

การออกแบบนิยายภาพ เรื่อง การตามหาความฝัน สำหรับเยาวชน



การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

VISUAL NOVEL OF SEEKING FOR YOUTHS



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree
in Innovative Media Design

May 2017

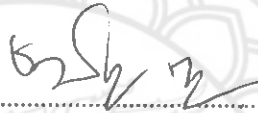
Copyright 2017 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง “ การออกแบบนิยายภาพ เรื่อง การตามหาความฝัน สำหรับเยาวชน ” เห็นสมควรรับเป็นส่วน หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ ลินดา อินทรลักษณ์)

ประธานกรรมการ



(อาจารย์ ขวลิต ดวงอุทา)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(อาจารย์ ชญานิศ ชิงช่วง)

กรรมการ



(ดร.ดนัย เรียบสกุล)

กรรมการ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2560

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาอิสระฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลสำคัญหลายท่าน ขอขอบพระคุณ อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ คำปรึกษา และคำแนะนำ ตลอดการเรียนและการจัดทำการศึกษาอิสระฉบับนี้ จนจบการศึกษาเกินกว่าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์นันทน์ อดีตอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนหน้านี้ ที่ได้ให้ความกรุณา คำปรึกษา ความรู้ต่างๆ และความใส่ใจในการดูแลการศึกษาอิสระครั้งนี้มาในตอนต้น

ขอขอบพระคุณบิดามารดา ที่ช่วยเหลือในเรื่องต่างๆมาตลอดในหลายๆด้านทำให้การศึกษาครั้งนี้ผ่านไปได้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

รวมถึงเพื่อนๆทุกคนไม่ว่าจะเพื่อนร่วมชั้น รุ่นน้อง เพื่อนนอกคณะ ผู้คนที่รู้จัก หรือคนที่ไม่รู้จักที่มาแสดงความเห็นให้กับผลงานครั้งนี้ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือไม่ว่ามากหรือน้อย ให้แรงบันดาลใจ ให้ความคิดเห็น ให้มุมมองต่างๆ ในการจัดทำ

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาอิสระฉบับนี้ ผู้ศึกษาขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

ศิริวดี วิฤทธิ

ชื่อเรื่อง	การออกแบบนิยายภาพ เรื่อง การตามหาความฝัน สำหรับเยาวชน
ผู้วิจัย	ศิริวดี วิฤทธิ์
ประธานที่ปรึกษา	ชวลิต ดวงอุทา
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาวิเคราะห์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต, (สาขาวิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	นิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การตามหา ความฝัน

บทคัดย่อ

ปัจจุบันในสังคมมีปัญหาในเรื่องต่างๆอยู่มากมาย และกลุ่มที่เป็นส่วนที่จะขับเคลื่อนประเทศในอนาคตก็คือ เยาวชน และสิ่งที่จำเป็นคือความรู้ต่างๆ และ “แรงบันดาลใจ” ที่จะเป็นตัวเลือกอนาคตของเด็กแต่ละคน แรงบันดาลใจที่กลายมาเป็น “การทำตามความฝัน” ก็เป็นส่วนที่จะผลักดันให้เยาวชนใช้ร่างกายแรงใจในการทำงาน ซึ่งจะทำให้ในสายอาชีพต่างๆ มีบุคลากรที่ใส่ใจและรักในงานที่ทำมากยิ่งขึ้น และเดินไปตรงกับเส้นทางที่ต้องการ ถึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอเรื่องราวผ่านเด็กหนุ่มผู้มีแรงบันดาลใจในการเดินทางไปตามที่ต่างๆภายในโลกของเขาเพื่อตามหาความฝันที่เขาต้องการ โดนผ่านสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ Electronic book หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้

จากข้อมูลข้างต้นจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนานิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยการคิดออกแบบเนื้อเรื่องและภาพประกอบขึ้นมาให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม ซึ่งนำการสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตสำหรับเยาวชนโดยนำเสนอผ่านเรื่องราวการตามหาความฝันผ่านนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสร้างให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้การวิจัย คือ กลุ่มเยาวชนในช่วงอายุ 15-25 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายและมหาวิทยาลัย

สารบัญ

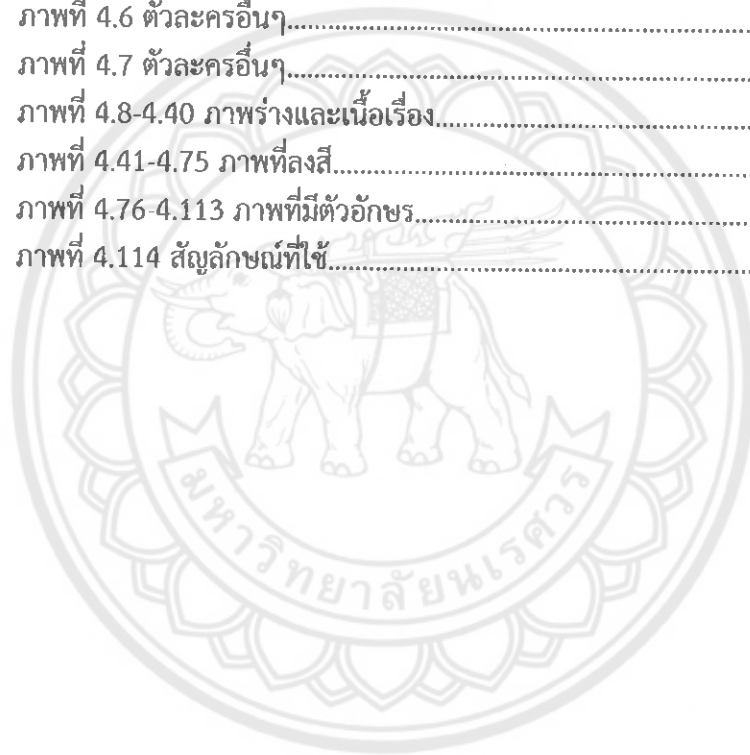
บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	2
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
การออกแบบ.....	4
Electronic book	6
ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) กับหนังสือทั่วไป.....	7
นิยาย.....	8
ภาพประกอบ.....	12
องค์ประกอบของรูปภาพ.....	12
ทฤษฎีสีสำหรับงานออกแบบ.....	18
ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา.....	20
แรงบันดาลใจ.....	21
เยาวชน.....	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
การศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
การวิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดรูปแบบการนำเสนอ.....	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
การออกแบบและสร้างสรรค์.....	32
การตรวจสอบและปรับปรุง.....	32
ระยะเวลาทำวิจัย.....	32
แผนการดำเนินงาน.....	32
4 ผลการวิจัย.....	33
ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	33
ข้อมูลด้านการออกแบบ.....	44
Concept และ Mood&Tone	44
Character Design	45
Storyline	49
ภาพหลัก.....	65
ภาพที่มีตัวอักษร.....	83
5 บทสรุป.....	103
สรุปผลการวิจัย.....	103
ข้อเสนอแนะ.....	103
ภาคผนวก.....	104
บรรณานุกรม.....	111
ประวัติผู้วิจัย.....	112

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.1 สีและ Mood&Tone ที่ใช้ในการออกแบบ.....	44
ภาพที่ 4.2 ทิวาแบบที่ 1.....	45
ภาพที่ 4.3 ทิวาแบบที่ 2.....	45
ภาพที่ 4.4 ทิวาแบบที่ 3.....	46
ภาพที่ 4.5 ทิวาแบบที่ 4.....	47
ภาพที่ 4.6 ตัวละครอื่นๆ.....	47
ภาพที่ 4.7 ตัวละครอื่นๆ.....	48
ภาพที่ 4.8-4.40 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง.....	49
ภาพที่ 4.41-4.75 ภาพที่ลงสี.....	65
ภาพที่ 4.76-4.113 ภาพที่มีตัวอักษร.....	83
ภาพที่ 4.114 สัญลักษณ์ที่ใช้.....	102



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันในสังคมมีปัญหาในเรื่องต่างๆอยู่มากมาย และกลุ่มที่เป็นส่วนที่จะขับเคลื่อนประเทศในอนาคตก็คือ เยาวชน และสิ่งที่จำเป็นคือความรู้ต่างๆ และ “แรงบันดาลใจ” ที่จะเป็นตัวเลือกอนาคตของเด็กแต่ละคน แรงบันดาลใจที่กลายมาเป็น “การทำตามความฝัน” ก็เป็นส่วนที่จะผลักดันให้เยาวชนใช้ร่างกายแรงใจในการทำงาน ซึ่งจะทำให้ในสายอาชีพต่างๆ มีบุคลากรที่ใช้ใจและรักในงานที่ทำมากยิ่งขึ้น และเดินไปตรงกับเส้นทางที่ต้องการ ถึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอเรื่องราวผ่านเด็กหนุ่มผู้มีแรงบันดาลใจในการเดินทางไปตามที่ต่างๆภายในโลกของเขาเพื่อตามหาความฝันที่เขาต้องการ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ Electronic book หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป และหนังสือธรรมดาทั่วไปมีการนำเสนอเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจอยู่มากมาย แต่เป็นการนำเสนอในรูปแบบเดิมๆเป็นตัวอักษรอยู่บนหนังสือ ไม่ทันต่อยุคสมัยที่มีการใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลาย ทำให้สามารถนำเสนอได้ในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการนำเสนอเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจ ให้มีความแตกต่าง

จากข้อมูลข้างต้นจึงได้มีแนวคิดในการพัฒนานิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยการคิดออกแบบเนื้อเรื่องและภาพประกอบขึ้นมาให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม ซึ่งนำการสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตสำหรับเยาวชนโดยนำเสนอผ่านเรื่องราวการตามหาความฝันผ่านนิยายภาพเคลื่อนไหวบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสร้างให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้การวิจัย คือ กลุ่มเยาวชนในช่วงอายุ 15-25 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายและมหาวิทยาลัย

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างแรงบันดาลใจสำหรับเยาวชน
2. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพประกอบที่ใช้ในนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้สร้างสรรค์และเหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน
3. เพื่อส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจให้กลุ่มเยาวชนและผู้สนใจ

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ศึกษาการออกแบบนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และภาพประกอบที่ใช้ในนิยายภาพ สำหรับกลุ่มเยาวชน ให้มีความน่าสนใจและสร้างจินตนาการ แรงบันดาลใจ และความฝันในการใช้ชีวิต มากขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นวิจัยเชิงพัฒนานิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่องการตามหาความฝัน ซึ่งมีขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมายดังนี้

1. ขอบเขตการออกแบบ

- 1.1 รูปแบบนิยายภาพบนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีเอกลักษณ์ และความน่าสนใจ
- 1.2 มีการใช้ภาพวาดในการสื่อความหรือเล่าเรื่องเป็นส่วนใหญ่
- 1.3 มีการใช้ตัวอักษรในการสื่อความและช่วยในการเล่าเรื่อง

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 2.1 มีเนื้อเรื่องสื่อถึงการตามหาความฝัน โดยสามารถสร้างแรงบันดาลใจสำหรับกลุ่มเยาวชน
- 2.2 มีเนื้อเรื่องที่สนุกน่าสนใจในการติดตาม

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

- 3.1 การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้ในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนา เป็นเวลา 9 เดือน เริ่มตั้งแต่ เดือนสิงหาคม 2559 ถึง เดือนเมษายน 2560

4. กลุ่มเป้าหมาย

- 4.1 กลุ่มเยาวชนขอบเขตอายุคือ 15-25 ปี
- 4.2 บุคคลที่มีความสนใจ ในนิยายภาพบนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องการตามหาความฝัน

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบ (Design) หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน โดยมีคามสำคัญอยู่หลายประการ กล่าวคือ ในแง่ของ การวางแผน การการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้ การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสมและประหยัดเวลา ดังนั้น อาจถือได้ว่า การออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ ในแง่ของการนำเสนอผลงานนั้น ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมาย เพื่อความเข้าใจระหว่างกัน เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงาน

ออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

วิชวลโนเวล (Visual Novel) คือเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งตัวเกมจะเป็นเหมือนกับนิยายที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบการอ่าน วิชวลโนเวล จะไม่เน้นระบบการเล่นแต่จะเน้นไปที่เนื้อเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะทำได้แค่อ่านเนื้อเรื่องกับเลือกตอบคำถามเท่านั้น การเล่น วิชวลโนเวล จะให้ความรู้สึกเหมือนกำลังอ่านนิยายที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบ ในขณะที่อ่านไปผู้เล่นก็จะสนุกกับเนื้อเรื่องไปได้

นิยายภาพเคลื่อนไหว (Kinetic novel) หมายถึง หนึ่งในประเภทของ วิชวลโนเวล แตกต่างกับที่ วิชวลโนเวลจะมีตัวเลือกทางเลือกให้แก่ผู้เล่น แต่นิยายภาพเคลื่อนไหวไม่มีตัวเลือกทางเลือก มีทางเลือกเพียงทางเดียวในการเดินเรื่อง ผู้เล่นสามารถเลือกเวลาในการไปหน้าถัดไปได้ตามต้องการ และไม่มีการโต้ตอบกลับผู้เล่น

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนความคิดและการกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ

เยาวชน (Youth) ความหมายในระดับสากล โดย สหประชาชาติ ระบุว่า ช่วงอายุระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 15-25 ปี หรือเป็นช่วงวัยหนุ่มสาว เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่กังวลเกี่ยวกับรูปลักษณ์และสิ่งรอบตัวมากเป็นพิเศษ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจกระบวนการการออกแบบนิยายภาพเคลื่อนไหวบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. แนวทางใหม่ๆ ในการวาดภาพประกอบสำหรับนิยายภาพเคลื่อนไหวบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์
3. ทำให้ผู้สนใจได้รับแรงบันดาลใจจากการออกแบบนิยายภาพเคลื่อนไหวบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่องการตามหาความฝันสำหรับวัยรุ่น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การออกแบบ

1.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน โดยมีคามสำคัญอยู่หลายประการ กล่าวคือ ในแง่ของ การวางแผน การการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้ การทำงานเป็นไปตาม ขั้นตอน อย่างเหมาะสมและประหยัดเวลา ดังนั้น อาจถือว่า การออกแบบ คือ การวางแผนการทำงาน ก็ได ในแง่ของการนำเสนอผลงานนั้น ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความ เข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมาย เพื่อความเข้าใจระหว่างกัน เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบ จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบ ได้ทั้งหมดนั่นเอง

1.2 นิยามของการออกแบบ

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อ และความเข้าใจ

โกลส์ไธน์ (Golestein.1968 : 3) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

เบฟลิน (Bevlin.1980:2) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการรวบรวมส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธ์ (2527 : 8) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบหมายถึงการ รู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้ไว้ หมายถึงการ ปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527 :19) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น

สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล (2529:5) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญ ประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมี กฎเกณฑ์ทางความงาม

พาสนา ตันทลัษณ์ (2526 :293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความ ประสงค์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่า การออกแบบคือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช้วัสดุ และวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

ความมุ่งหมายของการออกแบบ โดยทั่วไปก็เพื่อการที่จะให้เกิดสิ่งที่ดีกว่า ในด้านของประโยชน์ใช้สอย และมีความ สวยงาม โดยพิจารณาจากความมุ่งหมายของแต่ละสาขา เช่น การออกแบบตกแต่งก็เกี่ยวกับการใช้พื้นที่ ที่ประหยัดที่สุด สะดวกที่สุด การออกแบบผลิตภัณฑ์ ก็เกี่ยวกับวัสดุ กรรมวิธีการผลิต และการตลาด การออกแบบก่อสร้าง ก็เกี่ยวกับ โครงสร้าง ความแข็งแรง รากฐาน ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องมีประสบการณ์ และผ่านการปฏิบัติงานมาอย่างดีพอ นอกจากนี้แล้ว ผู้ออกแบบจะต้องมีหลักของการออกแบบเป็นพื้นฐาน สำหรับนำไปเป็นเครื่องช่วยคิดในการออกแบบงานต่าง ๆ

1.3 คำจำกัดความของการออกแบบ

มีคำจำกัดความของการออกแบบอันหนึ่งที่กล่าวว่า การออกแบบคือกิจกรรมการแก้ปัญหา เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย หรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving activity-Archer ,1965) จากคำจำกัดความแสดงให้เห็นว่าในการออกแบบจะเริ่มจากการมีปัญหา มีการตั้งเป้าหมายที่มาจากฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีกิจกรรมการทำงานเพื่อแก้ปัญหาจากงานออกแบบ และรวบรวมผสมผสานให้บรรลุตามความประสงค์ที่กำหนด ในอดีตผู้ที่ ทำหน้าที่ออกแบบและผลิตผลงานการออกแบบของตนมักอยู่ในตัวคนๆ เดียว คือช่างฝีมือผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรม รับผิดชอบ ต่อมาเมื่อมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความสลับซับซ้อนของสภาพความต้องการให้ได้ครบถ้วน จึงทำให้ เกิดเป็นอาชีพนักออกแบบขึ้น ผู้ที่ทำหน้าที่นี้มักเป็นผู้ที่ได้รับการศึกษาและฝึกฝนมาโดยเฉพาะ ดังนั้นเมื่อก้าวถึงวิธีการ ทำงานออกแบบในอดีตที่ผ่านมาจึงอาจจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ

1.) วิธีการของช่างฝีมือ (หรือ Unselfconscious process)

เป็นวิธีการทำงานโดยการลองผิด-ลองถูกของช่างฝีมือด้วยความคุ้นเคยกับปัญหาในงานของตน ช่างฝีมือจะจัดการ แก้ไขปัญหาอย่างได้ผลตรงจุดนั้นโดยการค่อยปรับเปลี่ยน ช่างฝีมือได้รับการฝึกฝนขณะทำงานเป็นลูกมือมาก่อน จึงมีข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการ วัสดุและกรรมวิธีการผลิตสะสมไว้อยู่ในความทรงจำเนื่องจากไม่มีการบันทึกและ การวาดภาพเก็บไว้เป็นหลักฐาน ดังนั้น การพัฒนาในงานออกแบบจึงกินเวลานาน และทำให้ยากที่จะเปลี่ยนแปลง ทั้งหมดมักเป็นการค่อยปรับเปลี่ยนไปที่ละน้อยในระหว่างการทำงาน ข้อดีของวิธีการทำงานออกแบบในลักษณะนี้ คือ ช่วยให้ช่างสามารถจดจำซึมซาบเข้าไปอย่างแน่นแฟ้นยากแก่การลืมเลือน

2.) วิธีการของช่างเขียนแบบ (หรือ Selfconscious process)

เป็นวิธีการทำงานที่ใช้แบบ (Drawing) เป็นศูนย์กลางในการคิด การปรับปรุงและการพัฒนาแบบ เนื่องจากในการทำงานออกแบบที่มีความซับซ้อนและมีขนาดใหญ่มากขึ้น เช่น การ

ออกแบบอาคารหรือเรือเดินสมุทร เป็นต้น จำเป็นต้องมีการแบ่งงานออกเป็นแผนกตามความถนัดของแรงงาน เพื่อ ช่วยให้ทำงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น วิธีการของช่างเขียนแบบต่างจากการทำงานของช่างฝีมือ ตรงที่ต้องใช้การวาดภาพ สำเร็จขึ้นก่อนการลงมือทำ และใช้การคาดคิดล่วงหน้าไปใน

อนาคต (Perceptual span) วิธีการออกแบบในลักษณะ นี้ช่วยให้มีอิสระในการเปลี่ยนแปลงและสามารถแก้ไขแบบได้ง่ายขึ้น

วิธีการทำงานออกแบบทั้ง 2 ลักษณะดังกล่าวเป็นที่เข้าใจกันอย่างชัดเจนแล้วว่า มีแนวทางการเข้าสู่ปัญหาของงาน ออกแบบด้วยการใช้สัญชาตญาณและความชาญฉลาดเฉพาะตัวของช่าง ซึ่งไม่เหมาะสมและไม่เพียงพอ ในการแก้ปัญหา งานออกแบบในปัจจุบัน เนื่องจากสภาพความต้องการที่มากขึ้น และความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบในงานออกแบบ ตั้งแต่มนุษย์ผู้ใช้งาน ตลอดจนสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบซึ่งกันและกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งงานออกแบบสมัยใหม่ มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มมากขึ้น ทำให้ปริมาณข้อมูลที่จำเป็นมีเพิ่มขึ้นอย่างมาก วิธีการทำงานออกแบบลักษณะเดิมไม่ สามารถจัดการกับข้อมูลเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พัฒนาการทางเทคโนโลยีทำให้เกิดอุปกรณ์เครื่องมือ ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานดีขึ้น แต่อุปกรณ์ดังกล่าว จะทำงานได้จำเป็นต้องใช้วิธีการทำงานอย่างเป็นระบบ ดังนั้นจึงทำให้เกิดความพยายามในหมู่ผู้ประกอบการวิชาชีพออกแบบเพื่อทำการพัฒนาด้านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน

ผู้ริเริ่มคนสำคัญในเรื่องนี้คือ J. Christopher Jones และอ. C. Alexander โดยได้เสนอ บทความในการประชุม เกี่ยวกับวิธีการออกแบบ (Conference on Design Methods) ที่กรุงลอนดอนเมื่อปี ค.ศ. 1960 วิธีการออกแบบ อย่างเป็นระบบนี้ ได้แบ่งการออกแบบออกเป็นขั้นตอนย่อยต่อเนื่องกัน มีการร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญฝ่ายต่าง ๆ และพยายามผสมผสานร่วมกันระหว่างวิธีการออกแบบลักษณะดั้งเดิมซึ่งใช้จินตนาการ ความชาญฉลาดและประสบการณ์ของนักออกแบบ ดังนั้นกระบวนการออกแบบใหม่จึงมีลักษณะที่สนับสนุนให้ผู้ออกแบบมีการคิดทั้ง 2 ลักษณะเกิดขึ้นด้วยกันคือ

1.) การปล่อยให้จิตใจผู้ออกแบบมีอิสระ ในการสร้างความคิดจินตนาการ การคาดเดาและการเห็นแจ้งสำหรับทางเลือก

ต่าง ๆ ในเวลาใดก็ได้ โดยไม่ถูกยึดติดหรือครอบงำด้วยข้อจำกัดใด ๆ

2.) การใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการแยกแยะ หาความเกี่ยวข้องเป็นเหตุเป็นผลตลอดจนการนำข้อมูลมาใช้อธิบาย และเปรียบเทียบแนวความคิด เพื่อหาคำตอบหรือทางออกที่ถูกต้องเหมาะสมสูงสุด

2. Electronic book

2.1 ความหมายของอิเล็กทรอนิกส์บุ๊ก

e-book คือ “อีบุ๊ก” (e-book, e-Book, eBook, EBook,) เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์

2.2 คุณลักษณะของอิเล็กทรอนิกส์บุ๊ก

คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออก

ทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

3. ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) กับหนังสือทั่วไป

ความแตกต่างของหนังสือทั้งสองประเภทจะอยู่ที่รูปแบบของการสร้าง การผลิตและการใช้งาน เช่น

1. หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ใช้กระดาษ
 2. หนังสือทั่วไปมีข้อความและภาพประกอบธรรมดา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้
 3. หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใส่เสียงประกอบได้
 4. หนังสือทั่วไปแก้ไขปรับปรุงได้ยาก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย
 5. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปเชื่อมต่อกับข้อมูลภายนอกได้
 6. หนังสือทั่วไปต้นทุนการผลิตสูง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้นทุนในการผลิตหนังสือต่ำ
 7. หนังสือทั่วไปมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด
 8. หนังสือทั่วไปเปิดอ่านจากเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้องอ่านด้วยโปรแกรม ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์
 9. หนังสือทั่วไปอ่านได้อย่างเดียว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นอกจากอ่านได้แล้วยังสามารถสั่งพิมพ์ (print) ได้
 10. หนังสือทั่วไปอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่ม สามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต)
 11. หนังสือทั่วไปพกพาลำบาก (ต้องใช้พื้นที่) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์พกพาสะดวกได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ใน Handy Drive หรือ CD
 12. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
- ความเชื่อ คือการยอมรับอันเกิดอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ ต่อพลังอำนาจเหนือ ธรรมชาติ ความเชื่อเป็นธรรมชาติ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกรูปทุกนาม สิ่งที่มีมนุษย์ได้ สัมผัสทางใดทางหนึ่งจากอายตนะทั้ง ๖ (ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ) เป็นต้นเหตุของ ความเชื่ออันเป็นสัญญเจตนา เมื่อเกิดการเพาะบ่มความเชื่อโดยอาศัยสิ่งแวดล้อมที่ได้สัมผัสเป็นประจำ เป็นเครื่องช่วยให้ความเชื่อเจริญเติบโต จึงเกิดรูปเกิดสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง จึงเกิดความเชื่อในรูปแบบความเชื่อที่เป็นรูปธรรม และความเชื่อที่เป็นนามธรรม

ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวถึงความเชื่อไว้ว่า ศรัทธา(น.) ความเชื่อ ความเลื่อมใส(ส.) รศ. ภิญโญ จิตต์ธรรม กล่าวว่า ? ความกลัว แลความไม่รู้เป็นเหตุให้เกิดความเชื่อ

และความเชื่อก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดศาสนา ? วัฒนธรรมความเชื่อทางศาสนา คือ แนวทางการประพฤติปฏิบัติตามหลักการ และ คำสั่งสอนของศาสนานั้น ๆ เพื่อหวังความสุขแก่ตน

4. นิยาย

นิยาย คือ เรื่องราวที่ผู้เขียนแต่งขึ้นมาและถ่ายทอดเรื่องราวที่แต่งนั้นไปให้ผู้อ่านรับรู้ โดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อ ผู้เขียนจะต้องใช้ความสามารถในการร้อยเรียงภาพ เสียง ความคิด คำพูด อารมณ์ ความรู้สึก และอีกมากมายผ่านทางตัวอักษร เพื่อให้ทั้งหมดเหล่านั้นส่งไปถึงผู้อ่านได้

นิยาย หมายถึง เรื่องเล่าจากจินตนาการ เหตุการณ์ และเนื้อเรื่อง แตกต่างกับเรื่องจริง โดยครอบคลุมเรื่องแต่งทั้งหมด ผลงานที่จัดเป็นนิยาย เช่น นิทาน เรื่องสั้น ภาพยนตร์บางประเภท เรื่องปรัมปรา การ์ตูน หรืออาจเป็นแอนิเมชัน และวิดีโอเกมบางประเภท

นิยาย ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี พ.ศ. 2525 ให้ความหมายของนิยายไว้ว่า หมายถึง เรื่องที่เล่าต่อกันมา หมายถึง ความไม่แน่นอนหรือไม่ใช่ความจริงทั้งหมด มีการแต่งเติมเสริมต่อ บางตอนเรื่องราวนั้นจะต่างไปจากชีวิตจริง เช่น เกิดเป็น ลูกสัตว์แล้วมาใช้เวทย์มนต์คาถาให้กลายเป็นมนุษย์ได้ในภายหลัง เป็นต้น

จากความหมายของนิทาน ตำนาน นิยาย ดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่ามีความคล้ายคลึงกัน จนบางครั้งแยกกันไม่ออกและมีนิยาย ตำนาน นิทานพื้นบ้านอยู่มากมาย ในปัจจุบันเราใช้คำว่านิยายเพื่อเรียกเรื่องราวที่มีผู้แต่งขึ้น อาจจะมีองค์ประกอบเป็นจริงหรือไม่ก็ตาม

นวนิยาย เป็นรูปแบบหนึ่งของวรรณกรรมลายลักษณ์ แต่งในรูปของร้อยแก้ว มีลักษณะแตกต่างจากเรื่องแต่งแบบเดิมที่เรียกว่านิยาย หรือนิทาน ที่เรียกว่า นวนิยาย ก็เพราะถือเป็นนิยายแบบใหม่(Novel) ตามแบบตะวันตกนั่นเอง อย่างไรก็ตาม ในภาษาพูดโดยทั่วไปก็นิยมเรียกว่า “นิยาย” ซึ่งกะทัดรัดกว่า

ประเภทของนวนิยาย

การแบ่งประเภทของนวนิยาย ไม่ได้มีหลักเกณฑ์ตายตัว ไม่มีทฤษฎีใด ๆ มาบอกว่าใครแบ่งถูกหรือผิด บางคนก็แบ่งได้มากและละเอียดยิบ บางคนก็แบ่งเอาง่าย ๆ คร่าว ๆ ไม่มีไม่มีใครว่ากัน แต่ความสำคัญและจำเป็นของการแบ่งประเภทของนวนิยายเท่าที่เห็นแน่ ๆ ก็คือ มันง่ายต่อการทำตลาดและเหมาะสำหรับนักเขียนใหม่ ที่ควรจะต้องรู้เอาไว้เป็นแนวในการเขียนเท่านั้น แต่ก็อีกแหละ ...เวลานักเขียนเขาเขียนนวนิยายจะไม่มาขีดเส้นแบ่งหรอกว่า กำลังเขียนนวนิยายประเภทไหนอยู่ เพราะมันใช้ร่วมกันได้ ดังนั้นการแบ่งในที่นี้จึงขอแบ่งกว้าง ๆ ดังนี้

1. นวนิยายรัก (Romance fiction) เป็นนิยายที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นแกนกลางของเรื่อง จะเน้นความรู้สึกของตัวละครเป็นสำคัญ นิยายแนวนี้เป็นที่นิยมมากในตลาดและพล็อตเกี่ยวกับความรักนั้นก็เกือบจะแทรกเข้าไปในนิยายทุกประเภท
2. นวนิยายลึกลับ (Mystery fiction) จะเน้นการสืบสวนสอบสวน มีการคลายปมปัญหาเป็นหลัก
3. นวนิยายสยองขวัญ (Horror fiction) เป็นนิยายเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด ปีศาจ สัตว์ร้าย ที่พอเวลาผู้อ่านได้อ่านแล้ว จะเกิดความสยดสยอง ชะงักในความน่ากลัว

4. นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sciences fiction) เป็นการนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาเป็นแกนกลางในการสร้างเรื่อง เช่นการทำล่องวิจัย การโคลนนิ่งมนุษย์ นิยายแนวนี้จำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่อง นั้น ๆ ถึงจะสามารถแต่งได้ ผู้เขียนต้องทำการบ้านมาเป็นอย่างดี

5. นวนิยายมหัศจรรย์ (Fantasy fiction) หรือบางคนอาจจะเรียกว่านิยายแนวแฟนตาซี จะมีการใช้เทพต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเรื่อง รวมทั้งเรื่องที่เกิดความศรัทธา อภินิหาร ตำนาน เรื่องราวที่เหนือธรรมชาติ นิยายแนวนี้มักจะมีการผสมผสานระกวางความมหัศจรรย์กับวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน จนกลายเป็นนิยายประเภท sciences fantasy ขึ้นมา

6. นวนิยายแนวกามารมณ์ (Erotica fiction) เป็นนิยายที่เน้นอารมณ์และความรู้สึก ซึบซับไปกับการบรรยายที่เป็นธรรมชาติ และเขียนถึงฉากกามารมณ์มากเป็นพิเศษในเรื่อง

7. นวนิยายที่สะท้อนปัญหาสังคม เป็นนิยายที่เน้นการแก้ไขปัญหาของสังคม สอดแทรกคติธรรมเข้ามา แสดงความคิดเห็นของตัวละครลง ไม่จำเป็นต้องบอกทางแก้ อยู่ที่ว่าผู้เขียนอาจจะใส่ทางแก้ไขของปัญหาลงไปหรือไม่

องค์ประกอบของนวนิยาย

1. Plot : พล็อตเรื่อง โครงเรื่อง

พล็อตหมายถึงชุดของเหตุการณ์ที่ทำให้เรื่องมีความหมายและก่อให้เกิดผลบางอย่างในนวนิยายโดยส่วนมากเหตุการณ์มักเกิดขึ้นจาก ความขัดแย้ง หรือปัญหาที่ตัวละครสำคัญได้พบ หรือได้รับรู้ ความขัดแย้งนี้อาจจะมากจากสิ่งภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่นการตาย การได้รับอุบัติเหตุ การถูกโจมตี การมีแม่เลี้ยง ฯลฯ หรือประเด็นความขัดแย้งคือสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจตัวละคร เช่นความอิจฉาริษยา การสูญเสียชื่อเสียง ความหะเยอหะยาน ความโลภ ฯลฯ เมื่อตัวละครได้สร้างทางเลือกและพยายามที่จะแก้ปัญหา สิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องได้ถูกขัดเกลา และพล็อตได้เกิดขึ้น ในนวนิยายบางเรื่อง นักเขียนได้ได้วางโครงสร้างทั้งหมดของพล็อตไปตามลำดับคือเหตุการณ์ที่หนึ่งได้เกิดขึ้น ตามมาด้วยเหตุการณ์ที่สอง สาม และต่อ ๆ ไปตามลำดับ (เกิดเหตุการณ์ a แล้วเกิด b เกิด c เกิด d ตามลำดับ สลับกันไม่ได้)

แต่อย่างไรก็ตาม ก็มีนวนิยายหลายเรื่องเหมือนกันที่ถูกเล่าแบบใช้เทคนิคการเล่าเรื่องย้อนหลัง (flashback) ซึ่งเป็นพล็อตเหตุการณ์ที่เกิดในตอนต้น ถูกนำเข้าไปแทรกในเหตุการณ์ปัจจุบันของเรื่อง ในบางมุมของพล็อต ได้ถูกอธิบายไปหลากหลายในแนวการทำงานของเรื่องแต่ง เช่นเรื่องจะเกิดขึ้นเมื่อได้เกิดสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้น (rising action) เช่น ตัวละครได้พบหรือรับรู้ปัญหาจากชุดของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่นักเขียนได้พล็อตขึ้น อย่างซับซ้อน (complicate) ที่เพิ่มให้ตัวละครตกอยู่ในปัญหาที่ยุ่งยากลึกกลงไปอีก ความขัดแย้งจะนำไปสู่ จุดไคลแมกซ์ (climax) อันเป็นจุดตัดสินใจที่จะบอกให้รู้ว่าเรื่องทั้งหมดจะถูกคลี่คลายไปด้วยวิธีใด และเมื่อความขัดแย้งถูกทำให้หมดไป สิ่งที่เกิดขึ้นหลังไคลแมกซ์ (falling action) ทั้งหมดก็จะนำไปสู่ตอนจบของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร หรือสถานการณ์ เช่นการฆ่าตัวตาย การได้รับสถานภาพใหม่โครงสร้างเหล่านี้มักจะถูกนำเสนอออกในรูปแบบ โครงสร้างสามส่วน (แม้ว่าเรื่องบางเรื่องไม่เหมาะกับแบบนี้)

2.Character : ตัวละคร

คือตัวละครในเรื่องแต่ง รวมความไปถึงมนุษยชาติหรือสัตว์ หรืออื่น ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในเรื่อง

นักเขียนเรื่องแต่งโดยมาก ยอมรับกันว่า ตัวละครคือกุญแจในการพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่อง และเป็นส่วนสำคัญในการที่จะเข้าใจเรื่องมากขึ้น ถ้าหากตัวละครถูกชี้ให้เห็นความแตกต่างในแต่ละตัว และทำให้คนอ่านมีความเชื่อถือและสนใจในตัวละคร

ตัวละครเอก (protagonist) จะเป็นศูนย์กลางของพล็อตเรื่อง ในการที่นักเขียนจะใช้เป็นตัว ร้อยเรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อแสดงให้เห็นแก่นของเรื่อง

ตัวละครร้าย (antagonist) จะเป็นตัวละครหรือเป็นสิ่งที่ขู่ว่าจะสร้างความขัดแย้งกับตัวละครเอก ตัว ละครในเรื่องอาจจะเป็นอย่างนี้

ตัวประกอบอื่นๆ ที่เอาเข้ามาไว้ในเรื่องเพื่อให้เรื่องดูเหมือนจริง

การสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละคร (characterization) นักเขียนได้ใช้เทคนิคแตกต่างกัน บางคน ใช้การบอกเล่าในการบรรยายให้เห็นตรง ๆ บางคนแสดงให้เห็นจากการกระทำของตัวละครที่โต้ตอบ สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับพวกเขาในสถานการณ์ต่าง ๆ บางคนก็แสดงให้เห็นจากวิธีพูดคุยกับตัวละครตัว อื่น หรือมาจากการคิดในใจของตัวละครเอง หรือการกล่าวถึงจากตัวละครตัวอื่น

ตัวละครแบบมีมิติ (round character) สร้างขึ้นมาแบบให้มีหลากหลายคุณสมบัติและ อารมณ์ จุดเด่นจุดด้อย มีความซับซ้อนและต้องเปลี่ยนแปลงไปจากการผ่านเหตุการณ์ต่างในเรื่อง

ตัวละครแบบแบน ๆ (flat character) มักเป็นตัวละครประกอบที่ไม่สำคัญ บุคลิกไม่ซับซ้อน อาจมีเพียงมิติเดียว

3. Setting : ฉากเวลาและสถานที่

เป็นเรื่องที่เข้าใจได้ง่ายที่สุด เพราะมันหมายถึง สถานที่ที่เป็นทั้งภูมิทัศน์ภายนอก และการ ตกแต่งภายใน และเวลา ที่เรื่องได้เกิดขึ้น รวมความไปถึงสภาพภูมิอากาศ ช่วงประวัติศาสตร์ การ ดำเนินชีวิต หรือเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมในช่วงที่ เรื่องได้เกิดขึ้นด้วย เนื่องจากในแต่ละช่วงเวลาและ สถานที่จะมีบุคลิกและเสน่ห์ในตัวของมันเอง (เช่นทะเลทราย ใต้น้ำ ป่าเขา)

Setting ในนวนิยายจะเป็นสิ่งที่มีอยู่จริง หรือสิ่งที่จินตนาการขึ้นเองก็ได้ หรือจะเป็นทั้งสอง อย่างรวมกัน (หากเป็นสิ่งที่อยู่จริง ข้อมูลที่ใส่ลงไปต้องถูกต้องตามความเป็นจริง)

Setting มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์ต่อตัวละคร พล็อตเรื่อง และบรรยากาศในเรื่อง การเปิดเผยฉากสถานที่และเวลาโดยมากจะเป็นการบรรยายให้เห็นโดยตรงจากคนเขียน แต่ก็ มี เหมือนกันที่จะแสดงให้เห็นโดยผ่านการกระทำ การพูด หรือการคิดของตัวละคร

ฝึกสร้าง setting ให้สัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ในเรื่อง

ตัวละคร ในเรื่องต้องเกี่ยวพันกับฉากสถานที่และเวลาไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง เพราะฉากสถานที่ จะช่วยเปิดให้เห็นถึงบุคลิกของตัวละคร คนที่มาจากต่างสถานที่กันจะมีความแตกต่างกัน มันสามารถ ขัดเกลาตัวละครได้ คิดถึงตัวละครที่อยู่ในเมืองใหญ่แออัด กับตัวละครที่อยู่ชนบท คนที่อยู่ในคฤหาสน์ กับคนที่อยู่ในสลัม คนที่อยู่ในสังคมที่ยึดมั่นในขนบธรรมเนียม กับสังคมที่มุ่งความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยี

บรรยากาศในเรื่อง ฉากสถานที่และเวลาจะช่วยสร้างได้มาก จนนวนิยายหลายเรื่องทำให้ สถานที่กลายเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่องที่สร้างความตื่นเต้น ความกลัว ความลึกลับน่าสะพรึงกลัว

พล็อตเรื่อง เคยมีคำกล่าวว่า ถ้าหากคิดพล็อตไม่ออก ก็ให้เผาบ้าน ระเบิดเขื่อน มีพายุ หรือ หิมะตกหนัก ฯลฯ เสีย แล้วจะมีเหตุการณ์ให้คุณเขียนขึ้นได้เอง (แต่ต้องมีวัตถุประสงค์ในการสร้าง

มันขึ้นมาด้วยนะ เช่น อยากให้พระเอกนางเอกรู้จักกันเป็นครั้งแรกคุณอาจเริ่มที่ แปลงกุหลาบของนางเอกถูกสุนัขพระเอกขุดทำลาย)

ให้เลือกมาสักสถานที่หนึ่ง แล้วอธิบายรายละเอียดสั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร ใส่รายละเอียดเพิ่มเติมที่จะทำให้มันขยายวงกว้างออกไปได้บ้างไหม และบรรยากาศอย่างไรที่จะคุณเลือกให้กับสถานที่ของคุณ (สนุกสนาน น่ากลัว ทุกข์ยาก ลึกลับ น่าสยองใจ) รายละเอียดแบบไหนบ้างที่จะสร้างความรู้สึกเช่นนั้น

4. Point of View : เสียงเล่าเรื่อง มุมมอง

ความหมายง่าย ๆ คือ เสียงเล่าเรื่อง อาจจะอยู่ในรูป

บุคคลที่หนึ่ง เล่าเรื่องโดยใช้ คำว่า ฉัน ข้าพเจ้า พวกเรา ซึ่งเป็นตัวละครที่เล่าเรื่องที่ตัวเองอยู่ร่วมด้วยให้ฟัง อาจจะเป็นการเล่าเรื่องที่เกี่ยวพันถึงตัวเองโดยตรงซึ่งส่วนมากจะเป็นตัวเอกในเรื่อง เช่น “ ฉัน เดินข้ามถนน ” หรือเป็นการเล่าเรื่องของตัวละครตัวรองที่อยู่ในเรื่องได้เล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เขาเห็นให้ฟังก็ได้ เช่น “ ฉันเห็น เธอเดินข้ามถนน ”

บุคคลที่สาม เป็นเสียงเล่าที่เกิดเมื่อคนเล่าไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในเรื่อง จากตัวอย่าง “ ฉันเดินข้ามถนน ” จะกลายเป็น เธอเดินข้ามถนน หรือ วนิดาเดินข้ามถนน มี ๓ แบบคือ

- แบบรู้ไปหมดทุกอย่าง เสียงเล่าเรื่องนี้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกแห่งและทุกที่ รู้ไปถึงความนึกคิด จิตใจของตัวละคร ได้ที่ละหลาย ๆ คน

- แบบเลือกผ่านตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่อง การเล่าเรื่องจะเล่าในมุมมองของตัวละครที่ถูกเลือก ตัวละครรู้ เห็น คิด อะไร ก็เล่าได้เพียงแค่นั้น การเล่าวิธีนี้จะมีข้อที่มันได้ง่ายหากไม่ระวัง คืออย่าให้ตัวละครของคุณ เล่าถึงความคิดในหัวตัวละครอื่นเด็ดขาด

- แบบเล่าเฉพาะสิ่งที่เห็นหรือตัวละครแสดงออกภายนอกอย่างชัดเจน เช่นการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น บรรยายถึงสถานที่สิ่งแวดล้อม บอกกิริยาที่ตัวละครแสดงออก แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าตัวละครคิดอะไร หรือมีอารมณ์ความรู้สึกใด ๆ อยู่

บุคคลที่สอง ไม่เป็นที่นิยมใช้เท่าไรในการแต่งนวนิยาย จะเหมือนเป็นการเล่าเรื่องของเราเองให้เราฟัง เช่น คุณเดินไปที่ถนน คุณหยิบเสื้อขึ้นมาใส่ คุณเดินตรงไปห้องเปิดประตู แล้วก็นอนบนเตียง ฯลฯ การเขียนอย่างนี้เหมาะกับการปลูกเร้า ชี้อารมณ์ หรือแนะนำ

5. Theme : แก่นเรื่อง ใจความสำคัญของเรื่อง

เป็นความคิดรวบยอดที่เหลือไว้หลังจากที่อ่านจนจบเรื่อง เป็นเสมือนคำตอบของคำถาม “ คุณได้เรียนรู้อะไรจากเรื่องนี้ ” เป็นเรื่องที่น่าสนใจว่า ในเรื่องเดียวกัน คนอ่านอาจจะรับรู้ได้ไม่เหมือนกัน เพราะการตีค่านอกจากจะมาจากการนำเสนอเรื่องของนักเขียนแล้ว ยังขึ้นกับระดับความรู้ การรับรู้และอารมณ์ความรู้สึกของคนอ่านด้วย ซึ่งมันอาจไม่ตรงกับที่นักเขียนต้องการจะนำเสนอก็ได้ และเป็นเรื่องที่คุณอ่านจะเห็นด้วยหรือไม่ก็ได้

ความสำคัญของแก่นเรื่องหรือ อิม จินดูเหมือนจะมีความสำคัญสำหรับนักเขียนมากกว่าคนอ่านเสียอีก เพราะหากนักเขียนไม่มีหลักที่เป็นแกนกลางของความคิดของเรื่องที่จะให้เกิดขึ้นแล้ว เรื่องที่จะเล่าก็อาจจะสะเปะสะปะ ขาดทิศทาง หรือความเป็นหนึ่งเดียวของเรื่องจนทำให้เรื่องขาดพลังไปได้

อีกคำหนึ่งที่เราควรระวังก็คือ คำว่า ปริไมส์ (premise) ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเขียนเรื่องพอ ๆ กับธีม เพราะมันคือประโยคที่เป็นสมมติฐานอันแสดงออกถึงความคิดของนักเขียนที่มีต่อธีมของเรื่อง และบทบาทของตัวละคร รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง จะต้องแสดงหรือเปิดเผยให้เห็นความเป็นจริงอย่างที่นักเขียนตั้งเอาไว้ เช่นนักเขียนตั้งสมมติฐานในเรื่องของความรักเอาไว้ว่า “ความรักทำร้ายได้แม้ความตาย” ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง ต้องสนับสนุนและพิสูจน์ว่า ประโยคนี้เป็นจริงในเรื่องที่นักเขียนแต่งขึ้นเท่านั้น (เราจะไม่รับรองในโลกของความเป็นจริง เพราะสามารถตีค่าได้มากมายจากความคิดเห็นของคนอ่านแต่ละคน)

นิยายภาพเคลื่อนไหว (Kinetic novel) หมายถึง หนึ่งในประเภทของ วิชาโนเวล แตกต่างกับที่ วิชาโนเวลจะมีตัวเลือกทางเลือกให้แก่ผู้เล่น แต่นิยายภาพเคลื่อนไหวไม่มีตัวเลือกทางเลือก มีทางเลือกเพียงทางเดียวในการเดินเรื่อง ผู้เล่นสามารถเลือกเวลาในการไปหน้าถัดไปได้ตามต้องการ และไม่มีทางโต้ตอบกลับผู้เล่น

5. ภาพประกอบ

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ความสำคัญของภาพประกอบคือสามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียนไม่สามารถ อธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น สิ่งที่จะกล่าวต่อไปในบทนี้คือการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์ ความสำคัญของภาพประกอบ ประเภทของ ภาพประกอบ ตลอดจนการสร้างสรรค์

เราเกิดมาพร้อมพัฒนาการของภาพประกอบ ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญ ที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก จนถึงภาพประกอบที่แปลกออกไปด้วยเทคนิคอันก้าวหน้ามากมาย เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ การตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้กับงานพิมพ์ และการ จัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ

6. องค์ประกอบของรูปภาพ

6.1 เส้น

ของทุกสิ่งทุกอย่างที่เราเห็นอยู่รอบตัวทุกๆ ไปจะประกอบด้วยเส้นต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นแนวตั้ง เส้นแนวนอน หรือเส้นหยักในรูปแบบและทิศทางต่างๆ กัน นอกจากนั้นรูปร่างของสิ่งต่างๆ ยังเกิดขึ้นจากเส้นที่ต่อเนื่องล้อมรอบติดกันอีกด้วย

เส้นเป็นองค์ประกอบศิลปะที่สำคัญที่ใช้ในการประกอบภาพในภาพยนตร์ เส้นแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันออกไป เราสามารถนำเอาเส้นในลักษณะต่างๆ มาใช้ในการประกอบภาพเพื่อให้ภาพนั้นสื่ออารมณ์และความหมายตามที่ต้องการได้ ด้วยการพิจารณาถึงความรู้สึกที่เส้นเหล่านั้นสร้างให้แก่คนดู

โดยธรรมชาติคนดูจะเกิดความรู้สึกต่อเส้นที่มีรูปทรงต่างๆ ดังนี้

- เส้นตรงจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและเป็นชาย

- เส้นโค้งที่นุ่มนวลจะให้ความรู้สึกละเอียดอ่อนและความเป็นหญิง
- เส้นคดโค้งที่คมชัดจะให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวและความรื่นเริง
- เส้นคดโค้งเข้าหากันในทางตั้งและปลายสอบให้ความรู้สึกของความสว่าง ภูมิฐาน และในขณะเดียวกันก็อาจให้ความรู้สึกห่อเหี่ยวด้วย
- เส้นตรงที่ทอดยาวตามแนวนอนให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย และเส้นประเกศนี้ยังสามารถให้ความรู้สึกรวดเร็วได้ด้วย
- เส้นตรงในแนวตั้งจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและสง่างาม
- เส้นขนาน เส้นทแยงแสดงการเคลื่อนไหว พลังและความรุนแรง
- เส้นทแยงที่มีทิศทางตรงกันข้ามกันจะให้ความรู้สึกขัดแย้งและความบีบคั้น
- เส้นที่คมหนักจะให้ความรู้สึกสดใส ชื่นบานและตื่นเต้น
- เส้นที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็นและเป็นการเป็นงาน
- เส้นที่มีรูปทรงแปลกๆ จะดึงความสนใจคนดูได้ดีกว่าเส้นสายธรรมดาๆ

ถ้านำเส้นต่างๆ มาผสมผสานกัน เส้นเหล่านั้นจะมีอิทธิพลต่อกันและอาจทำให้เกิดความหมายและให้ความรู้สึกใหม่ขึ้นมา เช่น เส้นตรงทางแนวตั้งที่ลากตั้งแต่ด้านล่างถึงด้านบนของกรอบภาพ จะให้ความรู้สึกเหมือนเส้นตรงนี้ยาวทะลุออกนอกกรอบภาพ แต่ถ้าเพิ่มเส้นในแนวนอนเพียงเส้นสั้นๆ เช่น เส้นแนวนอนของฝ่าเท้าหรือหลังคาเข้าไป ก็จะทำให้เส้นตั้งนั้นหดตัวอยู่ในกรอบภาพทันที

ตามปกติถ้าหากในภาพมีเพียงเส้นประเกศใดประเกศหนึ่งเพียงประเกศเดียว ภาพนั้นจะดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เช่น ภาพที่มีเส้นตั้งอยู่ในภาพหลายๆ เส้นจะทำให้ภาพดูจืดชืด น่าเบื่อ หากเพิ่มเส้นในแนวนอนเข้าไปบ้างก็จะทำให้อ่านน่าสนใจขึ้น ส่วนภาพที่มีเส้นแนวนอนที่ยาวจรดกรอบภาพทั้งสองด้านจะดูราบเรียบไม่น่าสนใจเท่าที่ควร หากมีเส้นตั้งแม้เพียงเส้นสั้นๆ เพิ่มขึ้นก็จะทำให้ภาพดูดีขึ้น และเส้นตั้งที่เพิ่มขึ้นนี้ยังอาจใช้เพื่อทำให้เส้นนอนนั้นดูสั้นลงได้อีกด้วย

ส่วนเส้นโค้งก็จะดูเด่นขึ้นหากมีเส้นตรงมาเปรียบเทียบกับเห็นความแตกต่าง ในภาพที่ประกอบด้วยเส้นสายที่อ่อนพริ้วหรือคดโค้งทั้งหมดจะดูไม่มีพลัง ถ้าหากเพิ่มเส้นตรงในแนวนอนหรือแนวตั้งเข้าไปบ้างก็จะทำให้ภาพมีชีวิตขึ้นได้อย่างประหลาด

ส่วนเส้นโค้งหรือเส้นทแยงจำนวนมากจะให้ความรู้สึกสับสน การประกอบภาพจึงไม่ควรใช้เส้นสายเหล่านี้มากนัก ยกเว้นเมื่อต้องการให้คนดูรู้สึกตื่นเต้น ตกใจหรือต้องการแสดงถึงความสับสนอลหม่านที่ควบคุมไม่ได้ เส้นประเกศนี้จะช่วยบอกอารมณ์เช่นที่วานี้ได้

สำหรับเส้นทแยง ไม่ว่าจะเป็เส้นทแยงในทางตั้งหรือทางนอนอาจจะให้ความรู้สึกเคลื่อนที่เข้าหาหรือเคลื่อนที่ห่างจากคนดู เช่น ภาพตึกปลายสอบเพราะตั้งกล้องเงยขึ้นจะให้ความรู้สึกเหมือนตึกนั้นหายไปด้านหลัง ส่วนการตั้งกล้องทำมุมกับถนนจะทำให้เห็นถนนเป็นเส้นทแยง ซึ่งทำให้ความรู้สึกว่าถนนนั้นทอดไกลออกไปจนลับตา

เส้นที่ค่อยๆ สิบเล็กลงไปไม่ว่าจะเป็นเส้นโค้งหรือเส้นตรงจะนำสายตาคนดูไปที่จุดปลายที่เล็กที่สุด เป็นการเพิ่มความลึกให้แก่ภาพได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้น เส้นทแยงคู่ที่ค่อยๆ เล็กลง เช่น ถนนสายยาว รางรถไฟ เส้นเหล่านี้นอกจากจะเป็นเส้นนำสายตาได้กล่าวแล้ว ยังให้ความรู้สึกถึงความหวังและอนาคตที่รออยู่เบื้องหน้า

ประสบการณ์จากธรรมชาติของคนเราก็มีส่วนในการแปลความหมายของเส้นต่างๆ ด้วย เช่น เส้นทแยงให้ความรู้สึกของการเคลื่อนที่และให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เพราะโดยธรรมชาติของที่เอียงอยู่ มักจะถูกดึงดูดของโลกดึงให้ล้มลง เช่น ต้นไม้ที่ตั้งตรงจะค่อยๆ เอียงเป็นเส้นทแยงก่อนแล้วจึงล้มลง

ในการใช้เส้นต่างๆ บอกความหมายแก่คนดูนั้น บางครั้งเราก็สามารถใช้เส้นที่เลียนแบบธรรมชาติได้ เช่น เลียนแบบสายฟ้าเป็นหยักตามแนวทแยงให้ความรู้สึกเคลื่อนที่และรุนแรง เส้นตรงเหมือนสายฝนหรือหิมะที่ร่วงเป็นเส้นตามแนวตั้งที่นุ่มนวล ให้ความรู้สึกสงบและมั่นคง ส่วนเส้นคดโค้งเหมือนแม่น้ำหรือลำธารที่ไหลวกวนเป็นเส้นคดโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหวและอ่อนโยน

ยิ่งกว่านั้น เรายังสามารถใช้เส้นเพื่อแสดงความเร็วได้ด้วย เส้นหยักให้ความรู้สึกรวดเร็วมีพลังและกระปรี้กระเปร่า เส้นโค้งที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกเชื่องช้า สบายๆ นอกจากนั้น คนดูจะใช้เวลาการดูกับเส้นแต่ละชนิดไม่เท่ากัน เช่น เส้นคดโค้งจะทำให้คนดูใช้เวลาดูได้นานและคนดูจะใช้เวลาดูเส้นตรงที่ต่อเนื่องเป็นเส้นเดียวกันสั้นกว่าเส้นที่ขาดๆ

เมื่อทราบว่าเส้นชนิดไหน ลักษณะอย่างไรให้ความรู้สึกเช่นใดแก่คนดู ก็ทำให้เราสามารถนำเส้นสายต่างๆ นี้มาใช้ประกอบภาพเพื่อเสริมอารมณ์คนดูตามที่เรต้องการได้อย่างไม่ยากนัก

ตามหลักของการประกอบภาพต่างๆ ไปจะต้องพยายามไม่ให้มีเส้นแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน ดังนั้น เส้นใดๆ ก็ตาม ทั้งในแนวตั้งและแนวนอนไม่ควรอยู่กลางภาพพอดี ยกตัวอย่างเช่น ไม่ควรประกอบให้มีเสาไฟอยู่กลางภาพ เพราะเสาไฟแยกภาพออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน หรือไม่ควรวางเส้นขอบฟ้าไว้กลางภาพ เพราะเส้นของฟ้าจะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนตามแนวนอนหรือไม่ควรวางภูเขาให้เส้นสันเขาแบ่งภาพออกตามแนวเฉียง

เส้นต่างๆ ที่ได้อธิบายมาทั้งหมดนี้ เป็นเส้นที่คนดูมองเห็นได้ด้วยตา เราจึงเรียกเส้นเหล่านี้ว่าเส้นจริง และนอกจากเส้นที่ปรากฏเป็นรูปทรงจริงๆ นี้แล้ว ในขณะที่ผู้ดูกวาดสายตาไปบนจอหรือมองติดตามการเคลื่อนที่ของตัวแสดงบนจอ นั้นสายตาของผู้ดูจะสร้างเส้นจินตนาการขึ้น เส้นจินตนาการนี้จะเส้นที่นำสายตาผู้ดู เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง และเส้นนี้อาจมีอิทธิพลต่อผู้ดูยิ่งกว่าเส้นที่ปรากฏจริงบนจอเสียอีก

เมื่อผู้ดูกวาดสายตาเป็นเส้นตรงในแนวทแยงตามทิศทางการเคลื่อนที่ของเครื่องบินที่พุ่งทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า เส้นตรงในแนวทแยงนี้คือเส้นจินตนาการที่บังคับให้ผู้ดูมองตามภาพในทิศทางดังกล่าวทั้งที่ไม่มีเส้นอยู่จริง หรือถ้าตัวแสดงชี้มือไปที่ตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในภาพ เมื่อภาพนี้ปรากฏบนจอผู้ดูจะมองที่ใบหน้าตัวแสดง เพราะเป็นจุดเด่นที่สุด ต่อจากนั้นสายตาของผู้ดูก็จะมองไปตามมือของตัวแสดง เส้นสายตาที่กวาดจากใบหน้าตัวแสดงไปยังจุดที่ตัวแสดงชี้ก็คือเส้นจินตนาการ

เส้นจินตนาการจะเป็นประโยชน์เมื่อภาพนั้นมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เพราะเส้นจินตนาการจะทำหน้าที่เชื่อมจุดสนใจทุกตำแหน่งเข้าด้วยกัน ทำให้ภาพมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดังนั้น ในกรณีที่มีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เราจะต้องประกอบภาพให้สายตาผู้ดูพุ่งไปที่จุดสนใจแรก แล้วมีเส้นจินตนาการดึงสายตาผู้ดูจากจุดสนใจแรกไปยังจุดสนใจต่อไปอย่างราบรื่น

กล่าวได้ว่า การประกอบภาพในภาพยนตร์นั้น จะต้องคำนึงถึงเส้นจริง ซึ่งเป็นเส้นที่ปรากฏเป็นรูปธรรมให้เห็นจริงๆ บนจอภาพยนตร์ และเส้นจินตนาการที่เป็นเส้นนามธรรม ซึ่งผู้ประกอบภาพจะต้องสร้างขึ้นในจินตนาการของผู้ดู

และเนื่องจากภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เส้นต่างๆ ในภาพจึงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เช่น ภาพตัวแสดงสามตัวที่นั่งเรียงกันเป็นเส้นตรงในจินตนาการของผู้ดู หากตัวแสดงที่อยู่กลางมุขย่นขึ้น เส้นจินตนาการจะกลายเป็นรูปสามเหลี่ยมทันที

6.2 รูปทรง

รูปทรง เป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่ง การประกอบภาพในภาพยนตร์จะต้องพิจารณาทั้งรูปทรงจริง ที่มองเห็นเป็นตัวตนจริงๆ ซึ่งหมายถึงรูปทรงภายนอกของสิ่งต่างๆ ที่เรามองเห็นด้วยตา และรูปทรงจินตนาการ ซึ่งหมายถึงรูปทรงที่เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ดูด้วย

รูปทรงที่ปรากฏให้เห็นเป็นตัวตนจริงๆ เกิดจากเส้นจริงซึ่งเป็นรอบนอกของรูปทรงจริงนั้น ส่วนรูปทรงในจินตนาการก็คือรูปทรงที่เกิดจากเส้นจินตนาการซึ่งนำสายตาของผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทำให้เกิดรูปทรงในจินตนาการของผู้ดูขึ้น รูปทรงในจินตนาการนี้จึงมองเห็นได้ยากกว่ารูปทรงที่เป็นจริง แต่จะกระทบความรู้สึกของผู้ดูไม่น้อยกว่ารูปทรงจริง

รูปทรงที่ไม่มีตัวตนเกิดจากการจัดวางสิ่งต่างๆ ในภาพ เมื่อผู้ดูดูภาพบนจอ สายตาที่กวาดจากตัวแสดงด้านหนึ่งไปยังตัวแสดงตัวอื่นๆ อาจจะทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ ขึ้น เช่น ในฉากๆ หนึ่งมีตัวแสดงอยู่ 3 ตัว ตัวแสดงแต่ละตัวจะมีรูปทรงของตนเอง เช่น คนหนึ่งอาจจะสูงหรืออีกคนอาจจะเตี้ย อีกคนอาจจะเป็เด็กตัวเล็ก ซึ่งรูปทรงที่กล่าวนี้เป็นรูปทรงจริงของสิ่งที่ปรากฏอยู่ในฉากที่เราสามารถมองเห็นได้ทันที ในการประกอบภาพนี้ หากเราให้ตัวแสดงคนสูงยืนอยู่ตรงกลางแล้วให้ตัวแสดงคนเตี้ยและเด็กยืนอยู่ด้านข้างทั้งสองด้าน เมื่อผู้ดูกวาดสายตามองตัวแสดงทั้งสามตัวนี้ จะทำให้เกิดรูปทรงสามเหลี่ยมขึ้น รูปทรงสามเหลี่ยมนี้เองที่เป็นรูปทรงในจินตนาการ

ในการประกอบภาพทุกครั้งจะต้องพิจารณาถึงรูปทรงจินตนาการเสมอ เพราะการจัดวางตัวแสดง สิ่งประกอบฉาก และการกำหนดการเคลื่อนไหว จะต้องให้ภาพมีความกลมกลืนและเกิดเส้นจินตนาการที่นำสายตาผู้ดูไปยังจุดต่างๆ ในภาพ เพื่อให้เกิดรูปทรงที่ได้อารมณ์และเกิดความรู้สึกสุนทรีย์แก่ภาพนั้น

การพิจารณาว่ารูปทรงใดให้ความรู้สึกอย่างไรแก่ผู้ดูนั้น จึงต้องพิจารณาทั้งรูปทรงที่แท้จริงและรูปทรงที่ไม่มีตัวตน ซึ่งเกิดจากเส้นจินตนาการด้วยเสมอ

รูปทรงสามเหลี่ยมที่ฐานอยู่ด้านล่างจะให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง และยังเป็นรูปทรงที่ควบคุมสายตาให้อยู่ภายในรูปทรงนี้ด้วย รูปทรงสามเหลี่ยมที่ตีบแคบในแนวตั้งจะให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงน้อยกว่ารูปทรงสามเหลี่ยมที่เตี้ยและมีฐานกว้างซึ่งมีลักษณะคล้ายขุนเขาที่แข็งแรง

ส่วนรูปทรงสามเหลี่ยมที่กลับหัวเอาปลายแหลมลงด้านล่างนั้น สามารถนำมาใช้ในการประกอบภาพได้เช่นกัน แม้ว่าจะดูว่าขาดความรู้สึกมั่นคงไปก็ตาม เช่น การประกอบภาพให้เด็กอยู่ตรงกลาง และผู้ใหญ่สองคนอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าทั้งสองข้าง ซึ่งความรู้สึกที่ขาดความมั่นคงนี้สอดคล้องกับอารมณ์ของภาพยนตร์ หากฉากนั้นเป็นฉากที่เด็กตัวเล็กๆ กำลังถูกอาชญากรข่มขู่อยู่

รูปทรงกลมหรือรูปไข่จะผูกเอาสิ่งที่อยู่ในภาพไว้ด้วยกัน และจะดึงความสนใจของคนดูไม่ให้ออกนอกกรอบของรูปทรงดังกล่าว เช่น ฉากรับประทานอาหารของครอบครัวที่นั่งล้อมโต๊ะอาหารรูปทรงกลม

เนื่องจากรูปทรงไม่มีฐานกว้างเหมือนรูปสามเหลี่ยมพีระมิด จึงดูขาดความแข็งแรงมั่นคง แต่เราอาจเพิ่มฐานที่กว้างออกให้แก่รูปทรงนี้ได้โดยการใช้เงา หรือสิ่งประกอบฉากอื่นๆ เพิ่มเข้าไปในส่วนฐานได้

รูปทรงกากบาทก็สามารถนำมาใช้ประกอบภาพเพื่อดึงสายตาของคนดูมาที่จุดตัด เช่น พระเอกของเรื่องถูกทหารสี่คนใช้ปืนจี้จากสี่ด้าน นอกจากนั้นรูปกากบาทอาจให้ความรู้สึกของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และบ่งบอกถึงความมีพลังอำนาจอันน่าเกรงขาม และยังสามารถใช้เป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่ได้อีกด้วย เช่น การจัดกองไฟบูชายันต์ไว้กลาง และให้ขบวนแห่หรือแถวของบริวารเคลื่อนที่เป็นรูปทรงของกากบาทพุ่งตรงมาที่กองไฟตรงกลาง

รูปทรงรัศมี มีลักษณะคล้ายๆ รูปทรงกากบาทแต่มีแขนมากกว่าสี่ รูปทรงรัศมีอยู่ในธรรมชาติมากมาย เช่น ดอกไม้ กิ่งไม้ ดวงอาทิตย์ รูปทรงนี้ให้ความรู้สึกขยายกว้างออกและดึงดูดความสนใจมาที่จุดกึ่งกลาง ถ้ารัศมีนั้นหมุนรอบจุดกึ่งกลางก็จะให้ความรู้สึกของควมมีชีวิตให้บรรยากาศของความร่าเริงสนุกสนานไปทั่ว เช่น การจับระบำรำฟ้อน ภาพรัศมีนี้ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ใกล้จุดศูนย์กลางของรัศมี

รูปทรงตัวแอลจะให้ความรู้สึกผ่อนคลายตามสบาย ไม่เป็นการเป็นงานและการประกอบภาพในรูปทรงนี้ค่อนข้างง่ายและดัดแปลงได้ไม่ยาก รูปตัวแอลมีประโยชน์มากในการประกอบภาพทิวทัศน์และภาพกว้างๆ ทั่วๆ ไป เช่น ตัวแสดงและเงาที่ทาบบนพื้นประกบกันเป็นรูปทรงแอลหรือภาพตึกที่ตั้งอยู่บนมุมหนึ่งของถนน ภาพต้นไม้กับลานดิน ภาพเหล่านี้มีการประกอบภาพเป็นรูปตัวแอลทั้งสิ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าฐานของรูปทรงแอลให้ความรู้สึกพักผ่อน สงบ สบายตา ส่วนตั้งของตัวแอลให้ความรู้สึกสง่างาม

การประกอบภาพรูปตัวแอลนี้ หากวางตัวแสดงหรือข้อเจ็คอื่นไว้ที่ปลายอีกด้านหนึ่งของฐานตัวแอลก็จะทำให้กลายเป็นการประกอบภาพที่เน้นความสมดุลได้

ส่วนการประกอบภาพในตัวแอลที่ให้ความรู้สึกแรงที่สุด คือการประกอบภาพในตัวแอลมีฐานทั้งสองข้างเท่ากัน เหมือนตัวแอลสองตัวหันหลังชนกัน การประกอบภาพเช่นนี้จะทำให้กรอบภาพถูกแบ่งออกเป็นสามส่วน ซึ่งในบางครั้งเราอาจต้องการประกอบภาพในลักษณะนี้ เช่น ตัวแสดงเอกถูกตรึงอยู่บนไม้กางเขนสูงตระหง่านกลางภาพและมีขบวนผู้มุงดูอยู่เบื้องล่างเป็นฐานตัวแอลทั้งสองข้าง

6.3 มวล

ก่อนที่จะศึกษาเกี่ยวกับมวล ซึ่งเป็นองค์ประกอบภาพที่สำคัญในการประกอบภาพในภาพยนตร์ เราควรทำความเข้าใจความหมายของคำว่ามวลเสียก่อน มักจะมีผู้เข้าใจความหมายของคำว่ามวลสับสน เพราะมีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีกสองคำคือ รูปร่างและรูปทรง

คำว่ารูปร่างนั้น หมายถึงรูปร่างภายนอกของสิ่งใดก็ได้ มีรูปร่างที่เป็นจริงและจับต้องได้ เช่น ลูกบอลมีรูปร่างกลม ลูกเต๋ามีรูปร่างสี่เหลี่ยม ส่วนรูปทรงนั้นอาจจะหมายถึงสิ่งที่มีตัวตนเหมือนรูปร่างหรืออาจหมายถึงรูปทรงในจินตนาการที่ไม่มีตัวตนอยู่จริงดังที่ได้อธิบายมาแล้วก็ได้

ส่วนคำว่ามวลนั้น อาจหมายถึงตัวแสดงหรือวัตถุสิ่งของจำนวนเดียว เช่น รถยนต์คันหนึ่ง ภูเขาลูกหนึ่ง ตู้ใบหนึ่ง คนคนหนึ่ง หนังสือเล่มหนึ่งหรืออาจหมายถึงตัวแสดงหรือของจำนวนมากกว่าหนึ่งที่รวมกันเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเป็นหน่วยเดียวกันในการประกอบภาพ เช่น กลุ่มคน หมู่บ้าน กองเครื่องมือก่อสร้าง ผุ้วัวควาย มวลจึงมีความหมายในทางน้ำหนักของสิ่งที่ปรากฏในภาพ ซึ่งเรียกกันว่าน้ำหนักภาพ และมวลจะสามารถจับอารมณ์และความสนใจของผู้ดูได้ด้วยน้ำหนักที่ปรากฏอยู่ในภาพนั้นๆ

เส้นและรูปทรงสามารถแสดงความเด่นของตัวเองให้ปรากฏในภาพได้ด้วยความงามหรือคุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกที่เส้นหรือรูปทรงนั้นให้แก่ผู้ดู ซึ่งหมายความว่า ผู้ดูอาจจะเกิดความประทับใจเพราะความงดงามของเส้นสายหรือรูปทรงนั่นเอง หรืออาจจะประทับใจเพราะอารมณ์ที่ได้จากการดูภาพที่ประกอบด้วยเส้นสายหรือรูปทรงเหล่านั้น แต่ความงดงามหรือความเด่นของมวลจะต้องพิจารณาหลายๆ ด้าน ดังต่อไปนี้

- ความโดดเด่นที่แยกต่างออกจากส่วนอื่นๆ ของภาพจะทำให้มวลเด่นและมีน้ำหนัก
- สีที่ตัดกันจะทำให้มวลที่มีสีแตกต่างจากส่วนอื่นๆ เด่นขึ้น
- ขนาดที่ใหญ่จะเสริมให้มวลมีน้ำหนักและเด่น
- ความมั่นคงไม่สั่นไหวหรือคลอนแคลนก็มีส่วนเพิ่มความเด่นและน้ำหนักของมวล
- การรวมตัวกันของมวล ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกระจัดกระจายทำให้มวลมีน้ำหนักมากขึ้น
- แสงที่สว่างชัดเจนทำให้มวลเด่น
- สีเส้นที่สดใสช่วยให้มวลดูเด่นและมีน้ำหนัก

จากข้อพิจารณาด้านต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้มวลที่แยกออกจากส่วนอื่นๆ ของภาพ จะดูแข็งแรง มั่นคง และการแยกมวลจากส่วนอื่นของภาพอาจทำได้โดยให้แสงและสีของมวลนั้นแตกต่างจากสิ่งแวดล้อมและฉากหลัง ซึ่งมีผลให้มวลนั้นโดดเด่นจากฉากหลังที่สับสนวุ่นวายได้

การรวมตัวกันของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ภายในภาพให้เกิดเป็นมวลที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะทำให้มวลมีความสำคัญขึ้น กลุ่มคนที่ยืนเกาะกลุ่มกันจึงมีน้ำหนักมากกว่าคนที่ยืนกระจัดกระจาย ดังนั้น จึงไม่ควรประกอบภาพโดยปล่อยให้สิ่งต่างๆ กระจัดกระจายทั่วไปในภาพ เพราะทำให้ภาพดูกรงรัง ขาดจุดสนใจ

มวลที่สีเข้มจะเด่นเมื่ออยู่หน้าฉากหลังสีอ่อน และในทางตรงกันข้ามมวลสีอ่อนก็จะดูเด่นขึ้นเมื่ออยู่ฉากหลังสีเข้ม การกำหนดให้สีตัดกันระหว่างมวลและฉากหลังแตกต่างกันเช่นนี้เป็นวิธีเน้นหรือดึงเอาตัวแสดงหรือข้อเท็จจริงให้เด่นออกมาจากฉากหลังที่ง่ายที่สุด

มวลที่มีขนาดใหญ่จะเด่นกว่ามวลที่มีขนาดเล็กกว่าอย่างแน่นอน และหากมวลนั้นมีลักษณะอื่นๆ เหมือนกันเราสามารถให้เทคนิคเพิ่มขนาดของมวลได้โดยการวางมวลให้ถูกที่ เลือกมุมกล้องและ

เลือกใช้เลนส์ที่เหมาะสม เช่น ถ้าต้องการให้ชัดเจ็คโตมีขนาดใหญ่ก็ควรให้ชัดเจ็คนั้นอยู่ใกล้กล้อง และการใช้เลนส์มุมกว้างจะทำให้สิ่งที่อยู่ใกล้เลนส์มีขนาดใหญ่กว่าสิ่งที่อยู่ห่างเลนส์ออกไปมาก การประกอบภาพโดยวางมวลงไว้บนฐานที่ให้ความรู้สึกแข็งแรงไม่สั่นไหวจะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง

มวลงที่รวมตัวกันโดยไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดยื่นออกส่วนขอบไม่ขรุขระหรือโป่งออกจะมีความเด่น เพราะมวลงมีความเป็นกลุ่มเป็นก้อน

มวลงที่ทอประกายแสงจะเด่นกว่าส่วนอื่นๆ ของภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ามวลงที่ทอแสงนั้นอยู่หน้าฉากหลังที่มีสีเข้ม เพราะจะยิ่งทำให้เห็นมวลงนั้นชัดเจนเด่นขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ไฟป่าที่ลุกโชติช่วง ลำแสงสะท้อนของดวงอาทิตย์จากปลายยอดโบสถ์ พลุ ประกายแดดที่ตกกระทบน้ำ

มวลงที่มีสีสดใสจะเด่นกว่าส่วนอื่นของภาพที่มีสีหม่นหมองกว่า ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นวิธีการให้ความสำคัญแก่มวลง จะเห็นได้ว่า เรามีวิธีสร้างความเด่นให้แก่ชัดเจ็คที่สำคัญมากมายหลายวิธี ผู้ประกอบภาพที่พิถีพิถันจึงสามารถควบคุมความงดงาม ตลอดจนความหมายและอารมณ์ของภาพได้โดยควบคุมชัดเจ็คหรือมวลงให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ

7. ทฤษฎีสีสำหรับงานออกแบบ (Color Theory)

ความรู้เรื่องทฤษฎีสีเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับงานออกแบบทุกชนิดและหากต้องการให้งานออกแบบดูสวยงามต้องเข้าใจเรื่องพื้นฐานของสีเพื่องานออกแบบก่อน ฉะนั้นไม่ควรมองข้ามเรื่องนี้ไป เพราะเพียงแต่การเรียนรู้การใช้งาน Photoshop จนชำนาญเท่านั้นยังไม่สามารถสร้างสรรค์งานดี ๆ ออกมาได้หากไม่รู้จักใช้สีให้เหมาะสม โดยเรื่องที่น่ามาอธิบายเป็นทฤษฎีสีเบื้องต้นจากสีวัตถุธาตุเพื่อนำมาใช้กับงานออกแบบดังนี้

Primary Colors (สีขั้นที่ 1 แม่สีวัตถุธาตุ)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สีเป็นสีชุดแรกที่เมื่อนำมาผสมกันจะได้สีอีกมากมายสีกลุ่มนี้ได้แก่สีเหลือง แดงและน้ำเงิน

Secondary Colors (สีขั้นที่ 2)

สีขั้นที่ 2 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีขั้นที่ 1 ซึ่งจะได้สี ดังต่อไปนี้

สีส้ม สีแดง + เหลือง

สีเขียว สีเหลือง + น้ำเงิน

สีม่วง สีน้ำเงิน + แดง

Tertiary Colors (สีขั้นที่ 3)

สีขั้นที่ 3 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีขั้นที่ 1 กับสีขั้นที่ 2 ซึ่งจะมีชื่อเรียกตามคู่ที่ผสมกัน เป็นสีใหม่ขึ้นมา 6 สีดังนี้

สีเหลือง - ส้ม, แดง - ส้ม, แดง - ม่วง, น้ำเงิน - ม่วง, น้ำเงิน - เขียว และ เหลือง - เขียว

Muddy Colors

เป็นสีที่เกิดจากการผสมสีในวงจรสีทั้งหมดรวมกันในอัตราส่วนเท่ากันเกิดเป็นสีกลางหรือค่าสีเฉลี่ยจากสีทั้งหมดซึ่งจะออกสีน้ำตาลเข้ม (หากเป็นสีขาวจะเป็นสีกลางของสีแสง)

Color : แม่สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. แม้สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในวงการ ศิลปะ วงการพิมพ์ เป็นต้น แม้สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน

2. แม้สีแสง เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแหล่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดดหรือ อากาศดูได้จากสีรุ้ง สีกลุ่มนี้นำมาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิตจอภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงาน ออกแบบเว็บไซต์หรือภาพยนตร์ เป็นต้น แม้สีกลุ่มนี้ได้แก่สี แดง เขียว น้ำเงิน

วรรณะสี (Tone)

หลังจากทราบเรื่องวงจรของสีแล้วต่อไปจะมาทำความเข้าใจกับการใช้สีในวงจรเดียวกัน เริ่มต้นที่วรรณะสี แบ่งเป็นสองวรรณะ ได้แก่ วรรณะสีร้อนกับวรรณะสีเย็น โดยสามารถใช้วรรณะสีในการ ออกแบบให้ได้รับความรู้สึกร้อนและเย็นได้ดังนี้

วรรณะสีเย็น (Cold Tone)

วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 ชนิด ได้แก่สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย เป็นต้น

วรรณะสีร้อน (Warm Tone)

วรรณะสีร้อนมีอยู่ 7 สี ได้แก่ม่วง ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน เป็นต้น

Color : สีที่เป็นทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเหลืองและม่วงจะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะขึ้นอยู่กับสีแวดล้อม เช่น หากนำสีเหลืองไปไว้กับสี แดงและส้มก็กลายเป็นสีโทนร้อน แต่หากนำมาไว้กับสีเขียวก็จะเป็นสีโทนเย็นทันที

สีกลาง (Muddy Colors)

สีกลาง ในความหมายนี้เป็นสีที่เข้ากับสีได้ทุกสี ได้แก่ สีน้ำตาล สีขาว สีเทาและดำ สีเหล่านี้ เมื่อนำไปใช้งานลดความรุนแรงของสีอื่นและจะเสริมให้งานดูเด่นยิ่งขึ้น

เทคนิคการใช้สีในวงจรสี

การใช้สีในวงจรสีมีหลายวิธีนอกจากการใช้วรรณะสีแล้ว ยังมีเทคนิคการใช้สีแบบอื่นที่ น่าสนใจอีก ดังนี้

การใช้สีที่ใกล้เคียงกัน (Analog Colors)

สีใกล้เคียงในวงจรสี เป็นสีที่อยู่ติดกันในช่วง 3 สี ซึ่งอาจจะใช้ถึง 5 แต่ต้องใช้สีนั้นในปริมาณ เล็กน้อย เช่นเมื่อเลือกใช้สีม่วงก็จะเลือกสีในโทนเดียวกัน ได้แก่ สีม่วงแดง กับ น้ำเงินม่วง เป็นต้น

การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors)

เป็นคู่สีต้องห้ามแต่ถ้าใช้ให้ถูกวิธีจะทำให้งานดูโดดเด่นทันที สมมติว่าเลือกใช้สีแดงกับสีเขียว ก็ให้ใช้วิธีที่แนะนำดังนี้

1. เลือกสีแรก (สมมติเป็นสีแดง) ในปริมาณมากกว่า 80% ของพื้นที่ แต่สีที่สอง (สมมติเป็นสี เขียว) ต้องใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า 20%

2. ผสมหรือใส่สีกลางลงในงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อลดความรุนแรงของสี

3. ผสมสีคู่ตรงข้ามลงไปลดทอนความเข้มข้นของกันและกัน

การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม (Split Complementary)

เป็นการใช้สีที่หลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้ามโดยตรง เทคนิคนี้ทำให้งานดูนุ่มนวลขึ้นมีลูกเล่น
สร้างจุดสนใจได้ดี สืบเนื่องจากภาพตัวอย่างด้านล่างสีม่วงที่มีพื้นที่น้อยแต่กลับดูโดดเด่นขึ้นมาได้

การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรัส (Triad Colors)

การใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยม คือ ให้อาบน้ำสามเหลี่ยมขึ้นมาแล้วใช้สีที่อยู่บนโครงรูป
สามเหลี่ยม เทคนิคนี้สีที่ได้จะดูสนุกสนานและหลากหลายกว่าแบบอื่น

Color : ในทุกวงจรัสสามารถใช้สีกลางได้

เทคนิคการใช้สีในวงจรัสที่นำมาอธิบาย สามารถรวมสีกลางเข้าไปใช้ได้ด้วยเนื่องจากสีกลาง
เป็นสีที่เข้าได้กับทุกสีและอาจแทรกสีนอกโครงการสีมาใช้ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

การใช้สีเดียว (Mono Tone)

เทคนิคสีเดียวเป็นอีกเทคนิคที่นิยม การใช้จะอาศัยค่าความอ่อนแก่ของสีแทนการใช้ค่าสีอื่น
ส่วนมากจะนำสีที่เลือกมาผสมกับสีกลางให้ได้ค่าที่ต้องการ

8. ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา

สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำหาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง
ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

สีส้ม ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความศึก
คะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่
ความสด ใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

สีเขียว ให้ความรู้สึก สงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย
ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางาน ละเอียด
รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีม่วง ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่
ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัยโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความ
สว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความ
รัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

สีดำ ให้ความรู้สึก มีด สกปรก ลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ความชั่ว
ความลับ ทารุณ โหดร้าย ความเศร้า หนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง

สีชมพู ให้ความรู้สึก อบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น
หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขรา ความ
สงบ ความเงียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีทอง ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ้อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

9. แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อน การคิดและ การกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องอาศัย แรงจูงใจ (Motivation) ภายนอกก่อให้เกิด แรงจูงใจขึ้นภายในจิตใจเสียก่อน เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิด การคิดและการกระทำในสิ่งที่พึงประสงค์เหมือนเช่นปกติวิสัยของมนุษย์ส่วนใหญ่ ไม่ว่าสิ่งที่ตนกระทำ นั้นจะยากสักเพียงใด ตนก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการให้จงได้ แม้ จะต้องเสียสละบางสิ่งของตนเองไปบ้าง ก็พร้อมที่จะเสียสละได้เสมอ ถ้าจะช่วยนำมาซึ่งผลสำเร็จที่ ต้องการนั้นได้จริง ๆ

ด้วยเหตุนี้จึงพอจะบ่งชี้ให้เห็นความแตกต่างของที่มาของคำสองคำได้อย่างชัดเจน ระหว่างคำว่า “แรงจูงใจ” (Motivation) กับคำว่า “แรงบันดาลใจ” (Inspiration) โดยด้านของแรงจูงใจ (Motivation) ก็คืออำนาจ รับรู้สิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไข อารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นตัวบงการให้เกิด พฤติกรรมภายนอกต่อไป

ส่วนแรงบันดาลใจ ก็คืออำนาจอันเกิดจากจิตวิญญาณซึ่งเป็นแก่นแท้ของตนเอง โดยใช้ เงื่อนไขภายในจิตใจของตนด้วยตัวเอง ซึ่งเรียกว่า “การสำนึกรู้” (Conscious) สิ่งนี้เป็นตัวกำหนดการ กระทำออกมา คิดดีจึงทำสิ่งดี คิดไม่ดีผลการกระทำจึงออกไม่ไม่ดีตามความคิด เราสามารถรู้จักตนไม่ โดยดูจากผลของมัน ดังนั้นความคิดจึงเป็นตัวกำหนดการกระทำ การกระทำกำหนดอุปนิสัย และ อุปนิสัยเป็นตัวกำหนดผลปลายทางในชีวิต

“แรงบันดาลใจ” เป็นสิ่งสำคัญ เพราะแรงบันดาลใจทำให้เรามีแรงขับเคลื่อน แรงบันดาลใจ เป็นชุมพลังทั้งในการจุดระเบิดแรกเริ่ม และยังคงเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงประคับประคองให้เรานั้น ความสำเร็จลุล่วงไปได้

มีสุภาชิตโบราณบทหนึ่งได้กล่าวว่า “เขาจะบินขึ้นด้วยปีกเหมือนนกอินทรี เขาจะวิ่งและไม่เหน็ด เหนื่อย เขาจะเดินและไม่อ่อนเปลี้ย”

ทำไมเขาจึงเป็นเช่นนั้น และอะไรที่เป็นแรงที่ขับเคลื่อนที่ทำให้เขาเป็นนั้นได้ คำตอบคือ “แรงบันดาลใจ” เมื่อเขาผู้นั้นได้พบกับบุคคลที่เป็นต้นแบบหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่เป็นแรงบันดาลใจที่ หนุนใจเขา เขาก็จะมีกำลังใจใหม่ที่ไปได้ไกลกว่าแรงปกติ

“แรงบันดาลใจจึงเป็นลมใต้ปีก ส่งให้ทะยานขึ้นไปสู่ปลายฟ้า”

หลายเหตุการณ์ในชีวิตอาจจะไม่ได้เป็นสิ่งที่หวัง ทำให้รู้สึกท้อถอยและอยากจะทำอะไรสักอย่าง อยากรู้อยากเห็นว่า ท้อได้แต่อย่าถอย หากจะถอยก็ขอให้ถอยเพื่อตั้งหลัก สู้ต่อไป แม้จะล้มก็ลุกได้ อย่างล้มเล็ก เพราะคนที่ล้มเหลว คือ คนที่ล้มเล็กไปก่อนที่จะเห็นผลของความสำเร็จ ว่ามีความสุขเพียงใด เมื่อเราได้มาในความยากลำบากขอยกตัวอย่างบุคคลที่ไม่ท้อถอยเพื่อเป็นแรง บันดาลใจให้กับหลายๆคนที่กำลังท้อใจอยู่ บุคคลผู้นี้คือ สตีเฟน พอล จอบส์ (Steven Paul Jobs) ผู้ ก่อตั้ง Apple และผู้สร้าง Macintosh (ข้อมูลจาก <http://th.wikipedia.org/>)

สตีฟ จอบส์ กล่าวถึงในเรื่องของ “การลากเส้นต่อจุด(Connecting Dot)” ที่บอกเป็นนัยๆว่า สิ่งที่เราทำทุกอย่างนั้นไม่มีสิ่งใดที่สูญเปล่าเพียงแต่เป็นการแต้มจุดต่างๆให้มากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อรอที่สักวันหนึ่งมันจะมีเส้นตรงที่จะสามารถเชื่อมต่อจุดเหล่านั้นเข้าด้วยกันได้ทั้งหมด ขอเพียงแต่ให้เราทำในสิ่งที่เราชอบเท่านั้น ชีวิตของ สตีฟ จอบส์ ซึ่งเขาเรียกมันว่า “การลากเส้นต่อจุด” เริ่มต้นด้วยการลาออกหลังจากเรียนในมหาวิทยาลัย Reed College ไปได้เพียง 6 เดือน ส่วนเหตุผลที่ทำให้เขาตัดสินใจลาออกจากมหาวิทยาลัย เพราะเขามองไม่เห็นคุณค่าของการเรียนมหาวิทยาลัย ซึ่งไม่สามารถช่วยให้เขาคิดได้ว่า เขาต้องการจะทำอะไรในชีวิต เขาก็ยอมรับว่า นั่นเป็นชีวิตที่ยากลำบาก อย่างไรก็ตาม หลังจากลาออก เขาสามารถที่จะไปเข้าเรียนวิชาใดก็ได้ที่สนใจ และวิชาทั้งหลายที่เขาได้เรียนในช่วงนั้น ซึ่งเขาใช้เวลาทั้งหมด 18 เดือน โดยเลือกเรียนตามแต่ความสนใจและสัญชาตญาณของเขาจะพาไป ได้กลายมาเป็นความรู้ที่หาค่ามิได้ให้แก่ชีวิตของเขาในเวลาต่อมา และหนึ่งในนั้นคือ วิชา ศิลปะการประดิษฐ์และออกแบบตัวอักษร (calligraphy:คอลลีกราฟฟี) เขายอมรับว่า ในตอนนั้นเขาเองก็ยังไม่มองไม่ออกเช่นกันว่า จะนำความรู้ที่ได้จากวิชานี้ไปใช้ประโยชน์อะไรได้ในอนาคตของเขา แต่ 10 ปีหลังจากนั้น เมื่อเขากับเพื่อนช่วยกันออกแบบเครื่องคอมพิวเตอร์ Macintosh เครื่องแรก วิชานี้ได้กลับมาเป็นประโยชน์ต่อเขาอย่างไม่เคยนึกฝันมาก่อน และทำให้ Mac กลายเป็นคอมพิวเตอร์เครื่องแรก ที่มีการออกแบบตัวอักษรและการจัดช่องไฟที่สวยงาม ถ้าหากเขาไม่ลาออกจากมหาวิทยาลัย เขาก็คงจะไม่เคยเข้าไปนั่งเรียนวิชานี้ และ Mac ก็คงไม่อาจจะมีตัวอักษรแบบต่างๆ ที่หลากหลาย หรือ font ที่มีการเรียงพิมพ์ที่ได้สัดส่วนสวยงาม รวมทั้งเครื่องพีซี ซึ่งใช้ Windows ที่ลอกแบบไปจาก Mac อีกต่อหนึ่งก็เช่นกัน คงจะไม่มิตัวอักษรสวยๆ ใช้อย่างที่มีอยู่ในตอนนี้ อย่างไรก็ตาม สตีฟ จอบส์ บอกว่า ในเวลาที่เขาตัดสินใจลาออกนั้น เป็นไปไม่ได้ที่เขาจะสามารถ “ลากเส้นต่อจุด” หรือหยั่งรู้อนาคตได้ว่า วิชาออกแบบและประดิษฐ์ตัวอักษร (calligraphy:คอลลีกราฟฟี) จะกลายเป็นความรู้ที่มีประโยชน์ในการออกแบบ Mac เขาเพียงสามารถจะลากเส้นต่อจุดระหว่างวิชาศิลปะกับการคิดค้นเครื่อง Mac ได้อย่างชัดเจน ก็ต่อเมื่อมองย้อนกลับไปข้างหลังเท่านั้น ในเมื่อไม่มีใครที่จะลากเส้นต่อจุดไปในอนาคตได้ คุณจะต้อง “ไว้ใจและเชื่อมั่น” ว่า จุดทั้งหลายที่คุณได้ผ่านมาในชีวิตคุณ มันจะหาทางลากเส้นต่อเข้าด้วยกันเองในอนาคต ซึ่งจะเป็นอะไรก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา โชคชะตา ชีวิต หรือกฎแห่งกรรม ขอเพียงแต่คุณต้องมีศรัทธาในสิ่งนั้นอย่างแน่วแน่ แต่ สตีฟ จอบส์ ได้รับบทเรียนชีวิตครั้งต่อไปคือ ความรักและการสูญเสีย เมื่ออายุเพียง 20 ปี เมื่อเขาเริ่มก่อตั้ง Apple กับเพื่อนที่โรงรถของพ่อ เพียง 10 ปีให้หลัง Apple เติบโตจากคนเพียง 2 คนกลายเป็นบริษัทใหญ่โตที่มีมูลค่า 2 พันล้านดอลลาร์และพนักงานมากกว่า 4,000 คน

แต่หลังจากที่เขาเพิ่งเปิดตัว Macintosh ซึ่งเป็นประดิษฐกรรมสร้างสรรค์ที่ดีที่สุดของเขา ได้เพียงปีเดียว สตีฟ จอบส์ ก็ถูกไล่ออกจากบริษัทที่เขาเป็นผู้ก่อตั้งเองกับมือ เมื่ออายุเพียงแค่ 30 ปี หลังจากเขาทะเลาะถึงขั้นแตกหักกับนักบริหารมืออาชีพ ที่เขาเองเป็นผู้ว่าจ้างให้มาบริหาร Apple และกรรมการบริษัทกลับเข้าข้างผู้บริหารคนนั้น ข่าวการถูกไล่ออกของเขาเป็นข่าวที่ใหญ่มาก และเช่นเดียวกัน มันเป็นความสูญเสียครั้งใหญ่ในชีวิตของเขา สตีฟ จอบส์ กล่าวว่า เขาได้สูญเสียสิ่งที่เขาได้ทำมาตลอดชีวิตไปในพริบตา และเขารู้สึกเหมือนตัวเองพังทลาย เขาไม่รู้จะทำอะไรอยู่หลายเดือน และถึงกับคิดจะหนีออกจากวงการคอมพิวเตอร์ไปชั่วชีวิต แต่ความรู้สึกอย่างหนึ่งกลับค่อยๆ สว่างขึ้นข้างในตัวเขา และเขาก็พบว่า เขายังคงรักในสิ่งที่เขาทำมาแล้ว ความล้มเหลวที่ Apple มีอาจ

เปลี่ยนแปลงความรักที่เขามีต่อสิ่งที่ได้หามาแล้วแม้เพียงน้อยนิด ด้วยความรักในงานที่ทำเป็นแรงบันดาลใจ เขาจึงตัดสินใจที่จะเริ่มต้นใหม่ทั้งหมด ซึ่งต่อมาเขาพบว่า การถูกอับเพทิจจาก Apple กลับกลายเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่เคยเกิดขึ้นในชีวิตของเขา และช่วยปลดปล่อยเขาให้เป็นอิสระ จนสามารถเข้าสู่ช่วงเวลาสร้างสรรค์ที่สุดในชีวิตของเขา

ปัญหาและอุปสรรค จึงกลายเป็นอุปสรรคที่เขาก้าวข้ามไปสู่จุดหมาย ช่วง 5 ปีหลังจากนั้น สตีฟ จอบส์ ได้เริ่มตั้งบริษัทใหม่ชื่อ NeXT และ Pixar และพบรักกับ Laurence ซึ่งต่อมาเป็นภรรยาของเขา Pixar ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากคอมพิวเตอร์เป็นเรื่องแรกของโลกนั่นคือ Toy Story และขณะนี้แปดสตูดิโอผลิตการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในโลก ส่วน Apple กลับมาซื้อ NeXT ซึ่งทำให้ สตีฟ จอบส์ ได้กลับคืนสู่ Apple อีกครั้ง และเทคโนโลยีที่เขาได้คิดค้นขึ้นที่ NeXT ได้กลายมาเป็นหัวใจของยุคฟื้นฟูของ Apple

สตีฟ จอบส์ กล่าวว่า “ความล้มเหลวเป็นยาขมแต่เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนไข้ เมื่อชีวิตเล่นตลกกับคุณ จงอย่าสูญเสียความเชื่อมั่นในสิ่งที่คุณรัก เขาเชื่อว่า สิ่งเดียวที่ทำให้เขาลุกขึ้นได้ในครั้งนั้นคือเขารักในสิ่งที่เขาทำ ดังนั้นคุณจะต้องหาสิ่งที่คุณรักให้เจอ เพราะวิธีเดียวที่จะทำให้คุณเกิดความพึงพอใจอย่างแท้จริง คือการได้ทำในสิ่งที่คุณเชื่อมั่นว่ามันยอดเยี่ยม และวิธีเดียวที่คุณจะทำให้คุณสามารถทำสิ่งที่ยอดเยี่ยมได้ก็คือ คุณจะต้องรักในสิ่งที่คุณทำ และถ้าหากคุณยังหามันไม่พบ อย่าหยุดหา จนกว่าจะพบ และคุณจะรู้ตัวเองเมื่อคุณได้ค้นพบสิ่งที่คุณรักแล้ว”

สตีฟ จอบส์ กล่าวว่า “วิธีคิดว่าคนเราอาจจะตายวันตายพรุ่ง เป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดเท่าที่เขาศึกษาขึ้นมา ซึ่งได้ช่วยให้เขาสามารถตัดสินใจครั้งใหญ่ๆ ในชีวิตได้ เพราะเมื่อความตายมาอยู่ตรงหน้า แทบทุกสิ่งทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็ความคาดหวังของคนอื่น ชื่อเสียงเกียรติยศ ความกลัวที่จะต้องอับอายขายหน้าหรือล้มเหลว จะหมดความหมายไปสิ้น เหลือไว้ก็แต่เพียงสิ่งที่มีคุณค่า ความหมายและความสำคัญที่แท้จริงเท่านั้น”

เหตุการณ์ร้ายเกิดขึ้นกับเขาอีกครั้ง เมื่อเขาได้รับการตรวจวินิจฉัยว่าเป็นมะเร็งที่ตับอ่อนชนิดที่รักษาไม่ได้ และจะตายภายในเวลาไม่เกิน 3-6 เดือน แพทย์ถึงกับบอกให้เขากลับไปสั่งเสียครอบครัว ซึ่งเท่ากับเตรียมตัวตาย

แต่แล้วในเย็นวันเดียวกัน เมื่อแพทย์ได้ใช้กล้องสอดเข้าไปตัดชิ้นเนื้อที่ตับอ่อนของเขาออกมาตรวจอย่างละเอียด ก็กลับพบว่า มะเร็งตับอ่อนที่เขาเป็นนั้นแม้จะเป็นชนิดที่พบได้ยากก็จริง แต่มีวิธีการรักษาให้หายขาดได้ด้วยการผ่าตัด และเขาก็ได้รับการผ่าตัดและหายดีแล้ว

นั่นเป็นการเข้าใกล้ความตายมากที่สุดเท่าที่เขาเคยเผชิญมา เขาเห็นว่า ความตายคือประติษฐานกรรมที่ดีที่สุดของ “ชีวิต” ความตายคือสิ่งที่เปลี่ยนแปลงชีวิต ความตายกวาดล้างสิ่งเก่าๆ ให้หมดไปเพื่อเปิดทางให้แก่สิ่งใหม่ๆ

ดังนั้นเขาบอกว่า “เวลาของคุณจึงมีจำกัด และอย่ายอมเสียเวลาที่มีชีวิตอยู่ในชีวิตของคนอื่น จงอย่ามีชีวิตอยู่ด้วยผลจากความคิดของคนอื่น และอย่ายอมให้เสียงของคนอื่นๆ มากลบเสียงที่อยู่ในตัวของคุณ และที่สำคัญที่สุดคือ คุณจะต้องมีความกล้าที่จะก้าวไปตามที่หัวใจคุณปรารถนา และสัญชาตญาณของคุณจะพาไป เพราะหัวใจและสัญชาตญาณของคุณรู้ว่า คุณต้องการจะเป็นอะไร”

ครั้งหนึ่ง สตีฟ จอบส์ ได้กล่าวสุนทรพจน์ในวันรับปริญญาของมหาวิทยาลัย Stanford เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน ปี 2005 ที่ผ่านมานี้ ไม่เพียงสร้างความประทับใจให้แก่บัณฑิตจบใหม่ในวันนั้น แต่ยังรวมไปถึงโลกของคอมพิวเตอร์ และยังคงได้รับการชื่นชมและกล่าวขวัญไปทั่วโลกจนถึงวันนี้ว่า “จงทิวโหย จงโง่งเงลาอยู่เสมอ” ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาหวังจะเป็นเช่นนั้นเสมอมา แรงบันดาลใจนี้มาจากวลีที่อยู่ใต้ภาพบนปกหลังของวารสารฉบับสุดท้ายของวารสารเล่มหนึ่งที่เลิกผลิตไปตั้งแต่เมื่อ 30 ปีก่อน ซึ่งเขาเปรียบวารสารดังกล่าวเป็น Google บนแผ่นกระดาษ และเป็นประจักษ์พยานของคนที่เขา

วารสารดังกล่าวมีชื่อว่า The Whole Earth Catalog จัดทำโดย Stewart Brand
วารสารนั้นเป็นแรงบันดาลใจให้เขา เรียนรู้อยู่เสมอแม้ความรู้ที่มหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาการงานของเขาอยู่เสมอ ไม่นานวารสารก็ลาจากโลก ก็อาจจะเปลี่ยนชีวิตของคุณให้ กล้า ที่จะทำสิ่งดี!!!

นั่นเป็นแรงบันดาลใจที่ผู้ชายคนหนึ่งได้ทำในสิ่งที่ตนเองรักและมีความสุขกับงานที่ทำจนทำให้ประสบความสำเร็จ

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) ได้กล่าวไว้ว่า “จินตนาการสำคัญยิ่งกว่าความรู้” (Imagination is more important than Knowledge) ในบางครั้งจินตนาการก็เป็นแรงบันดาลใจที่ไปไกลมากกว่าความรู้ที่อยู่ในสมอง

ใครจะไปคิดล่ะครับว่า การ์ตูนเรื่องหนึ่งจะเป็นแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นได้ก้าวเดินตามความฝัน การ์ตูนเรื่องนั้นคือ “กัปตันซึบาสะ”

กัปตันซึบาสะ (Captain Tsubasa) เป็น เรื่องราวของเด็กชายโอโงะระ ซึบาสะ ซึ่งได้รับการสอนฟุตบอลจากอดีตนักฟุตบอลทีมชาติบราซิล เชื้อสายญี่ปุ่นชื่อโรแบร์โต ฮอนโก และร่วมทีมนั้นคัดสรรเพื่อเข้าชิงชัยฟุตบอลแห่งชาติ และนำทีมชาติญี่ปุ่นไปสู่ฟุตบอลโลก

หนังสือการ์ตูนเรื่องกัปตันซึบาสะ ปัจจุบันได้มีทั้งหมด 4 ภาค โดยภาคแรกออกมาในช่วงปี พ.ศ. 2524-31 มีจำนวน 37 เล่ม, ภาคเยาวชนโลก ออกมาในช่วง 2537-40 มีจำนวน 18 เล่ม, ภาค Road to 2002 ออกมาในช่วง 2544-47 มีจำนวน 15 เล่ม, และ ภาค Golden 23 ออกมาตั้งแต่ปี 2548 ถึงปัจจุบัน

ชื่อของ โอโงะระ ซึบาสะ ในภาษาญี่ปุ่น มีความหมาย คือ โอโงะระ แปลว่า “ท้องฟ้ากว้าง” ซึบาสะ แปลว่า “ปีก” ความหมายของ ชื่อ-นามสกุล จึงเป็น ปีกที่บินไปบนฟ้ากว้าง และแรงบันดาลใจจึงเป็นลมใต้ปีก ส่งให้ทะยานขึ้นไปสู่ปลายฟ้า

ทีมฟุตบอลทีมชาติญี่ปุ่น พัฒนา ฝึกเท้าฟุตบอลได้ไวมาก ส่วนหนึ่งเพราะแรงบันดาลใจ ที่จะริเริ่ม สร้างฝันก่อน โดย สร้างบนกระดาษ และทำให้เกิดขึ้นเป็นจริงด้วยการพัฒนาขึ้นเป็นระบบเริ่มจากฟุตบอลลีกท้องถิ่น ที่ชื่อว่า “J-League”

โดยก่อตั้งเริ่มแรกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994 ยังไม่ค่อยได้รับความสนใจมากนัก เนื่องจากกีฬาฟุตบอลเป็นที่สนใจรองจากกีฬาเบสบอลและซูโม แต่ด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอย่างเอาจริงเอาจัง ทำให้กีฬาฟุตบอลกลายเป็นกีฬายอดนิยมอันดับที่ 1 ในปัจจุบัน มียอดจำนวนผู้เข้าชมแต่ละนัดหลายหมื่นคนในแต่ละสนาม

และสิ่งที่สำคัญคือ ทีมฟุตบอลญี่ปุ่นได้พัฒนาจากทีมระดับท้ายแถวในเอเชีย เมื่อสมัยเด็ก ๆ ผมจำได้ว่า ทีมชาติไทยเราเอาชนะญี่ปุ่นได้แบบขาดลอย

เมื่อการตูนเรื่องกัปตันซีบาสะ ออกมาฉายทางโทรทัศน์บ้านเรา ก็อดหัวเราะไม่ได้ว่า ฟุตบอลทีมชาติญี่ปุ่นจะได้เข้าไปเล่นรอบสุดท้ายฟุตบอลโลก
แต่ในปัจจุบันทีมชาติญี่ปุ่นได้เข้ารอบสุดท้ายฟุตบอลโลกถึง 4 สมัยติดต่อกัน คือ ในปี ค.ศ. 1998, 2002, 2006 และครั้งล่าสุดในปี 2010 นอกจากนี้ประเทศญี่ปุ่นยังได้รับคัดเลือกเป็นเจ้าภาพฟุตบอลโลกในปี 2002 จัดร่วมกับประเทศเกาหลีใต้ และทีมฟุตบอลประเทศญี่ปุ่นได้ก้าวขึ้นมาเป็นหมายเลข 1 ในเอเชียได้อย่างน่าภาคภูมิใจ การตูนเรื่องกัปตันซีบาสะจึงเป็นแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ ญี่ปุ่น อยากจะเล่นฟุตบอลให้เก่งและได้เป็นนักฟุตบอลอาชีพไปค้าแข้งในต่างประเทศ และติดทีมชาติไปแข่งขันฟุตบอลโลก สิ่งเหล่านั้นไม่ใช่ฝันเพราะมันเป็นจริงแล้ว ! ในวันนี้เรื่องราวของสตீฟ จอบส์ผู้ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และหนังการ์ตูนเรื่องกัปตันซีบาสะ จินตนาการที่สร้างบนกระดาษ และทำให้สำเร็จได้ด้วยการมุ่งมั่นทำอย่างต่อเนื่องจะเป็นกำลังใจให้คุณ

10. เยาวชน

เยาวชน (Youth) คือ ช่วงอายุระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 15-25 ปี หรือเป็นช่วงวัยหนุ่มสาว. เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวตอกระหว่างการเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่กังวลเกี่ยวกับรูปลักษณ์และสิ่งรอบตัวมากเป็นพิเศษ

ในปัจจุบันสังคมได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับเยาวชน ซึ่งเป็นพลังลูกใหม่ๆ ที่จะมาสร้างและพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ดังนั้นองค์การสหประชาชาติจึงได้กำหนดให้ปีพุทธศักราช 2528 เป็นปีเยาวชนสากล และขอให้ประเทศสมาชิกร่วมเฉลิมฉลองปีเยาวชนสากลภายใต้คำขวัญ

“Participation Development and Peace”

สำหรับประเทศไทย คณะรัฐมนตรี ได้มีมติเมื่อ วันที่ 18 มิถุนายน 2528 กำหนดให้ วันที่ 20 กันยายนของทุกปี เป็นวันเยาวชนแห่งชาติ โดยถือว่าเป็นวันที่เป็นสิริมงคล อันเนื่องมาจากตรงกับวันคล้ายวัน พระราชสมภพของพระมหากษัตริย์ แห่งราชวงศ์จักรีถึงสองพระองค์ คือ

- พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระราชสมภพเมื่อ วันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2396

- พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล ทรงพระราชสมภพเมื่อ วันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2468

นอกจากนี้พระมหากษัตริย์ทั้งสองพระองค์ยังขึ้นครองราชย์สมบัติขณะยังทรงพระเยาว์เหมือนกันอีกด้วย

ความหมายของเยาวชน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า “เยาวชน” ไว้หมายถึง บุคคลที่มีอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และไม่ใช่เป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วด้วยการสมรส

ขณะที่องค์การสหประชาชาติได้ให้ความหมายสากลของคำว่า “เยาวชน” หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี

บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ

สมาชิกทุกคนในสังคมย่อมต้องมีบทบาทหน้าที่ตามสถานภาพของตน ซึ่งบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันไป แต่ในหลักใหญ่และรายละเอียดจะเหมือนกัน ถ้าสมาชิกทุกคนในสังคมได้ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนอย่างถูกต้องก็จะได้ชื่อว่าเป็น "พลเมืองที่ดีของสังคมและประเทศชาติ" และยิ่งส่งผลให้ประเทศชาติพัฒนาอย่างยั่งยืน ดังนั้น สมาชิกในสังคมทุกคน โดยเฉพาะเยาวชนที่ถือว่าเป็นอนาคตของชาติ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเรียนรู้และปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตน เพื่อช่วยนำพาประเทศชาติให้พัฒนาสืบไป

เยาวชนกับการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและประเทศชาติ

เยาวชน หมายถึง คนหนุ่มสาวที่มีพลังอันสำคัญที่จะสามารถช่วยกันเสริมสร้างกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ดังนั้น เยาวชนที่ดีควรตระหนักในคุณค่าของตนเอง และร่วมแรงร่วมใจ สามัคคี และเสียสละเพื่อส่วนรวม

ลักษณะของเยาวชนที่ดี

เยาวชนที่ดีควรจะเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม กล่าวคือ จะต้องมีความประพฤติในการดำเนินชีวิตได้แก่

1. การเสียสละต่อส่วนรวม เป็นคุณธรรมที่ช่วยในการพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้า เพราะถ้าสมาชิกในสังคมเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และยอมเสียสละผลประโยชน์ส่วนตน จะทำให้สังคมพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและมั่นคง

2. การมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ เป็นคุณธรรมที่ช่วยให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข เพราะถ้าสมาชิกในสังคมยึดมั่นในระเบียบวินัย รู้และเข้าใจสิทธิของตนเอง ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น และตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด สังคมนั้นก็จะมีแต่ความสุข เช่น ข้าราชการทำหน้าที่บริการประชาชนอย่างดีที่สุด ก็ย่อมทำให้เป็นที่ประทับใจรักใคร่ของประชาชนผู้มารับบริการ

3. ความซื่อสัตย์สุจริต เป็นคุณธรรมที่มีความสำคัญ เพราะหากสมาชิกในสังคมยึดมั่นในความซื่อสัตย์สุจริต เช่น ไม่ลักทรัพย์ ไม่เบียดเบียนทรัพย์สินของผู้อื่นหรือของประเทศชาติมาเป็นของตนเอง รวมทั้งผู้นำประเทศมีความซื่อสัตย์สุจริต ก็จะทำให้สังคมมีความเจริญ ประชาชนมีความสุข

4. ความสามัคคี ความรักใคร่กลมเกลียวปรองดองและร่วมมือกันทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวมจะทำให้สังคมเป็นสังคมที่เข้มแข็ง แต่หากคนในสังคมเกิดความแตกแยกทั้งทางความคิดและการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกัน จะทำให้สังคมอ่อนแอและล่มสลายในที่สุด

5. ความละเอียดและเกรงกลัวในการทำชั่ว ถ้าสมาชิกในสังคมมีหิริโอตตัปปะ มีความเกรงกลัวและละเอียดในการทำชั่ว สังคมก็จะอยู่กันอย่างสงบสุข เช่น นักการเมืองจะต้องมีความซื่อสัตย์สุจริตไม่โกงกิน ไม่เห็นแก่ประโยชน์พวกพ้อง โดยต้องเห็นแก่ประโยชน์ของประชาชนเป็นสำคัญ ประเทศชาติก็จะสามารถพัฒนาไปได้อย่างมั่นคง

ความสำคัญของการเป็นเยาวชนที่ดี

การเป็นเยาวชนที่ดีมีความสำคัญต่อตนเองและประเทศชาติดังนี้

1. ความสำคัญต่อตนเอง เยาวชนที่ดีต้องเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต คิดดี ทำดีเพื่อตนเองและเพื่อส่วนรวม ปฏิบัติตนตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย จะทำให้มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี สร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกันและกัน เป็นที่รักของคนรอบข้าง

2. ความสำคัญต่อส่วนรวม เมื่อเยาวชนได้รับการปลูกฝังให้เป็นเยาวชนที่ดีแล้ว ก็จะเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคต และถ้าประเทศชาติมีพลเมืองที่ดี มีความรับผิดชอบปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกาของสังคม และนำหลักประชาธิปไตยมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดบทบาทและหน้าที่ของตน ก็ย่อมทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปอย่างสงบสุข

3. ความสำคัญต่อประเทศชาติ เมื่อสังคมมีเยาวชนที่ดี และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ย่อมเป็นพื้นฐานทำให้เกิดพลเมืองดีในอนาคต และเมื่อสังคมมีพลเมืองที่ดี ย่อมนำมาซึ่งการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างรวดเร็ว

การปฏิบัติตนเป็นเยาวชนที่ดีตามสถานภาพและบทบาท

1. เยาวชนกับการเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว เยาวชนในสถานภาพของการเป็นบุตรควรมีบทบาทหน้าที่ ดังนี้

- 1.1 เคารพเชื่อฟังบิดามารดา
- 1.2 ช่วยเหลือบิดามารดาในทุกโอกาสที่ทำได้
- 1.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัด ไม่ฟุ่มเฟือย สรุ่ยสร้อย
- 1.4 มีความรักใคร่ปรองดองในหมู่พี่น้อง
- 1.5 ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน
- 1.6 ประพฤติตนให้สมกับเป็นผู้ดำรงวงศ์ตระกูล

2. เยาวชนกับการเป็นสมาชิกที่ดีของโรงเรียน เยาวชนในฐานะนักเรียนควรมีบทบาทหน้าที่ ดังนี้

- 2.1 รับผิดชอบในหน้าที่ของนักเรียน คือ ตั้งใจเล่าเรียน ประพฤติตนเป็นคนดี
- 2.2 เชื่อฟังคำสั่งสอนอบรมของครูอาจารย์
- 2.3 กตัญญูรู้คุณของครูอาจารย์
- 2.4 รักใคร่ปรองดองกันในกลุ่มเพื่อนนักเรียน
- 2.5 ส่งเสริมเพื่อนในทางที่ถูกที่ควร

3. เยาวชนกับการเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน ชุมชนคือสังคมขนาดเล็ก เช่น หมู่บ้านหรือกลุ่มคน โดยเยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ จึงต้องมีบทบาทหน้าที่ต่อชุมชนดังนี้

- 3.1 รักษาสุขลักษณะของชุมชน เช่น การทิ้งขยะให้เป็นที่ ช่วยกำจัดสิ่งปฏิกูลต่าง ๆ เป็นต้น
- 3.2 อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในชุมชน เช่น ไม่ขีดเขียนทำลายโบราณวัตถุในชุมชน ช่วยกันดูแลสาธารณสมบัติ

ธารณสมบัติ

3.3 มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชุมชน

4. เยาวชนกับการเป็นสมาชิกที่ดีของประเทศชาติ

- 4.1 เข้ารับการศึกษาระดับชั้นพื้นฐาน 12 ปี
- 4.2 ปฏิบัติตนตามกฎหมาย
- 4.3 ใช้สิทธิในการเลือกตั้ง
- 4.4 ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
- 4.5 สืบทอดประเพณีวัฒนธรรมอันดีงามของไทย
- 4.6 ช่วยเหลือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทางราชการจัดขึ้น

4.7 ประกอบอาชีพสุจริตด้วยความขยันหมั่นเพียร

4.8 ประหยัดและอดออม

11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขจรเกียรติ จันทะภา (2553:บทคัดย่อ) วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ที่จะอนุรักษ์ความเป็นไทยและส่งเสริมความเป็นไทย เพื่อให้บุคคลหรือเยาวชนนำความเป็นไทยมาสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นๆ ตลอดจนให้ผู้รับชมได้รู้จักกับวรรณคดีไทยเรื่องราวเกียรติให้มากขึ้น

วิทยานิพนธ์นี้ทำการค้นหาข้อมูลรายการประเด็นเกี่ยวกับความเป็นไทย ไม่ว่าจะเป็นวรรณคดี จิตรกรรมฝาผนัง ลายไทย เป็นต้น โดยวิทยานิพนธ์นี้ได้นำวรรณคดีไทยเรื่องราวเกียรติมาสร้างสรรค์ในรูปแบบของแอนิเมชันสื่อผสม โดยนำรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังมาดัดแปลงใหม่ให้ดูมีความทันสมัย และมีความน่าสนใจมากขึ้น

วิทยานิพนธ์นี้ได้นำตอนหนึ่งในเรื่องราวเกียรติมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่จำเป็นต่อการนำเสนอ โดยจะคงเนื้อหาหลักๆไว้และได้ทำการปรับเปลี่ยนหลายอย่างเช่นดนตรีให้ดูมีความทันสมัยมากขึ้น แต่ที่สำคัญคือวิทยานิพนธ์นี้นอกจากจะให้เกิดความบันเทิงแล้ว ยังแฝงไปด้วยกลิ่นอายของวัฒนธรรมไทย และยังมีข้อคิดดีๆในเรื่องที่นำมาเสนออีกด้วย

ขวัญชนก ธัญญ์สัญชัย (2552:บทคัดย่อ) การสื่อสารด้วยภาพนั้นมีบทบาทและความสำคัญกับการสื่อสารมาก หนังสือภาพที่ดีสามารถจุดประกายจินตนาการได้เป็นอย่างดี และยังสามารถช่วยกระตุ้นทางด้านการพัฒนาการ เป็นการกระตุ้นประสาทตา เกิดการคิด และตีความซึ่งนำไปสู่การพัฒนาการทางด้านสติปัญญาแต่ถึงอย่างไรหนังสือภาพก็ยังมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ภาพที่นำมาประกอบไม่สามารถแสดงลำดับขั้นตอน หรืออธิบายเรื่องราวได้ดีพอ เป็นภาพเดี่ยวๆ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อเปรียบเทียบหรือเพื่ออธิบายเนื้อหาให้กระจ่างได้ จึงควรหาวิธีปรับปรุง ดัดแปลงพัฒนา หนังสือภาพให้ดีขึ้นกว่าการใช้ภาพประกอบธรรมดา โดยวิธีการนำสื่ออย่างอื่นมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสารปัจจุบันจะพบว่ามีการพัฒนาเครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการสื่อสารให้มีความน่าสนใจมากขึ้น การทำให้สื่อเหล่านั้นสามารถโต้ตอบกับผู้รับสารได้นั้น เป็นอีกวิธีหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก และปัจจุบันหนังสือภาพประกอบจึงไม่ได้มีแค่ในเฉพาะหนังสือเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงสื่ออื่นๆ ในยุคแห่งข้อมูลข่าวสารปัจจุบันที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีไปพร้อมกันทำให้มีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้งานทางการสื่อสารและการศึกษาซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรของชาติ

ปีพมา ทิมะ (2554:บทคัดย่อ) เนื่องจากสังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมของข้อมูลข่าวสารทำให้ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงกัน อย่างรวดเร็ว ภาระเนื่องจากภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพตลอดจนความก้าวหน้าของประเทศในด้านต่างๆจึงทำให้คนไทยสนใจและเห็นความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ฉะนั้นภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารเพื่อบำรุงชีวิตในรูปแบบที่แตกต่างกันของคนหลายชาติ หลายภาษา นอกจากนี้แล้ววิชาภาษาอังกฤษยังจัดให้เป็นวิชาบังคับเรียนทั้งระดับประถมศึกษา และมีธยมศึกษา

เรื่อยมา อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้นยังคงประสบปัญหาต่อนักเรียนที่จบหลักสูตรในแต่ละระดับยังไม่บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่หลักสูตรกำหนด และยังไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามความเหมาะสม

ดังนั้นการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้นี้ เนื่องจากปัจจุบันการเรียนรู้อาศัยการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากโดยผู้เรียนเป็นผู้ฟังแล้วจะจดจำเนื้อหา โดยเปลี่ยนมาเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ทั้งนี้ โดยอาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ทั้งด้านพัฒนาความรู้ ความคิด ทักษะและเจตคติ

ปฏิมากร วิฑูรศศิริวัฒน์ (2553:บทคัดย่อ) ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่งม้งจังหวัดนครสวรรค์ และนอกจากนี้ยังศึกษาไปถึงรูปแบบต่างๆ ภาพในขบวนการแสดงอื่นๆที่มีอยู่ในงานประเพณี อาหารที่ใช้ไหว้เจ้าและคำศัพท์ที่ควรรู้เกี่ยวกับงานประเพณีแห่งม้งจังหวัดนครสวรรค์ซึ่งข้อมูลที่ได้มาประกอบในงานวิจัยนี้ได้มาโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเอกสาร โดยการลงไปเก็บข้อมูลจากผู้รู้ต่างๆและยังลงไปศึกษาด้วยตัวเอง เพื่อนำข้อมูลและรูปแบบต่างๆของงานประเพณีมาปรับใช้ในตัวงานไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ การออกแบบและเนื้อหาภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) เรื่องประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่งม้งจังหวัดนครสวรรค์

พิมพ์พรณ เอี่ยมประไพ (2554:บทคัดย่อ) ปัจจุบันเทคโนโลยีต่างๆเข้ามาในชีวิตประจำวัน จึงทำให้สามารถส่งต่อข้อมูลข่าวสาร ความรู้และความบันเทิงได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ทำให้มนุษย์มีความต้องการต่างๆเพิ่มมากขึ้น สิ่งที่เราจำเป็นต้องมีในชีวิตมนุษย์ คือ “เงิน” อย่างที่ทุกคนเข้าใจ ว่ายุคสมัยนี้ เงิน คือ สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่เป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ปรารถนา ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ทำให้เงินคือตัวแปรสำคัญในการดำรงชีวิต

ดังนั้นผู้จัดทำถึงต้องการพัฒนาสื่อเพื่อเผยแพร่การเรียนรู้เกี่ยวกับการเก็บออมและวางแผนการเงิน ให้มีความน่าสนใจโดยนำหลักการต่างๆมาประกอบเข้าด้วยกัน ให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ในเรื่องการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เงินนั้น คนไทยเราได้มีการปลูกฝังเกี่ยวกับวิชาทางการเงินในทุกๆระดับการศึกษา โดยจะอยู่ในรูปแบบของตำราเรียน ด้วยเหตุนี้ทางผู้จัดทำจึงคิดที่จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับเรื่องของการใช้เงินในเชิงเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยนำความรู้เกี่ยวกับเรื่องการเงินมาผสมผสานกับนิทานที่มีภาพประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจผ่านตัวการ์ตูนที่มีสีสันดึงดูดให้ผู้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกละเพลิดเพลินไม่น่าเบื่อ โดยพัฒนาเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบหนังสือดิจิทัล

ศรารัตน์ โคตรสมบัติ (2553:บทคัดย่อ) วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ที่จะอนุรักษภูมิปัญญาพื้นบ้านให้คงอยู่ และต้องการที่จะเผยแพร่ความเป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านให้เป็นที่แพร่หลาย โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูล คือพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี และหนังสือที่เป็นแหล่งข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ ชื่อว่า

“บันทึกชาวทุ่ง” ข้อมูลที่นำมาใช้ในการออกแบบคัดเลือกมาจำนวน 9 ชนิดที่น่าสนใจ โดยแบ่งเป็น 3 ประเภทหลัก คือ เรื่องในเรือน เรื่องหาอยู่หากิน และเรื่องของเด็กๆ โดยดึงตัวละครของทาง พิพิธภัณฑณ์มาใช้เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง

การอธิบายข้อมูลจะเป็นการบรรยายขั้นตอนโดยบรรยายเป็นภาพการ์ตูน 2 มิติ มีตัวละครดำเนินเรื่องโดยการใช้ของใช้ เพื่อเป็นการเกริ่นนำเรื่องว่ามีขั้นตอนการใช้อย่างไรบ้าง เพื่อให้หน้าสนใจยิ่งขึ้นโดยการปรับเปลี่ยน เพิ่มสีสัน ให้ดูสดใสดูเป็นเด็กๆ และให้เยาวชนต้องการที่จะศึกษาข้อมูลมากยิ่งขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการออกแบบนิตยสารภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเยาวชนเรื่องการตามหาความฝัน มีจุดมุ่งหมายเพื่อเข้าใจกระบวนการออกแบบนิตยสารภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สร้างสรรค์นิตยสารภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีความแปลกใหม่ และสามารถสร้างแรงบันดาลใจสำหรับกลุ่มเยาวชน หรือสำหรับผู้สนใจ ซึ่งวางแผนการดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดรูปแบบการนำเสนอ
3. การออกแบบและสร้างสรรค์นิตยสารภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่องการตามหาความฝัน
4. การตรวจสอบและปรับปรุง

1. การศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล

การศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลที่สนใจและสามารถนำมาใช้ในงานวิจัยได้ โดยมีการพิจารณารายละเอียดดังนี้

1.1 การเลือกการนำเสนอ ได้เลือกจากแนวทางการที่ถนัดและสามารถสื่อทั้งภาพและตัวอักษรไปได้พร้อมกันๆ

1.2 การกำหนดเนื้อเรื่อง ได้กำหนดจากสิ่งที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจกับกลุ่มเป้าหมายได้

1.3 การเลือกใช้ภาพ ได้เลือกจากแนวภาพที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี

จากหลักการข้างต้นจึงได้ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องคือ

1. การออกแบบ
2. Electronic book
3. ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป
4. นิตยสาร/นิตยสารภาพเคลื่อนไหว
5. ภาพประกอบ
6. องค์ประกอบของรูปภาพ
7. ทฤษฎีสีสำหรับงานออกแบบ
8. ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา
9. แรงบันดาลใจ
10. เยาวชน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาเพื่อวิจัยและพัฒนาการออกแบบนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับเยาวชนเรื่องการตามหาความฝัน มีวิธีการดำเนินการและศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ดังนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา
2. ข้อมูลด้านการออกแบบ

4.1 ข้อมูลด้านเนื้อหา

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเยาวชนที่มีอายุ 15-25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังค้นหาตัวตนหรือกำลังต้องก้าวเดินไปข้างหน้า กำลังใฝ่ฝันถึงอะไรบางอย่างหรือเป็นวัยที่ต้องการแรงบันดาลใจในการผลักดันชีวิต จึงได้มีการวางใจความหลักๆของเรื่องไว้ดังนี้

4.1.1 ส่วนหลักของเรื่อง คือภาพรวมของการสร้างเนื้อเรื่องขึ้นมา โดยมีใจความหลักๆตามการออกแบบนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเยาวชนเรื่องการตามหาความฝัน ดังนี้

- การตามหาและการเดินทาง
- แรงบันดาลใจ จุดมุ่งหมาย
- ตัวละครเดินเรื่อง

4.1.2 การขยายความเนื้อเรื่องจากใจความหลักให้เป็นสัญลักษณ์หรือรูปธรรมมากขึ้น

- การตามหาและการเดินทาง : คือเนื้อเรื่องหลักของเรื่อง การเดินทางจากที่หนึ่งไป ที่หนึ่ง สัญลักษณ์แทนค่าคือ ดวงดาว แผนที่ดาวที่มีการเชื่อมต่อจุดไปอีกจุด และการเดินทางของโลก รอบระบบสุริยะ และดวงจันทร์รอบโลกตามธรรมชาติ ก็ทำให้เกิด ปี และวัน ซึ่งแทนด้วยสีต่างๆ สี7สี จากวัน7วัน ผสมเป็นเดิน ถึงทำให้เลือกการใช้สีสดและหลากหลาย เหมือนตัวแทนของ จักรวาล

- แรงบันดาลใจ จุดมุ่งหมาย : คือเป้าหมายที่จะเดินไปหรือต้องการไปให้ถึง ซึ่งแทน ความใฝ่ฝันต่ออะไรบางอย่าง แทนค่าสัญลักษณ์ด้วย ดวงอาทิตย์ เป็นสิ่งที่ไม่ว่าก็ยุคก็สมัยมนุษย์ยังคง ต้องการและพึ่งพาดวงอาทิตย์เสมอ และดวงจันทร์ แทนค่า สิ่งที่อยู่ตรงกันข้าม แทนการมีอยู่ แต่ไม่ได้ มีความสำคัญมากเท่าดวงอาทิตย์ และการต้องการพึ่งพาอาศัยแสงจากดวงอาทิตย์อีกที

- ตัวละครเดินเรื่อง : เนื่องจากการเดินทางเหมือนจักรวาลใบใหญ่ สิ่งที่ตามหาคือดวงอาทิตย์ ซึ่งคือปี สิ่งที่พบคือดวงจันทร์เท่ากับเดือน ตัวละครในการเดินเรื่องคือ ทิวา ซึ่งมีความหมายว่า กลางวัน

4.1.3 ตัวละครในเรื่อง แทนค่าด้วยวันต่างๆ 7 วัน คือ อาทิตย์ จันทร์ อังคาร พุธ พฤหัสบดี ศุกร์ และ เสาร์ และช่วงวัยต่างๆของมนุษย์ ได้แก่ เด็ก วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นต้นปลาย วัยทำงาน วัยชรา ความตาย เป็นต้น

- ตัวละครหลัก : ทิวา
- ตัวละครสนับสนุน : ดอกทานตะวัน ที่อยู่ติดกับทิวา

เพื่อนร่วมทางแสนประหลาด โพลาริส
เด็กหญิงกับดอกไม้
คุณลุงชายเครื่องดนตรี
ชายหนุ่มกับนก
บุรุษไปรษณีย์
ดวงจันทร์ (เป็นวัตถุ)

4.1.4 เนื้อเรื่อง

มีการพัฒนาเนื้อเรื่องทั้งหมด 3 ครั้งหลักๆและสรุปเนื้อเรื่อง ดังนี้

1). เนื้อเรื่องครั้งที่ 1

ทิวาตื่นขึ้นมาในตอนสายของวันหนึ่งของการเริ่มต้นการเดินทางของเขา โดยเริ่มต้นจากการเคลียร์งานสุดท้ายกับผู้ว่าจ้างงานที่เขาเข้ามาทำก่อนออกเดินทาง และก่อนที่เขาจะลุกไปเตรียมตัวเพื่อเดินทาง คุณป้าข้างห้องได้มาเคาะประตูเพื่อพูดคุยและให้ของติดไม้ติดมือไประหว่างการเดินทาง เมื่อทิวาจากห้องพักที่เป็นบ้านตั้งแต่เกิดของตนก็เจอทั้งกลุ่มเด็กที่มักจะมาเล่นด้วยกันบ่อยๆรวมทั้งผู้คนตามทางก่อนที่จะถึงประตูที่เป็นทางออกของสถานที่แห่งนี้ ที่ๆทิวาอาศัยอยู่ไม่ใช่ที่ๆดีนัก เป็นเหมือนแหล่งแออัดเก่าๆที่มีผู้คนอาศัยอยู่น้อย จนไม่สมกับการเรียกว่าชุมชนแออัดเลย

ทิวายืนอยู่หน้าประตูสีแดงที่เขียนคำว่า “EXIT” มันคือทางออก ทางออกที่ตัวเขาไม่ได้เดินก้าวออกไปหลายปีแล้ว แล้วประตูสีแดงบานนั้นก็ทำให้ทิวานึกย้อนไปถึงเหตุผลสำคัญที่ทำให้เขาต้องออกเดินทางครั้งนี้

ในตอนเด็กที่มีคนอยู่น้อยมากน้อยยิ่งกว่าที่เป็นอยู่ตอนนี้จนแทบนับคนได้ และพ่อแม่กับพี่อีก 6 คน ได้หายตัวไปจากเขาอย่างไร้ร่องรอย ในวันแรกที่ทิวาเพียงคิดว่าพวกเขาไปที่ส่วนอื่นของสถานที่แห่งนี้ ทิวาเดินไปทุกๆที่จนมาเจอกับประตูสีแดงบานนี้ เขารู้สึกได้ว่าเขาไม่อยากจะเปิดมัน เขาทำเพียงยืนฟังกับประตูบานนั้นแล้วเริ่มเล่น “Hide and seek” เกมซ่อนหาที่เขาชื่นชอบเล่นกับทุกคน แต่ครั้งนี้ ต่อให้เด็กแค่นั้นก็รู้ว่าไม่มีใครซ่อนตัวอยู่ให้เขาหา แต่แล้วก็มีผู้ชายคนหนึ่งมาแตะตัวเขาและบอกว่า “ฉันทชนะ” ตามการเล่นซ่อนหา ชายคนนั้นบอกทิวาว่าเขาชื่อเดซี่ สำหรับทิวานั้นเดซี่เป็นชื่อที่ไม่สมกับเจ้าตัวเขาซะเลย ตอนที่ทิวาบอกชื่อตัวเองออกไป เดซี่ก็ยิ้มให้แล้วบอกว่าเป็นชื่อที่ดี

หลังจากนั้นทิวาก็คุยกับชายคนนั้นหลายๆอย่างและทิวาได้ไปสนใจกับกล่องสีเหลี่ยมผืนผ้าที่ชายคนนั้นนำมาด้วย ชายหนุ่มชื่อเดซี่ก็พูดว่า เขาจะเล่นเกมซ่อนหากับทิวา โดยทิวาจะต้องตามหาเขา เขาพูดว่า “เพราะฉันทชนะเธอ เธอก็ต้องเป็นคนหาต่อไป” โดยต้องนำกล่องนี้กับบล็อกไม้ซึ่งด้านในมีบล็อกไม้อยู่มากมายและมีบล็อกไม้อยู่ 7 อันที่ต้องเอาเมล็ดพันธุ์ใส่ลงไปในช่วงว่าง แล้วนำมาให้เขาตามแผ่นที่ติดกับกล่องนั้น ในอีก 20 ปีข้างหน้า เขาจะให้กล่องกับทิวารวมทั้งทำให้ความฝันของทิวาเป็นจริง ทิวาไม่ลังเลที่จะตกลง ชายหนุ่มดีใจและอยู่เล่นกับเขาอีกพักใหญ่ ชายที่ชื่อว่าเดซี่ เขาเป็นคนจากข้างนอก นอกประตูสีแดงที่ทิวาในตอนเด็กไม่รู้ว่าข้างนอกที่ไกลออกไปเป็นอย่างไร และก่อนที่เดซี่จะเดินออกไป เขาได้ให้เมล็ดพันธุ์ กับทิวา เขาบอกให้เด็กชายนำไปปลูก ทิวาทำตามด้วยความตื่นเต้น วันถัดจากนำมันลงไปดิน ก็มีดอกทานตะวันโตเต็มที่อยู่ตรงหน้า มันอยู่แบบนั้นเป็นเวลา 7 วัน ก่อนจะเหี่ยวและตายไปโดยทิ้งเมล็ดพันธุ์ทั้งไว้ซึ่งใส่ลงไปในบล็อกที่ได้รับมาด้วยได้พอดี และเรื่องน่าประหลาดใจก็เกิดขึ้น มีดอกทานตะวันดอกเล็กขึ้นที่ตัวเขาและพูดคุยกับเขาได้

จนถึงตอนนี้ ดอกทานตะวันนั้นดูน่ารำคาญมากซะเกินกว่าจะเพื่อนคนสำคัญ เพราะเจ้าดอกไม้มันเล่นย่ำเตือนเรื่องที่ต้องออกตามหาเพื่อนๆ ของตนจนทิวาจะประสาทกิน แถมไม่มีใครเลยที่จะมาร่วมปวดหัวกับเจ้านี้ไปกับเขา มีเพียงเขาที่มองเห็นดอกทานตะวันประหลาดดอกนี้ สำหรับทิวาการออกจากที่ที่เรียกว่าบ้านไปตอนนี้ มันดูไม่น่าสนุกเอาซะเลย แต่ก็ปลอบใจตัวเองว่าได้ออกท่องเที่ยวไปที่ต่างๆ ละนะ!!!

ตอนที่ทิวาเอื้อมมือออกไปเปิดประตู และขาที่กำลังก้าวออกไป ดอกทานตะวันมิตรคู่กายก็ยังคงเร่งสั่งให้เขาเดินออกไปสักทีอย่างไม่หยุดหย่อน บรรยากาศด้านนอกดีมากซะจนเขารู้สึกว่ามันคงไม่ใช่การเดินทางที่แย่นัก จนขาก้าวมาถึงครึ่งทางก่อนถึงรั้วทางออก ก็เหมือนจะเป็นลมล้มไปตรงนั้นให้ได้ สัญชาติญาณคงสั่งให้เขาวิ่งกลับไปประตูที่ออกมาโดยอัตโนมัติ เพราะว่าเขาไม่ได้ออกไปจากที่นั่นแล้ว โรครกลัวอะไรหลายๆ อย่างในวัยเด็กคงกำลังตามหลอกหลอนเขาอยู่ เรื่องนั้นตัวเขาก็พอจะเข้าใจได้ แต่ทำไมกันนะ ยังต้องโดนดอกทานตะวันที่ทำอะไรก็ไม่ได้นี่ว่าว่า “ไอ้เงี้ยว” ด้วย มันจะไม่มีทางหายไปจนกว่าจะไปคือเจ้าของสินะ ทิวาคิดอย่างเศร้าใจ

หลังจากเริ่มชินจนออกมาจากที่ที่เรียกว่าบ้านได้แล้ว ตอนนี้อีกฤดูที่สองก็มาเยือน ยานพาหนะ! ยานพาหนะที่แสนน่ากลัว สำหรับทิวาการนั่งอยู่บนสิ่งที่รู้สึกโกรงไปตรงมาแบบนั้นเป็นเวลานานๆ มันดูน่าสยงขวัญเกินไป ถ้าไม่กินน้ำ หรือขี้โมงก็พอไหว แต่เป็นวันๆ คงไม่รอด สุดท้ายทิวาตัดสินใจที่จะเดินไปยังสถานที่แห่งแรกที่เขาต้องไปเยือน เพราะเส้นทางมีเพียง 2 ทางเท่านั้น รถไฟที่วิ่งติดต่อกัน 3 วัน กับทางกลางป่าที่ไม่ให้รถวิ่งเพราะเป็นเขตอนุรักษ์ การเดินจึงเป็นตัวเลือกเดียว! แล้วก็คงน่าตื่นเต้นกับเส้นทางกลางป่าที่น้อยคนนักจะเลือกเดิน

ในโลกที่ทิวาอยู่นั้นมีแต่ความสับสนวุ่นวายเพราะบางอย่างก็เหมือนจะก้าวล้ำจากสิ่งที่เรารู้จักไปเป็นพันพันปี แต่บางอย่างก็เหมือนกับย้อนกลับไปอีกสักพันปี อะไรก็เกิดขึ้นได้ แต่เรื่องเหนือการเข้าใจอย่างดอกไม้บนไหล่ของทิวาตอนนี้ ก็ไม่ใช่เรื่องที่ตัวทิวาคิดว่าจะเห็นได้ทุกๆ ไปบนโลกที่เขาอาศัยอยู่

ทางกลางป่าระหว่างทางแต่ละระยะจะมีลานให้กางเต็นท์หรือพักระหว่างทางอยู่เรื่อยๆ ตลอดการเดินทาง ตอนที่เข้าป่ามาแรกๆ มันก็ดูน่าสนใจและสนุกสนานดี แต่ป่าแบบเดียวกันที่เห็นมาเป็นวันๆ มันก็ทำให้เอียนสุดๆ ด้วยเหมือนกัน พร้อมกับที่ท้องฟ้าที่กำลังมืด ทิวาถึงตัดสินใจพักที่ลานที่ต้องเลี้ยวแยกออกไปข้างหน้าไม่กี่เมตรจากการดูแผนที่ในมือ ตัวทิวาอาจดูไม่เหมือนคนที่ จะเดินทางไกลๆ หรือท่องเที่ยววิบากตามที่ต่างๆ ได้ แต่การพูดแบบนั้นก็เป็นการดูถูกสถานที่ๆ เขาได้เติบโตมามากเกินไป การเดินทางลาดยวบๆ นี่ถ้าเทียบก็คงสบายเหมือนติดปีกบินเลยทีเดียว ทิวาคิดอยู่เสมอว่า ไม่มีที่ไหนจะลำบากได้เท่าที่ที่เขาเรียกว่าบ้านอีกแล้ว แต่บ้านก็คือบ้าน ยังไงก็คือที่ๆ เขาชอบที่สุด

ระหว่างทางก่อนถึงที่พักไม่มาก เขาเดินชนกับเด็กผู้ชายตัวเด็ก จนเขาแผลอเรียกว่าน้องชายออกไป แต่เด็กชายคนนั้น กลับขยายตัวใหญ่สูงเกินหัวเขาไปทุกๆ ที่ทิวาก็สูงพอดู คงต้องเรียกว่าพี่ชาย พร้อมกับคำสุภาพแถมให้ด้วยน่าจะปลอดภัยกว่า ชายคนนั้นก็พักแรมในที่ที่ทิวากำลังไป พวกเขาได้คุยกันหลายอย่างแต่เหมือนไม่ค่อยเป็นสาระ สิ่งที่ได้รับรู้คือพี่ชายคนนี้เป็นพ่อค้า กำลังเดินทางไปขายของทางใต้ และดูรู้จักที่ต่างๆ ดี ก่อนที่จะเข้านอน ทิวาถึงฟังมารู้ว่าชายคนนี้ชื่อ “โพลาริส” เป็นเรื่องบังเอิญมากที่ชื่อเหมือนกับชื่อที่กำกับไว้ตรงปลายทางที่เขาต้องไปและยังเห็นดอกทานตะวันแสนพูดมากบนป่าเขาด้วย! แวดอกทานตะวันนิสัยเสียยังไม่จ้องพี่ชายจนมันไม่วางตา แต่หลังจากนั้นก็ไม่มี

โอกาสได้คุยอะไรกันมากกว่านั้น และลากันไปในตอนเช้า พี่ชายคนนี้เป็นคนที่แปลก แต่ก็ดูเป็นคนดี สำหรับทิวา

และทิวาก็เดินทางไปตามสถานที่ต่างๆตามเส้นทางที่แผนที่ซึ่งทิวาารู้ที่หลังว่าเป็นรูปดาวหมีเล็กที่ปลายสุดเป็นดาวโพลาริสหับลงมาบนแผนที่ของโลก จากสถานที่แรกสู่สถานที่ถัดไป ถัดไป และถัดไป ตามเก็บเมล็ดพันธุ์มาใส่ไว้ในบล็อกไม้ จากการซื้อทางของดอกทานตะวัน พบเจอทั้งเด็กผู้หญิงที่นำดอกไม้ที่เป็นเมล็ดพันธุ์ให้กับเขา กลุ่มคนที่ช่วยเขาจากทะเลทราย และใครต่อใครอีกมากมาย จนเก็บได้ครบในสถานที่ที่ 6 ที่ไปถึง ไม่มีอันไหนที่เลยที่ทำท่าจะเป็นวิญญูณแล้วมาเกาะตามตัวเขา เหมือนกับเจ้าทานตะวันเรื่องเยอะนี้ แต่ก็ดูเจ้าดอกไม้นี้จะดีใจมากในทุกๆครั้งที่เราเจอเมล็ดพันธุ์ ที่เจ้าดอกทานตะวันเรียกว่าเพื่อน

ในที่สุดเราก็เดินทางมาถึงสถานที่สุดท้ายบนแผนที่ ตำแหน่งที่อยู่ของดาวโพลาริส ที่ดินแดนสุดขอบโลก ที่นี่เป็นที่ๆไม่มีอะไรเลยนอกจากหิน ดิน และหุบเหวสุดลูกหูลูกตา แต่มันก็สวยยอดมากๆ ในสายตาทิวา ด้วยความที่เป็นดินแดนที่อยู่ห่างออกมาจากแหล่งชุมชนมาก จากการเดินทางอันยาวนาน ทิวาก็เรียนรู้ว่าถ้าเป็นคนขับพาหนะนั้นซะเอง เขาก็จะไม่รู้สึกใคร่ใคร่ หรือคนทั่วๆไปเอา แต่บอกว่าเขาเมารถ! รถยนต์ 4 ล้อจึงเป็นการเดินทางที่สะดวกที่สุดของทิวา จนรู้สึกว่าจะเที่ยวรอบโลกไปตลอดโดยไม่กลับไป “บ้าน” ก็อาจจะดี แต่พอพูดคำว่าบ้านออกมาก็ทำเอาทิวาแทบอยากจจะวิ่งกลับไปมันเดี๋ยวนี้เลย ยังไงก็เป็นโรคเก่าที่แก้มไม่หายขึ้นมาจริงๆ แถมทำเอารู้สึกเมารถขึ้นมาด้วยชะอย่างนั้น

อีก 700 เมตรเป็นระยะทางที่เขาต้องเดินเข้าไปให้ถึงจุดหมายปลายทาง เพราะเอารถเข้าไปบริเวณนั้นไม่ได้ ทิวาคิดว่ามันอาจเป็นวิวทิวทัศน์เหมือนกับที่เห็นตอนนี้หรืออาจมีอะไรที่แตกต่างไม่ว่าจะแบบไหนทิวาก็ตื่นเต้นและสดชื่นกับการได้ย่างเท้าก้าวเดินไปเสมอ ดอกทานตะวันบนไหล่ส่งเสียงบอกมาว่า “อยู่ข้างหน้า...” เมื่อเดินมาถึง ตรงนั้นเป็นหุบเขา เป็นหวลึกลงไป ไกลออกไปจากหน้าผาที่เขาขึ้นพอควร ตรงข้างหน้านั้นมีเมืองแบบที่ไม่น่าจะมีอยู่ แต่ก็เป็เมืองที่เก่าและดูร้างผู้คน อย่างไม่น่าแปลกใจ แต่มันแปลกที่มันคือที่นี่ ที่ๆพวกเขาคนหนึ่งคนกับดอกไม้หนึ่งดอกมาเพื่อตามหาคนๆหนึ่ง เดซี่ ผู้ชายที่เขาตามหา

บล็อกไม้อันเล็กที่เขานำมาห้อยคอไว้เหมือนกับมีแรงประหลาดดึงมัน จนเขาหล่นจากหน้าผาเหมือนกับทุกอย่างกำลังจะสิ้นสุดลง ทั้งชีวิตของเขา และทุกอย่าง ทิวานึกย้อนกลับไป นึกย้อนไปถึงตอนที่เคยเจอเดซี่เรื่องที่เขาได้คุยกับเดซี่ ความฝันที่ตัวเขาต้องการ เพราะว่าตอนนั้นตัวเขาไม่เหลือใคร ไม่มีใคร ถูกทิ้งไว้แบบที่เด็กน้อยอย่างเขาก็สามารถรับรู้มันได้ ความฝันที่เขาได้ขอไป “ช่วยอยู่เล่นกับผมหน่อยได้ไหม” ชายหนุ่มทำหน้าที่ประหลาดใจ ยิ้มให้ และเล่นอยู่เป็นเพื่อนทั้งวัน เอาดอกไม้วิ่งเสียบเต็มอาคารไปหมด “เพราะมันจะได้สดใสน่าอยู่ขึ้นใจ” เดซี่พูดแบบนั้น มันทำให้เขายิ้ม และมีความสุข ในตอนนี้ที่พอมาคิดดูนั้นเป็นความฝันที่ดูน้อยนิดมาก ทั้งที่จะขอครอบครัวคืนมาหรืออย่างอื่นก็ได้ แต่นั่นก็คือสิ่งที่ตัวเขาในตอนนั้นต้องการจริงๆ อาจเพราะเป็นเวลาแบบนี้ถึงนึกออกขึ้นมาได้ว่าที่ต้องเดินทางมาไกลแสนไกลแบบนี้เพื่ออะไร แล้วทุกอย่างก็มีตกลง

ทิวาตื่นขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองอยู่ในที่พักที่กางด้วยผ้าเป็นเต็นแบบง่าย ๆ ตามตัวเขามีผ้าพันแผลพันไว้เต็มไปหมด มือขวาและขาซ้ายขยับได้ไม่สะดวก คงเพราะโดยกระแทกเข้าอย่างแรง ทิวาพยายามลุกขึ้นมา นั่งได้สำเร็จในที่สุด ตรงทางเข้ามีเด็กหนุ่มคนหนึ่งเดินยิ้มเข้ามาในเต็น บอกว่า

เขาหลับไปหลายวันและเด็กหนุ่มเป็นคนช่วยเขาไว้ แฉมพูดอีกว่าทิวาดวงดีมากที่เจ้าตัวเดินไปดูแถว นั้นพอดี เลยอดมาได้ ยังเล่นมุกต่ออีกว่ามีคนชอบตกลงมาแถวนั้นบ่อยๆ แต่เป็นครั้งแรกที่เด็กหนุ่ม ได้ไปเก็บมาด้วยตัวเอง พร้อมทั้งหัวเราะแฉมท่าย เด็กหนุ่มบอกให้เขาพักจะนำของกินมาให้ ก่อน ออกไปเด็กหนุ่มยังหันกลับมายิ้มให้เขา ยิ้มที่เขาคุ้นเคย พร้อมบอกเขาว่า บล็อกไม้พวกนั้น รู้วิธีเล่น จริงๆแล้วหรือเปล่า? ว่างมาเล่นกัน!...แล้วดอกไม้มันเลี้ยงดูได้ดีเลยนะ แต่แฉมนายนะ รสนิยมแย่มาก หน่อยนะ จะเลียนแบบก็เอาให้เท่าเหมือนหน่อยสิ! เด็กหนุ่มหัวเราะแล้วเดินออกไป ทิวายังงง งงกับทุกอย่างนั้นล่ะ ทั้งดอกทานตะวันพุดมากที่เจียบจนนึกว่าเหี่ยวตายหนีไปแล้ว ทั้งเด็กหนุ่มที่ดูยังงี้ก็ดูท่าจะอายุน้อยกว่าตัวเอง แต่พูดเหมือนกับรู้จักกัน และการหัวเราะกับรอยยิ้มแบบนั้น รู้สึกได้ว่าเคยเห็น ทิวาเพียงยิ้ม และคิดว่าเขามาถูกที่แล้วแน่ๆ ปลายทางที่ตามหา

ในระหว่างที่กำลังมองบรรดาของที่กองอยู่ โทรศัพท์ที่ไม่ดังมาเสียนานก็ดังขึ้น เป็น สายโทรศัพท์จากผู้ว่าจ้างที่เป็นคล้ายเพื่อนสนิทกันมากกว่าผู้ว่าจ้างกับคนทำงาน โทรมาบ่นอยากให้ เขารีบกลับไปทำงาน ทิวาเพียงหัวเราะเบาๆ แล้วบอกว่ายังไม่รู้ว่าจะเมื่อไร แต่เขาจะกลับไปแน่นอน หลังจากวางสายไป สิ่งที่ทิวากำลังคิดอยู่คือ งานของเขาจะทำตอนอยู่ที่ไหนก็ได้ แต่เพราะที่นั่นคือ บ้าน คือจุดเริ่มต้นของเขา ยังไงเขาก็จะกลับไป มันอาจไม่ใช่ที่ๆดี มันอาจเป็นที่ๆเขาโดนทิ้งไว้ แต่ก็ เป็นที่ๆมีความสุข ที่นั่นเขามีทุกอย่าง มีห้องเล็กๆที่เป็นบ้าน คุณป้าข้างบ้านที่ดูแลเขาเหมือนแม่ เด็กๆ แถวนั้นที่เหมือนกับน้องๆ สถานที่เริ่มต้นความฝัน เริ่มต้นสิ่งที่เขาตามหา นั่นคือที่ๆดีที่สุดแล้ว ต่อให้ มันจะถูกเรียกว่า ดินแดนหลังกำแพงที่แออัดก็ตาม เมื่อเขาเที่ยวจนพอใจ และทำเป้าหมายนี้ให้สำเร็จ เพื่อตัวเขาแล้วก็เพื่อนตัวน้อยบนไหล่นี้แม้เขาจะบ่นรำคาญอยู่เป็นประจำ ได้ขอบคุณ ชายที่ชื่อเดซี่ เขาจะกลับไป...จากที่ๆจากมา

นี่เป็นเรื่องหลังจากนั้นเล็กน้อย หลังจากที่ทิวานั่งคิดอะไรอยู่คนเดียว คิดว่าจะตามหาและ ขอบขอบคุณชายที่ชื่อเดซี่ โดยที่ทิวาไม่เคยใส่ใจเลยว่าเด็กหนุ่มที่ช่วยเขาไว้คือชายคนเดียวกับที่เคยช่วย เขาไว้ในอดีต

ในโลกนี้มีสิ่งมหัศจรรย์มากมาย มันคงจะเป็นไปได้ที่จะมีมนุษย์ที่มีอายุย้อนหลัง แต่สำหรับ ทิวาตรรกะแบบนั้นไม่เคยมีอยู่ในหัวเลย

.....หากโลกนี้ยังมีความฝัน ยังคงมีความใฝ่ฝัน และยังคงมีผู้เฝ้าตามหา แม้จะทั้งรู้หรือไม่รู้ เหตุผล ไม่ว่าจะเล็กน้อย หรือใหญ่จนไม่อาจเอื้อม ถ้ายังคงมี.....

2). เนื้อเรื่องครั้งที่ 2 : เป็นการขยายความเนื้อเรื่องให้กระชับสั้นๆ เป็นใจความมากขึ้น

1 ตัวอักษร “จะนับละนะ”	10 ทิวาใส่เมล็ดพันธุ์ลงไปในกล่อง
2 ทิวาเอามือปิดตา	11 มีดอกทานตะวันงอกขึ้นมาจากบนตัวทิวา
3 //นับเลข “1... 2...3 ...”	12 ผู้ชายใส่แว่นยิ้มให้ทิวา พุดอะไรบางอย่าง
4 ภาพเด็กหกคน	13 ภาพสีดำ ค่อยๆสว่างขึ้น เป็นดอกทานตะวันบนไหล่ทิวา
5 ทิวาเอามือปิดตา จากเป็นเมืองที่อยู่ //นับเลข “6.....7.....8...9....10”	14 ทิวากำลังห้อยตัวกับตึกลงมาเก็บดอกไม้ “ดอกทานตะวัน- โอ้บ้าเอ๊ย! เดียวก็ตกลงไปตายหรือ!”
6 เปิดตาขึ้นมา จากเป็นเมือง	15 ภาพเมืองกว้างๆ
7 ทิวายืนอยู่ทุกอย่างค่อยๆหายไป จนเหลือแต่ทิวา	16 ทิวาเก็บดอกไม้มาได้ “ทิวา-เจียบไปเลยนะ เพราะใครกัน ถึงต้องมาลำบากแบบนี้”
8 มีผู้ชายใส่แว่นมาแตะตัวทิวา	17 ดอกไม้เปลี่ยนเป็นเมล็ดพันธุ์
9 ผู้ชายใส่แว่นให้กล่องกับทิวา “ผู้ชายใส่แว่น- ตามหาฉันและพามันมา..... ที่ปลายทาง”	18 ทิวาเอาใส่ลงกล่อง รอยกลีบดอกไม้บนข้อมือ ทิวาเพิ่มมาหนึ่งกลีบ

<p>19 ทิวา นั่งดูแผนที่อยู่บนยอดตึก แสงส่องลงมา</p> <p>20 ภาพแผนที่ “ทิวา- ไปที่ต่อไปกัน....” “ดอกทานตะวัน- อยู่ที่นี่ก่อนก็ได้ นำ แสงกำลังดีเลย”</p> <p>21 ทิวา ทำหน้าเหนื่อยใจ “ทิวา- แล้วตอนแรกใครมันเป็นคนเร่งให้ออกมา กัน!!!...เฮ้อ...”</p> <p>22 ทิวา เดินทางออกจากเมือง “ดอกทานตะวัน- เฮ้! บอกให้อยู่ต่อก่อนไง ฟัง กันหน่อยเซ่!!! @#\$%\$#%\$!!!” “ทิวา- หนวกหูน่า...!” “ดอกทานตะวัน- ง่ายอย่างน้อยก็เอาน้ำมาก็ได้ เดินทางเยอะๆมันเหนื่อย” “ทิวาคิด- นำรำคาญจริง...”</p>	<p>25 ทิวายืนตรงทางเข้าเมืองถัดไป “แล้วก็ตั้งแต่เมื่อไรก็ไม่รู้ ที่หลายๆสิ่งหลายๆอย่าง ที่เคยมีมากมายบนโลกนี้ค่อยๆหายไป อาจจะเพราะแบบนั้น คำตอบของสิ่งที่ผมกำลัง ทำอยู่มันถึงได้เลือนหายไปด้วย”</p> <p>26 ภาพทิวากำลังมองเข้าไปในเมือง “...ราวกับความฝันที่เลือนราง.... แต่อาจจะมามีคำตอบรออยู่ที่ปลายทางนี้ก็ได้”</p> <p>27 ทิวา พยายามดึงดอกทานตะวันออก “ดอกทานตะวัน- เฮ้! เหม่ออะไรอยู่ทิวาเข้าไปสิ หิวน้ำ หิวน้ำจะแย่แล้ว ” “ทิวา- อยากโดนถอนแล้วเอาไปสับ ก่อนจะแห้ง ตายใช่ไหม?” “ดอกทานตะวัน- ลองดูสิ พ่อจะเป็นวิญญาณ เกาะติดไม่ไปไหนเลย!” “ทิวา- ไอ้ที่เป็นอยู่นี้ก็ใช่แล้วไม่ใช่เหรอ เจ้า กาฝากนี่!”</p>
<p>23 ภาพทิวาอยู่ในห้องที่มีภาพวาดดอกไม้ติดเต็ม ผนัง “ในตอนแรก...ก็ไม่เคยคิดเลยว่าจะต้องออกมา จากบ้านแสนรัก รู้ตัวอีกที ก็ตอนออกเดินทางไกลแสนไกลครั้งนี้ ไปเสียแล้ว”</p>	<p>“ดอกทานตะวัน- ว่าใครเป็นกาฝากซะ?!” มนุษย์ไม่รู้จักบุญคุณ! เดินหลงตกขอบโลกตาย ไปเลยไป!” “ทิวา- !!!”</p> <p>28 ภาพไปเก็บดอกไม้จากในเมืองที่มีหิมะ</p>
<p>24 ทิวา กำลังเดินผ่านทางที่มีแต่รั้วเต็มไปหมด “จนตอนนี้ก็ยิ่งเกิดคำถามกับตัวเอง...ผมกำลัง ทำอะไรอยู่นะ? เพราะดอกไม้มีเงา? เพราะสิ่งที่กำลังตามหา? หรือมันเพราะอะไรกัน?”</p>	<p>29 ดอกทานตะวันนอนหลับ ทิวากำลังนั่งกินของกิน ระหว่างพัก “ทิวา- ตื่นมาบนๆ กิน แล้วก็นอน ... เฮ้อ...ให้ตายสิ” “แต่เชื่อเถอะ ว่าถ้าไม่มีเจ้าทานตะวันนี่ ผมก็คง จะไม่มีความสุขนัก ”</p>

<p>30 ทิวาเปิดกล่องขึ้นมาดู “ใครๆก็รู้ว่าถ้าไม่มีมันตั้งแต่แรก คนเราจะไม่ เคียดร้ออะไร แต่ถ้าเคยมีอยู่ แล้วกลับสูญหายไป มันทรมาณ น่าดู ”</p>	<p>36 ทิวาเก็บดอกไม้จากเมืองนี้ ดอกไม้ที่อยู่อดชิงช้า สวรรค์ 37 เดินทางผ่านสะพานข้ามแม่น้ำยาวๆ</p>
<p>31 ทิวาเริ่มนอนหลับ “ยังจำครั้งแรกตอนที่เจ้านีพูดยุว่าให้ตามหาเมล็ด พันธุ์แล้วเอาไปที่ปลายทาง มันเหมือนกับไปสะดุดอะไรสักอย่างในใจ ทำให้ จดจำได้ขึ้นมาว่าต้องเอากล่องไม้ไปส่งให้ถึงที่ แต่ก็นึกไม่ออกว่าต้องทำอะไรเพื่ออะไร รู้สึกแค่ถ้า ทำแล้วอาจจะพบคำตอบก็ได้ แต่ก็ยังคงลังเลที่จะทำ จนปล่อยเวลาล่วงเลยไป เรื่อยๆ”</p>	<p>38 ทิวาเก็บตกจากสะพาน 39 เดินทางถึงทะเลทราย ภาพกว้าง 40 ถึงเมืองทะเลทราย เก็บดอกไม้ที่เมืองนี้จากยอด ตึก</p>
<p>32 ภาพเมือง ท้องฟ้า กลางคืน “แต่ถ้าลองก้าวขาออกไป อาจพบคำตอบก็ได้”</p>	<p>41 ทิวเอาเมล็ดพันธุ์สุดท้ายใส่ลงไปในกล่อง 42 ภาพสถานที่สุดท้ายท้องฟ้ากว้างๆ “จนถึง ปลายทางสุดท้าย.....”</p>
<p>33 จากภาพท้องฟ้าตอนกลางคืนเป็นกลางวัน ทิวา เดินทางออกไป “ในรุ่งอรุณวันใหม่พวกเราก็ออก เดินทางอีกครั้ง”</p>	<p>43 ทิวายืนอยู่ตรงหน้าผาที่เหมือนจะมีทางลงไป เป็นหุบเหวลงไป</p>
<p>34 ภาพเก็บดอกไม้จากเมืองที่เป็นที่กว้างว่างๆติด ริมทะเล ดอกไม้ออกมาจากท้องฟ้า ก้อนเมฆ “จากเมืองหนึ่ง.....”</p>	<p>44 ทิวาคุยกับดอกทานตะวัน “ทิวา-แล้วไปทางไหนต่อ...” “ดอกทานตะวัน- ก็ลงไปข้างล่างนั่นล่ะ ” “ทิวา-แต่มีดจมองอะไรไม่เห็นเลยนะ จะมี ที่ๆว่าอยู่จริงๆหรือ” “ดอกทานตะวัน-ไม่ผิดหรอกน่า จะกลัวอะไรเล่า มีทั้งตะวันทั้งทิวา ลงไปได้แล้ว” “ทิวา-หวังว่าจะรอดออกมาละ...”</p>
<p>35 ทิวาถึงเมืองที่มีตึกไม่สูงมาก “...สู่อีกเมืองหนึ่ง”</p>	

<p>45 ทิวากำลังเดินลงไป เป็นบันไดทางวนลงไป “ดอกทานตะวัน- ...อืม....แต่มันก็มีดีเกินไปจริงนะเนี่ย โชคดีนะที่มาด้วยกัน” “ทิวา-” “ดอกทานตะวัน- ชักจะน่ากลัวแล้วสิ” “ทิวา- มันมีอะไรน่ากลัวกว่าดอกไม้พุดมากอีกเหรอ” “ดอกทานตะวัน- ถ้าไม่มีดอกไม้พุดมาก จะเดินทางมาได้ถึงนี่เหรอ” “ทิวา-....อีก..... เจียบไปเลยน่า....”</p>	<p>51 กล่องไม้ที่วางเปิดอยู่ “ทิวา-เฮ้...เจ้าทานตะวัน...ออกมาสิ กลับสิมดินหรือไง....”</p>
<p>46 เดินมาถึงปลายทาง ที่ไปต่อไม่ได้แล้ว “ทิวา-มันไม่มีทางไปต่อแล้วนะ...” “ดอกทานตะวัน- ...(เจียบ)...” “ทิวา- เฮ้...เอาไง” “ดอกทานตะวัน-ด้านล่าง....” “ทิวา- ก็บอกว่ามันไม่มีทางไปแล้ว..”</p>	<p>52 ทิวามองกล่องไม้ “ทิวา-.....”</p> <p>53 ทิวาเริ่มสังเกตสถานที่รอบๆตัว เป็นสถานที่ที่ต้นไม้ขึ้นอยู่ มีบ่อน้ำเล็กๆอยู่ ทิวาหยิบกล่องไม้และเดินดูรอบๆสถานที่ “ทิวา- พามาถึงแล้วนะ หายหัวไปไหนแล้ว...” “ทิวา- สวยสุดๆไปเลย สมน้ำหน้าที่ไม่ได้เห็น..” “ทิวา-.....”</p>
<p>47 ดอกทานตะวันดึงทิวาตกลงไป</p>	<p>54 ทิวามองกล่องไม้ในมือ “ทิวา-จะเล่นซ่อนหากันหรือไง... ออกมาเถอะน่า...”</p>
<p>48 ทิวาตกลงมาผ่านต้นไม้ถึงพื้นดิน</p>	<p>55 ทิวาหลับตาลง “นี่ผมกำลังทำอะไรอยู่ล่ะ?”</p>
<p>49 ทิวานอนอยู่บนพื้น กล่องไม้กับแว่นตาดกอยู่ข้างๆ “ทิวา- ..เจีบชะมัด...”</p>	<p>56 ภาพร่างๆเด็ก6คน ภาพดำ “คริ..คริ..” “ซ่อนจนเบื่อแล้วนะ” “ใช่ๆ” “ซ้าจริงๆ” “หาสิๆ” “หาสิ”</p>
<p>50 ทิวาพุดกับดอกทานตะวัน แต่ตะวันไม่ตอบ (หายไป) “ทิวา- เจ้าดอกไม้เง่า ดึงกันลงมาได้นะ เฮ้ดอกไม้เง่า... ไอ้ปากมาก... ตะวัน...เฮ้.”</p>	<p>57 ทิวาสีมตาขึ้นมามองหา ไม่เจออะไร</p> <p>58 ทิวายังได้ยินเสียงให้หาอยู่ โดนดึงเสื้อดึงผม “หาสิๆ” “อยู่นี่ไงๆ” “นายแพ้วๆ” “พวกเราชนะ”</p>

<p>59 โตนตึงจนตกน้ำไปพร้อมกลองไม้ “ทิวา- เฮ้ย!...”</p>	<p>69 ภาพดอกทานตะวันงอกออกมาจากตัวทิวาอีก ครั้ง</p>
<p>60 ทิวาตกน้ำ กลองเปิดออก เมล็ดพันธุ์ ตกลงไป กันบ่อ</p>	<p>70 ภาพตอนทิวาตอนเด็ก เจอผู้ชายใส่แว่น “...นายหาความฝันพบไหม...”</p>
<p>61 เมล็ดพันธุ์งอกเป็นต้นไม้ขึ้นมาอย่างรวดเร็ว</p>	<p>END</p>
<p>62 ต้นไม้ต้นทิวาให้ขึ้นมาจากในน้ำ</p>	
<p>63 ต้นไม้ขยายกว้างออกไป บรรยากาศดูเปลี่ยนไป</p>	
<p>64 ทิวามอง หน้าผาพุ่งออกด้านหนึ่งจนเห็นด้าน นอกได้ มีต้นไม้ขึ้นยาวไปทั่ว</p>	
<p>65 ทิวาเดินมาตรงช่องและเก็บแว่นที่แตกนิดหน่อย ขึ้นมา</p>	
<p>66 ภาพรางๆภาพย้อนกลับไปตอนที่ทิวาตอนเด็ก เจอกับผู้ชายใส่แว่น</p>	
<p>67 ทิวายืนคิดอะไรอยู่ครู่หนึ่ง ก่อนจะใส่แว่นแล้วก็ ยิ้มออกมา</p>	
<p>68 ภาพทิวามองออกไปตามต้นไม้ที่ขึ้นเต็มไปหมด</p>	

3). เนื้อเรื่องครั้งที่ 3 สรุปเนื้อเรื่อง : เนื้อเรื่องที่ใช่

“ผู้เดินทางตามหาความฝัน”

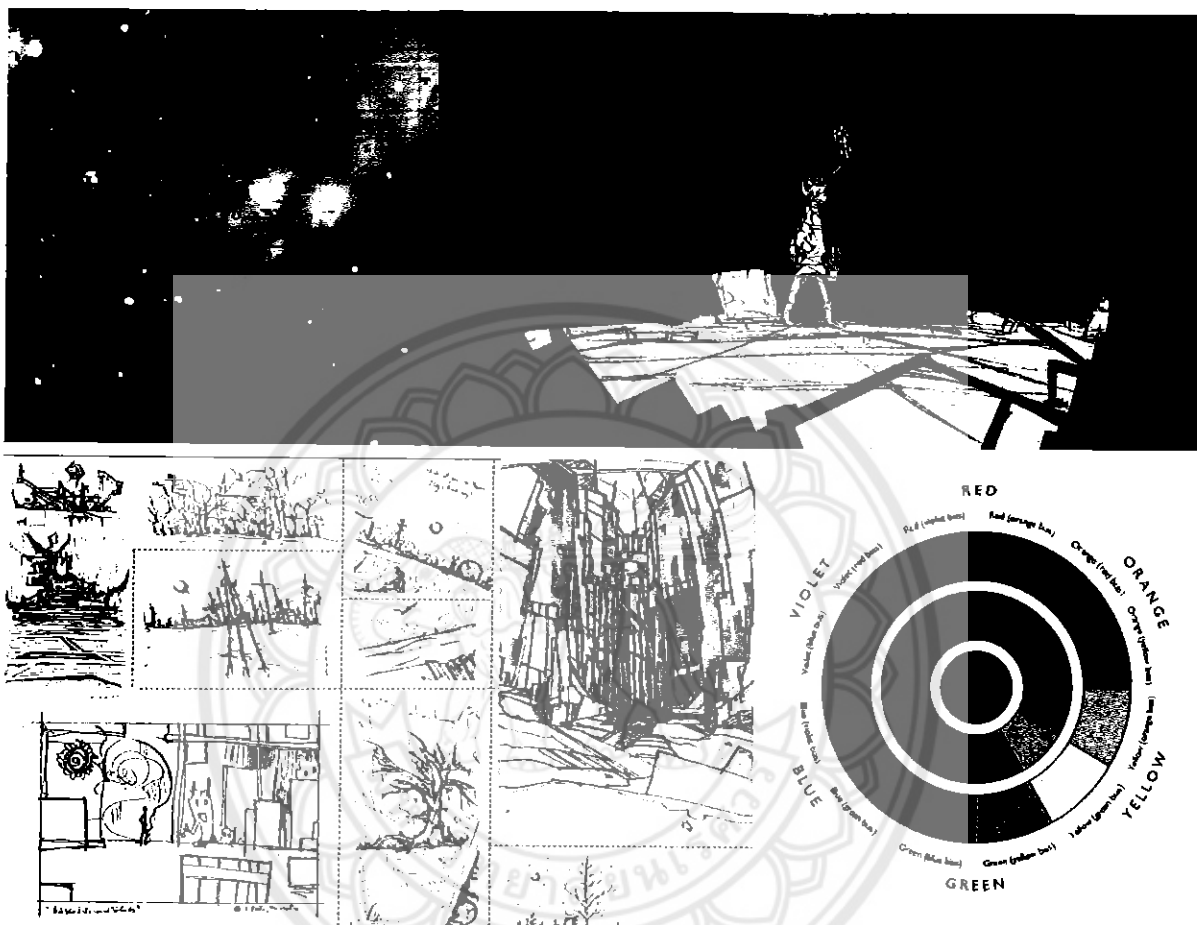
ทิวา ชายหนุ่มผู้อาศัยอยู่ในโลกที่ดวงอาทิตย์จากโลกเก่าได้หายไป ที่นี้มีเพียงไฟประดิษฐ์และหลอดแสงเล็กๆที่ร่วงลงมาจากฟากฟ้า เขาหวังว่าจะได้เห็นต้นไม้เติบโตดวงอาทิตย์ดวงเดิมดวงนั้นในสักวัน เขาได้ออกเดินทางตามหาเมล็ดพันธุ์ตามสถานที่ต่างๆ ซึ่งคือสถานที่ที่ยังมีต้นไม้เจริญเติบโตในโลกที่รกร้างแห่งนี้จากหลักฐานที่เหลือมาจากอดีต เขาออกเดินทางตามคำบอกกล่าวและเพื่อช่วยเหลือเพื่อนตัวน้อยของเขาซึ่งก็คือเมล็ดพันธุ์แรกที่ทิวาได้พบ นั่นคือจุดเริ่มต้นของการเดินทางของทิวา

ทิวาเดินทางไปเจอกับผู้คนมากมาย จากเมืองหนึ่งไปเหมือนหนึ่ง เจอเพื่อนร่วมทางแสนประหลาดที่ได้เดินทางรวมกันไป ทั้งได้ดอกไม้จากเด็กสาว ชลู่จากคุณลุงชายเครื่องดนตรีในเมืองแห่งเสียงเพลง เจอนกแล้วพาไปหาชายหนุ่ม ช่วยบุรุษไปรษณีย์ขึ้นมาบนสะพาน เดินทางไปอีกมากแต่ก็ไม่เจอเมล็ดพันธุ์ ในขณะที่เพื่อนร่วมทางแสนประหลาดคนนั้นกำลังจะจากไปก็ได้ให้สิ่งหนึ่งกับทิวามา และพบว่ามันคือเมล็ดพันธุ์ที่ตามหา ทิวาก็มีกำลังใจมากขึ้นจนเดินไปสุดทางที่ทะเลและตัดสินใจมุ่งหน้าต่อไปบนทะเลนั้น ด้วยใจมุ่งมั่น แต่เมื่อต้องเดินไปเรื่อยๆ รอบๆตัวเริ่มไม่เห็นอะไรนอกจากความมืด เมื่อกำลังใจหมดลงทิวาก็ตกลงไปได้ทะเลทันที ตอนที่ตกลงไป บรรดาของต่างๆที่ได้รับจากผู้คนที่ผ่านมา กระจัดกระจายออก รวมทั้งดอกทานตะวันที่ติดตัวทิวามาด้วย แล้วเกิดแสงออกมาจากที่หนึ่งเป็นแสงที่อบอุ่นอ่อนโยนจนไขว่คว้าหา และคาดหวังว่ามันต้องเป็นดวงตะวันที่ตามหามาตลอด แต่เมื่อแสงนั้นค่อยๆจางตัวลง ถึงค้นพบว่ามันเป็นเศษของดวงจันทร์ที่สะท้อนแสงออกมา เมื่อทิวาขึ้นมาด้านบน แม้ทิวาจะไม่เจอดวงอาทิตย์ตามที่ตั้งหวังไว้ แต่เศษจันทร์นั้นก็ทำให้เชื่อได้ว่าต้องมีดวงอาทิตย์อยู่ที่ใดที่หนึ่งแน่นอน พร้อมกับดอกทานตะวันและของอื่นๆที่จริงๆเป็นเมล็ดพันธุ์ทั้งหมด ที่ได้รับแสงเรืองนั้นไปก็โตขึ้นมาเหมือนน้ำ ซึ่งเป็นความสุขอย่างหนึ่งและจุดมุ่งหมายหนึ่งที่ได้เดินทางออกมา แม้มันจะไม่สำเร็จทั้งหมด แต่ก็มีส่วนหนึ่งส่วนใดจากการเดินทางนี้กลับไป ในท้ายที่สุดขณะเดินทางกลับทิวาก็ได้รับข้อความ ที่ทำให้ความหวังในบางอย่างเติมโตขึ้นมาดังเดิม

“หากกลางวันบรรจบพบเจอตะวัน ความฝันเหล่านั้นอาจเป็นจริงได้สักวัน”

4.2 ข้อมูลด้านการออกแบบ

4.2.1 Concept และ Mood&Tone

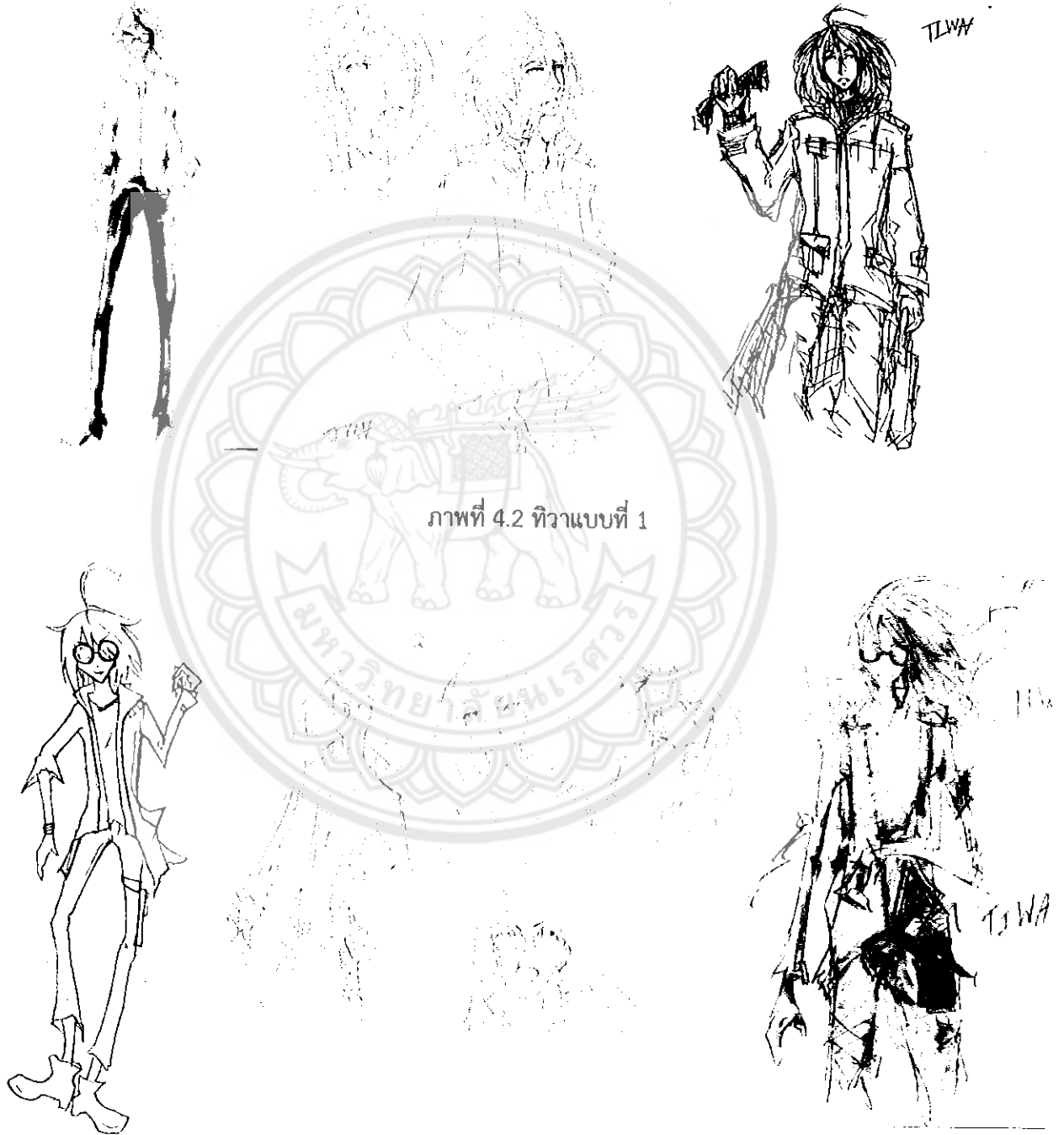


ภาพที่ 4.1 สีและ Mood&Tone ที่ใช้ในการออกแบบ

จากเนื้อหาที่สร้างขึ้นมีการแทนค่าภาพรวมด้วยจักรวาลแทนค่าด้วยสีหลากหลาย มีการพูดถึงวันสีแทนวัน ภาพใช้เส้นที่เห็นชัด และลงสีที่บอบอย่างหยาบๆทับซ้อนกัน เหมือนดวงดาวที่อยู่บนท้องฟ้าที่กระจัดกระจายอยู่ ใช้สีแสงเข้ามาทำให้ภาพดูมีแสงตกทับซ้อน เพราะว่าเรื่องราวพูดถึงการเดินทาง พูดถึงความฝัน ถึงใช้สีและภาพที่ดูสับสนวุ่นวายให้เข้ากับเรื่อง และในภาพหลัก จะมีการใส่แสงให้ภาพดูฟังเพิ่มขึ้นด้วย

4.2.2 Character Design

ได้มีการออกแบบตัวละครหลักและพัฒนาตัวละครตามลำดับตามเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนแปลงใน
ขั้นต้น และมีการคิดออกแบบตัวละครอื่นๆอย่างคร่าวๆ ดังนี้

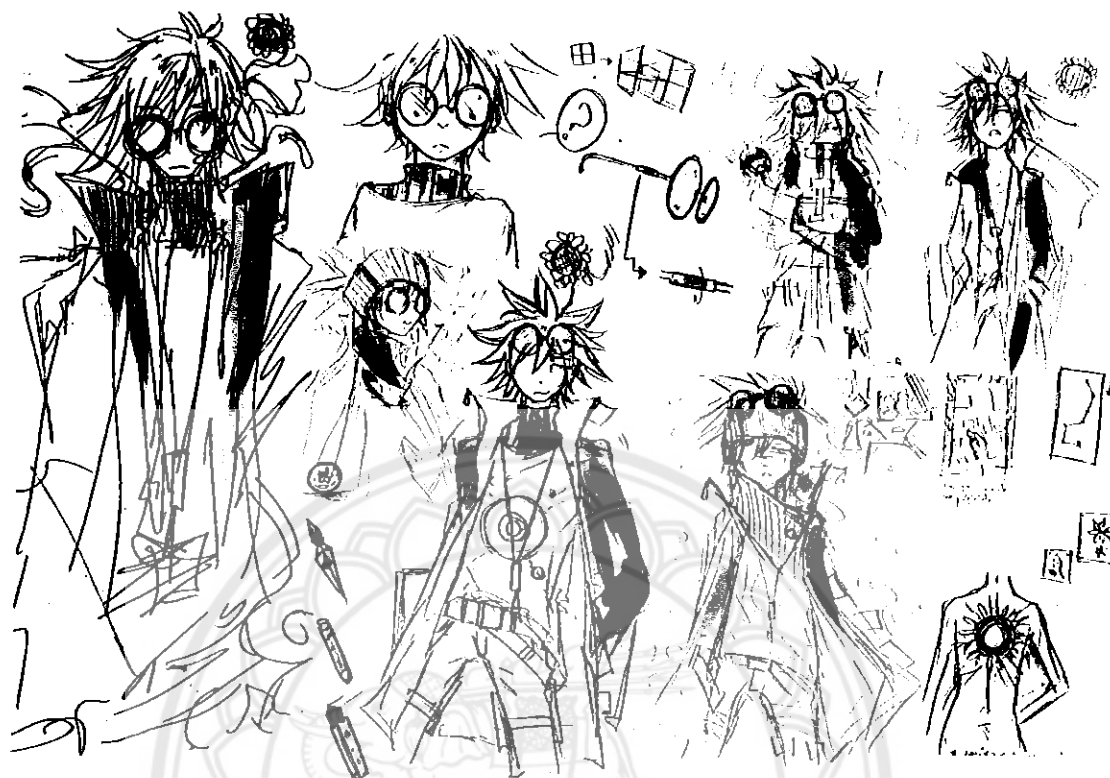


ภาพที่ 4.2 ทิวาแบบที่ 1

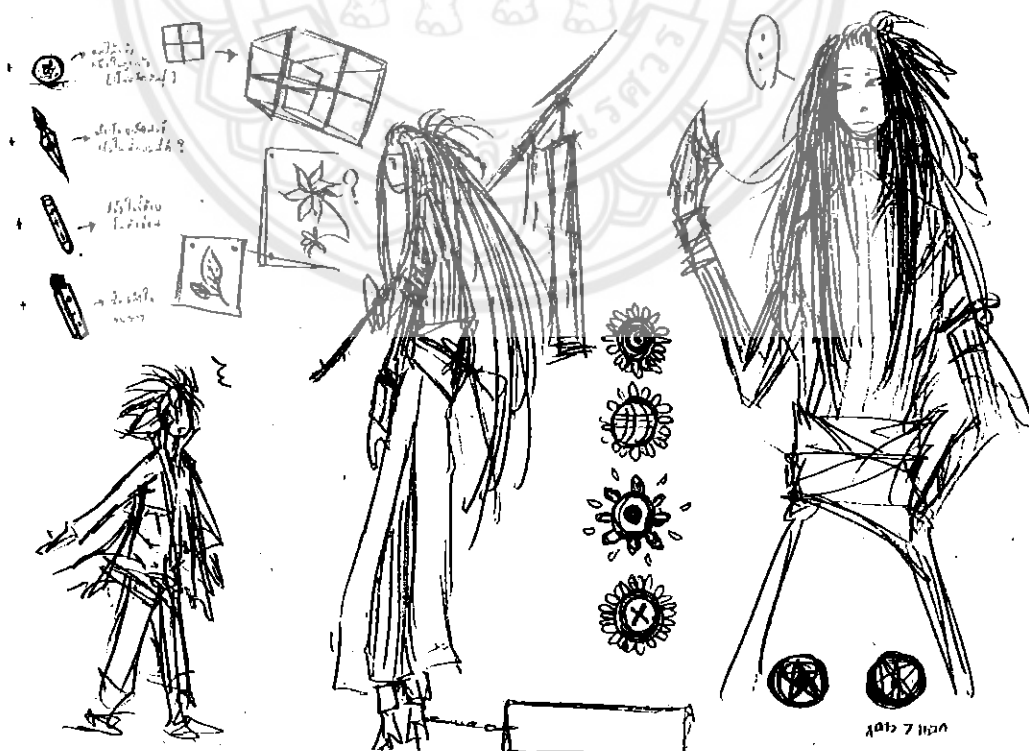
ภาพที่ 4.3 ทิวาแบบที่ 2



ภาพที่ 4.4 ทิวาแบบที่ 3



ภาพที่ 4.5 ทิวาแบบที่ 4



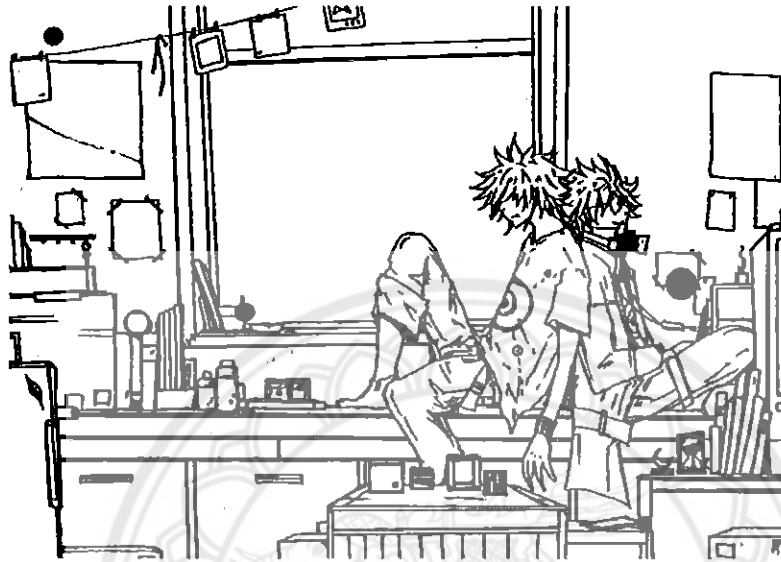
ภาพที่ 4.6 ตัวละครอื่นๆ



ภาพที่ 4.7 ตัวละครอื่นๆ

4.2.3 Storyline

ภาพร่างไล่ตามเนื้อเรื่องที่เป็นภาพหลัก และเนื้อหาที่ใช้ มีดังนี้

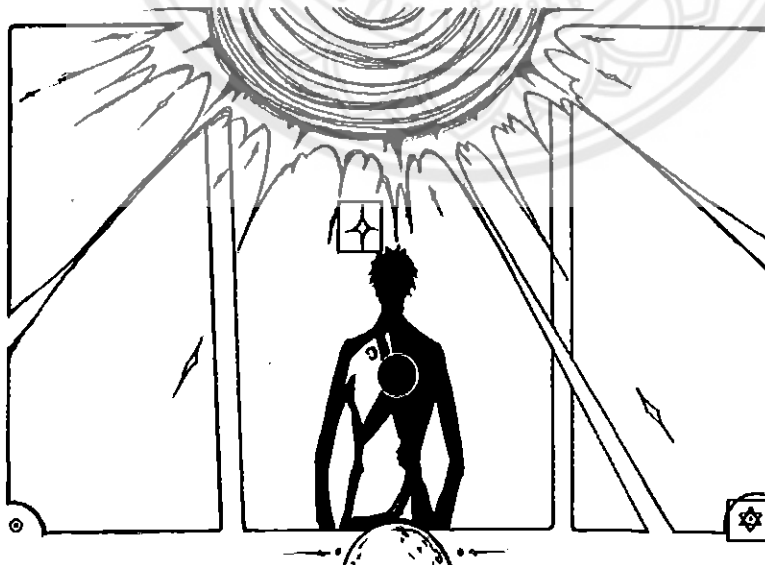


ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

"...แสงตะวันจากโลกใบเก่า..."

ภาพที่ 4.8 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

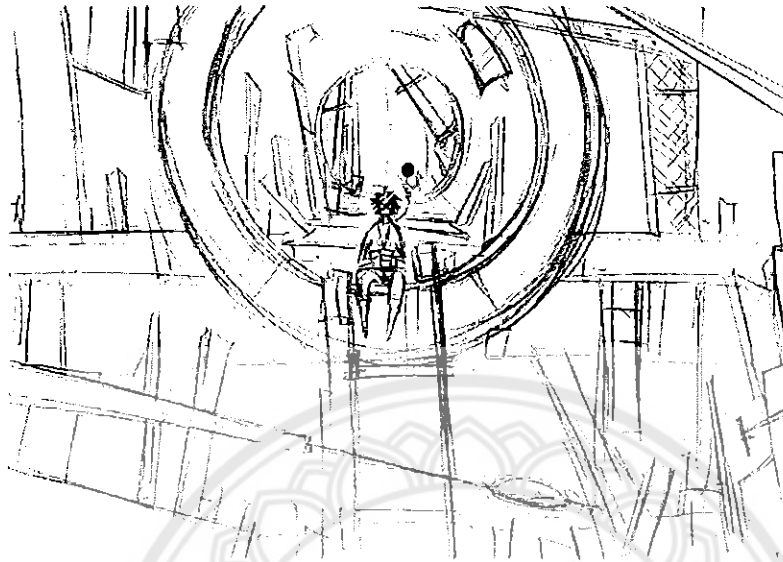


ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

...บนโลกที่แตกต่าง ตะวันดวงเก่า
ที่เฝ้ามองจากลา
ตั้งไว้เพียงเศษซากเก่าแก่ จากฝ่าฟันสู้ที่
เคยดำรงอยู่...

ภาพที่ 4.9 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.10 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คลิกได้ : ●

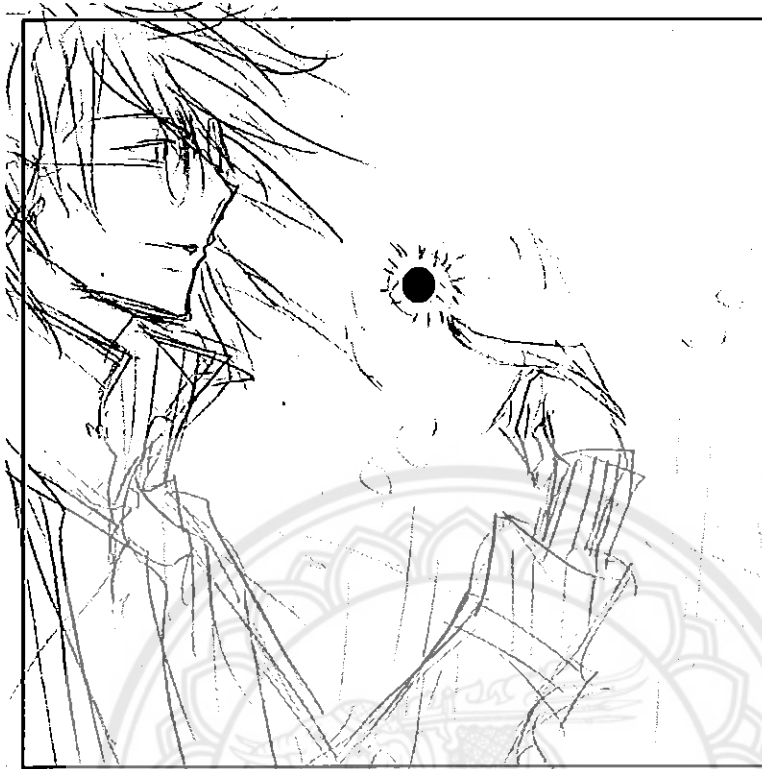
ข้อความ :
 เคยมีผู้คนกล่าวกันว่า
 "ควงชาติจากโลกมา สวยงาม อมอุ่น
 ชอนซอน นางสิงโตที่ยืนเดียว"



ภาพที่ 4.11 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คลิกได้ : ●

ข้อความ :
 หากแต่บนดินแดนแห่งนี้ ณ เวลา
 เหนือเพียงแสงจากไฟประทีป
 ผู้ซึ่งทำงานอย่างซื่อตรง
 สอดส่องแสงใจไปทุกหนทุกแห่งไว้ว่าเวลาใด

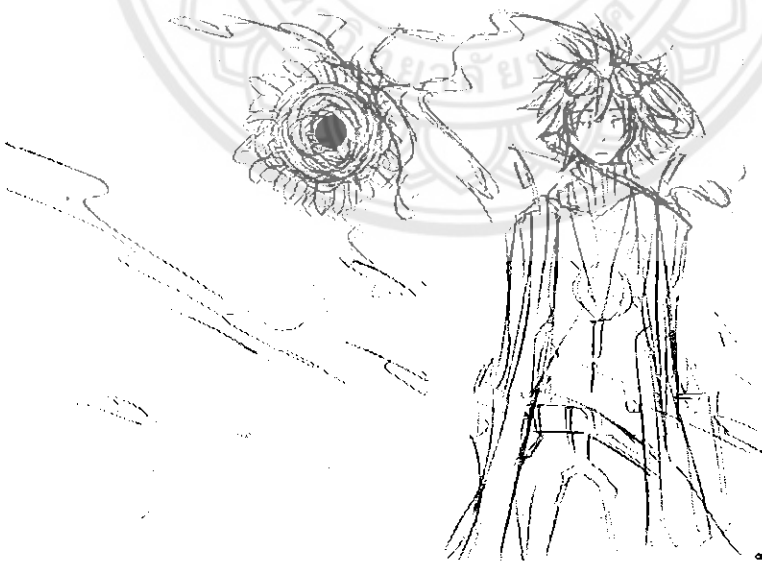


ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

"ดวงตะวัน"
 "...อยากพบเธออีกครั้ง ได้พบเจอ
 เห็นสักวัน..."

ภาพที่ 4.12 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

การเดินทางเริ่มต้นขึ้น ..จากส่วนที่
 เลิกที่จุด
 จากเพื่อนเก่าที่ตามติดตัวมา

ไปจากบอกได้ว่า มีคำสั่งอะไรใด
 ไปจากบอกได้ว่า มาจากแฟงหมอนใน
 เมล็ดพันธุ์ที่งอกงาม
 ต้องการขบถนั้นและละออกจากคนลงสำหรับ
 นสอเลี้ยง

เมล็ดพันธุ์ที่ซึ่งมีรากลึก เป็นส่วนหนึ่งของ
 ร่างกาย

ภาพที่ 4.13 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.14 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

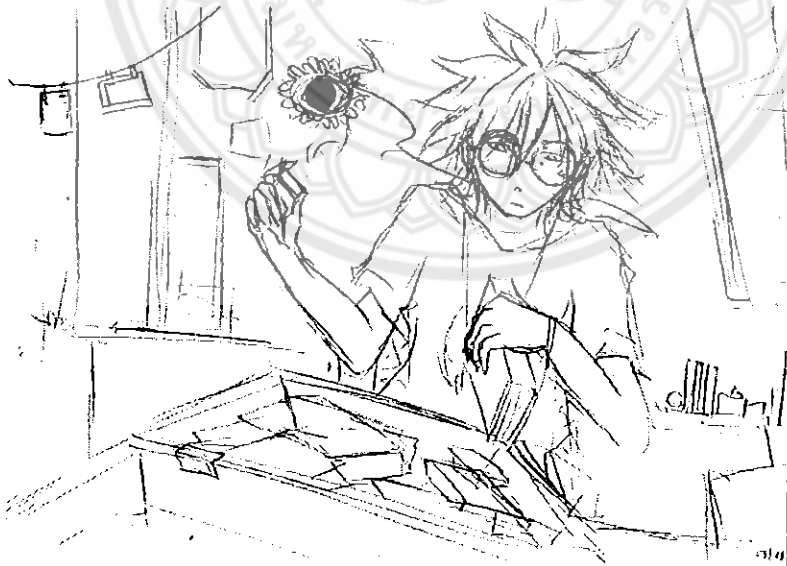
ส่วนที่คิดได้ : ●

ข้อความ :

...ในวันหนึ่ง...

ดินแดนที่แสงของไฟประสิทธิ์นั้น
เคยสาดส่องอย่างทั่วถึง
กลับกลายเป็นม่านมอญลงทุกทีวัน
ละดวงแสงที่เคยพสกสงสว่างทั่วถึง
ลดน้อยลงทุกเมื่อ
จนวันจะสิ้นหายไป

สักกยามเดือนที่ผ่านมาจากเดือนตัว
น้อยบนในลำข้าว
ต้นตะเคียนส่งเสียงบอกกล่าว
"ได้เวลาที่เราต้องออกเดินทางกัน
ได้แล้ว"

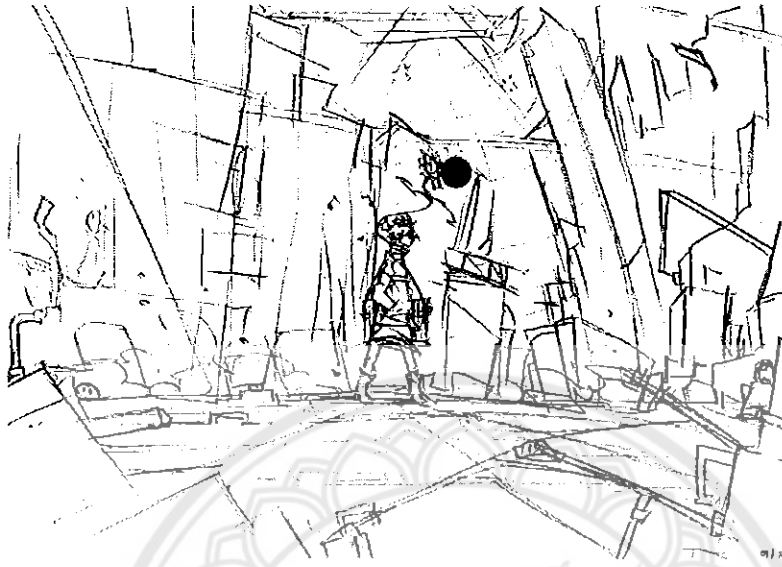


ภาพที่ 4.15 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คิดได้ : ●

ข้อความ :

ประกายสีต่างๆจากภายใน ริม
เคเตียง่างกายให้จันทรขึ้นเคลื่อนไป
วัดเก็บสิ่งจำเป็นลงกระเป๋าในเส็ก
เก็บต้นข้าวเดินออกไปจากที่นั่นส่งนัยก
ลว



ส่วนที่คลิกได้ : ●

ข้อความ :

จากก้าว นิ่ง ล้า กลายเป็น นนทาง
จากวัน นิ่ง วัน กลายเป็น วัน เดือน

ภาพที่ 4.16 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คลิกได้ : ●

ข้อความ :

"ยังคงไม่พบเจสิ่งใด"
"บ้านผ่านปลกมสืบจึง..."

ภาพที่ 4.17 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.18 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

...ความมุ่งมั่นที่มียังคงมีต่อไป
จากเพลงเมืองขนาดซึกที่มีผู้คนทุกทุกท่าน
เดินเดินไปด้วยผู้คนหลากหลาย...



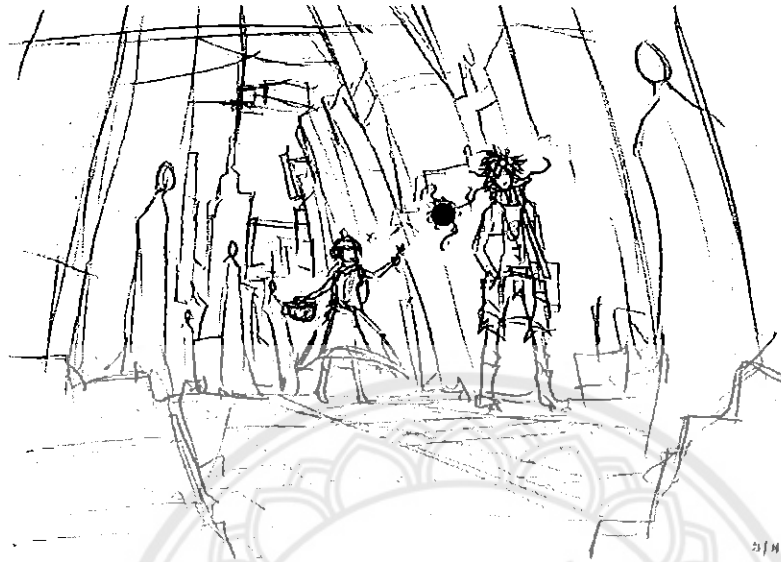
ภาพที่ 4.19 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

แม้ไปซึ่งเงาของสิ่งที่ยืนตามหา สิ่งที่เป็น
ตรงตามทางที่ส่องเป็นประกาย
"เพราะเหตุใดกับ เมธิตันธุ์ที่ควรอยู่ กับ
ไปก็ให้เห็นนี่คือของที่เรา"
"แล้วข้าจะหาเพื่อนของเจ้าเจอ ณ แห่งหน
ใดกันแล้ว เจ้าเพื่อนเอ๋ย"
ความจำอย่างชัดเจนใจ ที่เผลอได้เจ้าเพื่อน
รักตัวน้อยไม่สนใจกัน
มีคงทำเพียงจลใจ ดิศทาง ที่คนต้องการ

"... ข้าพเจ้ามิควรหวั่นใจ..."



ส่วนที่คิดได้: ●

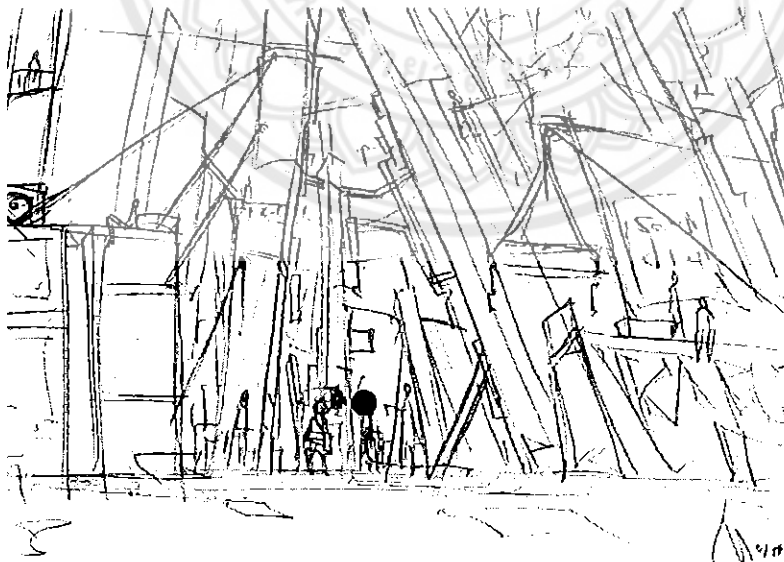
ข้อความ:

หากสักคนที่ละลาจากและจากลา
จากเมืองนี้ไป
เด็กหญิงสาวน้อยยังส่งเสียงนกร้องเจ้าชู้
หา
แล้วส่งเสียงเพิกอกมาท้อมรอบขึ้นละวณ
ละโม
"พี่ชายเจ้าใจดีท่าน...ทุกคนที่มาเมืองนี้จะได้
รับมัน"
เด็กหญิงสาวเราะลิดลิด
สิ้นเพลงหุ่นและวิ่งเอาๆลับหายไป

ความสนใจ...

"ข้าตามหาตัวไปในเมือง แทนที่คิดฝัน
จนท้อคอใจ
แต่กลับได้โลกใบนี้แห่งความจากหญิงสาว
ตัวน้อยมาอย่างง่ายดาย..."

ภาพที่ 4.20 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คิดได้: ●

ข้อความ:

"เมืองแห่งเสียงเพลง"

ภาพที่ 4.21 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

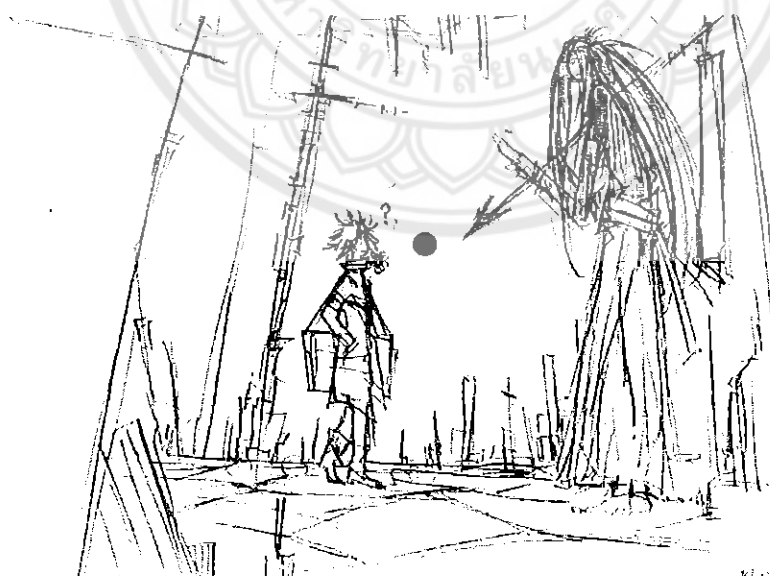


ส่วนที่คิดได้: ●

ข้อความ:

ผู้ทำสองเพลงในเมืองสี่มณฑล
คุณลุงที่ ณ บ้านข้างทางที่ก้าวจะเดินผ่าน
เคยไปอยู่พักหลายวัน
"ก่อนบ่นเจ้าทำสิ่งไหนสิ่งใดกับเจ้า"
"นั่นสิ่งของสิ่งมีชีวิต จุดเริ่มของความหวัง
เมล็ดพันธุ์แห่งชีวิต"
"นิม? เจ้ามาแปลก นั่นหรือคือสิ่งที่เธอ
ต้องการ?
ไม่ว่าผู้ใดต้องการสิ่งนั้นอีกแล้ว เจ้าจะ
ต้องการสิ่งนั้นไปเพื่อสิ่งใด"
"... เจ้าทำเพื่อเพื่อนหรือเจ้า..."
"นั่นตัวเจ้าเองแล้ว ต้องการสิ่งใด...?
กล่องเพลงสักชิ้นไหม ก่อนบ่นจากต่าง
แดน..."
"...
...คำตอบกลับนั้นคืออะไรกัน?..."

ภาพที่ 4.22 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คิดได้: ●

ข้อความ:

"...เพื่อนร่วมทางและประหลาด..."

ภาพที่ 4.23 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.24 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คิดถึงได้: ●

ข้อความ:

"...บางสิ่ง...ที่ผ่านลบเลือน..."

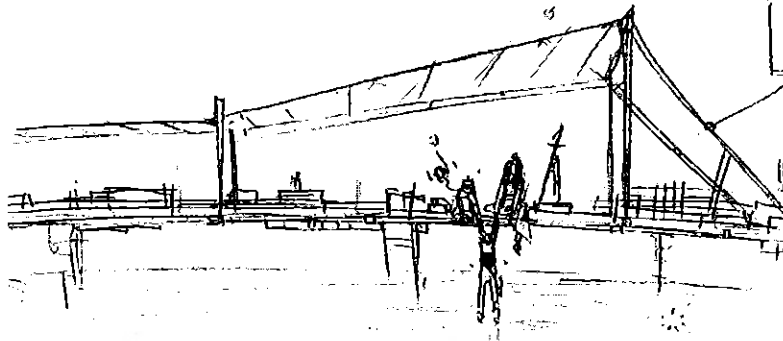


ภาพที่ 4.25 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คิดถึงได้: ●

ข้อความ:

"...หากไม่ได้พวกท่าน มันจะจากไปไกล
แสนไกล
ที่พี่สาวน่าจะทบทวน
หากต้องมารู้ใจ... เราจะตอบแทน พวก
ท่านในสักวัน..."



ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

"...บุรุษไปรษณีย์ที่สะพานดาว..."

ภาพที่ 4.26 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

"รอบคุณที่ร้ายช้า...หวังว่าจะได้พบ
เจอกันใหม่"

ภาพที่ 4.27 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คิดได้ :

ข้อความ :

รับเวลาผ่านไปไม่รู้สึก
 การเดินทางมาทั่วโลกที่ไม่อาจย้อนกลับ
 หากแต่ไม่ทบทวน "เมล็ดพันธุ์" ที่เฝ้า
 แคว้นหา
 อีก นก รื่นที่คือองศา
 ไล่ลมพัด ตามสิ่งหนึ่ง
 ดั่งดินขึ้นเขรดินเจ้าทางป่าโดยโศกคิด
 เส้นทาง

ต้องใช้เวลาใดกับสิ่งจะได้บทจบ

เพื่อนร่วมทางบนประหลาด
 เป็นส่วนทางกับนายจึงคงเป็นเงาเหมือน
 เช่นที่เคย
 จุดหมายปลายทางคือชายฝั่งของ สิบ
 แคน
 ณ วันแม่น้ำสนกว้างใหญ่

ภาพที่ 4.28 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คิดได้ :

ข้อความ :

ทางแยกที่ส่องจากลา ถึงเวลาที่
 ต้องลากัน
 ณ ขอบฝั่งของดินแดน
 สุด ดินแดนที่คิดฝันน้ำ
 ต่างคนต่างมีเส้นทาง
 ด้วงมทำบันดาล คงได้บทจบกันสักครา

ความบังเอิญไม่มีในโลก
 การทบทวนคือโชคชะตา

"หากเขื่อนนั้นช่างสุดใจ เจ้าจะข้ามก้าว
 ผ่านแม่น้ำไปได้แน่นอน"
 เป็นครั้งแรกที่ได้ฟังเสียง และอาจเป็นครั้ง
 สุดท้ายที่ได้ฟัง
 เกี่ยวกับน้ำความประหลาดใจมาใหม่

ภาพที่ 4.29 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.30 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คิดได้: ●

ข้อความ:

และถึงกว่าถึงอินโด คือ ก่อนนั้น ที่ได้
 ที่มา
 เมื่อครั้งเห็นเส้นสองคา
 "...เมื่อหันดูที่ในวัดตามพระนาถนปี..."

ส่วนที่คิดได้: ●

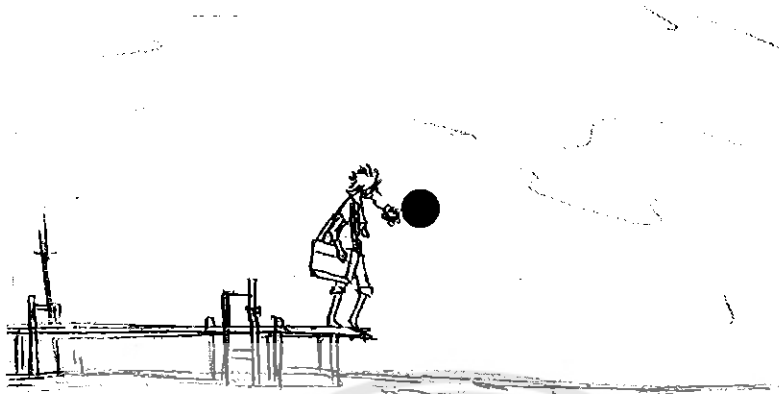
ข้อความ:

จาก นิ่ง กลายเป็น สอง การค้นหายังมีต่อไป

กำลังใจมากลับเดิมเปี่ยม
 เส้นทางด้านหน้าจะคือจะมีหรือ
 ความฝันจะคือเป็นจริง
 ที่วางไว้กับเพื่อนสาวน้อยอย่างมีกำลังกับ
 และสิ่งใจ

ที่น้ำท่าช่างยาวนานไกล
 สะพานไม้ท่าไกลสุดสุด
 ณ จุดหมาย ณ จุดสุดปลายทาง
 ณ สุดปลายของเวลา
 พวงเวียนชาวโลกไว้ที่สิ้นสุด

ภาพที่ 4.31 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

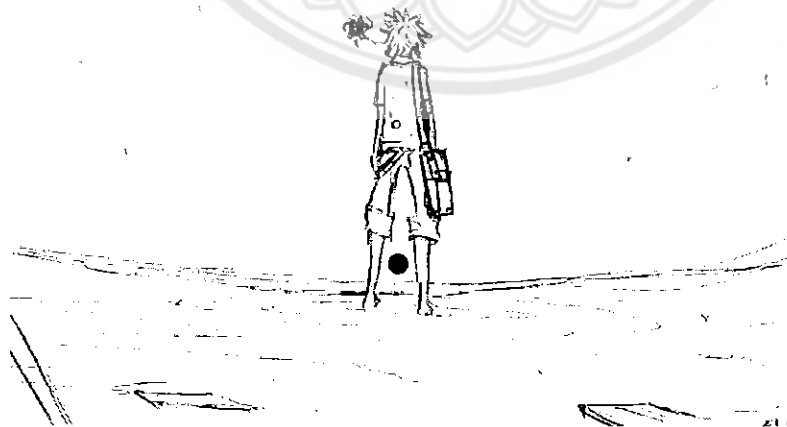


ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

ไว้บนซึ่งหนทาง
 คำที่ได้พบกล่าวรวมดังอยู่ในใจ
 "แล้วส่วนคำ ตระการสิ่งใด..."
 "นางขี้น้อยอย่างสุดใจ เพาะข้าวกับฟ้า
 ผ่านนั้นนำไปได้เหมือน"

ภาพที่ 4.32 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

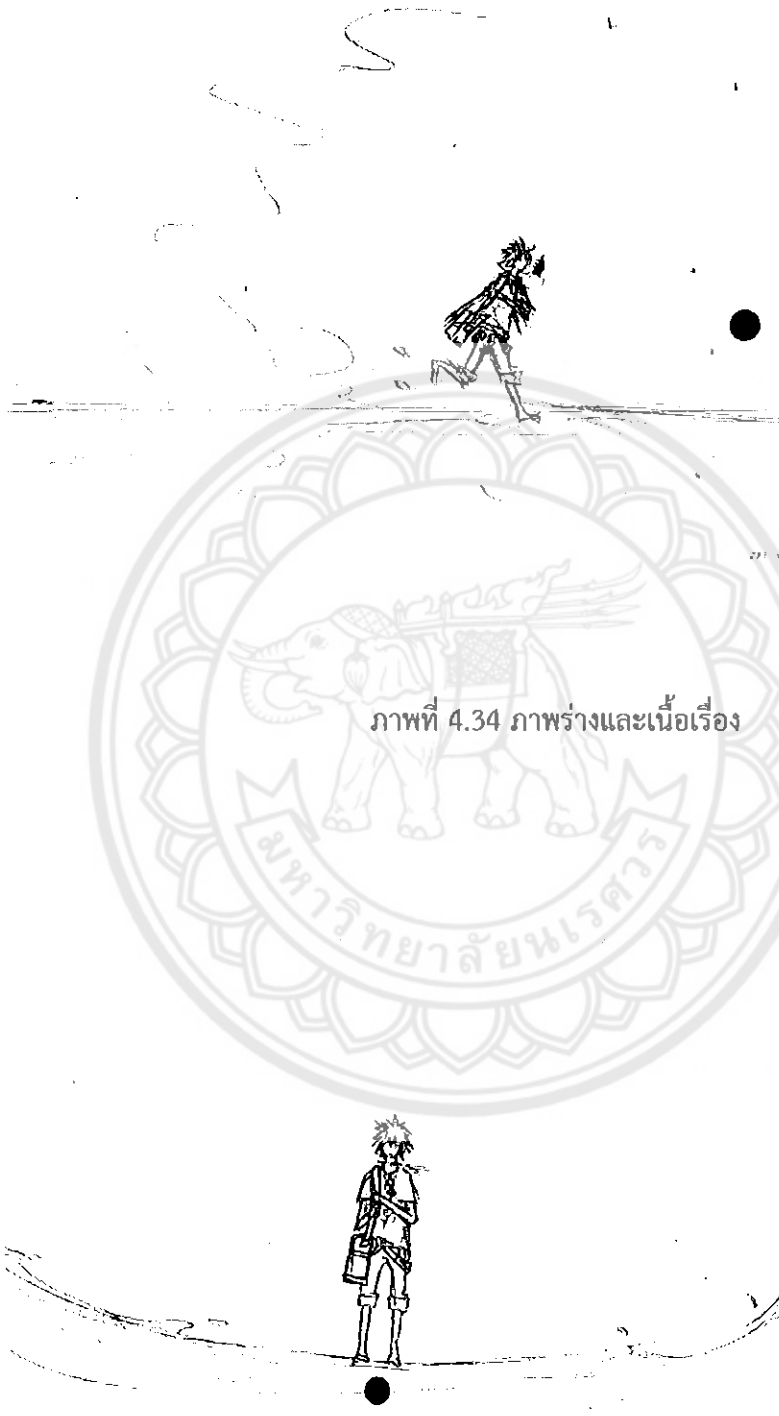


ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

...ก็ทรงดูขึ้นน้ำ ขึ้นที่กร่างไกลสุดคาด
 เดว

ภาพที่ 4.33 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.34 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คิดได้ :

ข้อความ :

"อีกเที่ยงคืน อีกเที่ยงคืน" ประโยคนี้ยังคง
ที่กักอยู่ในใจ

จากก้าวแรก กลายเป็น สิบ
จากก้าวที่ สิบ กลายเป็นไม่มีสิ้นสุด
หนทางไม่ช่วยอะไรสักนิด
ทุกอย่างดูว่างเปล่า ฟางไปไกลสุดตา

ส่วนที่คิดได้ :

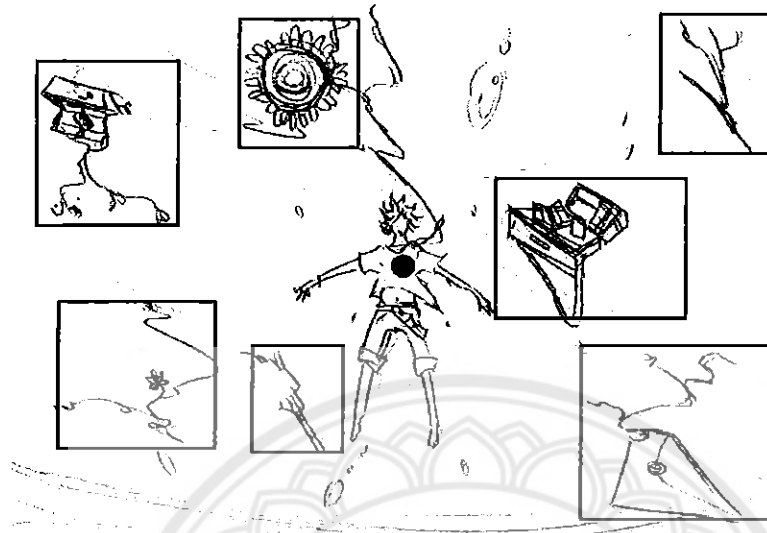
ข้อความ :

ฟางไกลจนทุกสิ่งล้มเหลว
ในหัววนเวียนแต่คำถามซ้ำๆ ซ้ำไปซ้ำมา
ซ้ำซาก น่ารำคาญ อย่างสิ้นหวัง

จุดมุ่งหมายคือที่ใดกันแน่..?

เที่ยวเที่ยวเพื่อจิตใจที่บั่นทอน
นอคอมสูงได้ทั้งหลายของ
ซึ่งความลงสู่ได้น้ำจืดหายไป...

ภาพที่ 4.35 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ :

สิ่งของมีลักษณะที่คล้าย
ปีศาจลอยมาไม่คงที่

แสงเรืองรองที่ไม่เคยพบเจอ
อนุ่นนานหลาย
ชั่วโมงเหมือนฝัน

ความปรารถนาที่สิ่งไร
อาทาดังเป็นสิ่งที่

ภาพที่ 4.36 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง



ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ :

...สิ่งที่หวังอยู่เพียงมือเชื่อมคว้า
แสงสว่างจ้า จนมองไม่เห็น

ออกแรงเชื่อมมือคว้าไปสุดแรง
จนหมดแรง ที่ปลายสุด ก็ได้มา...

ภาพที่ 4.37 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

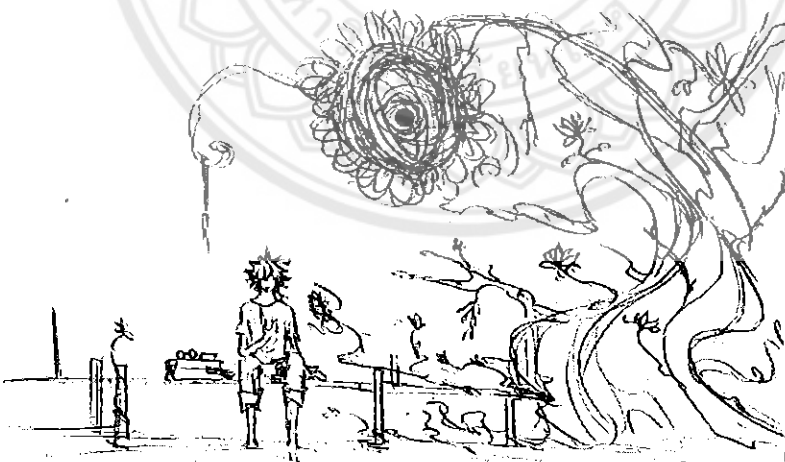


ภาพที่ 4.38 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

หากความจริงไม่เป็นสิ่งที่หวัง
 และที่ไว้คร่ำไถ่กับมลายุนาย
 เหลือเพียงรักดูเขย่นเขย่นข้างกาย
 วิชาไว้ได้หรือเศษจันทร์ที่ตกมา



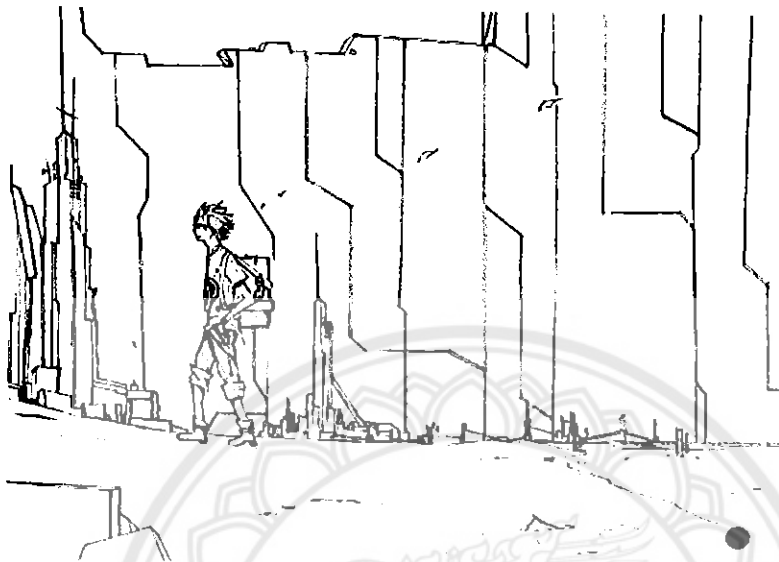
ภาพที่ 4.39 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

ส่วนที่คลิกได้: ●

ข้อความ:

แม้ความจริงที่ตั้งมั่น
 แม้ความหวังที่ตั้งมั่นจะโหล
 แต่ก็ไม่พ้นสิ้นส่วนทุกสิ่ง
 ทั้งสิ่งที่เสียไปและสิ่งที่ได้รับมา
 เส้นทางและการเดินทาง
 การแสวงหาและการค้นหา

"ห้องฟ้าที่เฝ้าเบื้องนางลงตามศบดา
 มีง่าที่งัด"



ส่วนที่คลิกได้ : ●

ข้อความ :

จนมาบรรจบทาง...
 "มีสิ่งที่ไม่คาดคิดมีใจในภาย ชั่วครู่
 ไม่ได้ใจจะได้เปลี่ยนกับตัวเขา
 สิ่งที่ไม่ใจนั้นรอคอย พวกเราอนาม
 อยู่...ณ เมืองที่จากมา"

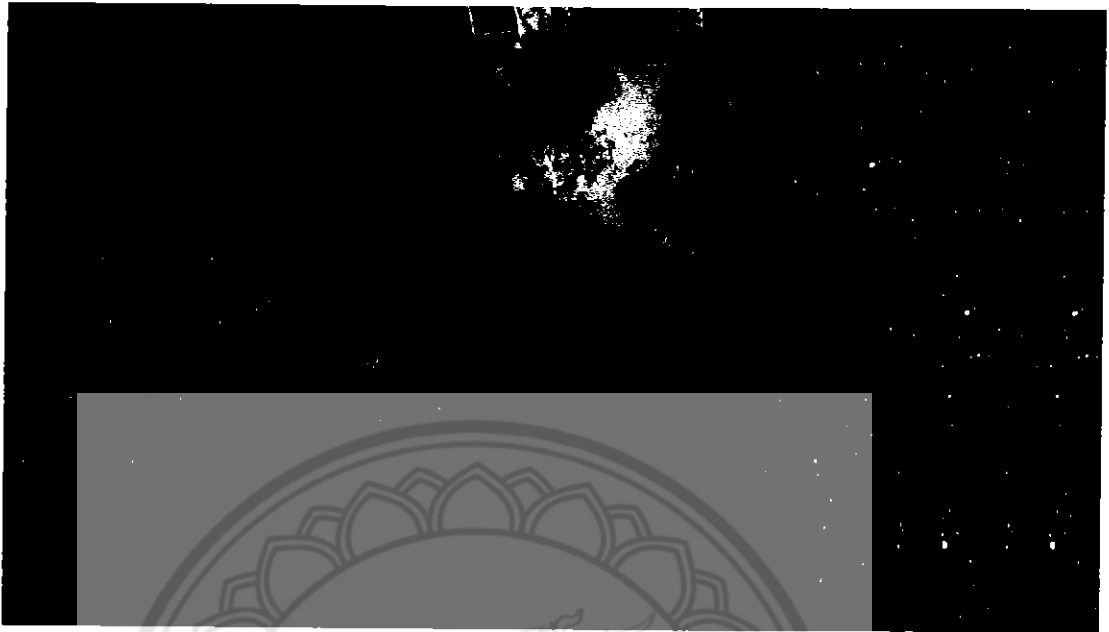
"...หากกลางวันบรรจบตะวัน ความ
 ผืนเหล่านั้นจะเห็นวิถีได้ในสักวัน..."

ภาพที่ 4.40 ภาพร่างและเนื้อเรื่อง

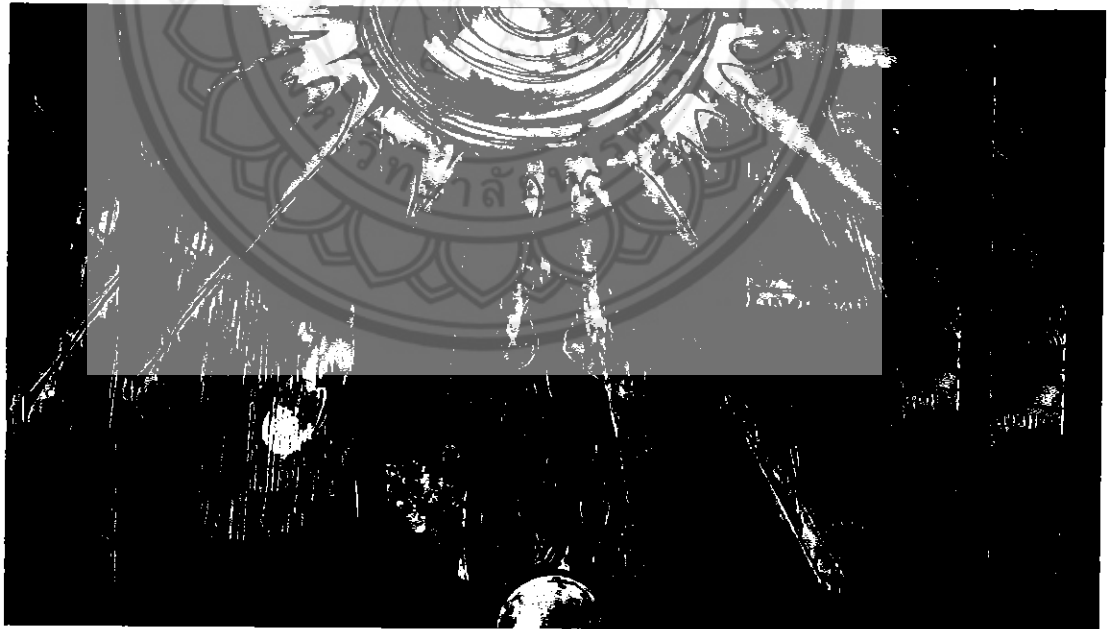
4.2.4 ภาพหลักที่ใช้



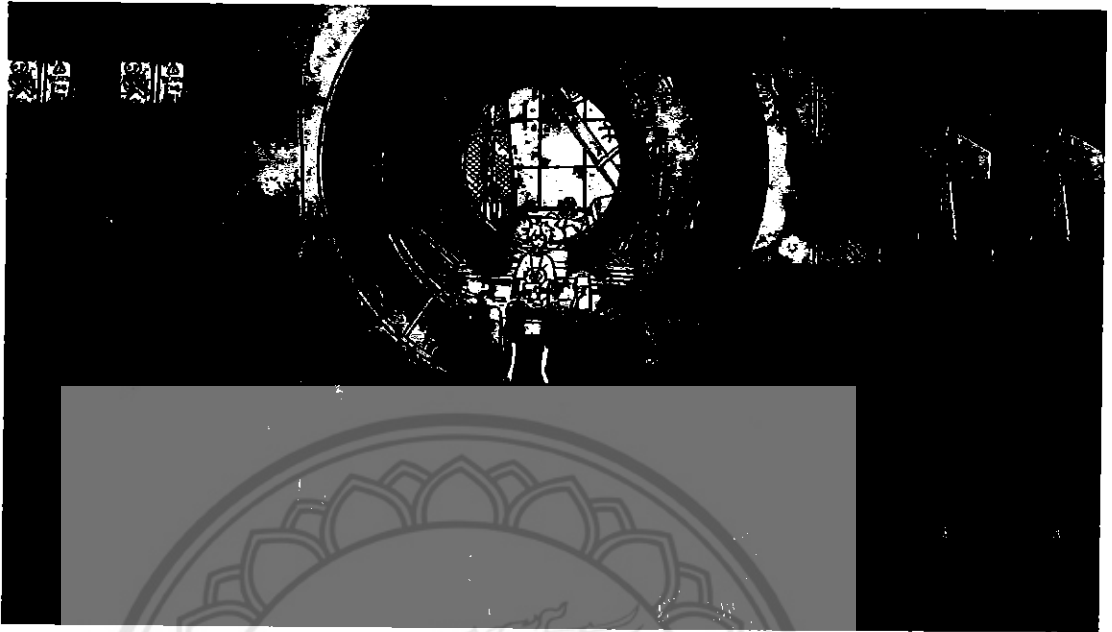
ภาพที่ 4.41 ภาพที่ลงสี



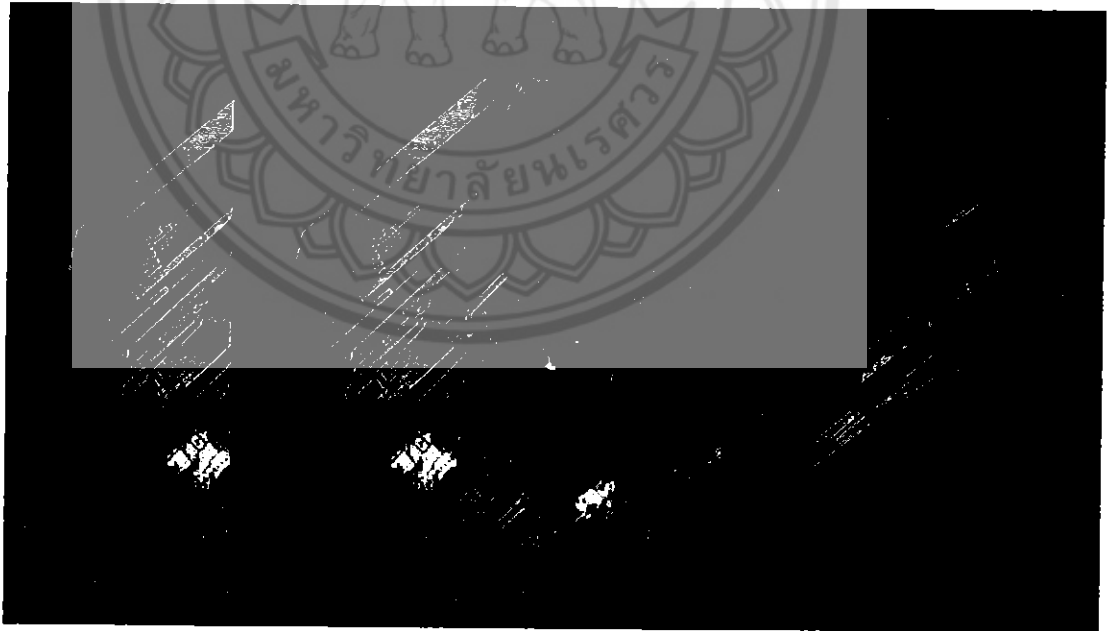
ภาพที่ 4.42 ภาพที่ลงสี



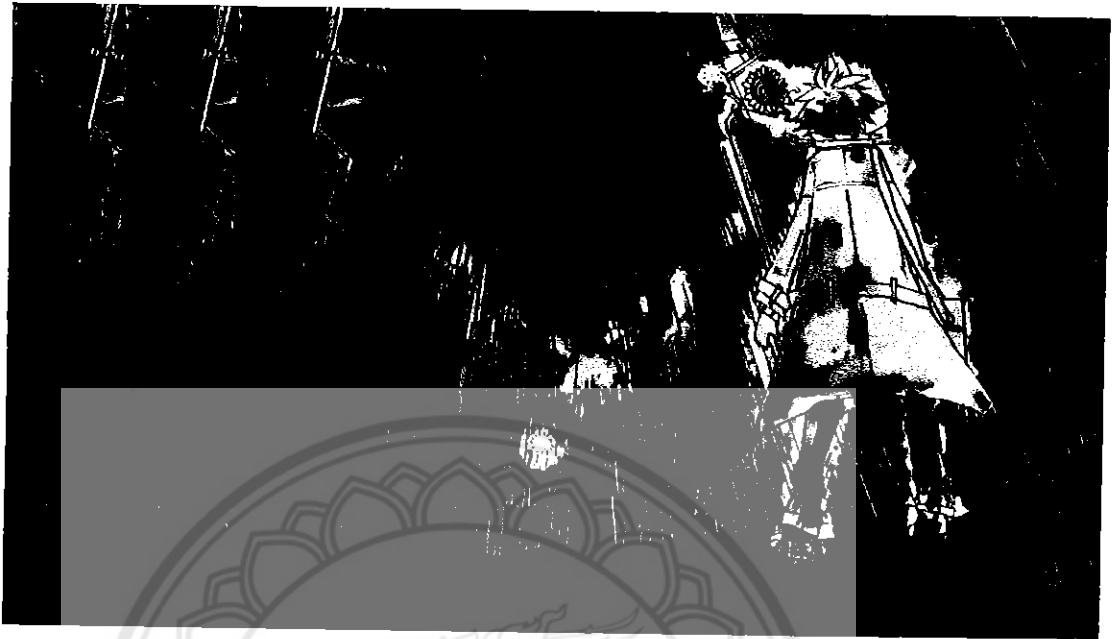
ภาพที่ 4.43 ภาพที่ลงสี



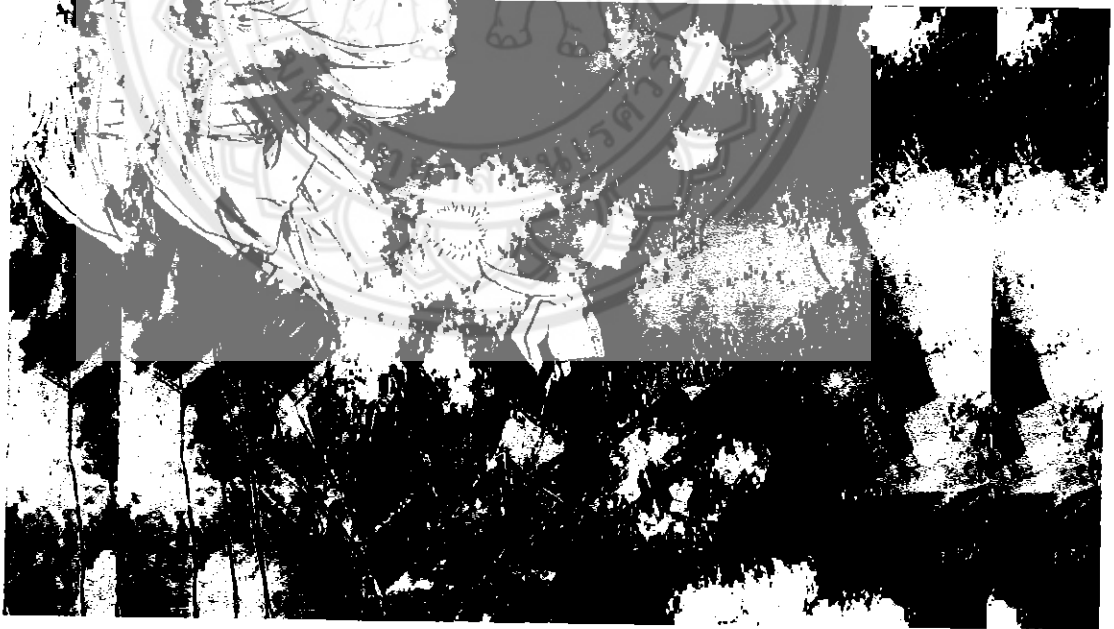
ภาพที่ 4.44 ภาพที่ลงสี



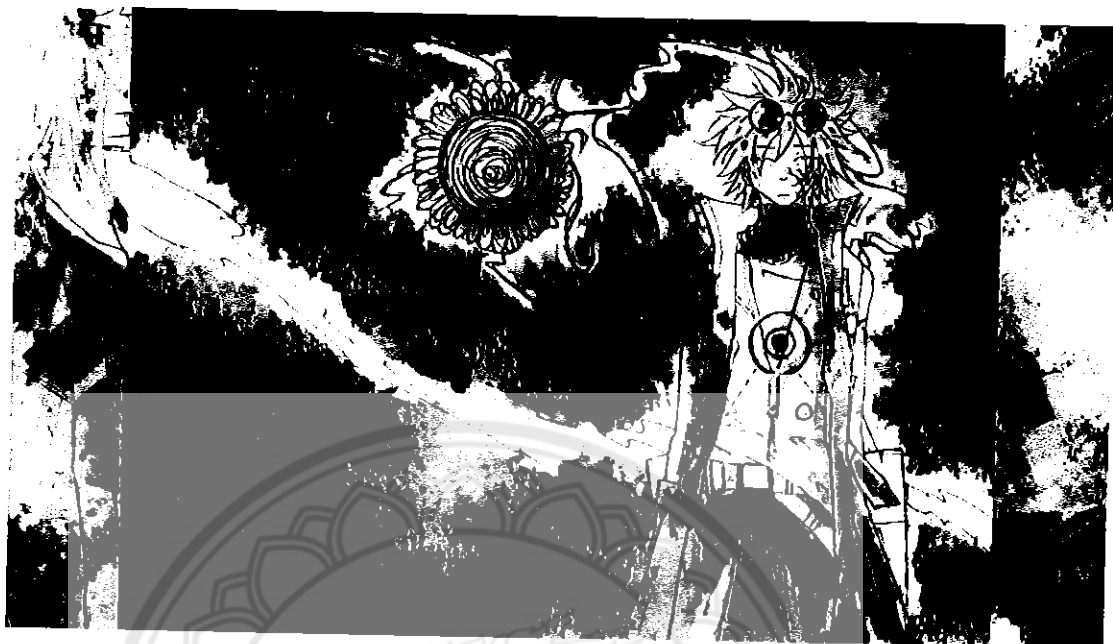
ภาพที่ 4.45 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.46 ภาพที่ลงสี



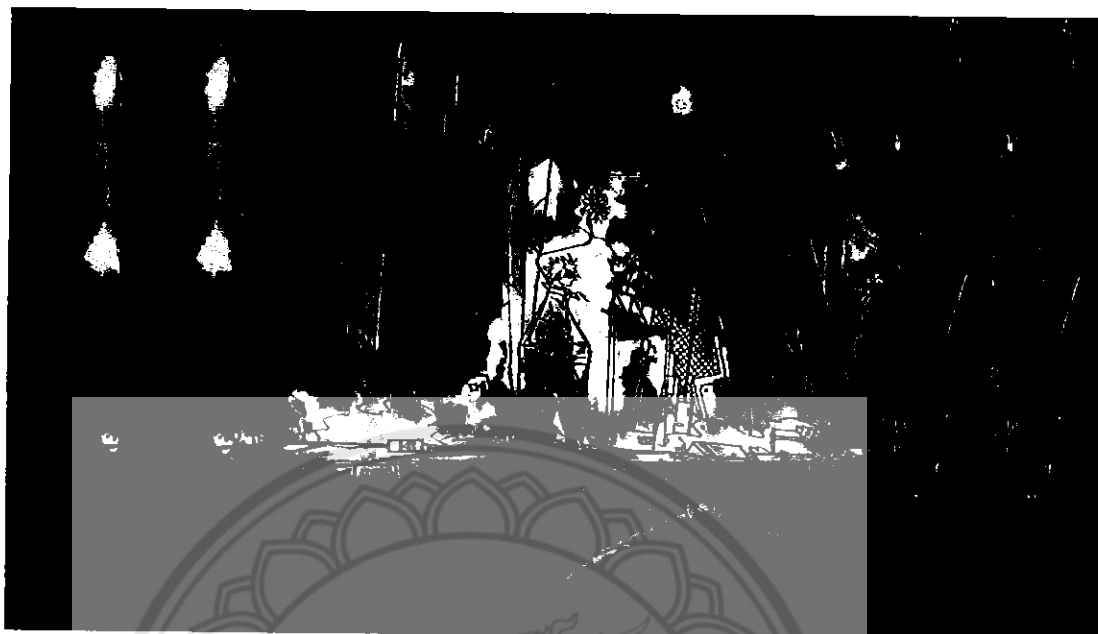
ภาพที่ 4.47 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.48 ภาพที่ลงสี



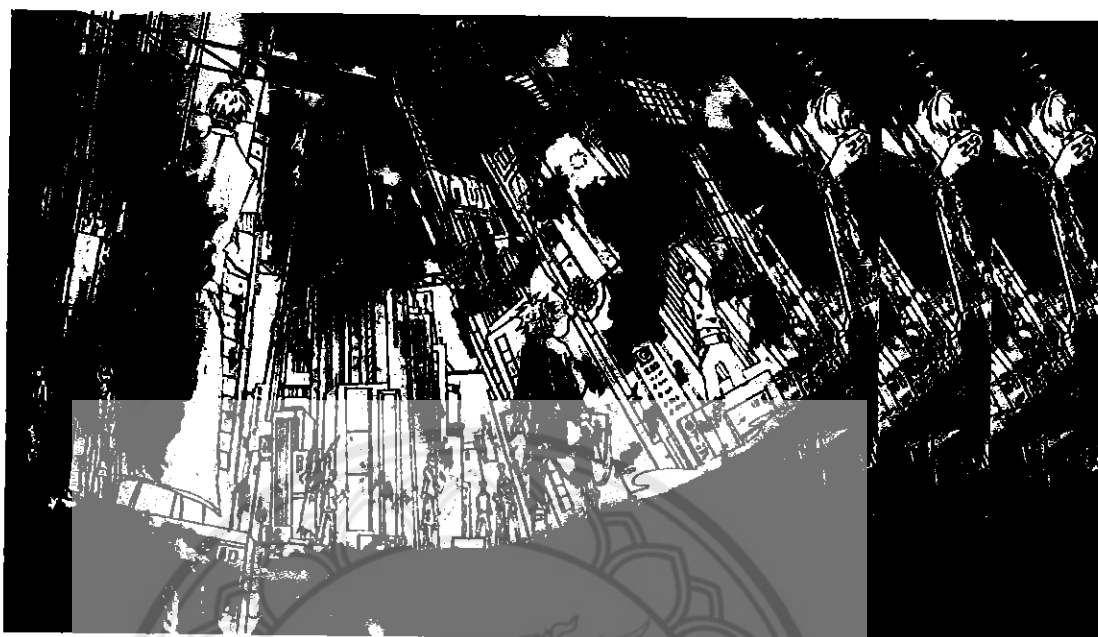
ภาพที่ 4.49 ภาพที่ลงสี



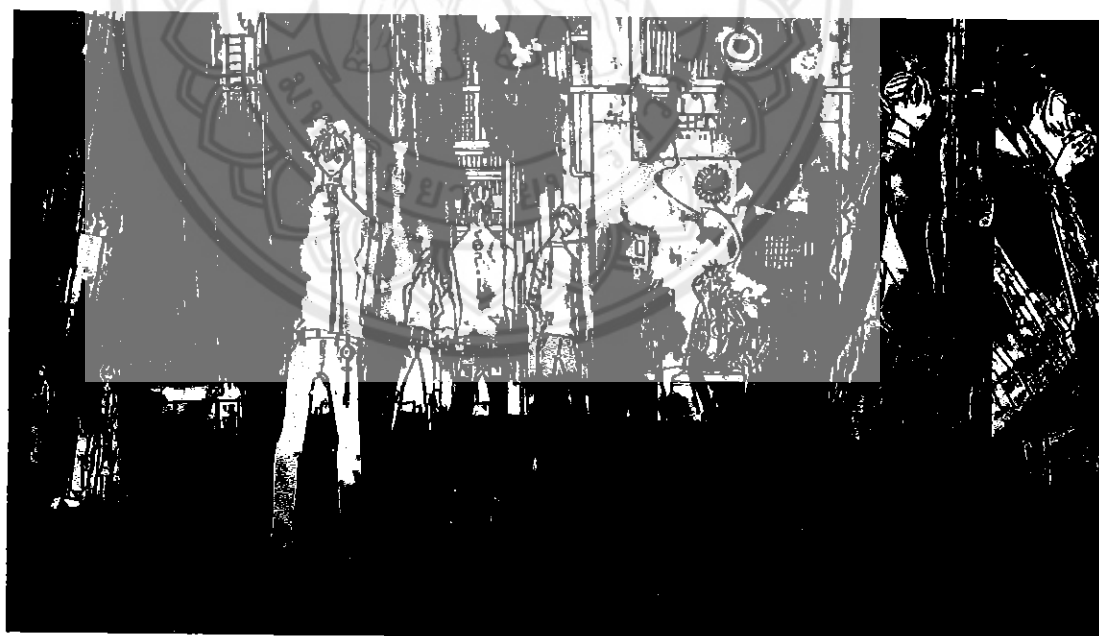
ภาพที่ 4.50 ภาพที่ลงสี



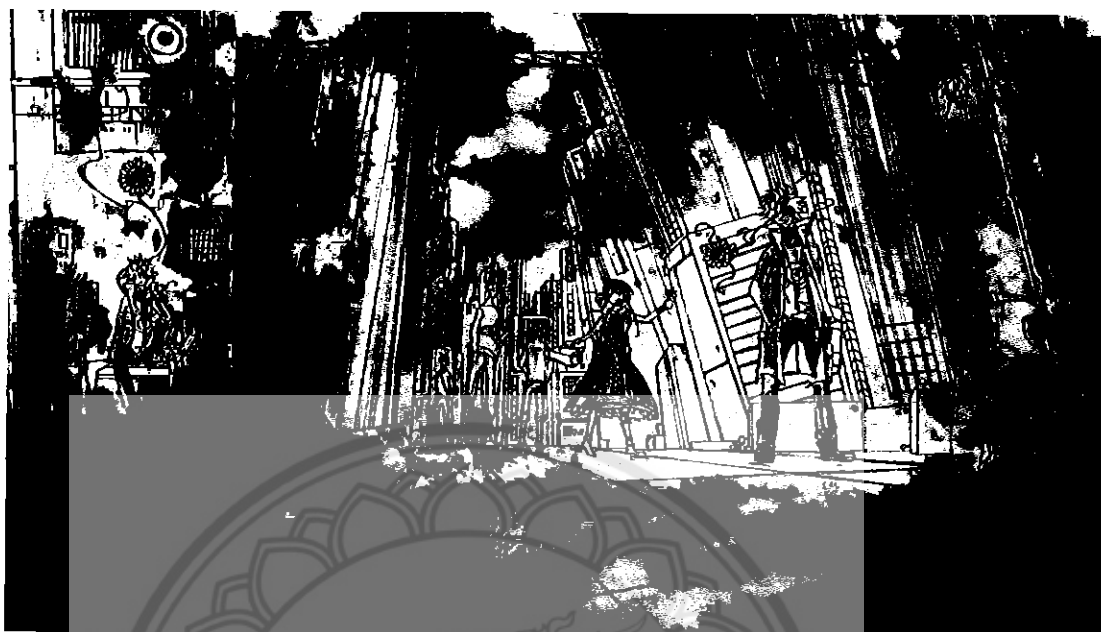
ภาพที่ 4.50 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.51 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.52 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.53 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.54 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.55 ภาพที่ลงสี



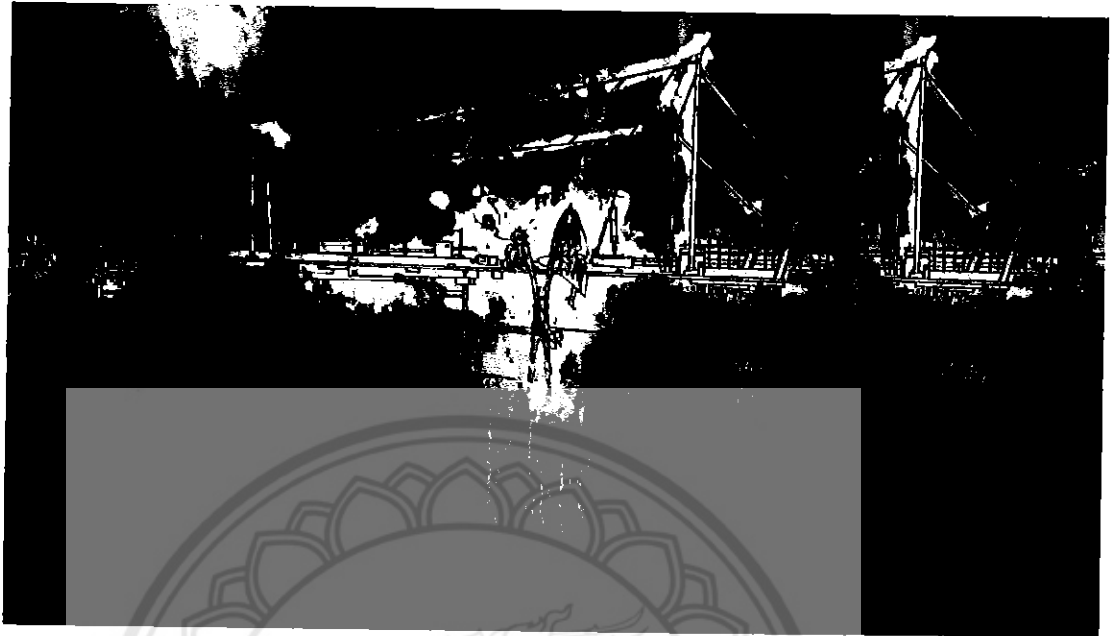
ภาพที่ 4.56 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.57 ภาพที่ลงสี



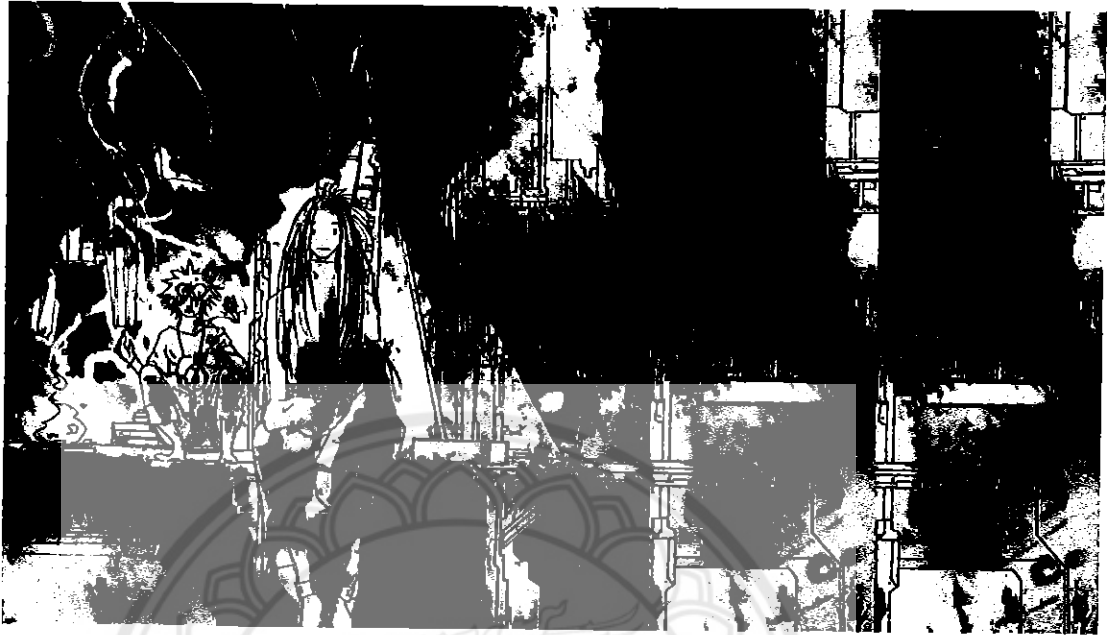
ภาพที่ 4.58 ภาพที่ลงสี



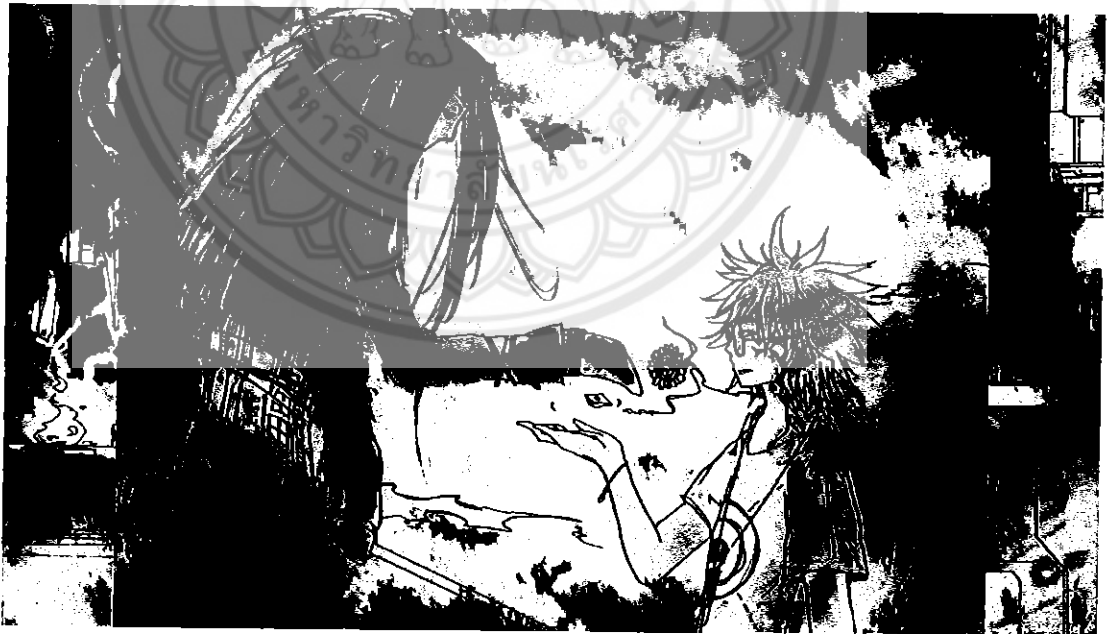
ภาพที่ 4.59 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.60 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.61 ภาพที่ลงสี



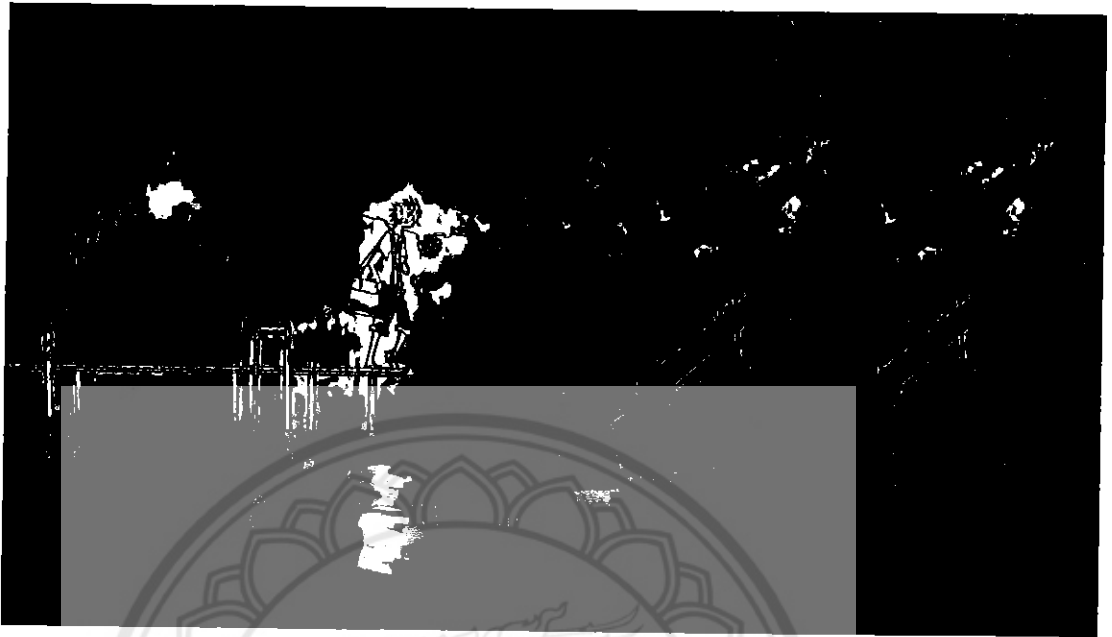
ภาพที่ 4.62 ภาพที่ลงสี



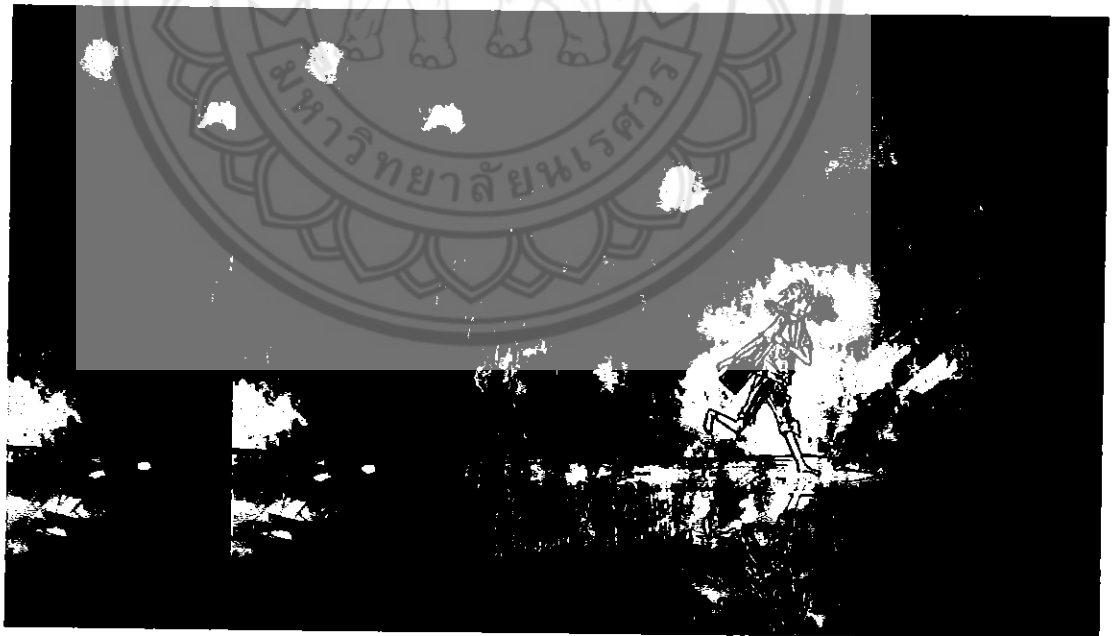
ภาพที่ 4.63 ภาพที่ลงสี



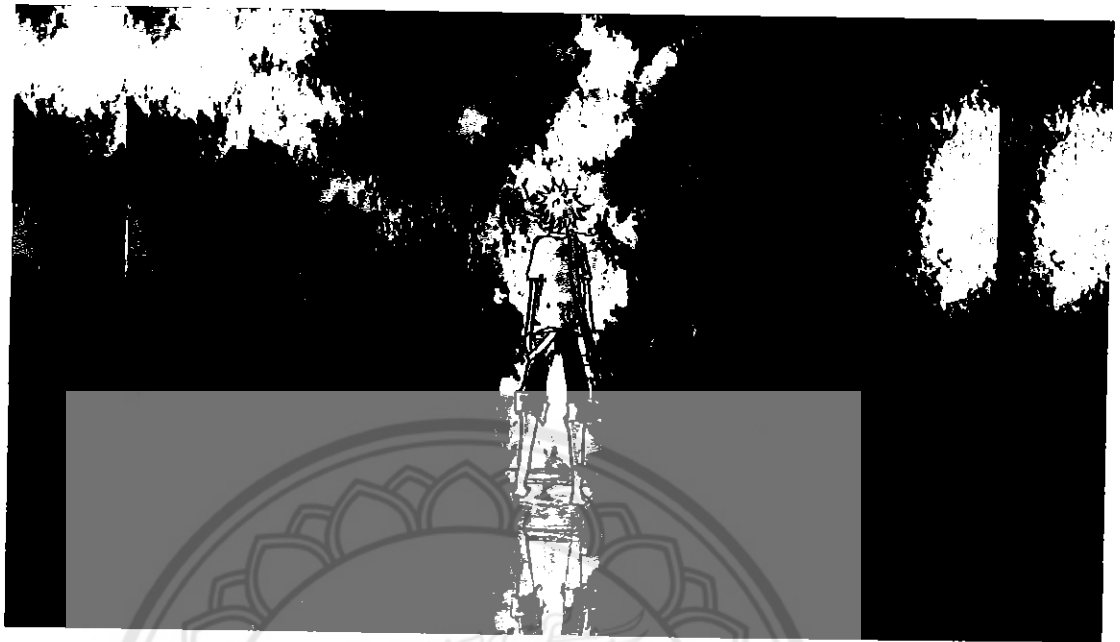
ภาพที่ 4.64 ภาพที่ลงสี



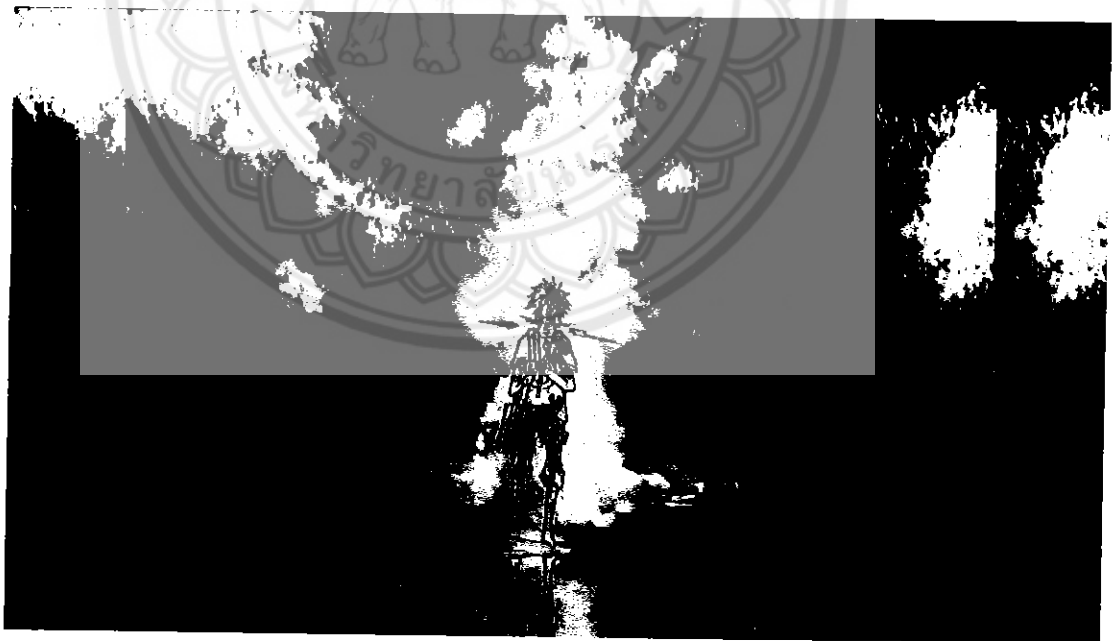
ภาพที่ 4.65 ภาพที่ลงสี



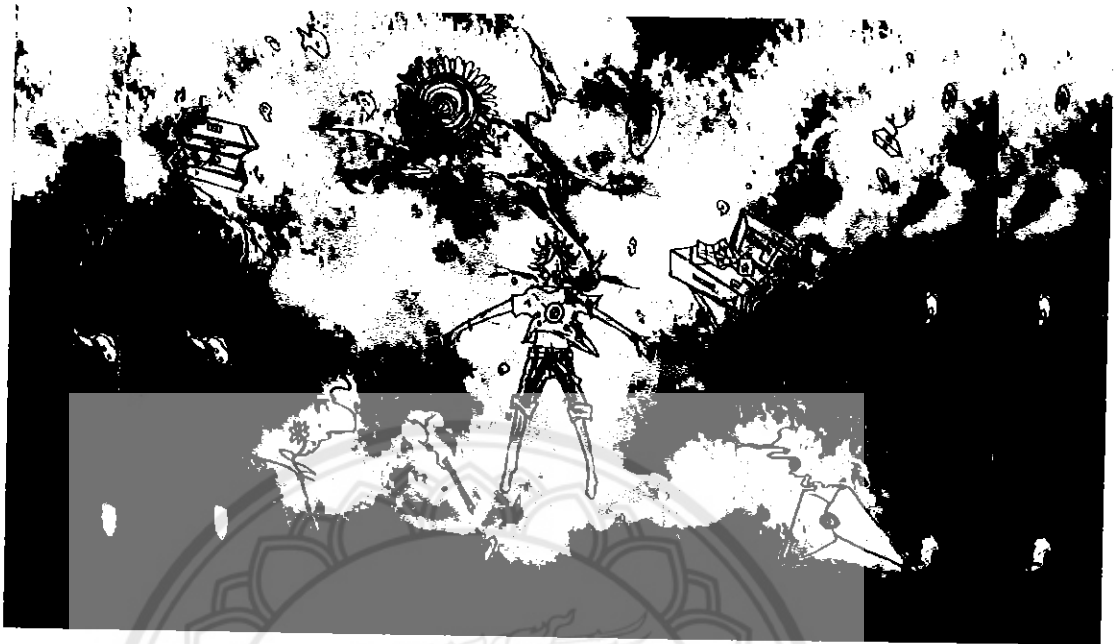
ภาพที่ 4.66 ภาพที่ลงสี



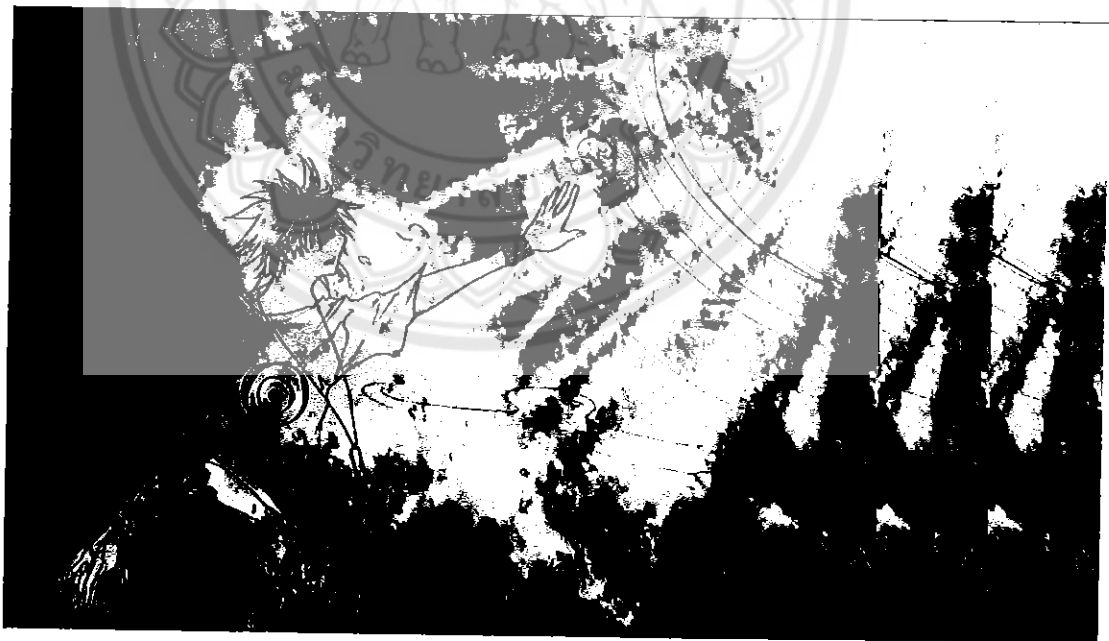
ภาพที่ 4.67 ภาพที่ลงสี



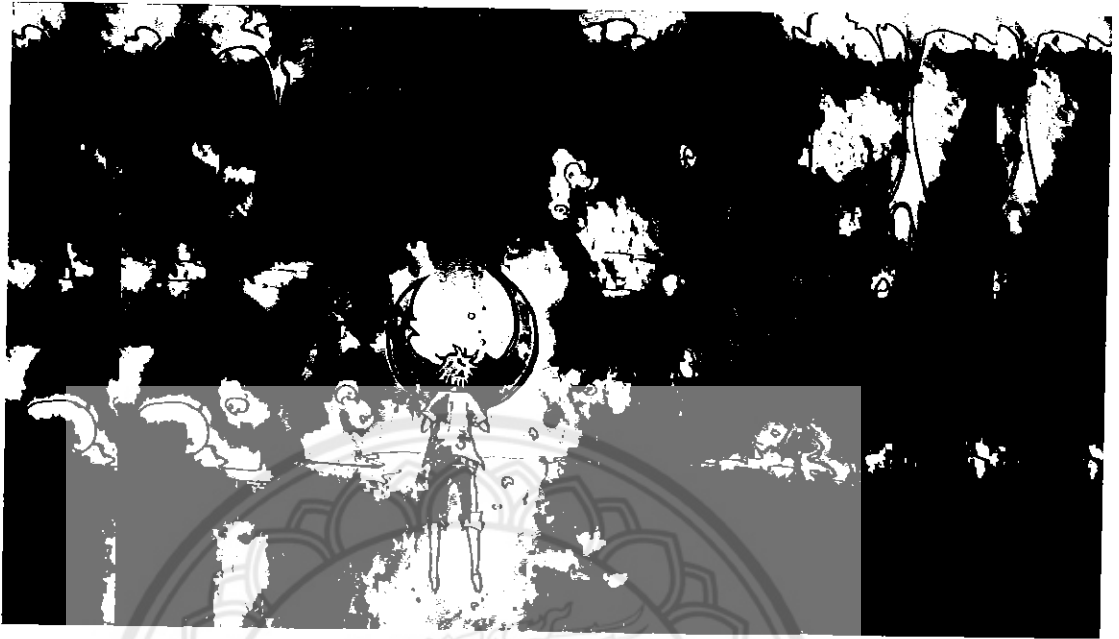
ภาพที่ 4.68 ภาพที่ลงสี



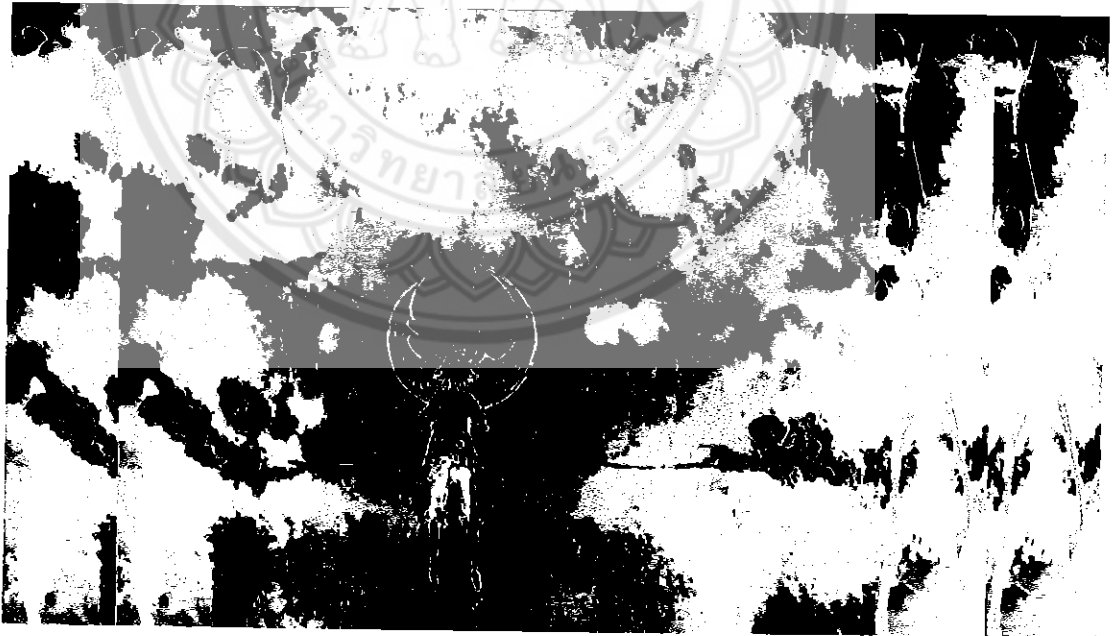
ภาพที่ 4.69 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.70 ภาพที่ลงสี



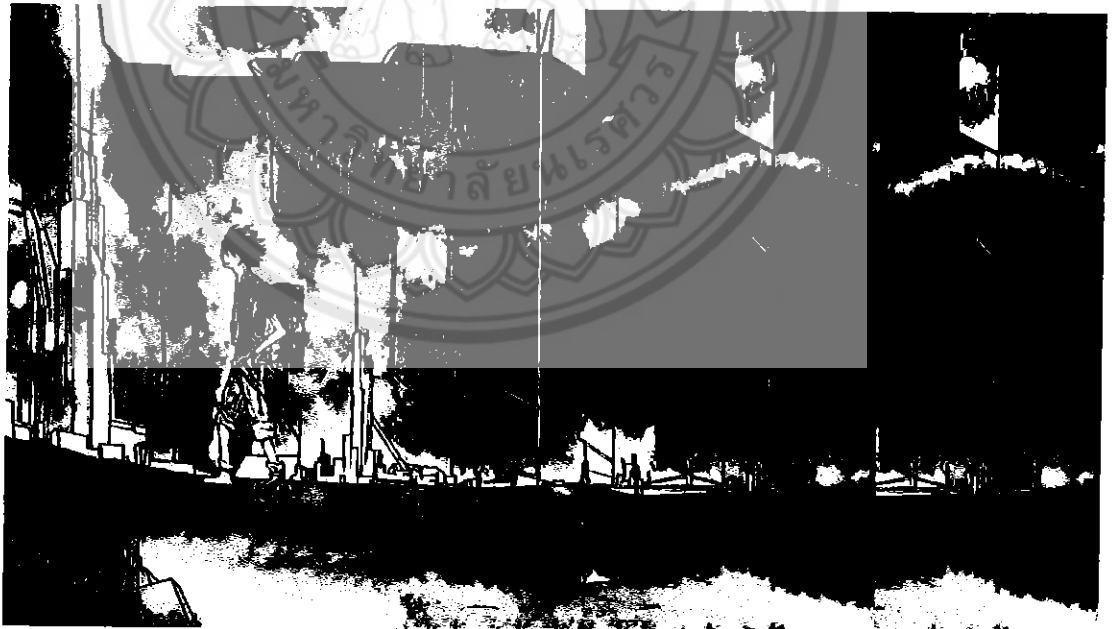
ภาพที่ 4.71 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.72 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.73 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.74 ภาพที่ลงสี



ภาพที่ 4.75 ภาพที่ลงสี

4.2.5 ภาพส่วนที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.76 ภาพที่มีตัวอักษร

◀↓▷⇒ : 「ยินดีต้อนรับ :)」
: ที่นี้คือ >>>

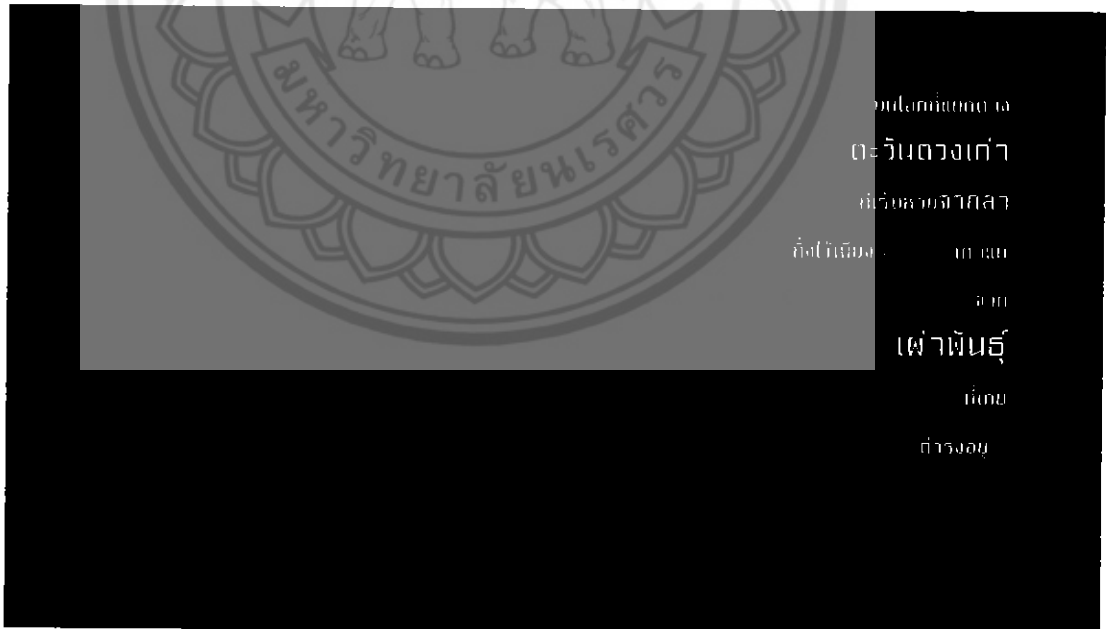
「THE BOX」



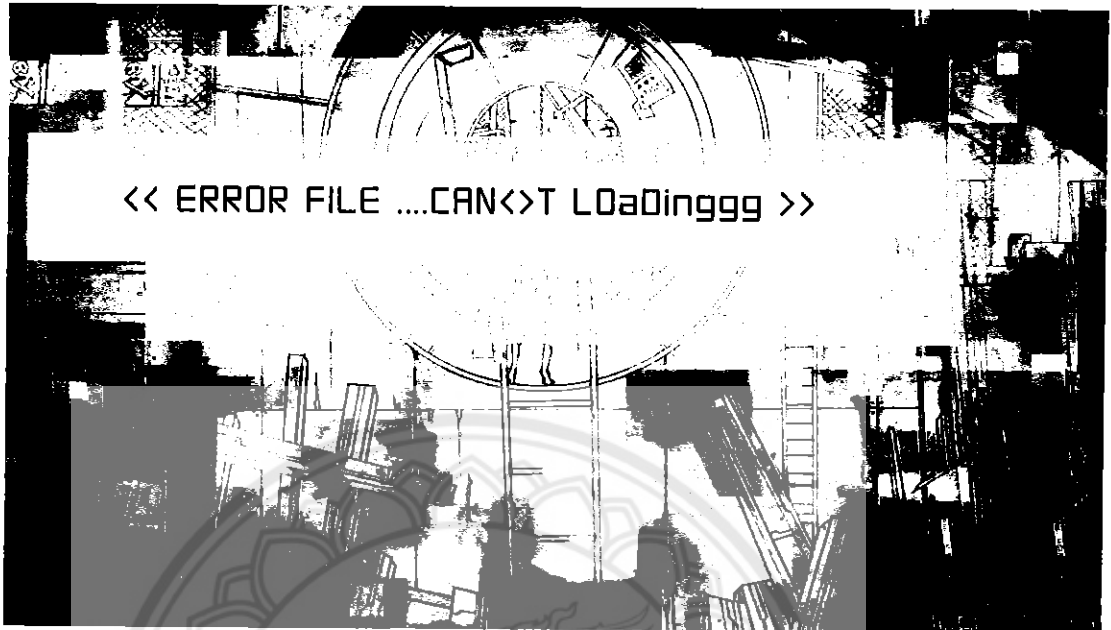
ภาพที่ 4.78 ภาพที่มีตัวอักษร



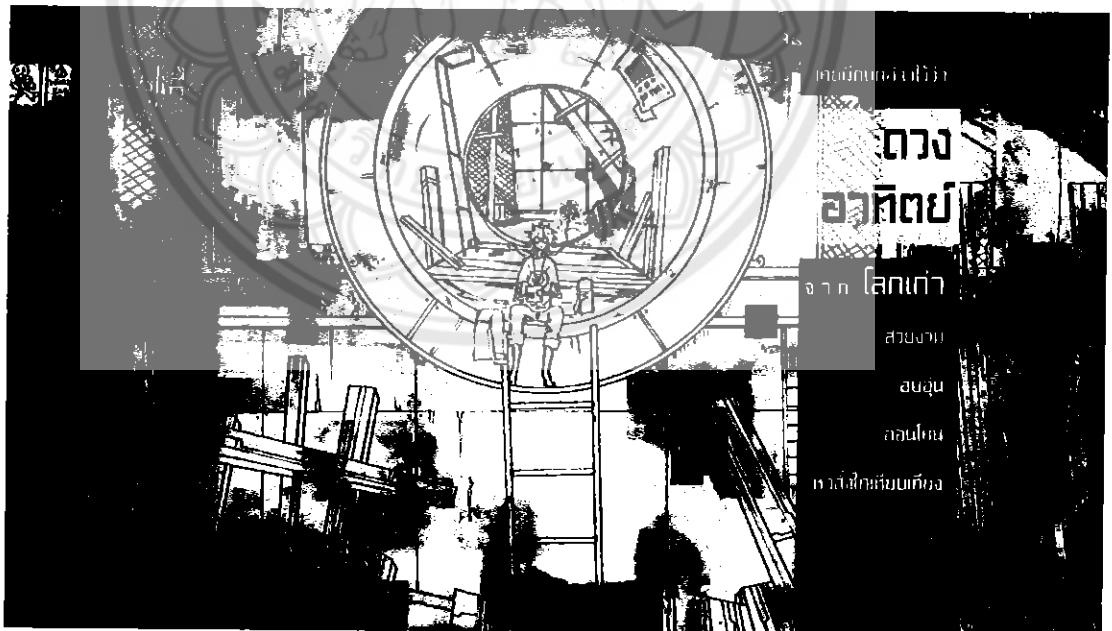
ภาพที่ 4.79 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.80 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.81 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.82 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.83 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.84 ภาพที่มีตัวอักษร



"ดวงตะวัน"

..อบาจะพบเพียงสักครึ่ง
ได้พบเจอเพียงสักหน"

ภาพที่ 4.85 ภาพที่มีตัวอักษร



การเขียนภาพเริ่มต้น

..จากส่วนที่ 1-11 ที่สุด
จาก เก้าแก้วที่ตามติดตัวมา

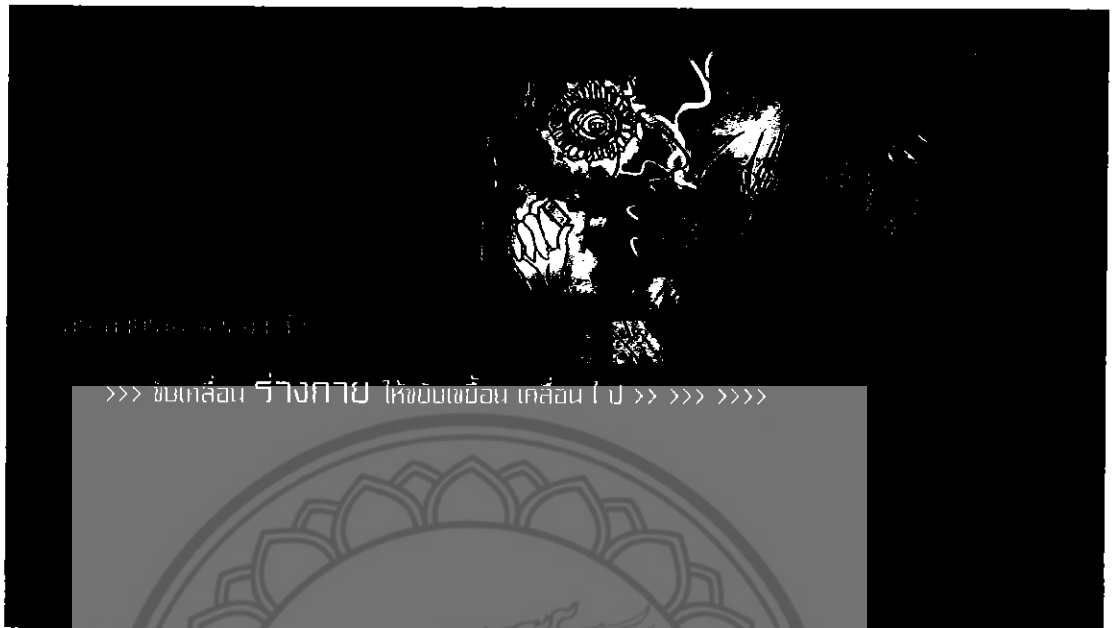
ไม่อาจบอกได้ว่า ถึงจะถึงแก่นหรือไป
ไม่อาจบอกได้ว่า มาจากแห่งไหน

เมล์ตพันธุ์ หิ้งอกงาม

คือสิ่งที่พบหน้า และ ๗-๘ องศา ๗ องศา ๗ องศา

"เมล์ตพันธุ์ที่ซึ่ง ฟังรากลึก เป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย"

ภาพที่ 4.86 ภาพที่มีตัวอักษร

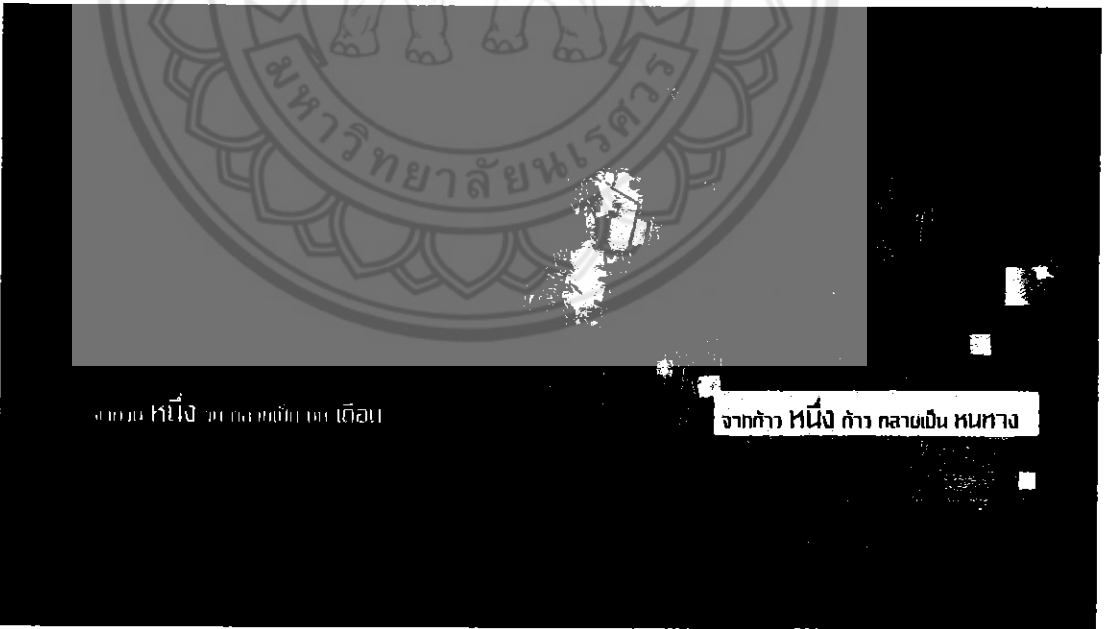


การเย็บผ้าด้วยมือ

>>> ชีตเคลื่อน ร่างกาย ให้มันเหมือน เคลื่อน ไป >> >>> >>>



ภาพที่ 4.87 ภาพที่มีตัวอักษร



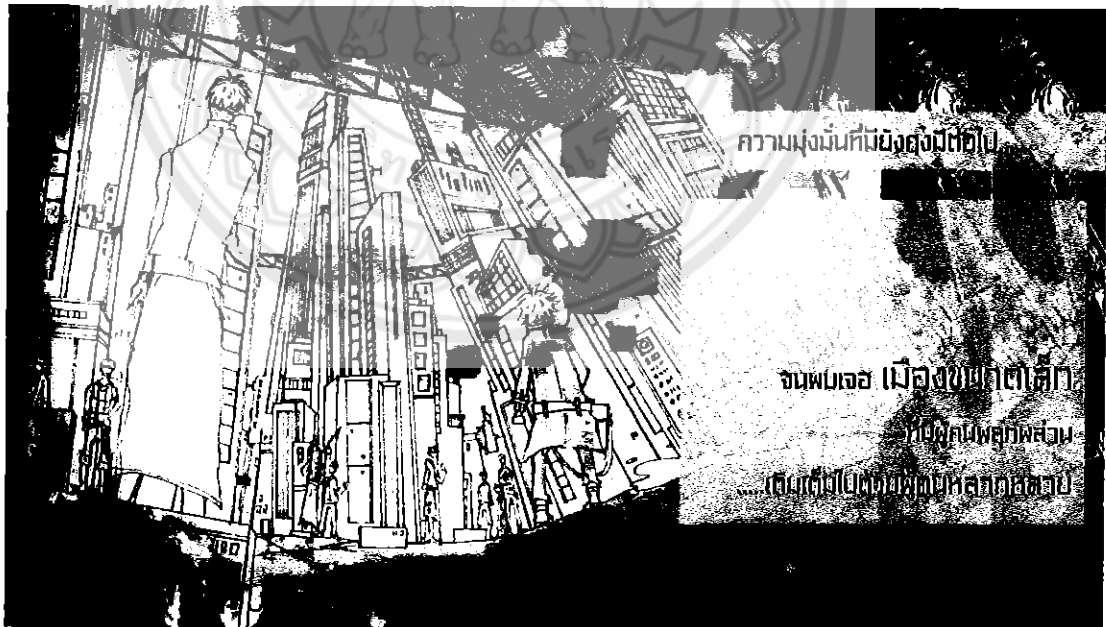
จากผ้า หนึ่ง ชิ้น กลายเป็น หนึ่งทราง

จากผ้า หนึ่ง ชิ้น กลายเป็น หนึ่งทราง

ภาพที่ 4.88 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.89 ภาพที่มีตัวอักษร



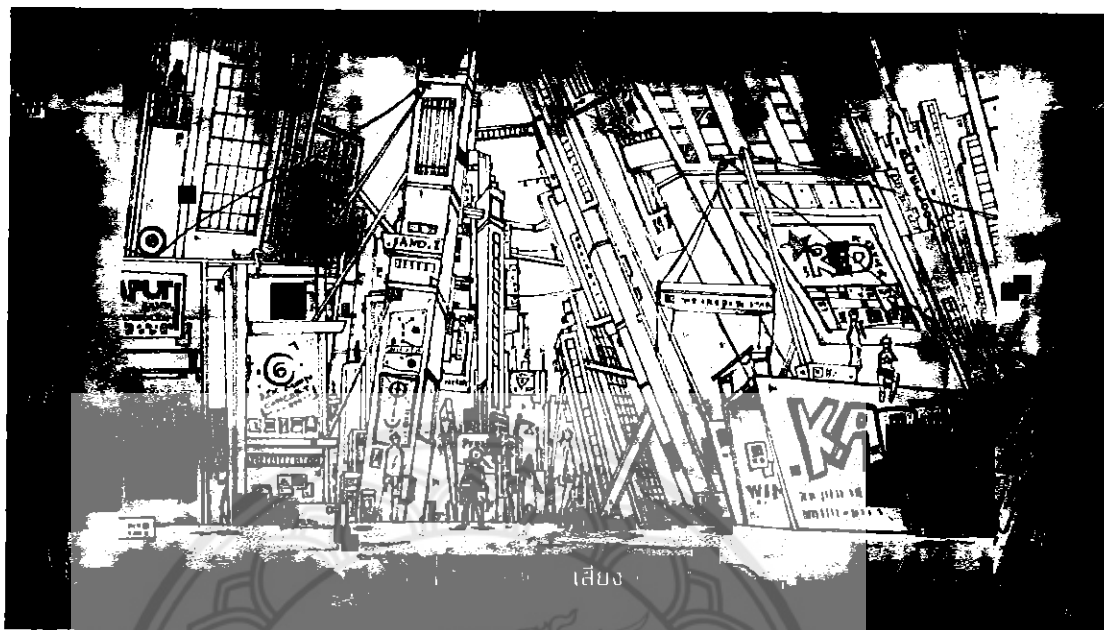
ภาพที่ 4.90 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.91 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.92 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.93 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.94 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.95 ภาพที่มีตัวอักษร

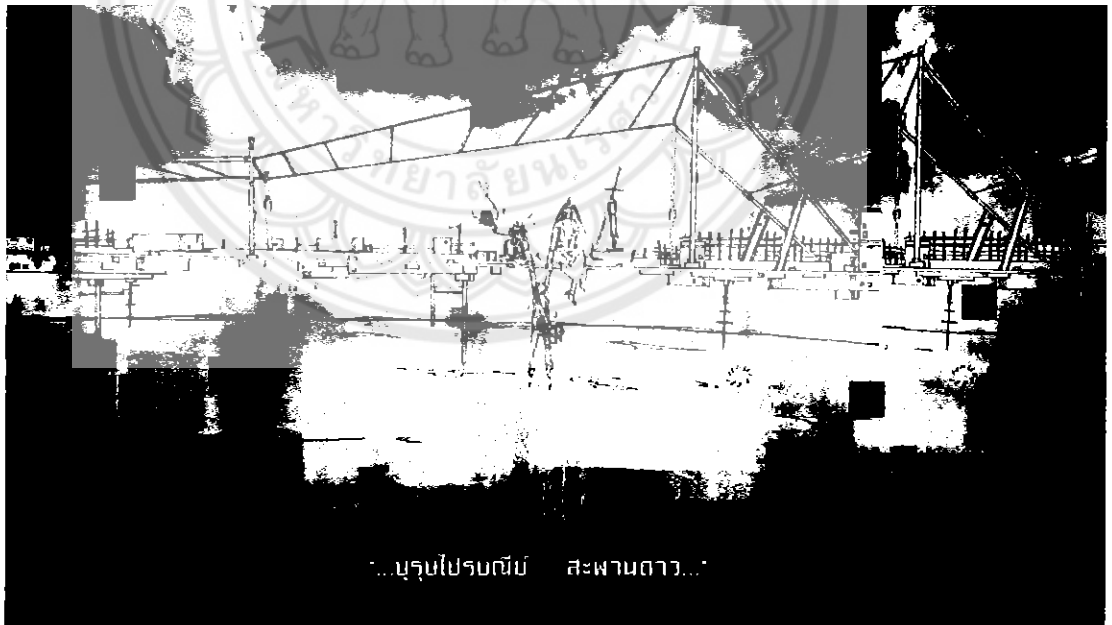


ภาพที่ 4.96 ภาพที่มีตัวอักษร



หากไม่ได้พาทาน
มันคงจะจากไป
ไกลแสนไกล
ก็ก็จ้าใบอจจ- พมเจจ

ภาพที่ 4.97 ภาพที่มีตัวอักษร



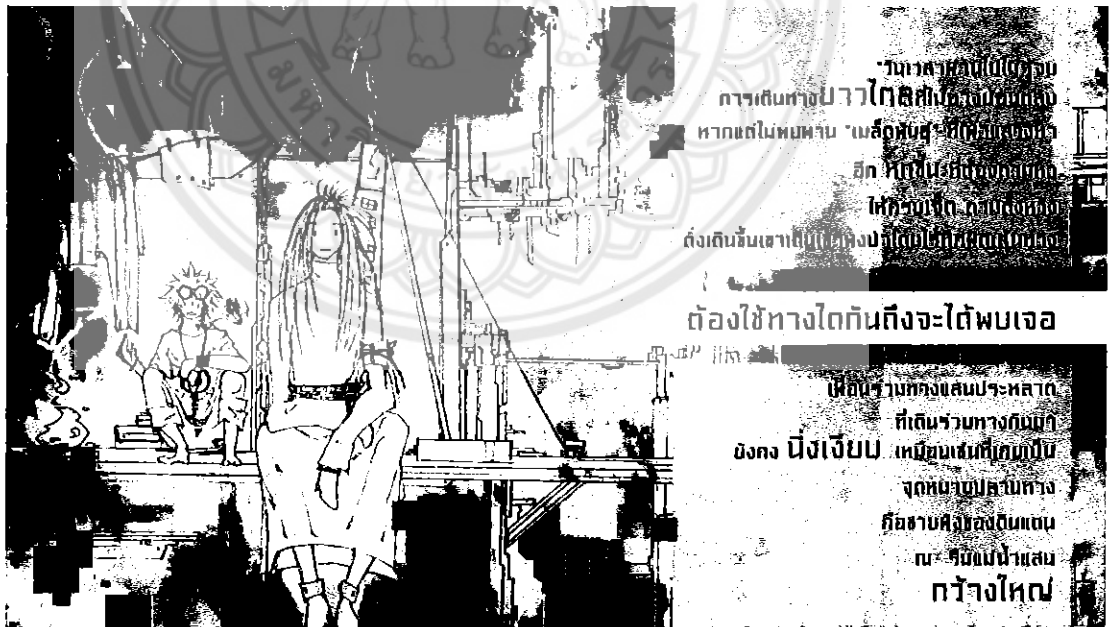
...บุรุษไปรษณีย์ สะพานดาว...

ภาพที่ 4.98 ภาพที่มีตัวอักษร



ขอบคุณที่ช่วยข้า
หวังว่าคงจะได้พบเจอกันใหม่

ภาพที่ 4.99 ภาพที่มีตัวอักษร



“วันเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว
การเดินทางบราวไต้ล่องเรืออันตลึง
หากแต่ไม่เหมือน “เมล์ลิสต์” ที่ใคร ๆ จะจดจำ
สัก หนึ่งวันอันยาวนานที่ตน
ให้กำเนิดแก่... ความทรงจำอัน
ตั้งเดิมมันเขาเต็มไปด้วยสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน

ต้องใช้ทางใดกันถึงจะได้พบเจอ

เพื่อนร่วมทางแสนประหลาด
ที่เดินร่วมทางกันมา
ยังคง นิ่งเงียบ เหมือนเส้นที่ทอดยาว
จุดหมายปลายทาง
คือชายฝั่งของดินแดน
ณ... หนึ่งวันฟ้าสน
กว้างใหญ่

ภาพที่ 4.100 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.101 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.102 ภาพที่มีตัวอักษร



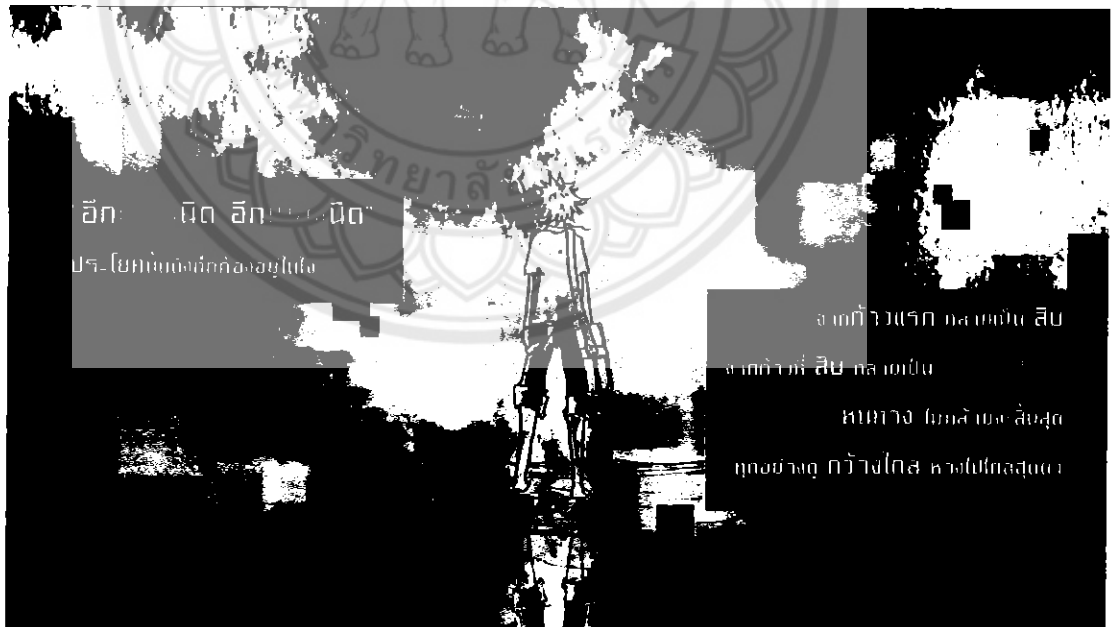
ภาพที่ 4.103 ภาพที่มีตัวอักษร



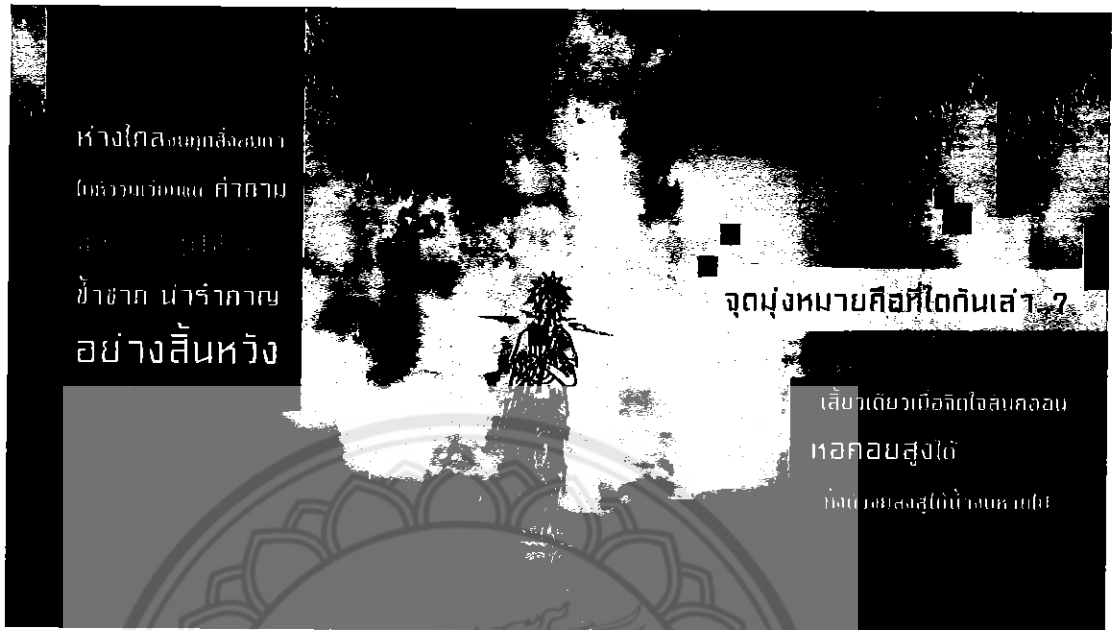
ภาพที่ 4.104 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.105 ภาพที่มีตัวอักษร



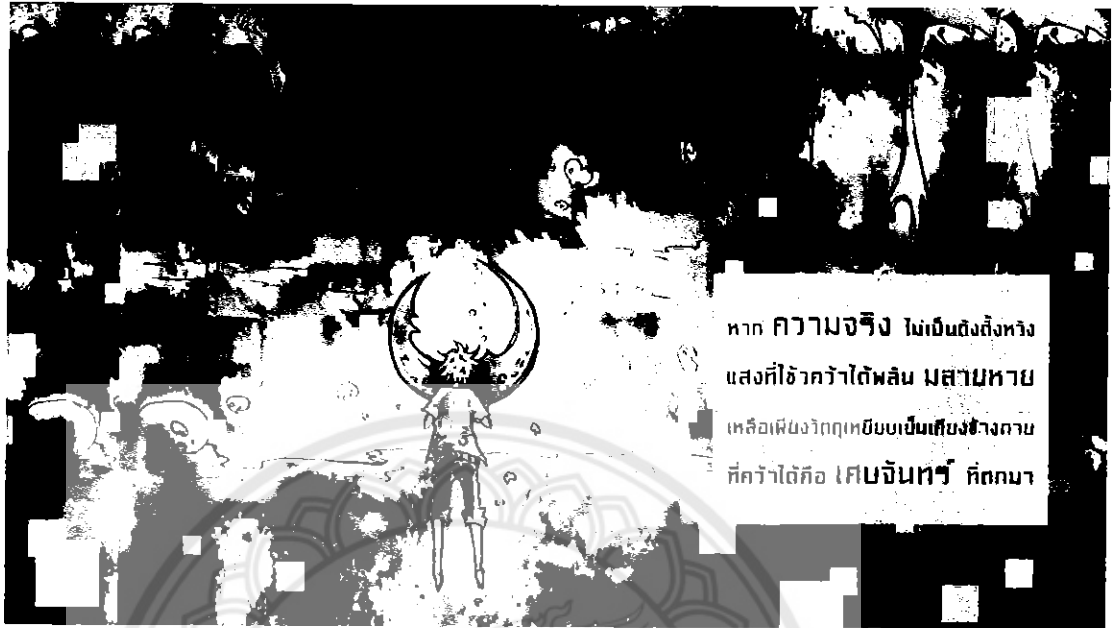
ภาพที่ 4.106 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.107 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.108 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.109 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.110 ภาพที่มีตัวอักษร

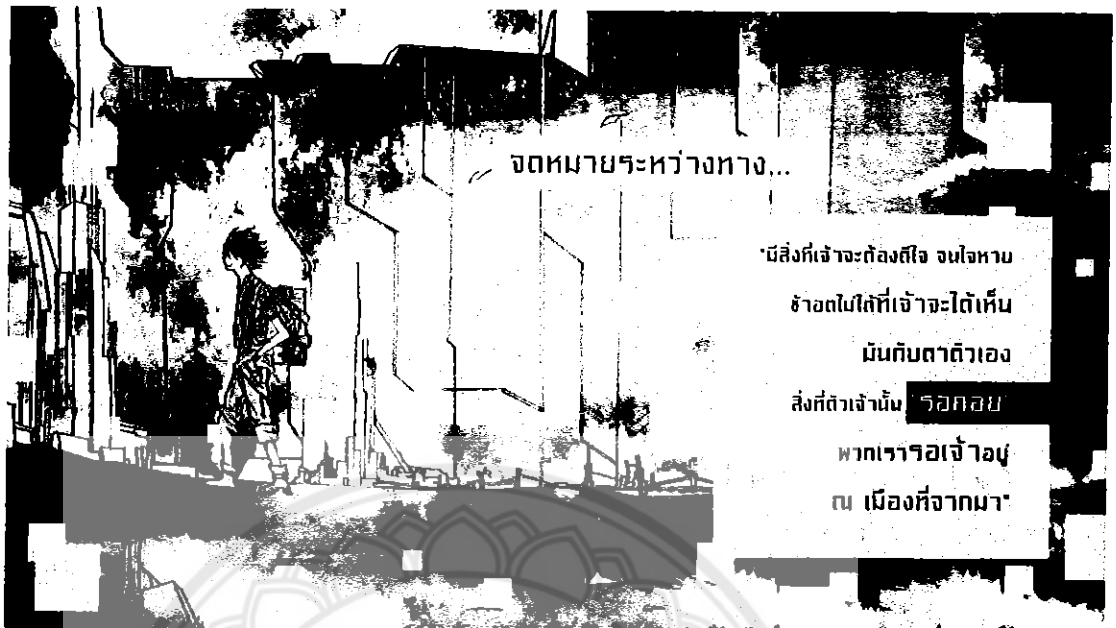


ภาพที่ 4.111 ภาพที่มีตัวอักษร

...หาก กลางวัน บรรจบ พบ **ตะวัน**

ความฝัน เหล่านั้นอาจเป็น **จริง** ได้ใน **สักวัน...**

ภาพที่ 4.112 ภาพที่มีตัวอักษร



ภาพที่ 4.113 ภาพที่มีตัวอักษร

4.2.6 สัญลักษณ์ที่ใช้



ภาพที่ 4.114 สัญลักษณ์ที่ใช้

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

การจัดทำนิยายภาพบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเยาวชนเรื่องการตามหาความฝัน เพื่อเพื่อให้ผู้อ่านซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความสนใจในนิยาย การ์ตูน ภาพประกอบ และผู้ที่มีความสนใจและรักในงานแนวนี้ ได้เกิดแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ไม่ มากไม่น้อยทางใดก็ทางหนึ่ง โดยสามารถ เข้าใจการทำงานของตัวงานจากหน้าไปอีกหน้า โดยการค้น หาทางไปตามที่ตัวเกมต้องการ และมีความสุขหรือได้ข้อคิดอะไรบางอย่างจากเนื้อเรื่องที่ได้มีการนำ เสนอไป และผู้จัดทำได้รับความรู้และเข้าใจกระบวนการจัดทำผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาเพื่อใช้ในการส่งต่อ ความคิดและผลงานไปสู่ผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการลดทอนสิ่งให้แสดงเส้นที่เป็นจุดเด่นมากกว่านี้ ปรับภาพที่ซ้อนให้ หลากหลาย สร้างมิติภาพให้มากกว่านี้





โปรเตอร์ประชาสัมพันธ์


16 - 21 May 2017
10:00 - 21:00

มหาวิทยาลัยนเรศวร
At Bangkok Arts & Culture Center
(HALL, 1st Floor and Hall, 1 Floor)

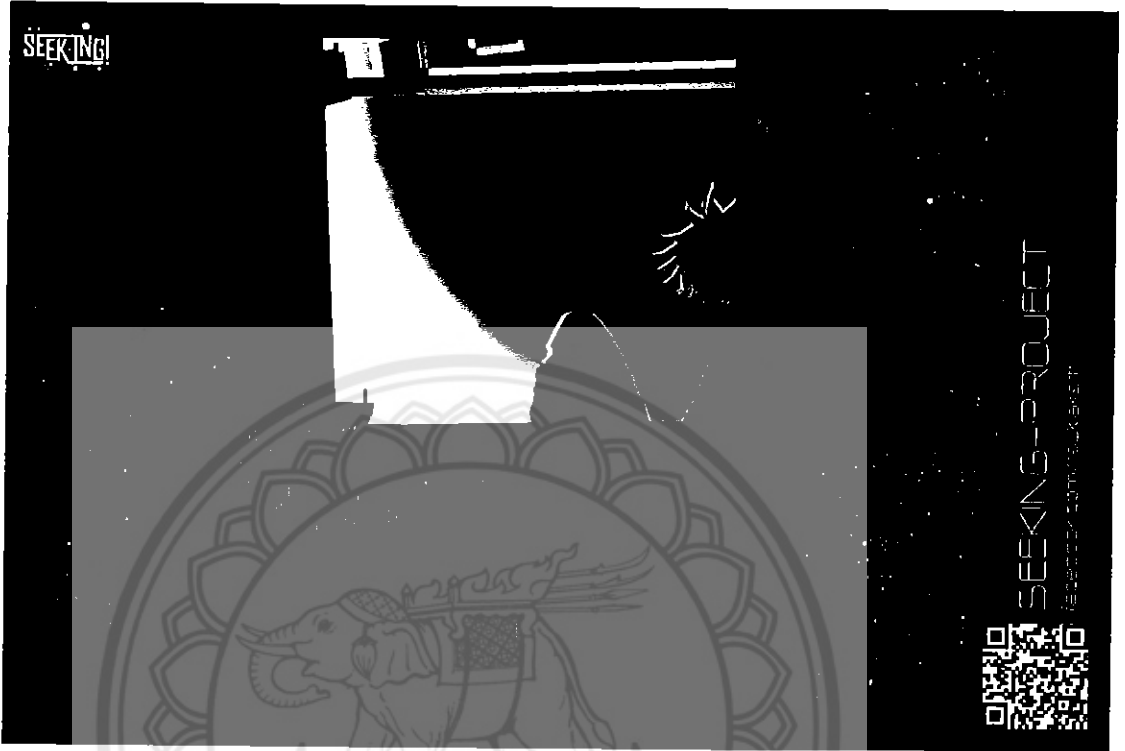
[ผู้เดินทางตามหาความฝัน]

SEEKING!

SHRS



ตัวอย่างโปรการ์ดแจกในการจัดนิทรรศการ



story of seeking <

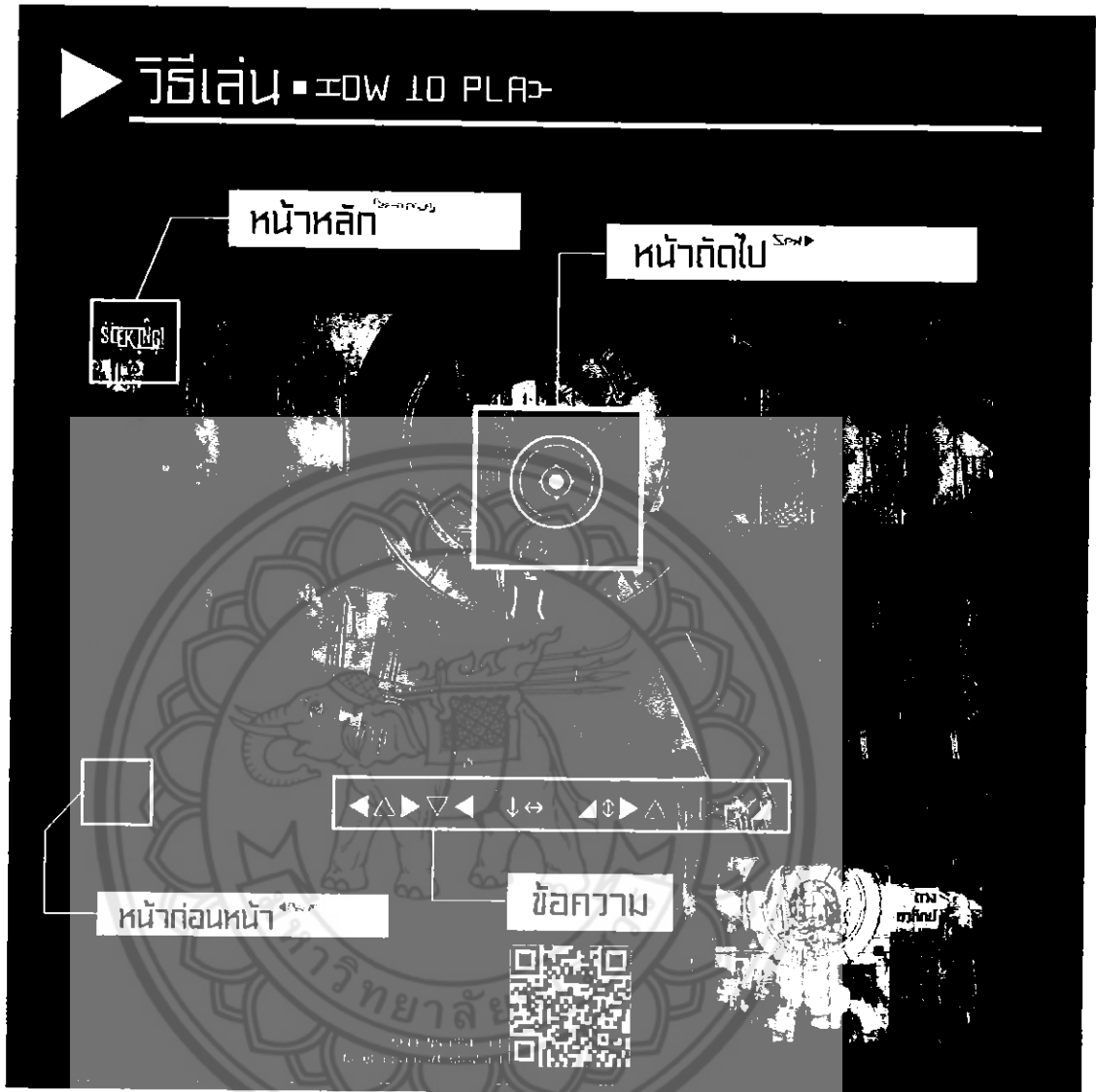
↑ ↓ ↔ ↻ ⏪ ⏩ ⏴ ⏵

SEEKING!

> trust in your way

⏴ ⏵ ↻ ↺ ↻ ↺

▶ วิธีเล่น • HOW TO PLAY



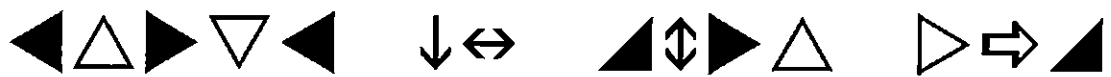
นามบัตร
FIELD WORKER

ใส่จดหมาย
IN BOX

แจกฟรี :)
FREE

เชิญหยิบฟรี :)

เริ่มต้น presented



เชื่อมต่อ:

(กลับไปหน้าจอจับ)

"จุดเริ่มต้น"



หน้าหลัก

←

หน้าถัดไป



หน้าก่อนหน้า

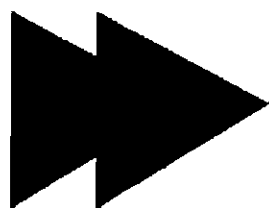


ออกจากระบบ



IRATS

END





บรรณานุกรม

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. การออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2559, จาก
<https://www.gotoknow.org/posts/417795>

อ.สมศักดิ์ แซ่หลี่. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมัลติมีเดีย. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2555, จาก [http :
//ced.kmitnb.ac.th](http://ced.kmitnb.ac.th)

ความหมายการออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2559, จาก
<http://www.vcharkarn.com/vcafe/120491>

ทฤษฎีสี. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2560, จาก <http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>

นิยายภาพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน 2559, จาก <http://th.wikipedia.org>

ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2559, จาก <http://www.kruthong.net>

ในกลุ่มวัยเรียน และเยาวชน . สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2560, จาก [http://www.elearning.msu.ac.th
/opencourse](http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse)

Vermillionend. Visual Novel คืออะไร ?. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2559, จาก
<http://vermillionend.exteen.com/20140501/visual-novel>

Jaruwan Wan Suttimusig. องค์ประกอบศิลป์. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2559, จาก
<https://www.gotoknow.org/posts/417795>