอกกับนกกระสา หรือการดูถูกดูแคลนของกระต่ายที่มีต่อเต่า ซึ่งปมปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น จะนำไปสู่ตอนจบที่มีข้อคิดคติสอนใจ แต่มีลักษณะของการจบแบบปลายเปิด ให้ชวนคิดชวนจินตนาการต่อได้อีกมากมาย

จากลักษณะเฉพาะตัวดังกล่าวของนิทานอีสป จะเห็นว่านิทานไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเพื่อฝัน หรือจินตนาการที่ไร้สาระ แต่เป็นเหมือนคติธรรมที่นำมาทำให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้นเสียมากกว่า แต่อย่างไรก็ตาม ตามความเข้าใจของเด็กในตอนจบที่ด้านมืดของตัวละครได้รับการคลี่คลาย และเรื่องราวดำเนินไปในทางคิดบวก สอนใจ ในโลกแห่งความเป็นจริงของผู้ใหญ่อาจไม่ได้เป็นเช่นนั้นเสมอไป ราชสีห์อาจไม่เคยไว้ชีวิตหนู หรือคนที่มีอำนาจก็ไม่เคยเหยียดคนที่ต่ำต้อยกว่า การคุกคาม อันตราย และธรรมชาติด้านมืดของมนุษย์ ไม่อาจแก้ไขด้วยการอาศัยเพียงปัญญา ความซื่อสัตย์จริงใจ หรือแม้แต่ความรักอีกต่อไป และสามารถนำไปสู่บทสรุปของความจริงที่ตัวละครอาจไม่ได้สำนึกในความผิดของตัวเอง และสถานการณ์ทุกอย่างลงเอยด้วยดีได้เสมอไปเหมือนที่คุ้นเคยกันในนิทาน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงเป็นแรงบันดาลใจให้สร้างเป็นผลงานภาพถ่ายที่มีการคิดจินตนาการต่อยอดถึงตอนจบของนิทานในแนวทางที่แตกต่างออกไปจากต้นฉบับ โดยมีการสะท้อนถึงตัวตน และจิตใจด้านมืดที่อาจแฝงซ่อนเร้นอยู่ในตัวตัวละครที่เป็นสัตว์เหล่านั้น

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อศึกษาการตีความนิทาน ไปสู่รูปแบบของภาพประกอบ ที่สามารถแสดงถึงเจตนารมณ์หรือแนวคิดในเชิงจินตนาการที่มีการตีความแตกต่างออกไปได้

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

ภาพถ่ายประกอบนิทานขนาด 16X24 นิ้ว จำนวน 8 ภาพ โดยเลือกจากนิทานจำนวน 8 เรื่อง และเน้นไปที่การตีความตอนจบของนิทานในรูปแบบที่แตกต่างไปจากต้นฉบับ โดยเลือกที่จะเปิดเผยจิตใจด้านมืดที่อาจเกิดขึ้นกับตัวละคร และส่งผลให้เกิดตอนจบแบบโศกนาฏกรรม

## 1.4 ขั้นตอนการศึกษา

- 1.4.1 ศึกษาลักษณะของนิทานอีสป ทั้งความเป็นมา แรงบันดาลใจ เรื่องราว คติสอนใจ แก่นของเรื่อง รวมไปถึงการตีความในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป
- 1.4.2 ศึกษากระบวนการตีความนิทาน นวนิยาย และบทความ ไปสู่รูปแบบภาพประกอบ
- 1.4.3 ศึกษาประเภทและวิธีที่ใช้ในการเล่าเรื่องของภาพถ่าย
- 1.4.4 ศึกษางานภาพถ่ายและแนวคิดของช่างภาพ Eugenio Recuenco
- 1.4.5 ศึกษางานภาพถ่ายและแนวคิดของช่างภาพ Maleonn
- 1.4.6 ศึกษาลักษณะงานและ Art Direction เฉพาะตัวของ Tim Burton ที่นำเสนอด้านมืดของจิตใจได้อย่างมีความสวยงาม และน่าติดตาม

## 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.5.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- 1.5.2 ตีความนิทานอีสปแต่ละเรื่อง
- 1.5.3 ร่างภาพ
- 1.5.4 หาสถานที่ที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และถ่าย Shot Blocking
- 1.5.5 หาแบบ ชูค และของประกอบฉากต่างๆ
- 1.5.6 เตรียมการถ่ายทำ และพัฒนาภาพร่างตามแบบที่ถ่ายจริง
- 1.5.7 ถ่ายภาพ
- 1.5.8 ตกแต่งภาพ
- 1.5.9 นำเสนอผลงาน

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 เข้าใจถึงความเป็นมา ลักษณะและแก่นของนิทานอีสปในเชิงลึกได้อย่างถ่องแท้
- 1.6.2 เข้าใจถึงขั้นตอนและกระบวนการทำงานทั้งหมดในการทำงานตั้งแต่การศึกษาหาข้อมูล การตีความนิทานที่มีรูปแบบเป็นตัวหนังสือ ไปสู่ขั้นตอนการเป็นภาพร่าง และภาพถ่ายที่สมบูรณ์ในเวลาต่อมา
- 1.6.3 เข้าใจถึงวิธีการตีความนิทานอีสปในรูปแบบใหม่ ไปสู่รูปแบบภาพประกอบที่มีความร่วมสมัย และตอบโจทย์ถึงแนวคิดที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## บทที่ 2

### ข้อมูลในการสร้างสรรค์

#### 2.1 ความหมายของภาพประกอบ

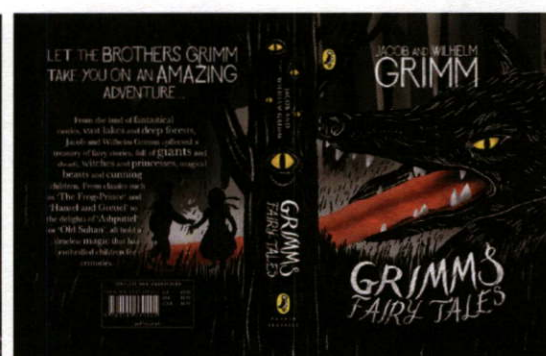


ภาพที่ 1 We are all Cyborgs

ที่มา: Meredithlaxton [ออนไลน์].

สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.meredithlaxton.com/>



ภาพที่ 2 ปกหนังสือ Grimm fairy tales

ที่มา: Penguin [ออนไลน์].

สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.penguin.co.uk>

[/static/cs.uk/0/minisites/penguindesignaward/puffin\\_2012winner.php](http://static.cs.uk/0/minisites/penguindesignaward/puffin_2012winner.php)

ภาพประกอบ (Illustration) หมายถึง ภาพประกอบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โฆษณาเพื่อช่วยเสริมให้ข้อเขียนในหนังสือ มีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ผลงานศิลปะที่เดิมสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่น อาจนำมาใช้ประกอบได้เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ ทั้งนี้เพื่ออธิบายเรื่องราวให้ชัดเจนขึ้น แสดงให้เห็นบางสิ่งบางอย่าง และเพื่อตกแต่งให้สวยงาม สิ่งสำคัญ คือ ต้องเป็นภาพที่มีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหว สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ภาพประกอบยังเป็นส่วนช่วยในเรื่องจุดขาย ทำให้ผู้อ่านผู้ดูเกิดจินตนาการ กระตุ้นให้ตื่นตัว เพราะลำพังเพียงตัวหนังสืออย่างเดียว อาจจะอธิบายได้ไม่ดีพอนัก โดยภาพประกอบมีทั้งหมด 3 แบบใหญ่ๆตามการจำแนกด้วยวิธีที่แตกต่าง คือ

### 2.1.1 จำแนกตามลักษณะของภาพ

- ภาพเขียน คือ ภาพที่เขียนขึ้นด้วยดินสอ ดินสอสี ปากกาสี หมึกสีต่างๆ เป็นต้น เกิดเป็นภาพตามความต้องการของผู้เขียน อาจเป็นภาพเหมือน จินตนาการ สเกตช์ การ์ตูน หรือภาพล้อก็ได้
- ภาพถ่าย คือ ภาพที่ผลิตจากการใช้กล้องถ่ายภาพ

### 2.1.2 จำแนกตามลักษณะที่ใช้

- ภาพที่ใช้ประกอบเรื่อง (Illustration for text) คือ ภาพประกอบที่ใช้ในการตกแต่งหนังสือให้ดูสวยงาม เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน
- ภาพที่สัมพันธ์กับเรื่อง (Picture – text combination) คือ ภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง นำมาประกอบเรื่องให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- ภาพชุดเสนอเรื่องราวต่อเนื่องกัน (Pure picture stories) คือ ภาพที่สร้างเรื่องราวติดต่อกันไป มีตัวหนังสือประกอบเล็กน้อย
- ภาพชุดเสนอเรื่องราวผสมกับเนื้อเรื่อง (Picture stories within) คือ ภาพประกอบที่มีหลายภาพติดต่อกันไป พร้อมทั้งมีเนื้อเรื่องประกอบ

### 2.1.3 จำแนกตามจุดประสงค์การใช้งาน

- ใช้สร้างความเข้าใจ เพราะตัวอักษรมีข้อจำกัดในการอธิบายถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในบางกรณีแม้ว่าผู้บรรยายจะมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำ ก็ไม่อาจทำให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย เช่น การจะอธิบายความแตกต่างระหว่างม้ากับลา ให้กับคนที่ไม่เคยเห็นสัตว์ทั้งสองชนิดนี้เลย
- ใช้เสริมความเข้าใจ ในกรณีที่ข้อความสามารถสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่งแล้วแต่ยังไม่ชัดเจน จึงจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การอธิบายพุทธลักษณะของพระพุทธรูปสมัยต่างๆ ถ้ามีภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจในรายละเอียดเพิ่มเติม จะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น
- ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล เพราะการอธิบายว่าบุคคลผู้นี้มีหน้าตาเป็นอย่างไร ไม่สามารถใช้ข้อความอธิบายให้เห็นชัดได้ จึงถ้าใช้ภาพประกอบแล้วลงชื่อกำกับ ผู้ที่เห็นจะรู้จักและจดจำได้ทันที
- ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์ ช่วยให้งานพิมพ์สวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น โดยอาศัยเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพและการพิมพ์ในปัจจุบัน เอื้ออำนวยให้การทำงานกับภาพประกอบสะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้งเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ยังช่วยให้ตกแต่งดัดแปลงภาพทำได้หลายรูปแบบ

## 2.2 องค์ประกอบสำคัญในการเขียนภาพประกอบ

ภาพประกอบที่ดีต้องมีความสัมพันธ์กันระหว่างภาพและเนื้อเรื่อง โดยยึดหลักดังนี้

- ก่อนจะเขียนภาพประกอบ ควรอ่านเรื่องที่จะเขียนให้รู้เรื่อง โดยตลอดเสียก่อน
- จับหัวข้อตอนใดตอนหนึ่งของเรื่อง มาสร้างเป็นภาพประกอบในหน้าหนังสือนั้นๆ โดยมีข้อความและภาพตรงกัน
- ภาพจะต้องเป็นตัวช่วยให้เห็นเค้าโครงเรื่อง ช่วยแปลความหมาย หรือช่วยขยายความเข้าใจของเรื่องได้ดี ต้องช่วยสร้างอารมณ์ของเรื่องให้สัมพันธ์กับลักษณะตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ที่บรรยายไว้

## 2.3 ความหมายของภาพถ่ายประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ (Editorial Photography)



ภาพที่3 Monkeys enjoy a Japanese power spot



ภาพที่4 Bowerbirds

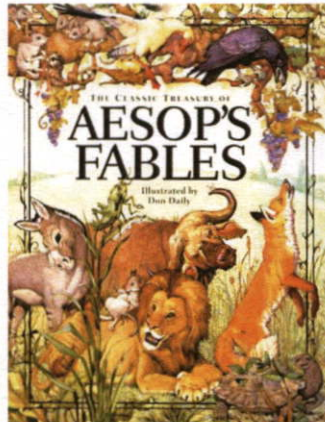
ที่มา : National geographic [ออนไลน์]. สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.nationalgeographic.com/photography/photo-of-the-day/animals/>

Editorial photography คือ ภาพถ่ายที่ถูกใช้เพื่อประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ทั้งหนังสือพิมพ์ หนังสือ นิตยสาร ไปจนถึงโบชัวร์ โดยจะปรากฏคู่กับข้อความกำกับที่มีความสัมพันธ์กันเสมอ ภาพประเภทนี้ไม่ได้ทำหน้าที่ในการโฆษณาเพียงอย่างเดียว แต่เป็นตัวช่วยนำเสนอความคิด และขับเน้นเรื่องราวจากข้อความให้ชัดเจนมากขึ้น รวมถึงช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึก และทัศนคติของคนอ่านให้ร่วมไปกับข้อมูลหรือบทสัมภาษณ์ตรงหน้าด้วย โดยตัวช่างภาพเองสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระภายใต้การดูแลของบรรณาธิการนิตยสารนั้นๆ และภายใต้ขอบเขตของบทความที่เกี่ยวข้อง โดยภาพถ่ายประเภทนี้สามารถเป็นได้ทั้งภาพถ่ายแฟชั่น ทุ่งนึ่ง ภาพข่าว อาหาร ก็พารวมไปถึงภาพถ่ายสถาปัตยกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทความและความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านของช่างภาพเองว่าจะถนัดในการทำงานและนำเสนอรูปแบบใด

อย่างไรก็ตาม อารมณ์ภาพของงานภาพถ่าย Editorial ที่ใช้การอธิบายประกอบไม่ได้ถูกใช้ แต่ในสื่อสิ่งพิมพ์อย่างเดียว แต่ใช้กันมากในวงการโฆษณา โดยเฉพาะงานที่ไม่ต้องการความโจ่งแจ้งว่าขายสินค้า จะใช้อารมณ์ภาพเล่าเรื่องของ Editorial นี้ไปใช้ แต่ไม่ว่าจะถูกนำไปใช้งานในรูปแบบใด สิ่งสำคัญที่สุด คือ การขยายความและชีชวนให้คนอ่านรู้สึกร่วมไปกับตัวหนังสือได้ ตั้งแต่ต้นจนจบ หรือเกิดจินตนาการตีความภาพ และเข้าใจจากบริบทที่บรรยายไว้เล็กน้อยได้ นอกจากนี้ ลักษณะเด่นอีกอย่างหนึ่งที่ชัดเจนของภาพถ่ายประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ คือ การที่สามารถให้ภาพที่มีความสมจริงได้มากกว่าภาพถ่าย ตัวอย่างภาพถ่ายประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดี เช่น นิตยสาร National Geographic

## 2.4 ความเป็นมาของนิทานอีสป



ภาพที่5 ภาพวาดทาสชื่ออีสป ภาพที่6 หน้าปกนิทานอีสป ภาพที่7 ภาพเหมือนของอีสป

ที่มา Wikipedia [ออนไลน์]. สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Aesop>

นิทานอีสป มีที่มาจากชายที่เป็นทาสชาวกรีกคนหนึ่งชื่อว่า “อีสป” ซึ่งมีชีวิตอยู่ในช่วงเวลา 560-620 ปีก่อนคริสต์ศักราช หรือประมาณ 208 ปีก่อนพุทธศักราช นับเวลาถึงปัจจุบันได้ 2,755-2,815 ปี เขาอาศัยอยู่ที่เมืองซาร์ดิส บนเกาะซามอสของประเทศกรีก (เกาะนี้ตั้งอยู่ที่นอกชายฝั่งของประเทศตุรกีในปัจจุบัน) อีสปเป็นคนพิการ ขี้เหร่ แต่มีจิตใจงดงามซึ่งตรงกันข้ามกับสังขารของเขา ในช่วงเริ่มแรกนั้น อีสปมาจากเทรซซึ่งเป็นนครรัฐแห่งหนึ่งในสมัยโบราณ อีสปไปทำงานเป็นทาสที่เกาะซามอสกับนายทาสชื่อ เฮียมมอน โดยในระหว่างที่เป็นทาส อีสปได้นำชื่อเสียงมาสู่ตนเอง และนายของเขาด้วยการเป็นนักเล่านิทานผู้มีความสามารถจนเป็นที่รู้จักกันดีในท้องถิ่นนั้น ซึ่ง

นิทานของอิสปได้รับความนิยมอย่างมากจากคนฟัง ชีวิตของเขาจึงทำงานด้วยการเล่านิทานเป็นกิจวัตร จนทำให้เป็นที่รู้จักของทุกคนในท้องถิ่น ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างก็อยากฟังนิทานของเขาทั้งสิ้น อีกทั้งยังใช้ความชาญฉลาด สามารถช่วยแก้ไขปัญหามอนและชาวเมืองได้หลายต่อหลายครั้ง จนในที่สุด อิสปก็ถูกปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากการเป็นทาส เนื่องจากความเป็นผู้ที่มีไหวพริบและสติปัญญาอันเฉียบแหลมของเขานั่นเอง

จากการอิสปมีชื่อเสียงโด่งดังในการเล่านิทานมาก เมื่อได้รับอิสรภาพจึงได้รับเชิญให้ไปทำงานอยู่ในราชสำนักของกษัตริย์เครซุส ซึ่งเป็นกษัตริย์องค์สุดท้ายแห่งราชอาณาจักรลิเดีย ขณะนั้นราชสำนักแห่งนี้มีนักปราชญ์ราชบัณฑิตผู้ฉลาดรอบรู้อยู่แล้วหลายท่าน เช่น โซลอนแห่งกรุงเอเธนส์ และเทลีสแห่งมิลเลทัส หลังจากอิสปทำงานในราชสำนักได้ไม่นาน กษัตริย์เครซุสก็ทรงโปรดปรานอดีตทาสผู้นี้อย่างรวดเร็ว เพราะทรงพอพระทัยในสติปัญญาอันเฉียบแหลมและไหวพริบตามธรรมชาติของเขา อิสปสามารถถวายทั้งความสนุกสนาน และแง่คิดในด้านต่างๆแก่พระองค์ ทำให้ทรงเรียนรู้ความจริงหลายอย่างเกี่ยวกับการบ้านการเมืองของพระองค์จากการฟังนิทานของอิสป มากกว่าจากการสนทนากับนักปราชญ์ประจำราชสำนักคนอื่นๆเสียอีก

และเนื่องด้วยในขณะนั้น กษัตริย์เครซุสทรงเป็นประมุขแห่งนครรัฐเล็กๆทั้งหลายของกรีกด้วย พระองค์ทรงส่งอิสปให้ไปปฏิบัติหน้าที่ราชทูตยังเมืองหลวงของนครรัฐเหล่านี้ อิสปใช้นิทานของเขาทำให้เกิดความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าวอย่างชาญฉลาด เช่น ที่เมืองโครินธ์ อิสปใช้นิทานของเขาเป็นสื่อชักชวนชาวเมืองถึงภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการใช้กฎหมายที่กรุงเอเธนส์ เขาใช้นิทาน เรื่อง "กบเลือกนาย" เป็นสื่อชักชวนให้ชาวเมืองเลื่อมใสในการปกครองของปีซัสเตรตัส เป็นผลสำเร็จ

อวสานชีวิตของอิสปมาถึง เมื่อกษัตริย์เครซุสส่งเขาไปปฏิบัติหน้าที่ราชทูตที่เมืองเดลฟี ที่เมืองนี้ อิสปเล่านิทานโดยใช้สัตว์เป็นสัญลักษณ์บอกความจริงเกี่ยวกับความอยู่ดีชั่วร้ายทางการเมืองให้ชาวเมืองรับรู้ การกระทำของเขาได้จุดไฟแห่งความโกรธแค้นของนักการเมืองแห่งเมืองเดลฟีอย่างหนัก นักการเมืองเหล่านี้จึงคิดแก้แค้นอิสป โดยการแอบเอาขันทองศักดิ์สิทธิ์แห่งวิหารเทพอะพอลโลไปใส่ไว้ในกระเป๋าของอิสป แล้วกล่าวหาว่าเขาเป็นขโมย ส่งผลให้อิสปถูกตั้งข้อหาว่ากระทำการลบหลู่และทำลายชาวเดลฟีอย่างร้ายแรง อิสปจึงถูกตัดสินประหารชีวิตโดยถูกโยนลงมาจากหน้าผาสูงจนถึงแก่ความตาย

อย่างไรก็ตาม การสร้างแนวคิด การอบรมสั่งสอน ให้คนมีความเชื่ออย่างใดอย่างหนึ่งในสมัยเมื่อสามพันปีที่แล้ว ไม่ใช่เรื่องที่ย่างยาก เพราะนอกจากคนในสมัยนั้นยังมองเห็นโลกในมุมแคบๆ ไม่มีเรื่องราวของวิทยาศาสตร์มาพิสูจน์ให้รู้ว่าอะไรเป็นอะไร แล้วการที่จะตั้งตัวว่าเป็นผู้รู้หรือนักปราชญ์นั้น มีโทษอย่างร้ายแรง เพราะเชื่อกันว่าผู้ที่จะเป็นผู้รู้ได้จะต้องเป็นผู้ที่อยู่ในศาสนา

เท่านั้น หากคนนอกวัดแสดงตัวเป็นผู้รู้ โอกาสที่จะถูกพวกพระและพวกผู้นำทางศาสนากล่าวหาได้  
ว่าเป็นพอมคหมอผี ซึ่งนั่นมีโทษถึงตายทีเดียว

จึงอาจเป็นเจตนาของอิสป ที่สร้างเรื่องราวเพื่อสั่งสอนให้คนทำความดี รู้จักตัวเอง มี  
คุณธรรม แต่เขารู้ว่าจะทำอย่างตรงๆ ไม่ได้ เพราะจะมีภัยมาถึงตัว จึงต้องผูกเรื่องจากจินตนาการขึ้น  
และใช้การสั่งสอนของเขาให้ออกมาเป็นเรื่องราว และใช้ตัวแสดงเป็นสัตว์ชนิดต่างๆเป็นส่วนใหญ่  
เพื่อให้คนฟังเข้าใจว่าเป็นเรื่องเล่าขานกันเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว ไม่เกี่ยวกับการสั่งสอน  
ใคร ด้วยเหตุนี้เอง การเล่าเรื่องของอิสป จึงไม่มีใครคิดว่าเขากำลังสั่งสอนให้คนอยู่ในศีลในธรรม  
แต่ทุกคนฟังเรื่องราวของเขาเพียงเพราะความสนุกสนาน

ชีวิตของอิสปจบสิ้นลงอย่างน่าเสียดายแค่ตรงนั้น แต่นิทานของอิสปยังถูกกล่าวขานจาก  
ปากต่อปากกันอยู่ในหมู่ของผู้คนที่กระจายเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

หลังจากที่อิสปตายไปไม่นานชาวเอเธนส์ผู้หนึ่งชื่อ ลีซิฟัส ได้สร้างรูปปั้นของอิสปขึ้น  
และตั้งไว้ข้างหน้าอนุสาวรีย์ยอดนักปราชญ์ทั้งเจ็ดของชาวเอเธนส์ ซึ่งถือได้ว่าอิสปได้รับการยก  
ย่องเทียบเท่ากับยอดนักปราชญ์ผู้โด่งดังในยุคนั้นทีเดียว นิทานอิสปได้รับการเผยแพร่เรื่อยมาตลอด  
ชั่วระยะเวลากว่าสามพันปี ผู้อพยพจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง จดจำนิทานอิสปไปเล่าขาน เรื่องราว  
เหล่านั้นจึงกระจายไปทุกมุมโลก ทุกคนเมื่อได้ฟังนิทานของอิสปแล้ว จะเกิดความรู้สึกสำนึกที่ดี  
ได้รับบทเรียน ได้รับรู้สิ่งที่ดีงาม และความชั่วร้ายไปพร้อมๆกับความสนุกสนาน นิทานของอิสปจึง  
กลายเป็นนิทานอมตะ ที่ไม่มีวันตายไปจากโลกนี้ จนแทบจะเรียกได้ว่า นิทานอิสปนั้นมีอยู่ในทุก  
หนทุกแห่งในโลกนี้ก็ว่าได้

### 2.5 รายชื่อนิทานอิสป

มีการระบุว่า นิทานอิสปมีทั้งหมดจำนวนกว่า 700 เรื่อง โดยมีทั้งที่สูญหายและตามแต่  
ประเทศที่รับไป แต่ในประเทศไทยนั้นมีการระบุไว้ว่ามีทั้งหมด 101 เรื่อง และทุกเรื่องมีคติสอนใจ  
ชัดเจน อันได้แก่

นิทานอิสปเรื่อง	คติสอนใจ
ลากับหนังราชสีห์	คำพูดของคนอวดฉลาดคือการประกาศความโง่เขลาออกมาให้ผู้อื่น จับได้โดยไม่รู้ตัว
หมาจิ้งจอกกับพงหนาม	จงคิดให้รอบคอบก่อนขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น
ราชสีห์ ไก่ และลาโง่	คน โอ้อวดหลงตน ย่อมติดกับดักของศัตรูโดยง่าย
แมวกับหนู	คนฉลาดย่อมไม่ประมาทหลงกลอุบาย

กบเลือกนาย	ความต้องการที่ไม่รู้จักจบสิ้น อาจก่อผลร้ายในภายหลัง
หมาจิ้งจอกตกบ่อ	การลงมือช่วยเหลือย่อมดีกว่าเพียงคำพูดแสดงความเสียใจ
ราชสีห์ หมี และหมาป่า	ความโลภมักนำมาซึ่งความสูญเสีย
เต่ากับนกอินทรี	ความทะเยอทะยาน ใฝ่สูงเกินตัว มักนำความเดือดร้อนมาให้
ชวานากับงู	คนพาลย่อมไม่รู้จักบุญคุณผู้อื่น
หมาป่ากับลูกแกะ	คนพาลย่อมหาเรื่องกล่าวร้ายผู้อื่น ได้เสมอ แม้ผู้นั้นจะไม่มีความคิดก็ตาม
ราชสีห์กับหนู	อย่าดูแคลนผู้ใดว่าไร้ค่า คนเล็กๆอาจทำสิ่งยิ่งใหญ่ได้ในสักวันหนึ่ง
หมาจิ้งจอกกับพวงองุ่น	คนที่ทำสิ่งใดไม่สำเร็จ มักหาเรื่องตำหนิว่าสิ่งนั้นด้อยค่า
นกกระทากับไก่ชน	คนพาลมักหาเรื่องทะเลาะ ไม่ละเว้นว่าเป็นผู้ใด
หมากับเงา	โลกมาก ลากหาย
สิงโตกับแพะ	จงพอใจกับการแบ่งปันผลประโยชน์ให้กัน ดีกว่าต่างฝ่ายต้องสูญเสียไปทั้งหมด
ลิงกับเต่า	อย่าหลงยินดีกับคำพูด ของผู้หวังผลประโยชน์จากเรา
ปูกับงู	แม้ความตายก็ไม่อาจทำให้ผู้คิดโกงกลับตัวได้
อึ่งอ่างกับวัว	เมื่อทำสิ่งใดควรรู้จักประมาณตนให้เหมาะสม
ราชสีห์ป่วยกับหมาจิ้งจอก	ผู้ฉลาดผู้รอบคอบ ย่อมไม่หลงกลตกเป็นเหยื่อง่ายๆ
ไก่ได้พลอย	บางสิ่งมีค่าสำหรับบางคน
กวางหลงเงา	จงให้ความสำคัญกับสิ่งที่มีประโยชน์ อย่ามัวแต่หลงไหลในสิ่งสวยงาม
หมาป่าในหนังแกะ	คนเจ้าเล่ห์ มักพาลดทำด้วยเล่ห์กลของตัวเอง
ลูกหมูกับฝูงแกะ	อย่าตัดสินใจการกระทำของผู้อื่นจากความคิดของตนเอง
หมีกับผึ้ง	ผู้ทำร้ายผู้อื่น ย่อมได้รับการลงโทษเช่นกัน
ห่านป่ากับนกกระเรียน	ในยามคับขันผู้หวังแต่ความสุข และทรัพย์สมบัติมักตกอยู่ในอันตราย
ลูกกระพรวนกับหนู	พุดง่ายแต่ทำยาก
หมาป่ากับลูกแกะและแพะ	ผู้เอาใจใส่เลี้ยงดู ย่อมได้รับความกตัญญูอย่างแท้จริง
พ่อค้าเกลือกับลา	ผู้ที่ชอบใช้เล่ห์เหลี่ยมไม่ซื่อตรง ย่อมได้รับผลร้ายจากการกระทำของตน

หมาจิ้งจอกหางด้วน	สิ่งที่ตนเห็นว่าน่าอัปยศ ก็ไม่ควรหว่านล้อมให้ผู้อื่นเห็นดีด้วย
กระต่ายกับเต่า	ความประมาทเป็นต้นเหตุความพ่ายแพ้ แม้อู่ต่อสู้จะอ่อนด้อยกว่าก็ตาม
ลูกตุ่นกับแม่ตุ่น	การคุยโวในสิ่งที่ตนไม่มี ย่อมทำให้ผู้อื่นพบความบกพร่องเพิ่มขึ้น
นกอินทรีกับกา	ผู้ไม่รู้จักประมาณตนย่อมพบแต่ความเดือดร้อน
ราชสีห์ ลา และหมาจิ้งจอก	จงรู้จักเอาตัวรอด จากตัวอย่างที่พบเห็น
มดกับต๊กแตน	จงหมั่นเก็บออม เพื่อสำรองไว้ยามขาดสน
กากับนกยูง	จงพอใจในสิ่งที่ตนมี
แพะกับหมาป่า	เป็นเรื่องโง่เขลาที่มัวลุ่มหลง ไม่รู้จักตนเอง
ราชสีห์กับลา	คนอวดดีไม่ประมาณตน มักตกเป็นเหยื่อให้ผู้อื่นหลอกใช้
นกกระสากับหมาจิ้งจอก	ไม่มีสัจจะในหมู่คนพาล
กากับเหยือกน้ำ	จงใช้สติปัญญาค้นหาหนทางของความสำเร็จ
แม่ปูกับลูกปู	จงทำตนให้เป็นตัวอย่าง ก่อนจะสอนให้ผู้อื่นทำตาม
กากับหงส์	จงพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่
หมาจิ้งจอกกับแพะ	จงคิดไตร่ตรอง ก่อนเชื่อคำพูดของคนอื่น
ไก่อกับหมาจิ้งจอก	การถูกทำร้ายแม่เพียงครั้งเดียว อาจสร้างความหวาดระแวงตลอดไป
ปลาน้อยกับคนตกปลา	จงพอใจกับสิ่งที่มีอยู่ ดีกว่ามุ่งหวังกับสิ่งที่ยังมาไม่ถึง
หมาจิ้งจอกกับนกกระสา	เมื่อปฏิบัติต่อผู้อื่นเช่นไร ก็มักได้ผลตอบแทนเช่นนั้น
เสือดาวกับหมาจิ้งจอก	จิตใจที่ดีมีค่ามากกว่าความงามภายนอกซึ่งไม่จีรังยั่งยืน
หมาจิ้งจอกกับเม่น	การหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ตรงหน้า อาจได้พบความทุกข์ที่ใหญ่หลวงกว่า
ราชสีห์กับวัวสีตัว	ความสามัคคีคือพลังอันแข็งแกร่ง
ห่านกับเจ้าของ	ความโลภย่อมทำให้สูญเสียสิ่งที่เคยมี
เด็กเลี้ยงแกะ	คนพูดปด ย่อมไม่มีใครเชื่อถือ แม้ขณะที่เขากำลังพูดความจริงก็ตาม
กากับหอยกาบ	อย่าวางใจและหลงเชื่อคำพูดของคนแปลกหน้า
ม้ากับราชสีห์	การคิดร้าย ใช้เล่ห์เหลี่ยมหลอกลวงผู้อื่น ย่อมได้รับผลแห่งการกระทำในภายหลัง
ลา กับ ม้าศึก	อย่าดูถูกผู้ที่ต่ำต้อยกว่า เพราะวันหนึ่งเราอาจตกต่ำได้เช่นกัน
ค่างลาว นก และสัตว์ป่า	ผู้ไม่มีความจริงใจ มักถูกลงโทษและถูกทอดทิ้งในที่สุด

ม้ากับลา	การไม่ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นยามเดือดร้อน ความทุกข์นั้นอาจตกมาถึงเราได้
ลิงกับหมาจิ้งจอก	สิ่งของบางอย่าง เหมาะสำหรับคนผู้หนึ่งเท่านั้น
เสือโคร่งกับหมาจิ้งจอก	ผู้มีสติปัญญา ย่อมเอาชนะผู้ที่กำลังมากได้
วัวกับแพะ	จงเลือกเอาตัวรอด ดีกว่ามีทะเลาะกับคนพาล
นกอินทรีกับหมาจิ้งจอก	เมื่อไม่ประสบภัยด้วยตนเอง ย่อม ไม่รู้ถึงความทุกข์ร้อนของผู้อื่น
แมวกับไก่	คนพาลย่อมหาเรื่องเบียดเบียนทำร้ายผู้อื่นเสมอ
นกเหยี่ยวแดงกับ นกพิราบ	ผู้แข็งแรงมักใช้อำนาจข่มเหงผู้อื่น
มดกับนกเขา	คนทำดีย่อมได้ผลดีตอบแทน
แมลงวันกับโถน้ำผึ้ง	ผู้หลงกับความสุขชั่วคราว อาจพบความทุกข์ได้ในภายหลัง
ไก่ฟ้ากับหมาจิ้งจอก	เมื่อมีภัยจึงตั้งสติ และใช้ปัญญาแก้ไข
กวางกับลูกกวาง	คนอ่อนแอแม้แข็งแรงทำตนเข้มแข็ง แต่ไม่อาจปิดบังความซื่อสัตย์ที่อยู่ภายในได้
ม้ากับกวาง	การพึ่งพาคนอื่นอาจเลวร้ายกว่าการยืนหยัดด้วยตนเอง
ลากับตั๊กแตน	จงเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับตน
แพะกับเถาถุ่น	ผู้เนรคุณย่อมได้รับผลร้ายตอบแทน
ราชสีห์กับหมาป่า	ผู้ที่ทำความผิด จักกล่าวโทษผู้อื่นที่ทำความผิดเหมือนตน ได้อย่างไร
แพะสองตัว	ผู้ทะเลาะกันอย่างยิ่งใหญ่ ไม่รู้จักโอนอ่อนผ่อนปรน ย่อมพบกับพิบัติในที่สุด
สิงโตกับหมา	จิ้งจอก จงทำหน้าที่ของคนให้ดีที่สุด
ลูกวัวขี้เกียจ	ผู้เกียจคร้านมักพบจุดจบอันน่าเศร้า
กวางกับเสือโคร่ง	จงมีสติพิจารณาให้รอบคอบก่อนเสมอ
นกกระสากับชาวไร่	คนดีเมื่อรวมอยู่กับหมู่คนร้าย ก็มักถูกมองว่าเป็นพวกเดียวกัน
ราชสีห์กับปลาโลมา	จงขอความช่วยเหลือจากผู้ที่สามารถช่วยได้อย่างแท้จริง
แม่หมูกับหมาป่า	ผู้สร้างเป็นมิตร โดยมุ่งร้ายเป็นอันตรายยิ่งนัก
นกเหยี่ยวกับนกในคิงเกล	ผู้คิดร้ายต่อผู้อื่น ย่อมถูกผู้อื่นคิดร้ายได้เช่นกัน
เทพารักษ์กับคนตัดไม้	ผู้มีความซื่อสัตย์ ย่อมได้รับผลดีตอบแทน
ลากับหมา	ผู้ไม่มีจิตใจเอื้อเฟื้อ ย่อมไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นเช่นกัน

นกเหยี่ยวกับชวานา	ผู้ไม่มีความเมตตา ย่อมไม่ได้รับการเห็นใจจากผู้อื่นเช่นกัน
หมาป่ากับหมาจิ้งจอก	จงเตรียมตัวให้พร้อม เพื่อป้องกันภัยอยู่เสมอ
นกกระจอกกับกระต่ายป่า	อย่าได้เหยียบย่ำซ้ำเติมผู้พลัดพลัง เพราะตนเองก็อาจเป็นเช่นนั้นเหมือนกัน
หมาในรางหญ้า	คนนิสัยพาลมักขัดขวางให้ผู้อื่นเดือดร้อนอยู่เสมอ
แมวกับหมาจิ้งจอก	ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด
หมาจิ้งจอกกับกา	ถ้อยคำเยินยอ มักมาจากผู้ที่หวังผลประโยชน์เสมอ
เม่นกับงู	คนเห็นแก่ตัวย่อมไม่รู้จักบุญคุณ และไม่คำนึงถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น
กวางในคอกวัว	แม้จะพ้นภัยไปได้ครั้งหนึ่ง ก็อย่าตกอยู่ในความประมาท
นกนางแอ่นเตือนภัย	อย่าเฝ้ารอให้ภัยมาถึงก่อน จึงคิดแก้ไข
ลมกับพระอาทิตย์	การโน้มน้าวชักชวนย่อมได้ผลดีว่าการบังคับข่มขู่
กระต่ายกับหนู	ผู้หลงใหลความสุขสบาย มักได้รับความเดือดร้อนในภายหลัง
หนูนากับหนูเมือง	มีชีวิตสงบสุขปลอดภัย ดีกว่าสุขสบายแต่ต้องหวาดหวั่นเต็มไปด้วยอันตราย
หมาป่ากับหมาจิ้งจอก	ให้ทุกข์แก่ท่าน ทุกข์นั้นถึงตัว
หมากับไก่	เมื่อเผชิญอันตรายอย่างมีสติและไหวพริบ ย่อมช่วยตนให้พ้นภัย
หนูนากับพังพอน	ผู้หลงใหลในอำนาจลาภยศ มักพบจุดจบน่าเศร้าใจ
ลิงกับอูฐ	จงแสดงความสามารถที่ตนเองมีความสามารถเช่นนั้นจริงๆ
กบสองตัว	จงรับฟังคำแนะนำที่ดีกว่า
ปูทะเลกับหมาจิ้งจอก	การละทิ้งสิ่งที่ดีงามเหมาะสมกับตนเอง อาจนำภัยมาถึงตัว
หมาป่ากับฝูงแกะ	ยากที่ศัตรูร้าย จะกลับกลายเป็นมิตรที่ดีได้
ไก่ชนกับนกอินทรี	การคุยโวโอ้อวด มักนำความเดือดร้อนมาให้
ดิน ไธ้กับดินอ้อ	การโอนอ่อนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ดีกว่าแข็งกร้าวบ้าบิ่นจนเกิดอันตราย
หนูกับกบ	ผู้โง่เขลามักทะเลาะกันในเรื่องไม่เป็นเรื่อง เป็นโอกาสให้ผู้อื่นฉวยผลประโยชน์ไปหมด

## 2.6 นิทานอีสปที่เลือกนำมาใช้สร้างผลงาน

### 2.6.1 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา



ภาพที่ 8 การ์ตูนหมาจิ้งจอกกับนกกระสา

ที่มา : Porningfearn [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://porningfearn.blogspot.com/>

2013/12/the-fox-and-stork.html

วันหนึ่งหมาจิ้งจอกเฒ่าชวนเพื่อนนกกระสาไปกินอาหารที่บ้าน และเตรียมน้ำซूपใส่จานแบนไว้ให้นกกระสากิน หมาจิ้งจอกก็มึนเลียซूपในจานของตนอย่างเอร็ดอร่อย ปล่อยให้หมาจิ้งจอก ซึ่งมีปากแหลมยาวได้แต่จิกกินซूपที่ระคนคายเป็นยากลำบาก นกกระสาที่เจ็บใจเจ้าหมาจิ้งจอก คิดหาวิธีแก้แค้นบ้าง จึงชวนหมาจิ้งจอกไปกินอาหารค่ำที่บ้านของตน

วันต่อมา นกกระสาเตรียมเนื้อนุ่มหอมใส่คนโททรงสูงปากแคบไว้ “นี่ไง เนื้อแสนอร่อยที่เจ้าชอบ เชิญกินได้เลยได้ต้องเกรงใจ” นกกระสาเชิญชวน แล้วจิกกินเนื้ออย่างเอร็ดอร่อย ส่วนหมาจิ้งจอกอยากกินจนน้ำลายไหล ได้แต่มองตาละห้อย เพราะไม่สามารถยื่นปากเข้าไปกินเนื้อในคนโทได้

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เมื่อปฏิบัติต่อผู้อื่นเช่นไร ก็มักได้ผลตอบแทนเช่นนั้น

### 2.6.2 ชาวนากับงู



ภาพที่ 9 การ์ตูนชาวนากับงู

ที่มา : Yossibarnev [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

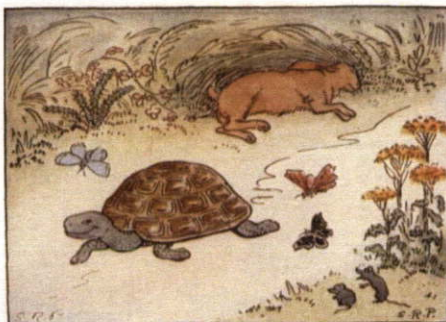
เข้าถึงได้จาก <http://yossibarnev.wordpress.com/>

/2011/10/03/the-farmer-and-the-snake-adapted-from-aesop%E2%80%99s-fables/

วันหนึ่งในฤดูหนาวอันเย็นยะเยือก ชาวนาคนหนึ่งเดินมาพบงูอนาคตัวแข็งแรงที่ไถล้มตาย เพราะความหนาวเหน็บ ชาวนารู้สึกสงสารจึงอุ้มงูไว้แนบอก แล้วนำกลับบ้านไปด้วย เมื่อมาถึงบ้าน ชาวนาได้ก่อกองไฟให้ความอบอุ่นแก่ แต่ทันทีที่งูฟื้นคืนสติก็เลื้อยปราดเข้าจกชาวนาจนถึงแก่ความตาย

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า คนพาลย่อมไม่รู้จักรบบุญคุณผู้อื่น

### 2.6.3 กระต่ายกับเต่า



ภาพที่ 10 การ์ตูนกระต่ายกับเต่า

ที่มา : Meganjoelpeterson [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://meganjoelpeterson.com/creativity-the-tortoise-and-the-hare/>

กระต่ายตัวหนึ่งหลงตัวเอง ชอบคุยโวโอ้อวดว่าวิ่งเร็วกว่าใครๆ เมื่อพบเต่าเดินด้วมเตี้ยมมาก็หัวเราะเยาะ “นี่เจ้าเต่า มัวแต่คลานงุ่มง่ามอยู่อย่างนี้ เมื่อไหร่จะไปถึงสักที ต่อให้เจ้าวิ่งไปก่อนครึ่งวัน ข้าเดินตามไปทีหลังก็ยังทันเลย” เต่าก็ขุ่นเคืองไม่พอใจจึงทำกระต่ายวิ่งแข่ง กระต่ายก็หัวเราะจนตัวเอง “ฮาๆ หน้อยแน่ บังอาจมาท้าแข่งวิ่งอย่างขำรี” ทั้งสองทำประลองฝีเท้ากัน

เมื่อการแข่งขันเริ่มขึ้น กระต่ายก็ออกวิ่งฉิวฉิวหน้าไปไกล พอมาถึงครึ่งทาง กระต่ายเหลือवलหลังมองหาเจ้าเต่าคู่แข่งแต่ไม่พบแม้เงาก็ชะล่าใจ กระต่ายจึงหยุดพักเอนกายใต้ต้นไม้ใหญ่จนเพลอหลับไปเสียนาน ในขณะที่เจ้าเต่ายังมุ่งหน้าเดินต่อไปโดยไม่หยุดพัก เมื่อกระต่ายตื่นขึ้นมา ก็ตกใจที่เวลาผ่านล่วงเลยไปนานมากแล้ว รีบกระโดดผลุง ตะลิตะลานออกวิ่ง แต่สายไปเสียแล้ว เพราะเจ้าเต่าได้ไปถึงเส้นชัยเป็นผู้ชนะอยู่ก่อนแล้ว

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความประมาทเป็นต้นเหตุของความพ่ายแพ้

### 2.6.4 เด็กเลี้ยงแกะ



ภาพที่ 11 การ์ตูนเด็กเลี้ยงแกะ

ที่มา : Aesopsfables [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://aesopsfables.wordpress.com/the-boy-cried-wolf/>

เด็กเลี้ยงแกะคนหนึ่งมีนิสัยชอบกุเรื่องโกหก วันหนึ่งขณะที่เด็กเลี้ยงแกะต้อนฝูงแกะไปเลี้ยงที่เนินเขา เกิดนึกสนุกคะนอง แกล้งวิ่งหน้าตาตื่นลงจากเขา ตะโกนลั่นว่า “ช่วยด้วย! หมาป่ามากินแกะแล้ว ช่วยด้วย!” ชาวบ้านก็เร่งรีบคว้าอาวุธไปช่วยทันใด แต่เมื่อไปถึงกลับไม่พบหมาป่าแม้

สักตัว เด็กเลี้ยงแกะก็หัวเราะชอบใจที่หลอกผู้ใหญ่ได้ เหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้นอีกหลายครั้งจนชาวบ้านโกรธและเอือมระอา

ต่อมาวันหนึ่ง ขณะที่เด็กเลี้ยงแกะนั่งเฝ้าฝูงแกะ หมาป่าฝูงหนึ่งได้จู่โจมไล่กัดกินฝูงแกะจริงๆ เด็กเลี้ยงแกะตกใจมาก ตะโกนร้องเรียกให้ชาวบ้านช่วยจนเสียงแหบแห้ง แต่ก็ไม่มีใครมาช่วย หมาป่าจึงกินแกะหมดทั้งฝูง

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า คนพวคปลค ย่อมไม่มีใครเชื่อถือ แม้ขณะที่เขากำลังพูดความจริง

### 2.6.5 กบเลือกนาย



ภาพที่ 12 การ์ตูนกบเลือกนาย

ที่มา : Gutenberg [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.html>

กบฝูงหนึ่งอาศัยอยู่ในบึงกว้างอย่างสงบสุขมาช้านาน วันหนึ่งพวกกบจึงปรึกษากันว่า น่าจะพาเจ้านายมาปกครองดูแลพวกตน จึงพากันร้องขอต่อเทวดา เทวดาก็ส่งฝูงท่อนใหญ่ลงมา กลางบึง พวกกบต่างตื่นตื่นดีใจพากันมาห้อมล้อม นานวันเข้าพวกกบรู้สึกเบื่อหน่ายท่อนซุงที่ได้ แต่ลอยนิ่งๆ ให้เกาะอาศัยเท่านั้น จึงวิงวอนกับเทวดาใหม่อีกครั้งว่า “โปรดส่งเจ้านายที่เก่งกว่านี้มาให้พวกเราด้วยเถิด”

เทวดาจึงส่งนกระสาลงมา นกกระสาก็ได้จับกบกินทุกวันจนร่อยหรอ พวกกบที่เหลือต่างหวาดกลัวพากันอ่อนวอนเทวดาอีกครั้ง แต่เทวดากลับตวาดว่า “พวกเจ้านี้ไม่รู้จักพอ จนทนอยู่กับนายที่พวกเจ้าอยากได้ต่อไปเถอะ” ในที่สุดนกกระสาที่จับกบกินจนหมดบึง

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความต้องการที่ไม่รู้จักจบสิ้น อาจก่อผลร้ายในภายหลัง

### 2.6.6 หมากับเงา



ภาพที่ 13 การ์ตูนหมากับเงา

ที่มา : Pecintaceritaanak [ออนไลน์].

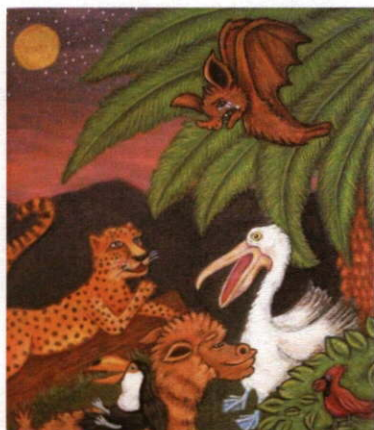
สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://pecintaceritaanak.wordpress.com/cerita-fabel/aesop/anjing-dan-bayangannya/>

หมาตัวหนึ่งคาบก้อนเนื้อวิ่งข้ามสะพานมา เมื่อถึงกลางสะพานก็ก้มมองลงไปใต้น้ำเบื้องล่าง เห็นหมาตัวหนึ่งกำลังคาบเนื้อชิ้นใหญ่กว่า “โอ้โห เจ้าหมานี่มันได้เนื้อมาจากไหนนะ ชิ้นใหญ่กว่าเราเสียอีก” เจ้าหมาคิดในใจด้วยความละโมภ จึงอ้าปากเห่ากรรโชกหมายจะแย่งเอาเนื้อก้อนนั้นมาครอง แต่ทันทีที่อ้าปาก เนื้อที่คาบอยู่ก็ร่วงหล่นลงน้ำ กว่าจะสำนึกได้ว่าหมากับก้อนเนื้อที่เห็นคือเงาของตัวเองในน้ำ ก็สายเกินไปเสียแล้ว

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า โลกมาก ลากหาย

### 2.6.7 ค้างคาว นก และสัตว์ป่า



ภาพที่ 14 การ์ตูนค้างคาว นก และสัตว์ป่า

ที่มา : Short stories for kids [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.short-stories-for-kids.com/the-bat-the-birds-and-the-beasts/>

นานมาแล้วเมื่อครั้งที่ค้างคาวยังออกหากินตอนกลางวัน ผีเสื้อและสัตว์ป่าเกิดทะเลาะเบาะแว้งกันกลายเป็นสงครามใหญ่โต แต่พวกค้างคาววางตัวเป็นกลางรอดูท่าที เมื่อสัตว์ป่าเอาชนะผีเสื้อได้ ค้างคาวก็รีบทำตัวสนิทสนม ขอเข้าร่วมกับฝ่ายสัตว์ป่า

ต่อมาผีเสื้อกรวมกำลังกันเข้ารวมจิตใจสัตว์ป่าจนพ่ายแพ้แตกกระเจิง ค้างคาวจึงหันมาเข้าร่วมกับผีเสื้อแทน บรรดานกทั้งหลายเห็นค้างคาวย้ายฝ่ายไปมาไม่มีความจริงใจ ก็พากันจิกตีขับไล่จนค้างคาวต้องหลบหนีเข้าไปซ่อนตัวในถ้ำ และออกหากินเฉพาะตอนกลางคืนเท่านั้น

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ผู้ที่ไม่มีความจริงใจมักถูกลงโทษและถูกทอดทิ้งในที่สุด

### 2.6.8 ราชสีห์กับหนู



ภาพที่ 15 การ์ตูนราชสีห์กับหนู

ที่มา : Gutenberg [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.html>

ราชสีห์เข้าป่าตัวหนึ่งกำลังนอนหลับพักผ่อนอย่างสบายใจ หนูตัวหนึ่งวิ่งเล่นซุกซนจนผลอไตขึ้นไปบนร่างของราชสีห์ ทำให้ราชสีห์ตกใจตื่น ค่ำรามด้วยความโกรธและตะปบจับหนูไว้ เจ้าหนูกลัวจนตัวสั่นร้องอ้อนวอนขอชีวิตว่า “ท่านราชสีห์ผู้ยิ่งใหญ่ ข้าไม่ได้ตั้งใจจะหลบหลู่ท่าน โปรดไว้ชีวิตข้าด้วยเถิด วันข้างหน้าข้าอาจช่วยเหลือท่านได้” ราชสีห์หัวเราะลั่น “หนูตัวจ้อยเช่นเจ้า จะช่วยอะไรเจ้าป่าอย่างข้าได้ แต่เอาเถอะ เมื่อเจ้าไม่ได้ตั้งใจ ข้าก็จะปล่อยเจ้าอาบุญแล้วกัน”

หลายวันต่อมา ขณะที่ราชสีห์ออกล่าเหยื่อ บังเอิญพลาดทำไปติดบ่วงนายพราน ราชสีห์พยายามดิ้นรนหนีเท่าไรก็ไม่หลุด จึงได้แต่ร้องคำรามอย่างสิ้นหวัง เจ้าหนูได้ยินเสียงร้องของราชสีห์ก็จำได้ รีบวิ่งมาช่วยกัดแทะบ่วงที่ละเส้นจนขาด ราชสีห์จึงรอดชีวิตมาได้เพราะความช่วยเหลือจากหนูตัวเล็ก ๆ นี้เอง

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าดูแคลนผู้ใดว่าไร้ค่า คนเล็กๆ อาจทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่ได้ในวันหนึ่ง แม้ผู้นั้นจะด้อยต่ำกว่าก็ตาม

## 2.7 บทวิเคราะห์นิทานอีสป



ภาพที่ 16 กบเลือกนาย



ภาพที่ 17 ราชสีห์กับหนู



ภาพที่ 18 กา กับเหยือกน้ำ

ที่มา : Pinerest [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.pinterest.com/tamsinmary/illustration/>

นิทานอีสป ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเพื่อฝันของสัตว์ที่พูดได้และมีสติปัญญาแบบมนุษย์ แต่มันเป็นเหมือนกระจกสะท้อนสังคมตั้งแต่ในสมัยกรีกโบราณช่วงเวลาที่อีสปยังมีชีวิตอยู่ มาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสันดานของมนุษย์ที่มีด้านมืดแอบแฝงอยู่นั้น ไม่เคยเปลี่ยน และยังสอนคณาจารย์ผ่านสัตว์พฤติกรรมเหนือจริงเหล่านั้นไว้ด้วย คือ ในทุกๆ เรื่องจะให้ตัวละครเอก ต้องประสบปัญหา พบเจอกับสภาพอันไม่พึงปรารถนา กับอะไรสักอย่าง ไม่ว่าจะกับตัวเอง สิ่งแวดล้อม ไปจนถึงสัตว์ต่างๆ

รอบข้าง แล้วสัตว์ตัวเอานั้นจะแก้ไขมันได้หรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับไหวพริบ และสติปัญญาของตัวมันเอง นอกจากนี้ นิทานอีสปยังมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนอีกหลายประการ คือ

- 2.7.1 มักสะท้อนจิตใจด้านชั่วร้ายของมนุษย์ โดยตัวละครเอกมักจะมีพฤติกรรมที่แสดงด้านมืด หรือนิสัยที่ไม่ดีออกมา ต่างจากขนบของนิทานทั่วไป ที่มักจะมีตัวเอกเป็นคนดีเสมอ เช่น ความโลภของหมากับเงา ความเจ้าคิดเจ้าแค้นของนกกระสากับหมาป่า หรือการไปปดของเด็กเลี้ยงแกะ
- 2.7.2 ไม่มีตัวละครที่เป็นฮีโร่ ที่มีทั้งดีและชั่วอยู่ในตัวเอง แต่ใช้ตัวละครขาวและดำชัดเจน เพื่อแสดงการเปรียบเทียบของความคิดความชั่ว เช่น หมาป่าที่ดูชั่วตลอดเวลา และหงส์ที่งามสง่าปราศจากมลทิน
- 2.7.3 ใช้ลักษณะของสัตว์ต่างชนิดกัน เป็นเครื่องสะท้อนมนุษย์ที่แตกต่างกัน ซึ่งจะใช้เข้าไปซ้ำมาอยู่เพียงไม่กี่ชนิดเท่านั้น เช่น
- ราชสีห์ คือ เจ้าป่าที่สะท้อนความเป็นผู้ยิ่งใหญ่ หยิ่งทะนงตน หวงศักดิ์ศรีเป็นที่หนึ่ง
  - แกะ คือ ผู้อ่อนแอ และรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้ต้องตกเป็นเหยื่อ โดยไม่รู้ตัวในทุกเรื่อง
  - หมาจิ้งจอก คือ ความเจ้าเล่ห์ มีไหวพริบ และคดโกงทุกวิถีทางเพื่อให้ได้สิ่งที่ประสงค์
  - หมาป่า คือ ผู้ล่าที่มาในลักษณะคนพาล การไม่ยอมรับผิด และหาเรื่องทำร้ายอันอยู่ตลอดเวลา
  - ม้า คือ ความแข็งแกร่งแต่ต้องเป็นเบี้ยล่าง และความมั่นใจในตัวเองที่มากเกินไป
  - ลา คือ ผู้โง่เขลาที่ถูกเอาเปรียบ และในบางครั้งก็สะท้อนถึงการสำคัญตัวผิดด้วย
  - กระต่าย คือ ความเกียจคร้าน ประมาท ตะกตะล และไม่สนใจโลก
  - กา คือ คนที่ไม่รู้จักเจียมตัว และชอบทำอะไรเกินตัว
  - แพะ คือ ความหลงใหลในรูปลักษณ์ ไม่รู้จักตัวเอง
- นอกจากนี้แล้ว ในบางครั้งนิทานอีสปนำเสนอเชิงเปรียบเทียบพฤติกรรม การเป็นศัตรูต่อกัน เช่น แมวกับหนู นกกระทากับไก่ชน กากับหงส์ นกเหยี่ยวแดงกับนกพิราบ เป็นต้น
- 2.7.4 เต็มไปด้วยตัวละครสัตว์ที่เหนือจริง พุดจาได้ มีสติปัญญาเกินสัตว์ และมีระดับจิตใจที่สามารถใช้เหตุผลตัดสินใจได้เหมือนมนุษย์
- 2.7.5 แสดงออกซึ่งความกตัญญู พลังอำนาจ และการงานของผู้ที่ดียิ่งกว่า ซึ่งจะเห็นได้ว่า สัตว์แข็งแรงต่อสู้ตัวอ่อนแอ หรือมนุษย์ต่อสู้สัตว์ จะมีลักษณะของการข่มเหง รังแก เอาเปรียบและคุกคามเอาชีวิต ซึ่งเต็มไปด้วยภาพของความรุนแรง
- 2.7.6 เรื่องราวจบลงไปด้วยโสภนาฏกรรม ของทั้งตัวละครที่มีความชั่วหรือผิดบาปอยู่ในตัว รวมถึงตัวละครที่ไร้ทางสู้และตกเป็นเหยื่อ ทั้งการบาดเจ็บ สูญเสียสิ่งที่เป็นของตน

ไปจนถึงความตาย

- 2.7.7 มีคติสอนใจในตอนท้าย โดยลงท้ายด้วยวลีว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า” ซึ่งเป็นประเด็นที่เสียดสีพฤติกรรมของมนุษย์อย่างอ้อมๆ จากการกระทำของสัตว์ต่างๆ ในเรื่อง
- 2.7.8 มีตอนจบที่มีลักษณะเป็นปลายเปิด ไม่สมบูรณ์ในตัวเองเสียทีเดียว และมีการทิ้งปมปัญหาไว้อีก จนสามารถตีความต่อยอดการกระทำที่จะตามมาหลังจากนั้นของตัวละครได้ ไม่ว่าจะในทิศทางเดียวกัน หรือต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง ทั้งนี้ เพราะมนุษย์มีด้านมืดอยู่ในตัวทุกคน และไม่แปลกอะไรที่จะใช้ด้านมืดนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตัวเองให้มากที่สุด เช่น
- หมาจึงจอกที่ไม่สามารถกินอาหารในคนโทของนกกระสาได้ อาจนำไปสู่การแก้แค้นที่ไม่รู้จบของทั้งคู่ และด้วยวิธีการที่โหดร้ายยิ่งขึ้นไปอีกได้หรือไม่
  - หนูที่ไม่กล้าออกจากรัง เพื่อเอากระปวนไปแขวนคอแมว จะมีชีวิตที่อดอยาก เต็มไปด้วยความกลัว และหลบๆ ซ่อนๆ ไปได้ตลอดหรือไม่
  - จะมั่นใจได้แค่ไหนว่าหลังจากที่ชายตัดไม้ได้ขวนกินจากเทพารักษ์แล้ว จะไม่หันไปตัดต้นไม้ต้นเดิมนั้นอีกให้สำเร็จ เพราะจุดประสงค์แต่เดิม ก็คือความต้องการจะตัดไม้อยู่แล้ว
  - กระต่ายที่แพ้เต่า อาจไม่ได้เป็นเพราะความประมาท แต่อาจเต็มไปด้วยกลโกง
  - ถึงแม้เด็กเลี้ยงแกะจะสูญเสียแกะของตัวเองไปทั้งหมด เพราะไม่มีชาวบ้านมาช่วย แต่ตัวเองก็ยังไม่ได้ฟูมฟายสำนึกว่าเป็นความผิดของตัวเองแต่อย่างใด และมันอาจนำมาสู่เรื่องราวที่เป็นโศกนาฏกรรมยิ่งกว่านั้น
  - ราชสีห์ที่คิดบ่วงของนายพรานอยู่นาน กว่าหนูจะมาช่วยกัดให้ขาด เมื่อราชสีห์ที่เหนื่อยล้าหิวโหยเป็นอิสระ ก็อาจจะจับหนูตัวนั้นทำเป็นอาหารว่างก็เป็นได้ เพราะการสำนึกบุญคุณไม่ใช่เรื่องที่จะเกิดได้กับทุกคน

ในเมื่อนิทานอีสปเป็นนิทานที่ทำหน้าที่สอนผู้ใหญ่ และสะท้อนด้านมืดของคนอยู่แล้ว จึงไม่น่าแปลกอะไรที่คนชั่ว ในตอนท้ายก็ยังคงเป็นคนชั่วที่ไม่รู้จักผิดชอบชั่วดีอยู่อย่างนั้น

## 2.8 การตีความนิทานอีสปไปสู่ภาพประกอบ

โดยปกติแล้ว นิทานอีสปนั้นจะเน้นไปที่เรื่องราวของคติสอนใจที่ใช้สอนผู้ใหญ่เป็นหลัก และถ้าสังเกตดูจะพบว่าคติเหล่านี้ล้วนถูกถ่ายทอดผ่านความเหนือจริง และจินตนาการแบบสุดโต่ง เหมือนมองด้วยสายตาเด็ก ทั้งบรรดาสรรพสัตว์ที่พูดได้และมีตรรกะความคิดราวกับมนุษย์ พฤติกรรมผิดธรรมชาติของสัตว์ เช่น หมาจึงจอกที่พยายามจะกินองุ่น ทั้งที่มันเป็นสัตว์กินเนื้อ สิ่งเหนือจริงเหล่านี้ล้วนเชื่อมต่อกับความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่มีการจำกัด เมื่อถูกนำมาตีความเป็นภาพ จึงเกิดรูปแบบต่างๆมากมาย ได้แก่

### 2.8.1 เนื้อหาเดิม รูปแบบเดิม

การตีความแบบนี้ เกิดจากการอ่านนิทาน และถ่ายทอดออกมาเป็นภาพอย่างตรงไปตรงมา ไม่อ้อมค้อม ไม่มีความเหนือจริงที่เกินจำเป็น บรรดาสัตว์ต่างๆจะยังคงอยู่ในรูปลักษณะของสัตว์ ที่พูดหรือแสดงพฤติกรรมแบบมนุษย์ ตามที่ตัวหนังสือบอก



ภาพที่ 19 มดกับตั๊กแตน

ที่มา : Tennessee theatre company [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://tennesseetheatrecompany.com/>



ภาพที่ 20 กากับหมาจึงจอก

ที่มา : Ajarofmarbles [ออนไลน์].

สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://ajarofmarbles.blogspot.com/2011/02/sly-fox-and-prideful-crow-charles.html>



ภาพที่ 21 กบกับหนู

ที่มา : Umsoi [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://umsoi.org/2012/04/07/esopo-le-origini-e-le-favole/>

### 2.8.2 เนื้อหาเดิม รูปแบบใหม่

นิทานอีสปใช้สัตว์เสียดสีการกระทำของคน ทำให้ในบางครั้งเพื่อเน้นความสมจริงและเพิ่มจินตนาการให้กับผู้อ่าน จึงใช้ภาพประกอบที่แฟนตาซีกว่าแบบแรก โดยให้สัตว์มีการแต่งกาย ความเป็นอยู่ และการใช้ชีวิตเหมือนกับคน หรือเป็นร่างกายของคนที่มีหัวเป็นสัตว์ชนิดนั้นๆ แล้วแสดงพฤติกรรม การกระทำตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ในนิทานอย่างตรงๆ หรือในลักษณะที่มีเรื่องราวเพิ่มมากกว่าตัวหนังสือ แต่ต้องไม่กระทบต่อเรื่องราวเดิมจนทำให้ทิศทางของเรื่องเปลี่ยน



ภาพที่ 22 นกกระสา กับหมาจิ้งจอก

ที่มา : Amicichoir [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://amicichoir.org.uk/?page\\_id=124](http://amicichoir.org.uk/?page_id=124)



ภาพที่ 23 หมาจิ้งจอกกับพวงองุ่น

ที่มา : Pinterest [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.pinterest.com/skiourophile/aesop/>



ภาพที่ 24 หนูนากับหนูเมือง

ที่มา : Allposters [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://www.allposters.com/-sp/Town-Mouse-and-Country-Mouse-Posters\\_i4034054\\_.html](http://www.allposters.com/-sp/Town-Mouse-and-Country-Mouse-Posters_i4034054_.html)

### 2.8.3 เนื้อหาใหม่ รูปแบบใหม่

การตีความในรูปแบบนี้ คือ การต่อยอดความคิดจากแกนหลักของเรื่อง โดยใช้เรื่องราวเดิมเพียงบางส่วน แล้วเปลี่ยนแปลงรายละเอียด ความสมจริง หรือเหตุการณ์ให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ได้อย่างไม่จำกัด หรือยึดหลักคติสอนใจของนิทานไว้ เพียงแต่ภาพนั้นต้องดูแล้วมีการระลึกถึงนิทานเรื่องนั้นๆ ได้ เช่น

- โลกอนาคตของนิทานอีสปในภาพชุด Modified Aesop Fables ที่เล่าเรื่องราวเดิมของนิทาน แต่สัตว์ทุกตัวอยู่ในรูปแบบของเครื่องจักร เช่น หนูยนต์ต้นกจากกาเหยือกน้ำ รถกระต่ายที่กำลังแข่งกับรถเต่าจากกระต่ายกับเต่า
- ภาพชุด Legend of the guard: Mouse Guard ที่แสดงเรื่องราวมหาสงครามระหว่างหนูผู้มีอารยธรรมกับสัตว์ป่าดุร้ายอย่างพิงพอน ซึ่งอ้างอิงมาจากนิทานเรื่อง หนูนากับพิงพอน โดยขยายระดับการต่อสู้ของหนูนากับพิงพอนจนกระทั่งพิงพอนตัวหนึ่ง ให้กลายเป็นภาพของมหาสงครามอันยิ่งใหญ่
- การขยายเรื่องราว และตีความใหม่ในภาพชุด Aesop Finished ที่เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่แตกต่างออกไปจากในหนังสือ ทั้งหมดที่ป็นไปหาผลลงนได้สำเร็จ หรือเต่าที่โกงการแข่งขันด้วยการติดจรวดเพื่อให้แซงนำกระต่ายไปในการวิ่งแข่ง



ภาพที่ 25 Modified Aesop Fables

ที่มา : Raydiant [ออนไลน์].

สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก

<http://raydiant.deviantart.com/art/Modified-Aesop-Fables-213377430>



ภาพที่ 26 Legend of the guard: Mouse Guard

ที่มา : David Petersen [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://davidpetersen.blogspot.com//spotlight-on-legends-of-guard\\_24.html](http://davidpetersen.blogspot.com//spotlight-on-legends-of-guard_24.html)



ภาพที่ 27 Aesop Finished

ที่มา : Pinterest [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.pinterest.com/jackliamharvey/aesops-fable/>

## 2.9 การตีความวรรณกรรมเป็นภาพถ่าย

ภาพประกอบนั้นนอกจากจะมีในรูปแบบของภาพวาดแล้ว ภาพถ่ายเป็นอีกสื่อหนึ่งที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ด้วยเพราะมันให้ความสมจริงได้ดีกว่า เมื่อดูภาพแล้วสามารถเข้าใจสิ่งที่ภาพต้องการจะสื่อได้ง่ายกว่า และยังสามารถนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ ทั้ง แฟชั่น โฆษณา หรือแม้แต่ภาพถ่ายเชิงศิลปะได้อย่างหลากหลายด้วย โดยการตีความวรรณกรรมไปสู่รูปแบบของภาพถ่าย มีกรณีศึกษาที่น่าสนใจ ดังนี้

### 2.9.1 เรื่องราวเดิม แต่ใช้เพียงฉากสำคัญ



ภาพที่ 28 Natalia in wonderland by Annie Leibovitz

ที่มา : Leluxemannequin [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://leluxemannequin.blogspot.com/2012/12/alice-in-wonderland-by-annie-leibovitz.html>

ภาพถ่ายแฟชั่นชุดนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมเรื่อง Alice's adventures in wonderland จะสังเกตได้ว่า ภาพถ่ายชุดนี้เน้นไปที่เสื้อผ้าและการแต่งกายจัดจ้านของ Natalia ในบทบาทของอลิซ และตัวประกอบอื่นๆ ที่ช่วยส่งเสริมความสวยงามของชุดนั้น Annie ไม่ได้เจาะลึกลงไปถึงเนื้อหาหรือความรู้สึกนึกคิดตัวละคร แต่ทำเพียงเลือกหยิบยกฉากสำคัญ ที่เห็นเพียงภาพเดียวก็สามารถระลึกได้ว่านี่คือ อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ มานำเสนอผ่านแฟชั่น ที่เน้นเพียงความสวยงามเท่านั้น ไม่เกิดคำถาม หรือประเด็นอะไรที่คิดแปลกไปจากในหนังสือ หรือเรื่องราวที่ท้ายที่ชวนคิดต่อได้ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ตามหลักองค์ประกอบในการทำภาพประกอบแล้วจะพบว่า

- ช่างภาพและผู้ชมไม่จำเป็นต้องรู้เรื่องราวโดยละเอียด เพียงแค่จำเหตุการณ์สำคัญๆ ได้ก็เพียงพอ
- ภาพและข้อความกำกับ ช่วยขยายความให้เห็น โครงเรื่องได้คร่าวๆ
- ผู้ชมภาพ สามารถนึกย้อนไปถึงตัววรรณกรรมได้อย่างไม่ชัดเจนนัก เพราะสัญลักษณ์บางอย่าง เช่น ตัวใหญ่เกินขนาด ผาแฝด และ โต๊ะน้ำชา ยังปรากฏอยู่ให้เห็นปกติอยู่แล้ว



ภาพที่ 29 Alice in Waterland by Elena Kalis

ที่มา : Elenakalisphoto [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.elenakalisphoto.com/projects/alice-in-waterland/>

ช่างภาพได้นำ Elena Kalis ตีความวรรณกรรม Alice's adventures in wonderland และ Through the looking-glass and what Alice found there ทั้ง 2 เล่มออกมาเป็นภาพถ่ายได้น้ำ โดยมีแนวคิดว่าการที่อลิซเข้าไปผจญภัยในโลกผ่าน โพรงกระต่าย หรือคนละด้านของกระจก ล้วนนำไปสู่โลกใบใหม่ที่ไม่อิงความเป็นจริง จะใช้เพียงประสาทการรับรู้ปกตินั้นไม่ได้ บางครั้งก็ดูไร้น้ำหนัก เหมือนความฝัน และเหนือจริงเต็มไปด้วยจินตนาการ เหมือนกับโลกได้น้ำที่ขนานกับโลกปกติ แต่ภายในนั้นเต็มไปด้วยสิ่งเหลือเชื่อ โดยช่างภาพได้เลือกใช้อลิซที่ใส่ชุดเดียวกับในวรรณกรรมเป็นตัวหลัก และพบเจอสิ่งต่างๆ มากมายที่ล่องลอยอยู่ในโลกเหนือจริงนี้ตามฉากต่างๆ ในเนื้อเรื่อง แต่เปลี่ยนแดนมหัศจรรย์นั้นให้กลายเป็นโลกได้น้ำตามแนวทางของตนเอง ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ภาพถ่ายชุดนี้ ตามหลักการถ่ายภาพประกอบแล้ว จะเห็นว่า

- เรื่องราวทั้งหมดไม่ใช่สิ่งจำเป็น ภาพถ่ายชุดนี้หยิบยกเพียงเหตุการณ์หลักๆ ในเรื่อง มาลดย่อให้เป็นรูปแบบเชิง Minimal โดยใช้ของประกอบฉากเพียงเล็กน้อย

- เหตุการณ์สำคัญในเรื่องถูกยกมาใช้โดยตรงไปตรงมา โดยไม่ได้ปรับเปลี่ยนให้ผิดไปจากเดิม แต่เปลี่ยนเพียงบรรยากาศโดยรอบเท่านั้น เช่น กาดิมน้ำชา กับแมดแฮตเตอร์ ที่ตัดสิ่งรบกวนอื่นๆ ออกจนหมดและเหลือเพียงถ้วยชาและอลิซเท่านั้น โดยภาพยังสื่อถึงเรื่องราวดั้งเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ความพิเศษของภาพถ่ายชุดนี้ คือ การสร้างอารมณ์ใหม่ๆ ขึ้นสำหรับอลิซ ที่ทุกอย่างดูล่องลอย ไร้น้ำหนัก และอยู่ในความฝันเหมือนจินตนาการของเด็กๆ

### 2.9.2 เปลี่ยนแปลงเรื่องราว และใช้ภาพที่ระลึกถึงได้



ภาพที่ 30 Melissa bedtime stories by Eugenio Recuenco

ที่มา : Oknation [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=380176>

ภาพถ่ายชุดนี้ ใช้เป็นโฆษณาบริษัทรองเท้าสำหรับสตรี Melissa ที่นำการ์ตูนคลาสสิกมาตีความใหม่ และเปลี่ยนเส้นเรื่องไปในอีกทิศทางหนึ่ง โดยสร้างเรื่องให้เจ้าหญิงมีอำนาจเหนือกว่าบรรดาเจ้าชายและตัวละครอื่นๆ แทนที่จะต้องเป็นฝ่ายได้รับความสงสารและความช่วยเหลือเหมือนในเรื่องราวต้นฉบับ ทั้งเจ้าหญิงราพันเซลที่ใช้ผมมัดเจ้าชายที่ปีนขึ้นมาด้วยท่าทางยอมจำนน หนูน้อยหวมกแดง (ในวัยผู้ใหญ่ที่มีเสน่ห์ล้นเหลือ) ที่มีพี่หมาป่าสุดเท่พร้อมมอเตอร์ไซด์

ชอปเปอร์คู้ใจอาสาพาไปส่ง เจ้าหญิงซิลเดอเรลล่าที่ตั้งใจทิ้งรองเท้าไว้ให้เจ้าชายด้วยท่าทางมั่นใจสุดๆ และเจ้าหญิงสโนไวท์ที่นอนสบายโดยมีบรรดาคคนแคระเป็นข้ารับใช้อย่างซื่อสัตย์ ด้วยพลังของเพชรหญิงที่รุนแรงทำให้โฆษณาชุดนี้ประสบความสำเร็จในสื่อสารกับกลุ่มลูกค้าที่เป็นผู้หญิง แต่ถ้าวิเคราะห์ในแง่ภาพประกอบแล้วจะเห็นได้ว่า

- การที่จะเข้าถึงความหมายที่ภาพทั้ง 4 ต้องการจะสื่อ นั้น ต้องทราบเรื่องราวเกือบทั้งหมดของเรื่องนั้นๆ หรือระลึกถึงภาพจำของเรื่องได้ เช่น ซิลเดอเรลล่าริบวิงหนีหรือสโนไวท์ที่ทำงานอยู่
- ไม่จำเป็นต้องใช้เหตุการณ์ที่สำคัญที่สุดในเรื่อง และไม่ต้องมีข้อความอธิบายใดๆให้ยุ่งยาก เพราะภาพจำนั้นทำงานได้ดีในตัวของมันเองอยู่แล้ว
- ภาพชวนให้คิดขยายจินตนาการออกไปได้อีกมากกว่า ชีวิตแสนมั่นใจเหล่านี้มีดีมาจากอะไร ก่อนทุกอย่างจะสรุปลงที่การใช้ตัวผลิตภัณฑ์นั่นเอง



ภาพที่31 Disney Princesses Meet High Fashion For Harrods In London

ที่มา : Faj [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.faj.in.th/society/entry/1980>

ห้างสรรพสินค้าแฮร์รี่อดส์ ได้นำแรงบันดาลใจจากเจ้าหญิงคิสนีย์ ผสมกับนิทานกริมม์ ดั้งเดิมมาเป็นแรงบันดาลใจในการจัดทำชุดเจ้าหญิงในรูปแบบ โอกูตูร์ โดยออกแบบและตัดเย็บจาก แขนงคัตติ้งทำอังกฤษ เพื่อนำออกประมูลและนำเงินที่ได้ไปบริจาคการกุศลให้กับโรงพยาบาลเด็ก โดยภาพถ่ายชุดนี้ไม่ได้ใช้ชุดดั้งเดิมตามแบบที่คุ้นตาในการ์ตูนหรือตามที่ระบุไว้ในหนังสือ เพียง นำสี เอกลักษณ์ของชุด ลักษณะเด่นและภาพที่ใช้ระลึกถึงเรื่องนั้นๆ ได้ของตัวละครมาใช้เสีย มากกว่า จะสังเกตได้ว่าชุดของทุกคนจะดูเกินจริง มีราคา และราคาแพงกว่าปกติ ซึ่งเรื่องราวของเจ้าหญิงต่างๆ นั้น ไม่ได้ผิดแผกไปจากเดิมมากนัก แค่ดูหรูหราขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อตอบโจทย์ภาพถ่าย แฟชั่น ที่นำเสนอความสวยงามของชุดเป็นหลักตามที่ตั้งใจไว้ตั้งแต่แรก ซึ่งนอกจากทำหน้าที่นั้น แล้ว ยังมีความสวยงามตามหลักของภาพประกอบที่ดีด้วย คือ

- ไม่มีความจำเป็นที่ต้องรู้เรื่องราวทั้งหมด เพียงแค่เคยอ่าน เคยเห็นภาพ หรือระลึกนึก ออกถึงภาพจำของตัวละครนั้นๆ ได้ก็เพียงพอแล้วที่จะทำให้ภาพมีพลัง
- ใช้ภาพจำของเจ้าหญิงแต่ละคน มาปรับเปลี่ยนให้มีความเป็นแฟชั่น หรูหรา โดยใช้ ข้อความระบุเพียงเล็กน้อยว่าคนในรูปคือใคร
- สามารถทำให้เห็น โครงเรื่องเดิม ได้อยู่ แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับจุดนั้นมากเท่ากับการ ขับเน้นบรรยากาศและเสื้อผ้าให้เข้ากันมากกว่า

### 2.9.3 เพิ่มเติมเรื่องราวที่พลิกผัน



ภาพที่32 Fallen Princess by Dina Goldstein

ที่มา : Pinterest [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.pinterest.com/talentodesigns/dina-goldstein/>

ภาพถ่ายชุด Fallen Princess เกิดจากการตีความว่า หลังจากที่เรื่องราวในเทพนิยายหรือวรรณกรรมเหล่านั้นไม่ได้จบลงอย่างสวยงามเหมือนในการ์ตูนดิสนีย์ และในขณะที่เดียวกันก็ไม่ได้จบด้วยความโหดร้ายรุนแรงตามเทพนิยายกริมม์ฉบับดั้งเดิม แล้วบรรดาเจ้าหญิงผู้เลอโฉมทั้งหลายนั้น จะมีชะตาชีวิตเช่นไร ซึ่งช่างภาพก็ได้หักหลังเจ้าหญิงเหล่านั้นซะและไม่มีชิ้นดี ทั้งจัสมินที่ต้องไปออกรบที่ชายแดน เจ้าหญิงเงือกแอเรียลที่มาเป็นปลาในสวนสัตว์ หนูน้อยหมวกแดงที่เดินทางไปมาพร้อมขนมตลอดเวลา ก็เติบโตขึ้นด้วยร่างกายอ้วนลงพุง ราพันเซลที่สูญเสียผมที่เป็นสิ่งที่รักที่สุดจากโรกซ์ไฮ้เจ็บ โสโนไวท์ที่มีสามีไม่เอาไหน และซิลเดอเรลล่ามานั่งจิบห้ำาปรับทุกข์ในบาร์แทนที่จะได้ไปเดินรำกับเจ้าชายในปราสาท หากลองวิเคราะห์หาคตามหลักของภาพประกอบจะพบว่า

- การรู้เรื่องราวทั้งหมดมาก่อนแล้ว จะทำให้เกิดความประหลาดใจอย่างรุนแรง มากกว่ารู้เพียงแค่ภาพจำของเรื่องนั้นๆ ทั้งนี้รวมถึงตัวช่างภาพเองด้วย ที่ต้องรู้เรื่องราวทั้งหมดอย่างแจ่มชัด และคิดหาทางพลิกแพลงต่อไปได้
- เหตุการณ์ในภาพไม่ได้อิงกับเหตุการณ์ในเทพนิยายแบบปกติ มันจึงไม่ต้องการข้อความกำกับใดๆ เพราะภาพสามารถทำงานให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งในตัวเองอยู่แล้ว
- เราไม่สามารถนึกย้อนไปถึงเค้าโครงเรื่องเดิมได้ เพียงแค่ดูภาพ แต่สิ่งที่ภาพต้องการสื่อคือ การแปลความหมาย และสะท้อนเสียดสีชีวิตจริง ซึ่งทำได้จินน่าประทับใจ และยังมีการใช้บรรยากาศที่ดูแปลกพิลึกพิลั่นขัดกับความเป็นตัวละครอย่างชัดเจนมาใช้เสริมเรื่องราวให้ดูมีพลังเพิ่มขึ้นด้วย



ภาพที่33 Happily Never After by Giselle Natassia

ที่มา : Behance [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.behance.net/gallery/Happily-Never-After/1207733>

ภาพถ่ายชุด Happily Never After เป็นการตั้งชื่อล้อเลียนคำว่า Happy ever after ที่มักเป็นวลีลงท้ายนิทานแทบทุกเรื่องในความหมายทำนอง “และเจ้าชายเจ้าหญิงครองรักกันอย่างมีความสุขตลอดกาลนาน” แต่ช่างภาพได้ตีความเรื่องราวใหม่ โดยคอนจบของเจ้าหญิงแห่งคิสนีย์เหล่านี้ไม่ได้ลงเอยด้วยความสวยงามเหมือนต้นฉบับ แต่มุ่งเน้นไปที่วรรณกรรมฉบับเดิมของพี่น้องกริมม์ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาที่น่าจะเกิดขึ้นของเจ้าหญิงเหล่านี้ถ้าพวกมีชีวิตอยู่ในความเป็นจริง ได้แก่ เจ้าหญิงนิทราที่ตื่นจากการหลับใหลเป็นเวลานาน และส่งผลทำให้เกิดโรคนอนไม่หลับเรื้อรัง ซิลเดอเรลลาที่มีหนูเป็นเพื่อน ก็เป็นโรคติดคอเพราะความสกปรกของหนูเป็นพาหะ สโนไวท์ที่อยู่ร่วมกับคนแคระทั้ง 7 เป็นเวลานานทำให้เธอติดเอคส์ เบลล์ที่ถูกเจ้าชายอสูรข่วนเอาตามสัญชาตญาณสัตว์ป่า จัสมินที่หมั้นหมายกับจาฟาร์และเกิดปัญหาทำร้ายร่างกาย โดยถ้าวิเคราะห์ภาพถ่ายชุดนี้ตามหลักการถ่ายภาพประกอบแล้วจะพบว่า

- การรู้เรื่องราวทั้งหมด รวมถึงรายละเอียดเล็กน้อยได้ จะทำให้ภาพดูมีมิติและน่าตกใจ
- ช่างภาพเลือกหยิบความสัมพันธ์และผลกระทบที่ไม่น่าเกิดขึ้นของตัวละครมาใช้ในลักษณะเปิดเผย ซึ่งทำให้คนดูรู้สึกเหมือนกำลังมองความจริงที่โหดร้ายของเจ้าหญิงที่คุ้นตาเหล่านี้อยู่ โดยไม่ต้องใช้ข้อความอธิบายประกอบเพื่อความเข้าใจมากขึ้น
- ภาพสร้างความหมายใหม่ๆของเจ้าหญิงเหล่านี้ได้ โดยไม่ต้องอาศัยบรรยากาศช่วย



ภาพที่ 34 From Enchantment to Down by Thomas Czarnecki

ที่มา : Heliummagazine [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.heliummagazine.com/thomas-czarnecki-from-enchantment-to-down/>

Thomas Czarnecki มีแรงบันดาลใจส่วนใหญ่มาจากนิทานกริมม์ฉบับดั้งเดิมที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายผสมกับจินตนาการของตนเอง ตีความบรรดาเจ้าหญิงในนิทานให้ออกมาไม่สวยงามเหมือนที่คุ้นเคยกัน แต่กลับเป็นเชิงเย้ยหยัน เสียดสี และหัวเราะเยาะให้กับความผิดพลาดอันน่าสมเพชในชีวิตของเจ้าหญิงผู้เลอโฉมเหล่านี้ และยังใส่บรรยากาศที่สกปรก คูอันตราย และไม่น่าไว้วางใจเป็นฉากหลังของเหตุการณ์ในภาพด้วย ไม่ว่าจะเป็น อลิซที่ติดกับดักอยู่ในที่มีดเปลี่ยนเสียงข้างศพกระต่ายแสนรักที่นอนตายอยู่ข้างๆ หนูน้อยหมวกแดงที่ถูกหมาป่าฆ่าในสภาพที่เหมือนถูกข่มขืน เจ้าหญิงนิทราที่นอนเบาะขอรอคอยการจูมพิตในห้องเก่าๆ โทมมๆ แทนที่จะนอนอยู่บนเตียงและปราสาทหลังงาม หรือเบลล์ที่เหมือนถูกเจ้าชายขอสูรข่มขืนอย่างทารุณจนข้าวของในห้องล้มระเนระนาด และซิลเดอเรลล่าที่ทะเล่ทะเล่ววิ่งเร็วเกินไป จนทำให้รองเท้าแก้วหลุด และตกบันไดไปนอนแน่นิ่งอย่างหมดสภาพ โดยถ้าวิเคราะห์ตามหลักการถ่ายภาพประกอบแล้ว จะพบว่า

- เรื่องราวสวยงามที่คุ้นเคยจะเป็นแกนหลักของภาพถ่ายชุดนี้ ก่อนที่มันจะถูกหักทิ้งอย่างพังพินาศ สร้างความรู้สึกช็อคกับคนดูที่จะเรื่องราวได้อย่างมาก
- ภาพถ่ายชุดนี้ใช้การบรรยายประกอบเพียงเล็กน้อย เช่น 'too fast - Cinderella' แต่สามารถสร้างความรู้สึกขัดแย้งปนตลกร้ายและน่าสงสารไปในเวลาเดียวกัน
- นอกจากสร้างความตกใจแล้ว บรรยายภาพในภาพยังชวนให้คิดจินตนาการว่ามีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น ถึงทำให้เจ้าหญิงมีสภาพอยู่ในแบบนี้ได้

## 2.10 Eugenio Recuenco ช่างภาพที่นำมาศึกษาแนวทางการตีความ และเล่าเรื่องด้วยภาพถ่าย

### 2.10.1 ประวัติและการทำงาน



ภาพที่35 Eugenio Recuenco Self portrait

ที่มา : Cameraeyes [ออนไลน์].

สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://www.cameraeyes.net/index.php?option=com\\_smf&Itemid=27&topic=2389.0](http://www.cameraeyes.net/index.php?option=com_smf&Itemid=27&topic=2389.0)

Eugenio Recuenco ถือว่าเป็นหนึ่งในช่างภาพแฟชั่นและโฆษณา ชาวสเปน ที่มีผลงานโดดเด่น รักษาไว้ซึ่งเอกลักษณ์อันชัดเจนคนหนึ่งในวัยเด็ก การถ่ายภาพครั้งแรกของเขานั้นแสนจะล้มเหลว มันดูน่าเกลียดมากในสายตาเขา มีเพียงแม่ที่ชื่นชมผลงานชิ้นนี้ Eugenio ตั้งเป้าหมายกับตัวเองว่า จะไม่ยอมให้อะไรที่น่าเกลียดเกิดขึ้นในภาพถ่ายของเขาอีก หลังจากที่ยืนยันในด้าน

จิตรกรรมแล้ว จึงได้รับโอกาสเข้าไปทำงานในนิตยสารในประเทศ ถึงแม้บรรดาลูกค้าจะยังไม่เชื่อฝีมือนัก แต่เขาก็ได้รับเลือกให้ไปทำงานกับนิตยสารต่างประเทศมากมายทั้ง Madame Figaro, Wad, Spoon, Planet, Vanity Fair, Stern, Zink และ Vogue เพียงไม่กี่ปีหลังจากนั้น เขาถูกบังคับให้ส่งภาพถ่ายเข้าประกวด และผลที่ออกมาคือ การได้รับรางวัลทั้ง National Award และ Reward ABC ซึ่งมันก็เป็นข้อพิสูจน์ที่ชัดเจนว่า ในวันนี้ไม่ได้มีเพียงแม่คนเดียว ที่ชื่นชมภาพถ่ายของเขาอีกแล้ว

หลังจากสร้างชื่อในการประกวด Eugenio ได้แสดงนิทรรศการภาพถ่ายของตนเองอีกหลายต่อหลายครั้ง ก่อนที่ในปี 2005 ผลงานภาพถ่ายโฆษณา Playstation ของเขายังได้รับรางวัลชนะเลิศ Gold Lion ที่เมืองคานส์อีกด้วย และในปีต่อๆมาก็ยังได้รับรางวัลต่างๆอีกมากมาย มีการจัดนิทรรศการภาพถ่ายไปอีกหลายต่อหลายประเทศ และมีผลงานในด้านภาพยนตร์และมิวสิควีดีโอ ออกมาควบคู่กันไปด้วย

ในปัจจุบัน Eugenio Recuenco กวาดรางวัลมากมายทั้งในด้านภาพถ่ายและภาพยนตร์ นอกจากการทำงานเป็นช่างภาพและผู้กำกับแล้ว ยังมีผลงานล่าสุดในการออกแบบชุดและกำกับศิลป์ในละครโอเปร่าเรื่อง "The Huguenots" อีกด้วย

### 2.10.1 อารมณ์ของภาพ



ภาพที่36 Liebe ist für alle da by Eugenio Recuenco

ที่มา : Eugeniorecuenco [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.eugeniorecuenco.com/fichas/1092.html>

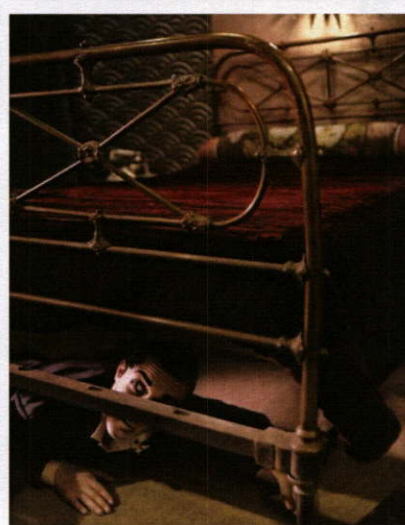
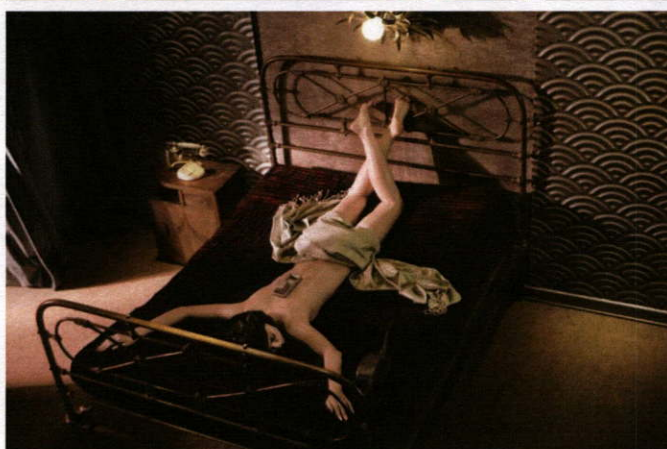
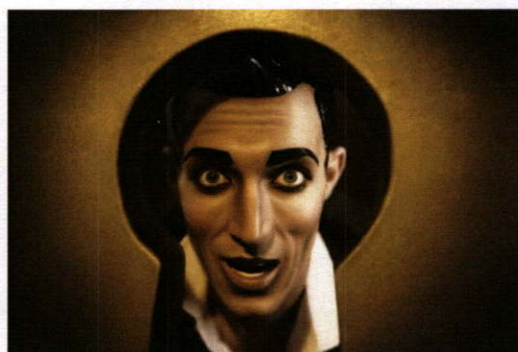
ผลงานของ Eugenio Recuenco มีลักษณะการเล่าเรื่องและมุมมองด้วยมุมมอง Point of view ที่คอยเฝ้ามองบรรยากาศที่มีหม่นตรงหน้า ลักษณะของแสงและองค์ประกอบมีคล้ายคลึงกับภาพเขียน มีกลิ่นอายความย้อนยุคในสไตล์ Pictorial แทรกอยู่เสมอ และยังแทรกไปด้วยความเหนือจริงแบบความคิดที่ผิดทาง ไม่เข้ากัน แต่เมื่อรวมกันทั้งหมดกลับลงตัวอย่างประหลาด โดยการโน้มน้ำหนักให้ผู้ชมภาพรู้สึกคล้อยตามความแปลกประหลาดนั้น ให้ดูกลมกลืนเสมือนเป็นความจริง

Eugenio Recuenco เป็นช่างภาพให้ความสำคัญกับทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในภาพถ่าย ทั้งเรื่องราว องค์ประกอบ สี และสัญลักษณ์ต่างๆ โดยได้เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “ทุกสิ่งทุกอย่างต้องรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน เรื่องราวที่น่าสนใจมากๆ อยู่ในภาพที่ไม่น่าตื่นเต้น ความประทับใจที่ได้เห็นภาพก็จะหายไปอย่างรวดเร็ว และภาพที่สวยงามมากๆ ที่กลวงเปล่าไม่มีเรื่องราว มันก็น่าเบื่อ” อีกทั้งความเหนือจริงที่ผิดธรรมชาติอย่างพิลึกพิลั่นนี้ยังเป็นสิ่งที่แสดงตัวตนของเขาอย่างชัดเจน Eugenio บอกไว้อย่างชัดเจนว่า “ทำไมภาพถึงต้องต้องการความจริงด้วย ผมเชื่อว่าภาพถ่ายคือการปลดปล่อย มันเป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดและไม่ต้องจริงก็ได้”

สิ่งที่สังเกตได้อีกอย่างหนึ่งจากผลงานของ Eugenio คือ การส่งอารมณ์ของความลึกกลับชวนหวาดวิตก และอบอวลด้วยบรรยากาศเหมือนหนังเขย่าขวัญ สืบสวนสอบสวนอยู่อย่างเห็นได้ชัด จนบางครั้งยังออกอาการเสียดสีสังคมอยู่นิดๆ ทั้งหมดนี้คงไม่ใช่เรื่องแปลกอะไร เพราะเขาได้แรงบันดาลใจมาจากผู้กำกับในดวงใจอย่าง Alfred Hitchcock เจ้าพ่อหนังเขย่าขวัญนั่นเอง

### 2.10.2 การตีความ





ภาพที่ 37 Night by Eugenio Recuenco, Bak Magazine

ที่มา : Iconolo.gy [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://iconolo.gy/archive/eugenio-recuenco/106>

สิ่งที่ Eugenio Recuenco โปรดปรานมากที่สุด นอกเหนือจากความมืดแล้ว คงหนีไม่พ้น องค์ประกอบที่แปลกประหลาด ให้นางแบบนายแบบอยู่ในสถานการณ์ที่พิลึกพิลั่น จนเกิดการตั้งคำถามตามมาว่าอะไรคืออะไร เหมือนกับการใช้สีน้อยสี หรือทำให้สีดูซีดลงจากความเป็นจริง ผนวกกับการเลือกใช้ของที่แปลก เช่น ทรงผมที่ดูใหญ่เกินตัว อุปกรณ์ประกอบฉากที่ดูหน้าตา

ประหลาด อยู่ผิดที่ผิดทาง ความเหนือจริงที่ดูลึกลับ และฉากหลังที่เหมือนจะไม่เข้ากันสักเท่าไร  
เมื่อซ้อนทับกับภาพที่เราคุ้นเคยกัน และการตีความให้สิ่งที่คุ้นเคยนี้เองแตกต่างออกไป เช่นผลงาน  
ภาพถ่ายแพชั่นชุด “Night” ที่เขาถ่ายให้กับนิตยสาร Bak โดยได้แรงบันดาลใจมาจากตุ๊กตาไจลาน  
ของชาวกรีก มาตีความเพิ่มเติม ถ้าตุ๊กตาดังนั้นมีชีวิตขึ้นมาในยามค่ำคืนแล้ว มันจะไปทำอะไรบ้าง  
ซึ่งเกิดเป็นชุดภาพที่ดูสวยงามและแปลกประหลาด ชวนตื่นตระหนกได้ในเวลาเดียวกัน

อย่างที่กล่าวมาแล้ว Eugenio Recuenco นั้นหลงใหลความมืดพอๆกับความเพี้ยนพิลึก โดย  
เขาให้เหตุผลไว้ว่า ความมืดสามารถเร้าความสนใจในความหมายที่มากกว่าแค่ “กลางคืน” แต่มัน  
เป็นสถานที่ที่เก็บซ่อนความบ้าคลั่งบางอย่างไว้ ไม่ให้ปรากฏออกมาทันทีได้การเห็นครั้งแรก แต่จะ  
ให้คนดูภาพค่อยๆระลึกและคิดตามไปว่า สิ่งใดกำลังเกิดขึ้นในความคลุมเครือนั้นกันแน่ เอกลักษณ์  
ทั้ง 2 นี้จะเห็นได้ในผลงานภาพถ่ายทั้งแพชั่นและ โฆษณาแทบทุกชิ้นของเขา



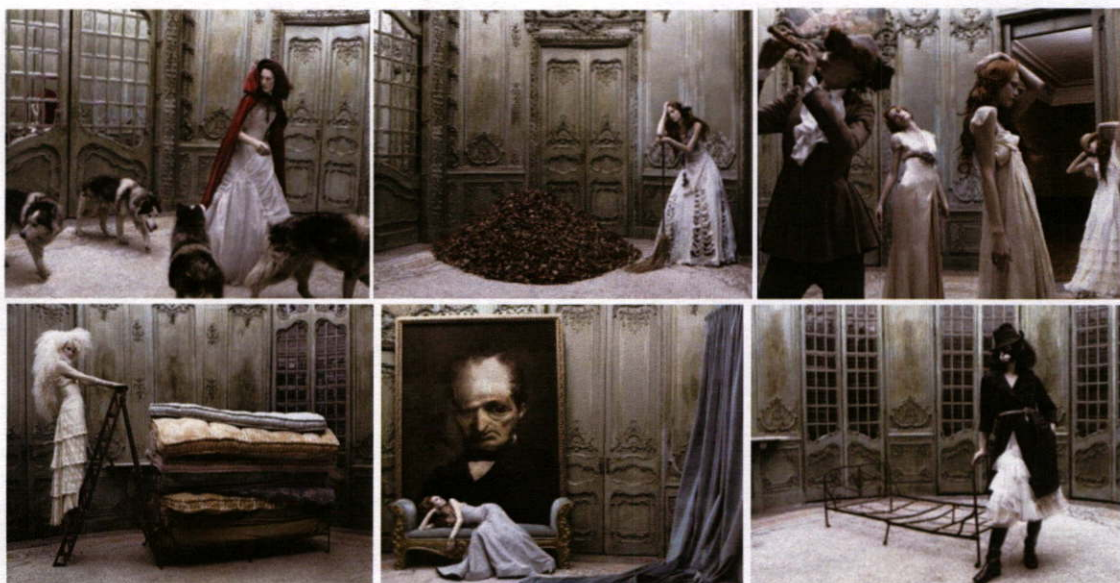
ภาพที่38 Violin series by Eugenio Recuenco

ที่มา : Lifetakeslemons [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://lifetakeslemons.wordpress.com/2011/08/31/eugenio-recuencos-c18-photographs/>

นอกจากนี้ Eugenio Recuenco ยังมีการสะท้อนภาพลักษณ์ วัฒนธรรม รวมถึงจิกกัดเสียดสีสังคม แทรกอยู่ในภาพถ่ายของเขาด้วย เช่นภาพถ่ายชุด Violin ที่พาไวโอลินซึ่งนอกจากจะบอกว่าเป็นดนตรีคือภาษาสากลแล้ว มันยังกลายร่างตัวเองให้เปรียบเสมือนรากเหง้าของชนกลุ่มนั้นๆ ที่ต่างยุคต่างสมัย ต่างวัฒนธรรมกันไปเรื่อยๆ โดยในภาพถ่ายชุดนี้ไวโอลินได้แปรสภาพและเดินทางไปทั่วโลก ทั้งการเป็นคันทูออวูซของชนเผ่าอินเดียนแดงที่ต้องต้องสู้อยู่รอดในสังคมใหม่ กลายเป็นต้นพีชที่ต้องลุ้นว่าจะโตหรือตาย ในชนเผ่าแอฟริกันแห่งแฉ่ง กลายเป็นสิ่งบรรเลงเพลงเสรีภาพของ 2 พรรคใหญ่ในอเมริกา เป็นการกดขี่และการรับใช้ในห้องนั่งเล่นของเจ้าหญิงอลิซาเบ็ธแห่งอังกฤษ เป็นตะเกียบของเกอิชา เป็นสมบัติล้ำค่าของโจรสลัดที่ถูกพันชนาการไว้ เป็นการต่อว่าต่อขานของผู้หญิงสวมถุงมือดำ ที่ค่าทอหญิงที่ใช้มือเปล่าสัมผัสไวโอลินในตะวันออกกลาง ไปจนถึงกลายเป็นสถานการณ์เหนือจริงเหมือนภาพเขียนของ Rene Magrid จะสังเกตเห็นว่าในทุกๆภาพที่ไวโอลินไปเกี่ยวข้องกับจะมีการสะท้อนหรือเสียดสีวัฒนธรรมบางอย่างเอาไว้ รวมถึงการคัดแปลงเล็กน้อยทั้งไวโอลินคันทู ต้นไม้ไม้ไผ่ตาย และตะเกียบ ทำให้ดูผิดที่ผิดทางแต่ก็ความลงตัวอยู่ในนั้นด้วย

### 2.10.3 การวิเคราะห์การตีความภาพถ่ายชุด Fairy Tale



ภาพที่ 39 Fairy tales series 1 by Eugenio Recuenco, Vogue

ที่มา : Fairytalenewsblog [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://fairytalenewsblog.blogspot.com/2009/07/eugenio-recuencos-fashionable-fairy.html>

Eugenio Recuenco ได้ถ่ายภาพชุดนี้เพื่อลงนิตยสาร Vogue โดยแบ่งเป็น 2 ชุดใหญ่ๆ ด้วยกัน ซึ่งสิ่งที่มีความน่าสนใจ คือ เราแทบจะไม่รู้สึก หรือนึกเปรียบเทียบกับฉบับที่เป็นการ์ตูน ดิสนีย์เลย ในขณะที่โดยส่วนใหญ่ภาพถ่ายของเจ้าหญิงเจ้าชายเหล่านี้ มักชวนให้นึกย้อนไปถึง การ์ตูนเสมอ ซึ่งนั่นเป็นเพราะว่า Eugenio Recuenco เลือกที่จะหยิบยกวรรณกรรมมาใช้เป็นแรงบันดาลใจหลัก ทั้งในฉบับของสองพี่น้องกริมม์ รวมไปถึงฮันท์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน (ผู้แต่งลูกเป็ดขี้เหร่) มากกว่าจะไปดึงเอกลักษณ์จากการ์ตูนที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วมาใช้ ซึ่งชี้ชวนให้คิดจินตนาการไปได้อีกมากมาย โดยที่ไม่มีกรอบของการ์ตูนดิสนีย์ล้อมไว้ ในภาพจึงแฝงไปด้วยความหดหู๋ ทรุคโทรมอย่างแปลกๆ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ภาพถ่ายที่ใช้เป็นกรณีศึกษาชุดนี้ตามหลักองค์ประกอบของการทำภาพประกอบแล้วจะพบว่า

- ภาพถ่ายชุดนี้ไม่ได้อิงเรื่องราวตามในวรรณกรรมฉบับดั้งเดิม แต่เลือกใช้การตีความให้อยู่ในรูปแบบของภาพถ่ายแฟชั่น ตัดรายละเอียดของเรื่องราวที่ไม่จำเป็นทิ้งไป คงเหลือไว้แต่เอกลักษณ์ของตัวละครที่เป็นภาพจำเท่านั้น เช่น หน้าที่เป็นแมวของ Puss in Boots หรือเตียงนอนที่ซ้อนกันหลายๆ ชั้นของ The Princess and the pea
- สิ่งที่ช่างภาพให้ความสนใจมากเป็นพิเศษ คือ ตัวละครที่มีพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ชัดเจนของวรรณกรรมแต่ละเรื่อง และหยิบยกความสิ่งเหล่านั้นมาบิดเปลี่ยนให้ผิดแผกไปจากเดิม โดยไม่ต้องอาศัยตัวหนังสือมาช่วยบรรยายแต่อย่างใด
- นอกจากจะเน้นจุดเด่นไปที่เสื้อผ้าแล้ว ความคิดปกติในภาพก็มีความน่าสนใจ ทั้งหญิงสาวที่รุ่มคล้อยตามคนเป่าปี่ใน The Pied Piper แทนที่จะเป็นเด็กตามเนื้อเรื่องเดิม หรือเจ้าชายอสูรใน Beauty and the Beast เป็นรูปคนหน้าตาบิดเบี้ยวแทนที่จะเป็นสัตว์ป่า

ซึ่งทั้งหมดนี้ จะนำไปสู่ความแตกต่างที่ค่อนข้างชัดเจน และมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันในภาพชุดที่ 2 กล่าวคือ





ภาพที่ 40 Fairy tales series 2 by Eugenio Recuenco, Vogue

ที่มา : Fairytalenewsblog [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://fairytalenewsblog.blogspot.com/2009/07/eugenio-recuencos-fashionable-fairy.html>

จากที่กล่าวมาแล้วถึงองค์ประกอบต่างๆ ในภาพชุดแรก โดยส่งผลต่อภาพชุดถัดมา ที่ยังคงชี้ชวนให้เกิดจินตนาการ และเต็มไปด้วยความแปลกเช่นเดิม แต่ในครั้งนี้นี้มีความมืดมน และเต็มไปด้วยบรรยากาศไม่น่าไว้วางใจมากมาย ซึ่งถ้าวิเคราะห์ตามหลักการถ่ายภาพประกอบแล้วจะเห็นว่า

- มีการทำให้ภาพจำที่สละสลวยกลายเป็นความมืด อารมณ์ของภาพเปลี่ยนไป ซึ่งส่งผลต่อเรื่องราวดั้งเดิมในความรู้สึกของผู้ดูภาพด้วย ทั้งที่ในปกติแล้ว ตัวละครเหล่านี้ที่สะท้อนภาพลักษณ์ที่ลึกลับ และหม่นหมองขนาดนี้ได้ คือ ตัวละครตามแบบฉบับวรรณกรรมดั้งเดิมที่ยังไม่ผ่านการตัดทอนให้เหมาะสมกับเด็กเท่านั้น
- ภาพยังคงสื่อความหมายได้ดีในตัวเอง โดยไม่ต้องการตัวหนังสือมาประกอบ แต่ชวนคิดต่อยอดได้อีกมากมายหลากหลายทิศทาง
- จุดเด่นที่สุดของภาพชุดที่ 2 คือ การตีความความมืดมิดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พิถีพิถันเพื่อสร้างความหมายใหม่ๆ เช่น การที่เจ้าหญิงนิทรานอนหลับมานานจนแก่หง่าเหี่ยวใกล้ตายคาเตียง เจ้าชายอสูรที่หน้าเหมือนสัตว์ป่าแต่กลับดูดีกว่าคนปกติซะอีก ไปจนถึงสโนไวท์ที่หลับใหลกลางป่ามืดตะมึน และแทนที่จะเป็นเจ้าชายขี่ม้ารูปงามมาพบ กลับเป็นผู้ชายแต่งตัวปอนๆ ขับรดเก่าๆ มาเจอเข้าพอดี

## 2.10.4 การถ่ายทำ และลักษณะของภาพ



ภาพที่ 41 Twill-bella by Eugenio Recuenco

ที่มา : Fairytalenewsblog [ออนไลน์].

สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <https://fashionbeyondfashion.wordpress.com/2011/08/09/a-necessary-magazine-twill-the-intellectual-fashion-magazine/>

Eugenio Recuenco ใช้บรรยากาศของความมืดคลุมเครือเพื่อดึงความสนใจและเร้าอารมณ์คนดู ผลงาน 90% ของเขาจึงออกมาในโทน Low-key โดยมีโทนสีหลักๆอยู่ที่สีดำ เทาและน้ำตาล (ภาพบางชุดอาจมีสีน้ำเงินเข้ม และม่วงเป็นจุดเด่นอยู่บ้าง แต่น้อยเมื่อเทียบกับผลงานทั้งหมด) และมีการดึงสีให้ชัดลงกว่าปกติ เพื่อสร้างอารมณ์หม่นๆและโบราณนิดๆ ควบคู่ไปกับการให้แสงนุ่มๆที่มีทิศทางชัดเจน โดยจะสังเกตได้ว่าแสงเงาที่เกิดขึ้นนั้นชัดเจนในเกือบทุกภาพ สร้างให้เกิด Contrast ที่ชัดเจนแต่ไม่จัดจนเกินไปนัก คล้ายกับการใช้ไฟต่อเนื่องในการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งสร้างบรรยากาศลึกลับได้อย่างมีพลัง ซึ่งใช้ทั้งหมดนี้สร้างจุดเด่นของภาพโดยการเน้นให้เกิดแสงสว่างขึ้นในความมืด

นอกจากนี้ Eugenio มักจะถ่ายนอกสตูดิโอเกือบทั้งหมด โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นสถานที่เก่า รกรุงรัง และไม่สมบูรณ์ อีกทั้งยังมีของประกอบฉากที่ดูแปลกประหลาดจนบางครั้งก็เห็นจริงอยู่ด้วยในภาพเสมอ ทั้งนี้เพื่อให้ส่งเสริมความเป็นจินตนาการของภาพถ่ายที่ตอบสนองความต้องการของเขานั่นเอง

## 2.11 Maleonn ช่างภาพที่นำมาศึกษาสไตล์ องค์ประกอบ และการสร้างบรรยากาศในภาพ

### 2.11.1 ประวัติและการทำงาน



ภาพที่ 42 Maleonn Self portrait

ที่มา : Blog.blendimages [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://blog.blendimages.com/2012/11/26/the-warped-photography-of-chinas-maleonn/>

หม่าเหลียน คือ ช่างภาพและศิลปินชาวจีน ที่มีผลงานอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เขาเกิดเมื่อปี 1972 ในเมืองเซียงไฮ้ และเติบโตมาในครอบครัวศิลปิน ด้วยการหล่อหลอมจากพ่อแม่ ทำให้ตัดสินใจเรียนต่อทางด้านศิลปะเป็นเวลากว่า 10 ปี หลังสำเร็จการศึกษาในระยะแรก ได้มีโอกาสทำงานเป็นผู้กำกับโฆษณา และผู้กำกับศิลป์ ก่อนจะหันเหมาสนใจในด้านการถ่ายภาพอย่างจริงจัง ในปี 2004 เพราะค้นพบว่า มนเป็นสื่อที่ใช้แสดงออกถึงตัวตนและความคิดของเขาได้ดีที่สุด

หม่าเหลียนเป็นที่รู้จักในวงกว้าง เมื่อเขาแสดงนิทรรศการภาพถ่ายเดี่ยวเป็นครั้งแรกในเซียงไฮ้ ก่อนที่ในปี 2006 จะได้รับการติดต่อให้ไปแสดงที่เมืองโทรอนโต ซึ่งเมืองใหญ่ที่สุดในประเทศแคนาดา และผลงานก็ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากชาวต่างประเทศเสียด้วย จึงนับเป็นจุดเริ่มต้นให้ทั่วทั้งโลก ได้ทำความรู้จักกับศิลปินเชื้อสายจีนที่มีผลงานโดดเด่นคนนี้ และผลงานเหล่านั้นและชิ้นต่อๆมา ก็ได้เดินทางไปจัดแสดงทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นเดนมาร์ก สวิตเซอร์แลนด์ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย อังกฤษ รวมถึงประเทศไทยด้วยเช่นกัน

ผลงานของหม่าเหลียนมีเอกลักษณ์สำคัญอยู่ที่ความเหนือจริง แฟนตาซี หลุดโลก บางครั้งดูกดดัน อึดอัดหายใจไม่ออก แต่บางครั้งก็ดูขบขัน ขวนหัวเราะไปกับความบ้าๆบอๆของคนในรูปแบบแรงบันดาลใจสำคัญซึ่งมาสู่ผลงานของหม่าเหลียน คือ นิยายส่วนตัวที่ชอบเก็บสะสมรูปถ่ายเก่าๆ รวมถึงของเก่ารูปแบบต่างๆด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกปกคลุมไปด้วยบรรยากาศย้อนยุค โหยหาอดีตติดอยู่ในความทรงจำบางอย่าง และสามารถชี้ชวนให้คนดูภาพ ได้ฟังชาน ระลึกรณีจินตนาการตามไปด้วยได้อย่างไม่รู้ตัว

## 2.11.2 สไลด์ภาพและองค์ประกอบ



ภาพที่ 43 Unforgivable Children by Maleonn

ที่มา : Craigsottgallery [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://craigsottgallery.com/?sec=3&exhibit\\_id=5](http://craigsottgallery.com/?sec=3&exhibit_id=5)

เอกลักษณ์สำคัญเฉพาะตัวที่จะปรากฏในผลงานภาพถ่ายของหม่าเหลียน คือ การทำให้คนดูภาพต้องหันพินิจพิจารณาภาพอย่างช้าๆ ด้วยความรู้สึกสงสัย คลางแคลงใจ มึนงงและสับสนหาเหตุผลอะไรไม่ได้ ว่าตกลงแล้วคนในภาพ กำลังรู้สึกยังไง หรือกำลังจะบอกอะไรกับเราหรือเปล่า แต่ในขณะที่เดียวกันนั้น ภาพก็ส่งความรู้สึกกดดัน อึดอัด ขาดอากาศหายใจ ออกมาอยู่เบาๆ ด้วยความรู้สึกกลืนไม่เข้าคายไม่ออกนี้เกิดขึ้นเพราะการปิดบังซ่อนเร้นบางอย่างที่หม่าเหลียนจงใจให้เกิดขึ้นในภาพ ซึ่งบางครั้งมันก็นำไปสู่การตั้งคำถาม บางครั้งก็นำไปความขบขัน เพราะการประชดประชันและเหน็บแนมแบบเจ็บๆ รวมถึงการใช้สีที่เพี้ยนจากความเป็นจริง และทิ้งพื้นที่ว่างในภาพให้เป็นพื้นที่สำหรับคนดูได้พุ่งชนต่อไปได้อีกไม่รู้จบ ดังที่เราจะเห็นได้จากภาพชุด Unforgivable Children ที่หม่าเหลียนนำเด็กชายแต่งตัวเรียบๆ แต่ใส่หน้ากากที่เหมือนจะยิ้มก็ไม่ใช่จะร้องไห้ก็ไม่เชิง ไปอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดูไม่น่าไว้วางใจต่างๆ และแสดงอาการหวาดระแวง ร้อนรน ไปจนถึงสงบนิ่งอย่างมีเลศนัย ภาพทั้งภาพถูกย้อมด้วยโทนสีที่ผิดจากความจริง ดันไม่อาจกลายเป็นสีน้ำเงิน ในขณะที่ท้องฟ้ากลับเป็นสีเขียว โดยรวมแล้วภาพทั้งหมดอาจดูหนักไปทางเจ็บขจรึมไร้อารมณ์แต่ความประหลาดมึนงงทั้งหมด กลับส่งผลให้ภาพชุดนี้ส่งแรงกดดันบางอย่างออกมา และชวนให้ตั้งคำถามว่าคนเหล่านั้นไปทำอะไรไว้ และแอบซ่อนสิ่งใดไว้ใต้หน้ากากอีกทีเปล่า



ภาพที่44 Mobile studio by Maleonn

ที่มา : Dailymail [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2301999/Watch-birdie-Inside-magical-album-Chinese-artist-spent-year-road-colourful-mobile-photographic-studio-props.html>

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ยังมีงานอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นลักษณะเด่นของหม่าเหลียนเช่นกัน คือ ความเหนือจริง เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการ จนบางครั้งก็จะเหมือนล้นทะลักออกมาจนรูปได้ เราจะเห็นได้ว่าหม่าเหลียน โปรดปรานการหยิบสิ่งหนึ่งมาผสมกับอีกสิ่งหนึ่ง ทั้งๆที่สองสิ่งนั้นอาจดูขัดกัน โดยสิ้นเชิง แต่เขาก็จับมันมารวมกันได้ อย่างพอเหมาะพอดี สร้างความรู้สึกประหลาดใจ พิลึกพิลั่น ไปจนถึงตกขบขันชวนอมยิ้มอยู่ไม่น้อย องค์ประกอบและการจัดวางภาพที่ดูเหมือนจะรกรุงรัง แต่ทุกอย่างกลับดูวางอย่างพอเหมาะ และชักชวนให้คนดูค่อยๆ ไล่สายตาค้นหาไปว่ามีสิ่งใดอยู่ในภาพบ้าง และยังมีกลิ่นอายของการ โหยหาอดีต ทั้งภาพที่สร้างความรู้สึกเก่าๆ ดูสีดง และน้ำตาล ภาพที่เป็นตัวแทนของความเพ้อฝันแบบเด็กๆ ทำทาง Over acting และของเล่นของใช้ที่ ย้อนยุคย้อนวัยอย่างเห็น ได้ชัด ทำทางที่เล่นที่จริงเหล่านี้ ปรากฏให้เห็นในหลายผลงานของเขา บ้างก็แทรกอยู่เล็กน้อย บ้างก็เปิดเผยชัดเจน เช่น ภาพถ่ายชุด Mobile studio ที่หม่าเหลียนจัดทำ สตูดิโอเคลื่อนที่ของตัวเอง แล้วเดินทางไปทั่วประเทศจีน เพื่อจัดฉากถ่ายรูปผู้คนในแนวคิดที่จะสร้าง

โรงหนังย้อนยุค แล้วนำคนมาใส่ชุดถ่ายภาพล้อเลียนหนังเรื่องต่างๆ ในบรรยากาศแฟนตาซี ผิดที่ ผิดทาง ตั้งแต่เรื่องใกล้ตัวอย่างชีวิตแต่งงาน ทหารจีน นักบวชอ้วนผู้เร่ร่อน ไล่ไปจนถึงเรื่องที่ไกลตัว ออกไปอีกหน่อย อย่างหนูน้อยหมวกแดง หรือแม้แต่กับตันอเมริกา นักรบไวคิง นักดนตรีเม็กซิโก โกมาริโอ้ และฮองเต้ ที่มารวมกันอยู่ในรูปเดียวกันได้แบบไม่มีปี่มีขลุ่ย

## 2.12 การตีความวรรณกรรม ตามแบบฉบับของ Tim Burton

Tim Burton คือ ผู้กำกับภาพยนตร์ ที่มีสไตล์โดดเด่นในเรื่องการนำเสนอความผิดปกติ ผิดหม่นพิลึกพิลั่น เห็นความสวยงามในความน่ากลัว และการมองสิ่งต่างๆ ในมุมกลับ ต่างจาก ขนบหนังทั่วไป ซึ่งตามปกติแล้วผลงานของเบอร์ตันมักจะมีจุดเริ่มต้นมาจากแรงบันดาลใจ รอบๆ ตัวเขาเอง เช่น *The Nightmare before Christmas* มีต้นกำเนิดจากการที่เบอร์ตันเดินผ่าน ร้านค้า ที่สินค้าวันฮัลโลวีนในร้านถูกแทนที่ด้วยสินค้าวันคริสต์มาส ทำให้เกิดน้อยใจแทนฤดูผี วันฮัลโลวีนขึ้นมาซะเฉยๆ หนังสืบางเรื่องมีต้นกำเนิดมาจากตัวตนของเบอร์ตันเอง เช่น *Edward Scissorhand* ที่เกิดจากความรู้สึกแปลกแยกในวัยรุ่น และในบางเรื่องมีต้นกำเนิดมาจากวรรณกรรม คือ *Alice in Wonderland* ซึ่งเบอร์ตัน ได้ตีความวรรณกรรมคลาสสิกนี้ออกมาในรูปแบบของตัวเอง ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

### 2.12.1 การรวมหนังสือ 2 เล่มเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 45 หน้าปกหนังสือของ Series Alice ทั้ง 2 เล่ม

ที่มา : Wikipedia [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's>

[\\_Adventures\\_in\\_Wonderland](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's_Adventures_in_Wonderland)



ภาพที่ 46 Alice in wonderland

ที่มา : Doozero [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.doozero>

[.com/2014/01/alice-in-wonderland.html](http://www.doozero.com/2014/01/alice-in-wonderland.html)

เบอร์ตันไม่ได้ใช้หนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งมาทำเป็นหนัง แต่เลือกที่จะสรุปรวมคำว่า “ดินแดนมหัศจรรย์” จากวรรณกรรมทั้ง 2 เล่มที่เป็นภาคต่อกัน โดยมีหนังสือภาคแรก คือ Alice’s adventures in wonderland เป็นแกนหลัก แล้วดึงจุดเด่นของตัวละครที่คล้ายกันจากภาคต่อคือ Through the looking-glass and what Alice found there มารวมกัน ส่วนตัวละครที่ต่างกันแต่มีความน่าสนใจและน่าเรื่องราวทั้งสองภาคร้อยเข้าด้วยกัน แล้วหาจุดเชื่อมโยง ความเหมือนความต่าง และสร้างเป็นผลงานใหม่ในชื่อใหม่สั้นๆว่า Alice in wonderland โดยทำการปรับเปลี่ยนความแปลกประหลาดและไม่มีเหตุผลในหนังสือ ให้มีความมืดหม่นมากขึ้นตามแบบฉบับของเขาเอง และสร้างสรรค์เหตุการณ์ที่ไม่มีในหนังสือขึ้นมาเพิ่มเติมด้วย

### 2.12.2 ราชนินแดง



ภาพที่47 ราชนินแดงตามแบบต้นฉบับ

ที่มา : Alicehistory227 [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://alicehistory227.weebly](http://alicehistory227.weebly.com/literature.html)

.com/literature.html

ภาพที่48 ราชนินแดงในภาพยนตร์

ที่มา : Alicehistory227 [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://beautiful-channel](http://beautiful-channel.blogspot.com/2012/05/red-queen-alice-in-wonderland-look.html)

.blogspot.com/2012/05/red-queen-alice-in-wonderland-look.html

ตัวละครราชนินแดงในหนัง มีต้นกำเนิดมาจาก การนำราชนินโพแดงจากหนังสือภาคแรก และราชนินหมากrukแดงจากหนังสือภาคต่อ มายารวมกันจนกลายเป็นราชินีแดงหัวโตที่เราเห็นกัน แต่ถึงกระนั้นเบอร์ตันยังได้เพิ่มความร้ายกาจ นิสัยโหดเหี้ยมอำมหิต และแสดงออกว่าเป็นศัตรูกับบอลิซอย่างชัดเจน ทั้งที่ในหนังสือราชินีทั้งสองอาจมีนิสัยที่ไม่พึงประสงค์อยู่บ้าง แต่ก็ไม่ได้เป็นตัวร้ายสุดขีดถึงขนาดนั้น

### 2.12.3 บทบาทของปีศาจ Jabberwocky



ภาพที่ 49 Jabberwocky ตามแบบต้นฉบับ

ที่มา : Poetryfoundation [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.poetryfoundation.org/poem/171647>

ภาพที่ 50 Jabberwocky ในภาพยนตร์

ที่มา : Borg-princess.livejournal [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://borg-princess.livejournal.com/97238.html?thread>

<http://borg-princess.livejournal.com/97238.html?thread>

=1883094

ในความเป็นจริงแล้ว ปีศาจ Jabberwocky ปรากฏตัวในหนังสือ ไว้เพียงในรูปแบบของบทกลอนที่เล่าถึงตำนานความชั่วร้ายของมันเท่านั้น ไม่ได้มีส่วนต่อเหตุการณ์ในเรื่องแม้แต่น้อย แต่ในฉบับหนัง เบอร์ดันเลือกที่จะนำปีศาจตัวนี้มาต่อยอด ให้เป็นศัตรูที่ร้ายกาจที่สุดที่อลิซต้องเอาชนะให้ได้ในศึกครั้งสุดท้าย การตีความแบบนี้จะเห็นได้ว่า เบอร์ดันให้ความสำคัญกับพลังแห่งความชั่วร้าย และตัวละครที่เป็นตัวแทนของด้านมืดในเรื่องมากเพียงใด ซึ่งลักษณะนี้จะปรากฏในหนังของเขาแทบทุกเรื่อง

### 2.12.4 อายุของอลิซ



ภาพที่ 51 อลิซตามแบบต้นฉบับ

ที่มา : Wikipedia [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก [http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's\\_Adventures\\_in\\_Wonderland](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's_Adventures_in_Wonderland)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's\\_Adventures\\_in\\_Wonderland](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's_Adventures_in_Wonderland)



ภาพที่52 อลิซในภาพยนตร์

ที่มา : Moviecitynews [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://moviecitynews.com/2009/10/new-trailer-alice-in-wonderland/>

ในขณะที่อลิซในหนังสือต้นฉบับมีอายุเพียง 7 ปีครึ่งเท่านั้น แต่ด้วยมุมมองความชอบในตัวเบอร์ตันจึงเลือกให้อลิซของเขาเป็นวัยกึ่งเด็กกึ่งผู้ใหญ่ เป็นวัยค้นหาตัวเอง ซึ่งทำให้สามารถนำเสนอมิติทางความคิดได้หลากหลายกว่า และอลิซยังมองโลกด้วยสายตาที่ไม่เห็นด้วยนักกับประเพณีที่ถูกยึดเหนี่ยวให้อย่างไม่เต็มใจ และอีกเหตุผลหนึ่งที่อลิซต้องเติบโตขึ้น ก็เพราะเธอต้องรับมือกับความชั่วช้าและบรรยากาศคำมีดในหนังสือใต้เบอร์ตันได้อย่างสมน้ำสมเนื้อ

#### 2.12.5 บรรยากาศแฟนตาซีมืดหม่นของ Wonderland



ภาพที่53 Mad hatter ตามแบบต้นฉบับ

ที่มา : Thecarlotasteaparty [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://thecarlotasteaparty.blogspot.com/>

ภาพที่54 Mad hatter ในภาพยนตร์

ที่มา : Dvdizzy [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://www.dvdizzy.com/aliceinwonderland-2010.html>

Wonderland หรือ Underworld ในวรรณกรรมนั้นมีความเป็นเด็ก และสดใสกว่าในฉบับหนังมาก Wonderland ในหนังนั้นเต็มไปด้วยหมอกควันที่ปิดบังทุกอย่างให้ดูคลุมเครือ ความมืด แสงไฟสลัว และบรรยากาศไม่น่าไว้วางใจต่าง ๆ นานา ซึ่งความแตกต่างกันสุดขั้วนี้เกิดจากการที่เบอร์ตันตีความโลกแห่งนี้ใหม่ โดยสามารถแสดงเอกลักษณ์ของตัวผู้

กำกับไว้ได้ และใช้บรรยากาศนี้ช่วยขับเน้นความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นในเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งคู่แปลกประหลาดและสยองขวัญน่าขนลุกอยู่เล็กน้อยปะปนกันไป ซึ่งการเปลี่ยนแปลงแบบนี้ ไม่ได้ทำให้เส้นเรื่องหลักนั้นเกิดความเสียหาย เพียงแต่เปลี่ยนความรู้สึกของหนังโดยรวมไปเท่านั้นเอง เช่น บรรยากาศงานเลี้ยงน้ำชาของ Mad Hatter ที่บรรยายไว้ในต้นฉบับจะมีไส่ แก่นขน และสนุกสนานมากกว่า ในขณะที่ในรูปแบบภาพยนตร์ บรรยากาศจะถูกปกคลุมด้วยความน่ากลัว แสงสลัว และอยู่ไม่สุขคุ่มคิ่คุ่มร้าย

#### 2.12.6 ความเพี้ยนของตัวละคร



ภาพที่ 55 Alice in Wonderland Characters

ที่มา : Prefierolosimprobables [ออนไลน์].

สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://prefierolosimprobables.blogspot.com/>

นอกจากความมืดหม่นแล้ว สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ในเรื่องราวของเบอร์ตัน คือ ความพิลึกพิลั่นของตัวละครที่มากเกินไป (และมากกว่าในวรรณกรรมแบบสุดๆ) ซึ่งใน Alice in wonderland นี้ ตัวละครในฉบับหนังสือจะมีคาเร็คเตอร์ชัดเจน เช่น ราชนีขาวที่สวยงาม เรียบร้อย เป็นคนดีที่สุดในเรื่อง หรือราชนีแดงที่ดูชั่วร้ายตลอดเวลา แต่ในหนังนั้น ตัวละครเหล่านี้ ทุกตัวกลับดูพิลึกพิลั่น จนแทบหาความปกติไม่เจอ เช่น ราชนีแดงที่มีหัวขนาดใหญ่ ผิดปกติจนต้องเดินเตาะแตะเหมือนเด็ก แมวที่ยิ้มหวาน โข่วเข็ญจนปากฉีกเกือบถึงหู Mad Hatter ที่มีผมฟูสีส้ม ดาสิ่เหลือง ผิดมนุษย์ และคูกุ่มคิ่คุ่มร้าย ไม่อยู่กับร่องกับรอยเท่าไรนัก อย่าไปคาดหวังเรื่องการช่วยเหลืออลิซจากเขาเลย และราชนีขาว ที่เป็นคนที่น่าจะปกติที่สุดในเรื่อง ก็ยังมีอาการบ้าๆบอๆ ไม่แพ้คนอื่นเหมือนกัน แต่ถึงกระนั้น เช่นเดียวกับบรรยากาศมืดหม่น ความเพี้ยนนี้ไม่ได้ทำให้เรื่องราวเสียหาย เพียงแต่มันเป็นสีสันที่ช่วยให้ตัวละครทุกตัวมีเอกลักษณ์และน่าหลงใหลมากขึ้น

กล่าวโดยสรุปแล้ว จากตัวอย่างข้างต้นจะแสดงให้เห็นว่า Tim Burton มีรูปแบบการตีความวรรณกรรมที่น่าสนใจ ทั้งการนำเสนอเรื่องเล็กๆ ในแบบของผู้ใหญ่ ความมืดดำของบรรยากาศที่สะท้อนด้านมืดของจิตใจมนุษย์ และความผิดปกติที่ไม่ต้องอิงเหตุผลอะไรมากมายนัก ทั้งหมดนี้เพื่อสร้างความแตกต่างและความสวยงามของด้านมืดได้อย่างลงตัว

นอกจากนี้ Tim Burton ยังให้ความสำคัญกับตัวละครที่ถูกสังคมตราหน้าว่าเป็นตัวร้ายและแปลกแยก ให้ขึ้นมาเป็นตัวละครหลัก และชี้นำทิศทางของเรื่องราวไปตามทัศนคติและบุคลิกของตัวละครนั้น ไม่เหมือนกับการตีความวรรณกรรมโดยคนอื่นๆทั่วไป ที่มักยกให้ตัวละครหลักเป็นคนดี มีศีลธรรม ทุกคนรัก และโดนเอิร์ดเอาเปรียบจากตัวร้ายที่แปลกแยกจากสังคม

## บทที่ 3

### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 3.1 วิธีการทำงาน

- 3.1.1 ศึกษารูปแบบ เอกลักษณ์ และวิธีการเล่าเรื่องของนิทานอีสป
- 3.1.2 ศึกษาตอนจบของนิทานในรูปแบบใหม่ที่พลิกผันจากต้นฉบับ
- 3.1.3 ร่างภาพ และสรุปความคิดรวบยอด ถึงสิ่งที่ต้องใช้ในการถ่ายทำทั้งหมด
- 3.1.4 หาสถานที่ถ่ายทำ เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากให้ครบ
- 3.1.5 คัดเลือกนางแบบและนายแบบ ตามบุคลิกและรูปร่างของตัวละครในนิทาน
- 3.1.6 เขียนแบบแปลนการจัดแสง และทดสอบการจัดแสงในแบบเดียวกับการถ่ายจริง
- 3.1.7 ถ่ายจริงในสถานที่จริง โดยให้แบบใส่หน้ากากแทนสัตว์ตัวนั้นๆในนิทาน
- 3.1.8 ตกแต่งภาพ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องที่ยังไม่สมบูรณ์ในภาพ

#### 3.2 ภาพร่าง



ภาพที่ 56 Sketch ค้างคาว นก และสัตว์ป่า

- ค้างคาว นก และสัตว์ป่า

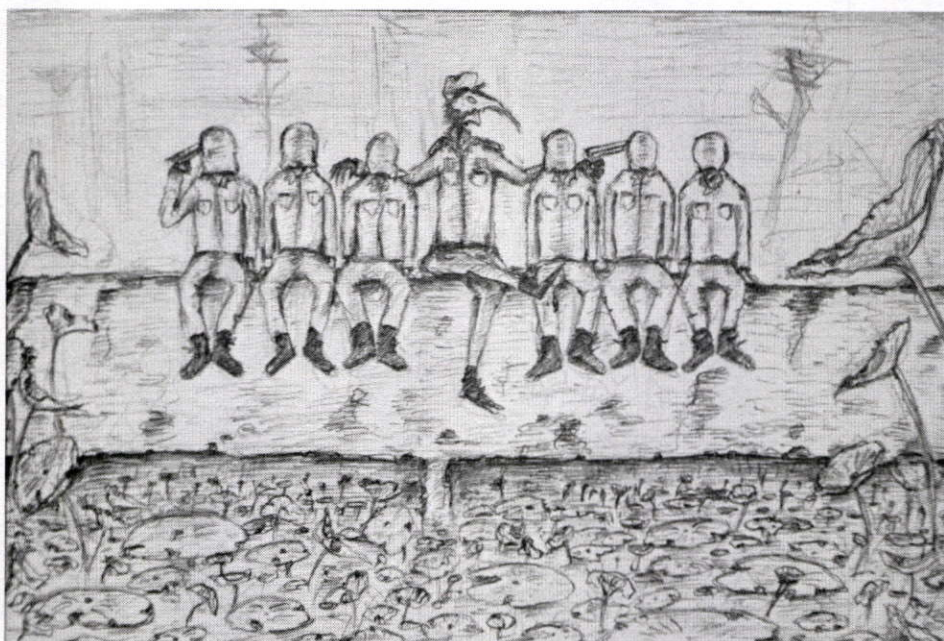
ค้างคาวที่ถูกสังคัมผลึกใส ทั้งฝ่ายสัตว์ป่าและฝ่ายนกต่างไม่ยอมรับการเข้าร่วมที่ไม่จริงใจของเขา จนต้องหลีกมาอยู่คนเดียว เพื่อรอเวลากลางคืนที่ทุกคนต่างหลับไหล จะได้ออกไปข้างนอกบ้าง ภาวะความเครียดความกดดันมหาศาลนี้ จะนำไปสู่ภาวะทางจิตและคิดฆ่าตัวตาย เพราะมันไม่เพียงแต่เป็นการหลีกหนีความทุกข์ทรมาน แต่เป็นเสมือนการประท้วงคนรอบข้างที่ไม่เอาใจใส่ ปลดปล่อยให้ต้องหลีกหนีความจริงอยู่คนเดียว และอาจฆ่าคนอื่นที่เป็นสาเหตุให้เขาต้องทนทุกข์



ภาพที่ 57 Sketch ราชสีห์กับหนู

- ราชสีห์กับหนู

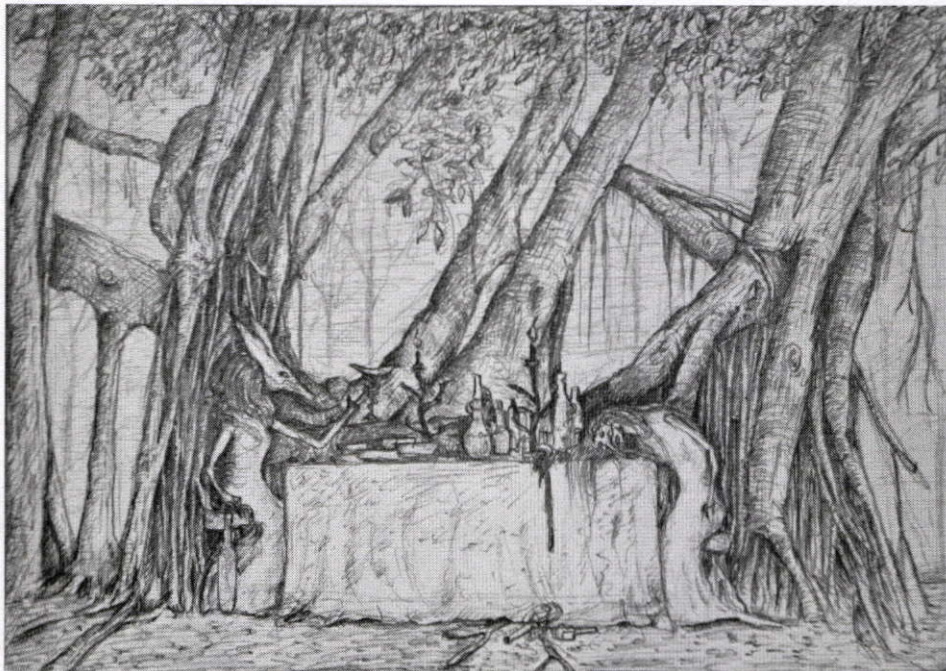
ราชสีห์ที่กำลังตกอยู่พันนาการ และไม่มีสติมากพอที่จะรับรู้ความรัก ใช้ความรู้สึกผิดเป็นเครื่องมือให้คนอื่นทำอะไรตามที่ตนเองต้องการ และทำให้คนอื่นรู้สึกด้อยค่าในขณะที่ใช้คำชมเชยไปด้อยไปด้วย เมื่อผู้ด้อยแต่กลับรู้ไม่เท่าทันอย่างหนูมาช่วยไว้เพราะคำอ่อนน้อน แต่ก็หาว่าไม่ว่านั่นคือการหลอกใช้จากผู้ที่เหนือกว่าเพียงเท่านั้น และราชสีห์ผู้ยิ่งใหญ่ ก็ไม่มีความจำเป็นอะไรต้องเก็บสิ่งที่หมดประโยชน์แล้วไว้ให้รกหูรกตา



ภาพที่ 58 Sketch กบเลือกนาย

- กบเลือกนาย

กบที่อยู่ได้อาณัติอัน โหดเหี้ยมอำมหิตของนกกระสา ที่ต้องนั่งรอวันเป็นอาหารอัน โอชะได้ปากแหลมคม บรรดา กบที่ประสบกับความกดดันปริมาณมหาศาล แบบกลืนไม่เข้าคายไม่ออกนี้ ย่อมทนไม่ไหว และจึงลงโทษตัวเอง ทำการหันความเกลียดชังและชำระหนี้แค้นมาหาตัวเอง สร้างหายนะให้ตัวเองก่อนเพื่อไม่ให้ถูกคนอื่นทำร้ายด้วยการฆ่าตัวตาย เพื่อเร่งวันตายของตัวเองให้เร็วขึ้น ซึ่งมันเป็นอาจดูเป็นทางออกที่ดีซะกว่านั่งอยู่ใต้เครื่องประหารที่ยังไม่รู้กำหนดวันลงโบมีด และไม่มีหวังว่าจะมีใครมาช่วยให้ตัวเองรอดพ้นได้แม้แต่พระเจ้า ที่พวกตนเคยเรื่องมากขอรู้นั้นนั้น มาแล้วก็ตาม



ภาพที่ 59 Sketch หมาจิ้งจอกกับนกระสา

- หมาจิ้งจอกกับนกระสา

หมาจิ้งจอกที่ความเคียดแค้นชิงชังพอกพูนขึ้นเรื่อยๆ จนบังเกิดเป็นการล้างแค้น และทำการลงโทษผู้ที่ตนเห็นว่าผิด ได้อย่างไรซึ่งเหตุผลและมนุษยธรรม เหตุเพราะความแค้นที่กรุ่นอยู่ในอกของทั้งหมาจิ้งจอกและนกระสา ที่ต่างก็หิบบิ้นไม้ตรีจอมปลอมให้กัน เลี้ยงอาหารที่อีกฝ่ายไม่มีทางกินได้ ช้ำยังเห็นเป็นเรื่องตลก ขบขันไปเสียอีก การยื้อยครืศทางการแก้แค้นแบบที่ใครทีมัน หลายต่อหลายครั้งนี้ สุดท้ายแล้วจะบังเกิดไปเรื่อยๆ และจบลงด้วยความตายบนโต๊ะอาหารที่เป็นตัวจุดชนวนของไม้ฝ่ายใดก็ฝ่ายหนึ่ง



ภาพที่ 60 Sketch หมากับเงา

- หมากับเงา

หมาที่รู้สึกตัวเองกลายเป็นตัวประหลาด เพราะต้องเสียกระดูกอันแสนรักและมีค่าของตนไปให้กับเงาสะท้อนที่ไม่มีแม่ตัวตนอยู่จริง เกิดภาวะอดีตที่คอยหลอกหลอน นำมาซึ่งอาการจิตหลอน และหวาดกลัวเกี่ยววราดทุกครั้งที่เห็นภาพสะท้อนของตัวเอง ทำให้เกิดการแยกตัวและสูญเสียความมั่นใจในการอยู่ท่ามกลางสังคม เกิดอาการมองโลกผิดไปจากความเป็นจริง และคิดว่าโลกนี้มีแต่สิ่งน่าสะพรึงกลัว เพราะความกลัวในจิตใจที่คอยบิดเบือนความคิด ได้ยินเสียงหรือเห็นภาพประหลาด มองเห็นร่างกายตัวเองว่าไม่ใช่ตัวเอง ตกอยู่ในเป็นภาวะการถูกจองจำอยู่กับความสูญเสียในอดีตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้



ภาพที่ 61 Sketch เด็กเลี้ยงแกะ

- เด็กเลี้ยงแกะ

เด็กเลี้ยงแกะ ที่ตามวิสัยของเด็กนั้น ผุงแกะย่อมหมายถึงภาระรับผิดชอบที่เกินตัว และอยากจะหนีไปให้เสียพินๆ ด้วยความกลัวที่จะต้องตกอยู่ในความควบคุมของคนอื่น จึงขัดขวางข้อกำหนดใดๆที่มีผลต่อตัวเองทันที โดยไม่รู้สึกรว่าการโกหกเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ต้องละอายใจแต่อย่างใด และถึงขั้นไม่กลัวการก่ออาชญากรรม และใช้ความรุนแรงได้อย่างบริสุทธิ์ใจ นำมาซึ่งการโกหกตะโกนว่าหมาป่าจะมากินแกะสองครั้งแรกอาจเป็นไปด้วยความคะนอง แต่ครั้งที่สามเมื่อเห็นการเพิกเฉย จึงสบโอกาสให้ตนกำจัดผุงแกะภาระนี้ได้อย่างสบายใจ โดยที่ความผิดทั้งหมดก็โยนไปให้หมาป่าที่อาจไม่รู้เรื่องราว หรืออาจไม่มีตัวตนอยู่จริงเสียด้วยซ้ำ ไปอย่างง่ายดาย และตัวเองก็กลายเป็นอิสระ โดยไม่ต้องมีความผิดอะไรติดตัวให้กวนใจ



ภาพที่ 62 Sketch กระต่ายกับเต่า

- กระต่ายกับเต่า

กระต่ายที่คิดว่าตนเก่งที่สุด พุดจาโอ้อวดให้ตัวเองดูดี พร่ำบอกว่าตัวเองเก่งช้าแล้วช้าเล่าและเห็นผู้อื่นต่ำต้อยกว่า รวมถึงทำทุกอย่างเพื่อพุงภาพลักษณ์ที่ดีเลิศของตัวเองไว้ แต่เมื่อต้องประสบกับความพ่ายแพ้ให้กับเต่าอย่างราบคาบ ทั้งๆที่เป็นการแข่งขันที่ตนเองมั่นใจหนักหนา โดยทั้งหมดนั้นก็เกิดจากความประมาทของตนแท้ๆ แต่ความอับศเสียน้ำครั้งนี้ กระต่ายยอมไม่มีวันยอม และการแข่งขันครั้งต่อไปตนต้องเป็นฝ่ายได้รับชัยชนะ จึงใช้ทุกวิถีทางเพื่อบรรลุเป้าหมาย ไม่ว่าจะมันจะมาจาก การทำร้ายหรือใช้กลโกงใดก็ตาม



ภาพที่ 63 Sketch ชวานากับงู

- ชวานากับงู

งูที่ไม่รู้จักบุญคุณของผู้อื่น นัยหนึ่งมันคือการทรยศหักหลัง แต่อีกนัยหนึ่งมันคือสัญชาตญาณและสัญคานที่ไม่มีวันแก้หาย ภายในจิตใจจึงเกิดอาการกลัว ความจริงที่ชั่วร้ายของตัวเองเปิดเผย จึงสร้างภาพพจน์ของตัวเองให้น่าเชื่อถือ แต่ลึกๆ แล้วเต็มไปด้วยการทุจริต และพยายามตีหน้าหลอกคนอื่นว่ายังอยู่ในอาการสงบ แม้ชวานาจะรักและดูแลงูที่สร้างทำเป็นอ่อนแอได้ดีเพียงใด สุดท้ายก็เป็นเพียงเหยื่อของความละโมภสะใจ และเกิดวังวนแห่งการหักหลังต่อไปแบบไม่มีที่สิ้นสุดนั่นเอง

### 3.3 สถานที่ถ่ายทำ

ในการหาและคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำนั้น ต้องคำนึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น รวมถึงบุคลิกลักษณะทัศนคติ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะที่เกิดเหตุการณ์นั้น ให้เหมาะสมกัน อีกทั้งยังต้องใส่ใจความเหนือจริง ให้ภาพดูแล้วเหมือนอยู่ในโลกจินตนาการเหมือนในนิทานอีสปที่สัตว์ต่างมีสติสัมปชัญญะในระดับเดียวกับมนุษย์ และยังแฝงการเชื่อมโยงกับอดีตและเรื่องราวปมหลังของตัวละครอยู่ด้วย โดยให้แต่ละสถานที่เอื้อต่อลักษณะการดำรงชีวิตและเหตุการณ์ที่ถูกขับเคลื่อนโดยตัวละครหลักของเรื่องราวในภาพนั้นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้จำเป็นต้องใช้สถานที่หลายแห่ง จึงเลือกใช้สถานที่ภายในและรอบมหาวิทยาลัยเพื่อความสะดวกต่อการทำงานที่ต้องใช้เวลาในการถ่ายจริงหลายวัน ได้แก่ ต้นไม้และบ้านภายในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ อาคารเก่าและภายในคณะเทคโนโลยีการเกษตร และอาคารเรียนคณะวิศวกรรมศาสตร์ ซึ่งสามารถวางแผนไว้ได้ถึงรายละเอียดคร่าวๆ ที่จำเป็นต้องมีในสถานที่นั้นๆ โดยแยกแต่ละภาพได้ดังต่อไปนี้

- ภาพที่ 1 ค้างคาว นก และสัตว์ป่า (ค้างคาวเป็นตัวละครหลัก)  
ห้องแคบๆ มีดัดทิมเหมือนถ้ำ รก เต็มไปด้วยภาพถ่ายที่ถูกขีดฆ่า และต้องมีหน้าต่างให้แสงเข้ามาเป็นลำ
- ภาพที่ 2 ราชสีห์กับหนู (ราชสีห์เป็นตัวละครหลัก)  
อาคารแคบ ชวนอืดอืด มีโซ่ตรวน มีภาพลักษณะของคุก
- ภาพที่ 3 กบเลือกนาย (กบเป็นตัวละครหลัก)  
สะพานยาวเหนือสระบัวขนาดใหญ่ ด้านหลังเป็นกอต้นไม้
- ภาพที่ 4 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา (หมาจิ้งจอกเป็นตัวละครหลัก)  
โต๊ะอาหารยาว มีจานและคนโท บรรยากาศกลางป่าในเวลากลางคืน
- ภาพที่ 5 หมากับเงา (หมาเป็นตัวละครหลัก)  
ห้องสี่เหลี่ยมๆ อืดอืด รยล้อมไปด้วยกระจกแตก และเศษละเอียดกระจัดกระจาย
- ภาพที่ 6 เด็กเลี้ยงแกะ (เด็กเป็นตัวละครหลัก)  
ทางเดินในป่าลึก มีลักษณะคล้ายอุโมงค์ต้นไม้อันมืด บรรยากาศลึกลับชวนวังเวง
- ภาพที่ 7 กระจต่ายกับเต่า (กระจต่ายเป็นตัวละครหลัก)  
เส้นทางยาวในป่าโปร่ง อาจมีป้ายเป็นระยะๆ มีที่พักเหมือนจุดสิ้นสุดของเส้นทาง
- ภาพที่ 8 ชาวนาถักบุง (งูเป็นตัวละครหลัก)  
อาคารเก่าทรุดโทรม กลางป่าโปร่ง รกนิดหน่อย บรรยากาศไม่น่าไว้ใจ

## 3.3.1 Scouting Location



ภาพที่ 64

ชุมนุมคณะวิศวกรรมศาสตร์ เหมาะสำหรับใช้เป็นถ้ำค้างคาว เพราะมีความแคบ รก มีหน้าต่างทิศทางแสงชัดเจน และสามารถจัดวางของประกอบฉากเพิ่มเติมได้โดยง่าย



ภาพที่ 65

บันไดวนคณะวิศวกรรมศาสตร์ เหมาะสำหรับใช้เป็นคุกของราชสีห์ ด้วยบรรยากาศปิดกั้น และชวนอึดอัดที่ช่วยเสริมกัน



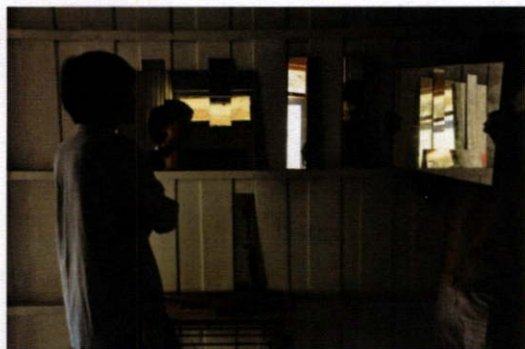
ภาพที่ 66

อาคารเรียนเก่าคณะเทคโนโลยีการเกษตร เหมาะสำหรับใช้เป็นสะพานสำหรับกบ ด้วยขนาดของสะพานและความหนาแน่นของใบบัวที่เป็นไปตามที่วางแผนไว้



ภาพที่ 67

ต้นไม้ขนาดใหญ่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เหมาะจะใช้เป็นฉากหลังของโต๊ะอาหารของหมาจิ้งจอก โดยหาโต๊ะที่มีขนาดความยาวกำลังพอดี และยังใช้รูปร่างของต้นไม้ให้ช่วยส่งเสริมความสวยงามได้อีกด้วย



ภาพที่ 68

บ้านร้างคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่มีสีขาวเรียบอยู่แล้ว เหมาะสำหรับการใช้เป็นห้องของหมา และสามารถจัดวางกระจกโดยลือไปกับเส้นรูปร่างของไม้ที่เป็นผนังได้ด้วย



ภาพที่ 69

บ้านร้างคณะเทคโนโลยีการเกษตร ด้านหน้าเป็นต้นไม้ คู้โค้งและรถที่บดคล้ายอุโมงค์ ตามที่วางแผน จึงเหมาะสำหรับภาพของเด็กเลี้ยงแกะ



ภาพที่ 70

ถนนคณะเทคโนโลยีการเกษตร มีป้ายบอกระยะและจุดสิ้นสุดของถนน เหมาะสำหรับกระต่ายกับเต่า และยังมีต้นไม้ที่มีลักษณะตรงข้ามกันเป็นฉากหลัง ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้มากขึ้นด้วย



ภาพที่ 71

อาคารเรียนเก่าคณะเทคโนโลยีการเกษตร เหมาะสำหรับภาพของชวานากับงู ตามที่ได้วางแผนไว้

3.3.2 Shot Blocking



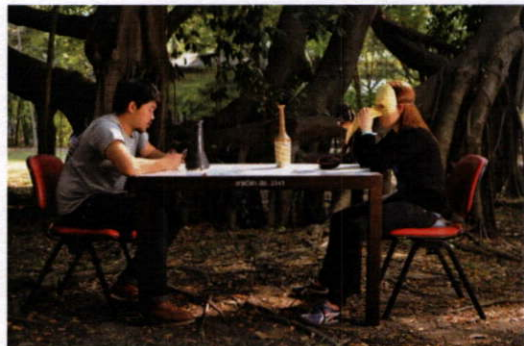
ภาพที่ 72



ภาพที่ 73



ภาพที่ 74



ภาพที่ 75



ภาพที่ 76



ภาพที่ 77



ภาพที่ 78



ภาพที่ 79

### 3.4 เครื่องแต่งกาย

ในการเลือกเครื่องแต่งกาย ให้ความสำคัญไปที่บุคลิกลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละชนิด โดยเลือกใช้โดยดูจากลักษณะของสี เนื้อผ้า ให้เข้ากับคาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นๆ เช่น เสื้อคลุมตัวใหญ่ ใช้สำหรับค้างคาว เสื้อขนแกะกับเด็กเลี้ยงแกะ ชุดสีเขียวทหารกับกบ เป็นต้น



ภาพที่ 80



ภาพที่ 81



ภาพที่ 82



ภาพที่ 83



ภาพที่ 84



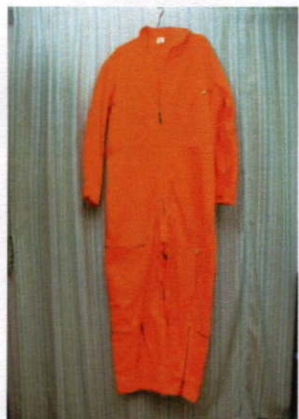
ภาพที่ 85



ภาพที่ 86



ภาพที่ 87



ภาพที่ 88

### 3.5 อุปกรณ์ประกอบฉาก

เนื่องจากลักษณะของงาน โดยรวมคือ โลกแฟนตาซี จึงต้องมีการจัดฉากเพิ่มเพื่อสร้างความเหนือจริง ประการแรก คือ การใช้หน้ากากให้แบบสวมใส่ เพื่อใช้แทนตัวตนและคาแร็คเตอร์ของสัตว์ตัวนั้นๆ ประการที่สอง คือ การเลือกอุปกรณ์ฉากที่มีโทนสีขาวยืดและดำเป็นหลัก เพื่อไม่ให้แย่งจุดสนใจของภาพ และทั้งหมดต้องมีความเข้ากันรวมถึงช่วยส่งเสริมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพให้มีความหนักแน่นและมีพลังมากขึ้นด้วย ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 89



ภาพที่ 90



ภาพที่ 91



ภาพที่ 92



ภาพที่ 93



ภาพที่ 94



ภาพที่ 95



ภาพที่ 96



ภาพที่ 97



ภาพที่ 98



ภาพที่ 99



ภาพที่ 100



ภาพที่ 101



ภาพที่ 102



ภาพที่ 103



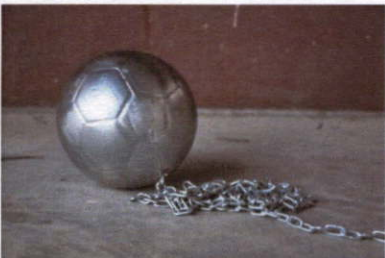
ภาพที่ 104



ภาพที่ 105



ภาพที่ 106



ภาพที่ 107



ภาพที่ 108



ภาพที่ 109



ภาพที่ 110

### 3.6 การคัดเลือกแบบ

การคัดเลือกแบบทั้งหมดนั้น คำนึงถึงลักษณะคาเร็คเตอร์ของตัวละครสัตว์เป็นหลัก โดยพิจารณาจากหน้าตา รูปร่างความสูง บุคลิกภาพนอก รวมถึงการแสดงออกที่เด่นชัดด้านใดด้านหนึ่งมาเป็นตัวช่วย เช่น ค้างคาว ต้องเป็นคนรูปร่างผอมสูง มีโครงหน้าชัดเจน และมีแววตาเศร้านิดๆ เจืออยู่ หรือเด็กในเลี้ยงแกะ ต้องดูเป็นเด็ก มีความสูงไม่มาก หน้าตาไม่แก่ แต่แสดงออกถึงอารมณ์อาฆาตแค้น สะใจได้ค่อนข้างชัดเจน เป็นต้น ซึ่งเมื่อผ่านการคัดเลือกแล้ว จะได้แบบที่เหมาะสมกับคาเร็คเตอร์ของสัตว์มากที่สุด ดังต่อไปนี้

ค้างคาว



ภาพที่ 111

นายดีนี่ ดันติเวชกุล

เด็ก



ภาพที่ 112

นายพลาริป ชุมหสมบุญ

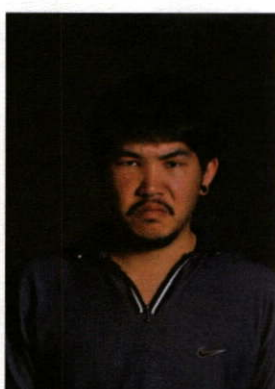
หมา



ภาพที่ 113

นายอนุชิต รัตนไตรมงคล

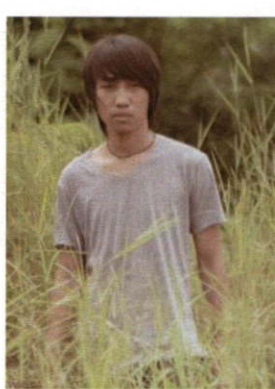
ราชสีห์



ภาพที่ 114

นายชัชชนันท์ เทพรัตน์

หนู



ภาพที่ 115

นายสารัช แก้ววิมลรัตน์

กระต่าย



ภาพที่ 116

นายราชพฤกษ์ ดิยะจามร

เต๋า



ภาพที่ 117

นายวงศธร พรหมแก้ว

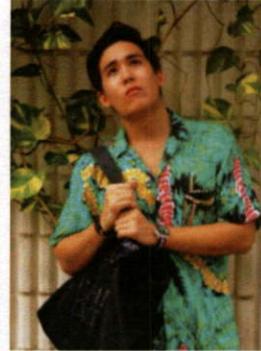
กบ



ภาพที่ 118

นายอภิสิทธิ์ ไวยโกคา

ชานา



ภาพที่ 119

นายกัณณัฐนัย พุนศิริวงศ์

นกกระสา (กบเลือกนาย)



ภาพที่ 120

นายธนันท์ จิงเจนชัยนันท์

งู



ภาพที่ 121

นางสาวศรุตตา ดำรงค์ศรี

หมาจิ้งจอก



ภาพที่ 122

นางสาววิชนิภรณ์ โตรัมย์

นกกระสา (หมาจิ้งจอกกับนกกระสา)



ภาพที่ 123

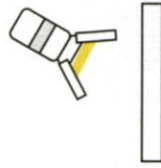
นางสาวมนสิชา เจริญแพทย์

### 3.7 Lighting Diagram



ภาพที่ 124

Studio Light + Yellow gel+Barn door



Studio Light + Snoot



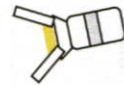
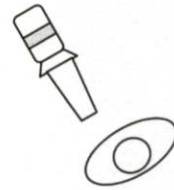
Studio Light + Blue gel  
+ Soft Umbrella



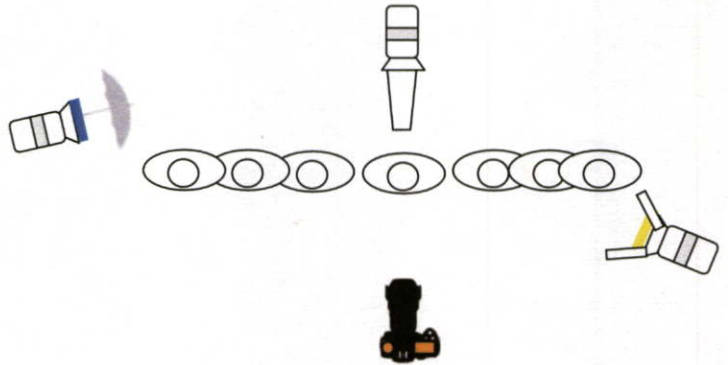
Camera



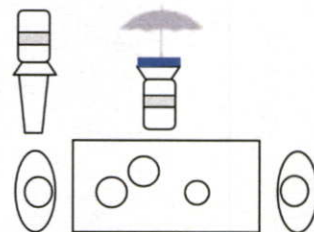
ภาพที่ 125



ภาพที่ 126

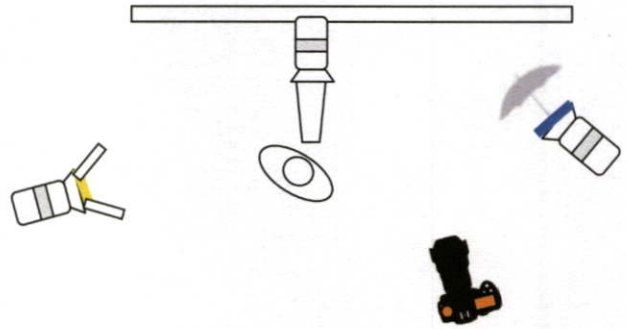


ภาพที่ 127

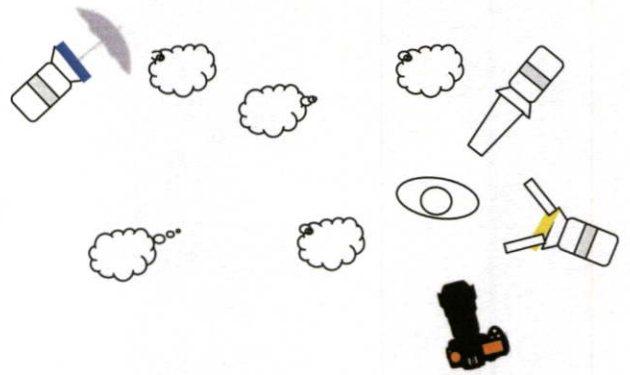




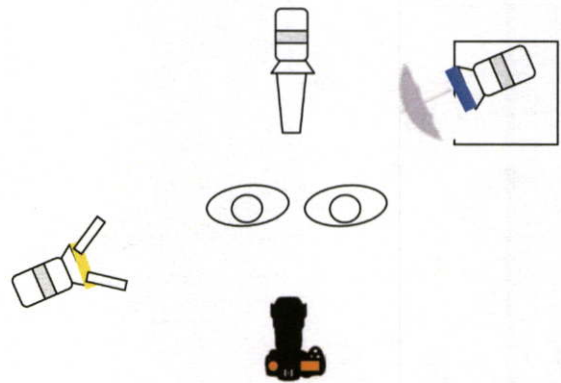
ภาพที่ 128



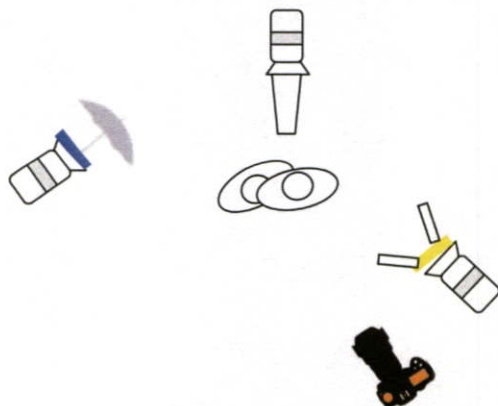
ภาพที่ 129



ภาพที่ 130



ภาพที่ 131



### 3.8 Lighting Test



ภาพที่ 132 ภาพทดลองถ่าย การจัดแสงจริง ตามสถานที่ที่ใช้ถ่ายจริง

#### 3.8.1 ปัญหาที่พบ

- เวลาที่เหมาะสม สำหรับการถ่ายภาพจริงอยู่ที่ประมาณ 17.30 - 18.30 น. ซึ่งมีระยะเวลาสั้น และเป็นช่วงเวลาที่แสงเกิดการเปลี่ยนแปลงจากสว่างเป็นมืดอยู่ตลอดเวลา ทำให้เตรียมการไม่ทัน
- การจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากยังไม่ลงตัว ดูขี้ๆและผิดธรรมชาติ

#### 3.8.2 แนวทางการแก้ไข

- ในการถ่ายจริง จำเป็นต้องมีการวางแผน และกำหนดตารางเวลาที่รัดกุมมากขึ้น อาจต้องเผื่อเวลาก่อนถ่ายจริง 3 - 4 ชั่วโมง เพื่อจัดฉากและวางตำแหน่งทิศทางไฟให้เสร็จสิ้นเสียก่อน เมื่อถึงเวลาที่เหมาะสม จึงค่อยๆปรับกำลังไฟให้ได้ตามต้องการ
- ทำภาพร่างให้ชัดเจนมากขึ้น และทดลองวางอุปกรณ์ประกอบฉากอย่างคร่าวๆ เพื่อดูองค์ประกอบ และปรับเปลี่ยนแก้ไขให้ดีขึ้นก่อนถึงวันถ่ายจริง

## บทที่ 4

### การวางแผนการทำงาน

#### 4.1 ขั้นตอนการเตรียมการถ่าย

4.1.1 สรุปรูปแนวความคิดรวบยอด กล่าวคือ นำผลการวิเคราะห์ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครในรูปแบบที่ต่อออกจากตอนจบ โดยคิดแยกแตกต่างออกไปจากนิทานต้นฉบับ ซึ่งหากวิเคราะห์ถึงแก่นและที่มาของนิทานอีสปอย่างลึกซึ้งจะพบว่า นิทานอีสปถูกแต่งขึ้น ไม่ใช่เพียงเพื่อสอนเด็ก แต่ใช้สอนคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งอาจเน้นไปที่ผู้ใหญ่ที่เงิน โลกแล้วเสียด้วยซ้ำไป เพราะบนเปลือกนอกที่เต็มไปด้วยจินตนาการ สัตว์พูดคุย ทำกิจกรรมกันได้เยี่ยมมนุษย์แล้ว เนื้อในคือการเสียดสี เหน็บแนม ไปจนถึงจิกกัดสังคมระบบชนชั้น การใช้อำนาจ กลโกง และเผยแพร่พฤติกรรมชั่วร้ายของมนุษย์ ที่บางครั้งก็ทำไปโดยไม่รู้ตัว ด้วยเหตุนี้จึงนำไปสู่การตีความใหม่ที่ไม่มุ่งเน้นไปที่ภาพชวนฝันแสนตาของนิทาน แต่เน้นไปที่การตีแผ่พฤติกรรมหยาบช้าและชั่วร้ายของตัวละครมากกว่า โดยเลือกหยิบบุคลิกและพฤติกรรมของสัตว์ต่างๆในนิทานอีสป มาเชื่อมโยงเข้ากับศาสตร์นพลักษณ์ที่ใช้แบ่งบุคลิกของคนประเภทต่างๆ และนำไปสู่การตกต่ำของระดับจิตใจ ที่ทำให้ประพฤติกรรมชั่วช้าได้อย่างไม่สะทกสะท้านต่อศีลธรรมอันใดอีก

4.1.2 จัดทำภาพร่าง (Sketch) โดยได้เลือกหยิบเอาลักษณะของบรรยากาศมืดทึม ชวนอึดอัด ไม่น่าไว้วางใจของ Eugenio Recuenco ช่างภาพชาวสเปนมาผนวกกับวิธีการวางองค์ประกอบภาพ อารมณ์ของแบบที่ดูกระอักกระอ่วน และท่าทางการโศกมาจาก Maleonn ช่างภาพชาวจีนที่มีรูปแบบการนำเสนอพฤติกรรมประหลาด รวมถึงการหยิบของที่ดูไม่เข้ากันมาอยู่ด้วยกันได้อย่างมหัศจรรย์ และรวมกับรูปแบบภาพยนตร์ของ Tim Burton ที่มีสไตล์ของภาพที่ดูล้ำจินตนาการ การใช้แสง สี รวมถึงการตีความและนำเสนอตัวละครโดยเลือกตีแผ่ด้านมืด ผ่านพฤติกรรมที่พิลึกพิลั่น ซึ่งนำทั้งหมดนี้มาช่วยตีความเหตุการณ์ กำหนดโทนสี องค์ประกอบและอารมณ์ของภาพ

4.1.3 การหารูปแบบของแสง (Lighting) เมื่อพิจารณาจากโทนของภาพที่ได้กำหนดไว้ จะเห็นได้ว่า ภาพทุกภาพต้องถ่ายในเวลาใกล้มืด ซึ่งแสงธรรมชาติโดยรวมน้อยมาก จึงมีความจำเป็นต้องจัดแสงโดยใช้ไฟสตูดิโอ และอุปกรณ์ไฟต่างๆช่วย อันได้แก่ เจลสีเหลือง เจลสีน้ำเงิน Barn door Snoot ร่มทะลุ และร่มสะท้อน เพื่อที่จะสามารถปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมในแต่ละรูป ทั้งนี้เพราะต้องการภาพที่มี Contrast จัด แสงเงาชัดเจน คู่แข็ง กร้าว และชวนอึดอัด อีกทั้งตัวแบบที่สว่างๆ ต้องตกอยู่ในภาวะกอดันของความมืดรอบด้าน ซึ่งช่วยเสริมให้ภาพดูลึกกลับมีพลังมากขึ้น

#### 4.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

4.2.1 ภาพทั้ง 8 ภาพ ถ่ายทำด้วยกล้อง Nikon D90 โดยใช้เลนส์ Nikon ที่มีระยะแตกต่างกันไปตามแต่ละรูป คือ 18-105 mm , 70-300 mm , 50 mm และ 35 mm และใช้อุปกรณ์ในการจัดแสง คือ ไฟ Bowen กำลังไฟ 600 W จำนวน 2 หัว และแฟลช Nikon SB900 จำนวน 2 ตัว

4.2.2 ทุกภาพมีลักษณะของแสงในรูปแบบเดียวกัน คือ ใช้แสงแข็ง Contrast ชัดเจน มีการใช้แสงสีเหลืองเน้นที่ตัวแบบให้สว่างเรืองขึ้นในสภาพแวดล้อมที่ถูกย้อมด้วยไฟสีน้ำเงินปนกับแสงธรรมชาติเล็กน้อย และใช้ไฟอีกหนึ่งตัวเพื่อสร้าง Rim Light เพื่อให้แบบดูมีออร่า เหนือจริง และมีพลังอำนาจ

4.2.3 ท่าโพสของแบบ จะใช้ลักษณะคล้ายกับ Shot ในภาพยนตร์ กล่าวคือ ไม่ให้แบบโพสแบบแพชั่น เน้นเส้นสาย ขายเสื้อผ้า แต่ใช้วิธีสร้างอารมณ์ร่วม ให้แบบรู้สึกว่าเป็นตัวละครตัวนั้นจริงๆ กำลังกระทำเหตุการณ์ตรงหน้านั้นอยู่จริงๆ และแสดงจริงๆ โดยไม่ต้องสนใจกล้อง จากนั้นจึงใช้วิธีถ่ายแบบ Snap เลือกเก็บอารมณ์ของแบบในจังหวะที่แสดงออกได้ดีที่สุด อีกทั้งยังเพิ่มเติมบทบาทให้แบบ Improvise เองในบางช่วง เพื่อเลือกเก็บอารมณ์ที่แตกต่างจากที่วางแผนไว้ และอาจนำไปใช้ได้เพื่อไว้

### 4.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายภาพ

เมื่อได้ภาพจากขั้นตอนถ่ายทำมาแล้ว สิ่งที่ต้องทำต่อเพื่อความสมบูรณ์ของภาพคือ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ในการเก็บความเรียบร้อย และใช้โปรแกรม Adobe Lightroom 3.6 ในการปรับสี ซึ่งทุกภาพ จะมีรูปแบบกระบวนการเดียวกัน แต่จะต่างกันเพียงเล็กน้อยที่การเก็บรายละเอียด และ Retouch เพิ่มลดสิ่งที่ต้องการและไม่ต้องการเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ โดยจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### 4.3.1 การปรับโทนสีเบื้องต้น

ขั้นตอนแรก คือ การเปิด RAW File ของภาพที่ต้องการในโปรแกรม Photoshop CS3 จะเห็นได้ว่า ความมืดสว่าง รวมถึงสีในภาพจะยังไม่ลงตัว ให้ใช้โปรแกรม Camera Raw ในการปรับค่าต่างๆ ในเบื้องต้น โดยให้ปรับค่า Exposure, Highlight และ Shadow ตามความเหมาะสม ณ ที่นี้ ปรับ Exposure +30 และเร่งค่า Saturation +10 เพื่อเร่งสีให้สดขึ้น เมื่อภาพโดยรวมดูมีความเหมาะสมแล้ว จากนั้นกด Open Image เพื่อเปิดภาพใน Photoshop



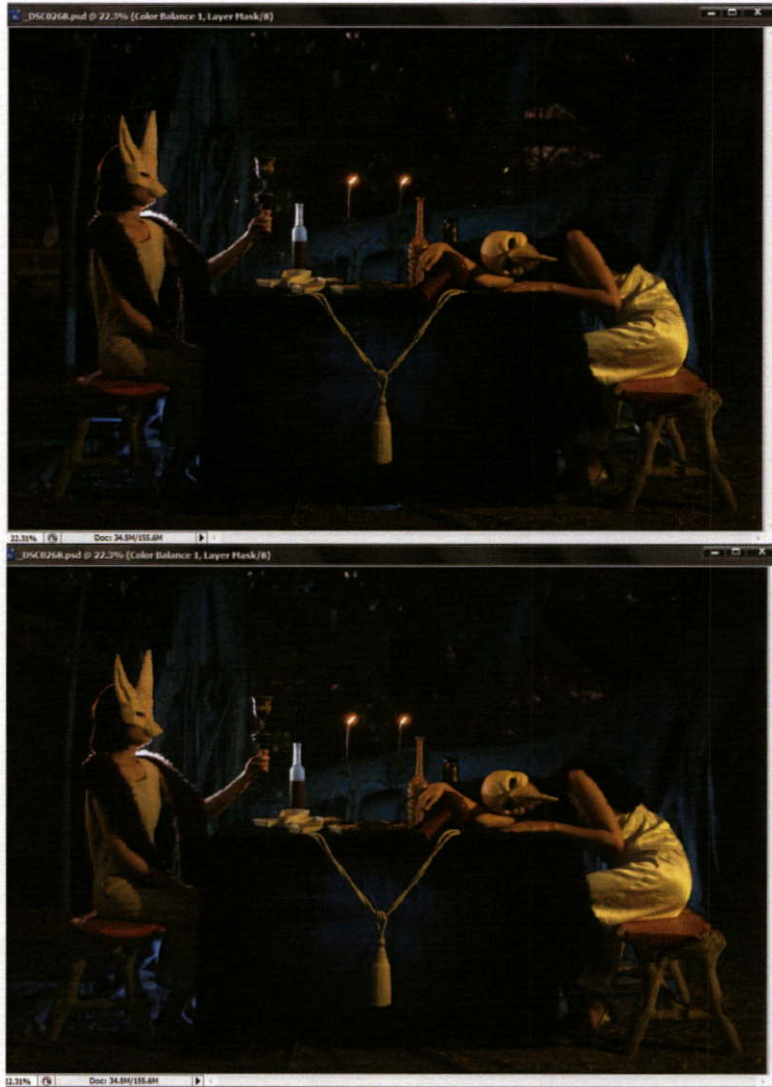
ภาพที่ 133

#### 4.3.2 การเก็บรายละเอียด และ Retouch เพิ่มลดตามสิ่งที่ต้องการ

เมื่อเปิดภาพในโปรแกรม Photoshop แล้ว จะสามารถปรับโทนสี ค่าความสว่าง และ Contrast ได้ละเอียดมากขึ้น โดยใช้เครื่องมือได้หลากหลายมากขึ้นเช่นเดียวกันทั้ง Level, Curve, Brightness, Exposure, Saturation และอื่นๆซึ่งให้ผลแตกต่างกัน โดยจะสังเกตได้ว่าในภาพนี้ โทนโดยรวมดูแบน และสว่างเกินไป จึงเลือกใช้เครื่องมือ Level เพื่อปรับค่าความสว่างโดยรวมให้มีลดลงเล็กน้อย ก่อนที่จะค่อยๆเก็บรายละเอียดในส่วนต่างๆ อาทิเช่น ในภาพนี้ ต้นไม้ในระยะ background ดูรกเกินไปและเห็นอาคารด้านหลัง ภาพของผู้เฒ่าองและยุ่งที่โคนแสงในภาพทำให้กวนตา เชือกผูกหน้ากาก รวมถึงสิ่งของระเกะระกะที่ไม่เกี่ยวกับภาพ ก็จำเป็นต้อง Retouch ออกทั้งหมด



ภาพที่ 134



ภาพที่ 135

ดังที่จะเห็นจากภาพเปรียบเทียบข้างต้นว่าการใช้โปรแกรม Photoshop ทำจัดสิ่งที่ไม่ต้องการออกไปนั้น จะช่วยให้ภาพดูลงตัว และไม่มีวัตถุอื่นเข้ามาทวน Subject หลักอย่างผิดที่ผิดทาง เมื่อเสร็จขั้นตอนนี้ ให้นำ File ไปเปิดในโปรแกรม Lightroom เพื่อใช้ปรับสีในขั้นตอนต่อไป

### 4.3.3 การปรับโทนของภาพโดยละเอียด

เมื่อ Import รูปที่ผ่านการเก็บรายละเอียดแล้วในโปรแกรม Adobe Lightroom จะสามารถปรับโทนสี ความมืดสว่างได้อย่างละเอียด หลากหลาย และมีทางลัดที่สามารถทำได้รวดเร็วกว่าใน Photoshop เช่น การเลือกใช้ Presents ที่ตัวโปรแกรมจะปรับค่าสี โทน และน้ำหนักให้โดยอัตโนมัติ สำหรับในภาพนี้ที่มีสีเหลืองอยู่ในส่วน Highlight มีสีน้ำเงิน และเขียวอยู่ในส่วน Shadow จึงเลือกใช้ตัวช่วยอย่าง Present Bleach Bypass เพื่อลดค่าสี เหลืองลง รวมถึงดึงค่าสีน้ำเงินขึ้น และยังช่วยเพิ่ม Contrast ให้ภาพดูมีน้ำหนักมากขึ้นด้วย



ภาพที่ 136

แต่การใช้ Present มีข้อเสีย คือ โปรแกรมจะไม่คำนวณค่าสีหรือความสว่างที่เหมาะสมให้ แต่จะใช้ค่าอัตโนมัติของ Present นั้นๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่า Contrast เพิ่มขึ้นมากเกินไปจนทำให้ในรายละเอียดในส่วน Shadow จมหายไป และส่วน Highlight ก็สว่างจนขาวโพลน อีกทั้งค่าสียังซีดลงมากเกินไป จนสีดั้งเดิมของรูปหายไปเกือบหมด ดังนั้นจึงต้องมีการปรับค่าต่างๆ ในแถบเมนูด้านขวา ให้กลับคืนมาบางส่วน เพื่อความลงตัวและความสวยงามของภาพ

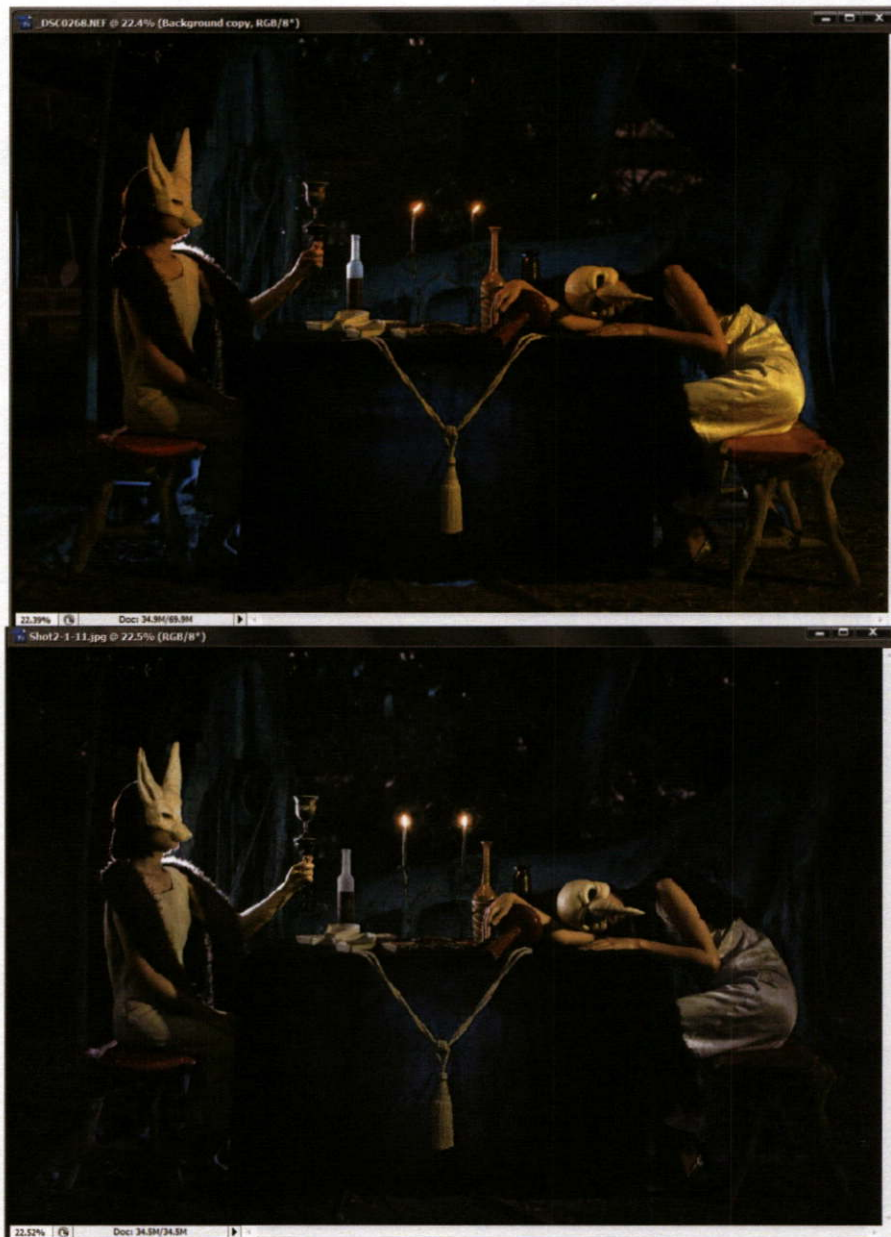


ภาพที่ 137

เมื่อได้ภาพในโทนสีตามที่ต้องการแล้วให้ Export ภาพออกจากโปรแกรม Lightroom แล้วนำไปตรวจสอบรายละเอียดอีกครั้งในโปรแกรม Photoshop ก็จะพบว่าแสงสว่างบางส่วนที่เกิดจาก Contrast ที่ถูกเร่งขึ้นนั้นกวนภาพ ให้ Retouch ออกหรือทำให้มืดลง โดยใช้เครื่องมือ Level หรือ Exposure ควบคู่ไปกับการใช้ Layer Mask ด้วย



ภาพที่ 138

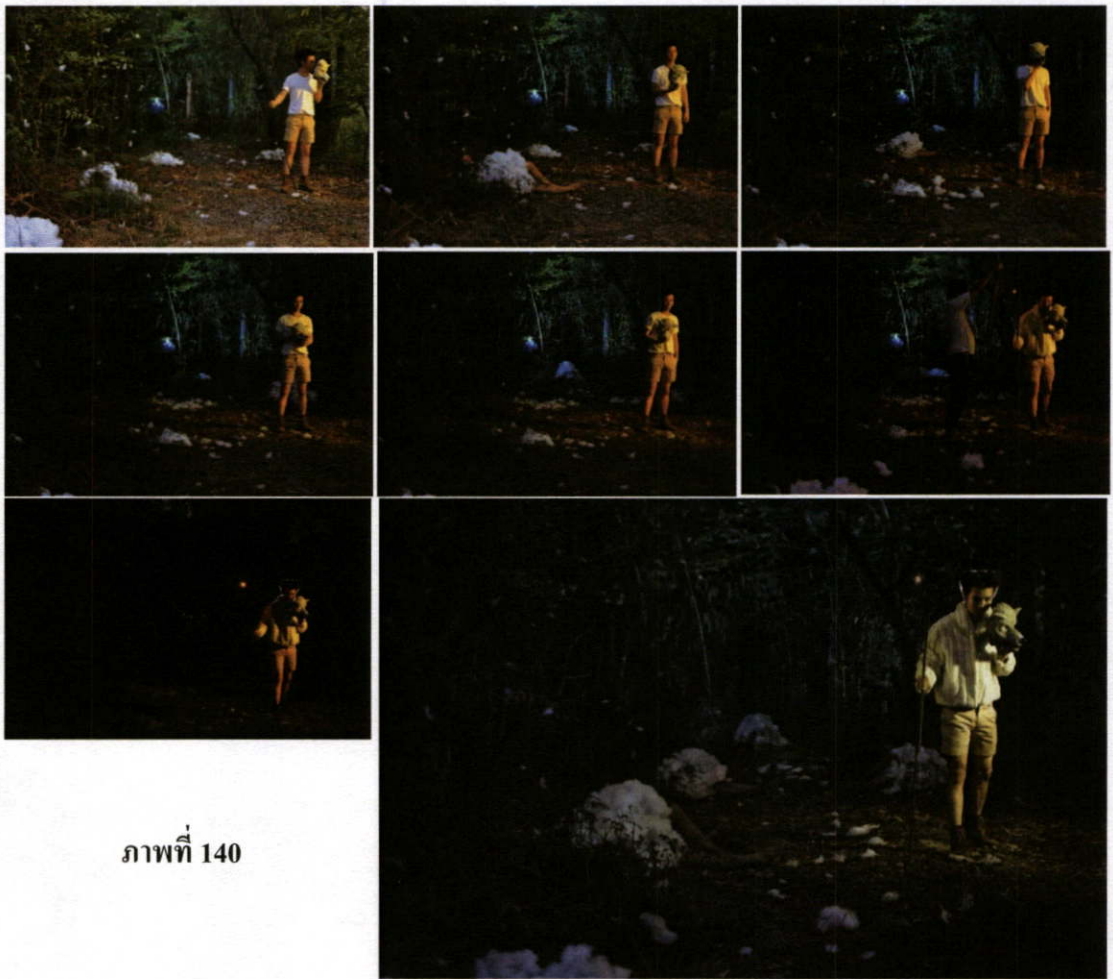


ภาพที่ 139

ภาพเปรียบเทียบข้างต้นแสดงถึงภาพต้นฉบับจากกล้อง และภาพที่ผ่านการตกแต่งเรียบร้อยแล้ว ซึ่งจะเห็นได้ว่า ภาพยังคงรักษาเอกลักษณ์ของโทน และสีเดิมเอาไว้ เพียงแต่ทำให้เบาบางลง เพื่อสร้างอารมณ์ภาพที่ให้ลึกซึ้ง และกดดันมากขึ้น

#### 4.3.4 การ Merge Layer เพิ่มจำนวน

นอกจากการปรับโทนสีในกระบวนการดังกล่าว ซึ่งจะเกิดขึ้นกับทุกภาพแล้ว มีบางภาพที่มีขั้นตอนการ Merge Layer เพิ่มเข้ามา โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool, Layer Mask และ Brush ในโปรแกรม Adobe Photoshop ทำขึ้น เช่น ภาพเด็กเลี้ยงแกะ ที่เกิดจากการรวมหลายภาพเข้าด้วยกันอีกทีหนึ่ง



4.4 ภาพเบื้องหลังการทำงาน



ภาพที่ 141



ภาพที่ 142



ภาพที่ 143



ภาพที่ 144



ภาพที่ 145



ภาพที่ 146

#### 4.5 ภาพผลงาน

- ภาพผลงานทั้งหมด 8 ภาพ



ภาพที่ 147 ผลงานจริงภาพที่ 1



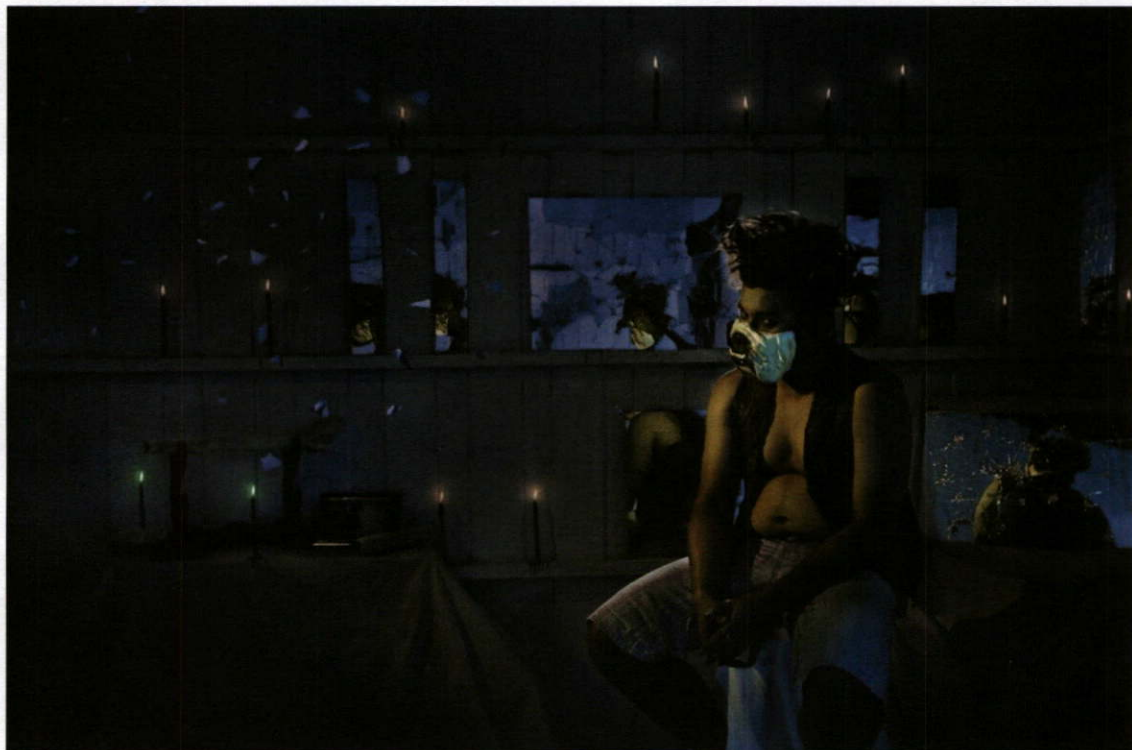
ภาพที่ 148 ผลงานจริงภาพที่ 2



ภาพที่ 149 ผลงานจริงภาพที่ 3



ภาพที่ 150 ผลงานจริงภาพที่ 4



ภาพที่ 151 ผลงานจริงภาพที่ 5



ภาพที่ 152 ผลงานจริงภาพที่ 6



ภาพที่ 153 ผลงานจริงภาพที่ 7



ภาพที่ 154 ผลงานจริงภาพที่ 8

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการทำงาน

ผลงานชุด “นิทานหอคอยเด็ก” นี้ ถือได้ว่าเป็นการนำเอาความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับนิทานอีสป มาตีความได้อย่างแปลกใหม่น่าสนใจ ซึ่งไปสู่รูปแบบของภาพประกอบที่มีโทนมืดหม่น อัดอัด ได้ตามที่วางแผนไว้ตั้งแต่ต้น อีกทั้งตัวผลงานจริงยังสามารถสร้างความประหลาดใจให้คนชมภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพในระดับตามที่คาดหวังไว้ อีกทั้งยังได้เรียนรู้กระบวนการทำงานที่ละเอียดซับซ้อน เริ่มตั้งแต่วิธีการคิด และพัฒนาแบบร่างเพื่อให้เกิดความลงตัวมากที่สุด ก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการเตรียมงานเพื่อตอบสนองความคิดข้างต้นให้ได้ตามที่ต้องการรวมถึงเรียนรู้การบริหารจัดการเวลา และควบคุมตารางการทำงานอย่างเคร่งครัดสำหรับโครงการภาพถ่ายที่ใช้ระยะเวลายาวนานได้เป็นอย่างดี

#### 5.2 ปัญหาในการทำงาน

##### 5.2.1 ปัญหาด้านรายละเอียดของงานการติดต่อประสานงาน

เนื่องจากหน้าฉากทั้งหมดที่ใช้ประกอบการถ่ายนั้น ต้องสั่งทำขึ้นมาใหม่ทั้งหมด จึงต้องใช้เวลาในการพัฒนาแบบร่างและรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่น สีหน้า ความยาว ลักษณะพื้นผิว ของหน้าฉากให้ออกมาตรงตามคาแร็คเตอร์ที่วางไว้ และต้องควบคุมการผลิตอย่างใกล้ชิดทุกขั้นตอน แต่ถึงกระนั้น เนื่องจากการติดต่อประสานงานที่ไม่ดีพอ ทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน และต้องมีการปรับแก้ ในเรื่องของสีและพื้นผิวหลายต่อหลายครั้ง อีกทั้งหน้าฉากบางชิ้นยังไม่สมบูรณ์และเสร็จไม่ทัน จึงต้องมีการยกเลิกและแก้ปัญหาโดยการใช้น้ำฉากที่ซื้อมาสำรองและ Retouch เพิ่มเติมเพื่อให้ตรงตามคาแร็คเตอร์ที่วางไว้แต่เดิม

### 5.2.1 ปัญหาด้านการเลือกใช้สถานที่

เมื่อได้ทดลองจัดแสงและถ่ายในสถานที่จริงในภาพราชสีห์กับหนูแล้ว จึงพบว่าสภาพของอาคารนั้นมีความใหม่มากเกินไป และดูไม่สมจริงกับความตั้งใจที่จะจัดฉากออกมาเป็นลูก จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนสถานที่ใหม่ เป็นบริเวณเตาเผาขยะของสถาบัน แต่การถ่ายครั้งแรกบริเวณนี้ เนื่องจากไม่ได้ดูสถานที่และ Block Shot โดยละเอียดตั้งแต่แรก ทำให้ประสบปัญหาด้านการบริหารเวลา เพราะใช้เวลาในการเลือกมุมและจัดแสงมากเกินไป ทำให้ภาพออกมาไม่คีนึก จึงตัดสินใจถ่ายใหม่ในสถานที่เดิม แต่มีการทดลองจัดแสงและ Block Shot ไว้ล่วงหน้า เมื่อถึงวันถ่ายจริง จึงไม่เกิดปัญหาอะไรขึ้นอีก และอีกหนึ่งกรณีคือ ภาพขาวนากับงู ซึ่งแต่เดิมนั้นตั้งใจจะถ่ายในมุมตามที่ Block Shot ไว้ แต่เมื่อถึงวันจริงพบว่าสภาพแสงไม่ได้ตามที่ต้องการ อีกทั้งมีการใช้สถานที่ในการเก็บของ ทำให้อุปกรณ์ประกอบดูรกมากเกินไป จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนหน้างาน โดยการย้ายสถานที่ไปอีกเล็กน้อย แต่ยังคงต้องตอบจอทซ์และแนวคิดเดิมที่วางเอาไว้ และเลือกถ่ายในระยะเวลาที่ใกล้มากขึ้น เพื่อตัดสิ่งรบกวนและแสงที่ไม่พึงประสงค์ออกไปทั้งหมด

### 5.2.1 ปัญหาด้านการบริหารจัดการเวลา

เนื่องจากในผลงานชุดนี้ มีความจำเป็นต้องใช้แบบหลายคน เพราะทุกคนที่เลือกมานั้น ตั้งตรงกับคาแร็คเตอร์ของสัตว์ที่วางไว้ จึงต้องมีการจัดตารางเวลาที่แน่นอน โดยอิงจากเวลาว่างของแบบเป็นหลัก และปรับเปลี่ยนวันถ่ายตามให้ลงตัว แต่ถึงกระนั้นแบบทุกคนอยู่ในช่วงทำงานและสอบ ซึ่งแต่ละคนว่างไม่ตรงกัน จึงเกิดปัญหาการเลื่อนวันเวลาที่ไม่น่าแน่นอนออกไปเรื่อยๆ ส่งผลโดยตรงให้ตารางเวลาที่วางไว้ตั้งแต่แรกต้องปรับเปลี่ยนใหม่หมด ทำให้ต้องเตรียมพร้อมตลอดเวลา และติดต่อประสานงานกับแบบเกือบทุกวัน เพื่อนัดวันเวลาที่เหมาะสมที่สุด ทำให้งานเกิดความล่าช้าจากที่วางแผนไว้เป็นอย่างมาก

### 5.3 ผลที่ได้รับจากการทำงาน

- 5.3.1 รู้จักกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เป็นขั้นเป็นตอน และได้พัฒนาไปในทิศทางที่นอกกรอบ มีความแปลกใหม่ ร่วมสมัย และสามารถนำไปต่อยอดใช้งานได้จริง
- 5.3.2 ได้เรียนรู้การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การวางแผนการทำงาน รวมไปถึงการทำงานที่ต้องติดต่อประสานงานคนเป็นจำนวนมาก ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

### 5.4 ข้อเสนอแนะ

- 5.4.1 ควรเตรียมการทุกอย่างให้เร็วขึ้น และพัฒนาระบบการทำงานให้ใช้เวลาสั้นลงกว่าที่เป็น เพื่อที่จะสามารถเผื่อเวลาที่เหลือไว้สำหรับแก้ไขข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นตามมาได้

บรรณานุกรม

ไมเยอร์ ราล์ฟ. พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ  
กระทรวงศึกษาธิการ, 2540.

101 เรื่องเอกนิทานอีสป. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : ห้องเรียน, 2549.

STARPIC SPECIAL Director's cut edition TIM BURTON MASTER OF THE FREAKS.

กรุงเทพมหานคร : บริษัท สตาร์พิกส์ จำกัด, 2556.

สุดที่วัล สุกใส. “นิทานอีสป ตำนานชีวิตเหนือกาลเวลา.” กรุงเทพธุรกิจ จุดประกายวรรณกรรม,  
5 กุมภาพันธ์ 2549 : 2-6.

Meredithlaxton [ออนไลน์]. สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.meredithlaxton.com/>

Penguin [ออนไลน์]. สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

[http://www.penguin.co.uk/static/cs/uk/0/minisites/penguindesignaward  
/puffin\\_2012winner/.php](http://www.penguin.co.uk/static/cs/uk/0/minisites/penguindesignaward/puffin_2012winner/.php)

National geographic [ออนไลน์]. สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.nationalgeographic.com/photography/photo-of-the-day/animals/>

Wikipedia [ออนไลน์]. สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก [http://www.](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Aesop)

[en.wikipedia.org/wiki/Aesop](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Aesop)

Porningfearn [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://porningfearn.blogspot.com/2013/12/the-fox-and-stork.html>

Yossibarnegev [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://yossibarnegev.wordpress.com/2011/10/03/the-farmer-and-the-snake-adapted-from-aesop%E2%80%99s-fables/>

Meganjoelpeterson [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://meganjoelpeterson.com/creativity-the-tortoise-and-the-hare/>

Aesopsfables [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://aesopsfables.wordpress.com/the-boy-cried-wolf/>

Gutenberg [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.html>

Pecintaceritaanak [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://pecintaceritaanak.wordpress.com/cerita-fabel/aesop/anjing-dan-bayangannya/>

ShortStoriesForKids [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.short-stories-for-kids.com/the-bat-the-birds-and-the-beasts/>

Gutenberg [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.html>

Pinerest [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.pinterest.com/tamsinmary/illustration/>

Tennessee theatre company [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://tennesseetheatrecompany.com/>

Ajarofmarbles [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://ajarofmarbles.blogspot.com/2011/02/sly-fox-and-prideful-crow-charles.html>

Umsoi [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://umsoi.org/2012/04/07/esopo-le-origini-e-le-favole/>

Amicichoir [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

[http://amicichoir.org.uk/?page\\_id=124](http://amicichoir.org.uk/?page_id=124)

Allposters [ออนไลน์]. สืบค้น 18 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

[http://www.allposters.com/-sp/Town-Mouse-and-Country-Mouse-Posters\\_i4034054\\_.html](http://www.allposters.com/-sp/Town-Mouse-and-Country-Mouse-Posters_i4034054_.html)

Raydiant [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://raydiant.deviantart.com/art/Modified-Aesop- Fables-213377430>

DavidPetersen [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

[http://davidpetersen.blogspot.com//spotlight-on-legends-of-guard\\_24.html](http://davidpetersen.blogspot.com//spotlight-on-legends-of-guard_24.html)

Pinterest [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.pinterest.com/jackliamharvey/aesops-fable/>

Leluxemannequin [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://leluxemannequin.blogspot.com/2012/12/alice-in-wonderland-by-annie-leibovitz.html>

Elenakalisphoto [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.elenakalisphoto.com/projects/alice-in-waterland/>

Oknation [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=380176>

Faj [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://www.faj.in.th/society/entry/1980>

Pinterest [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://www.pinterest.com/talentodesigns/dina-goldstein/>

Behance [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://www.behance.net/gallery/Happily-Never-After/1207733>

Heliummagazine [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://www.heliummagazine.com/thomas-czarnecki-from-enchantment-to-down/>

Cameraeyes [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
[http://www.cameraeyes.net/index.php?option=com\\_smf&Itemid=27&topic=2389.0](http://www.cameraeyes.net/index.php?option=com_smf&Itemid=27&topic=2389.0)

Eugeniorecuenco [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://www.eugeniorecuenco.com/fichas/1092.html>

Iconolo.gy [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://iconolo.gy/archive/eugenio-recuenco/106>

Lifetakeslemons [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก  
<http://lifetakeslemons.wordpress.com/2011/08/31/eugenio-recuencos-c18-photographs/>

Fairytalenevnsblog [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://fairytalenevnsblog.blogspot.com/2009/07/eugenio-recuencos-fashionable-fairy.html>

Fairytalenevnsblog [ออนไลน์]. สืบค้น 24 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<https://fashionbeyondfashion.wordpress.com/2011/08/09/a-necessary-magazine-twill-the-intellectual-fashion-magazine/>

Blog.blendimages [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://blog.blendimages.com/2012/11/26/the-warped-photography-of-chinas-maleonn/>

Craigscottgallery [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

[http://craigscottgallery.com/?sec=3&exhibit\\_id=5](http://craigscottgallery.com/?sec=3&exhibit_id=5)

Dailymail [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2301999/Watch-birdie-Inside-magical-album-Chinese-artist-spent-year-road-colourful-mobile-photographic-studio-props.html>

Wikipedia [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

[http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's\\_Adventures\\_in\\_Wonderland](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's_Adventures_in_Wonderland)

Doozero [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.doozero.com/2014/01/alice-in-wonderland.html>

Alicehistory227 [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://alicehistory227.weebly.com/literature.html>

Alicehistory227 [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://beautiful-channel.blogspot.com/2012/05/red-queen-alice-in-wonderland-look.html>

Poetryfoundation [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.poetryfoundation.org/poem/171647>

Borg-princess.livejournal [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://borg-princess.livejournal.com/97238.html?thread=1883094>

Moviestynews [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://moviestynews.com/2009/10/new-trailer-alice-in-wonderland/>

Thecarlotasteaparty [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://thecarlotasteaparty.blogspot.com/>

Dvdizzy [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://www.dvdizzy.com/aliceinwonderland-2010.html>

Prefierolosimprobables [ออนไลน์]. สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2556. เข้าถึงได้จาก

<http://prefierolosimprobables.blogspot.com/>

## ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ นายพรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล  
 เกิด วันที่ 17 สิงหาคม 2533  
 ที่อยู่ 5 ซอยนวมินทร์ 74 แยก 3-8-17 แขวงรามอินทรา เขตคันนายาว  
 กรุงเทพมหานคร 10230

E-mail: littlefhai\_focus@hotmail.com

## ประวัติการศึกษา

อนุบาล โรงเรียนอนุบาลแก้วฤทัย  
 ประถมศึกษา โรงเรียนพระมารดานิจจานุเคราะห์  
 มัธยมศึกษา โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ๒  
 อุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาการถ่ายภาพ