



โลกแห่งความฝันส่วนตัว



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โลกแห่งความฝันส่วนตัว



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MY LITTLE DREAM WORLD



By

Miss Kannikar Srathongpoon

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Fine Arts Program in Visual Arts Education

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2015

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ โลกแห่งความฝัน
ส่วนตัว ” เสนอโดย นางสาวกรรณิการ์ สระทองพูน เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารัทสนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์
2. อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภนนิมิตร)

...../...../.....

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณเข็มรัตน์ กองสุข)

...../...../.....

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์)

...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร)

...../...../.....



55901301: สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

คำสำคัญ: ความฝันส่วนตัว

กรรมการ ๓ระทองพูน: โลกแห่งความฝันส่วนตัว. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: รศ.สุธี คุณาวิชยานนท์ และ อ.ดร.อภินิธิ จิตรกร. 76 หน้า.

ปัจจุบันชีวิตมนุษย์ในทุกวันนี้มีการดำรงชีวิตมักสวนทางกับความสุข คิ่รนกับการทำงาน หาเงินทอง เพื่อแลกกับสิ่งที่ตนเองอยากได้มา ซึ่งงานทุกอย่างล้วนเป็นภาระและปัญหา ให้กับผู้รับผิดชอบทั้งสิ้น แต่ชีวิตปัจจุบันของหลายๆคน ที่มีงานหลักที่ไม่ชื่นชอบ เมื่อนำมากับการทำงาน แต่ต้องทำเพื่อเป็นรายได้ให้กับตนเอง แต่ในเมื่อโลกแห่งความจริงชีวิตต้องเผชิญกับสิ่งที่ไม่ได้สร้างความสุข สิ่งเหล่านี้จึงทำให้เกิด โลกใบใหม่ให้เห็นภาพ “ความฝันส่วนตัว” ที่มีอยู่มากมายใน โลกแห่งจินตนาการ จิตได้สำนึกที่ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมาให้เหนือกว่าโลกแห่งความเป็นจริงที่ต้องเผชิญอยู่เพื่อให้เกิดความสุขกับสิ่งที่ตนเองเพื่อฝันแม้ว่าอาจไม่มีอยู่จริงก็ตาม

วิทยานิพนธ์ชื่อ “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการแสดงออกถึงแนวความคิด จินตนาการ โลกแห่งความฝันส่วนตัว ความหวัง ความสนุกสนานที่มีทั้งเรื่องจริงและไม่จริง ผสมปนเปกันไป ผ่านการสร้างสรรค และการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนของตนเอง ซึ่งมีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการ สื่อสารทางด้านความคิด ความรู้สึก ของข้าพเจ้ามากที่สุด โดยผ่านทางสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบของ Animation Art ซึ่งข้าพเจ้าคาดหวังว่าในวิธีการนำเสนอเช่นนี้ จะสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ถึงความสุข ความสนุกสนาน ความเพ้อฝัน จินตนาการจากจิตไร้สำนึกซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะได้ วิธีการศึกษา คือ 1.ศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) 2.ศึกษานิยามของความฝันและ จินตนาการของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud), ชลูด นิ่มเจริญ, ชาญณรงค์ พรุ่งรุ่งโรจน์ และ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ 3.ศึกษาแนวศิลปะเหนือจริง (Surrealism) และศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art) จากผลงานของ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali),ฮวน มิโร (Juan Miro),แอนดริว ไวเอธ (Andrew Wyeth) และเคล โวซ์ (Paul Delvaux) การศึกษาทั้งทางทฤษฎีและผลงานสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจความหมายของความฝันและจินตนาการ และองค์ประกอบของกระบวนการที่ทำให้โลกแห่งความฝันส่วนตัวปรากฏขึ้น

ผู้วิจัยได้นำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาเพื่อเกิดกระบวนการสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ โดยเริ่มจากกำหนดประเด็นเนื้อหาแนวความคิด ขอบเขตการสร้างสรรคโดยเลือก 1.ศึกษาจากสภาพแวดล้อมจริงรอบตัว เพื่อหารูปแบบเฉพาะทั้งทางด้านเนื้อหาและเทคนิควิธีการ 2.ศึกษารูปแบบ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3.ประมวลข้อมูลจัดทำแบบร่างผลงานเพื่อให้เห็นภาพก่อนทำเป็นรูปแบบ Animation art 4.สร้างสรรค์ผลงานประกอบไปด้วยผลงาน 6 ชุด ได้แก่ 1.At the Japanese Airport 2.Travel Around the World 3.My Home and My Dream 4.Baby Room 5.Snow Town และ 6.Coffee Break

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงโลกแห่งความจริงที่เบื้องหน้า เจอะเจอกับสิ่งที่ไม่ชอบมาสร้างโลกใบใหม่ที่เกิดจากความฝันและจินตนาการให้มีความสุข มีความสุข โดยผ่านสื่อและภาษาทางทัศนศิลป์ อันได้แก่ Animation Art

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาลัษิตศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

55901301: MAJOR: VISUAL ARTS EDUCATION

KEY WORD: MY LITTLE DREAM WORLD

KANNIKA SRATONGPOON: MY LITTLE DREAM WORLD. THESIS ADVISOR: ASSOC. PROF:
SUTEE KUNAVICHAYANONT AND APINAPAT CHITTAKORN, Ph.D. 76 pp.

At present, human's life usually against happiness, struggling with work, earn one's living to change to what they want which all is their burden and responsibility. However, many people tiresomely work and just to do to earn for themselves. As the real life world they faced with displeasure works that cannot initiate happiness. These things cause a new world, "A LITTLE DREAM WORLD" in which, is plentifully in the world of imagination. The subconscious, beyond the fact in the real world, that people can be happy on their own imagination, even though they may not exist at all

Thesis under titled " My Little Dream World ", is intended to demonstrate the thought and imagination of my personal dream world including my hope, my joyous, mixed with real and unreal by creativity and my own explicit identity creation, which is appropriate to transfer my idea and feeling for the most via multimedia in the form of Animation Art, which I hope that this presentation can encourage the audience to be delight, fun and imagine by their unconscious, which lead to the artistic works creation.

Research methodology: 1. Analysis of the theory of the mind by Sigmund Freud Psychoanalysis. 2. Study on the definition of the dreams and imagination Sigmund Freud Psychoanalysis, Chalood Nimsamer, Channarong Pornrungrrote, and Dr.Kriengsak Chareonwongsak 3. Study surrealisms and fantasy art from the works of Salvador Dali, Juan Miro, Andrew Wyeth, and Paul Delvaux. From both theoretical and creative works study made me understand the meaning of dreams and imagination including the factors of the process that makes the dream world.

I have used the acquired knowledge to develop creative process in the visual arts, starting by defining concepts, scope of work by select the items as follow ;1. Study from the real environment around to find out the specific patterns in both content and technique. 2. Study computer selected program 3. Data prepared for contribution to depict a model before Animation Art process 4. The art works comprising of the 6 sets include; 1.At the Japanese Airport 2.Travel Around the World 3.My Home and My Dream 4.Baby Room 5.Snow Town and 6.Coffee Break.

I have proposed a series of creative works under titled " MY LITTLE DREAM WORLD," to reflect the boring in the real world, which is unfavorable and create a new world of the dream and imagination with happiness and joyous via the Visual Arts media such as Animation art.

Program of Visual Arts Education

Graduate School, Silpakorn University

Student's Signature.....

Academic Year 2015

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จากความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ และ อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำปรึกษาแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆรวมถึงคณาจารย์ทุกท่าน ที่ขอมเหินเหนื่อในการอบรมสั่งสอน การมองเห็นสิ่งต่างๆ รอบตัวด้วยความพินิจพิจารณาผ่านมุมมองความคิดทางด้านศิลปะนั้น และคอยเป็นกำลังใจห่วงใยให้ความช่วยเหลือ ถือเป็นเครื่องมือบ่มเพาะทางความคิดชั้นดีที่ทำให้ข้าพเจ้าได้นำมาปรับใช้และพัฒนาตนเองต่อไป

ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจโดยตลอดมาจนสำเร็จการศึกษา



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	2
วิธีการศึกษาและสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูลในการศึกษา.....	4
วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	6
นิยามของความฝันและจินตนาการ.....	6
อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมจริงรอบตัว.....	9
อิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis).....	12
อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปิน.....	13
อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิกและอนิเมชัน.....	26
3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์.....	31
วิธีการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์.....	31
วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในเทคนิค Animation art.....	42
วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	43
ขั้นตอนการสร้างภาพกราฟิกและอนิเมชัน.....	43
การวิเคราะห์ทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน.....	47
4 การวิเคราะห์และพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานช่วงวิทยานิพนธ์.....	50
ผลงาน ชุด “At the Japanese Airport”.....	51

บทที่	หน้า
ผลงาน ชุด “Travel Around the World”	52
ผลงานชุด “My Home and My Dream”	53
ผลงาน ชุด “Baby Room”	55
ผลงาน ชุด “Snow Town”	56
ผลงาน ชุด “Coffee Break”	58
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	63
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	64
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	65
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	66
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5	67
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6	68
สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์	69
5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	71
ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงาน	73
รายการอ้างอิง.....	74
ประวัติผู้วิจัย.....	76



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวความคิด.....	3
2	ภาพบรรยากาศรอบตัวของการทำงาน อิทธิพลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน.....	10
3	ภาพบรรยากาศรอบตัวของการทำงาน อิทธิพลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน.....	10
4	ภาพบรรยากาศรอบตัวของการทำงาน อิทธิพลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน.....	11
5	ภาพสถานที่รอบตัว ข้อมูลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมจริงในปัจจุบัน.....	11
6	ภาพสถานที่รอบตัว ข้อมูลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมจริงในปัจจุบัน.....	12
7	ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali), THE PERSISTENCE OF MEMORY, 1931.....	15
8	ผลงานของฮวน มีโร (Juan Miro), คน สุนัข และดวงอาทิตย์, 1949.....	16
9	ผลงานของ แอนดริว ไวเอธ (Andrew Wyeth), Christina's World, 1948.....	18
10	ผลงานของพอล เดลวัวร์ (Paul Delvaux), All the light, 1936.....	18
11	ผลงานภาพประกอบของ (ชั้นเต๋อ) ยศนันท์ วุฒิกธสมบัติกุล.....	19
12	ผลงานภาพประกอบของ (ชั้นเต๋อ) ยศนันท์ วุฒิกธสมบัติกุล.....	20
13	"หนังสือพิมพ์ความสุข" (ชั้นเต๋อ) ยศนันท์ วุฒิกธสมบัติกุล.....	20
14	"Sound of Colors" book by Jimmy Liao.....	21
15	A page from "Sound of Colors." ตัวอย่างหน้าหนึ่งจากหนังสือ "Sound of Colors"....	22
16	"ผู้ชายที่หลงรักดวงจันทร์" by Jimmy Liao.....	22
17	Jimmy Liao Illustration & Books.....	23
18	ตัวอย่างงานกราฟิกดีไซน์.....	28
19	ตัวอย่างภาพนิ่งแสดงการเคลื่อนไหว.....	29
20	ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame.....	30
21	ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน.....	33
22	ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน.....	33
23	ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน.....	34
24	ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน.....	34

ภาพที่		หน้า
25	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1	36
26	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2	37
27	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3	38
28	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4	39
29	ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1	40
30	ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2	41
31	ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3	41
32	ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4	42
33	ภาพสถานที่จริงที่นำมาวาดลายเส้น	44
34	ภาพวาดลายเส้นจากสภาพแวดล้อมจริง	44
35	ภาพที่ลงสีด้วยสีไม้และสีน้ำจากสภาพแวดล้อมจริงและนำมาใส่ลงโปรแกรม คอมพิวเตอร์	45
36	ภาพตัวอย่างการสร้างตัวละครกราฟิกที่วาดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์	45
37	ภาพตัวละครกราฟิกนำมาใส่ลงภาพถ่ายจากสภาพแวดล้อมจริง	46
38	ภาพการจัดภาพลำดับเหตุการณ์เพื่อนำมาทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมคอมพิวเตอร์	46
39	ภาพอนิเมชันที่แสดงผลในจอภาพ	47
40	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1	51
41	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2	52
42	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3	54
43	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4	55
44	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 5	56
45	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 6	58
46	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1	63
47	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2	64
48	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3	65
49	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 4	66
50	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 5	67
51	ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 6	68

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในวิถีชีวิตมนุษย์ปัจจุบันข้าพเจ้าเชื่อว่าการดำเนินชีวิตกับความสุขมักสวนทางกันเสมอ ปัจจัยสำคัญที่มนุษย์พยายามดิ้นรนขวนขวายให้ได้มากที่สุดคือ เงินทอง ซึ่งดูเหมือนอาจจะซื้อความสุขทางกายให้ได้บ้างตามความปรารถนาแต่สิ่งที่จะต้องแลกกับการได้มาซึ่งเงินทองนั้นคือ เวลา เวลาส่วนตัว เวลาพักผ่อน เวลาท่องเที่ยว เวลาที่หลายๆคนโหยหา จึงกลายเป็นว่ามนุษย์ต้องทำงานเพราะจะต้องทำ มิใช่ทำเพราะอยากทำจากใจจริง

ในทัศนะของข้าพเจ้างานทุกอย่างล้วนสร้างภาระและปัญหา ให้กับผู้รับผิดชอบเสมอ แม้ข้าพเจ้าจะเป็นคนหนึ่งที่งานหลักที่ทำทุกวันนี้ มิใช่งานที่ชื่นชอบ เมื่อหน่ายเป็นบางครั้งคราว แต่ก็เป็นงานสุจริตที่สร้างรายได้ในเมื่อความจริงของชีวิตที่ต้องเผชิญในแต่ละวัน ไม่ได้สร้างความสุข ข้าพเจ้าจึงสร้างโลกใบใหม่ขึ้นมาเองเป็นโลกแห่งจินตนาการ โลกแห่งความฝันที่มีอยู่มากมายในตัว ของข้าพเจ้า โดยยึดหลักทัศนศิลป์ (Surrealism) ทัศนศิลป์เหนือจริง ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ มีความหมายว่า เหนือความจริง เพราะศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ ในความฝันออกมา งานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์จินตนาการ ก่อนข้างโน้มเอียงไปในทาง กามวิสัย หลักการของเซอร์เรียลลิสม์ คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือ จิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีขบวนการของการแสดงออกจินตนาการ ต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานงานศิลปะได้ งานศิลปะประเภทนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝัง ความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้แม้ว่าความฝันนั้นจะเกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ตาม และทัศนศิลป์ แฟนตาซี (Fantasy art) หรือ “ความเพ้อฝัน” สื่อถึงจินตนาการ ความรู้สึกที่หลุดพ้นไปจากโลกแห่ง ความจริง

ข้าพเจ้ามีความสุขเมื่อมีความฝันลอยอยู่ในภาพจินตนาการจึงเป็นแรงบันดาลใจสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อต้องการแสดงออกถึงแนวความคิด จินตนาการ โลกแห่งความฝันส่วนตัว ความหวัง ความสนุกสนานที่มีทั้งเรื่องจริงและไม่จริง ผสมปนเปกันไป ผ่านการสร้างสรรค์ และการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนของตนเอง ซึ่งมีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการสื่อสารทางด้านความคิด ความรู้สึก ของข้าพเจ้ามากที่สุด โดยผ่านทางสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบของ Animation Art

สมมติฐานของการศึกษา

สามารถสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์เสร็จสิ้น โดยสมบูรณ์ และสามารถส่งผ่านความคิด ความฝัน จินตนาการของข้าพเจ้า ไปถึงผู้ที่ชมผลงาน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความประทับใจและเกิดความสุขเป็นรอยยิ้มจากความฝันจินตนาการของข้าพเจ้า

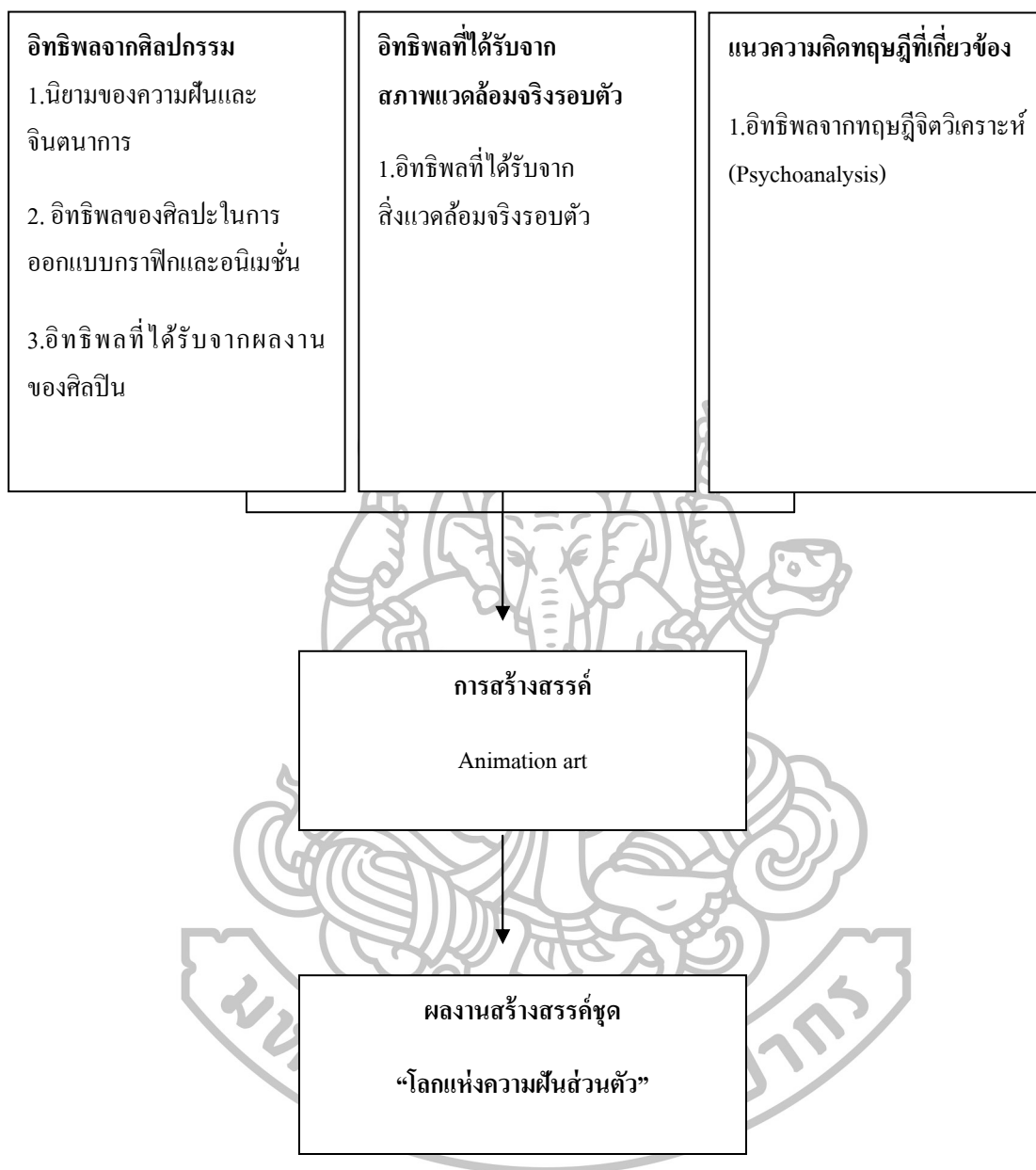
ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตทางด้านความคิด

เนื้อหาจะนำเสนอมุมมองของการดำเนินชีวิตกับความสุขซึ่งมักสวนทางกันอยู่เสมอ ข้าพเจ้าจึงสร้างโลกใบใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการ โลกแห่งความฝัน โดยนำเนื้อหาผ่านตัวการ์ตูนกราฟิกแสดงออกถึงโลกแห่งความฝันอันมากมาย และจินตนาการที่ขัดแย้งแห่งโลกแห่งความจริงที่จำเจ ซ้ำซาก

ขอบเขตทางการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานผ่านรูปแบบ Animation art ด้วยการทำการ์ตูนอนิเมชันให้สื่อถึงเนื้อหาของโลกแห่งความฝันมากขึ้น ด้วยวิธีการใช้เทคนิค Computer animation ผ่านตัวการ์ตูนให้เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงตนเองแสดงออกมาทางความรู้สึก และถ่ายทอดอารมณ์แห่งความฝัน ความสนุกสนาน จินตนาการของข้าพเจ้าได้อย่างชัดเจนที่แสดงออกมาจากโลกแห่งความจริงที่จำเจ ซ้ำซาก



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิด

วิธีการศึกษาและสร้างสรรค์

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานชุด โลกแห่งความฝันส่วนตัวมีขั้นตอนสรุปโดยสังเขป ดังนี้

1. กำหนดประเด็นเนื้อหาแนวความคิด ขอบเขตการสร้างสรรค์โดยศึกษาจากสภาพแวดล้อมจริงที่อยู่รอบตัว เพื่อหารูปแบบเฉพาะทั้งทางด้านเนื้อหาและเทคนิควิธีการ

2. ศึกษาการพัฒนารูปแบบจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า
3. ประมวลข้อมูลจัดทำแบบร่างผลงานเพื่อให้เห็นภาพก่อนทำเป็นรูปแบบ Animation art
4. สร้างสรรค์ผลงานจริง โดยใช้เทคนิควิธีการที่ได้ศึกษาค้นคว้า
5. นำเสนอผลงานและรูปแบบที่เกี่ยวข้อง

แหล่งข้อมูลในการศึกษา

1. สภาพแวดล้อมที่มีอยู่รอบตัว
2. ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.1 หนังสือ บทความที่เกี่ยวกับการวาดภาพประกอบการจัดรูปแบบองค์ประกอบของภาพ
 - 2.2 อินเทอร์เน็ต ศิลปินที่งานเกี่ยวกับการวาดภาพประกอบ
3. ข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม
 - 3.1 สัมภาษณ์ ภาพถ่าย และดูงานศิลปินตามนิทรรศการแสดงผลงาน

วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. อุปกรณ์ที่ใช้ค้นคว้ารวบรวมข้อมูล
 - 1.1 กล้องถ่ายรูป
 - 1.2 คอมพิวเตอร์
2. วัสดุที่ใช้ในการค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.1 ปากกา
 - 2.2 สมุดบันทึก
3. วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 3.1 วัสดุ/อุปกรณ์ ที่ใช้ในการร่างผลงาน
 - 3.1.1 ภาพถ่ายจากสภาพแวดล้อมจริง
 - 3.1.2 โปรแกรมคอมพิวเตอร์
 - 3.2 วัสดุ/อุปกรณ์ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจริง
 - 3.2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างสรรค์วีดิทัศน์นิพนธ์ โดยการถ่ายทอดผ่าน โลกแห่งความฝัน และจินตนาการ ที่มีอยู่ในภาพของโลกแห่งความเป็นจริง ให้ดูสนุกสนานน่าสนใจไปกับตัวการ์ตูนอนิเมชั่น
2. สามารถสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบ Animation art ด้วยวิธีการที่ใช้ตัวการ์ตูนให้เป็น สัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของข้าพเจ้าแสดงออกมาทางความรู้สึกได้อย่างชัดเจน



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ของชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว”ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จากการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน สิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่มีแต่การทำงานและภาระที่ต้องรับผิดชอบที่ต้องแลกกับเวลา ความสุข ความปรารถนา ความต้องการในสิ่งที่ยากได้

ข้าพเจ้าเป็นคนหนึ่งที่มีได้ชื่นชอบหน้าที่การทำงานที่ทำอยู่ทุกวัน มีความเบื่อหน่ายในบางครั้งบางคราว ในเมื่อความจริงของชีวิตที่ต้องเผชิญในแต่ละวันที่ไม่ได้สร้างความสุขโดยแท้จริง แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจึงต้องการแสดงออกผ่านทางความรู้สึก จินตนาการ ความหวัง ความสนุกสนานที่ขัดแย้งกับโลกแห่งความเป็นจริงที่จำเจ ซ้ำซาก โดยสร้างโลกแห่งความฝันขึ้นมาเอง ข้าพเจ้าจึงจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. นิยามของความฝันและจินตนาการ
2. อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมจริงรอบตัว
3. อิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)
4. อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปิน
5. อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิกและอนิเมชัน

นิยามของความฝันและจินตนาการ

ความฝันมาจากจิตใต้สำนึก มโนทัศน์ และวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบ ความฝันเป็นกุญแจสำคัญที่ไขความลับอันยิ่งใหญ่ที่อยู่ภายในจิตใจ และจิตไร้สำนึกที่แฝงเร้นอยู่ในตัวมนุษย์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ผู้สร้างทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซึ่งเป็นทฤษฎีทางด้านการพัฒนา Psychosexual ได้ให้นิยามเกี่ยวกับ “ความฝัน” ไว้ว่า ความฝันมิได้เป็นลางสังหรณ์หรือข่าวสารที่แจ้งเหตุการณ์ล่วงหน้าให้มนุษย์ทราบ แต่การที่มนุษย์เรามีความฝันเป็นหลักฐานแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า จิตไร้สำนึกของมนุษย์มีจริงและทำงานอยู่ตลอดเวลาทั้งในยามหลับและตื่น เรื่องราวหรือเนื้อหาของความฝัน ตามทัศนะของฟรอยด์ ช่วยชี้ให้เราเห็นกระบวนการทำงานของจิตไร้สำนึกได้ นอกจากนั้นฟรอยด์ยังชี้ให้เห็นว่า จิตไร้สำนึกของมนุษย์มิได้ทำงานภายใต้หลักของเหตุผลหรือกฎเกณฑ์ทางตรรกวิทยา ในความฝัน จิตไร้สำนึกของมนุษย์อาจเสนอความคิดที่ขัดแย้ง

กันออกมา หรือความคิดเหล่านั้นอาจถูกเสนอออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (symbol) ซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งอื่น¹

จินตนาการเป็นการสร้างภาพภายในใจ เป็นสิ่งเร้าสมมติขึ้นมาเองอาจไม่เป็นจริงเสมอไป แต่มีพลังมากพอที่จะปล่อยสู่โลกแห่งความจริงได้และเป็นเรื่องที่เราสามารถฝึกให้มีได้ บางคนอาจคิดว่าการจินตนาการเป็นเรื่องยากในขณะที่บางคนกลับคิดว่ามันเป็นเรื่องง่ายๆ จินตนาการไม่ยากอย่างที่หลายคนเข้าใจ เนื่องจากมันเป็นทักษะพื้นฐานที่เราต้องใช้ในการทำสมาธิและถ่ายทอดความคิดจากนามธรรมสู่รูปธรรม อันที่จริงจินตนาการนั้นมีอยู่รอบๆตัวเรา ทั้งภายในและภายนอก

ชูลูด นิ่มเสมอ ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม) ประจำปี พ.ศ. 2541 ให้ความหมายของ“จินตนาการ” ไว้ว่า พลังของจิตที่สร้างภาพขึ้นใหม่ภายในใจ ให้นำพามาใจว่า สบายกว่า เป็นระเบียบกว่า หรือร้ายกาจกว่าสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป จินตนาการจะทำให้เกิดภาพขึ้นในสำนึกเราเรียกภาพชนิดนี้ว่า จินตภาพ (Image) จินตภาพเหล่านี้จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้รับทันทีจากเหตุการณ์ภายนอกหรือไม่ก็ได้ หลายครั้งที่จิตที่จินตนาการเกิดขึ้นจากการกระตุ้นของธรรมชาติ หรืออารมณ์ที่เกิดจากประสบการณ์ที่สะสมอยู่ภายใน²

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ ผู้อำนวยการสำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ให้ความหมายของ “จินตนาการ” ไว้ว่า จินตนาการมีที่มาตามรูปศัพท์ว่า จินต + อากาโร หมายถึง การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ จินตนาการก็เป็นกระบวนการก่อรูปขึ้นในสำนึกโดยแรงขับจากจิตใจ ซึ่งรูปสัญลักษณ์ที่สร้างจากจินตนาการนั้นอาจเหมือน แตกต่าง หรือพิสดารไปจากสิ่งที่เคยเห็นอยู่หรือมีอยู่ตามธรรมชาติก็เป็นได้ แหล่งที่มาของจินตนาการอาจเกิดจากการกระตุ้นของประสบการณ์ภายนอกหรือจากการกระตุ้นของอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่สะสมอยู่ภายใน³

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ นักวิชาการอาวุโส ศูนย์ศึกษาธุรกิจและรัฐบาล มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University) ประเทศสหรัฐอเมริกา ให้ความหมายคำว่า “จินตนาการ” ไว้ว่าการฝึกจินตนาการเพื่อขยายขอบเขตความเป็นไปได้ของสิ่งนั้น ช่วยให้ความคิดของเราไม่ยึดติดกับการ

¹ยศ สันตสมบัติ, **พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์**, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542), 32.

²ชูลูด นิ่มเสมอ, **องค์ประกอบของศิลปะ** (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2531), 308.

³ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, **การวิจัยทางศิลปะ** (กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์, 2543), 106.

ตีความสิ่งนั้นเพียงมุมเดียวตามประสบการณ์ ความรู้หรือความเคยชิน แต่เกิดความพยายามออกแรงคิด ฟังพินิจในสิ่งเดียวกันนั้นให้เห็นความเป็นไปได้ใหม่ที่หลากหลาย⁴

การใช้จินตนาการของแต่ละคนก็必将มีความแตกต่างกันไปตามประสบการณ์และขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่างด้วยกัน การศึกษาระบบโครงสร้างการทำงานของสมองก็เป็นตัวอย่างหนึ่งที่ทำให้ทราบถึงหน้าที่และการทำงานของสมอง ซึ่งสมองส่วนต่างๆ ก็จะมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างกันด้วย

ตารางที่ 1 สมองซีกซ้ายและซีกขวา

สมองซีกซ้าย	สมองซีกขวา
1. การใช้ภาษา	1. ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง
2. ทักษะด้านตัวเลข	2. การเห็นภาพสามมิติ
3. การใช้เหตุผล	3. ศิลปะ
4. ทักษะการพูด	4. การจินตนาการ
5. ทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์	5. ทักษะด้านดนตรี

ที่มา: เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, *ลายแทงนักคิด* (กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย, 2544), 13.

จากนักวิชาการที่กล่าวมาข้างต้น อาจกล่าวได้ว่าจินตนาการเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานของสมอง ซึ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ จะมีการใช้งานในส่วนของสมองทั้งสองซีกแตกต่างกันไป แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าในช่วงของกระบวนการคิดหรือเรื่องที่กำลังเผชิญอยู่นั้น สมองถูกใช้งานนั้นไปทางทิศทางใด อย่างไรก็ตามในกระบวนการคิดต่อสิ่งต่างๆที่จะเป็นประโยชน์ให้เกิดประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน การทำงานในส่วนสร้างสรรค์นั้น นอกจากมีการใช้จินตนาการแล้ว จะต้องมีเรื่องการใช้หลักการหรือเหตุผลเข้ามาเป็นส่วนประกอบในกระบวนการคิด จึงจะทำให้ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นนั้นมีความรูปธรรมหรือมีความเป็นไปได้สูงสุด

จะเห็นได้ว่าสมองซีกขวามีบทบาทและหน้าที่ในเรื่องของการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการทำงานของจินตนาการ และสมองทั้งสองซีกนอกจากมีหน้าที่การทำงานที่แตกต่างกัน

⁴เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, *ลายแทงนักคิด* (กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย, 2544), 11.

กันแล้ว ในความเป็นจริงการใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการนั้น สมองซึกซายที่มีหน้าที่ในเรื่องการใช้หลักการหรือเหตุผลต่างๆก็มีส่วนจำเป็นที่จะต้องมีการใช้งานร่วมกันเพื่อให้การสร้างสรรค์นั้นมีความเป็นไปได้

อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมจริงรอบตัว

สิ่งแวดล้อมรอบตัวของข้าพเจ้าส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางตรงและทางอ้อม สิ่งแวดล้อมรอบข้างที่เกิดขึ้นจริงนั้น เกิดจากความเบื่อหน่าย ความไม่ชื่นชอบในอาชีพที่ทำอยู่ในปัจจุบันที่ต้องแลกด้วยเวลา แลกด้วยเงินทอง เมื่อข้าพเจ้าได้สัมผัสจากสิ่งแวดล้อมเหล่านั้น ส่งผลต่อความคิดและความรู้สึกของข้าพเจ้าในแนวทางที่หลากหลาย ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจ และพัฒนาไปสู่แนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. 2535 ได้ให้คำนิยามของ “สิ่งแวดล้อม” ไว้ว่า สิ่งต่างๆ ที่มีลักษณะทางกายภาพและชีวภาพที่อยู่รอบตัวมนุษย์ ซึ่งเกิดขึ้นโดยธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์ได้ทำขึ้น⁵

ชุตินา มาลัย พยาบาลวิชาชีพ ศึกษานุกรการพิเศษ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ราชบุรี ผู้ทรงคุณวุฒิคณะกรรมการเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 จังหวัดราชบุรี ได้ให้ความหมายของ “สภาพแวดล้อม” หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรวมทั้งหมดที่อยู่ล้อมรอบบุคคลหรือกลุ่ม ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ สังคมหรือวัฒนธรรม ซึ่งต่างก็มีอิทธิพลและความรู้สึกนึกคิดของบุคคลได้ทั้งสิ้น⁶

กล่าวถึงสภาพแวดล้อมในการทำงานที่เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น ข้าพเจ้าคิดว่าสภาพแวดล้อมที่เกิดจากการทำงานส่งผลให้เกิดภาวะกดดันต่อผู้ทำงาน เหนื่อยล้า อาจมาจากสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่

⁵มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, โครงการวิชาบูรณาการหมวดศึกษาทั่วไป, สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีและชีวิต, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2542),1.

⁶ชุตินา มาลัย, “ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ความพึงพอใจในการทำงานและความยึดมั่นผูกพันต่อองค์กรกับการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลเครือข่าย.” (วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538), 37.



ภาพที่ 2 ภาพบรรยากาศรอบตัวของการทำงาน อิทธิพลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน
(จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558)



ภาพที่ 3 ภาพบรรยากาศรอบตัวของการทำงาน อิทธิพลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมปัจจุบัน
(จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558)



ภาพที่ 4 ภาพบรรยากาศรอบตัวของการทำงาน อิทธิพลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมปัจจุบัน
(จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558)



ภาพที่ 5 ภาพสถานที่รอบตัว ข้อมูลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมจริงในปัจจุบัน
(จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2556)



ภาพที่ 6 ภาพสถานที่รอบตัว ข้อมูลจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมจริงในปัจจุบัน
(จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2556)

อิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าต้องอาศัยอารมณ์ความรู้สึกจากจิตใต้สำนึก ความรู้สึกภายใน ความฝันที่ขบวนการของการแสดงออก ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องทำความเข้าใจ เกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ศึกษา นักจิตวิทยาที่สำคัญ คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ริเริ่มแนวความเรื่องจิตวิเคราะห์ ด้วยวิธีการศึกษาความผิดปกติทางจิตหรือระบบประสาทของคนไข้ของเขาและหาทางรักษาด้วยวิธีการแพทย์ ซึ่งเรียกว่า จิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

วิธีที่ฟรอยด์ใช้ในการวิเคราะห์รักษาคนไข้ส่วนใหญ่ ได้แก่ การกระตุ้นให้ผู้ป่วยได้คิดได้พูด หรือระบายความรู้สึกต่างๆที่นึกขึ้นได้หรืออยากพูดออกมา วิธีนี้ฟรอยด์เรียกว่าความสัมพันธ์อย่างอิสระ (Free-association) โดยตั้งข้อสังเกตว่าปัญหาทางจิตของคนมีความสัมพันธ์กันในแบบมีเหตุมีผล โดยมีสาเหตุขึ้นมาก่อนและจะมีผลตามมากับเหตุนั้น ทั้งนี้โดยผู้ป่วยเองก็ไม่เคยรู้ตัว หรือนึกถึงวงจรเช่นนี้มาก่อน

จิตวิทยากลุ่มนี้ได้แบ่งลักษณะของจิตออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. จิตสำนึก (Conscious) เป็นส่วนของจิตที่แสดงออกโดยการรู้ตัวตลอดเวลา
2. จิตใต้สำนึก (Subconscious) เป็นจิตส่วนที่ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมที่มองเห็นได้ เช่น ความกดดันต่างๆ ในจิตใจ
3. จิตไร้สำนึก (Unconscious) เป็นส่วนหนึ่งของจิตใจที่มีได้แสดงพฤติกรรมออกมาอย่างจงใจ เป็นพฤติกรรมที่เราไม่สามารถควบคุมได้ เช่น การฝัน (Dream)

ฟรอยด์เชื่อว่า โน้ตส์เรื่องจิตไร้สำนึกเป็นพื้นฐานสำคัญของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ มโนทัศน์นี้ทำให้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์มีลักษณะโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และแตกต่างไปจากแนวทางการศึกษาแนวอื่นๆ ที่มุ่งอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์เช่นเดียวกัน⁷

ในการแปลความฝันนั้น ฟรอยด์ใช้ข้อมูลจากความฝันของคนไข้และความฝันของท่านเองเป็นพื้นฐาน แต่ความฝันเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการพัฒนามโนทัศน์เรื่องจิตไร้สำนึกเท่านั้น หลังจากที่ฟรอยด์ตีพิมพ์ Interpretation of Dreams ได้เพียงปีเดียว ท่านก็ได้เขียนหนังสืออีกเล่มหนึ่งคือ The psychopathology of Everyday Life (1901) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความผิดปกติที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป เช่น การพลั้งปาก (slip of the tongue) การหลงลืม เช่น การลืมกุญแจไว้ในรถ การลืมชื่อและคำบางคำ เป็นต้น การพลั้งเผลอเหล่านี้มิได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอาการป่วยทางจิตแต่อย่างใด หากเป็นเรื่องสามัญธรรมดาเช่นเดียวกับความฝันซึ่งอาจเกิดขึ้นได้กับคนทุกคน ฟรอยด์เป็นนักคิดท่านแรกที่น่าเอาเรื่องสามัญธรรมดาเหล่านี้ ซึ่งแต่เดิมมาไม่เคยมีผู้ใดใส่ใจ มาแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับจิตไร้สำนึก⁸

อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปิน

อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปิน ข้าพเจ้าได้นำลัทธิทางศิลปะมาอ้างอิงมีอยู่สองลัทธิด้วยกัน คือ ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art) ซึ่งในแต่ละลัทธิดังกล่าวล้วนมีรูปแบบที่เฉพาะในแต่ละลัทธินั้นๆ แต่แนวทางการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าได้ซึมซับใน

⁷ยศ สันตสมบัติ, ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542), 31.

⁸ยศ สันตสมบัติ, ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542), 33.

ผลงานของศิลปินที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ และได้รับอิทธิพลบางประการในลัทธินี้ๆมาประยุกต์ให้สอดคล้องกับการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า

ศิลปะเหนือจริง (Surrealism) มีความหมายว่า “เหนือความจริง” เพราะศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมา ศิลปะเหนือจริงนี้มีความสำคัญอยู่ที่การแสดงออกของจิตใต้สำนึก (Subconscious) อย่างอิสระปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์ จินตนาการ หลักการของเซอร์เรียลลิสม์ คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก (Unconscious) และจิตใต้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์อย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์

ศิลปะแบบเหนือจริงได้พัฒนาแนวคิดมาจากศิลปะแนวคาบสมุทรคาบสมุทรกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่เน้นในเรื่องจิตใต้สำนึก โดยเชื่อว่าจิตใต้สำนึกของมนุษย์เป็นบ่อเกิดสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะปล่อยให้จินตนาการเลื่อนไหลอย่างอิสระ ไม่อยู่ภายใต้กรอบจำกัดของเหตุผล หรือความสมจริง ลักษณะศิลปะในแนวเหนือจริงนี้ จึงแสดงออกมาในลักษณะความฝัน แปลกประหลาด มหัศจรรย์ เป็นมายาทั้งในด้านเนื้อหาและรูปทรง เช่น นาฬิกาบิดเบี้ยว ตัวอย่างผลงานของศิลปินซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ผลงานที่สร้างขึ้นจากแนวความคิดที่สื่อสารให้มนุษย์ได้รับรู้ถึงความต้องการและพฤติกรรมที่ซ่อนเร้นอยู่ในสภาวะภายใต้จิตไร้สำนึก โดยใช้จินตนาการและสื่อถึงรูปสัญลักษณ์ที่ไม่อาจเป็นจริงได้ในชีวิตประจำวัน ภาพจินตนาการของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) เป็นการแสดงถึงสภาวะจิตไร้สำนึก มีการปลดปล่อย ความปรารถนา ความต้องการบางอย่างที่มีความลึกลับ ซ่อนเร้นอยู่ใน โคนใจจินตนาการเป็นตัวขับเคลื่อนความฝันออกมาเป็นรูปธรรมในงานศิลปะ ผลงานส่วนใหญ่ของเขาแสดงจากจินตนาการ ความฝัน ของพฤติกรรมจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ซึ่งเป็นก้าวแรกของงานศิลปะในยุคต่อมา

⁹ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, การวิจัยทางศิลปะ (กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์, 2543), 26.



ภาพที่ 7 ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali), THE PERSISTENCE OF MEMORY, 1931
ที่มา: กัจจร สุนพงษ์ศรี, ศิลปะสมัยใหม่ (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2528), 269.

สิ่งที่เกิดขึ้นในผลงานเกิดจากความฝันและจินตนาการ ที่มาจากโลกแห่งความเป็นจริง ผลงานของเขามีความคิดที่โดดเด่น มีจินตนาการ มีความฝัน ที่คล้ายคลึงกับผลงานของข้าพเจ้า คือ ผลงานของเขาเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ มีบรรยากาศราวกับความฝัน มุ่งหวังเข้าไปให้ผู้ชมผลงาน เข้าใจความหมายของผลงาน ในแนวทางศิลปะแนวเหนือจริงตามแบบของเขาเอง ด้วยการนำความฝัน จินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึกที่อยู่ในสภาวะจิตไร้สำนึกมาถ่ายทอดให้เห็นเป็นรูปธรรม

การสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปินเซอร์เรียลลิสต์อีกท่านหนึ่ง คือ “ฮวน มิโร” (Juan Miro) ผลงานของเขาได้สร้างสรรค์มาจากอารมณ์ จินตนาการ และความงาม ผลงานของมิโรส่วนใหญ่แล้วชอบใช้รูปทรงเรขาคณิตของเซลล์ต่างๆ มีการเคลื่อนไหว ตัดทอน รูปทรงธรรมชาติออกไปเหลือเพียงรูปลักษณะที่นำมาแทนค่าและนำมาจัดเป็นองค์ประกอบอย่างง่ายๆ ให้เข้าด้วยกัน นิยมใช้สีที่สว่าง เรียบง่าย สดใส รุนแรง เพื่อสะท้อนความฝันและความปรารถนาที่ออกมาจากจิตใต้สำนึกอย่างเป็นอิสระ



ภาพที่ 8 ผลงานของฮวน มิโร (Juan Miró), คน สุนัข และดวงอาทิตย์, 1949
ที่มา: กำจร สุนพงษ์ศรี, ศิลปะสมัยใหม่ (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2528), 270.

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าก็เช่นกันที่นำความฝันจินตนาการที่เหนือความจริงนำมาถ่ายทอดสู่งานศิลปะที่เกิดจากอารมณ์ จิตใต้สำนึกที่มีอยู่ภายในจิตใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้ปลดปล่อยความคิด ความรู้สึกที่มีอยู่ในตัวของข้าพเจ้าออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art) ไม่ใช่เพียงเพราะว่าความหมายที่พลิกผันอยู่ตลอดเวลาคำว่า “แฟนตาซี” มาจากภาษากรีกความหมายที่แท้จริงของมัน คือ “ทำให้มองเห็นได้” ในขณะที่เมื่อร้อยปีก่อนมันมีความหมายว่า “ความคิดเพื่อฝัน” หรือ “เปลี่ยนแปลงตามอำเภอใจ” ศิลปะรูปแบบนี้มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน แต่ไม่มีศิลปินท่านใดออกมากล่าวถึงเพราะมีตัวแปรที่ซับซ้อนที่แยกกันไม่ออกของการนำความคิดฟุ้งฝันที่แทรกอยู่ในศิลปะหลายๆแนวทาง โลกของภาพเขียนแนวแฟนตาซีไม่ได้มุ่งเน้นเรื่องของวัตถุแต่มุ่งเน้นตัวบุคคลและสภาวะทางจิตแบบปึกแจก ซึ่งเท่ากับ

เป็นการบ่งบอกว่า ศิลปะแฟนตาซีพันชนาการตัวเองเข้ากับจิตวิทยา จิตวิทยามองว่าความฟุ้งฝันในรูปของจินตนาการอันเป็นเสรี บุคลิกลักษณะที่โดดเด่นที่สุดของความเป็นแฟนตาซีคือการรวบรวมลักษณะในหลายลำดับชั้น¹⁰ (ความรู้ที่เกิดจากประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และ ผิวกาย เป็นเกณฑ์ตัดสินความจริงที่สำคัญที่สุด)

ข้าพเจ้าจึงนำผลงานศิลปะแนวแฟนตาซีที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าที่ถ่ายทอดความรู้สึกมาจากจินตนาการและความคิดฝัน ทั้งทางด้านเนื้อหาแนวคิด ซึ่งได้แก่ผลงานของ แอนดริว ไวเอธ (Andrew Wyeth) ชื่อภาพว่า “Christina’s World” โลกของคริสตินา ภาพผลงานชิ้นนี้ไวเอธได้แสดงให้เห็นว่าภาพวาดที่สวยงามได้มีอะไรบางอย่างปิดบังซ่อนเร้นความจริงอยู่ภายใน และความต้องการของผู้คนที่ต้องการเห็นสิ่งนั้นจากอีกแง่มุมหนึ่ง ที่มีความขัดแย้งของโลกแห่งความจริงอันสงบสุข จะเห็นว่าตัวศิลปินได้สะท้อนความขัดแย้งในดินแดนบ้านเกิดของเขาไว้ในภาพอันงดงาม เนื้อหาภายในภาพได้แฝงเนื้อหาบางอย่างในโลกแห่งความจริงที่มีส่วนสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ข้าพเจ้า คือ โลกแห่งความจริงไม่ได้สวยงามอย่างที่คิดไว้ ทุกคนต้องเผชิญกับปัญหา ไม่ว่าจะเป็นหน้าที่การงาน เวลา สุขภาพ ครอบครัว ฯลฯ แต่ทุกคนล้วนมีความฝัน ความคิด ที่จะทำให้ตัวเองมีความสุขได้เช่นกันและผลงานของ Paul Delvaux ผลงานของศิลปินท่านนี้แสดงถึงธาตุความเป็นแฟนตาซีมากมายน ทั้งองค์ประกอบที่กระจัดกระจายและเนื้อหาที่คลุมเครือ ภาพคน สิ่งมีชีวิต ไม่สมจริง มีการใช้สีที่กลมกลืนมาจากการเลือกสรรอย่างประณีต ชื่อภาพว่า “All the Light” ภาพนี้มีต้นตอจากบรรยากาศที่คลุมเครือ แสงคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความรู้สึกเช่นนี้แม้ว่า “ไฟทั้งหมด” จะทำให้มีแสงสว่างแต่ก็ไม่อาจรู้ที่มาของแสงคืออะไร และน่าจะส่องไปยังที่ใด สถานที่ในภาพทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังมองดูฉากละครอันแหวกแนวที่สะท้อนถึงความไร้สาระของชีวิต ทุกสิ่งไม่เป็นเช่นที่เห็น ทุกสิ่งเกิดมาจากเงาที่สอดคล้องของแสง เพียงเพื่อที่จะหายลับกลับไปสู่ความมืดมิดอีกครั้งหนึ่ง¹¹ เปรียบเสมือนผลงานของข้าพเจ้าที่สุดท้ายแล้วต้องกลับกลายมาสู่โลกแห่งความจริงที่ต้องพบเจออย่างน่าเบื่อหน่าย

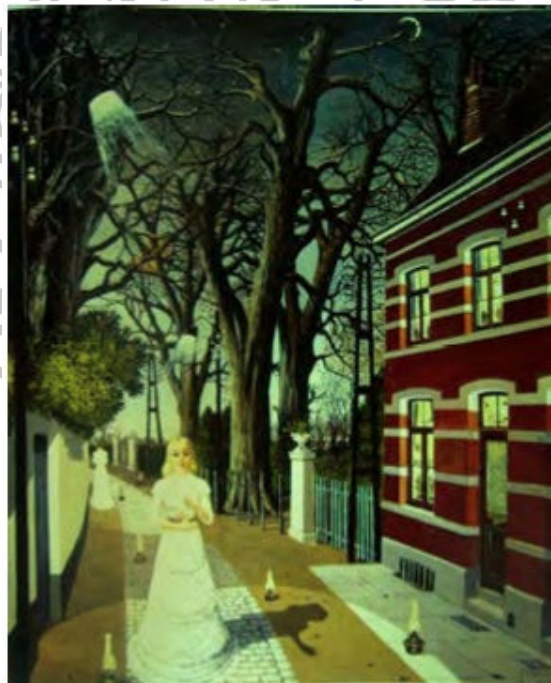
¹⁰ วอลเตอร์ซูเรียน, ศิลปะแฟนตาซี (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ต, 2552), 13-14.

¹¹ วอลเตอร์ซูเรียน, ศิลปะแฟนตาซี (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ต, 2552), 76.



ภาพที่ 9 ผลงานของ แอนดริว ไวเอท (Andrew Wyeth), Christina's World, 1948.

ที่มา: วอลเตอร์ซูเรียน, ศิลปะแฟนตาซติก (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์อาร์ท, 2552), 64.



ภาพที่ 10 ผลงานของพอล เดลโวซ์ (Paul Delvaux), All the light, 1936.

ที่มา: วอลเตอร์ซูเรียน, ศิลปะแฟนตาซติก (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์อาร์ท, 2552), 77.

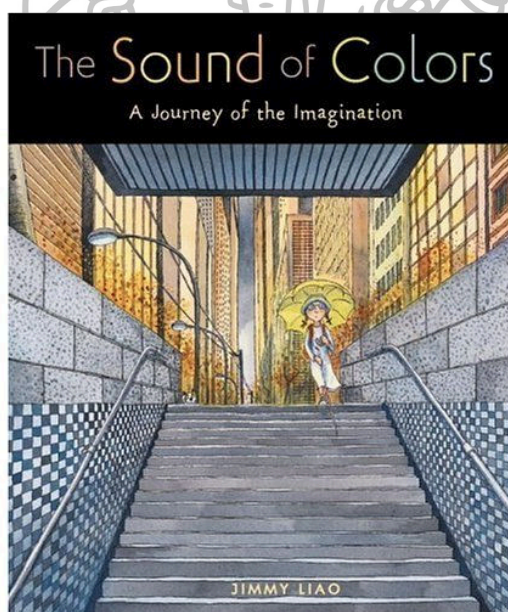


ภาพที่ 12 ผลงานภาพประกอบของ (ซันเต้อ) ยศนันท์ วุฒิกรสมบัติกุล
 ที่มา: ยศนันท์ วุฒิกรสมบัติกุล, ผลงานภาพประกอบของ (ซันเต้อ), เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558,
 เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/suntur.studio?_rdr



ภาพที่ 13 “หนังสือเข็มทิศความสุข” (ซันเต้อ) ยศนันท์ วุฒิกรสมบัติกุล
 ที่มา: ยศนันท์ วุฒิกรสมบัติกุล, หนังสือเข็มทิศความสุข (ซันเต้อ), เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558,
 เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/suntur.studio?_rdr

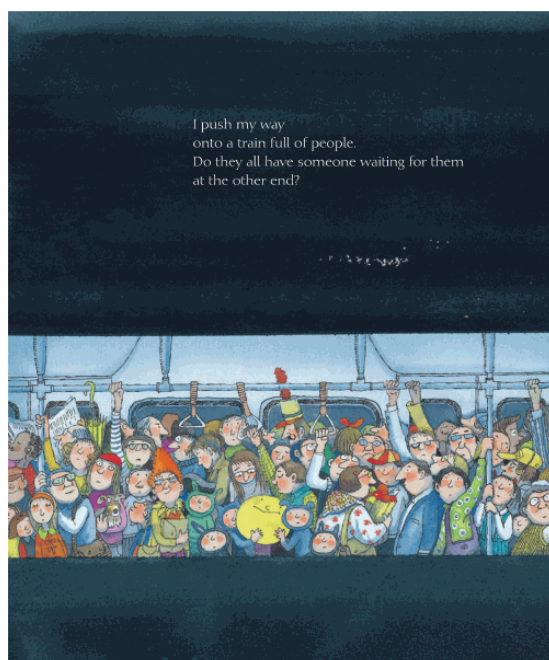
จิมมี เลี้ยว (Jimmy Liao) เป็นศิลปินนักวาดภาพประกอบชาวไต้หวัน จบการศึกษาด้านทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เขาเขียนและวาดภาพประกอบหนังสือมาตั้งแต่ปี 1998 ด้วยเรื่อง Secrets in the Woods และ A Fish that Smiled at Me ซึ่งทำให้หนังสือของเขากลายเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม การผสมผสานภาพพจน์กับคำพูดในวิธีการใหม่ จิมมีเติมหนังสือของเขาด้วยกรอบของกวีนิพนธ์อันมีเสน่ห์ แฟนหนังสือของเขามีทั้งเด็ก วัยรุ่นและผู้ใหญ่ นับว่าเขาเป็นนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเอเชีย เป็นผู้จุดประกายความนิยมในการสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพสีสันสดใส ลายเส้นที่สนุกสนาน ประชดประชันจินตนาการที่จับใจคนทุกวัย มีผลงานมาแล้วกว่า 20 เรื่อง ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบอย่างมากของผู้อ่าน หนังสือของเขาจำหน่ายได้มากกว่า 3 ล้านเล่มในไต้หวัน และจีน และได้รับการตีพิมพ์แล้ว 8 ภาษา ทั้งภาษาจีน อังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมัน กรีก ญี่ปุ่น เกาหลี และไทย¹³ เรื่องราวของเขาสะท้อนความเป็นจริงของชีวิต การรวมกันของภาพประกอบของจิมมี ผลงานของเขาถือว่าเป็นจุดเด่น และเป็นน้ำจืดจางเพราะเป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความตัวตนได้อย่างชัดเจน



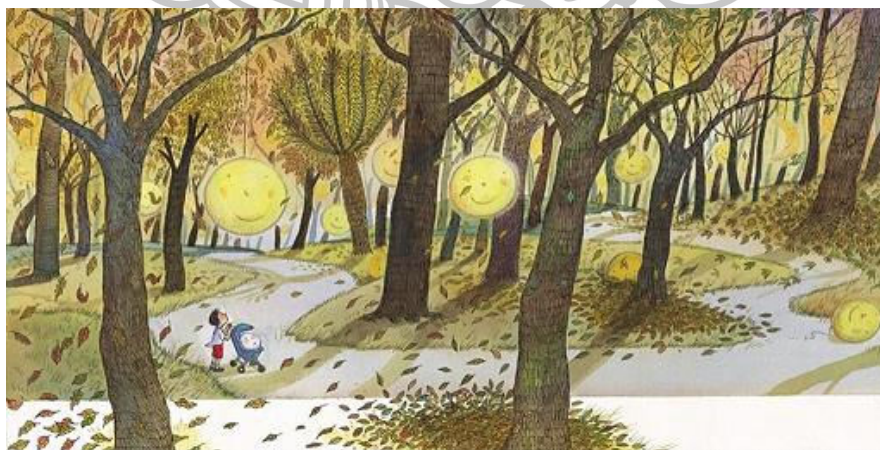
ภาพที่ 14 "Sound of Colors" book by Jimmy Liao

ที่มา: จิมมี เลี้ยว, "Sound of Colors" book by Jimmy Liao, เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://eakearly.exteen.com/20080720/listen-to-the-sound-of-colors>

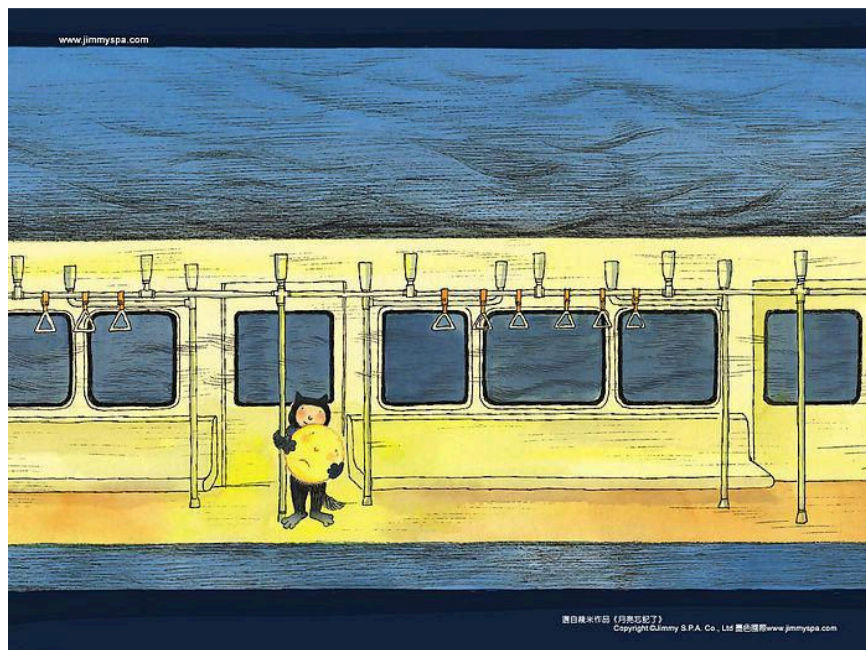
¹³จิมมี เลี้ยว, พบนักเขียนนักแปล, เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก http://www.nanmeebooks.com/teacher/author_inside.php?authorid=81



ภาพที่ 15 A page from "Sound of Colors." ตัวอย่างหน้าหนึ่งจากหนังสือ "Sound of Colors" ที่มา: จิมมี่ เลี้ยว, A page from "Sound of Colors." ตัวอย่างหน้าหนึ่งจากหนังสือ "Sound of Colors", เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://eakearly.exteen.com/20080720/listen-to-the-sound-of-colors>



ภาพที่ 16 "ผู้ชายที่หลงรักดวงจันทร์" by Jimmy Liao
ที่มา: จิมมี่ เลี้ยว, "ผู้ชายที่หลงรักดวงจันทร์" by Jimmy Liao, เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dream-devil&month=08-2009&date=28&group=22&gblog=4>




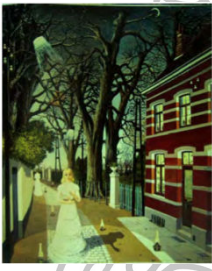

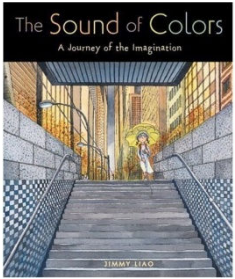
ภาพที่ 17 Jimmy Liao Illustration & Books

ที่มา: จิมมี่ เลี้ยว, **Jimmy Liao Illustration & Books**, เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dream-devil&month=08-2009&date=28&group=22&gblog=4>

ตารางที่ 2 วิเคราะห์อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว”

ที่	ชื่อศิลปิน	อิทธิพลที่ได้รับ	รูปแบบ	เทคนิค
1.	ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) 	ศิลปินสื่อถึงรูปลักษณะที่ไม่อาจเป็นจริงได้ในชีวิตประจำวันและสร้างสัญลักษณ์ที่มีบรรยากาศราวกับความฝัน	จิตรกรรม	สีน้ำมัน
2.	ฮวน มิโร (Juan Miro) 	การสร้างสรรค์รูปทรงธรรมชาติที่ตัดทอนออกไปเหลือเพียงรูปลักษณะที่นำมาแทนค่าและนำมาจัดเป็นองค์ประกอบอย่างง่ายๆ ให้เข้าด้วยกัน	จิตรกรรม	สีน้ำมัน

ตารางที่ 2 วิเคราะห์อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว”(ต่อ)

ที่	ชื่อศิลปิน	อิทธิพลที่ได้รับ	รูปแบบ	เทคนิค
3.	แอนดริว ไวเอธ (Andrew Wyeth) 	เรื่องราว เนื้อหาของศิลปินที่สะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงแฝงไปด้วยความน่าสนใจของผลงาน	จิตรกรรม	สีน้ำมัน
4.	เดล วัวซ์ (Paul Delvaux) 	การใช้สีที่กลมกลืนให้เกิดบรรยากาศภายในผลงานสะท้อนให้เห็นความไร้สาระของชีวิต ทุกสิ่งเกิดจากการสาดส่องของแสง เพียงเพื่อกลับไปสู่สภาพเดิมอีกครั้ง	จิตรกรรม	สีน้ำมัน
4.	ยศนันท์ วุฒิกจรสมบัติกุล 	เทคนิค วิธีการที่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ลายเส้นให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของงานความเรียบง่ายสร้างสรรค์จากสิ่งรอบๆตัวที่มีความลงตัวเป็นอย่างดี	ภาพประกอบ	รูปถ่าย/สีไม้/สีน้ำ
5.	จิมมี่ เลี้ยว (Jimmy Liao) 	เทคนิค วิธีการที่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานด้วยสีเส้นที่สดใส ประยุกต์จินตนาการความฝันจากความเป็นจริงของชีวิต มีจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความเป็นตัวตนได้อย่างชัดเจน	ภาพประกอบ	สีไม้/สีน้ำ

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” ข้าพเจ้าได้รับข้อมูลจากประสบการณ์สภาพแวดล้อมรอบตัว สังคมรอบข้าง ที่มีความเบื่อน่าย นำมาเล่าเป็นเรื่องราวแห่งความฝันในการนำเสนอผลงาน และทำความเข้าใจกับโลกแห่งความจริงและโลกแห่งความฝัน นำมาตีความในสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อความหมายออกมา และนำมาเป็นพื้นฐานทางกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อพัฒนาผลงานให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

อิทธิพลที่ได้จากซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมมาจากความต้องการและพฤติกรรมที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้จิตใจไร้สำนึก โดยใช้จินตนาการขับเคลื่อนออกมาเป็นความฝัน สื่อถึงรูปสัญลักษณ์ที่ไม่มีจริงในชีวิตประจำวัน มีการปลดปล่อย มีความปรารถนา มีความต้องการ ดังนั้นผลงานของข้าพเจ้าจึงเต็มไปด้วยความฝันที่ออกมาจากจินตนาการของข้าพเจ้าเอง เพื่อต้องการสื่อสารออกมาเป็นรูปแบบเฉพาะตน

อิทธิพลที่ได้จาก ฮวน มิโร (Juan Miro) ศิลปินได้สร้างผลงานโดยการตัดทอนรูปทรงจากธรรมชาติและนำมาจัดองค์ประกอบให้เกิดมาเป็นผลงาน โดยใช้อารมณ์ จินตนาการ ความงามเพื่อสะท้อนความฝันและความปรารถนา นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังสนใจรูปสัญลักษณ์ที่นำมาแทนค่าในผลงานให้เกิดจินตนาที่เหนือความเป็นจริง

อิทธิพลที่ได้จาก แอนดริว ไวเอธ (Andrew Wyeth) ศิลปินได้สร้างผลงานมาจากประสบการณ์จริงที่มีความขัดแย้งของโลกแห่งความจริงอันสงบสุข ข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิดของศิลปินท่านนี้ว่าความจริงไม่ได้สวยงามอย่างที่คิดไว้ ทุกคนต้องมีการพบเจอกับปัญหาในชีวิตทั้งนั้น

อิทธิพลที่ได้จากเคล โวซ์ (Paul Delvaux) ศิลปินได้สร้างผลงานมาจากบั้นปลายชีวิตของศิลปิน มีการใช้สีอันกลมกลืนที่ผลจากการเลือกสรรอย่างประณีตให้เกิดบรรยากาศอันคลุมเคลือสะท้อนให้เห็นถึงความไร้สาระชีวิต ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจมาจากการการใช้สีของศิลปินท่านนี้ ทำให้เห็นถึงสิ่งไม่เป็นเช่นที่เห็น และทุกสิ่งที่เห็นไม่เป็นเช่นเท่าที่ควรจะเป็น สุดท้ายแล้วก็ต้องกลับสู่สภาพเดิม

อิทธิพลที่ได้จาก ยศนันท์ วุฒิกรสมบัติกุล หรือ ชันเต๋อ ศิลปินได้สร้างผลงานมาจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว และนำมาถ่ายทอดผ่านตัวการ์ตูนที่เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความตัวตน และข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากลายเส้นที่ตัวศิลปินนำมาวาดให้เกิดความสนุกสนาน โดยแต่งเติมความฝัน จินตนาการลงไปในงาน

อิทธิพลที่ได้จาก จิมมี่ เลี้ยว (Jimmy Liao) ศิลปินได้สร้างผลงานมาจากเรื่องราวที่สะท้อนความจริงของชีวิต และนำมารวมกันให้เกิดภาพวาดที่น่าสนใจ สีเส้นสดใส มีความสนุกสนาน มีจุดเด่น เอกลักษณะแสดงถึงความตัวตนได้อย่างชัดเจน ข้าพเจ้าจึงสร้างผลงานให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้วยการใช้สี สร้างตัวละครในผลงานให้มีสนุกสนาน โดยใส่ความฝันจินตนาการ ของตนเองลงไปในงาน

ดังนั้นผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากศิลปินทั้ง 5 ท่าน เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบ ปรับใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิกและอนิเมชัน

ปัจจุบันโลกของเรามีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มีการพัฒนาทั้งทางด้านการค้าทางชีวิต สภาพแวดล้อมต่างๆ รวมทั้งเทคโนโลยีรูปแบบที่ทันสมัยขึ้นเรื่อยๆ ในการสร้างสรรค์รูปแบบก็เช่นเดียวกัน ต้องประกอบด้วยนักออกแบบ นักคิด นักพัฒนา จึงจะทำให้เกิดรูปแบบที่ใหม่ๆ หลากหลายมากขึ้น เพราะทางทุกอย่างล้วนมีการแข่งขันในทุกๆ ด้าน มีความต้องการและความสนใจในสิ่งแปลกใหม่ การพัฒนารูปแบบสร้างสรรค์ ออกแบบ เป็นการเสนอแนวทางใหม่ๆ ของกระบวนการสื่อสาร

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการผลิตสื่อ ที่สามารถรับรู้ได้ด้วยตา นักออกแบบต้องใช้หลักการทางด้านศิลปะเพื่อนำมาสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงาน ให้เกิดการยอมรับ และสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ งานกราฟิกมีลักษณะเฉพาะต่อผู้ออกแบบ ทั้งการวาดภาพประกอบรูปถ่าย สัญลักษณ์ที่บ่งบอกการเป็นตนเอง เพื่อเกิดประโยชน์ในการนำเสนอได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้ให้ความหมายคำว่า “กราฟิก” ไว้อยู่หลายความหมายด้วยกัน ในสมัยโบราณหมายถึงความถึงภาพลายเส้นหรือภาพที่เกิดจากการวัด การขีดเขียน การระบายสี การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนพื้นระนาบ ถึงกระบวนการออกแบบต่างๆ ในสิ่งที่เป็นวัตถุ 2 มิติ คือมีความกว้าง ความยาวเท่านั้น เช่นการออกแบบบ้าน การเขียนภาพเหมือนจริงของจิตรกร การออกแบบภาพโฆษณา การออกแบบฉลาก หรือลวดลายหรือภาพประกอบ หรืออักษร ล้วนแต่เป็นงานกราฟิกทั้งสิ้น¹⁴

¹⁴วราพงศ์ วิชาดิอุดมพงศ์, ออกแบบกราฟิก (กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ, 2535), 13.

งานกราฟิกที่มีคุณภาพนั้นต้องมีคุณค่าทางด้านความงาม มีความน่าเชื่อถือ รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบของงานเพื่อช่วยทำให้งานมีความโดดเด่นน่าสนใจ นักออกแบบต้องใช้หลักการทางด้านศิลปะใช้หลักการดังนี้

รูปแบบตัวอักษร/ขนาด การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงาม เร่งเร้าให้รู้สึกตอบสนองได้เป็นอย่างดี มีความชัดเจน อ่านง่าย สอดคล้องกับโครงการออกแบบนั้นๆ ขนาดต้องไม่ใหญ่และเล็กไป

การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ในการออกแบบกราฟิก ต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล เน้นให้เกิดความชัดเจน ความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่าง พื้นที่ว่าง ต้องดูสบายตาเหมาะสม สวยงาม

การกำหนดโครงสร้าง จะช่วยเน้นให้เกิดความชัดเจน สะดุดตา เกิดความสวยงาม ความโดดเด่น นักออกแบบต้องหลักการทางทฤษฎี เพื่อกลุ่มเป้าหมายการตอบสนองให้ดีที่สุด

การจัดวางตำแหน่ง การออกแบบจะต้องกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ข้อความ ส่วนประกอบ ควรเน้นให้เกิดจุดเด่น ความสมดุล ตลอดจนให้เกิดความสบายตา ความพอเหมาะพอดีขององค์ประกอบ¹⁵



¹⁵วรวงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, ออกแบบกราฟิก (กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาคาร, 2535), 17-18.

GRAPHIC DESIGN WORKSHOP

หลักสูตรกราฟิกดีไซน์ เวอร์คช็อป!
กับการเพิ่มทักษะ และวิธีการสื่อสาร
ด้วยการออกแบบภาษากราฟิก
ที่รับรองสายในการคิด และทำงานที่ดี
ทั้งหลักการ และการใช้งานโปรแกรม
และเทคนิคการทำงานต่างๆ จาก
ผู้สอนที่เป็นนักออกแบบในวงการ
กราฟิกดีไซน์ เพื่อศึกษา และพัฒนา
ผลงานอย่างมืออาชีพปฏิบัติได้จริง

ส่วนอบรมได้ที่ นครราชสีมา
โกลด์มัสทริคฟิวเจอร์ส
Hotline: 083-543-6899
Tel: 02-251-1000
www.arthousegroups.com

madHOUSE
multimedia arts & design training



ภาพที่ 18 ตัวอย่างงานกราฟิกดีไซน์

ที่มา: อาร์ทเฮาส์, ตัวอย่างงานกราฟิกดีไซน์, เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก

http://www.arthousegroups.com/newsshow.php?news_id=235

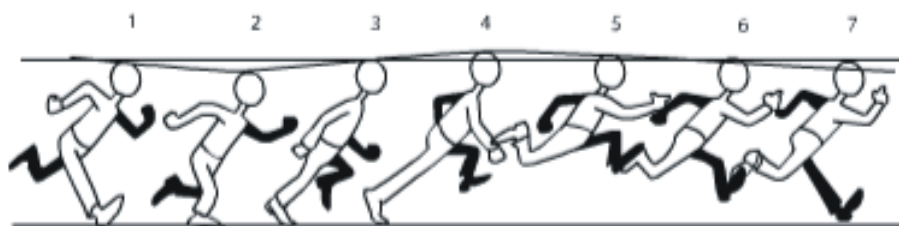
การออกแบบกราฟิกนั้น ที่ทำให้เกิดจุดที่น่าสนใจ และจุดเด่น ต้องมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองที่ชัดเจน เพื่อเกิดการสื่อความหมายเป็นกลยุทธ์ในการออกแบบกราฟิก การสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกทั่วไป เสนอในรูปแบบขององค์ประกอบศิลป์

อนิเมชัน(Animation) เป็นกระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ที่ถูกผลิตขึ้นต่างจากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ เมื่อภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นภาพเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช แอนิเมชัน(Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรค์ลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดขึ้นมาได้¹⁶

¹⁶ Wells. Paul, *Understanding animation* (London: Routledge, 1998), 10.

อนิเมชันเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สร้างจากคอมพิวเตอร์โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูป ที่ได้จากลำดับชุดภาพนิ่ง ซึ่งเป็นการนำภาพนิ่งหลายๆภาพมาลำดับกันอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวบนแผ่นระนาบ เช่น จอภาพ แผ่นกระดาษ ฯลฯ การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่างๆให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการทำให้เกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

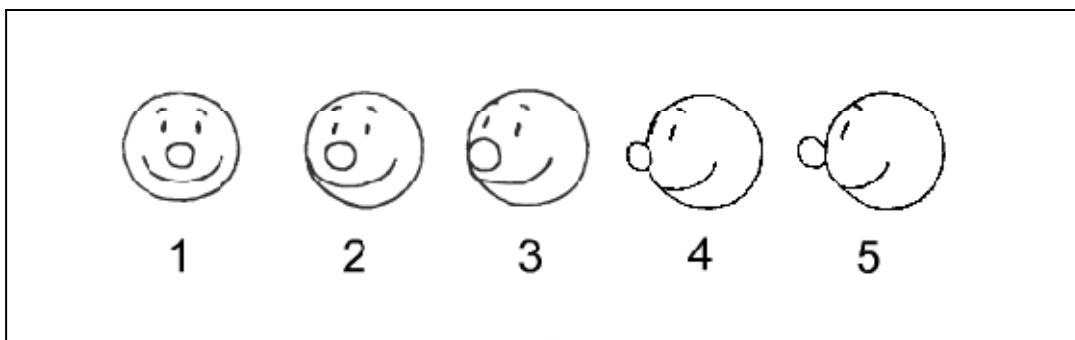
“การสร้างภาพเคลื่อนไหว” ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่องจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่อนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น¹⁷



ภาพที่ 19 ตัวอย่างภาพนิ่งแสดงการเคลื่อนไหว

ที่มา: โรงเรียนศิริราษฎร์พัฒนา, ตัวอย่างภาพนิ่งแสดงการเคลื่อนไหว, เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>

¹⁷ ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, เทคโนโลยีมัลติมีเดีย **Multimedia technology** (กรุงเทพฯ: เลทีฟิคอมพ์แอนด์คอนซัลท์, บจก., 2552), 222.



ภาพที่ 20 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame

ที่มา: ภาพเคลื่อนไหวแบบ **Frame by Frame**, เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://www.natanimation.ob.tc/5flash.htm.html>

จากข้อมูลทั้งหมดจากอิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิกและอนิเมชันที่ข้าพเจ้าได้ศึกษามาต้องอาศัยรายละเอียดในการออกแบบตัวการ์ตูนอนิเมชัน โดยอาศัยหลักการศิลปะแนวจินตนาการฟุ้งฝันมากกว่าแนวเหนือจริง และขั้นตอนในการผลิต มีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ หรือสร้างอัตลักษณ์แสดงจุดเด่นของตัวละครให้ดูชัดเจน ที่สมมติขึ้นในความคิด จินตนาการส่วนบุคคล

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า จินตนาการมีอยู่รอบๆ ตัว สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา อาจสร้างมาจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ประสบการณ์ หรือสิ่งที่พบเห็น ให้เกิดเป็นเนื้อเรื่องที่น่าออกแบบได้ สร้างขึ้นมาเพราะการออกแบบกราฟิกและอนิเมชันต้องมีจินตนาการเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของความคิด หรือการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์¹⁸ ซึ่งไม่เพียงแต่อาศัยประสบการณ์เท่านั้น แต่ต้องอาศัยสิ่งต่างๆ นำมาประกอบรวมเป็นองค์ประกอบภาพด้วยหลักการทัศนศิลป์

สำหรับผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าที่ได้ศึกษามาจากประสบการณ์ตรง สิ่งแวดล้อมรอบตัว นักออกแบบกราฟิกต้องใช้ความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานในหลายๆด้านมาประกอบกับการสร้างสรรค์ผลงานให้สามารถดำเนินการผลิตในกระบวนการต่อไปได้ตามเจตนา¹⁹ และเป็นแนวทางเลือกในการสร้างผลงานให้เป็นตัวเองมากขึ้น โดยเทคนิคการกำหนดโครงสร้าง รูปแบบการออกแบบ รูปทรง ที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ ด้วยอิทธิพลที่ได้รับมาข้างต้น เป็นสิ่งจุดประกายการสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้า เพื่อนำมาปรับใช้ และพัฒนาต่อไป

¹⁸วอลเตอร์ซูเรียน, ศิลปะแฟนตาซติก (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท, 2552), 14.

¹⁹วรพงศ์ วิชาติอุดมพงศ์, ออกแบบกราฟิก (กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ, 2535), 17.

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ภาพคอมพิวเตอร์อนิเมชันในการนำเสนอมีการถ่ายทอดถึงเรื่องราวจากประสบการณ์จริง สภาพแวดล้อมรอบตัวที่เกิดขึ้นจริงที่มีปัญหาและภาระในการดำเนินชีวิต เกิดความเบื่อหน่าย และไม่ได้สร้างความสุขให้แก่ชีวิตของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงได้สร้างโลกใบใหม่ขึ้นมาตามจินตนาการซึ่งเป็นโลกแห่งความฝันที่มีแต่ความสนุกสนาน จึงเป็นที่มาของรูปแบบในการนำเสนอภาพคอมพิวเตอร์อนิเมชันชุดนี้ ข้าพเจ้าได้เลือกเนื้อหาที่ขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงที่ประสบพบเจออยู่ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการจับวางองค์ประกอบจึงมาจากการใส่ภาพวาดจากคอมพิวเตอร์กราฟิกลงไป ในภาพถ่ายที่มาจากสภาพแวดล้อมรอบตัวของข้าพเจ้า ซึ่งภาพวาดที่เกิดขึ้นจากการวาดจากคอมพิวเตอร์นั้นเป็นการแสดงออกและถ่ายทอดถึงความฝันอันมากมายที่จินตนาการลงไป ในภาพถ่าย การเลือกใช้ภาพถ่ายเป็นสถานที่ที่ข้าพเจ้าพบเจอมาตั้งแต่เด็กเพื่อต้องการให้มีความขัดแย้งกับโลกแห่งความฝันที่ข้าพเจ้าได้ใส่ลงไปให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการสื่อความหมายตามเจตนารมณ์ ความรู้สึกของข้าพเจ้าให้มากที่สุด

วิธีการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์

1. การกำหนดรูปแบบ
2. ด้านเทคนิค
3. สืบค้นการหาข้อมูล
4. วิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์
 - 4.1 การกำหนดเนื้อหา / เนื้อเรื่องของภาพ
 - 4.2 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง
 - 4.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์
5. การวิเคราะห์ทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน

1. การกำหนดรูปแบบ

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ในหัวข้อ “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” เป็นผลงาน Animation art มีรูปแบบการถ่ายทอดเรื่องราวเหนือความจริง ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน สร้างเป็นเรื่องราวแห่งความฝันอันมากมายออกมาไว้บนภาพถ่าย โดยใช้รูปตัวการ์ตูนจากการวาดภาพกราฟิกเพื่อนำมาใช้ในการกำหนดรูปแบบ แสดงถึงอัตลักษณ์เฉพาะตน ผลงานมีลักษณะเป็น 2 มิติที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ในจอภาพ โดยมีการตัดทอนรูปร่าง รูปทรง และนำมาจัดวางองค์ประกอบใหม่ให้เกิดความสนุกสนานแก่การสร้างสรรค์ผลงาน

2. ด้านเทคนิค

ข้าพเจ้ากำหนดรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการใช้เทคนิค Computer animation ผ่านตัวการ์ตูนที่เป็นอัตลักษณ์ที่บ่งบอกถึงตัวตนแสดงออกมาทางความรู้สึก ในลักษณะผลงานแบบ 2 มิติ ที่มีการเคลื่อนไหวได้ จำนวน 6 ชั้น

3. การรวบรวมหาข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ศึกษาแบ่งเป็นแหล่งต่างๆ ดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลข้าพเจ้าได้ศึกษามาจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ประสบการณ์ที่ได้สัมผัสมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้ศึกษาหาข้อมูลมาจากสถานที่จริงที่ข้าพเจ้าได้สัมผัสพบเจอมาเป็นเวลานาน แสดงให้เห็นถึงความจริงในชีวิตของข้าพเจ้า โดยเก็บข้อมูลเป็นภาพถ่ายภาคสนาม รูปแบบการสร้างสรรค์ เทคนิคในการถ่ายภาพ



ภาพที่ 21 ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 8 มิถุนายน พ.ศ. 2556)



ภาพที่ 22 ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2556)



ภาพที่ 23 ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2556)



ภาพที่ 24 ตัวอย่างภาพสถานที่จริงที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (จากการถ่ายภาพของผู้วิจัย เมื่อ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2556)

3.2 ศึกษาข้อมูลภาพวาดกราฟิกและการเคลื่อนไหวอนิเมชันจากหนังสือ และ อินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาพัฒนาในส่วนของผลงานและรูปแบบของเนื้อหาที่ต้องการแสดงออกถึงความ ผืน ความสนุกสนาน ความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า

3.3 เมื่อได้ข้อมูลจากการเป็นภาพถ่าย จากนั้นข้าพเจ้าได้นำมาวิเคราะห์สถานที่ที่ถ่าย มาเพื่อนำภาพกราฟิกลายเส้นมาจัดองค์ประกอบใส่ลงไปยังภาพถ่าย ให้เกิดโลกใบใหม่ซึ่งเป็นโลก แห่งความฝันโดยการตัดทอนรูปร่าง รูปทรงให้ดูง่ายและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เน้นรูปลักษณะที่ ชัดเจน โดดเด่น เพื่อนำมาสร้างภาพร่างให้ดูเหมาะสมและสมบูรณ์

4. วิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

4.1 การกำหนดเนื้อหา / เนื้อเรื่องของภาพ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” โดยเริ่มจากการ ค้นหาความต้องการเบื้องต้นในการทำงานจากการนำข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์จริงโดยตรง ข้าพเจ้ามีความต้องการที่จะถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก โดยผ่านจินตนาการ ความฝัน ที่เกิดขึ้นใน ความรู้สึกเมื่อได้สัมผัสกับสภาพแวดล้อมจริงรอบตัวของข้าพเจ้า จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้เกิด ข้อมูลกับผู้สร้างสรรค์ และช่วยจุดประกายความคิดที่มีผลต่อรูปแบบและจินตนาการให้ผู้สร้าง เนื้อหา เรื่องราวของภาพ

ผลงานสร้างสรรค์ในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์มีทั้งหมด 4 ชุด โดยมีเนื้อหาและสิ่ง ที่ จินตนาการ ความฝัน ที่ใส่ลงไปในแต่ละชุดแตกต่างกันออกไป โดยภาพสถานที่ที่นำมาสร้างสรรค์ ผลงานแบ่งออกเป็น 2 แบบ มีดังนี้

1. สถานที่ทำงาน
2. สถานที่ที่อยู่รอบตัว



ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพที่ 25 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

สถานที่

ภาพถ่ายจากสถานที่จริงของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 มาจากที่ทำงานของข้าพเจ้า ซึ่งการทำงานของข้าพเจ้าทุกวันนี้ คือ การขายถ้วยเต๋ยว ภาพที่ได้มาเป็นภาพหน้าร้านถ้วยเต๋ยวที่ข้าพเจ้าทำงานอยู่ทุกวัน

เนื้อหา/เนื้อเรื่อง

ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 แสดงออกถึงการแสวงหาความสุขที่ถูกสร้างขึ้นการประสพการณ์การทำงานของข้าพเจ้าที่ได้พบเจอ และนำมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องของโลกแห่งจินตนาการให้เกิดเป็นความต้องการส่วนตัว เป็นโลกที่ใฝ่จินตนาการไปกับการท่องเที่ยวและความต้องการจากจิตใจที่มีความเหนื่อยล้ามาจากการทำงาน เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะความรู้สึกภายในของข้าพเจ้าที่ต้องการแสวงหาความสุข โดยใช้เทคนิค Animation Art ให้สอดคล้องกับความรู้สึกกับภาพที่มีความเคลื่อนไหวแสดงออกให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า เติมไปด้วยบรรยากาศที่มีความสนุกสนาน และมีการใช้สีสันทันทีสดใส

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 26 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

สถานที่

ภาพถ่ายจากสถานที่จริงของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 มาจากที่ทำงานของครอบครัวข้าพเจ้า ที่มีอาชีพเป็นเกษตรกร

เนื้อหา/เนื้อเรื่อง

ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 นำเสนอภาพทัศนทัศน์โดยมีฉากหลังเป็นภาพสิ่งแวดล้อมรอบตัวจากสถานที่จริงที่มาจากการทำงานของครอบครัวข้าพเจ้าที่มีอาชีพเป็นเกษตรกร และนำมาสร้างสรรค์โดยใส่จินตนาการออกมาจากความรู้สึกมาจากช่วงเวลาหนึ่งมีการจัดวางองค์ประกอบโดยมีรูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์ และพืช ส่วนคนที่เป็นผู้หญิงเป็นตัวแทนของข้าพเจ้าที่ใส่เข้าไปในผลงาน อยู่ในจินตนาการที่เต็มไปด้วยบรรยากาศการพักผ่อน และกำลังชื่นชมกับธรรมชาติ โดยใส่เป็นเนื้อหาของจินตนาการที่เป็นทะเลและวิวทัศนทัศน์ที่เต็มไปด้วยธรรมชาติ ที่อยู่ท่ามกลางสภาพบรรยากาศที่สดชื่น

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3



ภาพที่ 27 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

สถานที่

ภาพถ่ายจากสถานที่จริงของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 มาจากภาพของตลาดที่ข้าพเจ้าคุ้นเคยเป็นอย่างดีและเป็นสถานที่ที่พบเจอมาตั้งแต่เด็ก

เนื้อหา/เนื้อเรื่อง

ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มาจากจินตนาการฟุ้งฝันของข้าพเจ้าตามแนวความคิดเดิม สื่อถึงความแปลกของรูปทรงของสิ่งมีชีวิตและวัตถุสิ่งของที่แสดงถึงกิจกรรมที่ข้าพเจ้าได้จินตนาการขึ้นมาในบรรยากาศที่แตกต่างไปจากเดิมที่ดูผสมผสานกลมกลืนกันกับกริยาที่แสดงออกมาผ่านตัวการ์ตูนที่เป็นผู้หญิงที่มีลีลาท่าทางต่างๆ การจัดวางองค์ประกอบเต็มและเด่นชัดในระยะหน้าไปสู่ระยะหลังเพื่อให้ความหลากหลายของตัวละคร และต้องการเน้นความเกินจริงให้เกิดความเคลื่อนไหวในผลงาน

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4



ภาพที่ 28 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

สถานที่

ภาพถ่ายจากสถานที่จริงของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 เป็นภาพบรรยากาศวิวทิวทัศน์สองข้างทางที่ข้าพเจ้าประสบพบเจอมาเป็นเวลานาน

เนื้อหา/เนื้อเรื่อง

ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มาจากอารมณ์และจินตนาการในห้วงเวลาหนึ่งของบรรยากาศที่มีทิวทัศน์ที่ไม่มีอยู่จริง โครงสร้างของทิวทัศน์ผิดไปจากเดิม โดยใส่จินตนาการและความฝันลงไปในงาน การจัดวางองค์ประกอบไม่ได้อิงข้อมูลมาจากสถานที่ใดๆ มีการเปลี่ยนแปลงส่งแวดล้อมให้เกินจริงตั้งแต่ต้นไม้ ดอกไม้ และคนที่เป็นผู้หญิง และการใช้สีเส้นที่สดใสของบรรยากาศสื่อถึงการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันระหว่างสิ่งแวดล้อมและมนุษย์

4.2 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง

เมื่อข้าพเจ้าได้ข้อมูลข้างต้นจากการวิเคราะห์และการประมวลความคิด ข้อมูลภาพถ่ายจากสถานที่จริงรอบตัว โดยมีการสร้างภาพร่างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกมาจัดวางองค์ประกอบ จัดรูปแบบใหม่ โดยใช้การตัดทอนรูปทรงให้ดูง่ายยิ่งขึ้น ดูสนุกสนาน รวมทั้งการใช้โทนสีที่สดใส เพื่อแสดงถึงความฝันจินตนาการที่มีอยู่ภายใต้จิตสำนึกให้สอดคล้องกับเนื้อหาและความรู้สึกให้มากที่สุด



ภาพที่ 29 ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 30 ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 31 ภาพร่างก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

วัสดุที่ใช้ในการร่างผลงาน

1. ภาพถ่ายจากสภาพแวดล้อมจริง
2. ดินสอ และสีไม้หรือสีน้ำใช้สำหรับวาดเส้นจากภาพถ่ายสภาพแวดล้อมจริง
3. โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนการสร้างภาพกราฟิกและอนิเมชัน

1. นำภาพถ่ายจากสภาพแวดล้อมจริงมาวาดเส้นและลงสี และนำมาสแกนภาพลงคอมพิวเตอร์เพื่อนำมาใส่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. ออกแบบตัวละคร โดยการวาดจาก โปรแกรมคอมพิวเตอร์จากจินตนาการและความฝันลงในภาพถ่าย
3. นำภาพวาดกราฟิกมาจัดวางองค์ประกอบลงบนภาพถ่ายให้เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ โดยการสื่อถึงเนื้อหาและความฝันอันหลากหลายที่เต็มไปด้วยจินตนาการ
4. นำภาพวาดลายเส้นที่วาดจากสภาพแวดล้อมจริงมาใส่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นจัดลำดับภาพให้เรียงซ้อนกัน โดยการทำงานของ Layer (Layer คือ ส่วนที่เก็บของวัตถุที่ต้องการให้แสดงบนฉากซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ลักษณะเหมือนกับการนำแผ่นใสมาวางซ้อนกัน โดยที่แผ่นใสแต่ละแผ่นจะเป็นเหตุการณ์แต่ละชนิด)
5. เมื่อเสร็จสิ้นการจัดลำดับภาพโดยการทำงานของ Layer จากนั้นทำการ Save ไฟล์งานเป็น .ai เพื่อนำมาทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมที่สร้างอนิเมชันต่อไป
6. ทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการทำตัวละครแต่ละตัวให้เกิดการเคลื่อนไหวตามจินตนาการจนครบทุกตัวละคร จากนั้น Save ไฟล์งานเพื่อไปแสดงผลต่อในจอภาพ



ภาพที่ 33 ภาพสถานที่จริงที่นำมาวาดลายเส้น



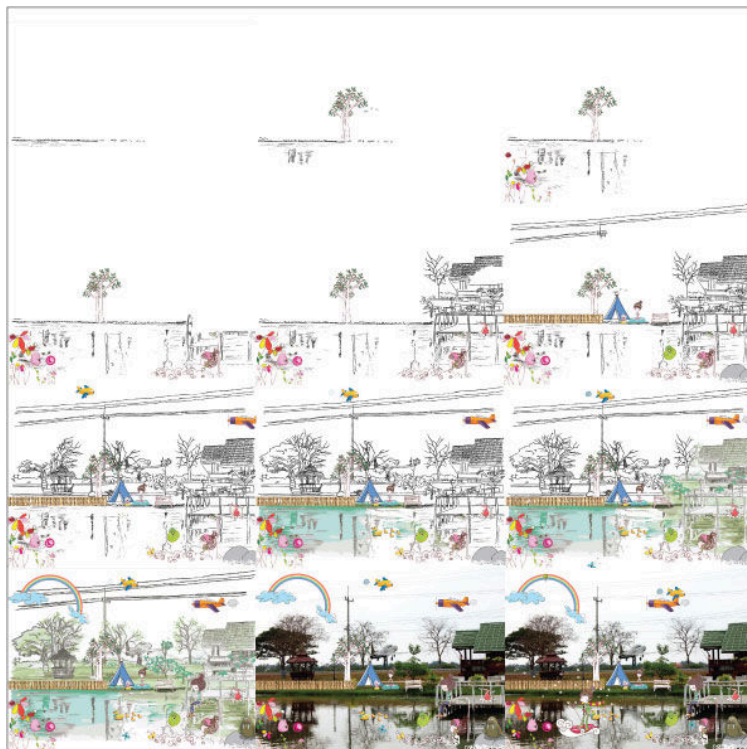
ภาพที่ 34 ภาพวาดลายเส้นจากสภาพแวดล้อมจริง



ภาพที่ 35 ภาพที่ลงสีด้วยสีไม้และสีน้ำจากสภาพแวดล้อมจริงและนำมาใส่ลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 36 ภาพตัวอย่างการสร้างตัวละครกราฟิกที่วาดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 39 ภาพอนิเมชั่นที่แสดงผลในจอภาพ

การวิเคราะห์ทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” ต้องอาศัยหลักขององค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ เพื่อส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์มีคุณค่าทางด้านความงามและเป็น โครงสร้างของผลงานศิลปะที่ให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุเป็นสื่อการสร้างอารมณ์ให้เกิดสุนทรียภาพ ศิลปินนำทัศนธาตุมาเป็นส่วนประกอบเพื่อสื่อความหมายตามแนวคิดของศิลปิน จึงเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างภาพให้เป็นจุดเด่นของผลงานให้ดูสมบูรณ์แบบ การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าอาศัยส่วนประกอบของทัศนธาตุ ดังนี้

เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุที่สำคัญ เกิดจากการผสมกันอย่างต่อเนื่องของจุด เส้นเป็นตัวกำหนดขอบเขตของที่ว่าง รูปทรง น้ำหนัก และสี การใช้เส้นแสดงให้เห็นถึงขอบเขตของกลุ่มรูปทรงเล็กๆ ได้แก่ กลุ่มสัตว์ กลุ่มดอกไม้ ฯลฯ สามารถเห็น ได้ตามจินตนาการ การเคลื่อนไหวตามทิศทางของเส้นยังให้ความรู้สึก ความหมาย แก่สายตาผู้ชม ลักษณะของเส้นที่ใช้ในผลงานประกอบด้วยเส้นตรงและเส้นโค้งทุกเส้นมีความสัมพันธ์กลมกลืนกัน ส่วนใหญ่มักใช้เส้นโค้งของรูปทรงภายนอก ซึ่งให้ความรู้สึกถึงลาเคลื่อนไหว เช่น สิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆ ยวดยานพาหนะ ส่วนเส้น

ของรูปทรงต้นไม้ สิ่งก่อสร้างต่างๆ มีทั้งเส้นตรงและโค้งอย่างอิสระ บางเส้นมีลักษณะคดโค้งงอ บิดเบี้ยวตามแนวของรูปทรงเพื่อล้อกับรูปทรงอื่นๆ ในที่ว่าง ซึ่งข้าพเจ้าได้กำหนดลักษณะและ ทิศทางของเส้นเพื่อให้ความรู้ที่เคลื่อนไหวได้ให้กับภาพ

รูปทรง (Form) เป็นส่วนที่สำคัญ เกิดจากการผสมกันอย่างมีเอกของทัศนธาตุอื่น ได้แก่ เส้น สี น้ำหนักอ่อนแก่ ที่ว่างและลักษณะพื้นผิว ช่วยสร้างเนื้อหาจากตัวรูปทรงเอง รูปทรงจึง เป็นศิลปะที่สื่อถึงเนื้อหา เรื่องราวให้ทราบว่าเกี่ยวกับสิ่งใด รูปทรงไม่ใช่ผลของปัญญาแท้ๆ แต่เกิด จากการนำของอารมณ์ได้รับอารมณ์สะท้อนใจจากสิ่งเร้าภายนอกหรือภายในจนเกิดความจำเป็นใน การแสดงออก จึงต้องสรรหาหรือสร้างรูปทรงขึ้นเพื่อเป็นสื่อการแสดงออกนั้น¹ ในผลงาน สร้างสรรค์ของข้าพเจ้า ซึ่งส่วนใหญ่เป็นรูปทรงที่นำมาจากสิ่งมีชีวิตและสิ่งของรอบตัว ที่ได้ลด ตัด ทอนรูปทรงลงจนเหลือแก่นแท้เกิดเป็นรูปทรงหลัก ให้มีลักษณะเหมาะสมกับการแสดงออกทาง ศิลปะ ความงามที่แปลกใหม่ ตามจินตนาการและสื่อความรู้สึกได้ด้วยอารมณ์สนุกสนาน และยัง ประกอบด้วยรูปทรงอิสระอื่นๆ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นทำให้เกิดมีความ เคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดกลมกลืนกับรูปทรงอื่น

สีและน้ำหนักของสี (Color and Value) สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุด ศิลปินมีสีเป็นวัสดุเพียงอย่างเดียว ที่สามารถสร้างงานให้สมบูรณ์ได้ เพราะในสีมีเส้น (เส้นรอบ นอกของบริเวณสีหรือสีที่เขียนเป็นเส้น) ของสี มีความเป็นสี มีความจัด มีลักษณะพื้นผิวและมีที่ว่าง ของแผ่นสีอยู่ครบครัน² สีให้ความรู้ภายในขึ้นมาทันทีเมื่อเรามองเห็นสี สีจึงให้อารมณ์ความรู้สึก โดยตรง ส่วนค่าน้ำหนักมีคุณลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่ง สีทุกสีให้น้ำหนักในตัวเอง ให้ความสว่าง ความมืด จากค่าน้ำหนักอ่อนสุดไปจนถึงเข้มสุดในสีเดียวกันได้ หรือให้สีที่สดใส สีกลาง สีทึบ ปะปนกันไปให้เกิดความกลมกลืน และให้ความแตกต่างระหว่างพื้นกับรูป ค่าน้ำหนักของสีสร้าง มวลปริมาตรให้กับรูปทรงและความแตกต่างในเรื่องของขนาด ความกลม ความหนา เป็นต้น ผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้ามีทั้งสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นเป็นสีสันที่สดใส ที่ได้จากการ เลียนแบบมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว มีลักษณะสีแบบแฟนตาซี โดยมีการใช้สีตามจินตนาการที่ เพื่อฝัน ข้าพเจ้าต้องการใช้สีที่มีความรู้สึกสดใส สนุกสนาน ไปกับผลงาน และมีการลดเพิ่มไปตาม บรรยากาศของสีภายในภาพเพื่อให้เกิดบรรยากาศที่สร้างขึ้นใหม่และมีความโดดเด่นตามที่ต้องการ แสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดจากจินตนาการ

¹ชลุค นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2531), 268.

²ชลุค นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2531), 82.

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานทัศนศิลป์ เป็นบริเวณโดยรอบของรูปร่าง รูปทรง หรือวัตถุในงานศิลปะ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผลงานศิลปะดูโดดเด่น และสมบูรณ์ ข้าพเจ้าจึงจัดวางรูปทรงให้ดูเหมาะสมกับพื้นที่ว่างภายในผลงานเพื่อให้เกิดความรู้สึกสบายตา โดยพื้นที่ว่างในผลงานนั้นมีอยู่โดยรอบของรูปทรงที่ได้สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่คับแคบจนเกินไป



บทที่ 4

การวิเคราะห์และพัฒนาศิลปะสร้างสรรค์ผลงานช่วงวัยวิทยาลัย

ผลงานสร้างสรรค์ในวัยวิทยาลัยหัวข้อ “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” มีการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานมาช่วงเวลาหนึ่ง ข้าพเจ้ามีเจตนาความมุ่งมั่นในการแสดงออกซึ่งความคิด และจินตนาการที่มีแรงบันดาลใจมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของข้าพเจ้า โดยผลงานมีความชัดเจนในแนวความคิดและเนื้อหาสาระมาตั้งแต่ผลงานศิลปะในช่วงก่อนวัยวิทยาลัย มีการค้นคว้าทดลองรูปแบบให้ได้แนวทางที่เหมาะสมในการแสดงออก และสอดคล้องกับแนวความคิดจินตนาการนั้น ได้นำผลงานมาวิเคราะห์ ทำให้เห็นข้อดีและข้อด้อยในผลงาน เห็นถึงพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาการทางความคิดอื่นๆ พัฒนาจนบรรลุตามวัตถุประสงค์ รวมไปถึงถึงวิธีการจัดการทางทัศนศิลป์ของผลงานอนิเมชันอาร์ต (Animation Art) ทั้ง 6 ชุด อันประกอบไปด้วย

1. ผลงาน ชุด “At the Japanese Airport”
2. ผลงาน ชุด “Travel Around the World”
3. ผลงานชุด “My Home and My Dream”
4. ผลงาน ชุด “Baby Boom”
5. ผลงาน ชุด “Snow Town”
6. ผลงาน ชุด “Coffee Break”

ผลงาน ชุด “At the Japanese Airport”



ภาพที่ 40 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “At the Japanese Airport”

เทคนิค Animation Art

ผลงาน ชุด “Travel Around the World”



ภาพที่ 41 ผลงานนิทานนิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อศิลปิน วรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Travel Around the World”

เทคนิค Animation Art

แนวความคิด

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนิทานนิพนธ์ชั้นที่ 1-2 มีเนื้อหาเป็นเรื่องราวของสิ่งแวดล้อมจากการที่ชีวิตดำเนินไปอย่างจำเจ ซ้ำซาก เจอกับบรรยากาศที่เก่าๆ อยู่ตลอดเวลาตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน ทำให้เกิดความรู้สึกอยากหลีกเลี่ยงหนีสิ่งแวดล้อมที่คุ้นเคยไปสู่โลกแห่งจินตนาการ ความเพ้อฝัน ไปในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ที่อยากพบเห็นและอยากสัมผัสไปในบรรยากาศที่ถูกสร้างขึ้นจากความปรารถนาส่วนตน แสดงความรู้สึกถึงการเชื่อมโยงกันของสรรพชีวิต ซึ่งมีคน สัตว์ พืช ที่จะต้องมีวิถีชีวิตที่พึ่งพากัน เพื่อสร้างสมดุลให้กับสภาพแวดล้อมใหม่

และเป็นตัวแทนในการฟื้นฟูจิตใจให้คลายความทุกข์ที่เผชิญอยู่ สู่โลกที่เกินความจริงในทัศนียภาพที่สมมติขึ้น

รูปแบบ

ผลงานสร้างสรรค์โดยรวมได้อธิพลรูปแบบของศิลปะแนวแฟนตาซีอาร์ท (Fantasy Art) สร้างสรรค์ขึ้นโดยการผสมผสานและบิดเบือนไปจากข้อมูลจริงมีการตัดทอนรูปร่าง รูปทรงให้ดูแปลกตาเข้าไปในรูปทรงหลักด้วยเทคนิค Animation Art นำมาจัดองค์ประกอบอย่างง่าย ๆ เข้าด้วยกัน และอิทธิพลของศิลปะเหนือจริง (Surrealism) รูปแบบผลงานที่ไม่อาจเป็นจริงได้ในชีวิตประจำวันและสร้างสัญลักษณ์ที่มีบรรยากาศราวกับความฝันผ่านตัวการ์ตูนที่แทนอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า

องค์ประกอบ

ในผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1-2 ด้วยแนวความคิดมาจากสภาพแวดล้อมที่พบเจอทุกวัน ซึ่งทัศนธาตุที่ประกอบในผลงาน ได้แก่ รูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากการผสมผสาน ตัดทอน ลดเพิ่ม ปรับเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรงให้บิดเบือนไปจากความจริงเพื่อให้รูปทรงมีความหมายตรงตามต้องการ มีการเปลี่ยนขนาดของรูปทรงให้เกินจากความเป็นจริงเพื่อให้ได้ตามแนวทางที่กำหนด ส่วนรูปทรงของคนที่เป็นเพศหญิงสื่อถึงตนเองแสดงออกถึงอารมณ์ที่มีความสุข หลีกหนีจากโลกแห่งความจริงที่เผชิญอยู่ มาสู่โลกแห่งจินตนาการที่เต็มไปด้วยความฝัน รูปทรงที่เป็น คน สัตว์ พื้นสถานที่ แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวของผลงานที่แสดงออกมาตามวัตถุประสงค์ สี ซึ่งมีอยู่ทั้งกลุ่มวรรณะเย็นและวรรณะร้อนบรรยากาศที่สร้างขึ้นในผลงานจะมีสีสันที่เกินจริง สามารถส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกให้มีความกลมกลืนและขัดแย้งได้ เส้นที่ใช้กำหนดขอบเขตของรูปทรงให้ดูชัดเจนขึ้นมีทั้ง เส้นเฉียง เส้นตรง และเส้นโค้ง เป็นเส้นที่แสดงโครงสร้างของรายละเอียดต่างๆ ภายในภาพ ที่เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต และมีพื้นหลังเป็นสถานที่ ทำให้เกิดบรรยากาศระหว่างโลกแห่งความฝันและโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะของเส้นมีการเคลื่อนไหวเป็นการกำหนดรูปทรงกับพื้นที่ว่างให้มีปฏิสัมพันธ์กัน ให้ผลทางความรู้สึกแก่ผู้ชม

สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1-2

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1-2 มีรูปแบบเป็น Animation Art ต้องการแสดงออกถึงความสุข ความสนุกสนานในโลกของจินตนาการ ความเพื่อฝัน ส่วนตัว ในบรรยากาศของการท่องเที่ยวไปยังดินแดนที่มีแต่ความสุข ในบรรยากาศใหม่ๆ ที่ใช้ชีวิตแตกต่างกับโลกแห่งความจริงที่ซ้ำซาก และจำเจ โดยการใช้โทนสีที่สดใสแสดงออกถึงความรู้สึกสนุกสนานในตัวผลงาน

ผลงานชุด “My Home and My Dream”



ภาพที่ 42 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “My Home and My Dream”

เทคนิค Animation Art

ผลงาน ชุด “Baby Room”



ภาพที่ 43 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Baby Room”

เทคนิค Animation Art

ผลงาน ชุด “Snow Town”



ภาพที่ 44 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Snow Town”

เทคนิค Animation Art

แนวความคิด

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3, 4 และ 5 มีเนื้อหาเรื่องราวที่สนุกสนานแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศสถานที่อยู่อาศัย มีความเชื่อมโยงความผูกพันระหว่างความเป็นครอบครัวที่สร้างสรรค์จากอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการในช่วงเวลาหนึ่ง ผ่านรูปทรงที่เป็นคนที่แสดงถึงความเป็นตัวตน เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องจินตนาการฟุ้งฝัน และมีรูปทรงของสัตว์จากจินตนาการ เช่น สุนัข กระต่าย นก ปลา ให้เกิดความงามแสดงออกด้วยท่าทางเคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศของความเป็นครอบครัวที่อบอุ่น

รูปแบบ

ผลงานสร้างสรรค์โดยรวมมีรูปแบบของศิลปะแนวแฟนตาซีอาร์ต (Fantasy Art) สร้างสรรค์ขึ้นโดยการผสมผสานและบิดเบือนไปจากข้อมูลจริงมีการตัดทอนรูปร่าง รูปทรง ให้ดูแปลกตาเข้าไปในรูปทรงมีการใช้สีสันทันทีสดใสสะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงแฝงไปด้วยความน่าสนใจ ประู่งแต่งจินตนาการ ความฝันจากความเป็นจริงของชีวิต สร้างสรรค์จากสิ่งรอบๆตัว และได้อิทธิพลศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมาอย่างอิสระ และมีเนื้อหาที่สะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงที่พบเจออยู่ทุกวัน โดยใช้เทคนิค Animation Art

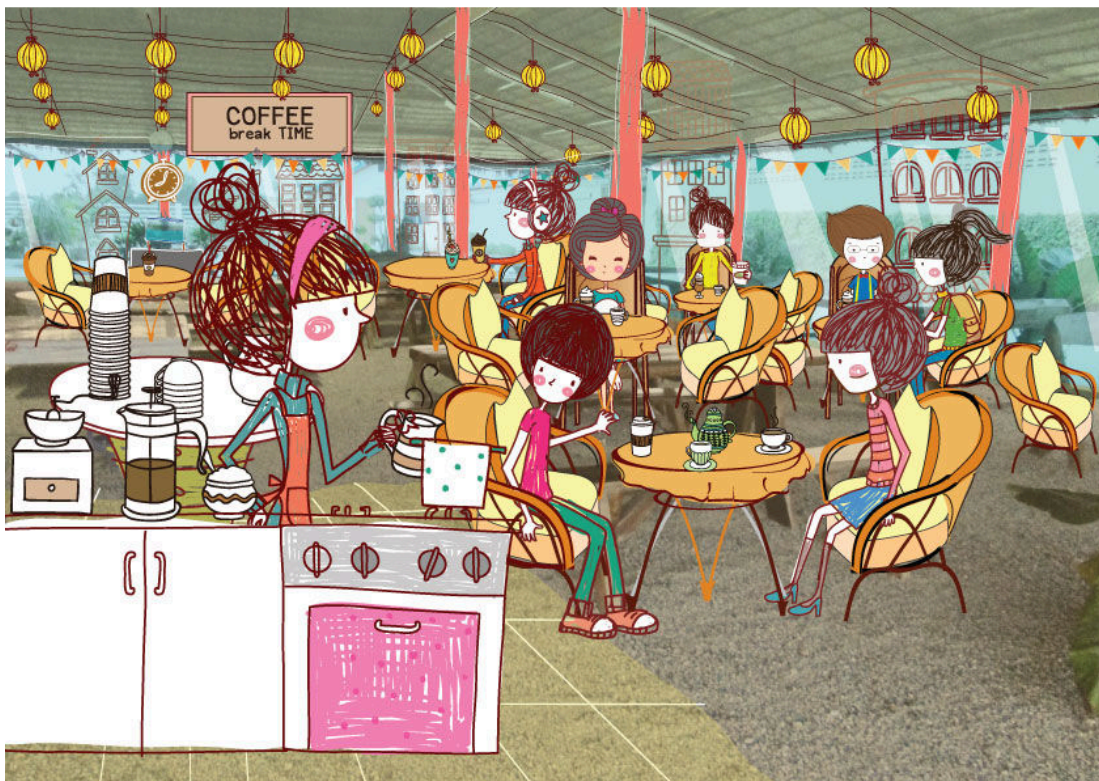
องค์ประกอบ

ในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3, 4 และ 5 มีความเด่นในการใช้เส้นสร้างรูปทรง เส้นโค้งที่คู่ขนานกับเส้นในรูปทรงของสิ่งมีชีวิต ทำให้รูปทรงมีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างจินตนาการกับความเป็นจริงให้เกิดความหลากหลายของรูปทรงที่บิดเบือนไปจากความจริง พื้นที่ว่างกับรูปทรงในงานช่วยส่งเสริมซึ่งกันและกันได้ดี การจัดวางองค์ประกอบในผลงานมีมุมมองที่น่าสนใจ โดยใช้รูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น คน สัตว์ ต้นไม้ ให้กลมกลืนกับสถานที่ที่ได้มาจากภาพจริง จะเห็นว่ามีรูปทรงบ้านซึ่งมีขนาดใหญ่ขึ้นเป็นจุดเด่นภาพ และมีการใช้เส้นอย่างอิสระทำให้เกิดความเคลื่อนไหวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามผลงานศิลปะชิ้นนี้

สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3, 4 และ 5

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3, 4 และ 5 มีแนวคิดที่แสดงถึงความเป็นครอบครัวซึ่งมาจากภาพถ่ายสถานที่พักอาศัยบ่งบอกถึงความสุข ความสนุกสนาน ที่เกิดขึ้นกับผลงาน โดยใช้เทคนิค Animation Art แสดงออกถึงความรู้สึกของการเคลื่อนไหวของภาพ และมีการกำหนดโครงสร้างทั้งสีวรรณะร้อน วรรณะเย็น แล้วแต่เนื้อหาของผลงาน เพื่อแสดงถึงสีสันทันทีสดใสและส่งเสริมให้รูปทรงเกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น มีเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับภาพ ผลงานมีแบบอย่างแสดงออกเฉพาะตัว ช่วยสร้างความรู้สึกถึงความฝันที่มีอยู่ให้เกิดความหลากหลายของเรื่องราวและรูปทรงเพื่อให้มีมุมมองที่สนใจมากขึ้น

ผลงาน ชุด “Coffee Break”



ภาพที่ 45 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Coffee Break”

เทคนิค Animation Art

แนวความคิด

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6 มีเนื้อหาเรื่องราวจินตนาการเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเกี่ยวกับการทำงานที่ได้ฝึฝืนไว้ ในการดำเนินชีวิตผ่านมาของข้าพเจ้ามีการทำงานที่ไม่ได้ชื่นชอบมากนัก และเป็นงานที่น่าเบื่อหน่าย โดยมีฉากหลังเป็นภาพที่มาจากความจริงจากการทำงานที่ทำอยู่ในปัจจุบัน ครั้งนี้จึงนำจินตนาการจากสภาวะจากจิตใจได้สำนึกมาร่วมสร้างสรรค์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้ากับการทำงานที่ต้องการทำให้ความเปรียบเทียบถึงชีวิตการทำงานปัจจุบันและการทำงานโดยจินตนาการแสดงออกผ่านสัญลักษณ์ด้วยรูปทรงสิ่งมีชีวิตและรูปทรงของวัตถุสิ่งของที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกมาให้รับรู้ถึงหน้าที่การงานที่อยาก

ทำในปัจจุบันจนถึงอนาคต เช่น คนที่เป็นผู้หญิงเป็นตัวแทนของข้าพเจ้าที่มีการทำงานอยากเปิดร้านกาแฟเล็กๆ เป็นต้น โดยผ่านตัวการ์ตูนกราฟิกให้มีเรื่องราวของความสนุกสนาน

รูปแบบ

ผลงานสร้างสรรค์โดยรวมมีรูปแบบของศิลปะแนวแฟนตาซีอาร์ท (Fantasy Art) สร้างสรรค์ขึ้นโดยการผสมผสานและบิดเบือนไปจากข้อมูลจริงมีการตัดทอนรูปร่าง รูปทรง ให้ดูแปลกตาเข้าไปในรูปทรงมีการใช้สีที่สดใสที่สะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงแฝงไปด้วยความน่าสนใจ ประดับจินตนาการ ความฝันจากความเป็นจริงของชีวิต สร้างสรรค์จากสิ่งรอบๆตัว และได้อิทธิพลศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมาอย่างอิสระ และมีเนื้อหาที่สะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงที่พบเจออยู่ทุกวัน โดยใช้เทคนิค Animation Art

องค์ประกอบ

ในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 มีจินตนาการที่ถ่ายทอดความคิดเห็นและความคิดส่วนบุคคลบนโครงสร้างของภาพ หากมองภาพรวมแล้วจะเห็นว่าโครงสร้างของภาพเกิดจากเส้นในลักษณะที่เป็นอิสระไปตามรูปร่าง รูปทรง และสื่อไปกับทิศทางของเส้นรอบนอกของรูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น คน สัตว์ และชนิดของดอกไม้ที่มีความหลากหลาย มีจุดเด่นโดยการใช้สีที่ทั้งโทนวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ให้มีสีสันที่สดใสเพื่อความสนุกสนาน ความสุขที่จินตนาการลงไปในงาน การจัดวางในตำแหน่งต่างๆ มีการประสานกันเป็นอย่างดีของรูปทรง ช่วยให้รูปทรงในผลงานสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราวได้ การใช้รูปร่างและรูปทรงที่หลากหลายช่วยลดความเบื่อจากความรู้สึกที่เป็นอยู่ภายใต้จิตใจ มีความน่าสนใจมากขึ้น ให้จินตนาการถึงความต้องการ รูปสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์อ้างอิงเปรียบเทียบกับทัศนคติส่วนตัวและให้ความหมายตามความเป็นจริงที่เข้าใจได้ง่าย

สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5-6 มีแนวความคิดมาจากการทำงานที่เผชิญอยู่ ทำให้เกิดความไม่ชื่นชอบต่องานที่ทำ แต่ต้องทำไปเพราะหน้าที่และความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจจากสิ่งที่สวยงามและจินตนาการส่วนตัว นำมาสร้างสรรค์ผลงานผ่านตัวการ์ตูนกราฟิกที่มีความเคลื่อนไหวของภาพแสดงออกมาให้เห็นถึงความรู้สึกที่สนุกสนาน และมีความสุขในการดำเนินจากจินตนาการที่ใส่ลงไปภาพ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตนโดยถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ด้วยเป็นเทคนิค Animation Art

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

ภาพที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวความคิด	เทคนิค/การพัฒนาผลงาน
1		<p>สิ่งแวดล้อมจากการที่ชีวิตดำเนินไปอย่างจำเจ ซ้ำซาก เจอกับบรรยากาศที่เก่าๆ อยู่ตลอดเวลาตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกอยากหลีกเลี่ยงสิ่งแวดล้อมที่คุ้นเคยไปสู่โลกแห่งจินตนาการ ความเพ้อฝันไปในสถานที่ที่ท่องเที่ยวต่างๆ สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ที่อยากพบเห็นและอยากสัมผัสไปในบรรยากาศที่ถูกสร้างขึ้นจากความปรารถนาส่วนตัว</p>	<p>-เทคนิค Animation Art -การจัดวางองค์ประกอบโดยมีรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากการผสมผสาน ตัดทอน ลดเพิ่มปรับเปลี่ยนรูปร่างรูปทรงให้บิดเบือนไปจากความจริงเพื่อให้รูปทรงมีความหมายตรงตามต้องการ และมีสีสันที่เกินจริง สามารถส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกให้มีความกลมกลืนและขัดแย้งได้</p>
2		<p>สิ่งแวดล้อมจากการที่ชีวิตดำเนินไปอย่างจำเจ ซ้ำซาก เจอกับบรรยากาศที่เก่าๆ อยู่ตลอดเวลาตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกอยากหลีกเลี่ยงสิ่งแวดล้อมที่คุ้นเคยไปสู่โลกแห่งจินตนาการ ความเพ้อฝันไปในสถานที่ที่ท่องเที่ยวต่างๆ สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ที่อยากพบเห็นและอยากสัมผัสไปในบรรยากาศที่ถูกสร้างขึ้นจากความปรารถนาส่วนตัว</p>	<p>-เทคนิค Animation Art -การจัดวางองค์ประกอบโดยมีรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากการผสมผสาน ตัดทอน ลดเพิ่มปรับเปลี่ยนรูปร่างรูปทรงให้บิดเบือนไปจากความจริงเพื่อให้รูปทรงมีความหมายตรงตามต้องการ และมีสีสันที่เกินจริง สามารถส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกให้มีความกลมกลืนและขัดแย้งได้</p>
<p>วิเคราะห์จุดเด่น เส้นมีการเคลื่อนไหวเป็นการกำหนดรูปทรงกับพื้นที่ว่างให้มีปฏิริยาต่อกัน ปัญหา ศิลปะแฟนตาซีที่ปรากฏในผลงานสามารถใส่จินตนาการได้อีกมากมาย จนไม่คำนึงถึงความถูกต้องของข้อมูลจริง</p>			

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ภาพที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวความคิด	เทคนิค/การพัฒนาผลงาน
3		<p>สิ่งแวดล้อมที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศ สถานที่พักอาศัย มีความเชื่อมโยงความผูกพันระหว่างความเป็นครอบครัวที่สร้างสรรค์</p>	<p>-เทคนิค Animation Art -การจัดวางองค์ประกอบโดยมีโครงสร้างของภาพเกิดจากเส้นในลักษณะที่เป็นอิสระไปตามรูปร่าง รูปทรง และลือไปกับกริยาท่าทางของ</p>
4		<p>จากอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการในช่วงเวลาหนึ่งให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศของความเป็นครอบครัวที่อบอุ่น</p>	<p>เส้นรอบนอกของรูปทรงของสิ่งมีชีวิตมีการใช้สีตัดที่สดใสเพื่อให้ความสนุกสนาน ความสุขที่จินตนาการลงไปผลงาน</p>
5			
<p>วิเคราะห์จุดเด่น มีเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับภาพ ผลงานมีแบบอย่างแสดงออกเฉพาะตัว</p> <p>วิเคราะห์จุดด้อย รูปทรงมีการตัดทอน ลด เพิ่ม ออกไปเหลือเพียงรูปลักษณะที่นำมาแทนค่า</p>			

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ภาพที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวความคิด	เทคนิค/การพัฒนาผลงาน
6		<p>สิ่งแวดล้อมที่แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวจินตนาการเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเกี่ยวกับการทำงาน โดยนำจินตนาการจากสถานะจากจิตใต้สำนึกมาร่วมสร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้ากับการทำงานที่ต้องการทำให้ความเปรียบเทียบถึงชีวิตการทำงานปัจจุบันและการทำงานโดยใช้จินตนาการ</p>	<p>-เทคนิค Animation Art -การจัดวางองค์ประกอบโดยมีการผสมผสานระหว่างจินตนาการกับความเป็นจริงให้เกิดความหลากหลายของรูปทรงที่บิดเบือนไปจากความจริงพื้นที่ว่างกับรูปทรงในงานช่วยส่งเสริมซึ่งกันและกัน ช่วยสร้างความรู้สึกถึงความฝันที่มีอยู่ให้เกิดความหลากหลายของเรื่องราวให้มีความน่าสนใจมากขึ้น</p>
<p>วิเคราะห์จุดเด่น ใช้สีมีทั้งโทนวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ให้มีสีสันที่สะดุดตา วิเคราะห์จุดด้อย ศิลปะแฟนตาซีที่ปรากฏในผลงานสามารถใส่จินตนาการได้อีกมากมาย จนไม่คำนึงถึงความถูกต้องของข้อมูลจริง</p>			

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพที่ 46 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “At the Japanese Airport”

เทคนิค Animation Art

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 47 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ "Travel Around the World"

เทคนิค Animation Art

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3



ภาพที่ 48 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “My Home and My Dream”

เทคนิค Animation Art

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4



ภาพที่ 49 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Baby Room”

เทคนิค Animation Art

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5



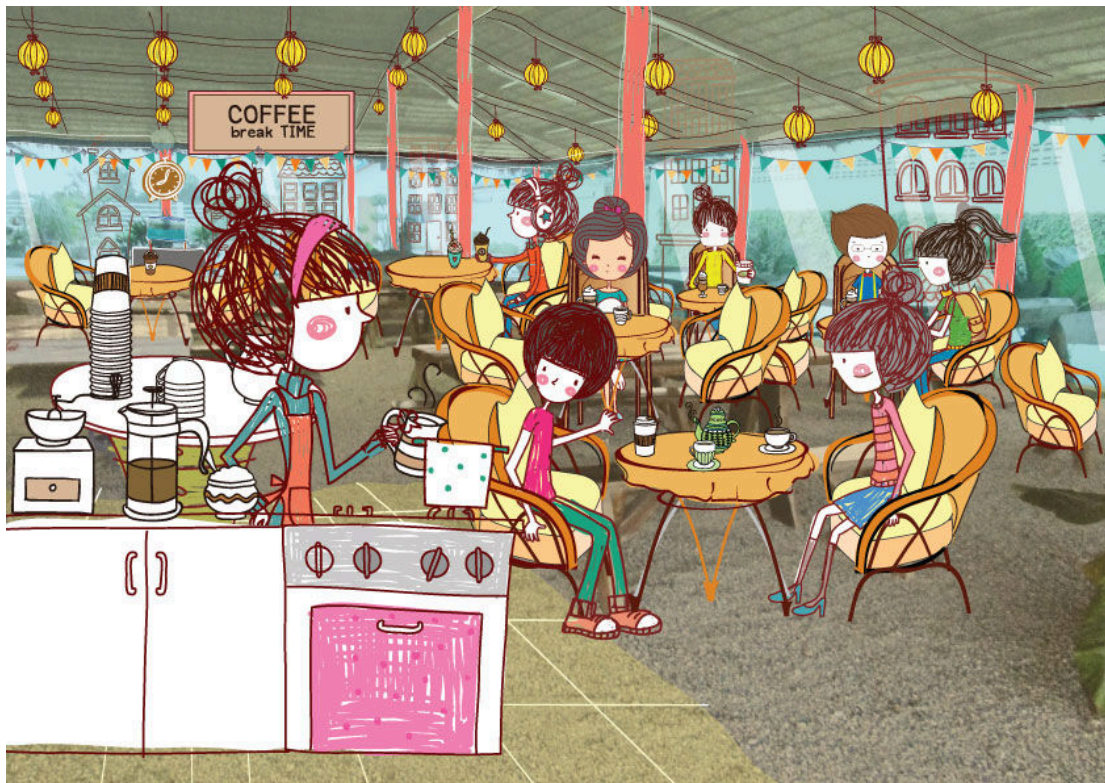
ภาพที่ 50 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Snow Town”

เทคนิค Animation Art

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6



ภาพที่ 51 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6

ชื่อศิลปิน กรรณิการ์ สระทองพูน

ชื่อภาพ “Coffee Break”

เทคนิค Animation Art

สรุปการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

แนวความคิด

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” มีเนื้อหาเรื่องราวมาจากการสภาพแวดล้อมรอบตัว สถานที่ที่ทำงาน สถานที่ที่อยู่อาศัย การที่ชีวิตดำเนินไปอย่างจำเจ ซ้ำซาก กับบรรยากาศที่น่าเบื่อหน่าย ทำให้เกิดความรู้สึกอยากหนีหนีสิ่งแวดล้อมที่คุ้นเคยไปสู่โลกแห่งจินตนาการฟุ้งฝัน สร้างสรรค์มาจากอารมณ์ความรู้สึกที่มาจากจิตใต้สำนึกผ่านสัญลักษณ์ด้วยรูปทรงสิ่งมีชีวิตและรูปทรงของวัตถุแสดงความเป็นตัวตนของข้าพเจ้าออกมาเพื่อเป็นตัวแทนในการฟื้นฟูจิตใจให้คลายความทุกข์ที่เผชิญอยู่สู่โลกที่เกินความจริงในทัศนียภาพที่สมมติขึ้นให้มีเรื่องราวของความสนุกสนาน

รูปแบบ

ผลงานสร้างสรรค์โดยรวมมีรูปแบบของศิลปะแนวแฟนตาซีอาร์ต (Fantasy Art) สร้างสรรค์ขึ้นโดยการผสมผสานและบิดเบือนไปจากข้อมูลจริงมีการตัดทอนรูปร่าง รูปทรง ให้ดูแปลกตาเข้าไปในรูปทรงมีการใช้สีที่สดใสที่สะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงแฝงไปด้วยความน่าสนใจ ประดับจินตนาการ ความฝันจากความเป็นจริงของชีวิต สร้างสรรค์จากสิ่งรอบๆตัว และได้อิทธิพลศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมาอย่างอิสระ และมีเนื้อหาที่สะท้อนถึงความขัดแย้งกับโลกแห่งความจริงที่พบเจออยู่ทุกวัน โดยใช้เทคนิค Animation Art ผ่านตัวการ์ตูนกราฟิกที่แทนอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า

องค์ประกอบ

ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” ด้วยแนวความคิดมาจากสภาพแวดล้อมที่พบเจอทุกวัน ทั้งสถานที่ทำงาน ที่พักอาศัย สถานที่คุ้นเคย ซึ่งทัศนธาตุที่ประกอบในผลงาน ได้แก่ รูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากการผสมผสาน ตัดทอน ลดเพิ่ม ปรับเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรงให้บิดเบือนไปจากความจริงเพื่อให้รูปทรงมีความหมายตรงตามต้องการ มีการเปลี่ยนขนาดของรูปทรงให้เกินจากความเป็นจริงเพื่อให้ได้ตามแนวทางที่กำหนด ส่วนรูปทรงของคนที่เป็นเพศหญิงสื่อถึงตนเองแสดงออกถึงอารมณ์ที่มีความสุข หลีกหนีจากโลกแห่งความจริงที่เผชิญอยู่ มาสู่โลกแห่งจินตนาการที่เต็มไปด้วยความฝัน รูปทรงที่เป็น คน สัตว์ ฝัน สถานที่ แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวของผลงานที่แสดงออกมาตามวัตถุประสงค์ รูปสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์อ้างอิงเปรียบเทียบกับทัศนคติส่วนตัวและให้ความหมายตามความเป็นจริงที่เข้าใจได้ง่าย สี ซึ่งมีอยู่ทั้งกลุ่มวรรณะเย็นและวรรณะร้อนบรรยากาศที่สร้างขึ้นในผลงานจะมีสีสันที่เกินจริง สามารถส่งผลต่อ

อารมณ์ความรู้สึกให้มีความกลมกลืนและขัดแย้งได้ เส้นที่ใช้กำหนดขอบเขตของรูปทรงให้ดูชัดเจนขึ้นมีทั้ง เส้นเฉียง เส้นตรง และเส้นโค้ง เป็นเส้นที่แสดง โครงสร้างของรายละเอียดต่างๆ ภายในภาพ ที่เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต และมีพื้นหลังเป็นสถานที่ที่มาจากภาพจริง ทำให้เกิดบรรยากาศระหว่างโลกแห่งความฝันและโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะของเส้นมีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ เป็นการกำหนดรูปทรงกับพื้นที่ว่างให้มีปฏิสัมพันธ์กัน ช่วยลดความเบื่อหน่ายจากความรู้สึกที่เป็นอยู่ภายใต้จิตใจ มีความน่าสนใจมากขึ้น ให้เกิดจินตนาการที่ต้องการ จะเห็นว่ามียุโรปทรงขนาดใหญ่เป็นจุดเด่นของภาพให้ผลทางความรู้สึกแก่ผู้ชม



บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” ตั้งแต่ที่มาของปัญหาที่นำมาสร้างสรรค์ ซึ่งต้องค้นคว้าและหาที่มาของแรงบันดาลใจ จึงนำมาเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวความคิดที่ต้องการนำมาถ่ายทอดเพื่อนำมากำหนดขอบเขตในการสร้างสรรค์ ภายใต้ปัญหาของสภาพแวดล้อมรอบตัว จนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าพยายามใช้ความรู้ที่ได้ศึกษาและค้นคว้ามา ตลอดจนคำวิจารณ์คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณาจารย์ทั้งหลายมาคลี่คลาย ปรับปรุงแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาพัฒนาผลงานไปในทางที่ดีขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ตลอดปีการศึกษามีจำนวนผลงานทั้งหมด 6 ชุดนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ใช้เทคนิค Animation Art มีเนื้อหาเรื่องราวของจินตนาการ ความคิดฟุ้งฝัน มีความคิดฝันถึงรูปร่าง รูปทรง ที่แปรผันไปจากความเป็นจริง ให้ดีและบรรยากาศที่สดชื่น และในสภาวะที่แปรเปลี่ยนไปจากความจริง มีการบิดเบือนไปจากข้อเท็จจริงของรูปร่าง รูปทรงของสิ่งมีชีวิต เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ ด้วยความรู้ในข้อมูลพื้นฐานทางด้านศิลปะ นำมาเชื่อมโยงกับความคิด จินตนาการ ของตนเอง เพื่อให้เกิดเนื้อหาเรื่องราว รูปแบบ และเทคนิคโดยยึดหลักการของเซอร์เรียลลิสม์ คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีขบวนการของการแสดงออกจินตนาการต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานงานศิลปะได้ งานศิลปะประเภทนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราพึงความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้แม้ว่าความฝันนั้นจะเกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ตาม และลัทธิศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art) หรือ “ความเพ้อฝัน” สื่อถึงจินตนาการ ความรู้สึกที่หลุดพ้นไปจากโลกแห่งความจริง มีความสัมพันธ์และประสานกันได้อย่างเหมาะสม เพื่อแสดงให้เห็นผลจากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

เพื่อต้องการแสดงออกถึงแนวความคิด จินตนาการ โลกแห่งความฝันส่วนตัว ความหวัง ความสนุกสนานที่มีทั้งเรื่องจริงและไม่จริง ผสมปนเปกันไป ผ่านการสร้างสรรค และการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนของตนเอง ซึ่งมีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการสื่อสารทางด้านความคิด ความรู้สึก ของข้าพเจ้ามากที่สุด โดยผ่านทางสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบของ Animation Art

ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ กระบวนการจัดการและแนวความคิด ที่ส่งผลต่อโลกแห่งความฝัน ของผลงานทั้ง 6 ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาข้อมูลเรื่องนิยามแห่งความฝันและจินตนาการ จากผู้สร้างทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ให้เห็นถึงความเข้าใจเกี่ยวกับนิยาม “ความฝัน” ช่วยชี้ให้เราเห็นกระบวนการทำงานของจิตไร้สำนึกได้ ซึ่งทำให้เห็นถึงการสร้างจินตนาการภายในใจเป็นสิ่งที่เราสมมติขึ้นมาเองอาจไม่เป็นจริงเสมอไป แต่มีพลังมากพอที่จะปล่อยสู่โลกแห่งความจริงได้ ดังที่ข้าพเจ้ามองเห็นทักษะพื้นฐานที่ต้องใช้ในการทำสมาธิและถ่ายทอดความคิดจากนามธรรมสู่รูปธรรม จินตนาการนั้นมืออยู่รอบๆตัวข้าพเจ้าจึงนำจินตนาการจากจิตใต้สำนึกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทั้ง 6 ชุด

ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานด้วยสื่ออนิเมชันอาร์ต (Animation Art) ทั้งหมด 6 ชุด ข้าพเจ้าได้อาศัยความรู้และได้รับอิทธิพลทางด้านแนวความคิดและวิธีการทางด้านเทคนิคมาจากศิลปินต่างประเทศ ข้าพเจ้าได้นำลัทธิทางศิลปะมาอ้างอิงมีอยู่สองลัทธิด้วยกัน คือ ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art) จากศิลปินทั้งหมด 4 ท่าน ได้แก่ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali), ฮวน มิโร (Juan Miro), แอนดริว ไวเอธ (Andrew Wyeth) และเคลโวซ์ (Paul Delvaux) ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวการ์ตูนที่เป็นเอกลักษณ์ในตัวศิลปินโดยใช้ลายเส้นในการวาดได้มาจากการใช้ชีวิต แต่มักมองทุกอย่างให้เป็นศิลปะ จากศิลปิน 2 ท่าน คือ ยศนันท์ วุฒิกธรมบัตติกุล และจิมมี่ เลี้ยว (Jimmy Liao) อิทธิพลของศิลปินทำให้เกิดแนวการสร้างสรรค์ผลงานด้วยจินตนาการและความเป็นไปจากสภาพแวดล้อมรอบตัวโดยสร้างสรรค์ผ่านทัศนคติและผ่านมุมมองเฉพาะตน บอกเรื่องราวและเนื้อหาเป็นไปตามจินตนาการ ความคิดฟุ้งฝัน โดยการสร้างรูปทรงใหม่ๆ ในความรู้สึกส่วนตัว

ผลงานวิทยานิพนธ์ทั้งหมด 6 ชุด เป็นการนำเสนอจากมุมมองจากสภาพแวดล้อมที่เป็นความจริงในชีวิต และนำจินตนาการที่มีอยู่ภายใต้จิตใจนำมาสร้างสรรค์ออกเป็นผลงาน โดยผ่านภาพเคลื่อนไหวทำให้ความรู้สึกถึงโลกแห่งจินตนาการ ที่ขัดแย้งกับโลกแห่งความจริง ดังนั้นการวิเคราะห์และการประเมินผลเบื้องต้นด้วยตัวเอง ทำให้ข้าพเจ้าเห็นข้อดีและข้อด้อยในผลงาน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” ย่อมมีปัญหาเกิดขึ้นซึ่งต้องมีการแก้ไข ปรับปรุงเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงาน โดยอาศัยประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานและคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา ดังนี้

1. ศึกษารูปแบบผลงานทางด้านศิลปกรรมจากศิลปินต่างชาติเพิ่มเติม เพื่อมุมมองที่กว้างไกล ในการพัฒนาเทคนิค รูปแบบ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. ศึกษารูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภายในผลงานจากสภาพแวดล้อมที่นำมาสร้างสรรค์ให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ เพิ่มเติม เพื่อสามารถตอบสนองตามความรู้สึกและจินตนาการ

การสร้างสรรค์ผลงาน Animation Art ชุด “โลกแห่งความฝันส่วนตัว” แสดงให้เห็นขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่ จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ ขอบเขตการสร้างสรรค์ อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน แนวทางในการพัฒนาผลงาน ตลอดจนสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ โดยมีเนื้อเรื่องแสดงออกมาถึงเรื่องราวของความตนเองในแง่ของการดำเนินชีวิตในจินตนาการ หวังว่าการถ่ายทอดประสบการณ์ผ่านผลงานศิลปะชุดนี้คงเป็นประโยชน์แก่ผู้ชม และเป็นแรงบันดาลใจให้กับตนเองเพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาผลงานในรูปแบบใหม่ๆ ได้



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กัจจกร สุนพงษ์ศรี. **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2528.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. **ลายแตงนกกิด**. กรุงเทพฯ: ชักเชสมิเดีย, 2544.

จิมมี่ เลี้ยว. **"ผู้ชายที่หลงรักดวงจันทร์" by Jimmy Liao**. เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dream-devil&month=08-2009&date=28&group=22&gblog=4>

_____. **Jimmy Liao Illustration & Books**. เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dream-devil&month=08-2009&date=28&group=22&gblog=4>

_____. **"Sound of Colors" book by Jimmy Liao**. เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://eakearly.exteen.com/20080720/listen-to-the-sound-of-colors>

_____. **A page from "Sound of Colors."** ตัวอย่างหน้าหนึ่งจากหนังสือ "Sound of Colors".

เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://eakearly.exteen.com/20080720/listen-to-the-sound-of-colors>

_____. **พบนักเขียนนักแปล**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.nanmeebooks.com/teacher/author_inside.php?authorid=81

ชลุค นิมเสมอ. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2531.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. **การวิจัยทางศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์, 2543.

ชุติมา มาลัย. "ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ความพึงพอใจในการทำงานและความยึดมั่น

ผูกพันต่อองค์กรกับการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลเครือข่าย."

วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia technology**. กรุงเทพฯ: เลทีพีคอมพ์

แอนด์คอนซัลท์, บจก., 2552.

ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame. เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://www.natanimation.ob.tc/5flash.htm.html>

- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. โครงการวิชาบูรณาการหมวดศึกษาทั่วไป. **สิ่งแวดล้อมเทคโนโลยีและชีวิต**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2542.
- ยศ สันตสมบัติ. **ปรอยต์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542), 33.
- ยศนันท์ วุฒิกธสมบัติกุล. **ข้อมูลศิลปิน**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก <https://th-th.facebook.com/notes/486526578036752/>
- _____. **ผลงานภาพประกอบของ (ชั้นเต๋อ)**. เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/suntur.studio?_rdr
- _____. **หนังสือเข็มทิศความสุข (ชั้นเต๋อ)**. เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/suntur.studio?_rdr
- โรงเรียนศิริราชกูร์พัฒนา. **ตัวอย่างภาพนิ่งแสดงการเคลื่อนไหว**. เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>
- วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. **ออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ, 2535.
- วอลเตอร์ชูเรียน. **ศิลปะแฟนตาซติก**. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2552.
- อาร์ทเฮาส์. **ตัวอย่างงานกราฟิคดีไซน์**. เข้าถึงเมื่อ 9 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.arthousegroups.com/newsshow.php?news_id=235

ภาษาต่างประเทศ

Paul, Wells. **Understanding animation**. London: Routledge, 1998.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวกรรณิการ์ สระทองพูน
 ที่อยู่ 1 หมู่ 5 ต.สระพัฒนา อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม 73180
 อี-เมลล์ piakannikar@gmail.com

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. 2548 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
 โรงเรียนมัธยมฐานบินกำแพงแสน
- พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิตยศิลป์
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- พ.ศ. 2557 ศึกษาต่อปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรม
 และภาพพิมพ์ และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการทำงาน

- พ.ศ. 2552 ครูอัตราจ้างโรงเรียนวัดสระสี่มุม อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม
- พ.ศ. 2555 บริษัท โกลบอล ไวเลท (มหาชน)
- พ.ศ. 2556 อิสระ

