

## การตีความอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ในรูปแบบวิทยาศาสตร์ผสมผสานจินตนิมิต

### The Interpretation of Alice in Wonderland in Science Fantasy Version

ตฤณ ปิยเชียรสวัสดิ์<sup>1\*</sup> และ พิศประไพ สาระกาลิน<sup>2</sup>

Trin Piyatiansawat<sup>1\*</sup> and Pisprapai Sarasalin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก  
อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก  
อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

<sup>1\*</sup>Graduate student in Master of Art of Faculty of Digital Art, Rangsit University, Phahonyothin RD., Lak-hok, Patumtanee,  
Thailand 12000

<sup>2</sup>Lecturer in Master of Art of Faculty of Digital Art, Rangsit University, Phahonyothin RD., Lak-hok, Patumtanee,  
Thailand 12000

\*Corresponding author, E-mail: trinpiya@Outlook.com

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์นวนิยาย อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ฉบับต้นแบบโดยลูอิส แครอลล์ รวมทั้งผลงานอื่นที่มีการประยุกต์ออกมา เช่น อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ปี 1951 โดยวอลท์ ดิสนีย์และอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ปี 2010 โดยทิม เบอร์ตัน การวิเคราะห์มุ่งเน้นให้ได้มาซึ่งกลวิธีในการตีความและดัดแปลงเพื่อนำมาออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ โดยเน้นการศึกษาตัวละครจาก อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ฉบับต้นแบบซึ่งเป็นแนวจินตนิมิตให้เป็นแนววิทยาศาสตร์ผสมผสานจินตนิมิต เพื่อให้ได้อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ในภาพลักษณ์ใหม่ที่แตกต่างโดยยังคงแฝงไว้ซึ่งความสวยงามและเสน่ห์ของอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ในฉบับดั้งเดิม

คำสำคัญ: อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ จินตนิมิต วิทยาศาสตร์จินตนิมิต

#### Abstract

This research has the purpose to study *Alice in Wonderland* original novel by Lewis Carroll as well as the other inspiration novels and movies such as *Alice in Wonderland* (1951) by Walt Disney, *Alice in Wonderland* (2010) by Tim Burton. The analysis focused on the method of interpretation and adaptation of idea to design another version of *Alice in Wonderland*. By investigating the science fantasy genre, the original fantasy has turned into new image which still maintain the marvelous of *Alice in Wonderland*.

**Keywords:** *Alice in Wonderland*, *fantasy*, *science fantasy*

## 1. บทนำ

อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ (Alice in Wonderland) เป็นผลงานของ ลูอิส แครอลล์ (Lewis Carroll) ซึ่งเป็นนามปากกาของชาร์ลส์ ลูตวิจจ์ คอคจัสัน (Charles Lutwidge Dodgson) นักเขียนชาวอังกฤษ ตีพิมพ์ครั้งแรกเสร็จสมบูรณ์ในปี ค.ศ.1865 มีตัวละคร หลุดโลกและเรื่องราวแปลกพิสดารจนมีประเด็น ถกเถียงเรื่องราวที่มาของจินตนาการของผู้ประพันธ์ แต่ผลงานชิ้นนี้ก็ผ่านกาลเวลาและได้รับการยกย่องในฐานะต้นแบบของงานเขียนแนวทดลองช่วงศตวรรษที่ 20 เป็นวรรณกรรมที่มีตัวละครของตัวเองที่ผิดแผกไป จากความจริงหรือขัดต่อสามัญสำนึกทั่วไป ผ่องด้วยการล้อเลียนเสียดสีและอารมณ์ขันที่ดูไร้สาระ ทว่าสอดแทรกนัยยะบางอย่างเอาไว้ภายใต้ความไร้สาระ และไร้แก่นสารอย่างแนบเนียน ทำให้มีการวิเคราะห์ ผลงานชิ้นนี้จากแง่มุมที่หลากหลายรวมไปถึงเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดผลงานหลายต่อหลายชิ้นตั้งแต่งานเขียน ภาพยนตร์ ภาพวาด และดนตรี

ตัวละครจากเรื่อง อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ มีลักษณะเด่นและเป็นที่ถูกจดจำได้มากไม่ว่าจะเป็นตัวเอกอย่างอลิซที่เป็นเด็กผู้หญิงผมบลอนด์ในชุดกระโปรง สีฟ้า กระด่าขาวสวมเสื้อกั๊ก หรือทหารที่เป็นไฟ ภาพลักษณ์เหล่านี้เป็นที่ปรากฏให้เห็นในหลาย ๆ ผลงานที่สร้างจากนวนิยายเรื่องนี้ จากการศึกษาดังนี้

- Alice in Wonderland (Hepworth and Stow, 1903)
- Alice's Adventures in Wonderland (Porter, 1910)
- Alice in Wonderland (Young, 1915)
- Alice in Wonderland (Pollard, 1931)
- Alice in Wonderland (Mcleod, 1933)
- Alice in Wonderland (Bower, 1949)
- Alice in Wonderland (Disney, 1951)
- Alice in Wonderland (Schaefer, 1955)

- Alice in Wonderland (Potter, 1965)
- Alice in Wonderland (Miller, 1966)
- Alice in Wonderland (Browning, 1983)
- Alice in Wonderland (Harris, 1985)
- Alice in Wonderland (Letts, 1986)
- Alice (Svankmajer, 1988)
- Alice in Wonderland (Willing, 1999)
- Alice in Wonderland (Burton, 2010)

จุดร่วมของผลงานหลากหลายที่สร้างจาก นวนิยาย Alice in Wonderland ได้ทำการศึกษาค้นคว้า มีจุดร่วมที่เหมือนกันซึ่งในแต่ละผลงานนั้นแม้จะมีการตีความหรือนำเสนอใหม่อย่างไร ผู้สร้างจะยังคงความเป็นนวนิยายจินตนิมิต (fantasy) ไว้ให้มากที่สุดเอาไว้เสมอ ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจที่อยากจะศึกษาค้นคว้า เพื่อออกแบบและนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ และเพื่อให้ Alice in Wonderland ที่จะออกแบบใหม่นี้แตกต่างจากที่เคยมีมา จึงเลือกใช้แนวบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) ซึ่งมีภาพลักษณ์และแนวคิดที่แตกต่างจากแนวจินตนิมิต (fantasy) เข้ามาเป็นส่วนผสมในการออกแบบ และเลือกนำเสนอด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ (2D animation) เนื่องจากงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการออกแบบภาพลักษณ์ใหม่จึงต้องการนำเสนอด้วยภาพที่เกิดจากลายเส้น เทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ (2D animation) สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวาดเส้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสวยงาม

จินตนิมิต (fantasy) เป็นประเภทหนึ่งของนวนิยายที่มีเค้าโครงเนื้อหาเกี่ยวกับเวทมนตร์ เรื่องเหนือจริงและโลกในจินตนาการเหมือนเป็นเรื่องปกติ (Attebery, 1980)

บันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ (Sci-fi ย่อมาจาก Science fiction) เป็นประเภทหนึ่งของนวนิยายที่มีเค้าโครงเนื้อหาที่เสนอมุมมองเกี่ยวกับบุคคลหรือสภาพ

สังคมในอนาคตอันใกล้ เทคโนโลยีในจินตนาการ หรือ มีแนวโน้มว่าสามารถเป็นไปได้จริงในทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี (Gilks, Fleming, and Allen, 2003)

วิทยาศาสตร์จินตนิมิต (science fantasy) เป็น ประเภทหนึ่งของนวนิยายที่เกิดจากการบรรจบกัน ระหว่าง จินตนิมิต และ บันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ นวนิยายประเภทนี้ไม่เน้นเรื่องหลักความถูกต้องและ ข้อเท็จจริงที่เป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์มากนัก มีเนื้อหา และองค์ประกอบที่เป็นสิ่งเหนือจริงนำมาผสมผสานใน ตัว เรื่องเพื่อความกลมกลืน สนุกสนานและน่าติดตาม (Peter, 1979)

โดยการศึกษาค้นคว้านวนิยายแนววิทยาศาสตร์ จินตนิมิต ซึ่งเป็นประเภทผสมระหว่างแนวบันเทิงคดี วิทยาศาสตร์กับแนวจินตนิมิต และเลือกที่จะนำมาใช้ ในการออกแบบตัวละครใหม่ให้กับอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ซึ่งทั้งหมดนี้จะทำให้สามารถออกแบบได้ ภาพลักษณ์ใหม่ซึ่งมีความแตกต่างจากต้นฉบับดั้งเดิม และมีความสวยงามได้

## 2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของ วรรณกรรม จินตนิมิต บันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ และ นวนิยายวิทยาศาสตร์จินตนิมิต เพื่อนำมาใช้ในการ ออกแบบ
2. เพื่อออกแบบตัวละครในรูปแบบนวนิยาย วิทยาศาสตร์จินตนิมิต โดยยังคงแฝงไว้ซึ่งความเป็น นิยายจินตนิมิตของเดิมของอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ อยู่แล้วนำเสนอด้วยแอนิเมชัน 2 มิติ

## 3. วิธีการวิจัย

3.1 ศึกษานวนิยายอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ (Alice in Wonderland) ซึ่งเป็นฉบับต้นแบบภาษาอังกฤษ

(Carroll, 2010) และ อลิซในดินแดนพิศวงซึ่งเป็น ฉบับแปลภาษาไทย (แคโรลล์, 2552)

3.2 ศึกษาอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ที่ถูกสร้างดัดแปลง จากต้นฉบับ กรณีศึกษา Art of Alice Madness Returns (Mcgee, 2011), Alice in Wonderland 2010 (Burton, 2010)

3.3 ศึกษาวรรณกรรมประเภทจินตนิมิต กรณีศึกษา อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ (Alice in Wonderland) (Carroll, 2010)

3.4 ศึกษาวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) กรณีศึกษา The Matrix (Wachowski, 1999) Accel World (กาอาฮาระ, 2552)

3.5 ศึกษาวรรณกรรมประเภทนวนิยายวิทยาศาสตร์ จินตนิมิต กรณีศึกษา Avatar (Cameron, 2009)

3.6 วิเคราะห์ข้อมูล ออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละคร

3.7 ผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ตัวอย่างสำหรับการนำเสนอ

3.8 นำเสนอผลงานและสรุปผลการวิจัย

## 4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิเคราะห์ทำให้พบว่า นวนิยาย วิทยาศาสตร์จินตนิมิต เป็นประเภทของนวนิยาย ที่เกิดจากการบรรจบกันระหว่างจินตนิมิตและบันเทิง คดีวิทยาศาสตร์ นวนิยายประเภทนี้ไม่เน้นเรื่องหลัก ความถูกต้องและข้อเท็จจริงที่เป็นไปได้ทาง วิทยาศาสตร์มากนัก มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่เป็น สิ่งเหนือจริงนำมาผสมผสานใน ตัวเรื่อง บุคลิกและ ความสัมพันธ์ของตัวละครเพื่อความกลมกลืน สนุกสนานและน่าติดตาม (Peter, 1979) ตัวอย่าง ของนวนิยายวิทยาศาสตร์จินตนิมิต เช่น มืองค์ประกอบ เค้นที่เป็นเอกลักษณ์ของบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์อย่าง วิทยาการหรือเทคโนโลยีในอนาคต บ้านเมืองสมัยใหม่ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ทันสมัย สิ่งมีชีวิตพิเศษที่ไม่มีอยู่ ตามธรรมชาติหรือสิ่งมีชีวิตที่ถูกสร้างขึ้นจากวิทยาการ

ล้ำหน้า แต่โครงเรื่องและตัวละครเป็นจินตนิมิต เช่น มีเจ้าหญิง เจ้าชาย ราชา ราชนินี ฮีโร่ ตัวร้าย เช่นเดียวกับ นิยายจินตนิมิต

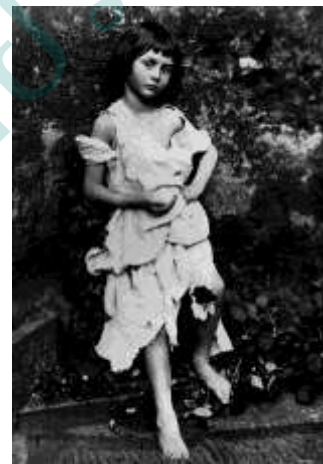
การศึกษาอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ทั้งฉบับดั้งเดิมและวรรณกรรมอื่นที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ จินตนิมิต และนวนิยายวิทยาศาสตร์จินตนิมิตได้นำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบภายในจนได้แอนิเมชันตัวอย่างอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ซึ่งเป็นแนวนวนิยายวิทยาศาสตร์จินตนิมิตแตกต่างจากฉบับดั้งเดิม โดยการออกแบบจะมีพื้นฐานเค้าโครงจากอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ฉบับดั้งเดิม แล้วนำวิธีการและแนวคิดที่ได้จากการศึกษาตีความข้อมูลต่าง ๆ โดยได้ออกแบบพล็อตเรื่อง จากและตัวละครหลักไว้สองตัว

เนื้อเรื่องที่ดัดแปลงใหม่ได้กล่าวถึงโลกอนาคต อลิซเกิดในครอบครัวที่มีฐานะแต่ก็ไม่ได้สมบูรณ์พร้อมเนื่องจากพ่อกับแม่ต่างก็ทำงานไม่มีเวลาอยู่บ้านซึ่งมีแต่พี่สาวและแม่วัยเฒ่าที่เลี้ยงไว้ และบรรดาคนรับใช้ เมื่อพี่สาวของอลิซจำเป็นต้องจากบ้านไปทำงาน พี่สาวจึงได้สร้างหุ่นยนต์แม่วัยให้อยู่เป็นเพื่อนอลิซแทนแม่วัยเฒ่าที่เคยเลี้ยงซึ่งตายไปให้กับอลิซทิ้งอแงจะขอตามไปด้วย พร้อมให้สัญญาว่าจะติดต่อกลับมาหาอลิซบ่อย ๆ และเมื่ออลิซโตขึ้นก็อยากให้มาอยู่ด้วยกัน อลิซเป็นเด็กดีรักชาติสัญญาจึงอยู่กับบ้านจนกระทั่งเวลาผ่านไปเมื่อ อลิซเติบโตขึ้น แต่พี่สาวของเธอก็ไม่ได้ติดต่อกับเธออีกเลยอลิซกับไคนาห์จึงออกจากบ้านเพื่อตามหาพี่สาว โดยมีเบาะแสเพียงหนึ่งเดียวคือการไปยังดินแดนมหัศจรรย์

1. Alice ในฉบับดั้งเดิมของลูอิส แครอลล์นั้นเป็นเด็กดี เฉลียวฉลาด มีมารยาท เธอมีพี่สาวที่เธอเคารพรักและเชื่อฟังซึ่งมีอายุห่างกับเธอมาก แต่ในบางครั้งอลิซก็อดไม่ได้ที่จะตอบโต้ในเวลาพี่สาวของ

เธอสั่งสอนเพื่อแสดงออกถึงความคิดของตัวเอง อลิซมักจะพบเจอกับการเปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์ที่เธอกำลังประสบหรือการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวเธอเอง (แครอลล์, 2557) แนวคิดในการออกแบบอลิซใหม่นั้นจึงเป็นเรื่อง “การเปลี่ยนแปลง”

ตัวละครอลิซนั้นมีต้นแบบมาจากบุคคลที่มีอยู่จริง คือเด็กน้อยวัยหัดเดินนาม อลิซ ลิดเคลล์ เพื่อนตัวน้อยของแครอลล์ (จากรูปที่ 1) จากบันทึกของแครอลล์ ต้นฉบับดั้งเดิมของอลิซในดินแดนมหัศจรรย์เป็นนิทานที่เขียนขึ้นมาเพื่อมอบเป็นของขวัญให้แก่เธอ (แครอลล์, 2552)



รูปที่ 1 อลิซ ลิดเคลล์

ตัวละครอลิซที่ปรากฏในภาพประกอบของนิยายต้นฉบับที่วาดโดย Sir John Tenniel นั้นเป็นเด็กสาวผมบลอนด์หยักศก ในชุดกระโปรงสีฟ้าแต่งกายสมัยวิกตอเรียน (จากรูปที่ 2)



รูปที่ 2 อลิซ ภาพประกอบโดย Sir Joihn Tenniel

ซึ่งภาพลักษณะนี้เป็นที่ถูกจดจำได้มากที่สุดทำให้ผลงานอลิซที่ถูกดัดแปลงไปในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ของวอลท์ ดิสนีย์ (1951) (จากรูปที่ 3) ภาพยนตร์อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ของทิม เบอร์ตัน (2010) (จากรูปที่ 4) มีการนำภาพลักษณะเดียวกันนี้ไปใช้มาตลอด

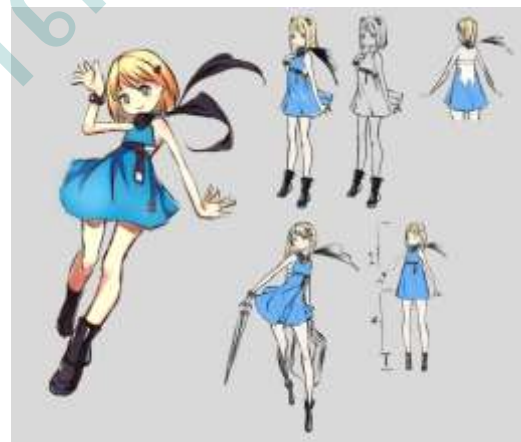


รูปที่ 3 อลิซ (ดิสนีย์)



รูปที่ 4 อลิซ (เบอร์ตัน)

เมื่อนำองค์ประกอบและแนวคิดของบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ที่เชื่อเรื่องเหตุและผล เข้ามาผสมผสาน โดยมีภาพลักษณ์ของอลิซ ลิตเติลเป็นต้นแบบแล้ว ผลที่ได้ออกมา คือ อลิซที่มีลักษณะเป็นเด็กสาววัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ มีภาวะการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทั้งทางอารมณ์และร่างกาย อลิซ ที่ออกแบบใหม่นั้นยังคงเป็นเด็กดี มีมารยาทและเฉลียวฉลาดเหมือนฉบับดั้งเดิม แต่มีการแสดงออกถึงสิ่งที่เธอเชื่อมั่นในความคิดของตนเองมากขึ้นและรักความยุติธรรมตามลักษณะของเด็กวัยรุ่น เธอแต่งกายด้วยชุดกระโปรงวัยรุ่นดูน่าสมัยสีฟ้าและไว้ผมบ๊อบเหมือนอลิซ ลิตเติลที่เป็นต้นแบบแต่มีสีบลอนด์ตามภาพประกอบในนิยายผูกผ้าพันคอเหมือนตัวละครซีไร (จากรูปที่ 5)



รูปที่ 5 ภาพร่างอลิซ

2. Dinah ในฉบับดั้งเดิมของลูอิส แครอลล์ นั้นเป็นแมวที่อลิซเลี้ยงไว้ และไม่ได้ปรากฏตัวในเรื่อง อลิซในดินแดนมหัศจรรย์แต่ถูกอลิซกล่าวถึงตั้งแต่เริ่มและจนตลอดการผจญภัยของเธอ อลิซซึ่งคิดถึงไดนาห์ได้กล่าวว่าอยากให้ไดนาห์ได้มาอยู่กับเธอ ในขณะที่เธอตกลงไปในโพรงกระต่าย (แครอลล์, 2552) ไดนาห์ปรากฏตัวใน Through the Looking-Glass หรือในฉบับแปลภาษาไทยคือ อลิซในเมือง



กระจก (แคโรลล์, 2554) ซึ่งเป็นภาคต่อของนิยายอลิซในดินแดนมหัศจรรย์พร้อมกับลูก ๆ ของมัน จากภาพประกอบของ Sir John Tenniel และเรื่องราวในนิยายทำให้ทราบว่าไคนาห์เป็นแมวขนสีดำ (แคโรลล์, 2554) (จากรูปที่ 6) แต่ไคนาห์ที่ปรากฏในอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ (1951) ของDisney นั้นมีขนสีน้ำตาลส้ม (จากรูปที่ 7) ทั้งสองผู้ริบิ้นอันใหญ่ไว้ที่คอ ให้ดูน่ารักและบ่งบอกว่าไคนาห์เป็นแมวเพศเมีย



รูปที่ 6 ไคนาห์ ภาพประกอบโดย Sir John Tenniel

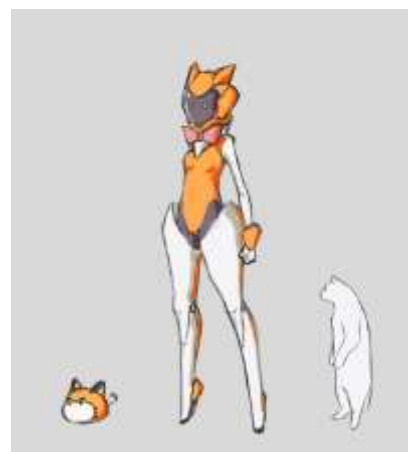


รูปที่ 7 ไคนาห์ (Disney)

เรื่องราวของไคนาห์เป็นเพียงจุดเล็ก ๆ ในนิยายแต่มีความน่าสนใจในการนำมาใช้ในการนำเสนอในภาพยนตร์อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ (2010) มีตัวละครชื่อว่า Jabberwocky ซึ่งไม่ได้ปรากฏในนิยายแต่ถูกกล่าวถึงในบทกลอนในหนังสือที่อลิซหยิบขึ้นมาอ่านเท่านั้น ซึ่งผู้กำกับ Tim Burton (2010) ได้นำเอาจุดเล็ก ๆ ที่ถูกมองข้ามไปมาตีความและสร้างให้เป็นตัวละครหลักที่แปลกใหม่ที่น่าสนใจ ตัวละครไคนาห์ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้กำเนิดมาจากวิธีการเดียวกัน และ

เป็นแนวคิดที่ตอบสนองความต้องการของอลิซในนิยายฉบับดั้งเดิมที่อยากให้ไคนาห์มาร่วมผจญภัยกับเธอ

สิ่งที่ขาดไม่ได้ในเรื่องแนวบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์คือหุ่นยนต์หรือเครื่องจักรทันสมัย (Peter, 1979) ไคนาห์ในงานวิจัยนี้จึงถูกกำหนดให้เป็นหุ่นยนต์แมวตัวเล็กเพื่อให้ดูน่ารักและสมกับเป็นสัตว์เลี้ยง ออกแบบโดยการลดทอนองค์ประกอบให้มากจนมีลักษณะเป็นลูกบอลกลมๆ เลือกใช้สีส้มเพื่อตามไคนาห์ของ Disney ให้ดูสดใสและยังดูเด่นเมื่ออยู่คู่กับอลิซในชุดสีฟ้า ซึ่งเป็นคู่สีตรงกันข้าม แต่ไคนาห์ก็สามารถแปลงกายให้อยู่ในร่างมนุษย์เพื่อช่วยเหลือและปกป้องอลิซจากเหตุการณ์ไม่คาดฝันที่จะได้พบเจอจากการผจญภัยครั้งนี้ ออกแบบโดยอ้างอิงจากสรีระของผู้หญิงผสมกับแมวที่อยู่ในท่ายืน ไคนาห์ในงานวิจัยนี้จึงเป็นตัวละครที่มีส่วนผสมของ Alice in Wonderland และ Through the Looking-Glass ที่เป็นนิยายทั้งสองภาค ไคนาห์จึงเป็นทั้งสัตว์เลี้ยง เพื่อน คู่หู และพี่เลี้ยง ที่จะร่วมทางกับอลิซจนสิ้นสุดการผจญภัย (จากรูปที่ 8)



รูปที่ 8 ภาพร่างไคนาห์

การออกแบบฉากและเหตุการณ์ในเรื่องจะให้ มีลักษณะเป็น โลกในยุคอนาคตมีสิ่งก่อสร้างสมัยใหม่

ผสมกับปัจจุบันเพื่อแสดงถึงเทคโนโลยีที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมยุคปัจจุบัน มีหุ่นยนต์และเครื่องจักรทันสมัยเพื่อแสดงภาพลักษณ์ในแนวมินิเทคตีวิทยาศาสตร์ (จากรูปที่ 9 และ 10)



รูปที่ 9 ภาพร่างแนวคิดของฉากที่ปรากฏในเรื่อง



รูปที่ 10 ภาพร่างแนวคิดเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง

ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่องานวิจัยนี้ “ตัวละครมีความแปลกใหม่ แต่เดิมตัวละครอลิซนั้นเป็นที่จดจำอยู่แล้ว แต่อลิซใหม่นี้แตกต่างจนหลุดจากความเป็นอลิซเดิม โดยมีความเป็นฮีโร่ที่เด่นชัด ตัวละครใดน่าท้ออาจจะไม่เป็นที่จดจำเพราะต้นฉบับมีการกล่าวถึงน้อย แต่การนำเอาจุดเล็กๆมาคิดแปลงและขยายความเพิ่มนั้นเป็นความคิดที่สร้างสรรค์ บทบาทและความสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ของตัวละครทั้งคู่นี้จะทำให้ทั้งคู่เป็นตัวละครคู่หูที่ดี จุดที่ควรเพิ่มเติมคือ

สภาพแวดล้อมของฉากที่ควรเพิ่มสิ่งก่อสร้างล้ำยุค หรือเครื่องจักรที่ทันสมัยเพื่อแสดงให้เห็นภาพลักษณ์ด้านบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ให้เด่นชัดขึ้น” (สีนาด จารุอรุณภักดิ์, 2557)

## 5. การอภิปรายผล

การศึกษาวรรณกรรมในประเภทบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ จินตนิมิต และวิทยาศาสตร์จินตนิมิตทำให้สามารถแบ่งแยกเอกลักษณ์และองค์ประกอบของแต่ละประเภทและนำไปใช้เป็นส่วนผสมในการตีความอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ดังนี้

5.1 วรรณกรรมจินตนิมิตกล่าวถึงเรื่องที่เหนือจริง แต่วรรณกรรมบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์กล่าวถึงเรื่องโลกในอนาคตและเทคโนโลยี

5.2 มีองค์ประกอบของแนวมินิเทคตีวิทยาศาสตร์ที่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ใหม่ เช่น เครื่องแต่งกายของตัวละครที่เป็นแนวสมัยใหม่ สัตว์เลี้ยงที่เป็นหุ่นยนต์ สถานที่ที่เป็นเมืองสมัยใหม่

การวิจัยนี้เกิดจากการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุ 16-22 ปี ที่มีความสนใจในเรื่องนิยาย การ์ตูนและแอนิเมชัน จากการทำแบบสอบถามโดยกลุ่มเป้าหมายยังคงมีความสับสนกับการแบ่งแยกบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ จินตนิมิต และวิทยาศาสตร์จินตนิมิต แต่มีการตอบรับในเรื่องอลิซในภาพลักษณ์ที่แปลกใหม่

## 6. บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง “การตีความอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ในรูปแบบวิทยาศาสตร์ผสมผสานจินตนิมิต” นั้นสามารถออกแบบภาพลักษณ์ใหม่ให้มีเอกลักษณ์โดดเด่นและแตกต่างแต่ยังคงไว้ซึ่งความเป็นนิยายจินตนิมิตเดิมของ อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ไว้ได้อย่างดี แต่ก็มีข้อควรระวังในการนำองค์ประกอบของแนวมินิเทคตีวิทยาศาสตร์เข้ามาใช้ เพราะหากมีการ

จัดการไม่ลงตัวหรือนำมาใช้มากจนเกินไปก็อาจจะทำให้ห้องค์ประกอบที่เดิมเป็นแนวคิดนิมิตถูกทำลาย

## 7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการศึกษาการตีความอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ในรูปแบบวิทยาศาสตร์ผสมผสานจินตนิมิต ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณะอาจารย์รศ.พิศประไพ สาระสาติน อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์นัฐวุฒิ สีมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์สินาด จารุอรุณภักดิ์ และบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและให้แรงสนับสนุนในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัยชิ้นนี้

## 8. เอกสารอ้างอิง

เรกิ คาวาฮาระ. (2552). Accel World. กรุงเทพฯ: Zenshu Publishing.

ลูอิส แครอลล์. (2552). อลิซในดินแดนพิศวง กรุงเทพฯ: ฟรีฟอร์ม.

ลูอิส แครอลล์. (2554). อลิซในเมืองกระจก. กรุงเทพฯ: ฟรีฟอร์ม.

สินาด จารุอรุณภักดิ์. (2557). ศิลปิน: สัมภาษณ์ 19 ธันวาคม 2557

American Mcgee. (2011). Art of Alice Madness Returns. United States: Dark House Books .

Barry Letts. (1986). Alice in Wonderland. United Kingdom: British Broadcasting Corporation.

Brian Attebery. (1980). The Fantasy Tradition in American Literature. Bloomington: Indiana University Press : 1st edition.

Bud Pollard. (1931). Alice in Wonderland. United States : Metropolitan Studios.

Cecil Hepworth, Percy Stow. (1903). Alice in Wonderland. United Kingdom: Edison Manufacturing Company.

Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. (1951). Alice in Wonderland. United States : Walt Disney Productions.

Dallas Bower. (1949). Alice in Wonderland. France: Lou Bunin.

Dennis Potter. (1965). Alice in Wonderland. United Kingdom: British Broadcasting Corporation.

Edwin S. Porter. (1910). Alice's Adventures in Wonderland. United States: Edison Manufacturing Company.

George Schaefer. (1955). Alice in Wonderland. United States : Maurice Evans.

Harry Harris. (1985). Alice in Wonderland. United States: Irwin Allen 1985

James Cameron. (2009). Avatar. United States: Lightstorm Entertainment.

Jan Svankmajer. (1988). Alice. Czechoslovakia : Channel Four Films.

Jonathan Miller. (1966). Alice in Wonderland. United Kingdom: British Broadcasting Corporation.

Kirk Browning. (1983). Alice in Wonderland. United State : Public Broadcasting Service.

Lewis Carroll. (2010). Alice's Adventures in Wonderland. London : Harper Press 2010.

Marg Gilks, Paula Fleming, and Moira Allen. (2013). Science Fiction: The Literature of Ideas. The Writer. Madavor Media 2003 <http://www.writing-world.com/sf/sf.shtml>.



Nicholls Peter. (1979). The Encyclopedia of Science Fiction. London: Granada.

Nick Willing. (1999). Alice in Wonderland. United Kingdom : Hallmark Entertainment.

Norman Z. Mcleod. (1933). Alice in Wonderland. United States : Paramount Pictures.

The Wachowski Brothers. (1999). The Matrix. United States: Village Roadshow.

Tim Burton. (2010). Alice in Wonderland. United States: Walt Disney Pictures.

W. W. Young. (1915). Alice in Wonderland. United States: American Film Manufacturing Company.

มหาวิทยาลัยรังสิต