

ภาพถ่ายเชิงศิลป์ เรื่อง “เงื่อนไขชีวิต”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED THE CONDITIONS OF LIFE



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพถ่ายเชิงศิลป์ เรื่อง “เงื่อนไขชีวิต”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED THE CONDITIONS OF LIFE



นางสาวพร้อมพร พันนา

Miss PROMPORN PANNA

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ ๘.๕.๖๗
(อาจารย์พิทักษ์ ทนันชัยบุตร)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ ๘.๕.๖๗
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่สนับสนุนให้ข้าพเจ้าได้เรียนในสิ่งที่ชอบ ความหวังดีความหวังใยในทุกๆ เรื่องไม่เคยขาดตั้งแต่ข้าพเจ้าได้ดำรงอยู่บนโลกนี้

ขอบพระคุณเหล่าคณาจารย์ทั้งหลายและอาจารย์พิทักษ์ ทัศนชัยบุตรที่ปรึกษาศิลปินพันธ์ที่อบรมให้ความรู้และเคียงกรำให้ศิษย์คนนี้นำพามาได้

ขอบคุณเพื่อนๆ โฟโต้ทุกคนที่เป็นกำลังใจ ฮีตผู้ร่วมหัวจมท้ายด้วยกันตลอด อวน บี แป้ง ป้อ และสำหรับวีรกรรม 4 ปีที่ไม่อาจลืม แอร์ ไอซ์ อุภากระเรื่องกลิ้ง และเพื่อนๆ ที่น่ารักทุกคน แม้ข้าพเจ้าไม่ได้เอ่ยชื่อแต่ก็รู้ใจ

ขอบคุณน้องผักนึ่ง น้องไบปอ น้องบี นางแบบกิตติมศักดิ์ พี่หวาน พี่ปอม สูดยอดเจ้าหน้าที่ประจำสตูดิโอ

ขอบคุณพี่ที่คอยผลักดัน ดูแล ปรึกษา ปลอบใจ ทุกเรื่องเสมอมา และทุกๆ คนที่มีส่วนช่วยขัดเกลาให้เกิดเป็นข้าพเจ้าอย่างทุกวันนี้

พร้อมพร พันนา

มีนาคม 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 แนวความคิด	2
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ประเด็นศึกษา	2
บทที่ 2 แรงบันดาลใจและอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินช่างภาพ	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินช่างภาพ	3
2.1.1 AES+F (1987-ปัจจุบัน)	3
1. Action Half Life	4
2. King of the Forest	5
3. Last Riot- Last Riot 2	7
2.1.2 Anna Gaskell (1969-ปัจจุบัน)	8
2.2 สิ่งที่สอดคล้องและเป็นประโยชน์ในผลงานของข้าพเจ้า	10ก
ก	
ก	
บทที่ 3 ออกแบบและองค์ประกอบภาพ	11
3.6 การสร้างความน่าสนใจ	11
3.7 การจัดองค์ประกอบภาพ	11
3.8 องค์ประกอบภาพ	12
3.8.1 น้ำหนักสี (Tone)	12
3.8.2 พื้นผิว (Texture)	12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.3 เส้น (Line)	12
3.8.4 การซ้ำ (Pattern)	12
3.8.5 รูปร่าง (Shape)	12
3.8.6 กรอบภาพ (Frame)	12
3.8.7 ฉากหน้า (Foreground)	12
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงาน	13
4.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	13
4.2 การเตรียมงาน	18
4.2.1 สถานที่	18
4.2.2 ตัวแบบ	18
4.2.3 เสื้อผ้า และอุปกรณ์ประกอบฉาก	19
4.3 ภาพเตรียม	19
4.4 วิธีประกอบภาพโดยใช้โปรแกรมโฟโต้ชอป (Photoshop)	25
4.4.1 ขั้นตอนที่ 1 การแปลงไฟล์เพื่อนำมาตกแต่ง	25
4.4.2 ขั้นตอนที่ 2 การซ้อนภาพ	26
4.4.3 ขั้นตอนที่ 3 การสร้างเงา	28
4.4.4 ขั้นตอนที่ 4 เปลี่ยนโทนสีของภาพ	30
บทที่ 5 วิเคราะห์ผลงาน	33
5.1 น้ำหนักสี (Tone) และความกลมกลืน (Hamony)	33
5.2 รูปร่าง(Shapes) และรูปทรง (Forms)	34
5.3 ความสมดุล (Balance)	34
5.4 การซ้ำ (Pattern)	34
5.5 เส้น (Line)	35
ผลงานภาพถ่าย	36
แผนผังการจัดแสง	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 บทสรุป

46

บรรณานุกรม

48

ประวัติผู้เขียน

49



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
1. Episode 1 #1	4
2. Episode 3 #6 , panorama	4
3. Le Roi des Aulnes #6,7	5
4. More Than Paradise #1,3	6
5. Assembled Heroes #4,6	6
6. Last riot2 #13	7
7. The cisterns	7
8. last riot1 #3,panorama	7
9. ตัวอย่างผลงานของ Anna Gaskell	9
10. ภาพร่างชุดที่ 1	14
11. ภาพร่างชุดที่ 2	15
12. ภาพร่างชุดที่ 3	16
13. ภาพร่างชุดที่ 4	16
14. ภาพร่างชุดที่ 5	17
15. ภาพร่างชุดที่ 6	18
16. ภาพหลักภาพชุดที่ 1	19
17. ภาพประกอบภาพชุดที่ 1	20
18. ภาพหลักภาพชุดที่ 2	20
19. ภาพประกอบภาพชุดที่ 2	21
20. ภาพหลักภาพชุดที่ 3	21
21. ภาพประกอบภาพชุดที่ 3	22
22. ภาพหลักภาพชุดที่ 4	22
23. ภาพประกอบภาพชุดที่ 4	23
24. ภาพหลักภาพชุดที่ 5	23
25. ภาพประกอบภาพชุดที่ 5	24
26. ภาพหลักภาพชุดที่ 6	24
27-49. วิธีการประกอบภาพและตกแต่งโดยใช้โปรแกรมโฟโต้ชอป (Photoshop)	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50. ตัวอย่างสมมูลแบบจุดตัด 9 ช่อง	34
51. ตัวอย่างการซ้ำ	34
52. ตัวอย่างเส้นสมมุติ	35
53. ผลงานชิ้นที่ 1	37
54. ผลงานชิ้นที่ 2	38
55. ผลงานชิ้นที่ 3	39
56. ผลงานชิ้นที่ 4	40
57. ผลงานชิ้นที่ 5	41
58. ผลงานชิ้นที่ 6	42
59-64 แผนผังการจัดแสง	43



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ข้าพเจ้าเห็นว่าโลกในปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยการแข่งขัน ซึ่งดิ้นรนแตกต่างไปจากสังคมไทยสมัยก่อนที่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กันอย่างสิ้นเชิง การแข่งขันในทุกอย่างของชีวิตนอกจากปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์แล้ว เงินได้เข้ามามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในชีวิต นอกจากนั้นยังมีสิ่งที่เป็นนามธรรมคือ การมีชื่อเสียง ความร่ำรวยมั่งมี ความมีหน้ามีตาในสังคม มีบทบาทสำคัญกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิตซึ่งทุกคนในสังคมจะต้องเผชิญ ค่านิยมทางสังคมเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงแค่นี้ไม่กี่ปี แต่หากถูกปลูกฝังจากรุ่นสู่รุ่น โดยผู้ใหญ่

การดิ้นรนเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่คนทั่วไปเรียกว่าความสำเร็จในชีวิต ไม่ใช่เพียงเกิดขึ้นกับผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ส่งผลมาถึงเด็กๆที่อยู่ในความปกครองของผู้ใหญ่เหล่านั้นด้วย ทำให้เกิดค่านิยมการเลียดู อย่างเช่น เด็กเรียนเก่งต้องเป็นหมอ หรือต้องเรียนสายวิทยาศาสตร์ หรือการสอบแข่งขันเพื่อเข้าเรียนในสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง ส่งผลให้เด็กบางคนจะต้องมุงอ่านหนังสือ หาที่เรียนพิเศษ ทั้งที่เรียนอยู่แค่ระดับประถม หรือการเลียดูแบบไขว่คว้าในหน้าที่ห้าม โน่นห้ามนี้จนกระทั่งเด็กไม่กล้าคิดจะทำอะไรด้วยตัวเอง

สิ่งเหล่านี้ ข้าพเจ้าคิดว่าภาระกระทำของผู้ใหญ่บางเรื่องแม้จะทำไปด้วยความหวังดี แต่หากไม่ได้ตั้งอยู่บนความพอดี การกดดันให้ต้องเป็นอย่างนั้น ต้องทำอย่างนี้มากเกินไป ผลที่ตามมาจะส่งผลถึงนิสัย สภาวะอารมณ์ และจิตสำนึกของเด็กได้อีกด้วย

ทั้งนี้ข้าพเจ้าใคร่จะสะท้อนให้เห็นสภาวะที่ข้าพเจ้ารู้สึกต่อเด็กเหล่านั้น ซึ่งถูกกดดันจากค่านิยมทางสังคมอันเกิดจากความหวังดีของผู้ใหญ่ ถ่ายทอดผ่านรูปแบบภาพถ่ายเชิงศิลป์ของวิชาศิลปนิพนธ์ต่อไป

แนวความคิด

จินตนาการของเด็กที่ถูกรับทอนไป ด้วยค่านิยมทางสังคมความสมบูรณ์แบบที่ผู้ใหญ่ชี้้นำให้เป็น

วัตถุประสงค์

เพื่อสะท้อนแง่มุมทางความคิดที่ว่า ค่านิยมความสมบูรณ์แบบในชีวิตที่ผู้ใหญ่ปลูกฝังให้แก่เด็กส่งผลถึงการถูกจำกัดโลกแห่งจินตนาการที่เด็กเคยมี

ประเด็นศึกษา

1. ศึกษาการถ่ายทอดแนวความคิดสภาวะที่เด็กถูกกดดันและถูกครอบงำจากค่านิยมทางสังคมผ่านทางรูปแบบภาพถ่ายเชิงศิลป์
2. ศึกษาแนวความคิดและผลงานของศิลปินช่างภาพ ได้แก่ กลุ่ม AES+F และ Anna Gaskell



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

แรงบันดาลใจและอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินช่างภาพ

ข้าพเจ้ามาได้แรงบันดาลใจจากเรื่องราวในวัยเด็ก วัยที่มีความสุขกับการเล่นสนุกไปวันๆ ไม่มีภาระ ตื่นเต้นกับสิ่งใหม่แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กๆ และเชื่อในสิ่งที่จินตนาการขึ้นมาแน่นอนว่าเด็กไม่ได้รับรู้ได้ด้วยตัวเอง หลายสิ่งมาจากการที่ผู้ใหญ่สอนให้พวกเขาได้รู้จัก ซึ่งสิ่งที่ผู้ใหญ่ปลูกฝังให้พวกเขานั้น เปรียบเสมือนการนำสีต่างๆ แต้มบนผ้าขาว คำนิยมทางสังคมต่างๆ ที่ครอบงำการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม มีผลต่อการปลูกฝังเด็กรุ่นต่อมา การแก่งแย่งแข่งขันด้านต่างๆ ที่ทวีความรุนแรงขึ้นทุกวัน ทำให้ส่งผลต่อวิถีชีวิตของเด็กในปัจจุบัน ข้าพเจ้าเห็นเด็กหลายคนต้องตื่นแต่เช้าตรู่เพื่อค้นคว้าหาความรู้ไปเรียนในโรงเรียนที่มีชื่อเสียงที่อยู่ห่างจากบ้านมากๆ หรือต้องตั้งหน้าตั้งตาอ่านหนังสืออย่างหนัก และเรียนพิเศษนอกเวลาเรียนเพื่อให้ได้เข้าเรียนในสถาบันชื่อดังเพื่อสิ่งที่ผู้ใหญ่หลายคนเรียกกันว่า ความสำเร็จในชีวิต โดยวิธีนี้ให้ทำ บอกให้เดิน หรือการถูกกดดันที่มากเกินไปย่อมส่งผลถึงอารมณ์ความรู้สึกของเด็กด้วยเช่นกัน

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินช่างภาพ

ข้าพเจ้าประทับใจในผลงานของกลุ่มศิลปินช่างภาพกลุ่มหนึ่ง ซึ่งส่งผลต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า นั่นคือกลุ่มศิลปิน AES+F และช่างภาพศิลปินหญิงชาวอเมริกา ชื่อ Anna Gaskell

2.1.1 AES+F (1987-ปัจจุบัน)¹

ในช่วงก่อตั้งประกอบด้วยช่างภาพ 3 คนได้แก่ Tatiana Arzamasova (เกิดเมื่อปี 1955), Lev Evzovich (เกิดเมื่อปี 1958) และ E. Svyatsky (เกิดเมื่อปี 1957) รวมตัวกันในนาม AES ชื่อของศิลปินกลุ่มนี้ได้มาจากอักษรแรกของชื่อสกุลของเหล่าศิลปิน ซึ่งได้รวมตัวกันในปี 1987 และทำงานในลักษณะ conceptual project ขึ้นมา ต่อมา ในปี 1996 ช่างภาพแพชชันชื่อ Vladimir Fridkes (เกิดเมื่อปี 1956) ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกและเป็นผู้ที่ทำให้ผลงานกลุ่มมีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นมากขึ้น ภายใต้ชื่อ AES+F หลังจากนั้นตั้งแต่ปี 1998 พวกเขาได้เริ่มนำวิดีโอและสื่อมัลติมีเดียเข้ามาใช้สร้างผลงานมากขึ้น ผลงานได้แก่

¹ เอกสแปลจากเว็บไซต์ www.aes-group.org การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Action Half Life

เป็นโปรเจกต์ที่สร้างขึ้นสื่อภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ของ George Lucas ซึ่งเริ่มจาก Episode 3 และ Episode 1 ในตัวผลงาน พวกเขาต้องการที่จะพัฒนาภาพให้คล้ายกับภาพจิตรกรรมในสมัยก่อน ซึ่งต้องเสกต์ออกมาก่อนที่จะเฟ้นท์ นั่นก็เช่นเดียวกับการสร้างงานของพวกเขาต่างเพียงใช้ digital paintings ก็เท่านั้น ซึ่งภาพทั้งหลายอ้างอิงจากภาพในสมัย Renaissance และต้นสมัย Baroque โดยนำเกมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์เป็นรูปแบบของผลงาน

แนวความคิดคือการนำเด็กซึ่งพวกเขาแทนในฮีโร่ที่ปกป้องการรุกรานของศัตรู ความกล้าหาญของเด็กๆเหล่านั้นที่พยายามต่อสู้กับสิ่งที่ดูเกินตัว ทำให้รู้สึกทั้งสวยงามและน่าหดหู่ สิ่งที่น่าสนใจของผลงานชุดนี้คือคำถามที่ว่า ใครที่เด็กๆ เหล่านี้กำลังต่อสู้ด้วย ผลงานของพวกเขาเป็นการตั้งคำถามต่อสังคมในปัจจุบันที่กระหายการต่อสู้ หรืออาจหมายถึงพวกเขากระทำการใด เด็กเหล่านี้จึงต้องตอบได้ด้วยวิธีการเหล่านี้ การเลือกทำทางของเด็กในผลงานของพวกเขา นั้นในทางเดียวกันก็อาจเปรียบได้กับการกระทำที่โง่งมของพวกผู้ใหญ่ที่แสดงออกในบางเรื่องก็ได้เช่นกัน



Episode 1 #1



เอกสารนี้เผยแพร่โดยศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

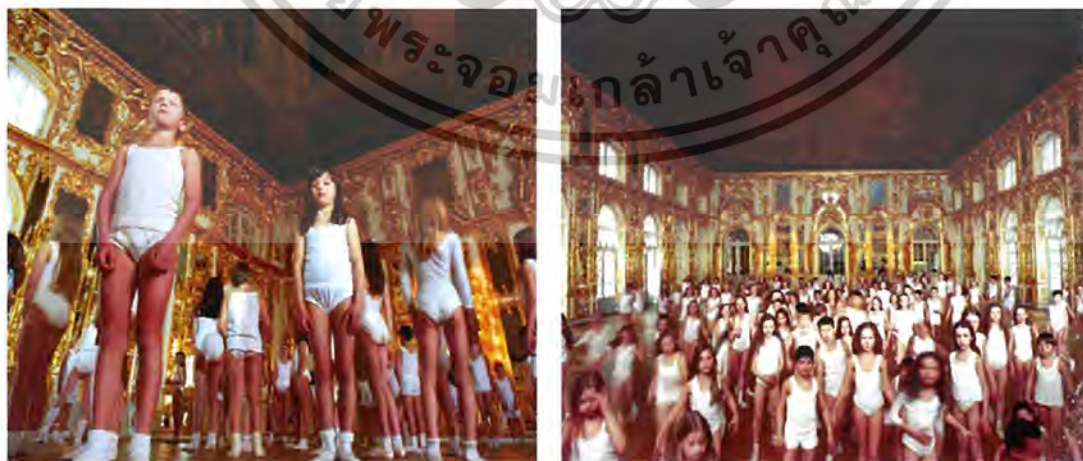
King of the forest

เป็นมายาคติที่สร้างขึ้นจากภาพจากงานภาพเขียนในยุโรป เหน่าเด็กและพาไปไว้ในพระราชวัง ผลงานได้รับอิทธิพลจากภาพเขียนเกี่ยวกับเทพนิยายที่มาจากนักเขียนหลายคน เช่น J-W Goethe + Michale Tournier

พวกเขาได้ตั้งชื่อโปรเจกต์จากนวนิยายของ Michele Tournier ที่กล่าวถึงเทพนิยายโบราณของยุโรป mass media ของภาพของคนในประเภทต่างๆ ถูกสื่อผ่านคนรุ่นต่อๆ มาอีกทศวรรษ ตัวแบบเด็กๆ ที่มาจากภูมิหลังต่างกัน โลกของสื่อในแบบเริ่มต้นของยุค 2000 เป็นเด็กซึ่งไม่ธรรมดาและอาจรุนแรงอย่างสุดขีดในบางครั้ง

โปรเจกต์นี้มีแนวความคิดคือ การรวมตัวของเด็กรุ่นใหม่ ที่ถูกเปลี่ยนแปลงโดยผู้คนในโลกแห่งความศิวิไลซ์ยุคศตวรรษที่ 3 (ในช่วง ปี ค.ศ. 3000) ซึ่งเด็กเหล่านั้นเป็นเพียงแค่แบบแผนวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีเท่านั้น สิ่งที่พวกเขาสนใจคือ ร่างกายในสิ่งก่อสร้างและในธรรมชาติ แต่สัดส่วนที่เล็กกว่าของร่างกายและส่วนประกอบต่างๆ ในสเปซของอนุสรณ์สถานสำคัญอย่างในพระราชวัง St.Peterburg เป็นต้น ซึ่งมีอีก 3 โปรเจกต์ย่อย ได้แก่ Le Roi des Aulnes, More Than Paradise และ King of the Forest: New York

โปรเจกต์ชุดแรก “Le Roi des Aulnes” (จากนวนิยายของ Michael Tournier) เป็นชื่อที่อยู่ในพระราชวัง St.Peterburg โดยคัดเลือกเด็กที่เป็นนักบัลเล่มีอาชีพจาก โรงเรียนสอนบัลเล่และกีฬาและเด็กๆ จาก model agency จากในรัฐ St.Peterburg ทั้งหมดนี้มีอายุ 3.5 และ 11 ปี พวกเขาไม่ได้บอกให้เด็กๆ โพลทำใดๆเป็นพิเศษ แต่ให้แสดงพฤติกรรมต่างๆ ต่อหน้ากล้องด้วยตัวเอง



Le Roi des Aulnes #6,7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พวกเขาใช้เด็กมากกว่า 500 คนในรุ่นอายุเดียวกัน ในผลงานชุดที่ 2 ชื่อ “More Than Paradise” เป็นชื่อทใน Cairo, Egypt ในมัสยิด Mohammed Ali ซึ่งพวกเขาต้องรับบทหนัก เพื่อสร้างภาพโลกของชาวอิสลามที่แสดงออกด้วยการสื่อถึงการรบกวน และเป็นการยากที่พวกเขาจะสามารถบอกให้เด็กเหล่านั้นแสดงออกในทางพิธีกรรมทางศาสนาอย่างเช่น ขบวนแห่, ขบวนเรียงร้องสัทธิตี เป็นต้น ทั้งหมดนี้เป็นภาพที่เคยเห็นใน TV แต่ผลลัพธ์ที่ได้นี้นักกลับออกมาในลักษณะตรงกันข้ามกับที่หวังไว้ พวกเขาเห็นความมีชีวิตชีวา สวยงามและคล้ายภาพมายาที่มาจากพิธีกรรมของวัฒนธรรมอื่นที่ต่างออกไป และสิ่งสำคัญคือการแข่งขันกันเองของเด็กๆที่แฝงไว้ในภาพ



รูปที่ 4 More Than Paradise #1,3

ส่วนชุดที่ 3 “King of the Forest: New York” ถ่ายในกรุงนิวยอร์ก ในปี 2003 ใช้เด็กประมาณร้อยกว่าคนจาก Ford Model ใน Time Square สถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์ของสหรัฐอเมริกา ให้ความรู้สึกที่เป็นผลงานชิ้นใหญ่



รูปที่ 5 Assembled Heroes #4,6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Last Riot- Last Riot 2

โลกแห่งวิหวลที่ก่อกำเนิดมาจากโลกความจริงในช่วงศตวรรษที่ 20 ซึ่งพวกเขาสร้างดินแดนที่แยกออกมา เป็นเขตแดนแห่งใหม่ที่เต็มไปด้วยการแก่งแย่ง ในโลกใหม่นี้สงครามคล้ายกับเกม การใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างสิ่งแวดล้อมขึ้นใหม่ที่ดูเป็นแฟนตาซีมากขึ้น เป็นโลกกลายพันธุ์ที่เวลาหยุดนิ่ง เป็นสถานที่แห่งอนาคต, สถานที่ซึ่งพลเมืองไม่แยกเพศ และเป็นในสิ่งใกล้เคียงกับเทวดา โลกที่มีแต่ความรุนแรง คุณลุ่มเครือไม่มีอะไรแน่นอน หรือจินตนาการอันริยจวนเป็นเพียงหลอกลวงไม่เที่ยง สีโรในมหากาพย์เรื่องนี้มีเพียงสิ่งเดียว สิ่งนั้นชี้ให้เห็นการจลาจลครั้งสุดท้าย (last riot) สถานที่ซึ่งมีแต่การต่อสู้ที่ไม่มีทางออกอย่างอื่นนอกจากเหยื่อและผู้รุกราน ,ชายและหญิง โลกที่ยกย่องจุดจบของความผิดที่ไม่มีทางเป็นไปได้ ,ประวัติศาสตร์และจริยธรรม



Last riot2 #13



The cisterns



last riot1 #3,panorama

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องโดยใช้ภาพถ่ายของศิลปิน

ศิลปินใช้วิธีการนำภาพถ่ายมาประกอบเข้าด้วยกันและสร้างภาพขึ้นมาใหม่จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างโลกในจินตนาการที่แฟนตาซีที่จำลองมาจากโลกในความจริงในปัจจุบัน และการใช้เด็กในท่าทางที่ดูรุนแรงในขณะที่สีหน้าที่เรียบเฉยไร้อารมณ์ คือต้องการแสดงให้เห็นว่าเด็กเหล่านั้นเป็นเพียงผลผลิตจากการกระทำของผู้ใหญ่ที่ถูกชี้นำ หรือแค่ต้องการตั้งคำถามให้ตระหนักให้เห็นว่าผู้ใหญ่อย่างเราๆ ทำอะไรบ้างในขณะนี้ เหตุใดเด็กเหล่านี้ถึงต้องเป็นอย่างนั้น เสียชื่อเสียงในปัจจุบันที่มีแต่การแก่งแย่งกระหายสงครามและเต็มไปด้วยสิ่งมอมเมาต่างๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

1

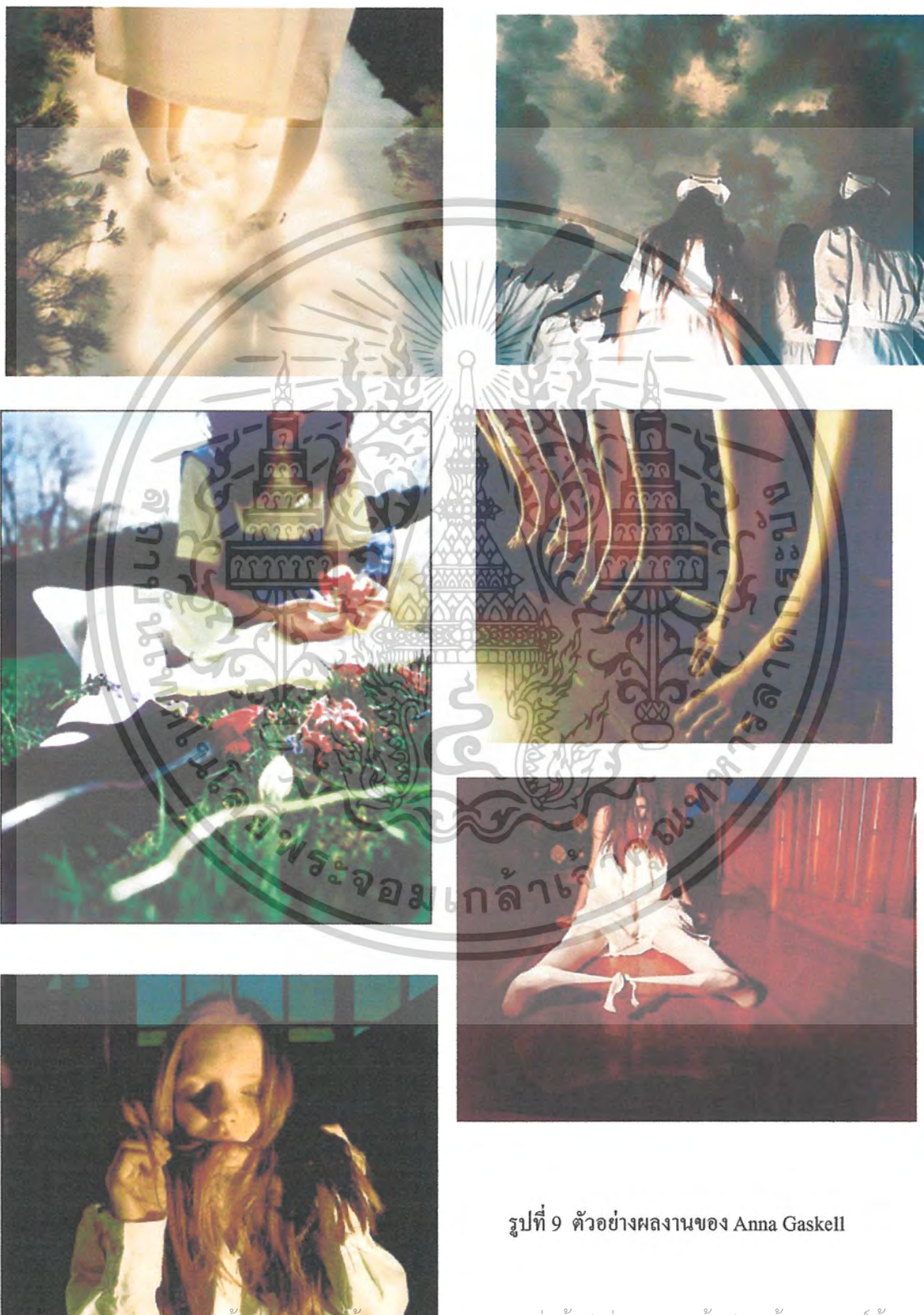
2.1.2 Anna Gaskell² (เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1969-ปัจจุบัน)

ช่างภาพศิลปินหญิงชาวอเมริกา ที่สนใจการเล่าเรื่องความน่าหดหู่ของการแยกตัว (isolate dramatic moment) โดยการเล่าเรื่องผ่านนิทานแฟนตาซีชื่อดังเรื่อง Alice in Wonderland ผ่านออกมาในงานภาพถ่าย แต่เสมือนบทของ Alice แทนด้วยความรุนแรงของเด็กหญิงในช่วงการเติบโตสู่วัยรุ่น โดยใช้สัญลักษณ์เปรียบเทียบจากบริบทของเนื้อเรื่องในนิทาน เช่น สถานการณ์ โดยแสดงออกในแง่ของความรุนแรง บ้าคลั่ง อันน่าจะเป็นผลสืบเนื่องจากความรู้สึกส่วนลึกของศิลปินเอง ที่ผ่านมาในโรงเรียนหญิงล้วน ที่มีพฤติกรรมก่อกอง รังแก อย่างทารุณ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพถ่ายของ Anna Gaskell ได้สื่อออกมาในลักษณะอันเกิดจากการเปรียบเทียบถึงจิตใจอันสับสน หรือสิ่งที่อยู่ภายในด้านมืดของมนุษย์ ซึ่งจากการแสดงออกจากภายในภาพจะเป็น การทะเลาะและรุมทำร้ายของเด็กผู้หญิง อีกทั้งในแง่การสะท้อนถึงความฝันสู่โลกแห่งความเป็นจริงที่โหดร้าย ความกลัวกลุ่ม อันสื่อออกมาผ่านอารมณ์ที่แสดงออกถึงขั้นวิปริต อันเกิดจากความรุนแรงดังกล่าว

การนำเสนอของ Anna Gaskell ได้สื่อออกมาในรูปแบบธรรมอันแสดงออกถึงความรุนแรง โหดร้าย ผ่านพฤติกรรมของเด็กผู้หญิง โดยเลือกใช้นิทานเรื่อง Alice in Wonderland ซึ่งเป็นที่รู้จักสากล แล้วเปลี่ยนพฤติกรรมอันน่าทระนุกนอมและอ่อนโยนสู่ พฤติกรรมความรุนแรงดังกล่าว เพื่อสะท้อนการต่อต้าน กลั่นแกล้ง ที่มีต่อสังคม

² เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 แปลจากเว็บไซต์ www.guggenheimcollection.org
 ไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานของศิลปิน



รูปที่ 9 ตัวอย่างผลงานของ Anna Gaskell

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 สิ่งที่สุดคดียิ่งเพื่อประยุกต์ใช้ในผลงานของข้าพเจ้า

การถ่ายทอดแนวความคิดซึ่งเด็กซึ่งเป็นผลพวงของที่ได้จากคำนิยามทางสังคม และสิ่งที่ศิลปินสามารถสะท้อนให้ถึงสังคมปัจจุบันในปัจจุบันที่ปลูกฝังการแข่งขันได้เป็นอย่างดี โดยการสร้างเรื่องขึ้นมาใหม่จากสิ่งที่ช่วยยู่ให้เด็กไปในทางแก่งแย่งชิงดีของผู้ใหญ่ อย่างที่เห็นได้จากผลงานของกลุ่มศิลปิน AES+F ซึ่งกลุ่มศิลปินได้ถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีชั้นเชิง ส่วนผลงานของ Anna Gaskell สามารถสะท้อนสถานะที่เกิดจากความกดดัน บีบคั้นจากสังคมสมมุติอย่างในโรงเรียนและสถาบันการศึกษา สภาพแวดล้อม และถ่ายทอดสภาพจิตใจของเด็กๆกลุ่มนั้น หากมองให้ลึกเข้าไปการก่อกวนแก่งแย่งกันของเด็กๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีผลมาจากสภาพแวดล้อมของสังคมภายนอกโรงเรียนได้เช่นกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

จิตวิทยาการออกแบบและองค์ประกอบภาพ

3.1 การสร้างความน่าสนใจ

- นำเสนอด้วยรูปแบบของคำถาม

คนเรามีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่แปลกใหม่ สิ่งที่เป็นข้อสงสัย ความเป็นนักคิด นักแก้ปัญหาของคนโดยธรรมชาติ จึงให้ความสนใจในสิ่งที่ยังไม่รู้ การสร้างรูปแบบให้มีความฉงน ก็เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่จะเร้าให้คนติดตามหรือคิดต่อ

- การสร้างปริศนา

ความสงสัยในปริศนาที่ช่างภาพได้สร้างขึ้น ย่อมเป็นการท้าทายให้คนดูอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น และอยากทดลองปริศนานั้น การสร้างปริศนาต้องไม่ซับซ้อนจนเกินไป ภาพต้องเป็นปริศนาที่น่าสนใจ ไม่เป็นภาพในลักษณะนามธรรมจนเกินไป และมีความคมคายชวนมอง

3.2 การจัดองค์ประกอบภาพ

การถ่ายภาพที่ตื้นนั้นบ่อยครั้งที่เกิดจากความบังเอิญ ผู้ถ่ายนั้นจะต้องเข้าใจหลักการพื้นฐานสิ่งเป็นสิ่งสำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความสวยงามและดึงดูดความสนใจ การเรียนรู้กฎในการจัดวางสัดส่วนประกอบของวัตถุอย่างเหมาะสมนั้นย่อมเป็นการเริ่มต้นการถ่ายภาพที่ดี

- พยายามจัดองค์ประกอบของภาพง่าย ๆ และทำให้น่าสนใจ ให้มีจุดเด่นจุดรอง ตัดส่วนที่ทำให้ภาพมีความสับสนและควบคุมส่วนอื่นๆ ให้ส่งเสริมจุดสำคัญของภาพเด่นและสะดุดตาในตัวของมันเอง

- จัดวางภาพให้เกิดความสมดุลและเน้นจุดสนใจ พิจารณาว่าควรวางจุดเด่นไว้ตำแหน่งใด การวางจุดเด่นไว้ตรงกลางนั้นทำให้เด่นก็จริง แต่ภาพจะดูน่าเบื่อ ดังนั้นควรวางไว้ด้านใดด้านหนึ่งให้เกิดความสมดุล โดยการจัดวัตถุเด่นของภาพนิยมใช้วิธีจุดตัด 9 ช่อง คือการแบ่งพื้นที่เป็นสามส่วนทั้งแนวตั้ง และแนวนอน แล้ววางจุดสนใจไว้บริเวณจุดที่ตัดกัน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นไม่ได้ตายตัวเสมอไป ทั้งหมดต้องขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของภาพด้วย

3.3 องค์ประกอบภาพ

3.8.1 น้ำหนักสี (Tone) สิ่งของส่วนมากมักประกอบไปด้วยระดับสีที่ต่างกัน ความแตกต่างนี้มีผลมาจากการสะท้อนของวัตถุ สิ่งนี้มีผลต่อการวางองค์ประกอบภาพ เป็นการช่วยสร้างความรู้สึก และความลึกของภาพ เมื่อเราถ่ายภาพเป็นขาวดำ เราจะพบความแตกต่างของสีดำ เทา เข้ม เทาอ่อน และสีขาว น้ำหนักที่ต่างกันทำให้เกิดความน่าสนใจ ภาพที่มีสีขาวสว่าง มีความต่างของแสงและเงาอ่อน หรือภาพไฮคีย์ (High Key) ให้ความรู้สึกที่อ่อนหวานนุ่มนวลได้มากกว่า ภาพที่มีความมืดมีความต่างของแสงและเงาสูง หรือภาพโลคีย์ (Low Key) นั้น จะให้ความรู้สึกที่ชัดเจน รุนแรง ลึกลับ และเร้าอารมณ์

3.3.2 พื้นผิว (Texture) เป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้เห็นรายละเอียดของภาพ และแสดงถึงลักษณะที่เป็นจริงของวัตถุ และเน้นให้เห็นรายละเอียดที่สำคัญของการถ่ายภาพ ทิศทางของแสงเป็นสิ่งสำคัญในการเน้นพื้นผิว

3.3.3 เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในการจัดองค์ประกอบภาพเพราะเส้นสามารถบอกลักษณะของโครงสร้างนั้นได้ และยังนำไปสู่จุดสนใจของภาพ เชื่อมโยงไปสู่เนื้อที่ต่างๆ ในภาพได้ และยังทำให้เกิดความลึกและการเคลื่อนไหว

3.3.4 การซ้ำ (Pattern) เป็นการแสดงลักษณะที่ซ้ำๆ รูปร่างที่เหมือนกัน เราอาจใช้รูปแบบหรือรูปร่างการของวัตถุที่ซ้ำๆ กันเป็นหลักของภาพก็ได้ ไม่มีเกณฑ์ที่ตายตัวและแน่นอน แต่วิธีนี้อาจทำให้ภาพชวนมองยิ่งขึ้น

3.3.5 รูปร่าง (Shape) เป็นพื้นฐานของการสร้างภาพเพราะมันจะแสดงให้รู้ว่าภาพนั้นคือการจัดองค์ประกอบ โดยเน้นรูปร่างนั้น ทำให้ได้โดยใช้น้ำหนักและสีที่ต่างกัน

3.3.6 กรอบภาพ (Frame) เช่น ประตู หน้าต่าง เพื่อเน้นภาพให้เด่นชัดและดึงดูดความสนใจของคนดูให้วนเวียนอยู่ในภาพ

3.3.7 ฉากหน้า (Foreground) เราอาจใช้ฉากหน้าเพื่อเน้นมิติความลึกของภาพให้มีมาก และยังทำให้เกิดความน่าสนใจในภาพ

ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นพื้นฐานแนะนำเพื่อใช้สร้างภาพให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แต่ก็ไม่จำเป็นว่าทุกภาพนั้นจะต้องอยู่ในกฎการวางองค์ประกอบทุกอย่างอยู่ในภาพเดียวกัน แต่จะต้องมีองค์ประกอบที่เลือกใช้ให้เหมาะสมพอดี ภาพจึงจะสวยงาม ซึ่งนั่นก็อยู่ที่การสังเกตและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

บทที่ 4

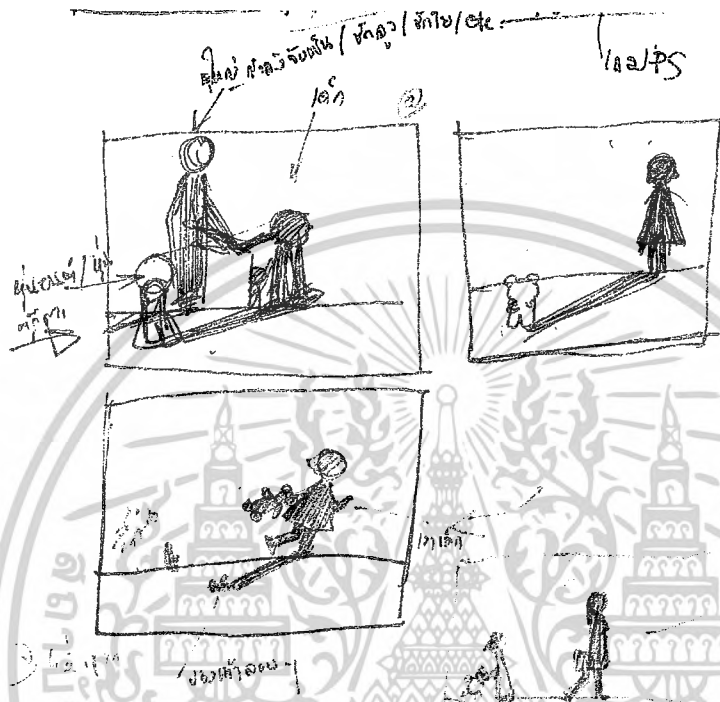
การสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

การร่างภาพเป็นขั้นตอนสำคัญในการประมวลความคิดให้กลายเป็นภาพที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถมองเห็นจุดบกพร่องของภาพในความคิด ซึ่งสามารถปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไข ในรายละเอียดได้ง่ายมากขึ้น นำไปสู่การพัฒนาในขั้นสุดท้ายซึ่งจะกลายเป็นผลงานภาพถ่ายได้อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังเป็นตัวกำหนดความพร้อมของขั้นตอนเตรียมงาน เช่นสถานที่ ตัวแบบ เสื้อผ้า สิ่งของประกอบฉาก รวมทั้งสามารถกำหนดการวางองค์ประกอบของภาพได้อย่างคร่าวๆ

แกนหลักในการนำเสนอเรื่องราวนั้น ข้าพเจ้าใช้เงาเป็นตัวแทนบ่งถึงการซ่อนเร้นหรือแฝงอยู่ของค่านิยมของผู้ใหญ่ ซึ่งซึมซับเข้าไปอยู่ในตัวของเด็ก โดยที่เขาไม่อาจรู้ตัว และค่านิยมเหล่านั้นก็จะติดตัวเด็กไปโดยที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ และค่านิยมเหล่านั้นก็ค่อยๆ พอกพูนขึ้น จนทำให้ดูเหมือนว่าเขามีค่านิยมที่ติดตัวเขาอยู่นั้น เริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดมากขึ้น จนกระทั่งสิ่งเหล่านั้นสามารถครอบงำเขาได้ในที่สุด

ภาพร่างชุดที่ 1



MIKE THOMAS: ผลิต
 John Patrick Salisbury, wings '93 ผลิต

รูปที่ 10 ภาพร่างชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



รูปที่ 11 ภาพร่างชุดที่ 2

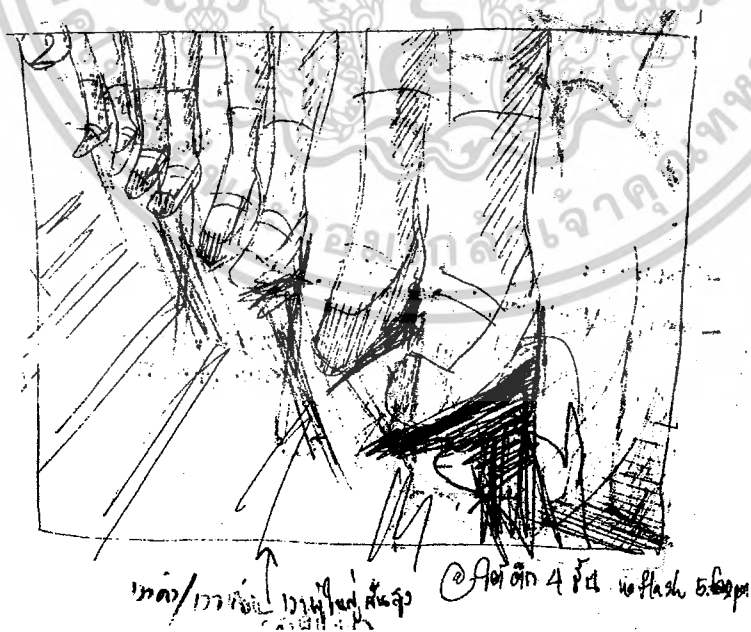
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3



รูปที่ 12 ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 4



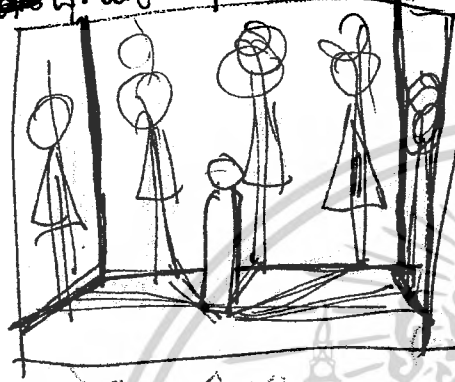
รูปที่ 13 ภาพร่างชุดที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

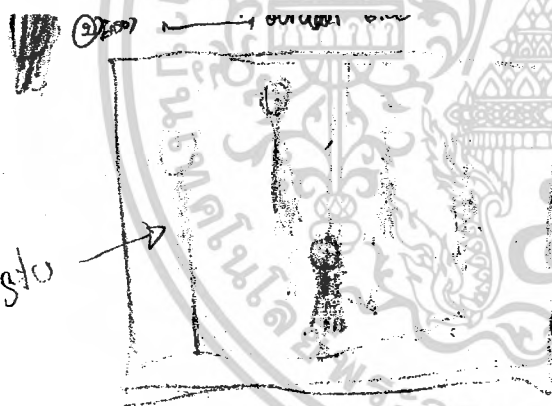
ภาพร่างชุดที่ 5

+ ใช้กระดาษ:

- ระบายในกระดาษสีน้ำตาล ผักกาดเขียวขุ่น



- ภาชนะ
- ทราย + ทราย (ในดิน)



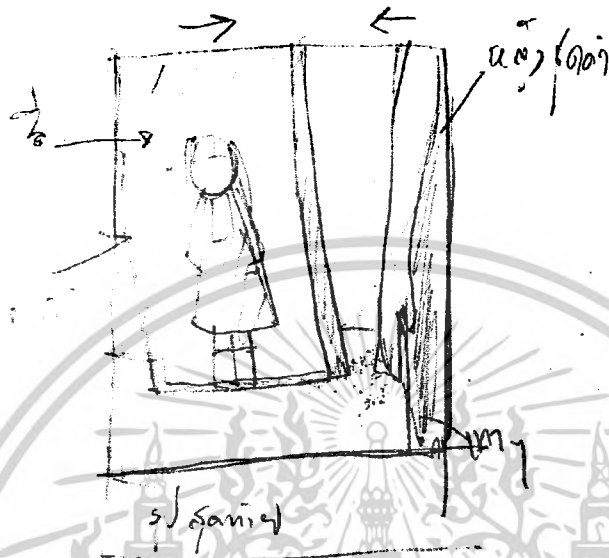
- ทราย
- ทราย
- ทราย
- ทราย
- ทราย

© Studio Nam.

รูปที่ 14 ภาพร่างชุดที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 6



รูปที่ 15 ภาพร่างชุดที่ 6

4.2 การเตรียมงาน

หลังจากได้ภาพร่างซึ่งเป็นที่พอใจแล้ว ซึ่งภาพที่ได้ร่างไว้บางภาพไม่สามารถถ่ายได้ในชอทเดียวได้ ซึ่งจำเป็นต้องใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย และการถ่ายภาพเพื่อเตรียมประกอบเป็นผลงานในขั้นสุดท้ายนั้น จะต้องวางแผนไว้ล่วงหน้าแล้วว่าต้องถ่ายอะไร อย่างไรบ้าง ส่วนประกอบต่างๆจะขาดหายไปเสียไม่ได้ ซึ่งจะส่งผลถึงประเด็นหลักอาจไม่สมบูรณ์ได้

4.2.1 สถานที่

สถานที่ในการถ่ายนั้น ไม่ได้ถ่ายในสถานที่เดียวกันทั้งหมด เพราะฉะนั้นการสำรวจสถานที่ เพื่อให้ได้แหล่งที่เหมาะสมกับแต่ละภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญ อย่างเช่น สามารถรดน้ำเพื่อใช้เป็นฉากที่ จะต้องมีแอ่งน้ำเพื่อสะท้อนเงาได้ จำต้องถ่ายภายในหรือภายนอกอาคาร เพื่อที่จะเลือกใช้ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับสถานที่นั้นๆ รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ อย่างเช่น ห้องน้ำหรือที่ เปลี่ยนเสื้อผ้า ตำแหน่งปลั๊กไฟ ฯลฯ

4.2.2 ตัวแบบ

เนื่องจากแบบที่ใช้เป็นเด็ก ซึ่งจะต่างจากการใช้นางแบบเป็นผู้ใหญ่ จำต้องเข้าใจใน ธรรมชาติของเด็กที่จะมีสมาธิและความอดทนน้อยกว่าผู้ใหญ่ ฉะนั้นจะต้องมีกลยุทธ์ในการดึงดูด ความสนใจของเด็กอยู่เสมอ ใจเย็น ถ้าหากเด็กเบื่อหรือไม่ต้องการจะถ่ายต่อ จะต้องพักผ่อนคลาย ใจให้เด็กเป็นอิสระหลังวันเวลาหรือการเข้านอนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อารมณ์หลอกล่อให้ทำอย่างอื่นก่อน หรือเว้นไปถ่ายในวันอื่นแทน ไม่เป็นการบังคับเพราะยิ่งจะทำให้การถ่ายยืดเยื้อไปได้ ดังนั้นจะต้องกำหนดช่วงเวลาการถ่ายไว้ และเผื่อตารางเวลาให้สามารถยืดหยุ่นเวลาได้ และการสร้างความคุ้นเคยกับเด็กที่เรานำมาเป็นแบบมาก่อนก็จะช่วยให้เราสามารถบอกให้เขาสื่อสารท่าทาง อารมณ์ที่เราต้องการ ได้ง่ายขึ้น

4.2.3 เสื้อผ้า และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ข้าพเจ้าเลือกใช้สีสันของเสื้อผ้าในการแสดงถึงสถานะของตัวแบบด้วย อย่างเช่น

- เด็ก ใส่ชุดสีแดงและขาว เพื่อสื่อถึงความสดใสตามวัยและบริสุทธิ์ไร้เดียงสา
- ผู้หญิง ใส่ชุดสีดำ เพื่อสื่อถึงความหม่อมหม่อง ไร้อิณทนาการ การถูกรวบงำ

ในการเตรียมอุปกรณ์เพื่อใช้ในการถ่ายภาพทั้งในและนอกอาคารจะต้องเตรียมพร้อมอยู่เสมอ เพราะเป็นการเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมเป็นการง่ายกว่าการรับมือกับข้อผิดพลาดที่คาดเดาล่วงหน้าไม่ได้ เพื่อความสะดวกในการดำเนินงานไม่เช่นนั้นเราอาจจะเสียเวลาทั้งวันเลยก็ได้

4.3 ภาพเตรียม

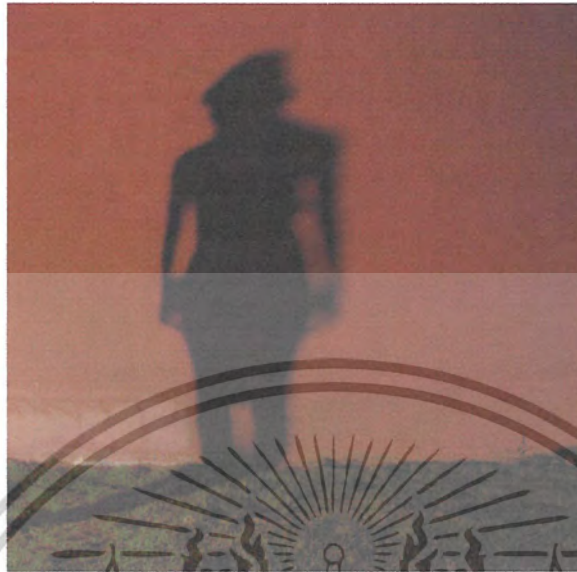
ก่อนที่จะนำภาพในส่วนต่างๆ ที่ถ่ายมานั้นมาประกอบเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานในแต่ละชิ้น สามารถแยกเป็นส่วนได้ดังนี้

ภาพชุดที่ 1



รูปที่ 16 ภาพหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 17 ภาพประกอบ

ภาพชุดที่ 2



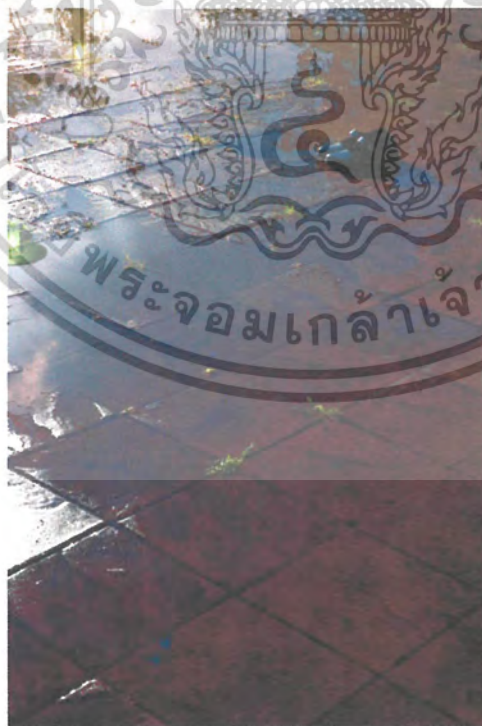
รูปที่ 18 ภาพหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



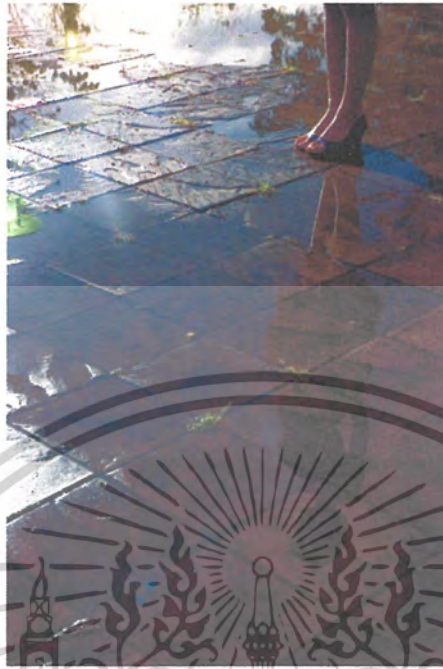
รูปที่ 19 ภาพประกอบ

ภาพชุดที่ 3



รูปที่ 20 ภาพหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 21 ภาพประกอบ

ภาพชุดที่ 4



รูปที่ 22 ภาพหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 23 ภาพประกอบ

ภาพชุดที่ 5



รูปที่ 24 ภาพหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 25 ภาพประกอบ

ภาพชุดที่ 6



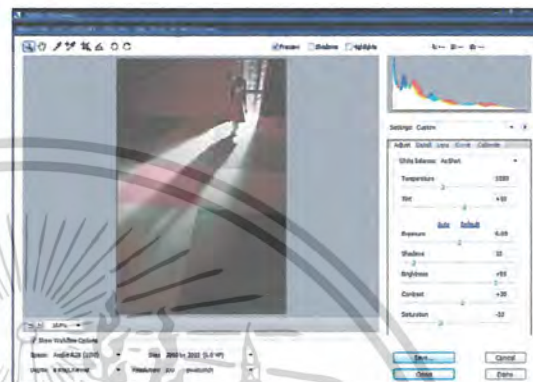
รูปที่ 26 ภาพหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 วิธีการประกอบภาพและตกแต่งโดยใช้โปรแกรมโฟโต้ชอป (Photoshop)

ขั้นตอนที่ 1 การแปลงไฟล์เพื่อนำมาตกแต่ง

1. ในขั้นแรกต้องทำการแปลงไฟล์ที่ถ่ายมาเป็นไฟล์ Raw เป็นไฟล์ Tiff เสียก่อนโดยที่ปรับสีและโทนของภาพให้ได้อย่างที่ต้องการก่อน โดยข้าพเจ้าเลือกปรับค่าสี (คั่งรูป) โดยที่ภาพแรกใช้สำหรับให้เป็นโทนทั้งหมดของภาพเน้นโทนหม่น เพื่อคุมบรรยากาศของภาพ จากนั้น ตั้งค่า Resolution (ด้านล่าง) เท่ากับ 300 ก่อนจึงทำการ Save



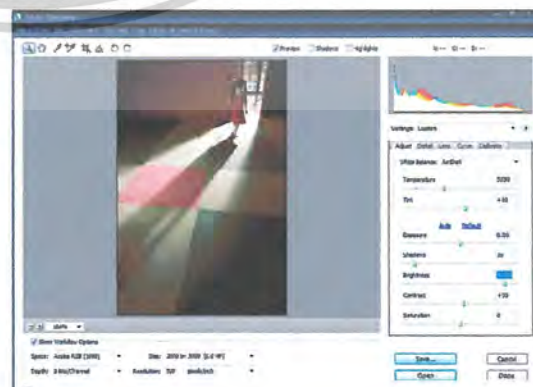
รูปที่ 27

2. เมื่อกด Save จะขึ้นหน้าต่าง Save Options แล้วทำการตั้งชื่อ และเปลี่ยนนามสกุลไฟล์เป็น .tif หรือ .TIF แล้วกด Save อีกครั้ง



รูปที่ 28

3. จากนั้นทำการปรับค่าสีอีกครั้งให้ได้สีที่สดใสกว่า (คั่งรูป) เน้นที่ตัวแบบอย่างเดียว แล้วทำการ Save ชื่อที่ต่างกัน

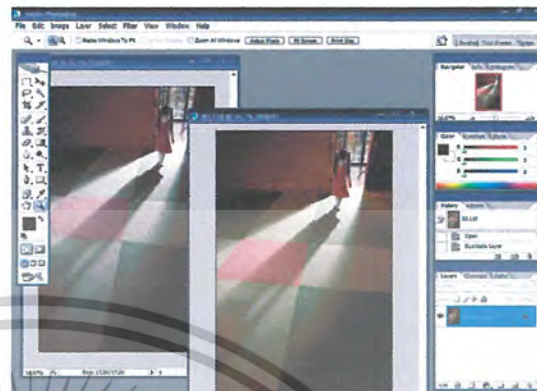


รูปที่ 29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 การซ้อนภาพ

4. จากนั้น ทำการเปิดไฟล์ทั้งสองที่ทำการแปลงไฟล์แล้วข้างต้นขึ้นมา




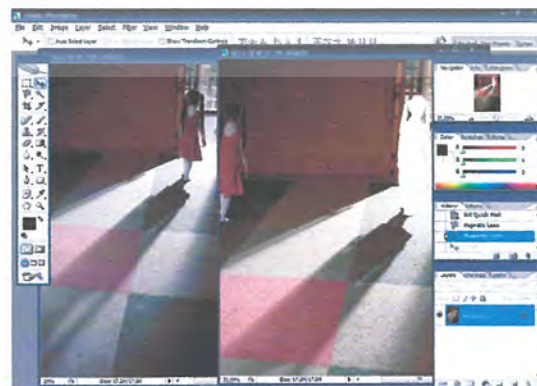
รูปที่ 30

5. เลือกใช้เครื่องมือ  (Magnetic Lasso Tool) ทำการเลือกจุดที่ต้องการ โดยค่อยๆ ลากรอบตัวเด็ก



รูปที่ 31

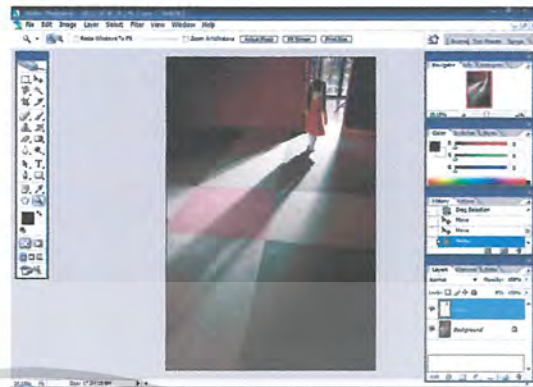
6. แล้วใช้เครื่องมือ  (Move Tool) คลิกค้างที่รูปเด็กที่ทำการเลือกไว้ ลากเข้ามายังหน้าต่างที่ต้องการให้เป็น โทนภาพทั้งหมด



รูปที่ 32

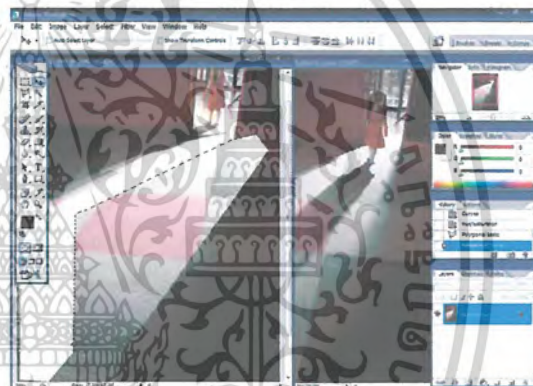
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. นำไปซ้อนทับในบริเวณเดิม เพื่อให้ได้ภาพเด็กที่มีสีสดกว่าพื้นหลัง




รูปที่ 33

8. เนื่องจากเราต้องการตัดแปลงเงาของเด็ก และจะต้องซ้อนภาพเพื่อลบเงาที่พื้นออก ฉะนั้นจำเป็นต้องเตรียมภาพที่เห็นรายละเอียดของพื้นไว้ด้วย จากนั้น ทำการเลือกบริเวณพื้นที่ไม่เห็นเงาจากอีกรูปหนึ่งนำมาซ้อนในภาพตามขั้นตอนเช่นเดียวกันกับกรณีข้างต้นที่กล่าวมา



รูปที่ 34


9. นำไปซ้อนให้พอดีกับภาพ และตกแต่งด้วยเครื่องมือ  (Eraser Tool) เพื่อให้ส่วนที่นำมาซ้อนทับกลมกลืนเข้ากับพื้นหลัง

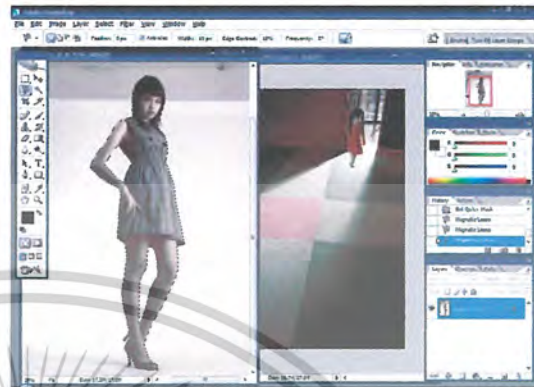


รูปที่ 35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

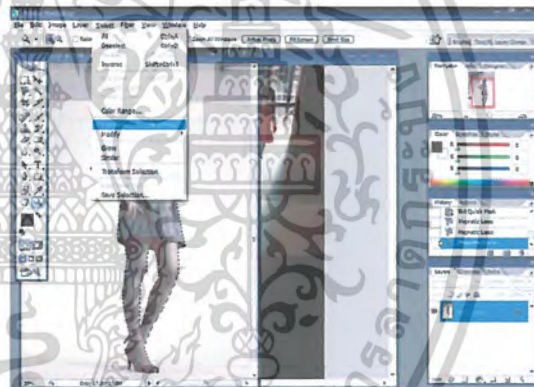
ขั้นตอนที่ 3 การสร้างเงา

10. เปิดไฟล์ที่ต้องการนำมาเป็นเงาแล้ว
ใช้  (Magnetic Lasso Tool) ลากรอบรูปที่
ต้องการเช่นเดียวกับข้อ 5




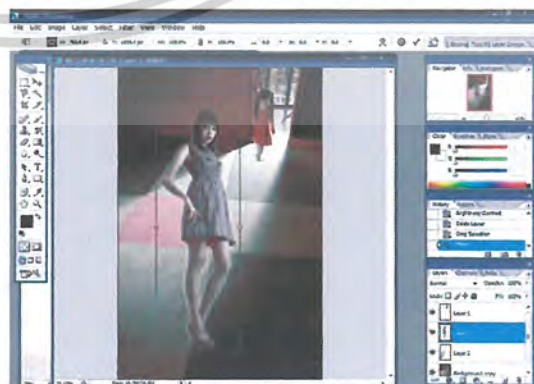
รูปที่ 36

11. ไปที่แถบเมนู Select > Feather จะปรากฏ
หน้าต่าง Feather Selection ตั้งค่า Feather Radius
เท่ากับ 15 pixels



รูปที่ 37

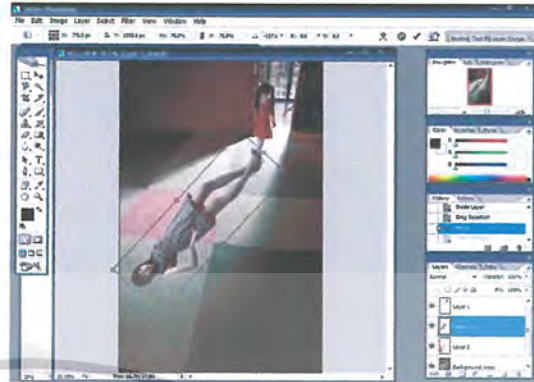
12. จากนั้นลากส่วนที่เลือกไว้ ไปยังภาพ
พื้นหลังด้วยเครื่องมือ  (Move Tool)
เช่นเดียวกับข้อ 6 แล้วกดปุ่ม Ctrl+T ที่คีย์บอร์ด
พร้อมกัน จะปรากฏกรอบดังรูป



รูปที่ 38

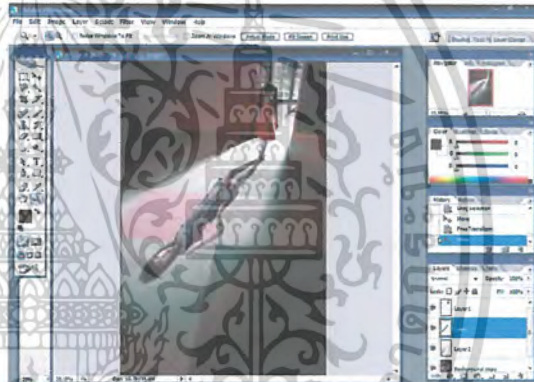
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. หมุนภาพ โดยนำเค้ลือนเมาส์ไปยัง
นอกมุมใดมุมหนึ่งของภาพ ดังเค้ลือเมาส์จะ
เปลี่ยนเป็นตัวหมุน คลิกค้างแล้วหมุนให้ได้อองศา
ที่ต้องการ และปรับให้ขนาดภาพเล็กกลงโดยคลิก
ภาพที่มุมใดมุมหนึ่งของภาพพร้อมกับกดปุ่ม
Shift ที่คีย์บอร์ด



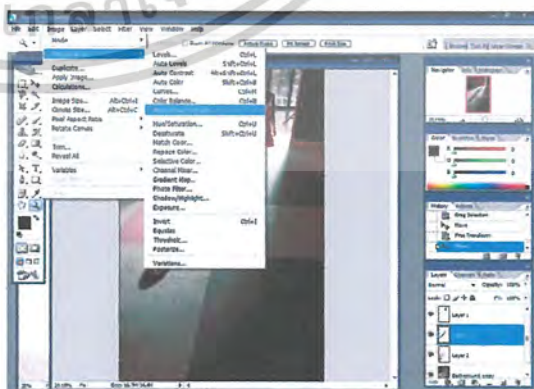
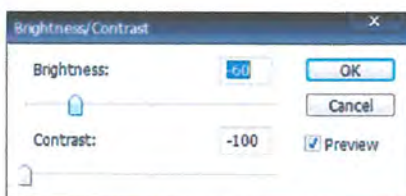
รูปที่ 39

14. คลิกที่มุมของภาพพร้อมกด ปุ่ม Ctrl
หรือ Alt ค่อยๆปรับที่ละมุมของภาพ เพื่อให้
ระนาบดูกลมกลืนไปกับภาพหลัก เสร็จแล้ว กด
Enter



รูปที่ 40

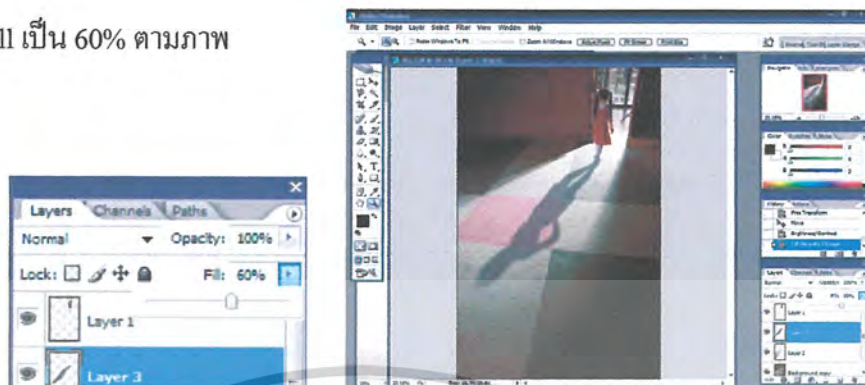
15. ไปที่แถบเมนู Image > Adjustment >
Brightness/Contrast จะปรากฏหน้าต่าง
Brightness/Contrast ตั้งค่าดังภาพ



รูปที่ 41

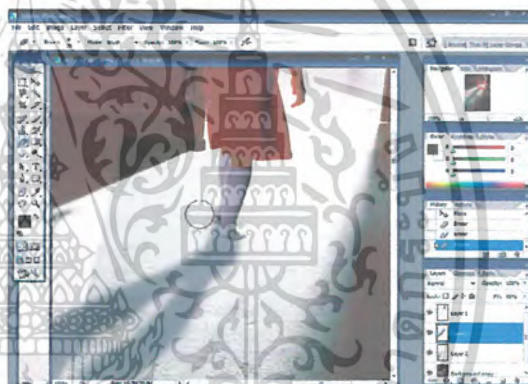
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

16. ตั้งค่า Fill เป็น 60% ตามภาพ



รูปที่ 42

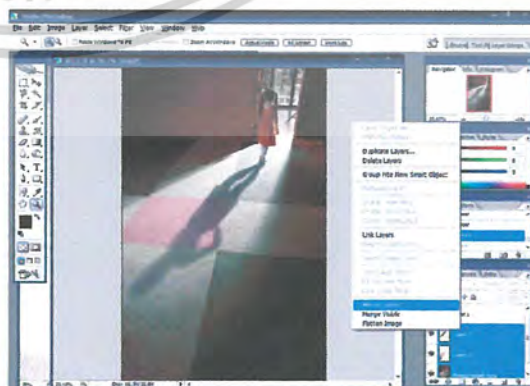
17. เก็บรายละเอียดต่างๆ ให้เรียบร้อย



รูปที่ 43


ขั้นตอนที่ 4 เปลี่ยนโทนสีของภาพ

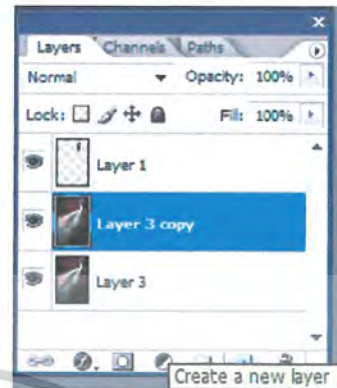
18. หลังจากเก็บรายละเอียดทั้งหมดแล้ว
ต่อไปจะทำการรวม Layer ทั้งหมด โดยกด Ctrl
พร้อมคลิกเลือก Layer ทั้งหมดยกเว้น Layer 1
(รูปเด็ก) คลิกขวา เลือกคำสั่ง Merge Layers



รูปที่ 44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

19. จากนั้นทำการตัดลอก Layer โดยคลิกลาก
ไปทิ้งที่  (Create a new layer)



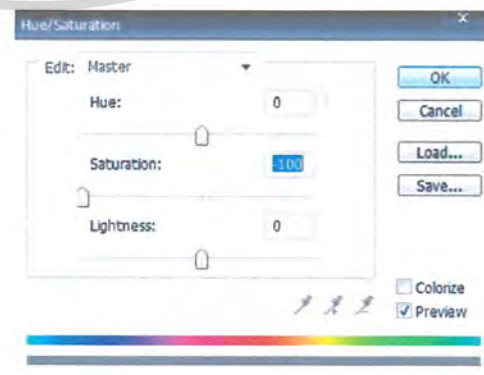
รูปที่ 45

20. เปิด Layer ที่ตัดลอกมา (กดที่รูปตา) ไป
ที่แถบเครื่องมือ Image > Adjustments >
Hue/Saturation หรือ กดปุ่ม Ctrl+U




รูปที่ 46

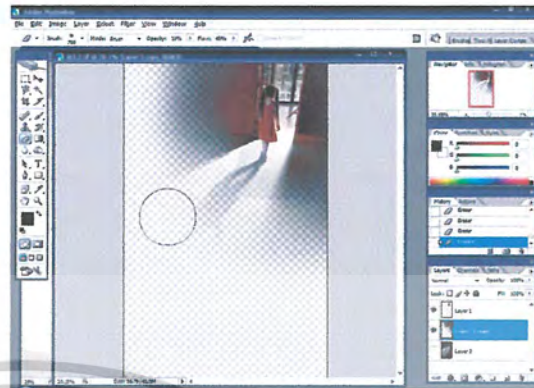
21. จะปรากฏหน้าต่าง Hue/Saturation
ตั้งค่าดังรูป แล้วคลิก OK



รูปที่ 47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

22. เลือกอีก Layer Copy ใช้เครื่องมือ
 (Eraser Tool) ลบให้เหลือเฉพาะส่วนดัง
 รูป



รูปที่ 48

23. เมื่อตกแต่งเก็บรายละเอียดต่างๆ จนเป็นที่พอใจแล้ว ถือเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการ
 ภาพสำเร็จ



รูปที่ 49 รูปสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

วิเคราะห์ผลงาน

5.1 น้ำหนักสี (Tone) และความกลมกลืน (Harmony)

บรรยากาศและการใช้สีในผลงานทั้งหมดชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการให้ภาพถ่ายมีบรรยากาศที่ดูแล้วรู้สึกสดหดหู่น่ากลัว โดยการใช้สีน้ำหนักภาพโดยรวมเป็นแบบ โลกีย์ (Low Key) ซึ่งทำได้โดยการจัดไฟให้มีความแตกต่างของแสงและเงา (Ratio) มาก การใช้รูปแบบเทคนิคภาพขาวดำผสมกับภาพสีเข้ามาประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งข้าพเจ้าให้ความหมายของภาพสีคือความสดใสไร้เดียงสาของวัยเด็ก ที่เต็มไปด้วยความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการที่เปิดกว้าง มีอิสระทางความคิดได้อย่างเต็มที่ ซึ่งกำลังค่อยๆ ถูกคุกคามจากส่วนภาพขาวดำ คือวัยผู้ใหญ่ที่ยึดติดอยู่กับโลกความเป็นจริง ไม่ว่าจะด้วยประสบการณ์หรือการดำรงชีวิตภายใต้ค่านิยมทางสังคมปัจจุบัน ตัดสินสิ่งต่างๆ เพียงคำว่า “ถูก” หรือ “ผิด” และชี้ให้ทำตามในสิ่งที่ผู้ใหญ่เห็นว่าถูกเท่านั้น เช่น ชีวิตจะประสบความสำเร็จได้จะต้องเป็นของคนที่ยุติธรรม ซึ่งจะมาจากสถานศึกษาที่ดีๆ และมีชื่อเสียง ทำให้เด็กจำนวนไม่น้อยที่นิยมไปเรียนพิเศษเพิ่มเติมด้วยเหตุผลเพียงเพราะเพื่อนๆ เขาก็เรียนกัน ค่านิยมเหล่านี้ยังได้ถูกปลูกฝังไปยังเด็กผ่านการเลี้ยงดูที่ค่อยๆ ซึมซับไปเรื่อยๆ ซึ่งข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพขาวดำบริเวณรอบนอกและค่อยๆ ไล่สีเข้าไปในจุดที่เป็นตัวเด็กซึ่งเป็นสีส้ม ให้เหมือนภาพสี สันนั้นจะค่อยๆ ถูกกลืนไปในเงามืด

5.2 รูปร่าง (Shapes) และรูปทรง (Forms)

ที่จะกล่าวถึงในที่นี้คือส่วนที่เป็นเงาตกกระทบและเงาสะท้อนน้ำ ข้าพเจ้าเลือกใช้เงาหญิงสาวเพื่อที่จะให้เห็นรูปร่างของเงาที่มีส่วนเว้าส่วนโค้งของรูปร่างของคนในวัยเจริญพันธุ์หรือผู้ใหญ่ได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกับเด็กผู้หญิงซึ่งแน่นอนว่าในอนาคตเด็กหญิงก็ต้องเติบโตขึ้นภายใต้พัฒนาการทางด้านร่างกายเช่นเดียวกัน ซึ่งข้าพเจ้าต้องการแทนความหมายของเงาในบุคคลิกที่เคร่งขรึม และท่าทางที่ดูเย่อหยิ่งคือค่านิยมทางสังคมในปัจจุบันที่กำลังแทรกซึมเข้าไปในความคิดและกลายเป็นส่วนหนึ่งของเด็กในเวลาอันรวดเร็วกว่าวัยอันสมควร

5.3 ความสมดุล (Balance)

การวางจุดสนใจในผลงานของข้าพเจ้ามีการวางเพื่อให้เกิดความสมดุลอยู่ 2 ลักษณะคือ

- สมดุลแบบเท่ากันซ้ายขวา ซึ่งพบในผลงานภาพที่ 1 และ 5 ซึ่งข้าพเจ้าได้วางจุดสนใจเพื่อตั้งดูคล้ายตาไว้ตรงกึ่งกลางของภาพ แม้ว่าคนส่วนใหญ่เข้าใจว่ามีจุดค้อยทำให้ภาพดูน่าเบื่อ แต่ข้าพเจ้าคิดว่าหากเลือกใช้ให้เหมาะสมกับภาพ การวางจุดสนใจแบบนี้กลับจะช่วยเน้นย้ำให้ดูมั่นคงหนักแน่นขึ้นไปอีก ดังเช่นภาพที่ 5 ที่ข้าพเจ้าใช้เด็กเป็นแกนหลักในการดึงจุดสนใจจากผู้ชมในครั้งแรกที่มอง และเมื่อมองต่อไปยังรายละเอียดภาพเงาด้านข้างทั้งหมด จะเห็นได้ว่าสายตาของเงาทอดมายังด้านหน้าของตนซึ่งเป็นจุดที่เด็กยืนอยู่ เมื่อเรากวาดสายตาจากจุดสนใจ คือจากเด็ก>เงารอบข้าง>เด็ก>เงาตรงกลางซึ่งมองมายังผู้ชม และวนอยู่อย่างนี้เรื่อยๆทำให้เกิดความรู้สึกคลื่นไหวในภาพและดึงดูคล้ายตาได้ เป็นต้น
- สมดุลด้วยน้ำหนัก หรือสมดุลจุดตัด 9 ช่อง ซึ่งจุดสนใจจะวางอยู่บนจุดตัดหรือมุมภาพหนึ่งนั่นเอง ตัวอย่างเช่นภาพที่ 3 จุดสนใจคือรองเท้านักเรียน เมื่อผู้ชมมองภาพจะมองไปยังจุดนี้ก่อน แล้วจึงไล่สายตาตามเส้นที่ผ่านเงาจากปลายเท้าที่เชื่อมกับรองเท้านักเรียน ไปยังรายละเอียดจนถึงส่วนหัว



รูปที่ 50 ตัวอย่างสมดุลแบบจุดตัด 9 ช่อง

5.4 การซ้ำ (Pattern)

การแสดงรูปร่างที่คล้ายกัน ซ้ำๆกันปรากฏให้เห็นในผลงานภาพที่ 4 และ 5 ซึ่งถึงแม้วัตถุที่ถูกซ้ำนั้นจะต่างกัน แต่กลับให้ความหมายในแง่เดียวกัน ตัวอย่างเช่นในภาพที่ 4 เท้าเด็กซึ่งเป็นเท้าของเด็กแต่ละคนซึ่งมีความต่างกัน แต่ในเงาสะท้อนกลับเป็นเงาที่เหมือนกันทุกคู่

ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้เห็นว่าเป็นการทำให้เด็กแต่ละคนกลายเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเมื่อผ่านกระบวนการทางสังคมแล้ว ในที่นี้หมายถึงระบบค่านิยมทางการศึกษา ทำให้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่เติบโตขึ้นเป็นคนประเภทเดียวกัน ไม่ต่างจากการผลิตหุ่นที่มาจากแม่พิมพ์อันเดียวกันนั่นเอง



รูปที่ 51 ตัวอย่างการซ้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 เส้น (Line)

เป็นการใช้เส้นในการไล่สายตาหรือดึงดูดความสนใจ เส้นที่ปรากฏในผลงานแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

- **เส้นจริง** คือเส้นที่มองเห็นได้ชัดเจน ยกตัวอย่างในภาพที่ 2 เส้นที่ตกทอดคือเงารอบประตูที่พาดจากด้านบนขวาใกล้จุดสนใจของภาพ (เด็ก) มายังส่วนล่างซ้ายของภาพ ซึ่งเส้นนี้นอกจากจะเป็นกรอบบังคับสายตาให้ไล่มาเพื่อพิจารณาเงาแล้ว ยังเป็นเส้นที่ใช้ชี้ทิศทางพุ่งไปยังจุดสนใจของภาพอีกด้วย

- **เส้นสมมุติ** คือเส้นที่ไม่ได้มีเส้นอยู่จริงให้เห็นชัดเจน แต่สามารถบอกได้ด้วยความรู้ลึก เป็นต้นผลงานภาพที่ 4 การขึ้นเป็นแถวทำให้เกิดเส้นสมมุติขึ้น ในลักษณะของเส้นบอกความลึก (Perspective) เป็นต้น

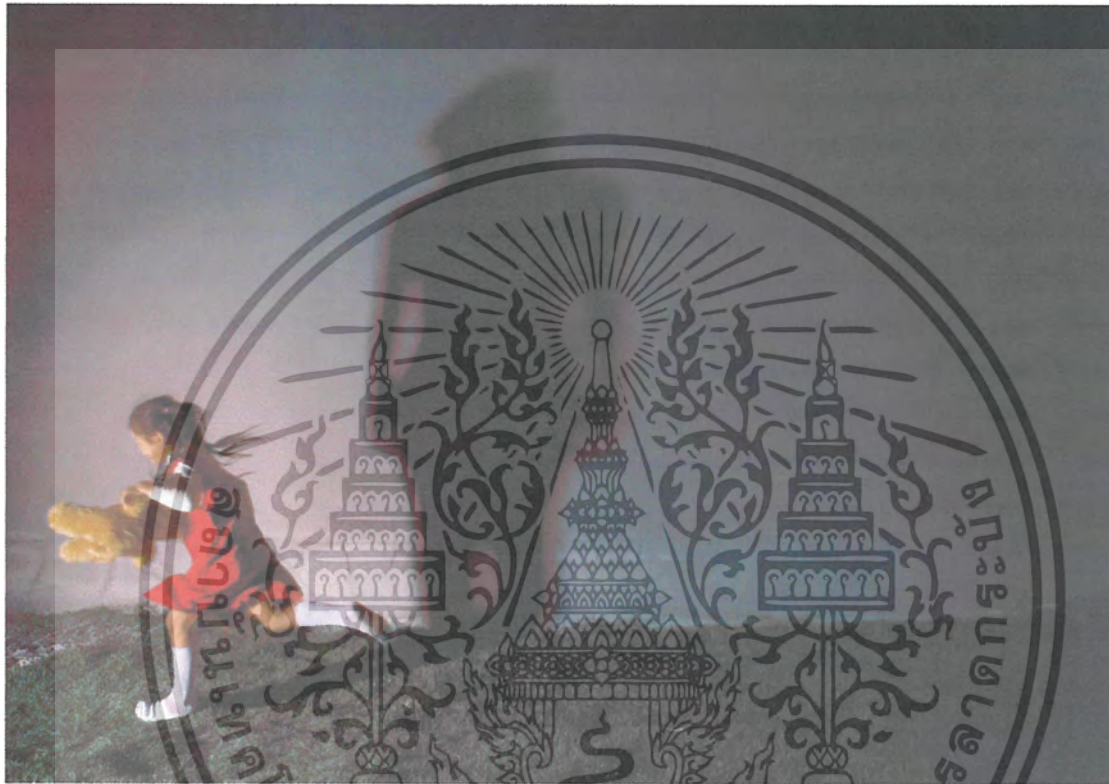


รูปที่ 52 ตัวอย่างเส้นสมมุติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1



รูปที่ 53 ผลงานชิ้นที่ 1

เด็กผู้ซึ่งมีเงากลายเป็นเงาของผู้ใหญ่ที่จ้องมอง ไปยังเงาของเขา สื่อถึงการเลี้ยงดูและปลูกฝังแนวคิดต่างๆ ของผู้ใหญ่แทรกซึมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเด็กอย่างแยกจากกันไม่ได้ดังเช่นเงาที่จะติดตัวเด็ก ไปตลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 54 ผลงานชิ้นที่ 2

ทั้งค่านิยม การดำเนินชีวิต และแนวคิดฝังลึก ที่ผู้ใหญ่พยายามยึดเย็บให้เด็กเป็น และเดินตามแบบแผนที่ผู้ใหญ่ต้องการ ค่านิยมเหล่านั้นค่อยๆ ครอบงำเด็กโดยไม่รู้ตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 55 ผลงานชิ้นที่ 3

สื่อถึงค่านิยมการดำเนินชีวิตเหล่านั้นได้กลั่นกินนความคิดที่เต็มไปด้วยจินตนาการที่สดใส
ไร้ขีดจำกัดของเด็กไป จนในที่สุดแนวคิดเหล่านั้นก็ได้ครอบครองทั้งหมด ไม่เหลือแม้ตัวคนที่
แท้จริงที่สดใสของเด็กอีกต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4



รูปที่ 56 ผลงานชิ้นที่ 4

การควบคุม โดยการเล็งดูและระบบการศึกษาที่ชี้ให้ทำ ให้เป็นอย่างที่ผู้ใหญ่ต้องการ โดยไม่ได้คำนึงถึงความต้องการที่แท้จริงของเด็กๆ เหล่านั้นเป็นหุ่นเชิดซึ่งถูกควบคุมผู้ใหญ่ ข้าพเจ้าต้องการสื่อถึงการจัดระเบียบของระบบการศึกษาที่พยายามขัดเยียดและตัดสินสิ่งต่างๆ ด้วยคำว่า ผิดหรือถูก ขาวหรือดำเท่านั้น เหมือนกับการป้อนคำสั่งให้หุ่นยนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 5



รูปที่ 57 ผลงานชิ้นที่ 5

ข้าพเจ้าต้องการสื่อเด็กคือจินตนาการที่สดใสไร้ขอบเขต เมื่อเวลาผ่านไปตัวตัวของคำแนวคิดและค่านิยมเหล่านั้นกลับชัดเจนและแข็งแกร่งขึ้นเรื่อยๆ การเผชิญหน้ากับแนวคิดของผู้ใหญ่ที่แฝงอยู่ในตัวของเด็กนั้นซึ่งไม่มีทางหนีพ้นไปได้เลย ส่วนเงาของผู้ใหญ่ที่มีลักษณะหน้าตาเหมือนกัน สื่อถึงค่านิยมเหล่านั้นหล่อหลอมให้คนถูกอมเมาอยู่ในวงวน ไม่ต่างจากหุ่นไร้ซึ่งจิตวิญญาณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 6



รูปที่ 58 ผลงานชิ้นที่ 6

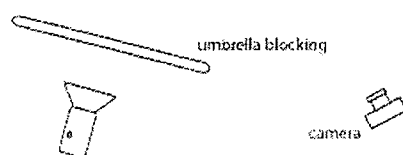
และในที่สุด แนวคิดค่านิยมนั้นก็ครอบงำจินตนาการที่สดใสนั้นสำเร็จ และเด็กคนนั้นก็กลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่ต่างจากคนรุ่นก่อนๆ เสมือนมาจากแม่พิมพ์เดียวกัน จินตนาการที่สดใสกลืนกันไปเหลือเพียงสิ่งที่ไร้ตัวตนเสมือนเงาสະທ້ອນที่ไม่มีตัวตนอยู่จริง ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนผังการจัดแสง

ผลงานชิ้นที่ 1



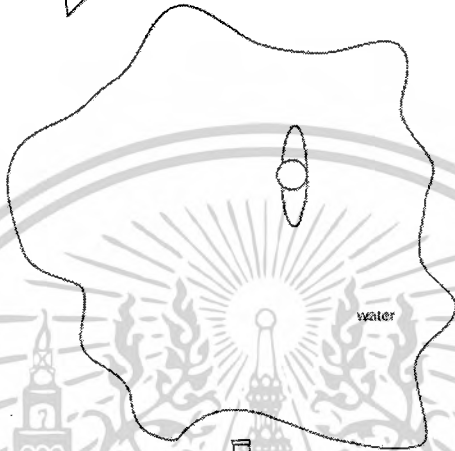
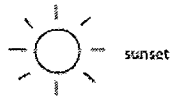
ผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 60

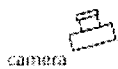
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 61

ผลงานชิ้นที่ 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่รูปที่ 62 ศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 5



รูปที่ 64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุป

ศิลปินนิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าพยายามนำความรู้ทั้งหมดที่เคยศึกษามาเพื่อนำมาพัฒนาผลงานให้ได้ดีเต็มที่ทุกขั้นตอน โดยเฉพาะในขั้นตอนการหาแนวคิดและกลั่นกรองออกมาเป็นภาพที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ได้มากที่สุด ซึ่งสำหรับข้าพเจ้าแล้วถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในการกำหนดรูปแบบการถ่ายภาพ การประมวลผลข้อมูลต่างๆ ให้เป็นระบบระเบียบ สามารถทำให้การทำงานของเรารับรู้ได้มากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อเรื่องที่เราต้องการสื่อถึงเป็นงานที่สะท้อนสังคมมากขึ้น อย่างเช่นผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์ “เงื่อนใจชีวิต” นี้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มากขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการเล่าผ่านภาพถ่ายได้ตรงกัน และมีข้อเท็จจริงแฝงอยู่ ซึ่งต่างจากงานเชิงศิลป์ที่สะท้อนความรู้สึกของผู้ถ่ายเพียงอย่างเดียว

สำหรับผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์ “เงื่อนใจชีวิต” นี้ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถพัฒนาศักยภาพแนวคิด และการจัดระบบของความคิดได้พอสมควร แต่กระนั้นก็ยังต้องพัฒนาอีกมาก เพื่อให้ได้ผลงานที่คมคายกว่านี้

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

1. การทำงานกับเด็กจำเป็นต้องใช้เข้าใจและความอดทนอย่างมาก เพราะเด็กจะสมาธิสั้นกว่าซึ่งเขาจะหันสนใจกับสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ง่าย จึงจำเป็นต้องสังเกตพฤติกรรมตลอดเวลา ซึ่งการจะบังคับหรือสั่งให้เด็กทำตามสิ่งที่เราต้องการไม่สามารถทำได้ เพราะหากต้องการอาริยาบทที่เป็นธรรมชาติจะต้องอาศัยการพูดคุยหลอกล่อให้เขาแสดงออกด้วยตัวเขาเอง สำหรับวิธีของข้าพเจ้าจะอาศัยการพูดคุยทำความคุ้นเคยมาก่อนเพื่อให้รู้ว่าเขาจะแสดงออกอย่างไรบ้าง อย่างเช่นให้ร้องเพลงหรือหลอกล่อด้วยการเล่น เป็นต้น ซึ่งถ้าใจร้อนหรือบังคับให้ทำอาจจะส่งผลให้งานยิ่งยึดเยื้อได้

2. การถ่ายภาพนอกสถานที่ จำเป็นต้องสำรวจอุปกรณ์และเครื่องอำนวยความสะดวกอื่นๆ ไว้ให้ดีกว่าก่อน เช่น ปลั๊กไฟ สายไฟที่มีความยาวเพียงพอ หรือหากบริเวณนั้นไม่มีปลั๊กไฟจะต้องเตรียมอุปกรณ์ที่เหมาะสมอย่างแพคไฟแบบเคลื่อนที่ ซึ่งจะต้องจัดเตรียมไว้ก่อน

3. การจำกัดเวลา เนื่องจากนางแบบเป็นเด็กจำเป็นต้องตรงต่อเวลาที่ผู้ปกครองของเด็กอนุญาตมา การถ่ายภาพแต่ละครั้งไม่ควรบีบบังคับตัวเองว่าจะต้องได้ภาพเลยในครั้งเดียว เพราะจะส่งผลให้เหนื่อยและอาจผลอบังคับเด็ก ทำให้ได้ภาพที่ไม่ดีได้ ดังนั้นหากรู้จักหรือการทำให้ได้รับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความไว้วางใจจากผู้ปกครองเด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ซึ่งสามารถขออนุญาตให้เด็กออกมาได้บ่อยครั้งได้ อีกทั้งการวางแผนให้รอบคอบ และเตรียมพร้อมก็ช่วยให้ทู่่นเวลาได้อีกทางหนึ่ง

4. ในขั้นตอนการอัฒภาพดิจิทัล จำเป็นต้องมีการทดลองอัดก่อน เพื่อเทียบให้ได้สีตรงตามต้องการ เพราะแต่ละร้านจะสีของภาพต่างกัน ซึ่งหากเป็น Professional Lab จะสามารถทดลองอัดหรือเทียบค่าสีหน้าจอคอมพิวเตอร์ของเราได้ แต่จะมีราคาค่อนข้างสูงกว่าร้านอัฒภาพทั่วไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้แต่ง

ข้าพเจ้า นางสาวพร้อมพร พันนา

เป็นบุตรของ นายณรงค์ พันนา และนางประภาณี พันนา

จบการศึกษาระดับมัธยมตอนต้นที่ โรงเรียนคอนบอสโกวิทยา จังหวัดอุดรธานี

จบการศึกษาระดับมัธยมปลายที่ โรงเรียนอุดรพิทยานุกูล จังหวัดอุดรธานี

เข้าศึกษาระดับปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ในปีการศึกษา 2547-2550



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้