

การศึกษาพลาสติกเพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัย
THE STUDY OF PLASTIC FOR CHILDHOOD BOOK ILLUSTRATIONS DESIGN



พัชจิญา เลิศสินธพานนท์

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2562

หัวข้อจุลนิพนธ์ การศึกษาพลาสติกเพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัย
THE STUDY OF PLASTIC FOR CHILDHOOD BOOK ILLUSTRATIONS DESIGN

หน่วยกิตของจุลนิพนธ์ 3 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ นางสาวพัชจิญา เลิศสินธพานนท์ 5806400019

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ภาสกร ธนानันท์


ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต


สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ปีการศึกษา 2561

อนุมัติให้จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจุลนิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ไพบรียา เกตุกุล)


..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ทศพร เทียนศรี)


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ภาสกร ธนानันท์)

หัวข้อจุดนิพนธ์	การศึกษาพลาสติกเพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัย		
หน่วยกิตของจุดนิพนธ์	3 หน่วยกิต		
ผู้จัดทำ	นางสาวพัชจิญา	เลิศสินธพานนท์	5806400019
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภาสกร	ธนานันท์	
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต		
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์		
ปีการศึกษา	2561		

บทคัดย่อ

การศึกษาพลาสติกเพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงเนื้อแท้ของพลาสติก สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันเริ่มถูกทำลายจากกลุ่มคนบางกลุ่ม ที่ละเลยต่อการใส่ใจธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและสิ่งมีชีวิต

จากการศึกษาหนังสือภาพประกอบ และทดลองศึกษาเรียนรู้โครงสร้างทางกายภาพ ลักษณะผิวของพลาสติก ทำให้ผู้จัดทำมีความเข้าใจกลไกของพลาสติกและสร้างสรรค์เนื้อหาของหนังสือภาพประกอบ เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวให้กับผู้อ่านได้ตระหนักถึงผลดีและผลเสียของการใช้พลาสติกมากยิ่งขึ้น โดยทำการสร้างสรรค์ภาพประกอบต้นฉบับที่สร้างขึ้นจากพลาสติกตามทิศทางของเนื้อหาที่เหมาะสมและนำไปพัฒนาด้วยการทำสำเนาจากภาพต้นฉบับเป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัลโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และ Adobe InDesign CS6 ในการรวบรวมและเผยแพร่เพื่อปลูกจิตสำนึกให้กับผู้อ่านได้รู้จักเนื้อแท้ของพลาสติกที่ต่างออกไปจากเดิมและเรียนรู้ที่จะใช้งานพลาสติกอย่างรู้คุณค่า

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย/พลาสติก/หนังสือภาพประกอบ

Project Title	THE STUDY OF PLASTIC FOR CHILDHOOD BOOK ILLUSTRATIONS DESIGN		
Project Credits	3 Credits		
Candidate	Miss Phatjiya	Lertsintapanon	5806400019
Advisor	Mr. Pasakorn	Thananan	
Program	Bachelor of Science		
Field of Study	Animation and Creative Media		
Semester	2018		

Abstract

Studying plastic to design an illustrated book for childhood is the organizer's intention to demonstrate the essence of plastic. The book's content is about natural resources and animal habitats that are destroyed and neglected by certain groups of people.

The organizer learned from the illustrated books, physical structure and surface of plastic to understand the mechanisms of plastic and able to create the illustrated book's content. The creator aims to convey the story and lets the reader become aware of advantages and disadvantages of using plastic. With that reason, the creator first creates illustrations from plastic in the direction of appropriate content. Secondly, the organizer develops a reproduction of the original image as a digital file format by using Adobe Photoshop CS6 and Adobe InDesign CS6 to collect and publish. In the end, these illustrated books will help the creator raise awareness about the essence and value of using plastic.

Keyword: Childhood/Illustrator book/Plastic

Approved by



กิตติกรรมประกาศ

จุลินพจน์นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งหวังที่จะแสดงให้เห็นอีกด้านหนึ่งที่สวยงามของพลาสติกเพื่อแสดงให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นของพลาสติกทุกวันนี้เกิดจากการตัดสินใจของมนุษย์ว่าจะใช้พลาสติกอย่างไร

จุลินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยคำปรึกษา แนะนำทางทั้งกระบวนการคิด กระบวนการสร้างสรรค์ตลอดจนการดูแลอย่างดียิ่งของอาจารย์ที่ปรึกษาภาสกร ธนานันท์ ในทุก ๆ ขั้นตอนตั้งแต่เริ่มจนจบจุลินพจน์ฉบับนี้ ทำให้งานของข้าพเจ้ามีความสมบูรณ์ตามที่ได้คาดหวังไว้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ความกรุณาอันอบอุ่นนี้เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอบพระคุณอาจารย์ไพบรยา เกตุกุล ผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมในวันตรวจงานวันสุดท้ายจนเต็มเต็มส่วนที่ยังขาดในงานของข้าพเจ้าให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอบพระคุณอาจารย์วิเชษฐ์ แสงดวงดี ผู้คอยแนะนำแนวทางต่าง ๆ และความหวังดีที่อาจารย์ได้มอบให้ ข้าพเจ้าสัมผัสได้และรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง ขอบพระคุณนางสิทธรัตน์ เลิศสินธพานนท์มารดาของข้าพเจ้า ผู้คอยดูแลอย่างใกล้ชิด ผู้ที่คอยมอบกำลังใจอย่างสุดกำลัง ผู้ที่มอบมื้ออาหารแสนอร่อยเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้ามีแรงสู้ต่อจนสานต่อจนอย่างราบรื่น ขอบคุณนายวัชรพงษ์ สถิตสิงขร นายณัฏพล พูลพัฒน์ ที่คอยเป็นกำลังใจช่วยเหลืออย่างดีเสมอมา ขอบคุณนางสาวณัฐริกา จำปาเรือง สำหรับคำแนะนำด้านโปรแกรมที่ข้าพเจ้าไม่มีความรู้มาก่อนจนสามารถจัดหน้า และส่งร้านพิมพ์ได้สำเร็จ ขอบคุณบทเพลงมากมายที่สร้างสุนทรีย์ให้กับข้าพเจ้าในยามที่หม่นหมอง

ดังนั้นความสำเร็จทั้งหลายที่เกิดขึ้นย่อมเป็นส่วนหนึ่งของทุกท่าน ทุกสิ่งทีกล่าวมาแล้วนี้ และคงไม่เป็นการเกินเลยไปนักหากจะกล่าวอีกส่วนหนึ่งเป็นของตัวข้าพเจ้าที่ทำงานอย่างหนัก ไม่ย่อท้อหมดแรงลงกลางทาง มุ่งมั่นทำงานวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จจบลงได้ด้วยดีในที่สุด คุณค่า และประโยชน์ของจุลินพจน์นี้ข้าพเจ้าจึงขอมอบให้กับผู้ที่ได้อ่านทุกท่าน

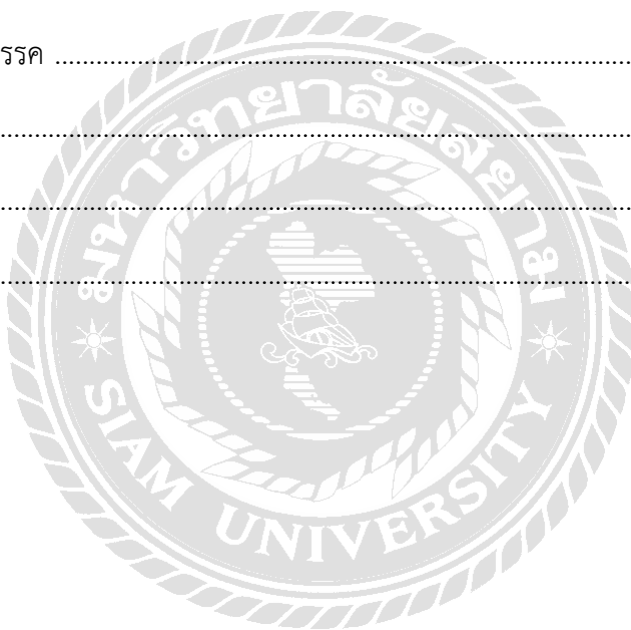
ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์.....	2
กลุ่มเป้าหมาย.....	2
ขอบเขต.....	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวความคิด.....	5
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	5
อิทธิพลที่ได้รับจากงานภาพประกอบ	23
3 การออกแบบและพัฒนา	
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น.....	28
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	28

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การออกแบบและพัฒนา.....	28
4 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน	
ขั้นตอนปฏิบัติงาน	44
5 สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลดำเนินงาน	65
ปัญหาและอุปสรรค	65
ข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม.....	67
ประวัติผู้จัดทำ	69



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ลูกบิลเลียดที่ทำขึ้นมาจากงาช้าง	6
2.2 ลูกบิลเลียดที่ทำขึ้นมาจากงาช้าง	7
2.3 จอห์น เวสลีย์ ไฮเอตต์ (John Wesley Hyatt) นักประดิษฐ์ และผู้ประกอบอุตสาหกรรมชาวอเมริกัน	7
2.4 ทิศนธาตุประเภทจุดที่เกิดจากการถ่ายภาพหยดน้ำ	8
2.5 ลักษณะของเส้น	9
2.6 ทิศนธาตุประเภทเส้นที่เกิดจากการสานเส้น	9
2.7 ทิศนธาตุประเภทน้ำหนักร่อนแกว่ง	10
2.8 ทิศนธาตุประเภทพื้นที่ว่าง	10
2.9 ภาพแสดงชั้นสี	11
2.10 ภาพแสดงสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น	12
2.11 ตัวอย่างคู่สีที่อยู่ตรงข้าม	12
2.12 ตัวอย่างสีข้างเคียง	13
2.13 ตัวอย่างการใช้ทิศนธาตุประเภทสี	13
2.14 ทิศนธาตุประเภทพื้นผิว	14
2.15 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาสเวลล์ (Lasswell)	16
2.16 ภาพวาดในถ้ำ กรอตเตโชเวต์ (Grotte Chauvet) ประเทศฝรั่งเศส	17
2.17 ตัวอย่างผลงานภาพประกอบของอัลเบอโต มอนท์ (Alberto Montt)	18
2.18 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพถ่ายสีโดยคาลิน (Călin)	19
2.19 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพถ่ายขาว - ดำของวิเวียน ไมเออร์ (Vivian Maier)	19

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.20 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพวาดโดยเฮคาล่า (heikala)	20
2.21 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพพิมพ์แกะไม้โดยมณฑิเยร์ ยางทอง	20
2.22 ภาพประกอบแบบดิจิทัลโดยไอกาท ไอโตคุ (Aykat Aydoglu)	21
2.23 ภาพประกอบเสมือนจริงด้วย สีนํ้ามันโดยโอมาร์ ออทิส (Omar Ortiz)	21
2.24 ภาพประกอบแบบนามธรรมโดยลูคัส โกลด์จิ้นอสกี (Łukasz Goledzinowski)	22
2.25 ภาพประกอบแบบการ์ตูนโดยโทมัส เจมส์ (Thomas James)	22
2.26 หนังสือภาพประกอบ และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเดอะ โรเล็กซ์ (The Lorax)	24
2.27 Wiebke Pandikow Jewelry artist	25
2.28 Wiebke Pandikow, Fallopi, 2015, Recycle plastic bag and wood	26
2.29 Wiebke Pandikow, Growth, 2016, Recycle plastic bag and wood	26
2.30 Wiebke Pandikow, Perfoliata, 2016, Recycle plastic bag and wood	27
3.1 ภาพประกอบด้วยสิ่งของเหลือใช้	29
3.2 ภาพประกอบด้วยเศษผ้า กระดาษและเศษพลาสติก	30
3.3 ภาพประกอบด้วยกระดาษและเศษพลาสติกจากหลอด	31
3.4 ภาพประกอบจากเศษเชือกพลาสติกและเศษผ้าจากโรงงาน	31
3.5 ภาพประกอบจากพลาสติก	32
3.6 ภาพร่างตัวละคร	33
3.7 ภาพตัวละครแบบสมบูรณในเล่มที่ 1	33
3.8 ภาพตัวละครแบบสมบูรณในเล่มที่ 2	34

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.9 ภาพตัวละครแบบสมบูรณในเล่มที่ 3	34
3.10 ภาพโทนสีที่ใช้ เรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา (เล่มที่ 1 , เล่มที่ 2 , เล่มที่ 3)	35
3.11 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำชิ้นงาน	36
3.12 ตัวอย่างการต่อสีพลาสติกด้วยไฟระดับ B	37
3.13 เนื้อผิวพลาสติกที่ได้จากการรีดด้วยไฟระดับ C	37
3.14 ภาพรีดถุงพลาสติกที่รีดแล้วเป็นรูปทรงตามที่ต้องการด้วยใบมีด	38
3.15 ตัวอย่างการใช้รูปทรงในภาพประกอบ	38
3.16 การใช้เส้นในงานภาพประกอบ	39
3.17 การใช้จุดในงานภาพประกอบ	39
3.18 ภาพแสดงค่าน้ำหนักในภาพประกอบ	40
3.19 ภาพประกอบตอนต้นที่เน้นให้เกิดรอยยับของพลาสติก พื้นผิวแบบเรียบ	40
3.20 ภาพประกอบพื้นผิวหยาบ	41
3.21 ภาพก่อน และหลังปรับสีในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เรียงจากซ้ายไปขวา	41
3.22 การจัดเรียงหน้าและใส่เนื้อเรื่องในโปรแกรม Adobe InDesign	42
3.23 ภาพประกอบในโปรแกรมเมื่อจัดวางเนื้อเรื่องลงไป	43
3.24 ภาพหน้าปกในโปรแกรมเมื่อจัดวางชื่อเรื่องและเรื่องย่อ	43
4.1 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 ปกหน้า และปกหลัง	45
4.2 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 1-2	46
4.3 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 3-4	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.4 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 5-6	47
4.5 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 7-8	47
4.6 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 9-10	48
4.7 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 11-12	48
4.8 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 13-14	49
4.9 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 15-16	49
4.10 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 17-18	50
4.11 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 19-20	50
4.12 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 ปกหน้า และปกหลัง	52
4.13 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 1-2	52
4.14 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 3-4	53
4.15 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 5-6	53
4.16 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 7-8	54
4.17 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 9-10	54
4.18 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 11-12	55
4.19 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 13-14	55
4.20 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 15-16	56
4.21 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 17-18	56
4.22 ภาพผลงานเล่มที่ 3 ปกหน้า และปกหลัง	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.23 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 1-2	58
4.24 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 3-4	59
4.25 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 5-6	59
4.26 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 7-8	60
4.27 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 9-10	60
4.28 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 11-12	61
4.29 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 13-14	61
4.30 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 15-16	62
4.31 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 17-18	62
4.32 ภาพหนังสือทั้งสามเล่มเมื่อจัดพิมพ์เสร็จ	63
4.33 ภาพหนังสือทั้งสามเล่มเมื่อจัดพิมพ์เสร็จ	63
4.34 ภาพกล่องบรรจุภัณฑ์หนังสือ	64

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลายปีที่เราต่างพึ่งพาธรรมชาติเพื่อการดำรงชีพจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของมันและกัน จวบจนกระทั่งความพยายามด้วยความหวังดีว่าจะช่วยข้างป่าไม่ให้สูญพันธุ์จากการถูกล่าเพื่อนำไปทำลูกบิลเลียนนั้นทำให้เกิดนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงโลกทั้งใบไปตลอดกาลขึ้นมาอย่างพลาสติกขึ้น

การถือกำเนิดของพลาสติกเมื่อหนึ่งร้อยกว่าปีก่อนอาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่สวยงาม เมื่อลองย้อนไปถึงเหตุผลในการคิดค้น ก็เพื่อปกป้องไม่ให้ข้างป่าในแอฟริกาต้องถูกล่าจนสูญพันธุ์เพียงเพื่อนำของพวกเขาไปทำเป็นลูกบิลเลียนก็หายอดนิยมในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 (กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม, 2561, หน้า 17) และผลลัพธ์ที่ได้ก็เห็นได้อย่างเป็นที่ประจักษ์ว่าการสร้างพลาสติกขึ้นมาทดแทนข้างประสบความสำเร็จแค่ไหน เพราะข้างป่าแอฟริกาตัวเป็น ๆ ยังคงอยู่มาจนถึงปัจจุบัน และเพราะคุณสมบัติอันพิเศษที่หาไม่ได้ในวัสดุอื่น ๆ ของสิ่งนี้ทำให้พลาสติกสามารถประคองตัวเองจากเหตุผลในข้างต้นขึ้นมาสู่การครอบครองตลาดในชีวิตประจำวันของมนุษย์แทนที่วัสดุทางธรรมชาติได้อย่างรวดเร็ว และขยายตัวไปอย่างรวดเร็วในเวลาไม่ถึง 15 ปี พร้อม ๆ กับมหันตภัยที่กำลังคุกคามเรามากขึ้นทุกที จากการทิ้งขว้างพลาสติกเพราะความมั่งง่ายและไร้จิตสำนึกจนส่งผลกระทบต่อกันเป็นทอดยาวด้วยอายุการใช้งานที่น้อยนิด โดยที่ไม่รู้เลยว่าตั้งแต่การผลิตซึ่งต้องใช้กระบวนการทางอุตสาหกรรมน้ำมัน เชื้อเพลิงทำให้พลาสติกเป็นอีกหนึ่งอย่างที่ปล่อยมลพิษขึ้นสู่ชั้นบรรยากาศเกิดภาวะโลกร้อน และจากการใช้เพียงแค่ครั้งเดียวก็ทิ้งกันเกลื่อนกลาดบนท้องถนนบนบกแล้วถูกพัดลงแม่น้ำไหลลงทะเลเกาะติดเป็นแพขยะทำลายทัศนียภาพท้องน้ำสีฟ้าอันงดงามจนหมดสิ้นนั้น นักวิทยาศาสตร์ในโครงการโอเชียแนคลีนอัพ (Ocean Cleanup) (กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม, 2561, หน้า 36) ได้เผยว่าขนาดของกองขยะที่ลอยร่องอยู่ในมหาสมุทรมีขนาดใหญ่กว่าประเทศฝรั่งเศสถึงสามเท่าจนน่ากลัวว่าขยะจะมีมากกว่าปลาในสักวันหนึ่ง ไม่เพียงแต่เท่านั้นขยะพลาสติกไม่ว่าจะชิ้นเล็กหรือชิ้นใหญ่ต่างก็ส่งผลกระทบต่อสัตว์ใต้ทะเลทั้งหลายเพียงเพราะคิดว่าพลาสติกที่อยู่ตรงหน้านั้นเป็นอาหารของพวกเขา จากข้อมูลของสถาบันวิจัยทรัพยากรทางทะเล ชายฝั่งทะเล และป่าชายเลนกล่าวว่า เต่าทะเล วาฬและโลมาตายด้วยขยะพลาสติกหรือจากการประมงถึง 300 ตัวต่อปี เป็นส่วนครึ่งต่อครึ่ง

เมื่อเทียบกับจำนวนอาหารที่ทานเข้าไป ทุกอย่างส่งผลกระทบต่อกลายเป็นเกลียวที่พันกันอย่างต่อเนื่องอะไรคือปัจจัยหลักของปัญหาเหล่านี้หากไม่ใช่เพราะมนุษย์ยังคิดว่าตนคือสิ่งมีชีวิตเดียวบนโลกแทนที่จะคิดก่อนจะทิ้ง และด้วยน้ำมือของเราที่ทิ้งข้วางขยะพลาสติกอย่างไม่ไยดี ทุกอย่างย่อมมีราคาที่ต้องจ่ายคืน คຸ້ມกันแล้วใช้หรือไม่กับการแลกโลกทั้งใบหรือบ้านของตนกับพฤติกรรมมกง่ายซึ่งไม่ว่าอย่างไรสุดท้ายผลก็จะย้อนกลับมาทำลายชีวิตของเรามากขึ้นทุกที

การออกแบบหนังสือในครั้งนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อความมุ่งหวังให้เป็นสื่อกลางในการปลูกฝังความอ่อนโยน มีจิตสำนึกที่ดีในการเห็นคุณค่าของชีวิต ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม รวมไปถึงการสร้างความตระหนักต่อผู้ที่ได้อ่าน ว่าการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจนสร้างผลกระทบที่ขยายเป็นวงกว้างมากขึ้นเหมือนอย่างทุกวันนี้ ไม่ใช่เพราะขยะหรือพลาสติก แต่อาจเริ่มต้นจากตัวเราที่ไม่ได้ใส่ใจ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัญหาของขยะ และสามารถสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบได้
2. เพื่อให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อม และรับรู้ว่าการทิ้งขยะพลาสติกนั้นไม่ใช่ตัวการของปัญหา แต่ขึ้นอยู่กับใส่ใจในการกระทำ
3. เพื่อสร้างหนังสือที่ส่งผลต่อการความรู้สึกและพฤติกรรม ปลูกฝังศีลธรรม คุณธรรมและคุณค่าของธรรมชาติ สิ่งมีชีวิตบนโลกให้กับเด็ก

กลุ่มเป้าหมาย

1. เด็กวัยปฐมวัยตั้งแต่อายุ 4-8 ขวบ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย เนื่องจากช่วงอายุที่กำหนดเป็นระยะที่สำคัญที่เด็กจะมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีที่สุดและเป็นพื้นฐานต่อการพัฒนาการในช่วงอื่น ๆ เมื่อมีอายุ 4 ปีจะมีการพัฒนาสติปัญญาถึงร้อยละ 50 เปอร์เซ็นต์ และจนถึงช่วงอายุ 8 ปีจะเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 30 เปอร์เซ็นต์
2. กลุ่มบุคคลผู้สนใจเกี่ยวกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม สิ่งมีชีวิตและพลาสติก

ขอบเขต

1. ขอบเขตของแนวความคิด

ในการนำวัสดุเหลือใช้อย่างถุงพลาสติกมาสร้างสรรค์เป็นงานภาพประกอบนั้น ผู้จัดทำมีแนวความคิดในการทำงานครั้งนี้ว่านอกจากจะเป็นการสร้างความตระหนักและปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีต่อคุณค่าของสรรพสิ่งรอบตัวเราผ่านเรื่องราวที่ได้นำมาเสนอแล้ว ผู้จัดทำยังมีอีกหนึ่งแนวความคิดว่าพลาสติกไม่ใช่สิ่งที่เลวร้ายหรือเป็นตัวทำลายอย่างที่ในปัจจุบันกำลังให้เป็นแต่ขึ้นอยู่กับเราต่างหากที่เป็นจะเป็นผู้เลือกบทบาทให้กับสิ่ง ๆ หนึ่งที่มีชื่อเรียกว่า ‘พลาสติก’ ผู้จัดทำจึงอยากสะท้อนมุมมองของแนวความคิดนี้ให้เห็นว่าพลาสติกก็สามารถสวยงามได้ถ้าเราเลือกที่จะใส่ใจ

2. ขอบเขตของรูปแบบ

ในการจัดทำหนังสือภาพประกอบขนาด 8 x 8.5 นิ้ว จำนวน 3 เล่ม ประกอบไปด้วย

2.1	หนังสือภาพประกอบเล่มที่ 1 จำนวน	20	หน้า
2.2	หนังสือภาพประกอบเล่มที่ 2 จำนวน	18	หน้า
2.3	หนังสือภาพประกอบเล่มที่ 3 จำนวน	18	หน้า
2.4	ปกหน้า และปกหลัง	3	ชุด
2.5	บรรจุภัณฑ์ใส่หนังสือ	1	กล่อง

3. ขอบเขตของวิธีการ

วิธีการในการออกแบบนั้นได้ใช้วัสดุถุงพลาสติกเป็นหลักในการทำงานเพื่อสร้างเนื้อเรื่องเป็นภาพประกอบตามเรื่องราวที่ได้วางเอาไว้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบหนังสือ ชนิดและการใช้วัสดุรีไซเคิล สถานการณ์ของปัญหาในปัจจุบัน รวมถึงข้อมูลพัฒนาการเรียนรู้ของวัยเด็กที่เหมาะสมต่อการรับรู้ ข้อมูลรูปแบบการดำเนินงานผ่านหนังสือ

3. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งอ้างอิง นำมากำหนดแนวความคิดและวางแผนวิเคราะห์การออกแบบเพื่อเป็นแนวทางการสร้างชิ้นงาน
4. ทดลองและหาความเป็นไปได้ในการเลือกใช้วัสดุรีไซเคิลมาสร้างหนังสือ
5. เขียนเนื้อเรื่องประกอบภาพ
6. สร้างภาพต้นแบบของภาพประกอบหนังสือตามโครงเรื่องที่ได้ออกมาไว้
7. แก้ไขและปรับปรุงจนเสร็จครบสมบูรณ์
8. ปฏิบัติงานลงมือสร้างชิ้นงานจริงตามแผนโครงการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของขยะ
2. ได้รู้ถึงคุณค่าของธรรมชาติไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม ซึ่งจะส่งผลให้มีการเรียนรู้ สร้างความอ่อนโยนต่อสิ่งมีชีวิตและรักษาธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งได้เรียนรู้ที่จะใส่ใจมากขึ้นและตระหนักว่าพลาสติกนั้นไม่ใช่ตัวการของปัญหา แต่ขึ้นอยู่กับทางเลือกที่จะกระทำ
3. ปลุกฝังการอยู่ร่วมกันและรู้จักการรักษาหรือหวงแหนธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมให้คงอยู่

บทที่ 2

แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

โครงการศึกษาพลาสติกเชิงสร้างสรรค์เพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบเกิดขึ้นมาจากแนวความคิดหลักที่ว่า “พลาสติกนั้นไม่ใช่ตัวร้ายหรือเป็นตัวการ” แต่แท้ที่จริงแล้วเป็นเพราะกลุ่มคนบางกลุ่มที่เห็นคุณค่าในสิ่งรอบตัวน้อยลงทุกที ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิต ธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมก็ตาม ดังนั้นตัวของเราต่างหากที่เลือกบทบาทให้กับพลาสติกว่าจะเป็นอย่างไร โครงการนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของผู้จัดทำมีความมุ่งหวังที่จะถ่ายทอดให้เห็นได้ว่าพลาสติกเองก็มีด้านที่งดงามซ่อนอยู่หากเราเลือกใช้ให้ถูกวิธี

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำหนังสือภาพประกอบจากพลาสติกนั้นผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลของพลาสติก
2. ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะ
3. ข้อมูลเกี่ยวกับระดับพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กเล็ก
4. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสาร
5. หนังสือภาพและภาพประกอบ

1. ข้อมูลของพลาสติก

ก่อนจะมาเป็นถุงพลาสติกที่เราใช้กันอยู่ทุกวันนี้ เมื่อหลายร้อยปีก่อน ในช่วงยุคกลางของศตวรรษที่ 19 ที่มนุษย์รู้จักการใช้ประโยชน์จากปฏิกิริยาเคมี เป็นจุดเริ่มต้นของพลาสติกที่เกิดขึ้นจากการมีบริษัทผลิตลูกบิลเลียดแห่งหนึ่งซึ่งในขณะนั้นกำลังเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงเป็นอย่างมาก ประกาศจะให้เงินรางวัลราว 10,000 เหรียญสหรัฐแก่ผู้ที่สามารถคิดค้นวิธีนำวัสดุอื่นใดก็ได้มาใช้แทนงาช้างซึ่งถูกล่าจนช้างป่าแอฟริกาลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว และเกือบสูญพันธุ์ ในขณะนั้นหลังจากการทดลองอยู่หลายปี นายจอห์น เวสลีย์ ไฮเอตต์ (John Wesley Hyatt) นักประดิษฐ์ และผู้ประกอบการอุตสาหกรรมชาวอเมริกัน (The Editors of Encyclopaedia Britannica, n.d.) ได้ทำการคิดค้นปรับปรุงเซลลูโลสวัสดุในทางธรรมชาติเพราะอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นจากของมีคมบาดมือ ด้วยความบังเอิญ ยาสมานแผลที่มี

สารคอลโลอิดีนซึ่งทำจากไนโตรเซลลูโลสละลายอยู่ในอีเธอร์ และแอลกอฮอล์เกิดตกลงบนโต๊ะ เมื่อยาแห้งจึงกลายเป็นแผ่นเหนียว ๆ ให้ไฮเอตต์ทำการทดลองต่อจนได้เป็นเซลลูลอยด์ (Celluloid) สารติดไฟไร้สี ที่พอแห้งแล้วจะกลายเป็นของแข็งที่ทนทานเหมาะกับการนำมาทำเป็นวัสดุสำหรับลูกบิลเลียด รวมไปถึงการถือกำเนิดของพลาสติกกึ่งสังเคราะห์ชนิดแรกของโลกขึ้น

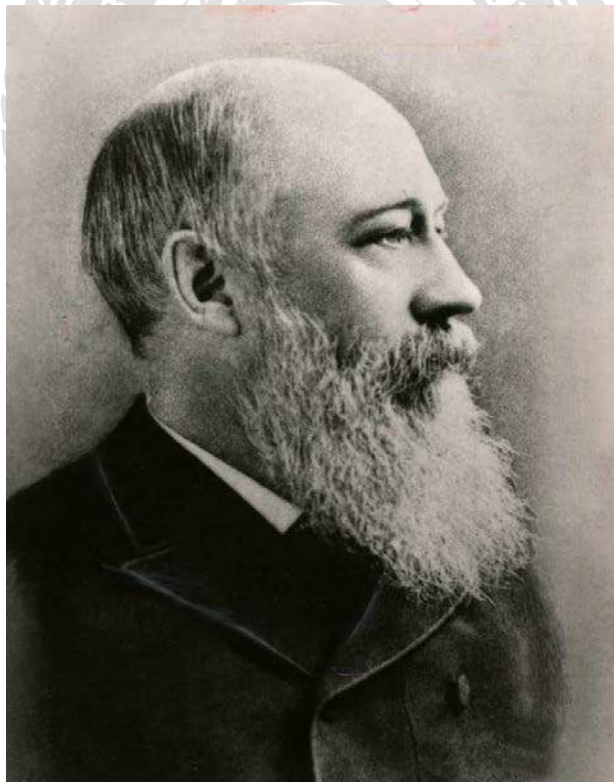
หลังจากในครั้งนั้นแม้ว่าจะมีพลาสติกกึ่งสังเคราะห์เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกของโลก แต่เซลลูลอยด์ (Celluloid) เป็นพลาสติกที่ติดไฟได้ง่ายจนอาจเกิดการระเบิด จึงไม่เป็นที่นิยมในเวลาต่อมา (แต่ปัจจุบันเรายังพบเห็นได้ในการนำเซลลูลอยด์มาทำเป็นลูกบิลเลียด) ทำให้พลาสติกถูกพัฒนาคิดค้นต่อไปโดยนักเคมี นักวิทยาศาสตร์เกิดเป็นพลาสติกชนิดใหม่ ๆ ขึ้นมากมาย เช่น ไวนิล ไนลอน อะคริลิก ในช่วงต้นของทศวรรษที่ 1960 การพัฒนาอุตสาหกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้อุตสาหกรรมพลาสติกกลายเป็นที่นิยมอย่างรวดเร็ว ประกอบกับคุณสมบัติเฉพาะตัวของพลาสติกที่มีความเหนียว น้ำหนักเบา ยืดหยุ่น กันน้ำได้ดีซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ทำได้ยากในวัสดุประเภทอื่น ๆ มีราคาไม่สูง จึงเป็นแรงส่งให้ความต้องการพลาสติกมีอัตราเพิ่มสูงขึ้นเพื่อลดต้นทุนวัสดุหลักในการผลิต พลาสติกถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนแพร่หลายไปทั่วโลก และกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ก่อนจะมีการผลิต “ถุงพลาสติก” ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 1965 โดยบริษัทแห่งหนึ่งในประเทศสวีเดนแทนการใช้ถุงกระดาษ



ภาพที่ 2.1 ลูกบิลเลียดที่ทำขึ้นมาจากงาช้าง



ภาพที่ 2.2 ลูกบิลเลียดที่ทำขึ้นมาจากงาช้าง



ภาพที่ 2.3 จอห์น เวสลีย์ ไฮเอตต์ (John Wesley Hyatt) นักประดิษฐ์ และ
ผู้ประกอบอุตสาหกรรมชาวอเมริกัน

2. ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะ

ศิลปะแปลว่า “สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530) เพื่อแสดงออกถึงความงาม อารมณ์ความรู้สึกรวมไปถึงสิ่งที่นึกคิด ทำให้ศิลปะมีองค์ประกอบที่สำคัญจำแนกออกได้เป็น 2 ส่วน คือ 1.) ทศนธาตุ และ 2.) เนื้อหา

ทศนธาตุ คือสิ่งที่มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า เกิดขึ้นจากการประสานกันของเส้น จุด พื้นที่ว่างหรือน้ำหนัก เป็นต้น จึงทำให้สามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ เจตนาอารมณ์ ความรู้สึกได้ ผู้จัดทำจึงนำแนวความคิด สิ่งที่ได้เรียนรู้ ศึกษาจากวัสดุจริง ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และประสบการณ์มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อสร้างภาพประกอบต่าง ๆ ซึ่งในการสร้างงานศิลปะ แนวความคิดหรืออารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะเป็นตัวกำหนดทิศทางของการทำงาน ทศนธาตุจึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการต่อมาเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้แนวความคิดแล้วนั่นเอง และทศนธาตุที่สื่อถึงความหมายต่าง ๆ อารมณ์ ความรู้สึกตามแนวเรื่องหรือแนวคิด มีอยู่ด้วยกันดังนี้

2.1 จุด (Point) เป็นทศนธาตุพื้นฐานที่เล็กที่สุด ไม่มีมิติ ในธรรมชาติเราสามารถมองเห็นทศนธาตุนี้ได้ทุกที่เพราะจุดกระจายตัวอยู่ซ้ำ ๆ อยู่ทุกแห่ง เช่น จุดจากหยดน้ำ จุดลายบนตัวสัตว์ จุดคนเป็นกลุ่มเมื่อมองจากมุมสูง เป็นต้น จุดมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ว่าง ทำให้พื้นที่ว่างนั้นเกิดความหมาย ไม่ว่าจะเป็นเพียงจุดเดียว หลายจุด จุดที่ต่อเนื่องกันเป็นเส้น หรือจุดที่เป็นรูปร่าง รูปทรงจากเส้นที่สานต่อกัน และจุดจัดเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของทศนธาตุอื่น ๆ ด้วย



ภาพที่ 2.4 ทศนธาตุประเภทจุดที่เกิดจากการถ่ายภาพหยดน้ำ

2.2 เส้น (Line) ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ อย่าง ภาพวาดบนผนังถ้ำบ่งชี้ว่า งานศิลปะชิ้นแรก ๆ ของมนุษย์เริ่มต้นมาจากการใช้เส้นเป็นการสร้างสรรค์หรือแสดงออก เส้นเกิดจาก จุดหลายจุดเรียงต่อเนื่องกันบนพื้นที่ว่างหรือวัสดุ สามารถสร้างอารมณ์ ความคิดตามจินตนาการผ่าน ลักษณะต่าง ๆ ของเส้น เช่น เส้นตรง เส้นหยัก เส้นโค้ง เส้นประ เป็นต้น ซึ่งเส้นเหล่านี้สามารถสร้างการ เคลื่อนไหว สร้างน้ำหนัก และเมื่อเส้นบรรจบกันจึงกลายเป็นรูปทรง



ภาพที่ 2.5 ลักษณะของเส้น

ภาพที่ 2.6 ทักษะธาตุประเภทเส้นที่เกิดจากการสานเส้น

2.3 น้ำหนักอ่อนแก่ (Tone) คือความแตกต่างกันของบริเวณที่มีแสงสว่างกับบริเวณที่เป็นเงาซึ่งเกิดจากผิวของวัตถุแต่ละส่วนได้รับแสงไม่เท่ากันทำให้เรามองเห็นแสงที่ตกกระทบกับวัตถุ แสงที่สะท้อนออกจากวัตถุ และส่วนที่เงาตกทอดลงมา นอกจากนี้ น้ำหนักอ่อนแก่ยังสามารถเกิดได้จากค่าของสีหนึ่งสีที่มีการระบายจนเกิดน้ำหนักสีที่แตกต่างกันบนวัตถุ น้ำหนักยังสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากการที่ประสานตัวอยู่ร่วมกันได้ด้วย



ภาพที่ 2.7 ทักษะธาตุประเภทน้ำหนักอ่อนแก่

2.4 พื้นที่ว่าง (Space) เป็นสิ่งที่มีตามธรรมชาติ มีมิติพื้นที่กว้างขวางหรือไร้ขอบเขตก็ได้ เป็นช่องว่างรอบนอกหรือภายในของวัตถุ แต่ในทางศิลปะพื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดขึ้นมาตามขอบเขตหรือความต้องการโดยให้ความสัมพันธ์กับรูปทรงหรือทัศนธาตุส่วนอื่น ๆ ทุกชนิด



ภาพที่ 2.8 ทักษะธาตุประเภทพื้นที่ว่าง

2.5 สี (Color) เป็นสิ่งที่กระจายอยู่โดยรอบอยู่มากมายทุกแห่งซึ่งเกิดจากแสงที่ส่องกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงเข้ามาในตา ทำให้ประสาทสัมผัสรับรู้ถึงสี สีมียู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ 1.) สีที่เป็นแสง (Spectrum) เกิดจากการหักเหของแสง เช่น สีรุ้ง เป็นต้น 2.) สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) ได้แก่สีที่มีอยู่ในธรรมชาติ สีของเนื้อวัตถุทั่วไป เช่น สีของใบไม้ สีของสัตว์ การจะมองเห็นสีแตกต่างกันอย่างไรขึ้นอยู่กับแสงที่ตกกระทบกับวัตถุ เนื่องจากในแสงนั้นมีสีต่าง ๆ รวมกันอยู่แล้วทุกสี แล้วเมื่อแสงเหล่านั้นส่องกระทบลงบนวัตถุมีสี วัตถุนั้นจะดูดสีทั้งหมดของแสงไว้แล้วสะท้อนออกมาให้เราเห็นเป็นสีที่เหมือนกันกับวัตถุ เพราะฉะนั้นสิ่งที่เห็นเป็นสีคำก็คือแสงที่ถูกดูดกลืนไว้แล้วไม่สะท้อนสีได้ออกมาเลย

ในทางทฤษฎี สีทุกสีเกิดจากการผสมกันระหว่างแม่สี (Primary Colors) ที่ผสมขึ้นมาไม่ได้ คือ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน ทั้งสามสีสามารถแบ่งเพื่อเพิ่มสีได้อีกเป็นสีขั้นที่ 2 (Secondary Colors) เกิดจากนำแม่สี (Primary Colors) มาผสมกันทีละคู่ จะได้สีเพิ่มขึ้นอีกสามสีคือ สีส้ม เขียว และม่วง ในสีขั้นที่ 3 (Tertiary Colors) เป็นการนำแม่สี (Primary Colors) มาผสมกับสีขั้นที่สอง (Secondary Colors) จะทำให้ได้สีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 6 สี คือสีม่วงน้ำเงิน ม่วงแดง เขียวน้ำเงิน เขียวเหลือง ส้มเหลือง และส้มแดง



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงขั้นสี

แต่ในความเป็นจริง มีสีจำนวนมากที่ไม่สามารถใช้แม่สีผสมกันเพื่อให้เกิดสีตามต้องการได้อีกปัจจัยหนึ่งก็คือการผสมสีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไปอาจทำให้สีที่ได้ค่อนข้างขุ่นคล้ำ (องค์ประกอบศิลป์, 2553, หน้า 76) เพราะฉะนั้นแล้วจึงมีสีที่ผลิตจากอุตสาหกรรม (Hue) ขึ้นมาหลากหลายประเภท เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก เป็นต้น

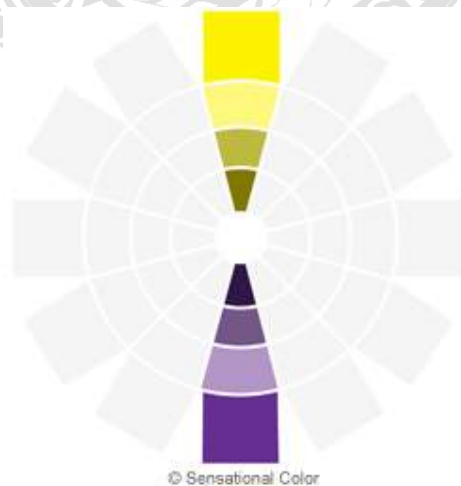
วรรณะสี (Tone) ถ้าแบ่งวงจรสีออกเป็น 2 ส่วนอย่างละครึ่งเป็น ส่วนซ้าย และส่วนขวาจะได้สีสองวรรณะคือ สีวรรณะอุ่น (Warm Tone) และสีวรรณะเย็น (Cool Tone) ซึ่งจากการทดลอง

อุณหภูมิของสีจะสามารถแสดงให้เห็นได้ว่าด้านที่มีสีแดงปรากฏอยู่จะมีอุณหภูมิสูงกว่าด้านที่มีสีน้ำเงิน นอกจากนั้นแล้วในส่วนของสีม่วงกับสีเหลืองสองสีนี้เป็นสีในวรรณะกลาง หมายถึงสีที่เมื่ออยู่ในกลุ่ม วรรณะอุ่นก็จะอุ่นหรือถ้าอยู่ในวรรณะเย็นก็จะเย็นด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 2.10 ภาพแสดงสีวรรณะอุ่น (Warm Tone) และสีวรรณะเย็น (Cool Tone)

คู่สี (Complementary Colors) คือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เมื่อนำมาวางเรียงกันจะ ตัดกันหรือขัดแย้งกัน ผู้สร้างสรรค์บางคนจึงมักใช้คู่สีแทนการใช้สีดำเนื่องจากเมื่อนำคู่สีมาผสมกันแล้ว จะมีค่าเป็นสีกลาง (เป็นสีที่ได้จากการนำทุกสีมาผสมด้วยกันกลายเป็นสีเทาแก่หรือเกือบเป็นสีดำ)



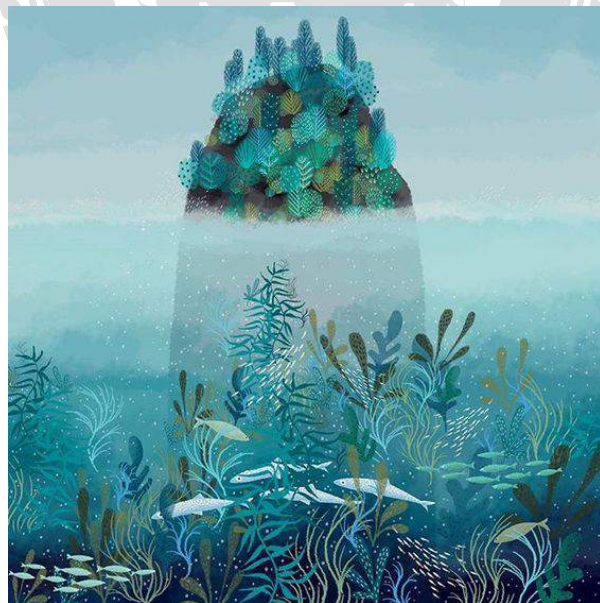
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างคู่สีที่อยู่ตรงข้าม

สีข้างเคียง (Analog Colors) คือสีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจรสี เช่น สีม่วงกับสีม่วงแดง การห่างกันมากเท่าไรความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลง เกิดการขัดแย้งหรือตัดกันเหมือนสีคู่ตรงข้าม



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างสีข้างเคียง

สีจึงเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในงานสร้างสรรค์ศิลปะเพราะสีมีองค์ประกอบอื่น ๆ ของทัศนธาตุรวมอยู่ด้วย เช่น สีมีเส้น (เป็นเส้นรอบนอกของบริเวณสี) มีน้ำหนัก มีพื้นที่ว่าง เป็นต้น สียังสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยตนเองจึงมีอิทธิพลต่อการมองเห็น ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกได้ลึกซึ้งโดยตรงกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างการใช้ทัศนธาตุประเภทสี

2.6 พื้นผิว (Texture) คือลักษณะพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ เมื่อมอง จับหรือสัมผัสแล้วจะให้ความรู้สึกหยาบ เนียน มัน ขรุขระ นุ่ม ฯลฯ ดูแล้วไม่เบื่อตา พื้นผิวมีอยู่ 2 ลักษณะคือ

2.6.1 ลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้ จะอยู่ในธรรมชาติหรือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาก็ได้ เช่น ผิวผลไม้ เสื่อ กระดาษทราย

2.6.2 ลักษณะพื้นผิวเทียม คือลักษณะที่มองแล้วเกิดความรู้สึกได้ว่าหยาบ ขรุขระ นุ่ม ทั้งที่จริงแล้วเมื่อได้สัมผัส จับต้องกลับเป็นพื้นผิวเรียบ ๆ ตัวอย่างพื้นผิวลักษณะนี้ได้แก่ ลวดลายต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น เช่น ลายไม้ ลายหิน



ภาพที่ 2.14 ทศนธาตุประเภพื้นผิว

ทั้ง 6 องค์ประกอบของทศนธาตุต่าง ๆ สร้างความหมาย และความสมบูรณ์ขึ้นภายในชิ้นงาน แม้จะแยกประเภทออกจากกันอย่างชัดเจน แต่เมื่ออยู่ในงานใดก็ตามแล้วทศนธาตุทั้งหมดจะทำงานเชื่อมโยงด้วยกันทันที ไม่ว่าผู้สร้างสรรค์จะตั้งใจใช้งานหรือไม่ก็ตาม ดังนั้นทฤษฎีนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญในงานจุลนิพนธ์ของผู้จัดทำ

เนื้อหา เป็นสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า หรือก็คือส่วนที่เป็นนามธรรมหรือความหมายของงานที่แสดงออกมาผ่านทศนธาตุทั้งหลาย ต้องอาศัยการตีความ กลั่นกรอง

ทั้งทัศนธาตุ และเนื้อหาหรือความหมายที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเป็นสองสิ่งที่มีความสัมพันธ์ประสาน เชื่อมต่อกันเสมออยู่ภายในงาน เหมือนเป็นส่วนเสริมของกันและกันทำให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. ข้อมูลเกี่ยวกับระดับพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กเล็ก

3.1 พัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัย

ความหมายของการพัฒนาการ ในทางจิตวิทยา นักจิตวิทยาหลายคนได้ให้คำจำกัดความ อธิบายความหมายของคำว่าพัฒนาการไว้เป็นตัวอย่างดังนี้

เฮอร์ลอค (Hurlock; 1972) กล่าวว่า พัฒนาการนั้นหมายถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่แสดงถึงความเจริญก้าวหน้าอย่างมีขั้นตอน

ถวิล ธาราโกชน และศรันย์ คำริสุข อธิบายว่าพัฒนาการ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของมนุษย์อย่างมีระเบียบแบบแผนอย่างต่อเนื่อง เป็นการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ก้าวหน้าทางด้านคุณภาพ ทั้งทางร่างกาย อารมณ์และสมอง พร้อมทั้งแนวทางที่เสื่อมถอย

จากคำกล่าวข้างต้นนี้ พัฒนาการ จึงหมายถึง การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีระเบียบแบบแผนต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น อารมณ์ สังคม ร่างกาย สติปัญญา โดยที่ การเปลี่ยนแปลงนั้นจะเกิดขึ้นได้อยู่ตลอดเวลา นับตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเสียชีวิตซึ่งพัฒนาการเหล่านั้นนั้น สามารถเปลี่ยนไปในทางดีหรือเสื่อมถอยได้อยู่ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับปัจจัยของการเจริญเติบโต วุฒิภาวะ และการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

3.2 ความสำคัญและการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

ตามหลักสูตรของการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 เด็กปฐมวัย คือ เด็กตั้งแต่แรกเกิด ถึง 5 ปี โดยระบบประสาทและสมองของการเรียนรู้จะเจริญเติบโตถึงขีดสุดในช่วงระยะเวลาจากการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว

นักจิตวิทยาบางท่านและหนังสือบางตำราได้กล่าวไว้ว่า เด็กปฐมวัย คือ เด็กที่มีช่วงอายุ ตั้งแต่ 5 ถึง 8 ปีแรกของชีวิต เด็กจะพร้อมสำหรับการพัฒนาอย่างเต็มที่เมื่อมองเห็น ได้ยินและได้สัมผัส สิ่งต่าง ๆ และจากรายงานผลการวิจัยของ เบนจามิน เอส บลูม (Benjamin S. Bloom) ได้กล่าวว่า เด็ก ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงขวบปีแรกจะพัฒนาร้อยละ 20 เมื่อมีอายุ 4 ปี จะพัฒนาด้านสติปัญญาถึงร้อยละ 50 และจากช่วงอายุ 4 ถึง 8 ปี จะพัฒนาอีกร้อยละ 30 รวมทั้งหมดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สติปัญญาของมนุษย์มีการพัฒนามากที่สุดในช่วงวัยแรกเด็ก

ดังนั้นพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย จึงหมายถึง การศึกษา การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมของเด็กตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 8 ปี ช่วงระยะเวลานี้ถือเป็นช่วงที่สำคัญมากที่สุดของชีวิต โดยเฉพาะในด้านของสติปัญญาซึ่งมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วถึงร้อยละ 80 ประสบการณ์หรือการพัฒนาการใด ๆ ก็ตามในวัยนี้จะกลายเป็นรากฐานต่าง ๆ ต่อบุคลิก จิตใจและความสามารถที่ส่งผลต่ออนาคต การดำเนินชีวิตในระยะยาวจนถึงวาระสุดท้าย

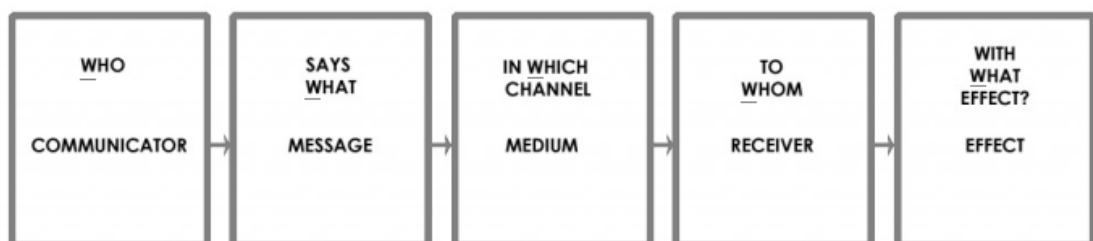
4. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสาร

ในงานสร้างสรรค์การสื่อสารนับเป็นเรื่องหนึ่งที่สำคัญต่อผู้สร้างงานซึ่งถือเป็นผู้ถ่ายทอดสารออกไปผ่านตัวกลางหรือสื่อให้แก่ผู้ที่ได้รับสาร ผลของการรับสารจึงเป็นสิ่งที่ประเมินได้ว่างานของผู้สร้างสรรค์นั้นสามารถบรรลุได้ตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ผู้จัดทำจึงนำทฤษฎีนี้มาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งาน เพราะลักษณะงานที่เป็นหนังสือนับว่าเป็นการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้จัดทำต้องการถ่ายทอดให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงแนวความคิดในการจัดทำโครงการนี้ไม่ว่ามากหรือน้อยก็ตาม

4.1 ความหมายของการสื่อสาร

การสื่อสาร (Communication) หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารโดยอาศัยสื่อกลางเป็นตัวถ่ายทอด องค์ประกอบเบื้องต้นมีผู้ส่งสาร ผู้รับสารและสาร ซึ่งทั้ง 3 สิ่งจะต่อเนื่องกัน โดยที่สารเป็นความหมายในรูปของนามธรรม จับต้องไม่ได้แต่รับรู้ได้จากการตีความทางจิตใจ และสมองหรือประสบการณ์ของผู้รับสาร เช่น ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ เป็นต้น ไม่ใช่ตัวหนังสือหรือเอกสาร

กระบวนการสื่อสารยังแบ่งออกเป็นได้ 2 แบบคือ การสื่อสารทางเดียว และการสื่อสารสองทาง ซึ่งในที่นี้ผู้จัดทำขอยกตัวอย่างกระบวนการสื่อสารแบบสองทางเนื่องจากกระบวนการนี้เป็นการสื่อสารที่สมบูรณ์เพราะมีข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มาหาผู้ส่งสารตามแบบจำลองกระบวนการสื่อสารตามแนวคิดของลาสเวลล์ (Lasswell Model) มีส่วนประกอบ 5 ส่วน คือ ผู้ส่งสาร สาร สื่อ ผู้รับสาร และผลของการสื่อสาร



ภาพที่ 2.15 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาสเวลล์ (Lasswell)

5. ภาพประกอบ (Illustration)

ในอดีตภาพประกอบถูกเขียนขึ้นมาเพื่อไว้ใช้บันทึกเรื่องราวในสิ่งที่พบเห็นจากในธรรมชาติ หรือ สิ่งรอบกาย สังเกตได้จากภาพวาดบนผนังถ้ำของมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งมักถูกเขียนขึ้นจาก สีที่มีอยู่ตามธรรมชาติใกล้ตัวนำมาวาดเป็นรูปทรงตามแบบที่เห็น เพราะฉะนั้นภาพประกอบในช่วงนี้จึง เป็นภาพที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์รูปคน สัตว์ เครื่องมือเครื่องมือ ต้นไม้ ไฟ สื่อเป็นความหมายแทนการใช้ตัวอักษรที่ยังไม่เกิดขึ้นเพื่อบอกเล่าวิถีการดำเนินชีวิต กิจกรรม การล่าสัตว์ให้กับคนรุ่นถัดไปได้เข้าใจ ผ่านภาพวาดเหล่านั้น



ภาพที่ 2.16 ภาพวาดในถ้ำ กรอตเตอ์โชเวต์ (Grotte Chauvet) ประเทศฝรั่งเศส

ต่อมาในยุคของประวัติศาสตร์ มนุษย์มีวิวัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และแนวความคิดที่พัฒนาไปตามกาลเวลา ทำให้จินตนาการหรือเทคนิคที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราวเปลี่ยนแปลงไป อาจซับซ้อนมากขึ้นจากระบบของกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ถิ่นอาศัย ความเชื่อความศรัทธาหรือลักษณะการอยู่เป็นสังคมมากขึ้นกว่าในยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ผ่านรูปแบบการถ่ายทอดงานภาพประกอบใหม่ ๆ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเช่นกัน จนกระทั่งในยุคปัจจุบันถึงแม้รูปแบบการนำเสนอของภาพประกอบจะมีการหมุนเวียนตลอดเวลาไปตามยุคสมัย และเวลา แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าสิ่งสำคัญของภาพประกอบยังคงเหมือนเดิมกับการเป็นสื่อกลางเพื่อถ่ายทอด บอกเล่าเรื่องราว อารมณ์ของผู้สร้างสรรค์แก่คนรับชมด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นงานโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มากมาย เห็นได้ชัดคือหนังสือซึ่งภาพประกอบจะเป็นตัวจูงใจผู้บริโภคให้เกิดความสนใจ จินตนาการ อารมณ์ร่วมไปในเรื่องที่ภาพกำลังทำหน้าที่เป็นตัวบรรยาย เหมือนคำพูดที่ใช้ได้เสมอว่า “ภาพหนึ่งภาพแทนคำเป็นล้านคำ”

จากทฤษฎีของบุคคลต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของภาพประกอบไว้ดังนี้

เซเวียร์ คอมาส (Xaviar Comas) ช่างภาพชาวบาเซโลน่า กล่าวว่าหนังสือภาพคือสารที่ส่งผ่านไปยังผู้อ่านเพื่อให้พวกเขาสัมผัสถึงสาระเหล่านั้นผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ หนังสือภาพที่ดีจะต้องมีแนวคิดที่ชัดเจนต่อการนำเสนอ รวมไปถึงจำนวนภาพที่ต้องใช้ รูปแบบการจัดเรียง วัสดุ และอื่น ๆ ทั้งหมดให้สอดคล้องกัน

แมเบน (Maeben) กล่าวในเว็บไซต์ออนไลน์ว่า หนังสือภาพคือหนังสือที่ใช้ภาพในการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญหรือไม่มีตัวอักษรเลยก็ได้เพราะภาพเป็นตัวดึงดูดความสนใจ ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย

เอลิซาเบธ เคนเนดี (Elizabeth Kennedy) กล่าวในเว็บไซต์ Thoughtco หัวข้อ What Is a Picture Book? ไว้ว่า หนังสือภาพคือหนังสือสำหรับเด็กที่มีภาพเป็นส่วนสำคัญเท่ากันหรือมากกว่าตัวหนังสือในการเล่าเรื่อง

จากความหมายของแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่นำมาขึ้นได้บอกความหมายที่ใกล้เคียงกันเอาไว้ทำให้สามารถสรุปความหมายของภาพประกอบได้ว่า เป็นภาพที่วาดประกอบขึ้นมาอย่างมีจุดมุ่งหมายหรือออกแบบขึ้นมาเพื่อแสดงถึงการจินตนาการแทนในสิ่งที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นตัวหนังสือให้เข้าใจได้โดยง่าย โดยที่รูปภาพประกอบนั้นยังคงเรื่องราวให้สอดคล้องกับเนื้อหาเช่นเดิมได้อยู่ และช่วยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจที่กระจ่างชัดเจนและตรงกันทั้งผู้สื่อสารและผู้รับสาร นักวาดภาพประกอบมากมายได้ใช้วิธีในการสื่อสารเหล่านี้แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับรูปแบบที่ถนัดของแต่ละคนที่จะเลือกสรรออกมาใช้เพื่อส่งเสริมจินตนาการผ่านภาพประกอบ



ภาพที่ 2.17 ผลงานภาพประกอบของอัลเบอโต มอทท์ (Alberto Montt)

ประเภทของภาพประกอบ อาจจำแนกประเภทของภาพประกอบได้เป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ คือ

1. แบ่งตามงานภาพประกอบสิ่งพิมพ์

1.1 ภาพประกอบแบบภาพถ่าย เป็นภาพประกอบที่เกิดจากการบันทึกฟิล์ม มีทั้งที่เป็นสี และโทนขาว - ดำ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เหมือนจริง เป็นธรรมชาติมีความละเอียดลอออยู่ในงาน ภาพประกอบในรูปแบบของภาพถ่ายที่ดีควรรู้จักการจัดวางภาพ การจัดแสงเงาซึ่งจะช่วยเพิ่มคุณค่า ความสมบูรณ์ลงในผลงาน



ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพถ่ายสีของคาลิน (Călin)



ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพถ่ายขาว - ดำของวิเวียน ไมเออร์ (Vivian Maier)

1.2 ภาพประกอบแบบภาพวาด เป็นวิธีการใช้ภาพประกอบที่มาตั้งแต่ตอนต้น และยังคงได้รับความนิยมอยู่ในปัจจุบันด้วยเทคนิคที่การผสมผสานระหว่างแบบเก่า แบบใหม่ หากเทียบกับภาพถ่ายงานเขียนภาพประกอบนั้นจะมุ่งเน้นไปที่อารมณ์ ความรู้สึกที่จะถ่ายทอดผ่านจากผลงานมากกว่าความเหมือนจริงอย่างที่ตาเห็น



ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพวาดโดยเฮคาล่า (heikala)

1.3 ภาพประกอบแบบภาพพิมพ์ เกิดจากการใช้แม่พิมพ์ลักษณะต่าง ๆ ซึ่งศิลปินเป็นผู้สร้างขึ้นเองเช่น แม่พิมพ์ไม้ แม่พิมพ์โลหะ เพื่อนำมาถ่ายทอดลงบนวัสดุพื้นเรียบตามภาพต้นแบบ ทำให้ภาพพิมพ์มีลักษณะเป็น 2 มิติ แต่ความรู้สึกที่ปรากฏเกิดจากตัวแม่พิมพ์ที่ใช้หรือจากทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในผลงานทำให้มีความรู้สึกลึกขึ้นมา



ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างภาพประกอบแบบภาพพิมพ์แกะไม้โดย มณฑิธร ยางทอง

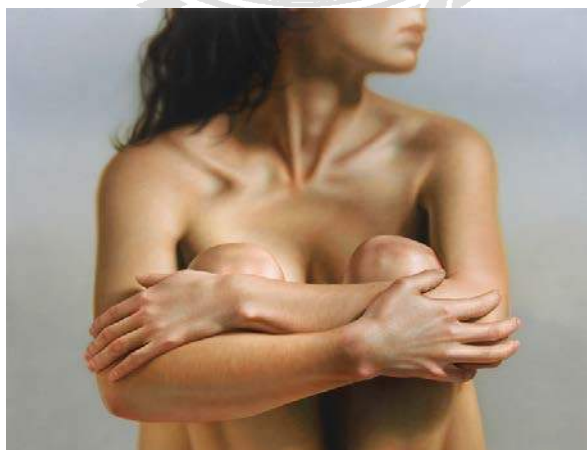
1.4 ภาพประกอบแบบดิจิทัล เกิดจากการสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคในโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างภาพประกอบแบบดิจิทัลโดย ไอกาท ไอโตคุ (Aykat Aydoglu)

2. แบ่งตามลักษณะงานของภาพประกอบ

2.1 ภาพประกอบแบบเสมือนจริง (Realistic Illustration) เป็นภาพที่มีการถ่ายทอดความเป็นคน สัตว์ สิ่งของในรายละเอียดใกล้เคียงของจริงเหมือนตาเราเห็นมากที่สุด ในรูปแบบนี้จะนำมาใช้งานต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการจะสื่อเน้นเนื้อหา ใจความ ให้เกิดความชัดเจนต่อผู้รับชมอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.23 ตัวอย่างภาพประกอบเสมือนจริงด้วยสีน้ำมันโดย โอมาร์ ออติซ (Omar Ortiz)

2.2 ภาพประกอบแบบนามธรรม (Abstract Illustration) งานภาพประกอบนี้ ด้วยความเป็นนามธรรมทำให้การสื่อสารต่อผู้รับชมนั้นอาจเป็นไปได้ยากหรือไม่ชัดเจนตรงตามเจตนารมณ์ แนวคิดผู้สร้างสรรค์งาน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผู้ชมได้เรียนรู้สิ่งสมมา ความรู้สึกนึกคิด สิ่งเหล่านี้จะเป็นปัจจัยต่อการตีความหมายในงานภาพประกอบประเภทนามธรรมโดยอาจอยู่ในรูปแบบของภาพประกอบที่เป็นกึ่งสัญลักษณ์หรือภาพสัญลักษณ์



ภาพที่ 2.24 ภาพประกอบแบบนามธรรมโดยลูกัส โกลด์จิ้นอสกี (Lukasz Golezdzinowski)

2.3 ภาพประกอบแบบภาพการ์ตูน (Cartoon Illustration) เป็นภาพประกอบที่สามารถเข้าถึงผู้รับชมได้ดี ทุกเพศทุกวัย ด้วยลักษณะของภาพประกอบที่เป็นภาพแบบประติมากรรม ผู้สร้างสรรค์สามารถใส่ความคิด เนื้อหาได้อย่างไร้ขีดจำกัด



ภาพที่ 2.25 ภาพประกอบแบบการ์ตูนโดยโทมัส เจมส์ (Thomas James)

3. แบ่งตามลักษณะกลุ่มเป้าหมายของงานภาพประกอบ

3.1 ภาพประกอบหนังสือเด็ก ภาพประกอบในรูปแบบนี้จะเน้นการสร้างสรรค์อย่างไร ชัดจำกัด มองดูง่าย สวยงามเพื่อการเสริมสร้างจินตนาการจากการมองภาพซึ่งมีส่วนมากกว่าตัวหนังสือ

3.2 ภาพประกอบหนังสือสารคดี ภาพประกอบในงานส่วนมากจะได้อามาโดยวิธีการถ่ายภาพซึ่งสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ตรงความเป็นจริงเหมือนกับที่ตาของเราเห็น เป็นวิธีหนึ่งที่ต้องอาศัยทักษะ ความชำนาญของผู้สร้างสรรค์เพื่อการสื่อสารทางอารมณ์เป็นสำคัญ

3.3 ภาพประกอบหนังสือวิชาการ ภาพประกอบจะถูกนำมาใช้ตามความเหมาะสม เป็นทางการ และเชื่อมโยงกับเนื้อหาเพื่อการสื่อสารออกมาได้อย่างตรงจุด เน้นความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้สร้างสรรค์กับผู้อ่าน

3.4 ภาพประกอบหนังสือนวนิยาย ภาพประกอบในงานนวนิยายหรือเรื่องสั้นมักเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องหรือตัวละครเพื่อประกอบจินตนาการของผู้อ่านให้เป็นรูปร่างที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นสานอารมณ์ไปกับเนื้อหาข้างใน

อิทธิพลที่ได้รับจากงานภาพประกอบ

ตั้งแต่ในอดีตก่อนประวัติศาสตร์จะเริ่มต้นจวบจนถึงสมัยใหม่ในปัจจุบัน ปฏิเสธไม่ได้ว่ามีภาพประกอบสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของเราอยู่ตลอดเวลาในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะกับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยจากการศึกษาภาพประกอบที่ได้นั้นจะต้องมีความงาม แนวความคิด เจตนารมณ์ความสุนทรีย์ของผู้สร้างสรรค์อยู่ภายในผลงานซึ่งจะสร้างอารมณ์ ความหมาย ความรู้สึก จินตนาการที่เป็นอิสระต่อผู้ที่รับชม รวมไปถึงการมีรายละเอียดที่ชัดเจนมากพอสำหรับนำเข้าสู่การกระบวนการถัดไป

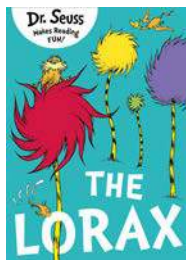
ในการสร้างสรรค์ผลงานจุดนิพนธ์ของผู้จัดทำ ส่วนหนึ่งในแนวความคิดสำคัญของการทำงานครั้งนี้มีอิทธิพลมาจาก ซีไอเตอร์ ซูสส์ ไกอเชิล หรือ ดร.ซูสส์ นามปากกานักเขียนการ์ตูน (Cartoonist) ชาวอเมริกันขวัญใจเด็ก ๆ ด้วยงานเขียนที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น มีลายเส้นที่น่ารัก แปลกตาไม่เหมือนใคร ด้วยตัวละครที่มีลักษณะยืดยาวไม่สมสัดส่วน แต่มีเนื้อหาที่อ่านแล้วสนุกสนาน ตลกขบขัน นอกจากนี้ ดร.ซูสส์ ยังเป็นนักกวีผู้สอดแทรกบทกวีคำคมที่มีสัมผัสสวยงาม คล้องจองอ่านง่าย และมีความหมายที่ส่งผลลึกซึ้งต่อผู้อ่านอย่างมากจนถูกนำไปไว้ในบทเรียนมหาวิทยาลัย

จากคำกล่าวของ ดร.ซูสส์ “อย่าร้องไห้ให้กับสิ่งที่จบลงแล้ว แต่จงยิ้มที่มันได้เกิดขึ้นแล้วดีกว่า” (Don't cry because it's over, Smile because it happened) หรือคำพูดจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเดอะ โรแลกซ์ (The Lorax) ซึ่ง ดร.ซูสส์ ได้แต่งบทกวี และคำคมสะท้อนผ่านบทตัวละครไว้ว่า “ต้นไม้เอียงไปทางไหนก็ล้มไปทางนั้น นายจงระวังจะเอียงไปทางไหนดี ๆ แล้วกัน” (A tree falls

the way it leans. Be careful which way you lean.) หมายถึงอะไรที่ไม่พอดี ไม่สมดุลจนระวังเอาไว้อีกประโยคหนึ่งซึ่งกล่าวไว้เป็นบทสรุปก่อนจบเรื่องราว “ถ้าหากโลกนี้ไม่มีคนอย่างคุณที่รักอะไรมากมายแล้ว มันก็จะไม่มีอะไรดีขึ้น ไม่มี” (UNLESS someone like you cares a whole awful lot, nothing is going to get better. It's not)

แต่ละบทกวีที่ยกตัวอย่างในข้างต้นจะแสดงให้เห็นถึงทัศนคติต่อการดำเนินชีวิต การเห็นคุณค่าของตนเองในเชิงบวกของ ดร.ซูสส์ อยู่เสมอได้เป็นอย่างดี แต่ก่อนจะผันตัวมาเป็นนักเขียนการ์ตูนแบบนี้ได้ไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะมีเรื่องทำทนายมากมายเข้ามาทักทายเป็นชีวิต ดร.ซูสส์เกิดวันที่ 2 มีนาคม 1904 ในสปริงฟิลด์รัฐแมสซาชูเซตส์ในช่วงของยุคสงครามก่อนจะเสียชีวิตลงด้วยโรคมะเร็งในวันที่ 24 กันยายน 1991 ที่ลอสแอนเจลิส แต่ถึงจะเกิดในยุคสงครามนั้นก็ยังสามารถมีรอยยิ้ม อารมณ์ขันตั้งแต่เล็กก่อนที่จะตัดสินใจเขียนหนังสือสำหรับเด็กเพราะต้องการทำให้โลกเป็นสถานที่ ๆ ดีขึ้นสำหรับผู้อื่น ด้วยการทำให้การอ่าน เขียน และเรียนรู้เป็นเรื่องของความสนุกสนาน เขาทำงานเป็นนักเขียนการ์ตูนและนักเขียนตลกให้กับนิตยสารต่าง ๆ และนำเสนอภาพประกอบสำหรับแคมเปญโฆษณา ต่อมาภายใต้นามปากกา ดร.ซูสส์มีผลงานหนังสือกว่ามากมาย ที่ทุกคนรู้จักกันดีคือผลงานการ์ตูนเรื่อง ฮีฟ ไอ แรน เดอะ ชู ในปี 1950 ที่ยังคงจำกันได้ถึงทุกวันนี้ หรือ ในรุ่นถัดมาอาจรู้จักผลงานของเขาผ่านภาพยนตร์อย่างเรื่อง ฮาว เดอะ กรินช์ สโตล คริสมาสต์ (How the Grinch stole Christmas) ที่ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ในปี 2000 ก่อนจะรีเมคเข้าฉายในโรงภาพยนตร์อีกครั้งเมื่อปลายปี 2561 และการ์ตูนแอนิเมชันจากหนังสือเรื่อง เดอะ โลแรกซ์ (The Lorax) ในปี 2012

เมื่อผู้จัดทำได้อ่าน และชมผลงาน “เดอะ โรเล็กซ์” (The Lorax) ทั้งในฉบับหนังสือและการ์ตูนแอนิเมชันของดร.ซูสส์ ทำให้ผู้จัดทำได้แง่คิดที่ดี ๆ มีความรู้สึกร่วมไปกับงานที่แฝงเต็มไปด้วยความคิดมากมายซึ่งถ่ายทอดออกมาผ่านรูปแบบที่เรียบง่าย เข้าถึงได้ทุกวัยตามสายเส้นของนามปากกา ดร.ซูสส์ ไม่ว่าจะเป็นความงาม คุณค่าของชีวิต ธรรมชาติกับความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงโดยตรงกับมนุษย์ ความกล้าหาญต่อเจตนากรรมที่ส่งต่อมา สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดเป็นคำถามต่อตนเองถึงแง่คิดที่ได้รับจากการชื่นชมผลงาน และสามารถเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างแนวความคิดงานนิพนธ์ของผู้จัดทำในที่สุด



ภาพที่ 2.26 หนังสือภาพประกอบ และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเดอะ โรเล็กซ์ (The Lorax)

วีตคาร์ พานธิโค (Wiebke Pandikow) ศิลปินนักร้องออกแบบเครื่องประดับประเทศเยอรมนีทาง ตะวันออกเฉียงเหนือ การเติบโตขึ้นมาท่ามกลางธรรมชาติที่ปกคลุมเต็มไปด้วยเนินเขาป่าไม้กลายเป็น แรงบันดาลใจของเธอตั้งแต่อายุน้อย และเป็นสาเหตุให้ตัดสินใจเข้าเรียนในวิชาออกแบบหัตถกรรมงาน ฝีมือเพื่อมุ่งเข้าสู่การเป็นนักร้องออกแบบเครื่องประดับอย่างเต็มตัว ในปี 2014 วีตคาร์ พานธิโค (Wiebke Pandikow) เริ่มต้นทำงานออกแบบกับถุงพลาสติกโดยที่ยังไม่แพร่หลายในเชิงสร้างสรรค์ และเป็น สัญลักษณ์ความเลื่อมใสของมนุษย์ สังคมที่ไม่ใส่ใจ แต่สิ่งนี้กลับน่าสนใจสำหรับเธอ และมากพอที่จะทำ ให้ตัดสินใจสร้างสรรค์งานขึ้นมาเพื่อให้ถึงธรรมชาติที่เราทิ้งเอาไว้เบื้องหลังจากโครงสร้าง และพื้นผิว ของพลาสติกตามแนวคิดของคนที่ว่า “สำหรับคนทั่วไปพลาสติกอาจไม่ล้ำค่า แต่สำหรับฉันพลาสติก กลับสวยงามอย่างไม่น่าเชื่อ” (*In our culture, plastics are commonplace, invaluable yet insignificant. For me they bear the possibility of beauty.*)

ด้วยลักษณะของงานสร้างสรรค์เครื่องประดับจากพลาสติกที่ถูกเปลี่ยนให้มีความสวยงามอย่างไร ธรรมชาติเป็นแนวทางใหม่ที่มีความโดดเด่น ซึ่งต้องอาศัยทักษะฝีมือเฉพาะตัว ทำให้งานของ วีตคาร์ พานธิโค (Wiebke Pandikow) ดูสะดุดตาไม่เหมือนใคร มีแนวคิดสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนจากตัว ชิ้นงาน อิทธิผลที่ผู้จัดทำได้รับมาคือรูปแบบวิธีการทำงานกับพลาสติกเพราะสนใจเรื่องของเนื้อผิว พลาสติก รูปทรงที่แตกต่างกันยามม้วน ยามคลี่ซึ่งทำให้ได้เนื้อผิวที่ไม่เหมือนกันทั้งสิ้น รวมไปถึงเรื่องการ ทำงานที่ละเอียดลออ สร้างงานชิ้นเล็กชิ้นน้อยสานกันจนเป็นชิ้นงานที่มีรายละเอียดสมบูรณ์ ถ่ายทอด ความงามของพลาสติกอีกรูปแบบหนึ่งในเชิงตรงข้ามกับความจริงระหว่างธรรมชาติและพลาสติก ทำให้ ชิ้นงานเต็มเปี่ยมไปด้วยพลัง กลมกลืนอย่างลงตัว จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า วีตคาร์ พานธิโค (Wiebke Pandikow) มีอิทธิพลผลกับงานของผู้จัดทำอย่างยิ่ง



ภาพที่ 2.27 Wiebke Pandikow Jewelry artist



ภาพที่ 2.28 Wiebke Pandikow , Fallopia , 2015 , Recycle plastic bag and wood



ภาพที่ 2.29 Wiebke Pandikow , Growth , 2016 , Recycle plastic bag and wood



ภาพที่ 2.30 Wiebke Pandikow , Perfoliata , 2016 , Recycle plastic bag and wood



บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

งานวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นในเชิงสร้างสรรค์ การสืบค้นข้อมูลเบื้องต้นจึงเริ่มนับตั้งแต่ประสบการณ์ที่อยู่รอบข้างที่ผ่านมาในแต่ละช่วงเวลาของตนประกอบกับแนวคิด ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการของการศึกษาข้อมูลเชิงลึกของพลาสติกเพื่อค้นหาที่มาตั้งแต่เริ่มจนถึงสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมไปถึงการเดินทางไปยังสถานที่จริงเพื่อลงรายละเอียดมากขึ้น การศึกษาวัสดุจริงที่เป็นสิ่งของเหลือใช้ และถุงพลาสติกต่าง ๆ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมเพื่อแสวงหาความเป็นไปได้ในการออกแบบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เอกสารข้อมูลต่าง ๆ ผู้จัดทำเริ่มต้นจากการเก็บรวบรวมข้อมูลของพลาสติกทำให้เกิดแนวความคิดหลักในการทำงานเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ขึ้น แล้วจึงศึกษาจากวัสดุจริง ๆ เช่น ถุงพลาสติก ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมเพื่อเก็บบันทึกเป็นข้อมูลโดยตรง ต่อมาจึงเป็นการเก็บข้อมูลผลงานต่าง ๆ ของศิลปินที่ทำงานศิลปะด้วยพลาสติก เพื่อนำอิทธิพลเหล่านั้นมาเป็นบรรทัดฐานในการทดลองและสร้างชิ้นงานด้วยพลาสติก รวมไปถึงการเก็บข้อมูลพัฒนาการของเด็ก ข้อมูลในการออกแบบหนังสือภาพประกอบ ฯ ซึ่งเป็นข้อมูลเอื้อประโยชน์ต่อการทำงาน

ออกแบบและพัฒนา

ในการออกแบบชิ้นงานเชิงสร้างสรรค์ด้วยพลาสติก ผู้จัดทำได้นำสิ่งที่ได้ศึกษาเบื้องต้นร่วมกับอิทธิพล เทคนิควิธีการต่าง ๆ จากศิลปินผู้สร้างงานด้วยพลาสติก นำมาวิเคราะห์ - สังเคราะห์ และทดลองกับวัสดุจริง ๆ เพื่อเขียนเรื่องราว ค้นหากระบวนการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch) ต่าง ๆ อย่าง ตัวละคร (Character) , โครงสี ที่เหมาะกับลักษณะของงานในรูปแบบหนังสือ และสอดคล้องกับเนื้อหา แนวความคิด วัตถุประสงค์ของผู้จัดทำโดยการใช้พลาสติกเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยขั้นตอนดังนี้

1. เนื้อเรื่อง เป็นการนำเสนอเนื้อเรื่องจากสิ่งที่ได้ศึกษา จากจุดนี้นำมาลำดับเป็นเรื่องราวของหนังสือทั้งสามเล่ม โดยภายในเล่มแรกเริ่มต้นจากช่วงเวลาที่ธรรมชาติของทะเลยังคงงาม ก่อนจะแปรเปลี่ยนไปเมื่อมนุษย์นำพลาสติกมาทิ้งลงสู่ท้องทะเล เหลือเพียงภาพความสวยงามที่กลายเป็นความทรงจำในวันวานของผู้ใหญ่ผู้ที่เติบโตขึ้นมาโดยทำเพียงแค่เฝ้ามอง ในเล่มที่สองจะบอกเล่าถึงการเปลี่ยนแปลงไป เมื่อเรามีพลาสติกเข้ามาเป็นส่วนที่สำคัญมากขึ้นอย่างการมี “ต้นไม้พลาสติก” บอกถึงความหมายของความงามที่ยังมีอยู่ในพลาสติก สื่อถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากพลาสติกจะไม่มีทวีความ

รุนแรงขึ้นเลย หากเราใส่ใจหรือคิดก่อนที่จะใช้ คิดก่อนที่จะทิ้ง สุดท้ายคือเล่มที่สามเป็นเรื่องราวของกาลเวลาที่ล่วงเลยมานานจนไม่มีธรรมชาติอีกแล้ว เหลือเพียงแค่สิ่งที่จำลองขึ้นมาจากพลาสติก ขยะที่เราทิ้งแต่ต้องนำกลับมาทดแทนสิ่งที่สูญเสียไปกับเด็กผู้ชายคนหนึ่งผู้มีความฝันอยากจะมีครอบครัวในนิทานก่อนนอนที่ชื่นชอบสักครั้ง ความฝันสื่อถึงความว่างเปล่า จะเป็นเพียงแค่ภาพฝันลม ๆ แล้ง ๆ หากไม่ทำอะไรหรือจะเป็นฝันที่ได้รับการเติมเต็มถ้ามีคนเริ่มต้นที่จะใส่ใจ

2. การทดลอง หลังจากที่ได้โครงเรื่องหลักของทั้งสามเล่มแล้วจะเป็นการทดลองเพื่อหาความเป็นไปได้ในการนำพลาสติกหรือสิ่งของเหลือใช้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานก่อนนำไปทำในรูปเล่มหนังสือ โดยการทดลองมีดังนี้

2.1 การทดลองครั้งที่ 1

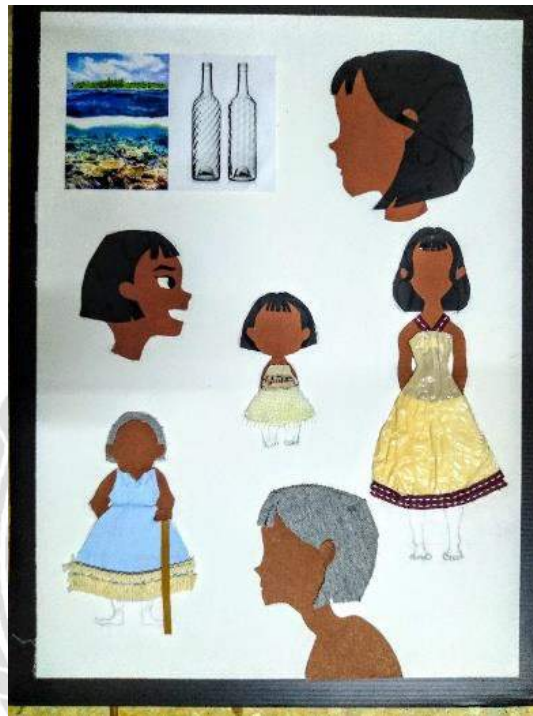
นำสิ่งของเหลือใช้ต่าง ๆ เช่น เศษผ้า เศษถุงพลาสติก แพ้พลาสติกเหลือใช้ แผ่นล้างจาน ไม่ใช่แล้วมาประกบติดกันด้วยการสร้างเป็นภาพประกอบชิ้นหนึ่งขึ้นมา แต่เมื่อแล้วเสร็จ ผลจากการทดลองที่ได้ยังไม่เป็นที่น่าพอใจนัก เนื่องจากภาพประกอบที่สร้างขาดความเป็นเอกภาพ จากการใช้วัสดุที่มากจนเกินไปทำให้ชิ้นงานไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน การประกอบเชื่อมต่อกันทำได้แต่ไม่สนิทด้วยเนื้อของวัสดุทำให้ดึงออกได้ง่าย ไม่แข็งแรง



ภาพที่ 3.1 ภาพประกอบด้วยสิ่งของเหลือใช้

2.2 การทดลองครั้งที่ 2

เหมือนการทดลองแรก แต่ลดการใช้วัสดุในการออกแบบน้อยลง เหลือแค่เศษของผ้า พลาสติก และกระดาษเท่านั้นซึ่งผลที่ได้คือยังขาดความเป็นเอกภาพเหมือนเดิม ภาพประกอบยังคงไม่ไปในทิศทางเดียวกัน



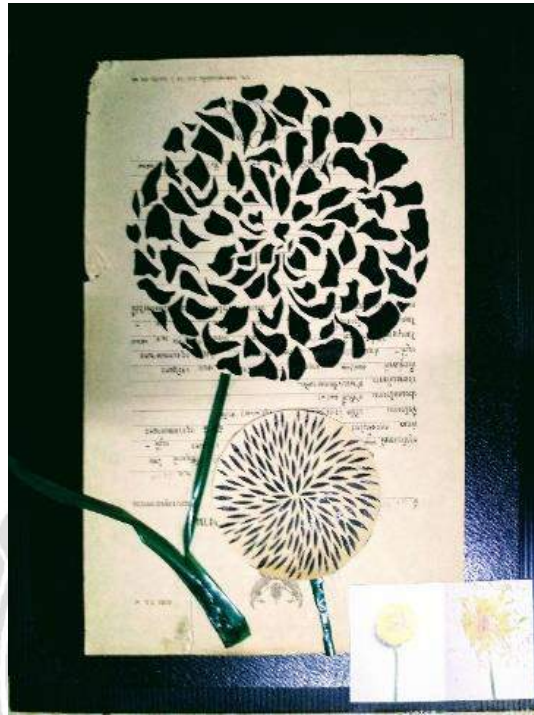
ภาพที่ 3.2 ภาพประกอบด้วยเศษผ้า กระดาษและเศษพลาสติก

2.3 การทดลองครั้งที่ 3

เป็นการทดลองที่ลดการใช้วัสดุในการออกแบบเหลือแค่ 2 วัสดุคือ กระดาษกับหลอดพลาสติก นำกระดาษที่เหลือใช้มาพันสีเป็นพื้นรองรับ และใช้กระดาษอีกแผ่นมากรีดทำเป็นรูปทรงของดอกไม้ที่นำหลอดพลาสติกมารีดจนอ่อนตัวลงแล้วจึงทำการตัดทรงให้เป็นก้านใบไม้ ตัดกาบที่ปลงบนกระดาษชิ้นแรก ให้สีแสดงขึ้นมาผ่านช่องว่างที่ตัดไว้เป็นรูปร่าง อีกวิธีหนึ่งคือใช้วัสดุจากเศษเชือกพลาสติกมาตัดเป็นรูปร่างต่าง ๆ เพื่อสร้างเป็นภาพประกอบแบบทิวทัศน์ (Location) กับเศษผ้าเหลือทิ้งจากโรงงาน คัดมาสามสีสำหรับทำเป็นพื้น ตัดเป็นชิ้นเล็ก ๆ แปะติดให้เสมือนเป็นพื้นดินในภาพประกอบ

ผลที่ได้จากการทดลอง ชิ้นงานที่ผู้จัดทำสร้างมีความงามเกิดขึ้นอยู่เฉพาะแต่ละจุดทำให้ภายในภาพประกอบยังคงไม่มีความเป็นเอกภาพหรือไม่ไปในทิศทางเดียวกันอยู่ เหมือนเป็นการพยายาม

ที่มากเกินไปจนไม่สามารถดึงเอาแก่นของวัสดุแต่ละอย่างขึ้นขึ้นมาได้ ไม่แข็งแรง ดึงออกได้ง่ายทำให้ยังไม่เหมาะสมกับลักษณะงานของผู้จัดทำ



ภาพที่ 3.3 ภาพประกอบด้วยกระดาษและเศษพลาสติกจากหลอด



ภาพที่ 3.4 ภาพประกอบจากเศษเชือกพลาสติกและเศษผ้าจากโรงงาน

2.4 การทดลองครั้งที่ 4

จาก 3 การทดลองแรกที่ได้เห็นได้ชัดว่างานยังขาดความเป็นเอกภาพ ชิ้นงานไม่ไปในทิศทางเดียวกันจึงเป็นสาเหตุให้การทดลองครั้งที่ 4 นี้ ผู้จัดทำเลือกวัสดุอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมาเพียงชิ้นเดียวเพื่อนำมาต่อยอดเป็นภาพประกอบต่อไป ซึ่งวัสดุที่เลือกใช้นั้นคือพลาสติก เนื่องจากเป็นวัสดุที่มีขั้นตอนในการทำที่ใกล้เคียงเหมาะกับงานหนังสือมากที่สุด โดยการใช้ความร้อนจากเตารีดเป็นกาวประสานระหว่างพลาสติกเข้าไว้ด้วยกัน ซ้อนทับเป็นชั้น (Layer) ให้ได้ภาพตามที่ต้องการ ผลออกมาคือชิ้นงานเริ่มมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น มีวิธีการจัดการ แต่ปัญหาคือความหนาของพลาสติก เมื่อประกบกันไปเรื่อย ๆ จะทำให้แต่ละหน้านั้นมีความหนา ทำให้เวลารวมเล่มหนังสือนั้นแต่ละหน้าจะบานออก ไม่สามารถประกบกันได้อย่างสมบูรณ์เหมือนอย่างหนังสือทั่วไปตามร้านจัดจำหน่าย



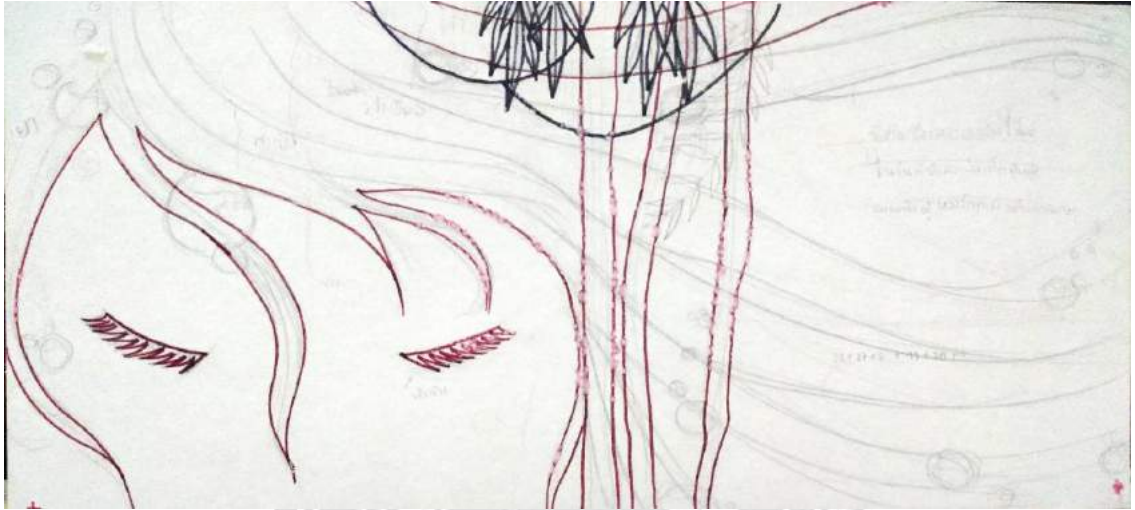
ภาพที่ 3.5 ภาพประกอบจากพลาสติก

3. ร่างต้นแบบ (Sketch Design) เมื่อได้รูปแบบการทำงานที่จะสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการร่างและออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในเล่มหนังสือซึ่งแบ่งการออกแบบขั้นตอนนี้ได้ดังนี้

3.1 ออกแบบตัวละคร (Character Design)

ตามเนื้อเรื่องที่ได้วางโครงเอาไว้จะมีตัวละครหลักทั้งสิ้น 3 แบบนั้นคือ หญิงสาว เด็กชาย และต้นไม้ ซึ่งตัวละครที่เป็นคนนั้น ในช่วงแรกจะลงรายละเอียดต่าง ๆ ของหน้า หู ตา จมูก รวมไปถึงเครื่องแต่งการตามปกติโดยใช้ขวดน้ำพลาสติกเป็นต้นแบบ ทำให้พบว่าการออกแบบครั้งนี้ยังไม่เหมาะกับรูปแบบการทำงานที่ได้มาจากการทดลองครั้งที่ 4 เนื่องจากวัสดุในการทำเป็นพลาสติกทำให้ควบคุมการทำงานได้ยากกว่าการเขียนด้วยมือ รวมไปถึงโครงสร้างของภาพร่างที่ยังไม่สมดุลสมสัดส่วนที่สวยงามของมนุษย์ ต่อมาจึงปรับเปลี่ยนให้เป็นเพียงการใช้เส้นรอบนอก (Outline) เท่านั้นโดยมี

จุดมุ่งหมายให้ดูง่าย สามารถมองออกว่าตัวละครที่ออกแบบนั้นเป็นเพศใด ช่วงอายุไหน สำหรับการออกแบบตัวละครที่เป็นต้นไม้อาจยึดโครงสร้างที่ดูง่ายเหมือนของการออกแบบคน เพียงแต่ใส่รายละเอียดลงไปอย่าง เส้นประ เส้นโค้งตามโครงโดยรอบ เพื่อเพิ่มองค์ประกอบให้ดูสมบูรณ์



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างตัวละคร



ภาพที่ 3.7 ภาพตัวละครแบบสมบูรณ์ในเล่มที่ 1



ภาพที่ 3.8 ภาพตัวละครแบบสมบูรณในเล่มที่ 2



ภาพที่ 3.9 ภาพตัวละครแบบสมบูรณในเล่มที่ 3

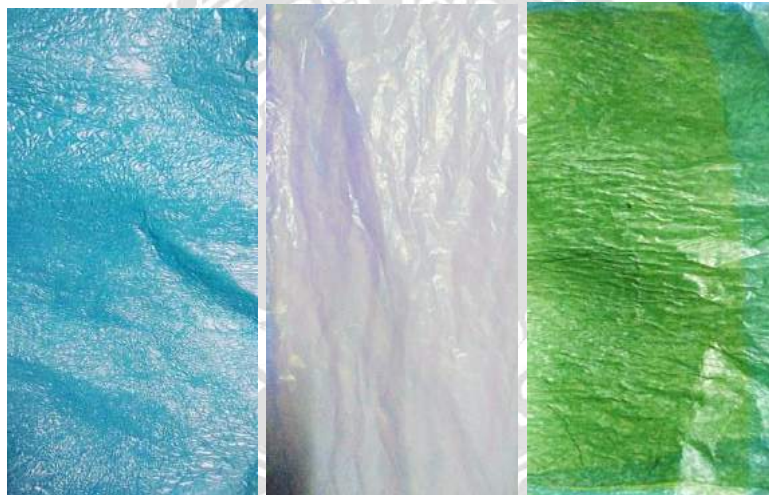
3.2 ออกแบบโครงสร้างของเรื่องจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงตามจำนวนเล่มดังนี้

เล่ม 1 มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติในทะเล การออกแบบจึงเน้นเรื่องราวความสวยงามของทะเล บนผิวน้ำทะเล ใต้ท้องทะเลที่มีสัตว์น้ำอาศัยอยู่ด้วยกัน โดยอาศัยแรงบันดาลใจจากบทเพลง “โอ้ทะเลแสนงาม” มาเล่าเป็นภาพของท้องทะเลในแบบต่าง ๆ และจากเนื้อเรื่องที่ทะเลยังสดใสเพราะ

มนุษย์ยังไม่นำพลาสติกเข้ามาสร้างปัญหา ทำให้เลือกใช้โทนสีแบบสีเดียว (Mono tone) โดยการไล่ค่าน้ำหนักของสีฟ้าเพื่อสร้างบรรยากาศแสดงความสุขของทะเล และหลีกเลี่ยงการใช้สีฟ้าเพียงสีเดียว เพื่อให้การไล่ระดับสีมีความสมบูรณ์ลงตัว

เล่ม 2 โทนของเรื่องต่างจากในเล่มแรกผู้จัดทำจึงเปลี่ยนมาใช้สีเป็นสีม่วงออกไปทางโทนอุ่นเพื่อแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของการที่มีพลาสติกเข้ามาเป็นต้นไม้ เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ โดยสีม่วงซึ่งใช้เป็นสีหลักนั้นนำมาจากสีก้อนผนพลาสติกที่ใช้แล้ว นำมาผสมกับถุงพลาสติกใบอื่น ๆ เพื่อหาความเข้ากันได้ไปพร้อม ๆ กัน

เล่ม 3 ด้วยเนื้อเรื่องที่เล่าถึงเมืองไร้ธรรมชาติ โทนสีในเล่มนี้จึงใช้สีเขียวเป็นหลักผสมกับสีน้ำเงินเข้ม (จากถุงขยะพลาสติกสีดำและถุงพลาสติกสีฟ้ารีดทับกันจนเป็นเนื้อเดียว) แสดงความหม่นของธรรมชาติ และความสดใสที่หายไปแล้วหรือถูกทำลายลงจากในเล่มแรก



ภาพที่ 3.10 ภาพโทนสีที่ใช้ เรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา (เล่มที่ 1 , เล่มที่ 2 , เล่มที่ 3)

4. ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบด้วยพลาสติก

4.1 วัสดุอุปกรณ์ มีดังนี้

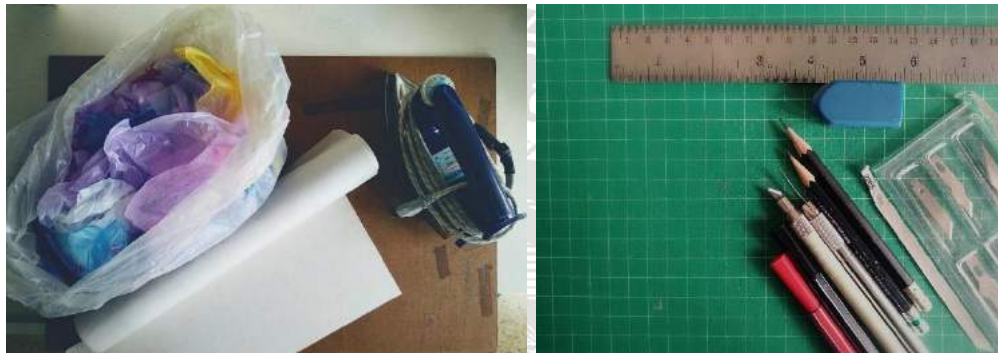
4.1.1 แผ่นกระดาษ

4.1.2 ถุงพลาสติกหลายสี จำแนกไว้เป็นหมวด ๆ

4.1.3 กระดาษไข

4.1.4 กระดาษขานอ้อยแบบบางตัดเป็นแผ่นขนาด 8 x 17 นิ้ว

- 4.1.5 เตารีด
- 4.1.6 แผ่นรองตัด
- 4.1.7 ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด
- 4.1.8 ปากกาเมจิก
- 4.1.9 ที่กรีดกระดาษ และใบมีดขนาดต่าง ๆ
- 4.1.10 บัตกรี
- 4.1.11 สเปรย์กาว



ภาพที่ 3.11 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงาน

4.2 การเตรียมระดับไฟเตารีด

ระดับไฟเตารีดเป็นเรื่องหนึ่งที่สำคัญต่อการทำงานกับแผ่นพลาสติก เนื่องจากพลาสติกมีปฏิกิริยาไวต่อความร้อนทำให้เกิดการหดตัวหากใช้ระดับไฟไม่เหมาะสม ซึ่งความร้อนแต่ละระดับของเตารีดจะส่งผลแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความหนา - บางของแผ่นพลาสติก

ไฟระดับ A เป็นระดับไฟอ่อนเหมาะสำหรับพลาสติกบาง ๆ มาประกบเข้าด้วยกันเพราะความบางจะทำให้เชื่อมติดกันง่าย ไม่หดตัวมากทำให้มีขนาดเท่ากับตอนที่ตัดออกมาแต่แรก ลักษณะเนื้อผิว (Texture) เกิดขึ้นชัด แต่ใช้เวลานาน หากต้องการไล่สียังคงมองเห็นความต่างของระดับ ไม่เรียบเนียน

ไฟระดับ B เป็นระดับไฟปานกลางที่ผู้จัดทำใช้ในการทำงานมากที่สุด เพราะได้ทั้งเนื้อผิวทั้งความเนียนของการต่อสี และกินเวลาน้อยกว่าไฟในระดับอ่อนเพื่อเชื่อมพลาสติกแต่ละแผ่น แต่การหดตัวจะมีมากกว่าดังนั้นจึงต้องระมัดระวังไม่รีดทับนานจนเกินไป

ไฟระดับ C เป็นระดับไฟแรงที่สุดที่ผู้จัดทำใช้สำหรับรีดทับพลาสติกที่มีความหนามาก วิธีนี้จะช่วยประหยัดเวลา การต่อสีพลาสติกแต่ละแผ่นรวมตัวกันได้ดี และติดกันเร็ว แต่การหดตัวของพลาสติกจะมามากทำให้การควบคุมให้ตรงตามภาพร่างทำได้ยากยิ่งขึ้น เนื้อผิวที่ได้จะแตกต่างกับ 2 ระดับแรกตรงที่จะเรียบเนียนติดไปด้วยกันเกิดเป็นพื้นผิวแบบใหม่ หากไม่ระวังหรือรีดนานเกินไปเพียงนิดเดียวงานจะเสียหาย



ภาพที่ 3.12 ตัวอย่างการต่อสีพลาสติกด้วยไฟระดับ B



ภาพที่ 3.13 เนื้อผิวพลาสติกที่ได้จากการรีดด้วยไฟระดับ C

5. การวิเคราะห์รูปทรงตามหลักทัศนธาตุ

ผู้จัดทำได้นำหลักทัศนธาตุมาเข้ามาประกอบในชิ้นงานเพื่อสื่ออารมณ์ให้ภาพประกอบพลาสติกเกิดความสมบูรณ์ สามารถสะท้อนลักษณะพิเศษเฉพาะของตัววัสดุเองเนื่องจากในระยะแรกเริ่มของการสร้างชิ้นงานนั้น ภาพประกอบจะมีลักษณะที่เกิดจากขยำพลาสติกให้ยับจนเกิดรอยทับกันไปแล้วรีดทับให้เรียบติดกับตัวกระดาษชานอ่อนด้วยไฟที่แรงเพื่อให้พลาสติกกับตัวฐานยึดติดกันไม่หลุดโดยง่าย โดยทัศนธาตุที่ผู้จัดทำได้เลือกมาใช้งานสร้างสรรค์ผลงานมีดังนี้

5.1 รูปทรง (Form)

เป็นตัวละครหลักหรือตัวละครรองในงานที่เลือกใช้สื่อความหมายในแต่ละฉากแต่ละเล่ม เช่น ตัวละครสัตว์ป่าที่มีทั้งต้นไม้เล็กใหญ่สลับกันรายล้อม บอกถึงการอาศัยอยู่ในป่าลึกซึ่งแสดงให้เห็นว่าอาณาเขตของธรรมชาติถูกรุกล้ำ เป็นต้น ซึ่งออกแบบจะทำให้เห็นและเข้าใจว่าคืออะไรจากเส้นรอบนอก (Outline) แล้วจึงนำมิติที่ใช้สำหรับงานกริดกระดาษ ค่อย ๆ ตัดแผ่นพลาสติกออกมาเป็นรูปร่างที่วางเอาไว้



ภาพที่ 3.14 ภาพกริดถูกพลาสติกที่รีดแล้วเป็นรูปทรงตามที่ต้องการด้วยใบมีด



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างการใช้รูปทรงในภาพประกอบ

5.2 เส้น (Line)

เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้าง สามารถแสดงความรู้สึกได้อย่างหลากหลายตามลักษณะที่มีมากมายตั้งแต่ เส้นตรง ,โค้งคล้ายลูกคลื่น ,หยัก , ซิกแซ็ก ไปจนถึงน้ำหนักที่ไม่สม่ำเสมอซึ่งก็แสดงอารมณ์ที่แตกต่างออกไป โดยในผลงานผู้จัดทำเลือกใช้เส้นที่มีลักษณะโค้งมากกว่าเส้นตรงเพราะเส้นโค้งจะให้ความรู้สึก อิสระ นุ่มนวล ดูเคลื่อนไหวมากกว่าเส้นตรง



ภาพที่ 3.16 การใช้เส้นในงานภาพประกอบ

5.3 จุด (Point)

จุดเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่กระจายอยู่ซ้ำ ๆ ในธรรมชาติ ในสิ่งข้าง ๆ รอบตัวเราเสมอ เป็นทัศนธาตุแรกที่เป็นองค์ประกอบของทัศนธาตุอื่น ๆ สัมพันธ์กับพื้นที่ว่างโดยการสร้างความหมายให้กับพื้นที่ว่างได้ ในชิ้นงานผู้จัดทำจึงนำทัศนธาตุจุดมาสร้างเป็นสิ่งต่าง ๆ เช่น จุดศูนย์กลางของดวงดาว ฟองอากาศใต้ท้องทะเล โดยมีความเล็ก - ใหญ่ ความหนา - บางไม่เท่ากัน



ภาพที่ 3.17 การใช้จุดในงานภาพประกอบ

5.4 น้ำหนัก (Tone)

เป็นความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงา หรือความอ่อน - แก่ของสี ๆ หนึ่ง ผู้จัดทำนำหลักนี้มาใช้ในงานภาพประกอบ ตัวอย่างเช่น การไล่สีแสดงระดับน้ำตื้นน้ำลึกด้วยการรีดแผ่นพลาสติกซ้อนทับกันให้เกิดความอ่อนแก่ การสร้างระยะไกล ระยะลึก หรือกับฟองอากาศใต้ทะเลที่เจาะรูตัวพลาสติกให้ทะลุเห็นเนื้อผิวสีขาวนวล ๆ ของกระดาดชานอ้อย เพิ่มค่าความสว่างในงานที่มีค่าของความมืดแล้ว



ภาพที่ 3.18 ภาพแสดงค่าน้ำหนักในภาพประกอบ

5.5 พื้นผิว (Texture)

พลาสติกที่ถูกความร้อน เมื่อจับจะรู้สึกได้ถึงความเรียบ หยาบ ขรุขระ หนา - บาง ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษเฉพาะของถุงพลาสติกซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกทั้งจากการมอง และสัมผัส ไม่เปื้อต่า



ภาพที่ 3.19 ภาพประกอบตอนต้นที่เน้นให้เกิดรอยยับของพลาสติก พื้นผิวแบบเรียบ

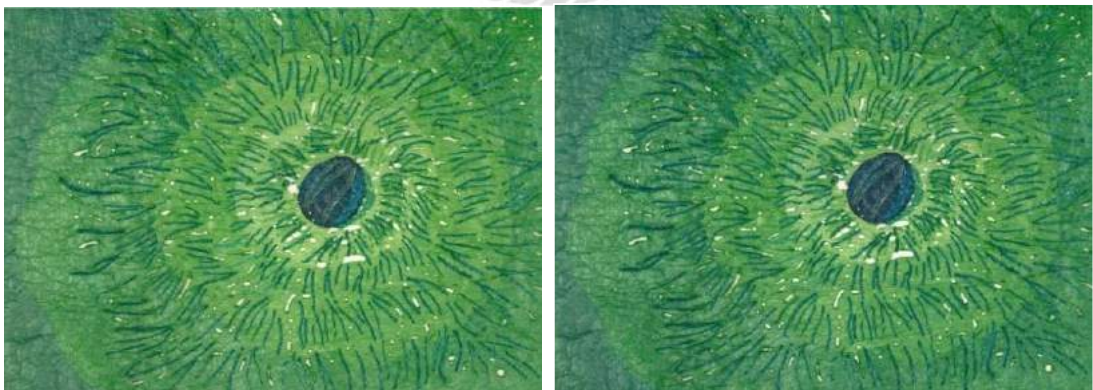


ภาพที่ 3.20 ภาพประกอบพื้นผิวหยาบ

6. ขั้นตอนการใช้โปรแกรมกับงานภาพประกอบ

6.1 การทำงานภาพประกอบกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

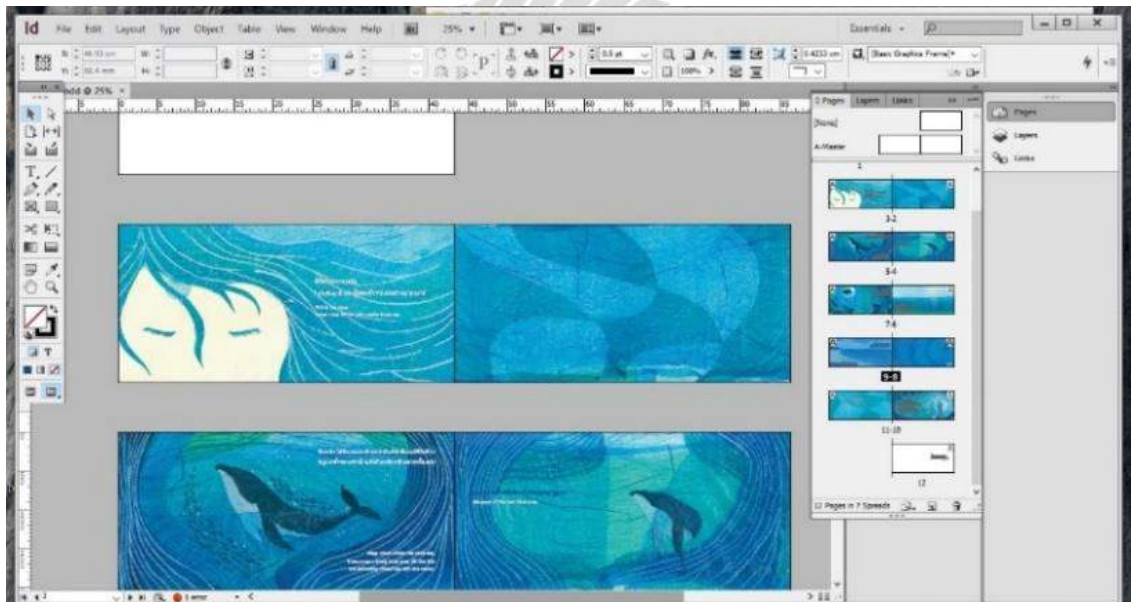
เมื่อทำภาพประกอบพลาสติกครบทุกแผ่นตามที่วางไว้แล้ว ขั้นตอนนี้คือการนำเอาภาพประกอบทั้งหมดเข้าเครื่องแสกนเพื่อแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลมาจัดทำเป็นรูปเล่มหนังสือต่อไป โดยการแสกนนั้นแม้ว่าจะสะดวกเนื่องจากได้ภาพที่เหมือนจริง เห็นเนื้อผิวของพลาสติก แต่ในเรื่องของสีนั้นเป็นสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ ดังนั้นเมื่อได้ไฟล์มาผู้จัดทำจึงนำไปปรับค่าสีกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เพื่อให้ไฟล์สแกนภาพประกอบตรงของจริงมากที่สุด



ภาพที่ 3.21 ภาพก่อน และหลังปรับสีในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เรียงจากซ้ายไปขวา

6.2 การทำงานภาพประกอบกับโปรแกรม Adobe InDesign CS6

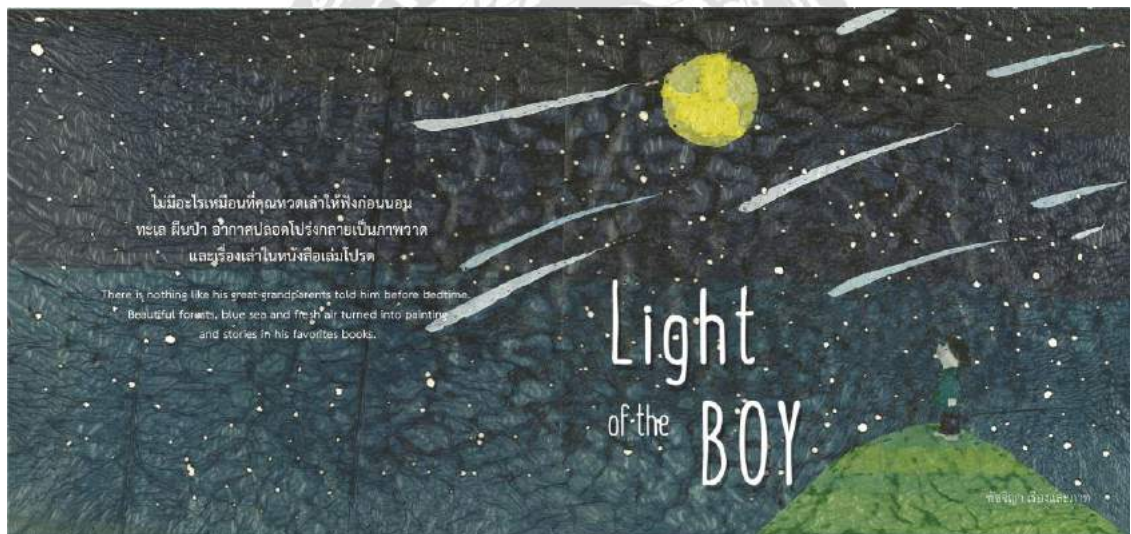
ขั้นตอนต่อมาเมื่อปรับค่าสีให้ตรงตามความต้องการทั้งหมดแล้วคือการใส่เนื้อหา โดยผู้จัดทำใช้โปรแกรม Adobe InDesign CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับจัดเรียงหน้าหนังสือโดยเฉพาะ มาจัดหน้าของหนังสือทั้ง 3 เล่มพร้อมกับใส่เนื้อหาไปด้วยในคราวเดียวกัน เพื่อความสะดวกในการส่งไฟล์ให้ร้านพิมพ์ โดยแต่ละหน้าจัดวางเป็นหน้าคู่เนื่องด้วยรูปแบบการเย็บของหนังสือที่เป็นแบบปกแข็ง ในเนื้อหานั้นผู้จัดทำได้ทำไว้ 2 ภาษา คือภาษาไทยและภาษาอังกฤษซึ่งจากการศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลตัวอักษรที่เหมาะสมกับการอธิบายหรือเล่าเรื่อง ส่วนใหญ่ที่นิยมมีอยู่ด้วยกัน 2 ประเภท คือ Angsana New และ Sarabun ผู้จัดทำเลือกใช้ Th Sarabun New เนื่องจากเป็นตัวอักษรที่อ่านได้ง่าย มีความบางทำให้รู้สึกสบายตากว่าตัวอักษรในรูปแบบ Angsana New ซึ่งมีความหนามากกว่า



ภาพที่ 3.22 การจัดเรียงหน้าและใส่เนื้อเรื่องในโปรแกรม Adobe InDesign



ภาพที่ 3.23 ภาพประกอบในโปรแกรมเมื่อจัดวางเนื้อเรื่องลงไป



ภาพที่ 3.24 ภาพหน้าปกในโปรแกรมเมื่อจัดวางชื่อเรื่องและเรื่องย่อ

บทที่ 4

การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ในขั้นตอนการปฏิบัติงาน การพัฒนางานเป็นสิ่งที่สำคัญ เริ่มแรกต้องอาศัยจากการศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลในเบื้องต้นก่อนจะนำมาค้นคว้าทดลองจนได้รูปแบบที่เหมาะสมเป็นของตนเอง ต่อจากนั้นจึงเป็นการทำงานอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากความสม่ำเสมอจะนำมาซึ่งการเรียนรู้ที่ทำให้ค้นพบวิธีใหม่ ๆ เก็บเกี่ยวเป็นประสบการณ์ซึ่งจะสร้างความคุ้นเคยกับงาน รู้ว่าต้องแก้ไขปัญหาอย่างไรเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดทิศทางในการพัฒนางานอย่างเป็นระบบ และมองเห็นได้ว่าการพัฒนางานเหล่านั้นอยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมแล้วหรือไม่ ดังนั้นในช่วงระยะเวลาของการปฏิบัติงานผู้จัดทำจึงสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลงาน เล่มที่ 1

1.1 ระยะเวลาที่ 1

ด้านเทคนิค ในระยะแรกเป็นช่วงของการทดลอง และเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นของผู้จัดทำ จึงทำให้มีการลองผิดลองถูก สร้างความเข้าใจกับเทคนิคอยู่หลายครั้งอย่างค่อนข้างใช้เวลากว่าจะได้รูปแบบที่เหมาะสม และสามารถนำไปต่อยอดแผ่นต่อไป

ด้านเนื้อหา เป็นระยะเริ่มแรกของเนื้อเรื่อง ผลงานในระยะนี้จึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับธรรมชาติของท้องทะเลที่งดงามเต็มไปด้วยสีสันของชีวิตในตอนที่ยังไม่มีกลุ่มคนนำพลาสติกเข้ามาบ่อนทำลายทัศนียภาพที่สวยงามเหล่านี้โดยใช้เนื้อเพลง “โอ้ทะเลแสนงาม” ในการนำมาบรรยายเป็นภาพประกอบแต่ละแผ่น

1.2 ระยะเวลาที่ 2

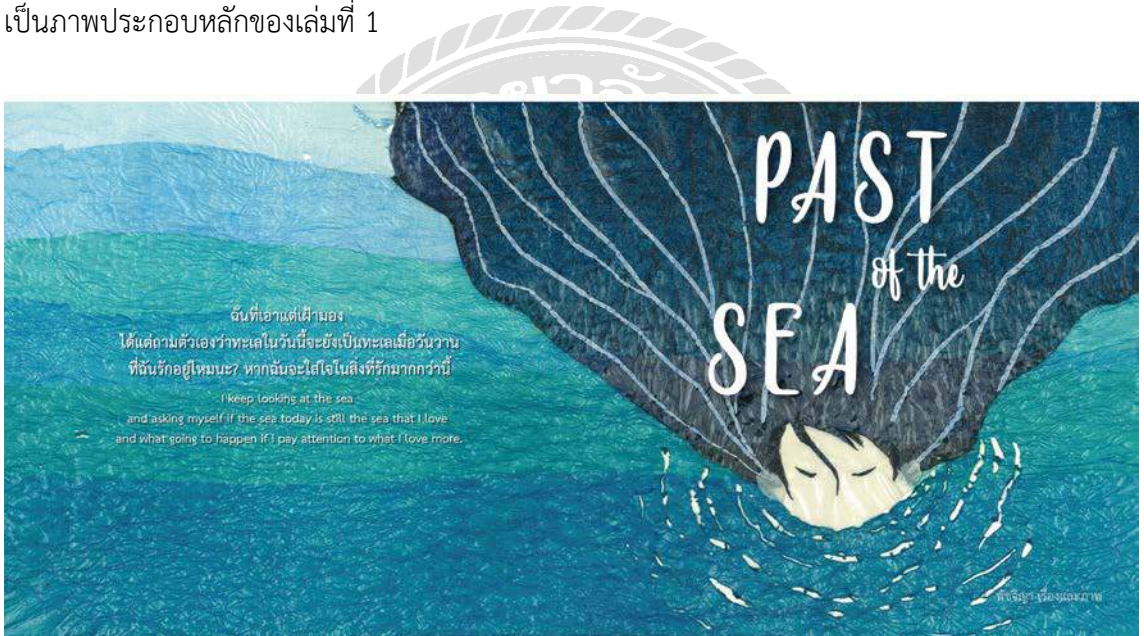
ด้านเทคนิค เริ่มได้รูปแบบที่เหมาะสมเพราะมีความเข้าใจกับเนื้อวัสดุของพลาสติก และระดับไฟของเตารีดจึงสามารถกำหนดทิศทางหรือการใส่รายละเอียดของงานภาพประกอบได้อย่างแน่นอนมากขึ้น

ด้านเนื้อหา มีการเปลี่ยนแปลงจากการสร้างภาพประกอบขึ้นมาด้วยเนื้อเพลง มาเป็นการใช้เพลงเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ เนื่องจากการสร้างเนื้อหาจากเพลงอย่างในระยะที่ 1 เหมือนเป็นการตีกรอบความคิดของการสร้างประกอบให้อยู่แค่ในเนื้อเพลงเท่านั้น นอกจากนี้ยังทำให้การเล่าเรื่องมีความแตกต่างจากหนังสืออีกสองเล่ม จากการเล่าเรื่องด้วยเนื้อเพลงที่มีแค่ในเล่มที่ 1 เล่มเดียว

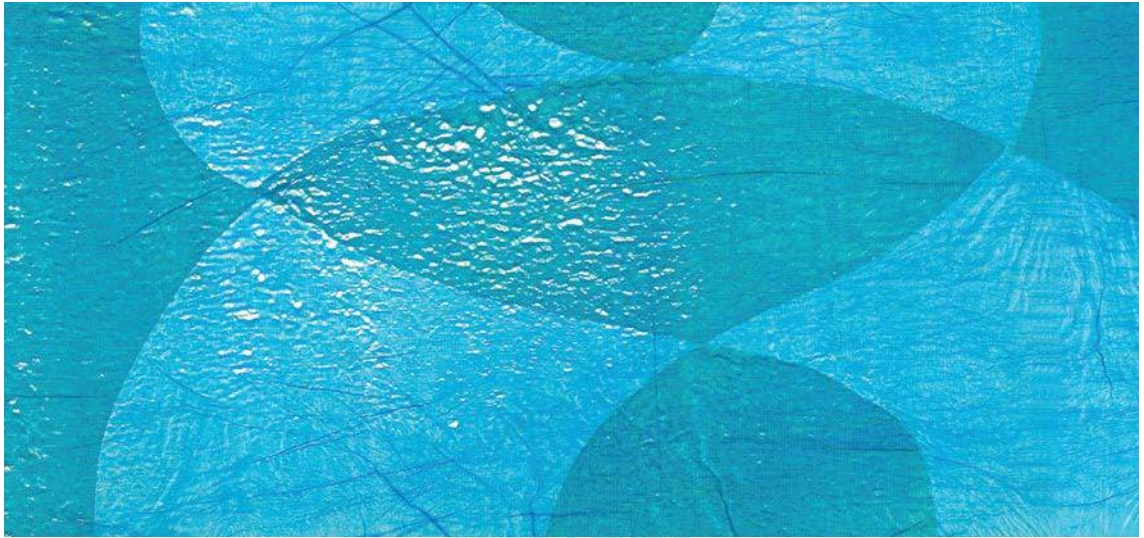
1.3 ระยะที่ 3

ด้านเทคนิค ในระยะที่สามนี้จะเป็นการนำเทคนิคต่าง ๆ ที่เรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไข ภาพประกอบที่ยังไม่สมบูรณ์ให้มีน้ำหนักหรือความสวยงามเท่ากับภาพประกอบอื่น ๆ ในเล่ม และ ออกแบบภาพปกของหนังสือเล่มที่ 1 โดยให้ความสอดคล้องกับภาพเนื้อเรื่องข้างใน

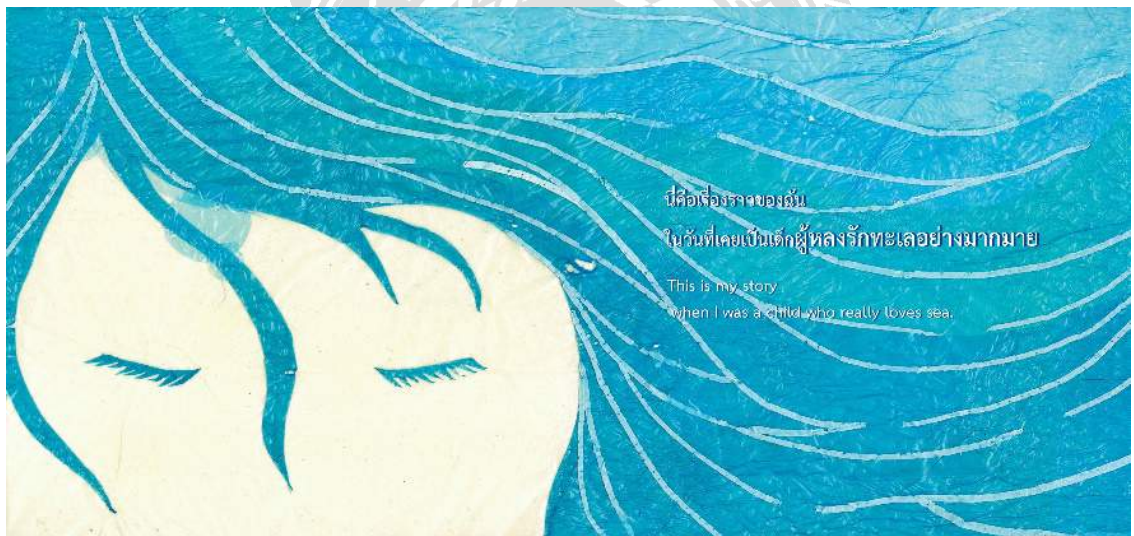
ด้านเนื้อหา “Past of the sea” ทะเลในวันวานเป็นชื่อเรื่องที่มีภาพประกอบเป็นหญิงสาว กำลังหลับตาเหมือนค่อย ๆ ปล่อยตัวเองดำดิ่งลงใต้น้ำ หมายถึงการจมอยู่ในความทรงจำที่สวยงามกว่า ความจริงจึงต้องหลับตาเพื่อหนีภาพเหล่านั้นขึ้นมา และจากแนวคิดนี้ผู้จัดทำจึงเลือกใช้ฟอนต์ Sweet Hipster เป็นฟอนต์ประเภท Script ในการทำหน้าปกซึ่งเขียนเลียนแบบจากลายมือทำให้แต่ละตัวมี จังหวะน้ำหนักความหนา - บางไม่เท่ากัน ให้ความรู้เป็นอิสระ มีส่วนโค้งให้ความรู้สึกลึกเหมือนคลื่นน้ำซึ่งเป็นภาพประกอบหลักของเล่มที่ 1



ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 ปกหน้าและปกหลัง



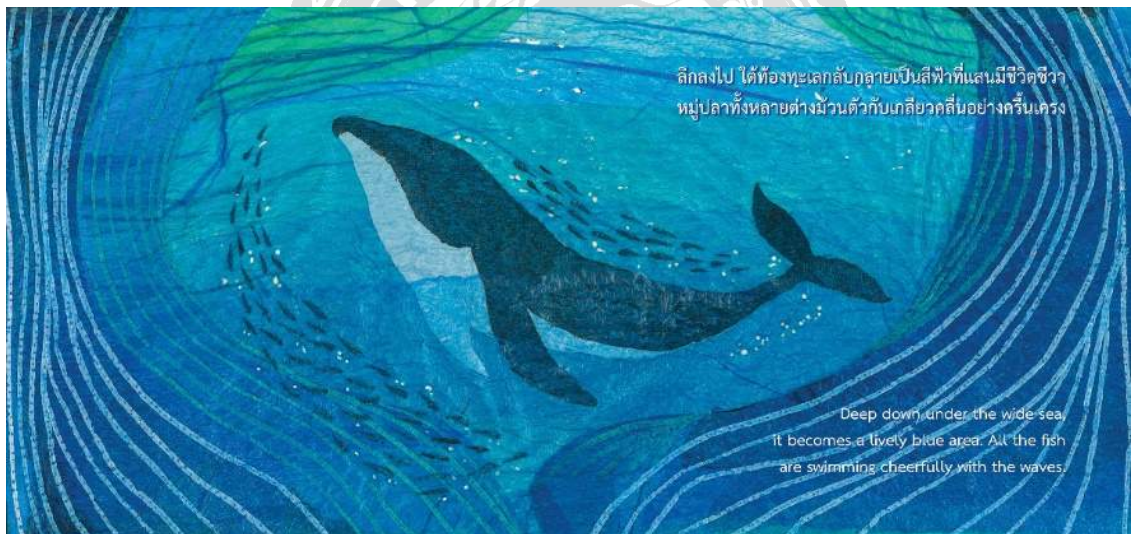
ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 1-2



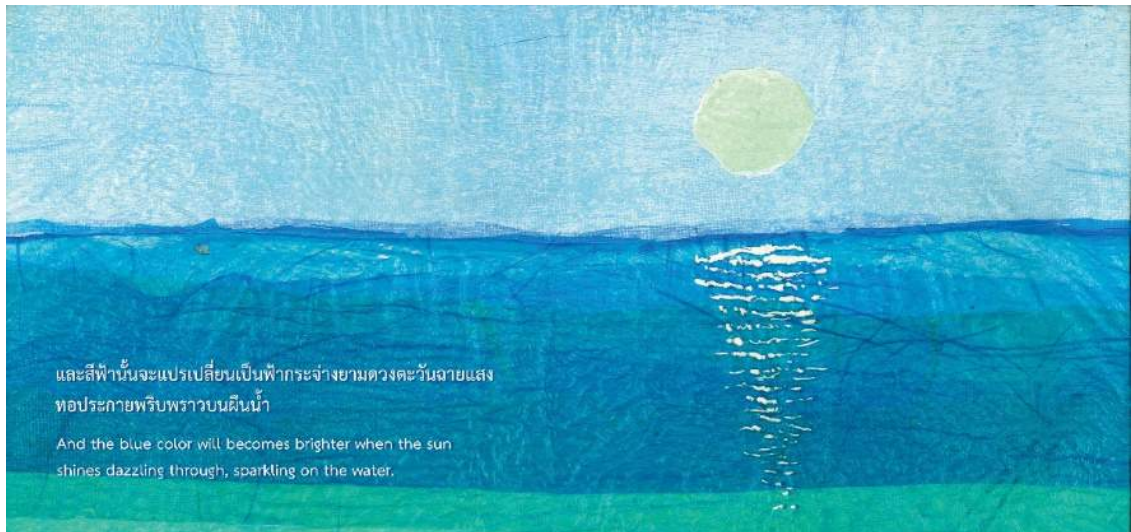
ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 3-4



ภาพที่ 4.4 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 5-6



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 7-8



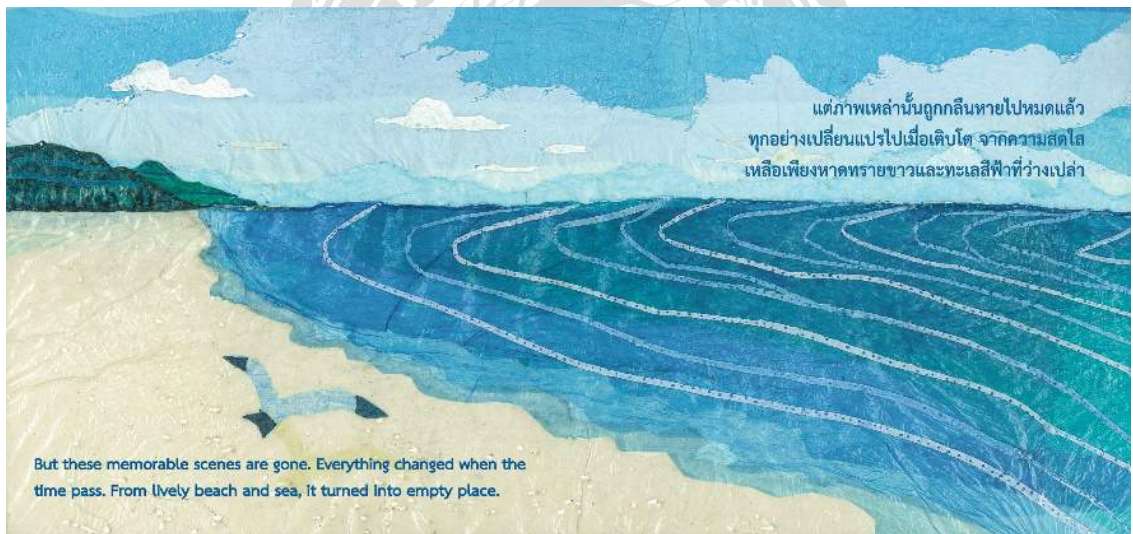
ภาพที่ 4.6 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 9-10



ภาพที่ 4.7 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 11-12



ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 13-14



ภาพที่ 4.9 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 15-16



ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 17-18



ภาพที่ 4.11 ภาพผลงานในเล่มที่ 1 หน้า 19-20

2. การพัฒนาผลงาน เล่มที่ 2

2.1 ระยะเวลาที่ 1

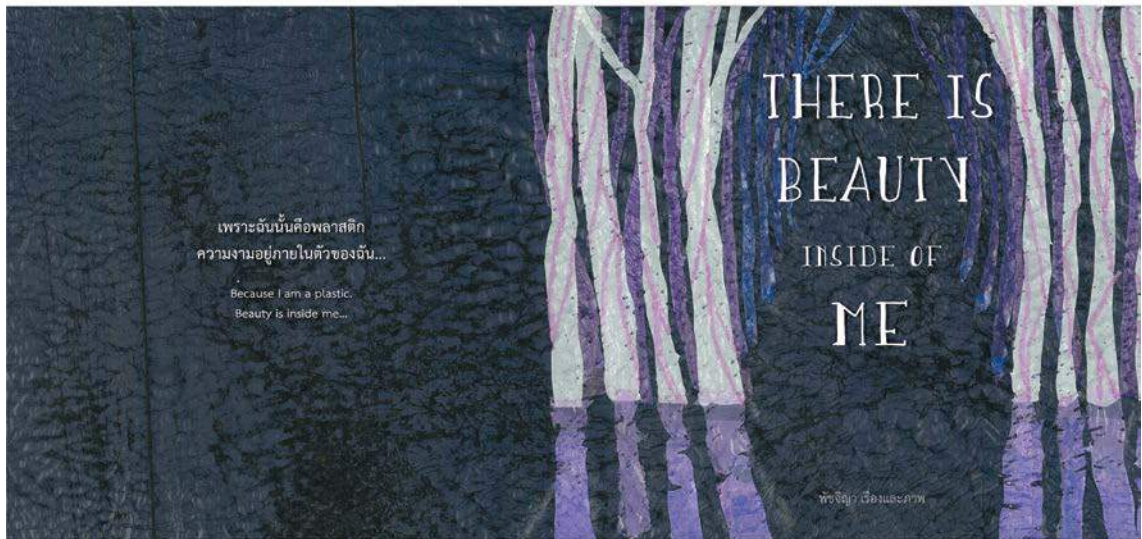
ด้านเทคนิค หลังจากผ่านการสร้างชิ้นงานในช่วงระยะแรกมา ผู้จัดทำมีแนวทางดำเนินงานที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้ใช้เวลาสั้นลงกว่าตอนแรก ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการผสมสี การไล่ระดับสีของถุงพลาสติกที่มีความเนียนมากขึ้น รู้ว่าต้องใช้ความร้อนของเตารีดที่ระดับใดจึงได้รูปทรงที่สวยงามดูสมบูรณ์ ในส่วนของการสร้างรายละเอียดต่าง ๆ ในงาน เช่น ลายบนลำต้นของไม้จะใช้เทคนิคการซ้อนสีพลาสติกทำให้ลายไม้ในภาพประกอบดูมีมิติมากยิ่งขึ้น สำหรับพื้นหลัง (Background) ได้พัฒนามาใช้เทคนิคการซ้อนไล่ระดับสีด้วยรูปแบบการตัดโดยไม่ให้เป็นแนวตรงจนเกินไปเพื่อสร้างความรู้สึกอิสระ เรียนรู้ที่จะสร้างค่าน้ำหนักเงาโดยการผสมสีถุงพลาสติกให้ได้ค่าความเข้มแทนการใช้ถุงพลาสติกสีดำเพียงอย่างเดียวซึ่งจะทำให้งานดูโดดเด่นไป

ด้านเนื้อหา ในส่วนของระยะที่สองนี้ แนวทางของเรื่องจะเล่าต่อจากภายหลังที่พลาสติกเข้ามามีบทบาทมากขึ้นจากเนื้อเรื่องในช่วงแรกทำให้สถานที่เปลี่ยนไปอยู่ในป่าซึ่งมี “ต้นไม้พลาสติก” เข้ามาอยู่เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยน และเป็นการบอกเล่าถึงความแตกต่างแต่เหมือนกันระหว่างธรรมชาติ และพลาสติก แตกต่างเพราะต้นไม้พลาสติกยังคงเหมือนเดิมในยามที่ต้นไม้ธรรมชาติเปลี่ยนแปลง ร่วงโรยไปตามฤดูกาล เหมือนกันตรงที่ความงามในธรรมชาติก็ไม่ต่างกับสิ่งงดงามที่อยู่ภายในของพลาสติก

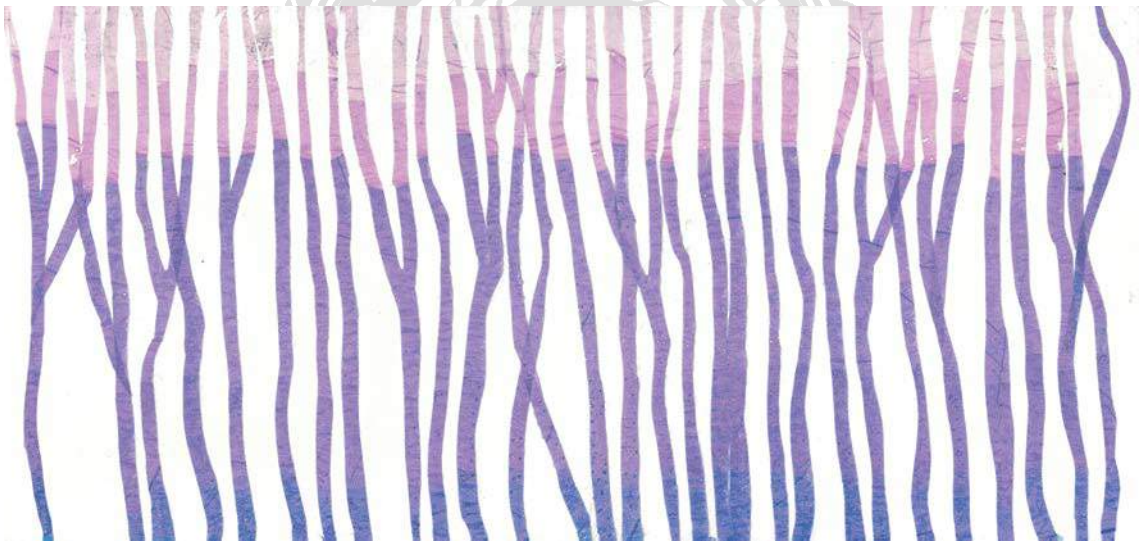
2.2 ระยะเวลาที่ 2

ด้านเทคนิค เทคนิคในระยะนี้จะเป็นการทำรายละเอียด ร่วมไปกับการเลือกใช้สีให้มีสีสันยิ่งขึ้นจากการเลือกใช้สีของพลาสติกเข้ามาผสมโดยไม่หลุดออกจากโทนสีหลักของเล่มที่ 2 เพื่อให้ภาพมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

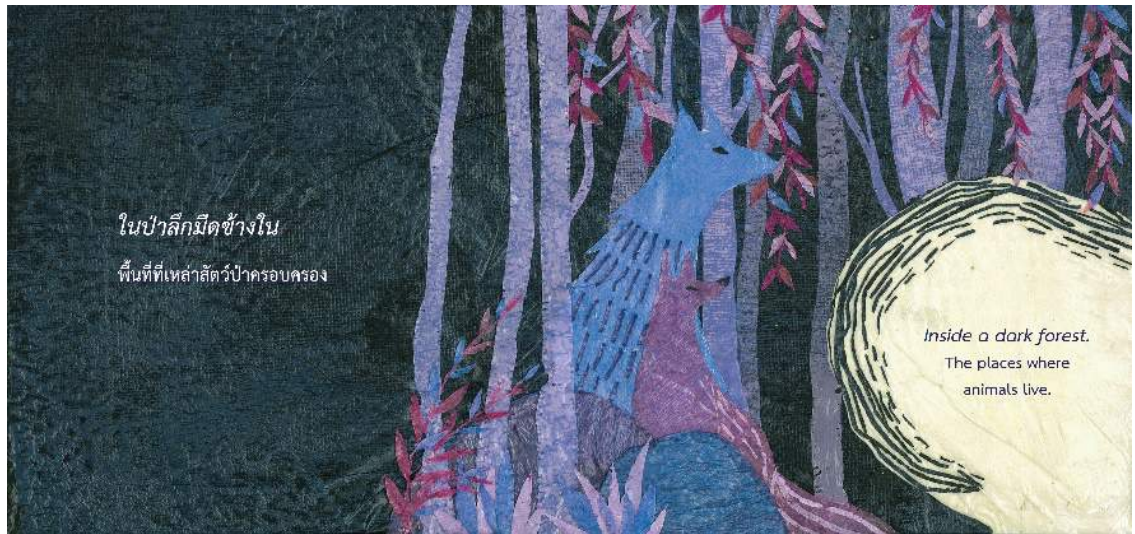
ด้านเนื้อหา ระยะที่สองนี้จะเป็นการออกแบบหน้าปกของหนังสือ “There is Beauty inside of me” ความงามยังคงอยู่ในตัวฉัน ผู้จัดทำตั้งชื่อเรื่องให้ตรงกับประเด็นหลักของเรื่องที่ต้องการให้เห็นถึงความงามที่มีอยู่ในพลาสติก โทนสีที่ใช้เป็นโทนเข้มแสดงให้เห็นถึงข้างในป่าลึกที่ยังเป็นธรรมชาติ โดยมีเงาสีม่วงสะท้อนออกจากแต่ละต้นซึ่งเป็นสีของต้นไม้พลาสติก เปรียบเทียบให้เห็นว่าทั้งสองอย่างถึงจะแตกต่างกันอย่างไรก็ยังคงเป็นต้นไม้เหมือนกันอยู่ โดยพอนต์ที่ใช้ผู้จัดทำเลือกคือ Sweet water เป็นพอนต์ประเภทเดียวกับหนังสือเล่มแรกในการออกแบบปก ด้วยความที่มีส่วนโค้งบนเส้นตรงซึ่งให้ความรู้สึกที่แข็งแรง มันคงเช่นเดียวกับลำต้นไม้ที่มีความโค้งงอตามรูปแบบของธรรมชาติ



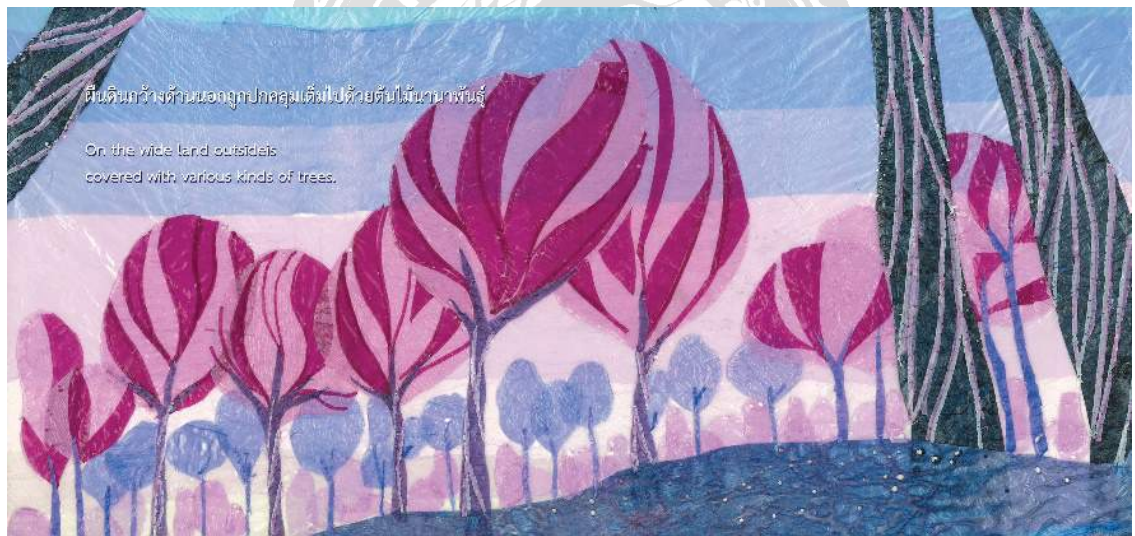
ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 ปกหน้า และปกหลัง



ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 1-2



ภาพที่ 4.14 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 3-4



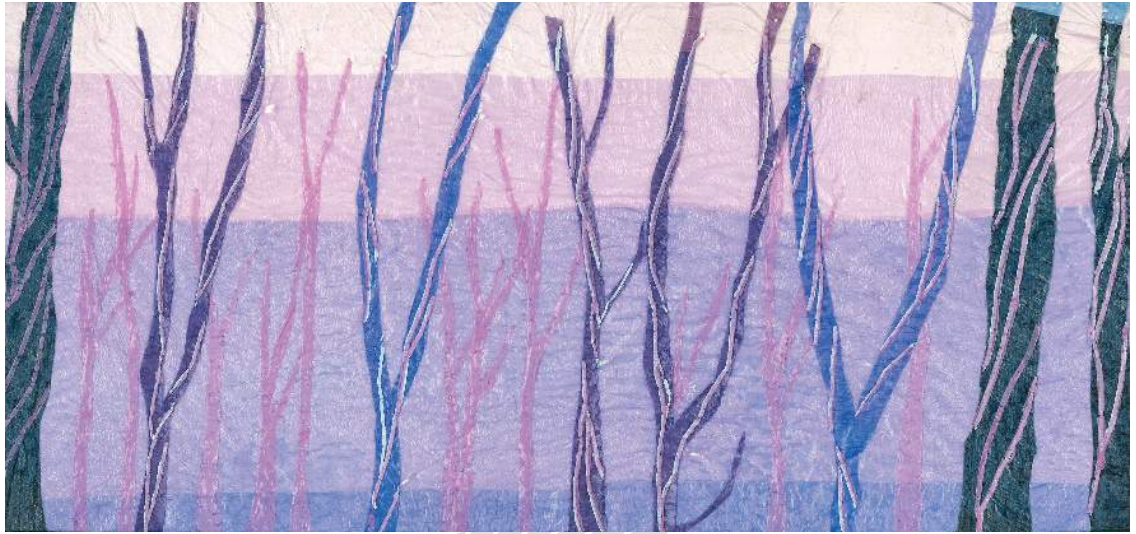
ภาพที่ 4.15 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 5-6



ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 7-8



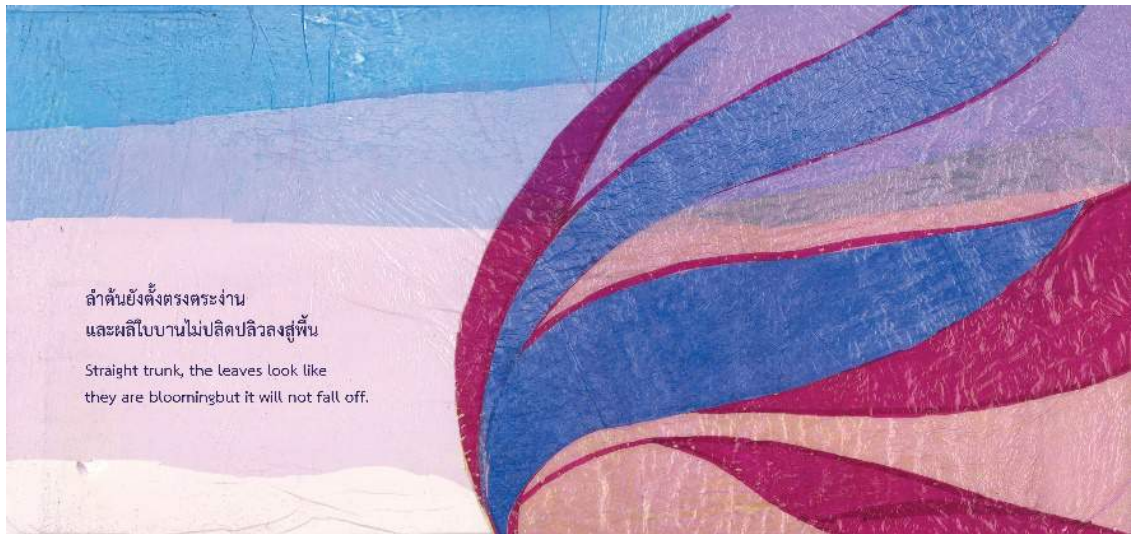
ภาพที่ 4.17 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 9-10



ภาพที่ 4.18 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 11-12



ภาพที่ 4.19 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 13-14



ภาพที่ 4.20 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 15-16



ภาพที่ 4.21 ภาพผลงานในเล่มที่ 2 หน้า 17-18

3. การพัฒนาผลงาน เล่มที่ 3

3.1 ระยะเวลาที่ 1

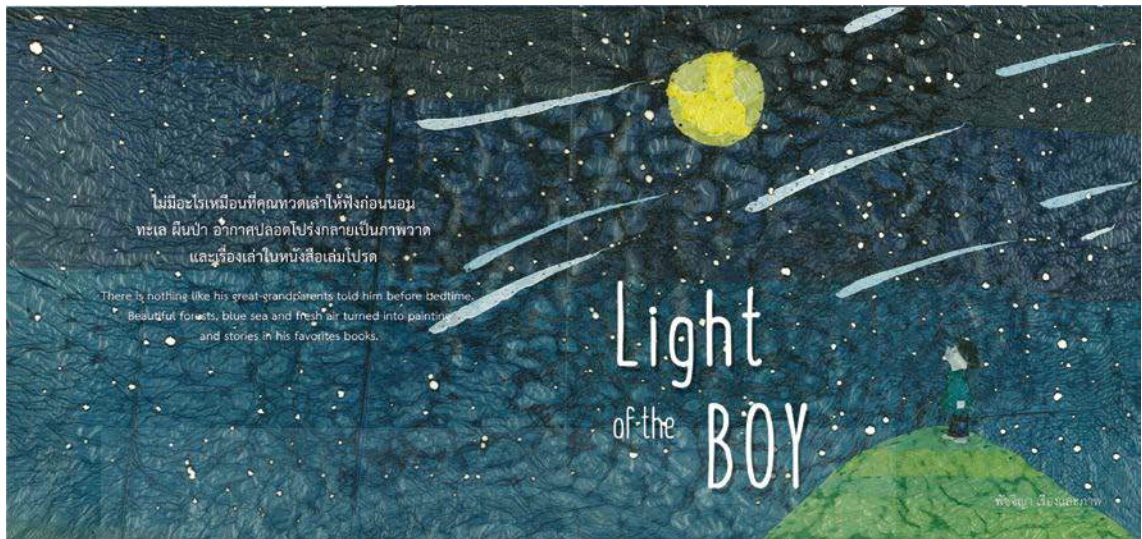
ด้านเทคนิค ผู้จัดทำนำเทคนิคของเล่มที่ 2 ในระยะแรกเข้ามาช่วยในการหาสีที่จะสามารถเข้ากันได้กับโทนสีที่กำหนดไว้ในครั้งแรกเพื่อกำหนดทิศทางการทำงาน

ด้านเนื้อหา ในช่วงนี้จะบอกผลของเนื้อเรื่องในระยะแรก และระยะที่สองที่ทำให้ธรรมชาติในเมือง ๆ หนึ่งหายไปด้วยการกระทำที่ลึกลับใจมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งพลาสติกที่ทิ้งไว้ถูกนำกลับมาแทนที่ธรรมชาติ มีการเปรียบเทียบความฝันว่าเหมือนกับดอกไม้ที่ต้องใช้เวลารอคอยกว่าจะเห็นผล ตัวละคร 2 วัยในเรื่องสื่อถึงเวลาที่ล่วงเลยมา คนแก่คือผู้ที่ยังอยู่เพื่อมาเล่าเรื่องต่อให้คนรุ่นหลังได้ฟัง และได้ฝัน ดังนั้นฝันของเด็กหนุ่มที่อยากจะเห็นธรรมชาติจริง ๆ จะเป็นจริงหรือไม่ก็ได้ หากไม่มีคนเริ่มก็จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น ความฝันที่เปรียบไว้ว่าเหมือนกับดอกไม้จึงหมายถึงตรงนี้ เพราะดอกไม้จะผลิบานได้ต้องลงน้ำ ฝันจะเป็นจริงได้เด็กน้อยต้องลงมือทำ

3.2 ระยะเวลาที่ 2

ด้านเทคนิค ในช่วงระยะเวลาที่ 2 นี้ เป็นช่วงเวลาที่ผู้จัดทำสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ประสบการณ์จากการแก้ไขปัญหา ข้อผิดพลาดต่าง ๆ ที่ทำงานต่อเนื่องมาอย่างสม่ำเสมอจากช่วงระยะแรก และช่วงระยะที่สองมาปรับปรุง พัฒนาต่อยอดในช่วงระยะที่สามนี้ทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมถึงการได้พบเทคนิคใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในงานภาพประกอบพลาสติกได้อย่างหลากหลายร่วมกับวิธีเทคนิคเก่า ส่งผลให้ชิ้นงานของผู้จัดทำมีรายละเอียดที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ แนวความคิด รูปแบบการนำเสนอเป็นรูปเล่มหนังสือตามความมุ่งหวังที่ตั้งไว้

ด้านเนื้อหา ในการออกแบบหน้าปก “Light of the boy” แสงของเด็กหนุ่ม ผู้จัดทำตั้งชื่อในเล่มนี้ให้สอดคล้องกับปกที่มีแสงดาวตกมาจากฟากฟ้า ซึ่งตามความเชื่อของดาวตกหากขอพรจะทำให้สมปรารถนาที่มีอยู่ในตัวของเด็กหนุ่มตัวละครหลักในเล่มสามที่ฝันจะเห็นธรรมชาติจริง ๆ อย่างแรงกล้าแม้จะริบหรี่ก็ตามในเมืองที่ไร้ธรรมชาติ การเลือกใช้ฟอนต์ผู้จัดทำ Summer Font ซึ่งเป็นประเภท San Serif หรือฟอนต์ไม่มีหาง ให้ความรู้สึกเรียบง่าย ทันสมัย เพราะมีการเอ่ยถึงเรื่องของเวลาที่ล่วงเลยมานั่นเอง



ภาพที่ 4.22 ภาพผลงานเล่มที่ 3 ปกหน้า และปกหลัง



ภาพที่ 4.23 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 1-2



ภาพที่ 4.24 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 3-4

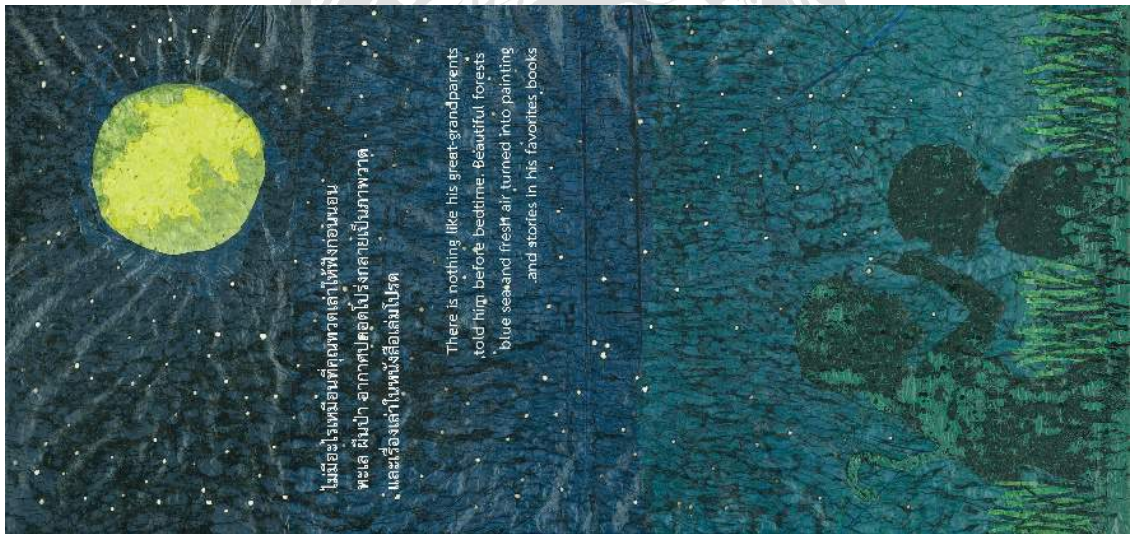


ภาพที่ 4.25 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 5-6



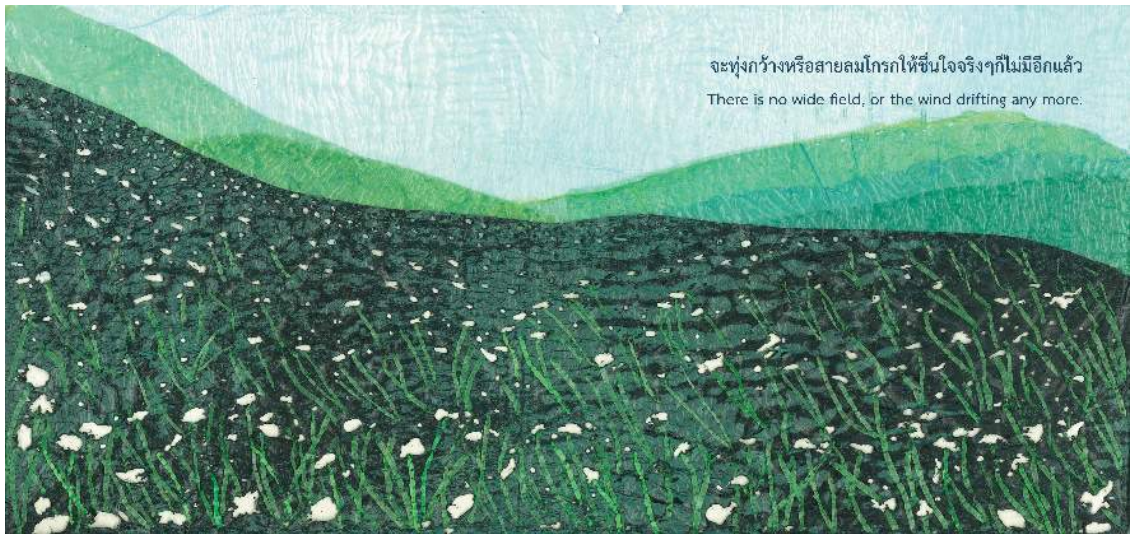
คือฝันอันแรงกล้าของเด็กหนุ่มตัวจ้อยที่ดูช่างริบหรี่ ในเมือง
ไร้ซึ่งธรรมชาติที่แม้แต่ต้นไม้เองก็เป็นพลาสติกแห่งนี้
It is a powerful dream of a young boy that looks flickering
In the city where you cannot find any nature even trees

ภาพที่ 4.26 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 7-8

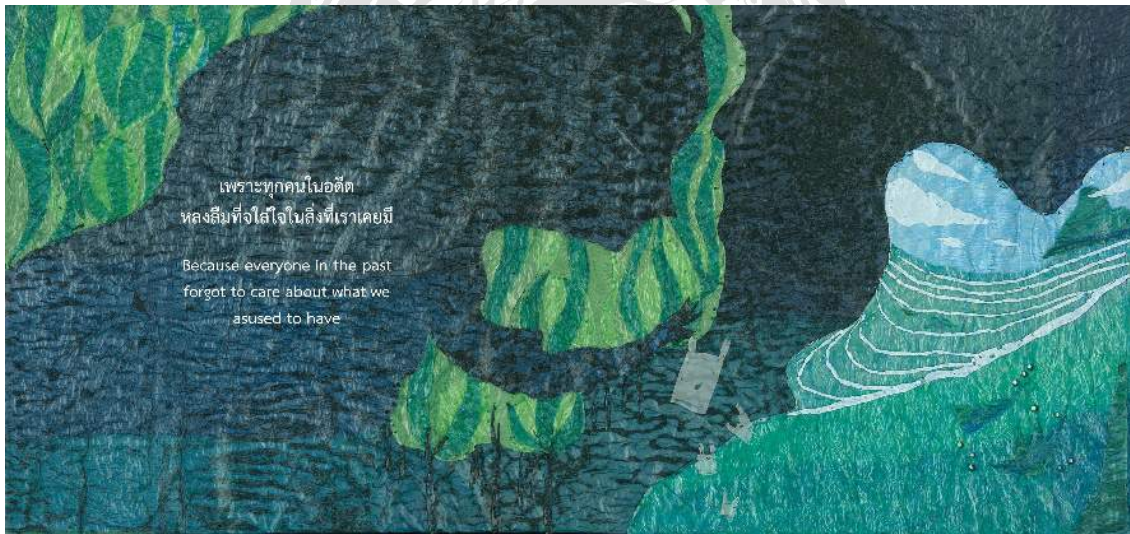


ไม่มีอะไรเหมือนคืนที่พ่อเล่าให้ฟังตอน
ทะเล ฝนป่า อากาศที่สดชื่นกลายเป็นภาพวาด
และเรื่องเล่าในหนังสือเล่มโปรด
There is nothing like his great-grandparents
told him before bedtime. Beautiful forests
blue sea and fresh air turned into painting
and stories in his favorite books

ภาพที่ 4.27 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 9-10



ภาพที่ 4.28 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 11-12



ภาพที่ 4.29 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 13-14



ภาพที่ 4.30 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 15-16



ภาพที่ 4.31 ภาพผลงานในเล่มที่ 3 หน้า 17-18

ภาพผลงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.32 ภาพหนังสือทั้งสามเล่มเมื่อจัดพิมพ์เสร็จ



ภาพที่ 4.33 ภาพหนังสือทั้งสามเล่มเมื่อจัดพิมพ์เสร็จ



ภาพที่ 4.34 ภาพกล่องบรรจุภัณฑ์หนังสือ



บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินและข้อเสนอแนะ

สรุปผลดำเนินงาน

จากแนวคิดที่ว่า พลาสติกไม่ใช่ตัวการแต่อาจเป็นเพราะเรา ผู้ที่เป็นคนเลือกบทบาทให้กับพลาสติก และเห็นคุณค่าชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมน้อยลงทุกที นำมาสู่การทดลองโครงการวิจัยการศึกษาพลาสติกเพื่อออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กปฐมวัยในครั้งนี้จากพลาสติก ในการทำงานในรูปแบบของหนังสือ 3 เล่ม 3 เรื่องราว ซึ่งหนังสือเปรียบเสมือนของคู่กันกับเหล่าเด็ก ๆ วัยเรียนรู้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของผู้จัดทำ ด้วยความมุ่งหวังว่าหนังสือที่มีภาพประกอบจากพลาสติกทั้ง 3 ฉบับนี้จะเผยให้เห็นถึงความงามที่ซุกซ่อนอยู่ภายในของพลาสติกที่ใคร ๆ ต่างก็มองว่าไม่ดีทั้งที่จริงแล้วมีมุนีอยู่ หากเราทุกคนเลือกใช้พลาสติกเหล่านี้อย่างรู้คุณค่า

การดำเนินงานในระยะแรกยังคงอยู่ในขั้นของการทดลองด้วยเพราะปัจจัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะการดำเนินงาน จากการรีดทับเพียงให้เห็นรอยยับของพลาสติก กลายมาเป็นการสร้างภาพประกอบด้วยพลาสติกที่ซ้อนทับกันเพื่อสร้างเป็นบรรยากาศที่มีพื้นผิวเป็นเอกลักษณ์ของพลาสติกเอง ตัวละครจะแสดงสีหน้าหลายชั้นของพลาสติกที่ผสมกันผ่านการรีด และการใช้องค์ประกอบทางทัศนธาตุเข้ามาพัฒนาช่วยเติมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ จนภาพประกอบเสร็จสมบูรณ์

ในท้ายที่สุดคือการนำภาพประกอบเหล่านั้นพิมพ์เป็นเล่มหนังสือ จากสัมผัสของพลาสติกที่ผ่านปลายนิ้วมือกลายมาเป็นการสัมผัสจากดวงตา ที่ซึ่งพื้นผิวของพลาสติกยังคงปรากฏให้เห็นบนหน้ากระดาษธรรมดา ๆ ของหนังสือเพื่อให้ผู้อ่านได้รู้สึกแปลกใจ ก่อนที่จะได้เข้าใจแล้วได้ลองเปลี่ยนมุมมองที่จะมองใหม่ ว่าสิ่งที่ตนกำลังมองอยู่นั้นคือพลาสติกที่สามารถจะงดงามได้เช่นกันนั่นเอง

ปัญหาและอุปสรรค

1. การใช้พลาสติกในการทำภาพประกอบ ด้วยเนื้อของวัสดุทำให้การติดกับแกนกระดาษที่ใช้เป็นฐานรองงานประกบกันได้ไม่สนิท
2. ในการจัดทำเป็นรูปเล่ม หนังสือไม่สามารถถ่ายทอดรายละเอียดของพื้นผิวได้เท่ากับภาพประกอบของจริง
3. สีในรูปแบบไฟล์ดิจิทัลไม่ตรงกับภาพประกอบที่ทำจากวัสดุจริง
4. ต้องเริ่มต้นทำงานใหม่เมื่อเทคนิคเกิดข้อผิดพลาด ทำให้ไม่สามารถทำตามช่วงเวลาที่ยาวแผนเอาไว้ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ต่อยอดด้วยการทำเป็นภาพประกอบแบบเคลื่อนไหว (Animation)
2. สร้างสรรค์ด้วยพลาสติกจริง ๆ เพื่อให้ชิ้นงานเกิดประโยชน์ในการใช้งานจริงสูงสุด



บรรณานุกรม

- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). *องค์ประกอบศิลป์*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2561). *ลดเลิกพลาสติก*. กรุงเทพฯ: ป่าฝน เนกซ์สเตป.
- ชะลูด นิมเสมอ. (2538). *องค์ประกอบศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไทยพีบีเอส. (ม.ป.ป.). *พิพิธภัณฑ์นักเขียนการ์ตูนชื่อดัง “ดร.ชูสส์” แหล่งสร้างบันดาลใจเด็กรุ่นใหม่*. เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/263157>
- พิเชษฐ สุทรโชติ. (ม.ป.ป.). *ศิลปะการวาดภาพประกอบ*. เข้าถึงได้จาก <http://suphanburicampus.dusit.ac.th/report/phichet/p14.pdf>
- รุ่งนภา สุวรรณศรี. (ม.ป.ป.). *วิวัฒนาการการสร้างสรรค์ภาพประกอบร่วมสมัย*. เข้าถึงได้จาก <http://www.journal.rmutt.ac.th:8080/index.php/arts/article/view/552/482>
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2545). *ศิลปะเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สำรวจโลก. (2561). *ภาพความงดงามในมุมสูงของท้องถนนในทรายซิลเวเนีย*. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/samrujlok/photos/pcb.10156111704032226/10156111702102226/?type=3&theater>
- Alberto Montt *วาดลวดลายที่พลิกรูปแบบใหม่ๆ ของวัฒนธรรมป๊อปจากหน้ามือเป็นหลังมือ*. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก <https://www.wacom.com/th-th/createmore/alberto-montt>
- Danielle. (n.d.). *Theodor Seuss Geise*. Retrieved from https://myhero.com/TGeisel_LC_WHDay_CA_07_ul
- Milner, Daphne. (2018). *“I observe people’s behaviour with curiosity”*: meet the people-watching illustrator Łukasz Gołędzinowski. Retrieved from <https://www.itsnicethat.com/articles/lukasz-goledzinowski-illustration-250118Michelle>

Kate Smith. (2014). *Color Relationships: Creating Color Harmony*. Retrieved from <http://www.sensationalcolor.com/understanding-color/theory/color-relationships-creating-color-harmony-1849#.XHkl6ogzbDc>

Kondrich (2018) *14 Art & Design Podcasts Hosted by Women*

Retrieved from <https://illustrationage.com/2018/01/22/14-art-design-podcasts-hosted-by-women/>

rahmanjmc. (2015). *Lasswell's Model Of Communcation*. Retrieved from <https://rahmanjmc.wordpress.com>

The Lorax Quotes. Retrieved from <https://www.goodreads.com/work/quotes/886002-the-lorax>

Wiebke Pandikow. *About*. Retrieved from <http://wpandikow.com/index.php/about/>

36000 years ago The Chauvet-Pont d'Arc Cave Areeche. Retrieved from <http://archeologie.culture.fr/chaudet/en/close-cave-painting>



ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา 5806400019
ชื่อ-นามสกุล นางสาวพัชจิญา เลิศสินธพานนท์
ที่อยู่ 379/52 ซอยเจริญนคร 28 ถ.เจริญนคร แขวงบางลำพูล่าง
เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร 10600
เบอร์โทรศัพท์ 08-4458-7762
E-Mail furfurn7@gmail.com
ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดนวลนรดิศ
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม

