

ฝันร้าย

NIGHTMARE



T105108



ชนิดา ยันตร์พาณิชย์

CHANIDA YANTAPANIT

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....105108
วัน,เดือน,ปี.....16 พ.ย. 2552

.b.....-?
.i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2552

KMITL-2009-AR-M-005-057

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

NIGHTMARE



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKU'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2009**

KMITL-2009-AR-M-005-057

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2009

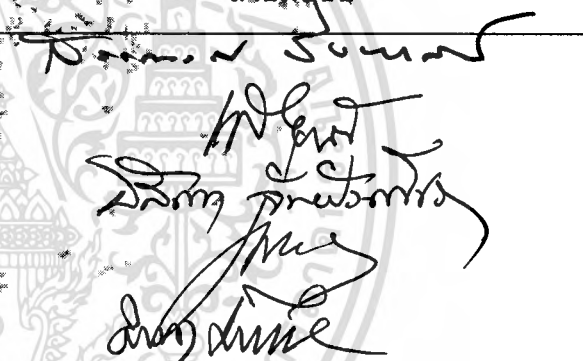
FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผันร้าย
Nightmare
นักศึกษา น.ส.ชนิดา ยันตร์พานิชย์
รหัสประจำตัว 50062622
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รศ.สรวรรณรงค์ สิงห์เสณี
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รศ.สรวรรณรงค์	สิงห์เสณี	
ศ.เกียรติศักดิ์	ชานนนากรฤ	
รศ.อลิตา	จันผิงเพ็ชร	
ศ.เดชา	วราชวน	
ศ.ชอุด	นิมเสมอ	

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 14 พฤษภาคม 2552 เวลา 10.00 น.

สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นพปฎล สุวีจันานนท์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ ๑๙ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์
นักศึกษา
รหัสประจำตัว
ปริญญา
สาขาวิชา
พ.ศ.
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ฝันร้าย
นางสาวชนิดา ชันตร์พาณิชย์
50062622
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ทัศนศิลป์
2552
รศ.สรรณรงค์ สิงหนณี

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์นี้ เป็นเรื่องราวที่เกิดจากฝันร้าย ฝันร้ายที่เราไม่ต้องนอนหลับแต่สามารถพบเจอได้ในขณะที่เรากำลังหลับ ฝันร้ายที่เกิดขึ้นจากหน้าที่ในการดำเนินชีวิตที่เป็นไปตามแบบแผนของสังคมทำให้เกิดความกดดัน ความตึงเครียด ที่ต้องทำในสิ่งต่างๆอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าตกอยู่ในภาวะที่เรียกว่า ฝันร้าย

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้สร้างขึ้นเพื่อต้องการแสดงออกถึงอารมณ์ที่ตกอยู่ใน สภาวะ ความตึงเครียด ความกดดัน ไม่เป็นอิสระ โดยสิ่งที่ข้าพเจ้าสื่อ และแสดงออกมาเป็นผลงานชุดนี้ จะเน้นที่ความรู้สึกหดหู่ หม่นหมอง และข้าพเจ้าได้นำสัญลักษณ์ แมว มาใช้แทนความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า เพราะแมวมินิสัยที่มักจะชอบทำอะไรตามใจตนเอง และรักอิสระ ซึ่งขัดแย้งกับโลกแห่งความเป็นจริงที่ต้องทำทุกอย่างเป็นระบบแบบแผน และอยู่ในกรอบที่เรียกว่า จารีตทางสังคม

Thesis Title	Nightmare
Student	Miss. Chanida Yantapanit
Student ID.	50062622
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2009
Thesis Advisor	Assoc.Prof. Sannarong Singhaseni

ABSTRACT

This thesis has an inspiration from nightmares, which we all face while we awake. I depicted the pressure of living as nightmare, following the belief of our society, forcing us to do things that we don't want to. This is the source of depressions that I have and want to called this situation "nightmare".

The concept of this work is to express the stressed feeling caused by continuous depressions and no given freedom at all. What I tried to demonstrate and communicate in the work was expected to show the feeling of dispirit by using "Cat" as a symbol to represent my self-expression. The reason was that the cat is symbolized 'self-indulgence' and 'independency' which contradicts totally with this world that we cannot do. The real world requires us to behave in a systematic, traditional and framed manner so called "Tradition".

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือจาก รศ.สรรพรงค์ สิงห์เสนี ที่ให้ความกรุณาให้คำแนะนำและแก้ไขให้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์ตลอดจน ศ.ชอุต นิมสมอ, รศ.อติลา จันทังเพ็ชร ศ.เกียรติศักดิ์ ชานนนาถ และ ศ.เคชา วราขุน รวมทั้งคณาจารย์ภาควิชาวิจิตรศิลป์ที่ให้ความกรุณาให้คำวิจารณ์แนะแนวทางสร้างสรรค์ผลงาน และxonอมรำลึกถึง บิดา มารดา และคนในครอบครัวที่สั่งสอนให้เป็นผู้ที่รักและใฝ่ฝนความรู้ให้กำลังใจตลอดจนอิสระทางการศึกษาจวบจนปัจจุบัน

นางสาว ชนิตา ชันตร์พาณิชย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
อารมณ์.....	1
ความแตกต่างระหว่างอารมณ์กับการรับรู้.....	2
อารมณ์และสมอง.....	2
ระบบลิมบิกและอารมณ์.....	2
องค์ประกอบของอารมณ์.....	4
การตอบสนองทางสรีรวิทยา.....	4
การแสดงออกทางอารมณ์.....	6
การขจัดทางอารมณ์ และประสิทธิภาพของการทำงาน.....	6
ภาวะทางอารมณ์ที่ยาวนาน.....	7
ความเครียดและโรคหัวใจ.....	8
ฝันร้าย.....	8
ทฤษฎีเกี่ยวกับความฝัน.....	9
ความเครียด.....	10
ชนิดของความเครียด.....	10
ผลเสียต่อสุขภาพ.....	11
1.2 แนวความคิดการสร้างสรรค์.....	11
แมวสีคำ.....	12
1.3 วัตถุประสงค์การสร้างสรรค์.....	12
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	12
1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	13
1.6 คำศัพท์และคำอธิบายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	13
บทที่ 2 อิทธิพลของการสร้างสรรค์และศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 ความคิดเห็นและทัศนะที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์.....	15
2.2 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)	15

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 อิทธิพลของการสร้างสรรค์และศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 ความคิดเห็นและทัศนะที่เกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์.....	15
2.2 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)	15
2.3 ศิลปะที่สร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์ (Computer Art)	16
2.4 ศิลปะรูปแบบจิตรกรรมที่สร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์ (Digital Painting).....	17
Sketch Pad.....	18
2.5 ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	19
2.5.1 ศิลปินไทยที่ได้รับอิทธิพล นางสาวชนม นุญมีเกิดทรัพย์.....	19
2.5.2 ภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพล The Virgin Suicides.....	25
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	34
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
3.2 การทำผลงานภาพร่าง.....	39
3.3 การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	46
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	48
4.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานโดยรวม.....	48
รูปทรง (Form)	48
สี (Color)	48
ที่ว่าง (Space)	48
น้ำหนัก (Tone)	48
4.2 การวิเคราะห์ผลงานราชินี.....	49
4.2.1 ผลงานชั้นที่ 1.....	49
4.2.2 ผลงานชั้นที่ 2.....	49
4.2.3 ผลงานชั้นที่ 3.....	49
4.2.4 ผลงานชั้นที่ 4.....	49
4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบ.....	49
ความกลมกลืน.....	50
เอกภาพ.....	50
ดุลยภาพ.....	50
ความเป็นเด่น.....	50

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ผลงานศิลปะ.....	50
บทที่ 5	
สรุปผลการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์.....	55
ข้อเสนอแนะ.....	55
บรรณานุกรม.....	56
ประวัติและการแสดงงานศิลปะ.....	57



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพศิลปิน นางสาวชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์.....	20
2.2 ภาพอิทธิพลที่ได้จากผลงานศิลปิน.....	21
2.3 ภาพอิทธิพลที่ได้จากผลงานศิลปิน.....	22
2.4 ภาพอิทธิพลที่ได้จากผลงานศิลปิน.....	23
2.5 ภาพอิทธิพลที่ได้จากผลงานศิลปิน.....	24
2.6 ภาพของผู้กำกับหญิง โซเฟีย คาร์มินา คอปโปลา (Sofia Carmina Coppola).....	26
2.7 ภาพหน้าปกหนังสือ The virgin suicides ที่แต่งโดยเจฟฟรีย์ ยูจินิเดส (Jeffrey Eugenides)	27
2.8 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	28
2.9 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	29
2.10 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	30
2.11 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	31
2.12 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	31
2.13 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	32
2.14 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	32
2.15 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	33
2.16 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	33
3.1 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	34
3.2 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	35
3.3 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	35
3.4 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	36
3.5 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	36
3.6 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	37
3.7 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	37
3.8 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	38
3.9 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	38
3.10 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน.....	39
3.11 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	40
3.12 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	40
3.13 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	41

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.14 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	41
3.15 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	42
3.16 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	42
3.17 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	43
3.18 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	43
3.19 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	44
3.20 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	44
3.21 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	45
3.22 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	45
3.23 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง.....	46
4.1 ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2.....	50
4.2 ภาพวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4.....	50
4.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	52
4.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	53
4.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	54
4.6 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา แ VIII ึ่งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ในการสร้างผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้า เพื่อถ่ายทอดและสื่อถึงความฝัน ฝันร้ายที่เกิดจากความกดดันของหน้าที่ทางสังคม ที่มีความจำเป็นต้องทำบางสิ่งบางอย่าง ที่ไม่สามารถหลบหลีกได้ บางสิ่งที่สร้างความกดดัน ดึงเครียด และทำให้เกิดความอึดอัด และบีบคั้นทางอารมณ์ข้าพเจ้าได้นำอารมณ์ความรู้สึกในค่านิยมซึ่งขัดแย้งต่อกัน และกฎเกณฑ์บางประการของสังคมสิ่งแวดล้อมที่สร้างความลำบากใจ ทำให้ข้าพเจ้าถ่ายทอดความรู้สึกดังกล่าวในรูปแบบงานเทคนิคสื่อผสม(Mixed Media) กึ่งเทคนิค Digital Painting ด้วยลักษณะเทคนิคที่สามารถตอบสนองต่อการแสดงออกในเรื่องราวได้ตรงกับอารมณ์ความรู้สึกมากที่สุด เพราะฉะนั้นการนำอารมณ์ที่เป็นค่านิยม มาแปรเปลี่ยนเป็นความงามทางศิลปะ ให้ผู้อื่นได้รับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกเหล่านั้น สำหรับข้าพเจ้าแล้ว เรื่องราวจากประสบการณ์ในค่านิยมถือเป็นความงามค่าที่มันเป็นตัวสร้างภูมิคุ้มกันกับจิตใจ มโนภาพจากสิ่งเหล่านี้เป็นสัญชาตญาณการปกป้องตัวเองจากความรู้สึกที่เลวร้าย และการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นก็คือยารักษาจิตใจชั้นดีที่ช่วยให้ได้เปิดเผยทั้งความจริง ความฝัน จินตนาการ และอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ใครเรียนรู้ และเข้าใจในตัวคนที่แท้จริงอย่างลึกซึ้ง ซึ่งก่อเกิดเป็นพลังใจที่มีคุณค่าสำหรับการดำเนินชีวิตต่อไป

อารมณ์

อารมณ์เป็นพลังที่ทรงอำนาจอย่างหนึ่งของมนุษย์ อารมณ์อาจเป็นต้นเหตุของสงคราม อาชญากรรมความขัดแย้งเรื่องเชื้อชาติ และความขัดแย้งอื่นๆอีกหลายชนิดระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ในทางตรงกันข้ามอารมณ์เป็นน้ำทิพย์ของชีวิตทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างสวยงาม และน่าอภิรมย์ ความรัก ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความพอใจ หรือความตลกขบขัน ล้วนแต่ทำให้ชีวิตมีคุณค่าและความหมายทั้งสิ้นอารมณ์มีความสำคัญเช่นเดียวกับการจงใจคิดแล้วอารมณ์คืออะไรอารมณ์คือหลายสิ่งหลายอย่างในทัศนะหนึ่งอารมณ์คือสภาวะของร่างกายซึ่งถูกช่วยยุงเกิดมีการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาหลายๆอย่าง เช่นใจสั่น ชีพจรเต้นเร็ว, การหายใจเร็วและแรงขึ้น, หน้าแดงเป็นต้นในอีกทัศนะหนึ่งอารมณ์คือความรู้สึกซึ่งเกิดขึ้นเพียงบางส่วนจากสภาวะของร่างกายที่ถูกช่วยยุงอาจเป็นความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจก็ได้ อารมณ์ยังเป็นสิ่งที่คนเราแสดงออกมาด้วยน้ำเสียงคำพูดสีหน้าหรือท่าทางประการสุดท้ายอารมณ์เป็นได้ทั้งแรงจูงใจหรือเป้าประสงค์ถ้าเป็นอารมณ์ที่นำพึงพอใจก็เป็นเป้าประสงค์เชิงนิยต(บวก)ถ้าไม่นำพึงพอใจก็เป็นเป้าประสงค์เชิงนิยต(ลบ)ในแง่ของศัพท์บัญญัติบางท่านใช้คำว่า“อาเวค”หรือ“ความสะเทือนใจ”แทน “อารมณ์” แรงจูงใจ และอารมณ์มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดบอขครั้งความโกรธเป็นผู้เร่งเร้าพฤติกรรมทางก้าวร้าว แม้ว่าพฤติกรรมเช่นนี้สามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่มี ความโกรธอารมณ์สามารถกระตุ้น(activate)และชี้แนะ(direct)พฤติกรรมในทำนองเดียวกันกับแรงจูงใจทางชีวภาพหรือทางจิตใจอารมณ์อาจเกิดร่วม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับพฤติกรรมที่ถูกงูใจความรู้สึกทางเพศมีได้เป็นแต่เพียงแรงงูใจที่ทรงอำนาจเท่านั้นแต่ยังเป็น ต้นตอของความพอใจอย่างยิ่งด้วยอารมณ์สามารถเป็นเป้าประสงค์เราทำกิจกรรมบางอย่างเพราะเรา รู้ว่ามันจะนำความพึงพอใจมาให้

ความแตกต่างระหว่างอารมณ์กับการงูใจ (Differences between emotion and motivation)

ว่ากันตามความจริงแล้วไม่มีความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างอารมณ์และการงูใจหลักพื้นฐานที่สุด ในการแบ่งแยกสิ่งสองสิ่งนี้คืออารมณ์มักจะถูกงูใจโดยสิ่งเร้าภายนอก และการแสดงออกของ อารมณ์จะมุ่งไปที่สิ่งเร้าในสิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นให้เกิดขึ้นในทางตรงกันข้ามแรงงูใจมักจะถูกงูใจ โดยสิ่งเร้าภายใน และโดยธรรมชาติจะมุ่งไปที่วัตถุประสงค์บางอย่างในสิ่งแวดล้อม(เช่นอาหารน้ำเครื่องนุ่งห่ม)อย่างไรก็ตามในบางครั้งเราไม่อาจแยกความแตกต่างเช่นนี้ได้ ตัวอย่างเหตุการณ์ใจบางอย่าง เช่นการเห็นหรือการได้กลิ่นอาหารที่อร่อยสามารถกระตุ้นให้เกิดความหิวต่างๆที่ไม่มีสิ่งเร้าเกี่ยวกับค ความหิวจากภายในสิ่งเร้าภายในเช่นการขาดอาหารอย่างรุนแรงสามารถเร่งเร้าให้เกิดอารมณ์หงุดหงิด และก้าวร้าวได้

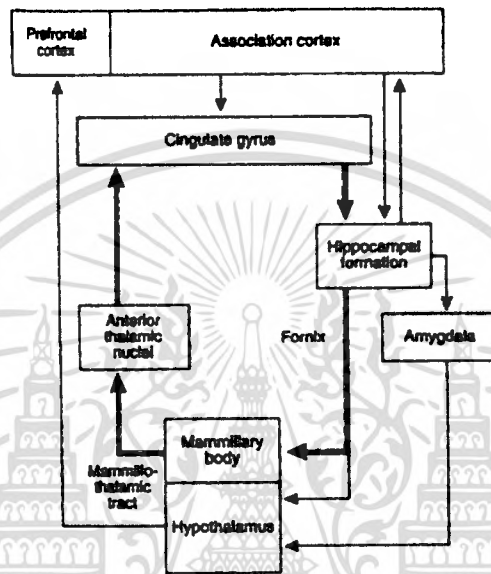
อารมณ์และสมอง (Emotion and brain)

สมองมีหน้าที่ควบคุม และช่วยตัดสินเฉพาะทางสรีรวิทยาของอารมณ์ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับ อารมณ์คือระบบประสาทเสรี (autonomic nervous system) ทั้ง sympathetic และ parasympathetic divisions ระบบประสาทส่วนนี้ถูกควบคุมโดยศูนย์ต่างๆในสมอง ผู้ที่ได้ทำการทดลองเป็นคนแรกคือ Cannon และ Bard (1928) โดยไซเมวและสุนัขตอนแรกได้พยายามเอา cerebral cortex ออกหมดพบว่า threshold of irritability ลดลงแต่สัตว์ยังสามารถแสดงอารมณ์ได้ต่อมาเอา cortex และ thalamus ออก ไปการแสดงออกของอารมณ์ยังคงมีอยู่สุดท้ายเมื่อเอา hypothalamus ออกพฤติกรรมทางอารมณ์จะหา ยไปจึงเชื่อว่า hypothalamus เป็นศูนย์กลางที่สำคัญสำหรับการรวมหน่วยของพลัง กระทบทาง อารมณ์ต่างๆการกระตุ้นกระแสไฟฟ้าที่สมองส่วนนี้ทำให้เกิดความกลัวหรือความโกรธในสัตว์ได้ Hypothalamus เกี่ยวข้องกับอารมณ์สามทางด้วยกันคือ 1) neural impulse จาก receptor ผ่าน receptor ผ่าน hypothalamus หรืออาจอยู่แบบชนิดส่วนนี้เมื่อเดินทางไปสู่ cortex 2) neural impulse จาก cortex ผ่านมาที่ hypothalamus ในสถานการณ์บางอย่าง เช่นความคิดความจำการตัดสินใจเป็นต้น อาจมีการกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมใน hypothalamus และ 3) neural impulse อาจถูกส่งจาก hypothalamus ไปยังกล้ามเนื้อและอวัยวะต่างๆ

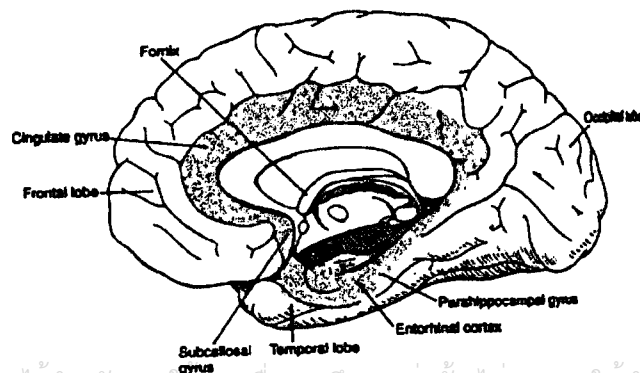
ระบบลิมบิกและอารมณ์ (Limbic system and emotion)

James Papez มีทฤษฎีว่า limbic lobe ก่อให้เกิดวงจรซึ่งพลังกระทบทางอารมณ์ (emotional impulse) ที่เกิดภายใน hypothalamus สามารถเดินทางไปสู่ cerebral cortex และโดยนัยเดียวกัน cerebral cortex ก็สามารถปรับสภาวะทางอารมณ์ได้ที่ระดับของ hypothalamus วงจรนี้เรียกว่า Papez circuit นอกจากนี้ limbic lobe ยังมีบทบาทสำคัญอันดับแรกในกระบวนการ และการรวมหน่วยของ สัญชาตญาณที่เกี่ยวกับการรู้ (cognitive perceptions) ซึ่งมีจุดเริ่มต้นในบริเวณ cerebral cortex และพลังกระ

ทบทวนทางสัญชาตญาณ (instinctual impulses) ที่ออกมาจาก hypothalamus. Papez ได้เสนอแนะอย่างจำเพาะเจาะจงว่ารายละเอียดจาก hypothalamus จะถูกนำจาก mammillary bodies ไปยัง anterior thalamic nucleus โดย mamillothalamic tract และหลังจากนั้นก็จะไปสู่ cingulate gyrus ซึ่งการรวมหน่วยกับรายละเอียดจาก cerebral cortex จะถูกนำจาก cingulate gyrus ไปสู่ hippocampal formation และจากที่นี่ก็จะผ่าน fornix ไปสู่ mammillary bodies อีกทอดหนึ่ง



ต่อมา Paul MacLean ได้แนะนำว่าโครงสร้างอื่นๆ ควรจะรวมเข้าไว้ใน limbic system ด้วย สิ่งเหล่านี้ได้แก่ amygdala, septum, nucleus accumbens (ส่วนของ striatum ใน basal ganglia), ส่วนของ hypothalamus anterior to mammillary bodies และ orbitofrontal cortex (ส่วนของ prefrontal และ limbic association cortices) นิวเคลียสของ limbic system สมัยดั้งเดิมยังรวมถึง hypothalamus, amygdala, cingulate gyrus, septal nuclei และ hippocampus นิวเคลียสเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรู้สึกทางตา (visual imagery) ความรู้สึกทางเพศ (sexuality) การแสดงออกและการกำหนดตัวตนต่างๆ ของอารมณ์ ซึ่งรวมเรื่องความรัก ความเสียใจ ความเศร้าโศก ความซึมเศร้า ความกลัว ความก้าวร้าว ความโกรธ ความพอใจ ความสุข ความครื้นเครง และยังรวมแม้แต่ความรู้สึกปิติทางเพศและศาสนา (sexual and religious ecstasy)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบของอารมณ์ (The components of emotion)

การตอบสนองทางอารมณ์ ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้

1. ปฏิกริยาทางอารมณ์(emotionaction)เช่นการวิ่งหนีจากสิ่งที่เรากลัว
2. การตอบสนองทางระบบประสาทอิสระ(autonomicresponses) เช่นหัวใจเต้นแรงขึ้นและเหงื่อออกบริเวณฝ่ามือเมื่อตกใจกลัว
3. พฤติกรรมที่แสดงออกมา(expressivebehavior) เช่นการยิ้มหน้ำนั่วตัวขมวด
4. ความรู้สึก(feelings) เช่นความโกรธความปีติความเศร้าโศก

การเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาที่เกิดขึ้นระหว่างที่อารมณ์รุนแรง เป็นผลจากการกระตุ้น sympathetic division ของระบบประสาทเพื่อเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับภาวะฉุกเฉินปัจจุบัน เชื่อว่าระบบประสาทส่วนกลางของการตอบสนองทางอารมณ์ (emotional responses) ถูกควบคุมโดย cerebral cortex และ limbic system ซึ่งประกอบด้วย thalamus, hypothalamus, amygdala และ hippocampus อารมณ์ยังขึ้นอยู่กับสารส่งต่อพลังประสาท (neurotransmitters) ในสมองปัจจุบันนี้เป็นที่ยอมรับกันว่า“อาการซึมเศร้า”(depression) เกี่ยวข้องกับระดับของ norepinephrine (NE) ที่ลดลงยาที่ทำให้ระดับของ NE ลดลงจะทำให้เกิดอาการซึมเศร้า ส่วนยาต้านซึมเศร้า (antidepressants) ทำให้ระดับของ NE สูงขึ้น

การตอบสนองทางสรีรวิทยา (Physiological responses)

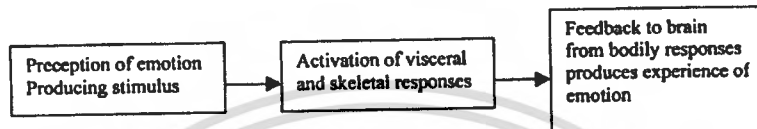
เมื่อประสบกับอารมณ์ที่รุนแรง เช่น ความกลัว หรือความโกรธ เรารู้ตัวว่ามีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายหลายอย่าง หัวใจเต้นเร็ว หายใจเร็วขึ้น ปากและคอแห้ง กล้ามเนื้อตึง เครียด เหงื่อออก แขนขาสั่น แน่น และอึดอัดในท้อง ส่วนใหญ่ของการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาที่เกิดขึ้นระหว่างอารมณ์รุนแรงเป็นผลจากการกระตุ้น sympathetic division ของระบบประสาทเพื่อเป็นการเตรียมพร้อมร่างกายสำหรับภาวะฉุกเฉินการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาเมื่ออารมณ์เกิดขึ้นมีดังนี้

1. ความต้านทานทางกระแสไฟฟ้า (electrical resistance) ของผิวหนังลดลง ความต้านทานของผิวหนังเช่นนี้บางทีเรียกว่า galvanic skin response (GSR)
2. ความดันโลหิตเพิ่มขึ้น ปริมาตรของเลือดในอวัยวะต่างๆ ของร่างกายเปลี่ยนแปลงไป
3. หัวใจเต้นเร็วขึ้น บางรายอาจมีอาการเจ็บแปลบที่บริเวณหัวใจ
4. การหายใจเร็วและแรงขึ้น
5. ร่ม่านตาขยายทำให้แสงตกลงไปบนจอภาพ (retina) มากขึ้น
6. การหลั่งของน้ำลายลดลง ทำให้รู้สึกคอแห้ง
7. ขนลุกชัน (goose pimples)
8. การเคลื่อนไหวของกะเพาะและลำไส้ ลดลงหรือหยุดไปเลย เลือดจะเปลี่ยนทิศทางจากกะเพาะและลำไส้ไปยังสมองและกล้ามเนื้อลาย
9. กล้ามเนื้อตึงหรือกระตุก
10. มีการเปลี่ยนแปลงในส่วนประกอบของเลือดที่เห็นชัดที่สุด คือระดับน้ำตาลในเลือดสูงขึ้นเพื่อทำให้พลังงานเพิ่มมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

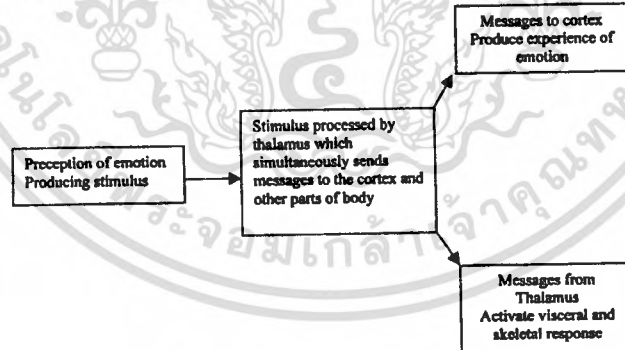
เมื่อมีอารมณ์เกิดขึ้น sympathetic system จะกระตุ้นอินทรีย์เพื่อให้มีพลังงานออกมา เมื่ออารมณ์ลดลง parasympathetic system ซึ่งทำหน้าที่เป็นระบบอนุรักษ์พลังงาน (energy conserving system) จะทำงานแทน และทำให้อินทรีย์กลับคืนสู่ภาวะปกติ ทฤษฎีของอารมณ์ (theories of emotion)

1. James-Lange theory



William James นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงเชื่อว่าปัจจัยที่สำคัญในอารมณ์ที่เรารู้สึก คือ ผลสะท้อนจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เกิดขึ้นเมื่อมีการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ทำให้ตกใจ หรือไม่สบายใจ เข้าทำนอง “เรากลัวเพราะเราวิ่งหนี” “เราโกรธเพราะเราทุบตีเขา” นักสรีรวิทยาชาวเคนเนดีย์ ชื่อ Carl – Lange มีแนวความคิดแบบเดียวกัน และในเวลาใกล้เคียงกัน ทฤษฎีนี้จึงมีชื่อว่า James – Lange theory

2. Cannon's Theory



ตามทฤษฎีนี้ความแตกต่างในเรื่องเวลาตามทฤษฎีของ James-Lange และ Cannon ไม่มีความหมายเท่าใดนัก ในบางโอกาสเมื่อมีอันตรายเกิดขึ้นทันทีทันใดกิจกรรมที่เกิดจากระบบประสาทเสรี อาจเกิดก่อน อาการแสดงอันแรกของประสบการณ์ทางอารมณ์ ในกรณีนี้ทฤษฎี ของ James-Lange จะถูกต้อง ในโอกาสอื่นการรับรู้อารมณ์เกิดก่อนการเปลี่ยนแปลงของระบบประสาทเสรีอย่างชัดเจน เช่น เมื่อมีคนมาด่าเรา เราจะรู้สึกโกรธอย่างแรง ต่อมาจะมีอาการหน้าแดง ใจสั่น มือสั่น กล้ามเนื้อเกร็ง ในกรณีนี้ทฤษฎีของ Cannon จะถูกต้อง อย่างไรก็ตามสภาวะทางอารมณ์ที่เราเรารู้สึกนั้นมีแหล่งกำเนิดอันที่สามของรายละเอียดคือ ปัจจัยทางการรับรู้ (Cognitive factors)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

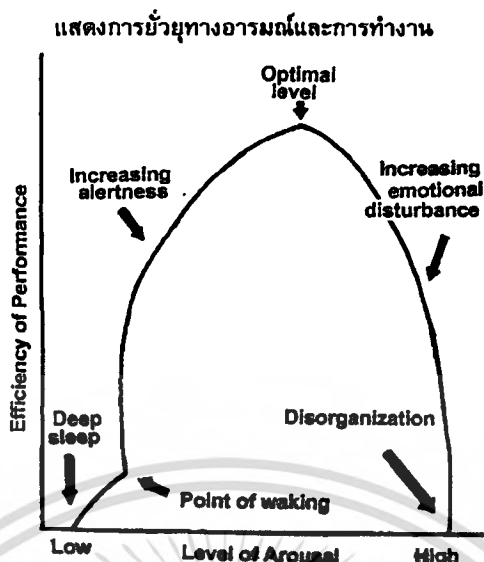
การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional Expression)

ก. การแสดงออกทางอารมณ์โดยกำเนิด (Innate emotional expression) การแสดงอารมณ์พื้นฐานเป็นสิ่งที่มาตั้งแต่กำเนิด (innate) เด็กทุกชาติทุกภาษาจะร้องไห้เมื่อเจ็บปวด หรือเสียใจ และหัวเราะเมื่อสุขใจ จากการศึกษาเด็กที่ตาบอดหรือหูหนวกตั้งแต่แรกเกิดพบว่า การแสดงออกของสีหน้า ท่าทาง และท่วงทีที่ริยาหลายๆ อย่าง ซึ่งเราเอาไปสัมพันธ์กับอารมณ์ชนิดต่างๆ ได้รับการพัฒนาโดยความสุกสมบูรณ์ (maturation) การแสดงออกของอารมณ์เหล่านี้เกิดขึ้นในช่วงอายุที่เหมาะสม แม้ว่าจะไม่มีโอกาสสังเกตได้ในคนอื่น Sir Charles Darwin ได้เขียนหนังสือ The expression of emotions in man and animals ซึ่งพิมพ์ในปี 1872 ท่านกล่าวว่าวิธีแสดงออกของอารมณ์เป็นกระบวนการที่ถูกถ่ายทอดทางพันธุกรรม และแต่เดิมมีคุณค่าเพื่อความอยู่รอด (Survival value) ของชีวิต บางอย่าง เช่น การแสดงความรู้สึกรังเกียจ (disgust) หรือการไม่ยอมรับ (rejection) เกิดจากการที่อินทรีพยายามขจัดเอาสิ่งที่ไม่ดีหรือไม่น่าพึงพอใจ ซึ่งได้กินเข้าไปแล้ว การแสดงสีหน้าบางอย่างดูเหมือนจะมีความหมายสากล โดยมิได้คำนึงถึงวัฒนธรรมในที่ซึ่งคนเราได้รับการเลี้ยงดู เมื่อเอาภาพแสดงสีหน้าของความสุข ความโกรธ ความเสียใจ ความรังเกียจ ความกลัว และความประหลาดใจมาแสดงต่อคนชาวอเมริกัน บราซิล ชิลี อาเจนตินา และญี่ปุ่นคนเหล่านี้ไม่มีความขากลำบากในการบอกความแตกต่างของอารมณ์แต่ละชนิด พวกเขา และชาวเกาะที่อยู่ห่างไกลความเจริญก็บอกได้เช่นกัน

ข. บทบาทของการเรียนรู้ในการแสดงออกทางอารมณ์ (Role of learning in emotional expression) แม้ว่าการแสดงออกของอารมณ์บางอย่างมีมาตั้งแต่กำเนิดเป็นส่วนใหญ่แล้ว แต่อารมณ์ก็อาจได้รับการคิดแปลงมากมายโดยการเรียนรู้ ตัวอย่างความโกรธ อาจแสดงออกมาโดยการต่อสู้ โดยการใช้ภาษาที่ก้าวร้าว หรือโดยการลุกออกไปนอกห้อง แนนอนการออกจากห้อง หรือการใช้คำหยาบมิใช่การแสดงความโกรธ ซึ่งมีมาตั้งแต่แรกเกิด การแสดงออกทางอารมณ์ทางสีหน้า และท่าทาง อาจแตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม ตัวอย่าง ชาวจีนมีการแสดงออกทางอารมณ์บางอย่างแตกต่างจากชาติอื่นๆ อย่างมาก การตบมือแสดงถึงความกังวลใจ หรือความผิดหวัง การเกา และแก้มบ่งถึงการมีความสุข การแลบลิ้นออกมาแสดงถึงความประหลาดใจในสังคมตะวันตก การตบมือหมายถึงความสุข การเกาหูแสดงถึงความกังวล และการแลบลิ้นบ่งถึงการขู่โทสะ

การขยับเขยื้อนทางอารมณ์ และประสิทธิภาพของการทำงาน (Emotion Arousal and Effectiveness of Performance)

ระดับต่ำของการขยับเขยื้อนทางอารมณ์ มีแนวโน้มที่ก่อให้เกิดความตื่นตัว และความสนใจในงานใกล้มือ อย่างไรก็ตามเมื่ออารมณ์เกิดเข้มข้น (รุนแรง) ไม่ว่าจะน่าพอใจหรือไม่พอใจ ความสามารถในการทำงานมักลดลง ส่วนโค้งในรูปที่ 6 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับของการขยับเขยื้อนทางอารมณ์ และประสิทธิภาพของการทำงาน



เมื่อระดับของการขั้วต่ำมาก เช่นตอนกำลังตื่นนอนใหม่ๆ ระบบประสาทอาจไม่ได้ทำงานเต็มที่ และไม่สามารถรับรายงานทางการรู้สึก (sensory messages) การกระทำจะเหมาะสมหรือมีประสิทธิภาพมากที่สุด เมื่อ การขั้วอยู่ในระดับปานกลาง ที่ระดับของการขั้วซึ่งสูงขึ้นไปกว่านี้ ความสามารถในการทำงานเริ่มลดลง อาจเป็นไปได้ว่าระบบประสาทส่วนกลางมีการตอบสนองต่อหลายสิ่งมากเกินไปทันทีทันใด จึงเป็นการป้องกันการตอบสนองที่เหมาะสม ไม่ปรากฏออกมาเด่นชัด

ระดับของการขั้วที่เหมาะสม และรูปร่างของส่วนโค้งแตกต่างกันไป สำหรับงานแต่ละอย่าง เมื่อมีการขั้วของอารมณ์เกิดขึ้น นิสัยที่เกิดจากการเรียนรู้แบบง่าย ๆ มีโอกาสสูญเสียหรือแตกแยกได้น้อยกว่าการตอบสนองอันซับซ้อน ซึ่งต้องอาศัยการรวมหน่วยของกระบวนการความคิดหลายๆ อย่าง ในขณะที่มีความกลัวอย่างสุดขีด เรายังอาจสามารถสะกดชื่อของเราได้ แต่ความสามารถของเราในการเล่นหมากรุกจะต้องสูญเสียไปอย่างมาก คนเรามีการแตกแยกของพฤติกรรม โดยการขั้วทางอารมณ์ในขอบเขตที่แตกต่างกันไป การสังเกตคนจำนวนมากขณะมีวิกฤตการณ์เช่นไฟไหม้ น้ำท่วมทันทีทันใดพาผู้ตกบ้านพัง เป็นต้น พบว่าประมาณร้อยละ 18 แสดงพฤติกรรมแบบปกติ และมีประสิทธิภาพส่วนใหญ่ราวร้อยละ 70 มีการแตกแยกของบุคลิกภาพในระดับที่แตกต่างกันไป แต่ยังสามารถทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามสมควร ส่วนที่เหลือร้อยละ 15 มีการแตกแยกของบุคลิกภาพจนทำอะไรไม่ได้เลย อาจวิ่งวนไปวนมาส่งเสียงร้องกรีด ไวยวาย บางคนกลับขี้นิ่ง หรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอย่างมาก การศึกษาทหารที่อยู่ภายใต้ความกดดันของการปะทะต่อสู้ที่รุนแรง พบว่าเพียงร้อยละ 15 ถึง 25 เท่านั้นสามารถไขปืนยิงต่อสู้ข้าศึกได้ พวกที่เหลือได้แต่ถือปืนจ้องแบบแข็งทื่อ และไม่สามารถยิงได้ ดังนั้นอารมณ์ที่เข้มข้นมากเกินไปสามารถก่อให้เกิดผลเสียอย่างรุนแรงต่อกระบวนการต่างๆ ที่ควบคุมพฤติกรรมปกติของคนเราได้

ภาวะทางอารมณ์ที่ยาวนาน (Enduring Emotional States)

บางครั้งอารมณ์ไม่อาจถูกระบาย (discharged) ออกไปได้ทันทีทันทีแต่ยังคงมีอยู่ในลักษณะที่ถูกเก็บกดและไม่ได้รับการแก้ไขให้หมดไป ความโกรธ ความไม่เป็นมิตร ความอาฆาต หรือความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลัวที่ถูกเก็บกด (repressed) เอาไว้เป็นเวลานาน เช่น ความโกรธเจ้านาย ความกังวลเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของภรรยา ความอาฆาตเพื่อนที่หักหลัง เป็นต้น อาจทำให้สมรรถภาพในการทำงานลดลง และมีผลเสียต่อสุขภาพทั้งทางร่างกาย และจิตใจได้ มีความผิดปกติทางร่างกายบางอย่าง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเครียดและความกดดันทางอารมณ์ เรียกว่า จิตสรีรภาพ (Psycho physiologic disorders) การขยับของอารมณ์จะมีผลกระทบต่อระบบประสาทเจริญทำให้การเปลี่ยนแปลงของระบบสรีรวิทยาต่างๆในร่างกายเกิดเป็นโรคขึ้นเช่น แผลในกระเพาะอาหาร หอบหืดโรคหลอดเลือดหัวใจ (coronary artery disease) ประสาทหัวใจ (cardiac neurosis) โรคปวดศีรษะข้างเดียว (migraine) โรคปวดศีรษะเนื่องจากความตึงเครียด (tension headache) ความดันโลหิตสูง และโรคผิวหนัง เป็นต้น

ความเครียดและโรคหัวใจ

แพทย์เฉพาะทางสองท่านคือ Friedman and Rosenman (1974) ทำการศึกษาผู้ป่วยโรคหัวใจเป็นเวลานานหลายปีพบว่า คนที่เป็นโรคหัวใจมักมีแบบกระสวนแห่งพฤติกรรมที่เรียกว่า

พฤติกรรมชนิด ก. (Type A behavior)

คนที่มีพฤติกรรมแบบนี้มีโอกาสเป็นโรคหัวใจได้สูงกว่าคนที่ชอบสูบบุหรี่ ขาดการออกกำลังกาย อ้วน หรือรับประทานอาหารที่มีไขมันมากเกินไป ลักษณะเฉพาะของคนที่มีพฤติกรรมชนิด ก. คือ ชอบแข่งขันอย่างจริงจัง และพยายามผลักดันตัวเองให้ไปสู่ผลสัมฤทธิ์ หรือเป้าประสงค์อย่างที่ได้ตั้งใจไว้ มีความทะเยอทะยานสูง มีความรู้สึกรีบเร่งกับเวลา หาโอกาสพอนคลายได้ยาก ขาดความอดทน ชอบโกรธเมื่อต้องเผชิญกับความล่าช้า เมื่อดูจากภายนอกแล้วคนประเภทนี้มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง แต่ความจริงกลับเป็นคนที่ชอบสงสัยหรือไม่แน่ใจในตนเอง เชื่อว่าความเครียดที่ให้ได้สิ่งที่ดีต้องการรวมกับความรู้สึกไม่เป็นมิตรที่แฝงอยู่ภายใน มีส่วนสนับสนุนคนที่มีพฤติกรรมชนิดนี้ให้เกิดเป็นโรคหัวใจได้ง่าย

พฤติกรรมชนิด ข. (type B. behavior)

จะไม่มีลักษณะเฉพาะต่าง ๆ อย่างในที่พบในพวกแรก คนพวกนี้ไม่ชอบแข่งขัน สามารถผ่อนคลายได้โดยไม่มีควาสำนึกผิด และทำงานได้โดยไม่มีความกระวนกระวายใจ ไม่ชอบโอ้อวด หรือพูดเรื่องความสำเร็จของตน ไม่มีความรู้สึกเร่งรัดเรื่องเวลา และมีความอดทนได้ดี ความรู้สึกโกรธ และความรู้สึกไม่เป็นมิตร ถูกกระตุ้นได้ยากในคนพวกนี้

ฝันร้าย

ในแง่ทางตรง คือ การนอนหลับแล้วสะดุ้งตื่นด้วยความหวาดหวั่นสะพรึงกลัว ฝันร้ายจะเกิดในช่วง REM sleep มักเกิดตอนดึกมาก มักฝันเกี่ยวกับความรู้สึกกังวล กลัว ความรู้สึกถูกกดขี่ บีบบังคับอย่างทารุณ หรือความรู้สึกอับอาย พลาดหวัง ล้มเหลว ฯลฯ การทำงานของสมองในขณะที่นอนหลับ สมองยังทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของร่างกายหลายส่วนที่ยังคงทำงานอยู่ตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะต่างๆ ของการนอนหลับสามารถแบ่งเป็น 2 ช่วงใหญ่ๆ ควบกัน คือ

ช่วงที่ 1 เรียกว่า non-rapid eye movement หรือ non-REM คือช่วงที่หลับแต่ไม่ฝัน ในช่วงนี้แบ่งเป็น 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 จะเป็นการหลับตื้นๆ แต่ตื่นง่าย และลึกขึ้นเรื่อยๆเมื่อเข้าสู่ระยะที่ 2 3 และ 4 ซึ่งเป็นช่วงที่หลับลึกมากๆ จะตื่นยาก ช่วงนี้จะเป็นช่วงที่นอนหลับโดยไม่ฝัน

ช่วงที่ 2 เรียกว่า rapid eye movement หรือREMเป็นช่วงหลับฝันจะสังเกตเห็นการเคลื่อนไหวของตาเป็นจังหวะสั้นๆ ไปจนสุดแล้วคิดตัวขึ้นมาตั้งแต่นใหม่สลับไปเรื่อยๆระยะนี้เป็นระยะที่คนเราจะฝัน แต่ตื่นง่าย เพราะสมองทำงานเหมือนระยะที่ 1 ของ non-REM

จากนั้นไปเริ่มที่ระยะที่ 1 ของ non-REM ใหม่หมุนเวียนอย่างนี้ไปเรื่อยๆ โดยแต่ละรอบจะใช้เวลาประมาณ 70-100 นาที คืนหนึ่งก็นอนจะหมุนผ่านวงจรแบบนี้ไปหลายรอบ ขึ้นกับระยะเวลาการนอน บางคืนจึงฝันได้หลายเรื่อง นอกจากนี้ระยะเวลาของ REM จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆในแต่ละรอบ ในรอบใกล้เช้าหรือรอบหลังๆเวลาของ REM จึงยาวนานมากขึ้น จึงมักจำความฝันในช่วงใกล้รุ่งได้ ดีกว่าความฝันในช่วงต้น เพราะฝันนานกว่าได้และเป็นเรื่องราวมากกว่าและยังใกล้ตื่นจึงเป็นความจำที่ใกล้ตัวมากกว่า

ทฤษฎีเกี่ยวกับความฝัน

คนส่วนใหญ่จะลืมความฝันไปครึ่งหนึ่งหลังจากตื่นขึ้นมาได้ 5 นาที และลืมเหตุการณ์ในความฝันเกือบทั้งหมด ภายใน 10 นาที เชื่อว่าเกิดจากการรับรู้สิ่งรอบตัวที่เกิดขึ้นเมื่อตื่นนอนจะทำให้กลไกควบคุมความฝันหยุดทำงานทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับการฝันมีหลายอย่าง Sigmund Freud อธิบายว่าความฝัน คือ สิ่งที่ปรารถนาที่จะอยู่ในความคิดส่วนลึกอยู่ภายในกันบังจิตใจซึ่งบางทีมักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศและสัญลักษณ์ที่มีความหมายเฉพาะบางประการสำหรับผู้นั้น Carl Jung ศึกษาเรื่องนี้ในภายหลัง และเสนอทฤษฎีที่แตกต่างไป จนกระทั่งในปี 1973 Allan Hobson และ Robert McCarley ได้นำเสนอการศึกษาความเปลี่ยนแปลงของคลื่นสมองในขณะที่หลับ ซึ่งเป็นอีกแนวคิดหนึ่งนอกเหนือจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ พบว่าคลื่นสมองขณะที่หลับเป็นแบบกระจัดกระจาย ความทรงจำบางส่วนที่ซ่อนอยู่ภายใน ภาพบางอย่างไม่สามารถผูกโยงเป็นเรื่องราวได้แน่ชัดเรียกทฤษฎีดังกล่าวนี้ว่า activation-synthesis hypothesis ซึ่งนำไปสู่งานวิจัยตามมาอย่างกว้างขวาง

ส่วนฝันร้ายในงานของข้าพเจ้า จะกล่าวถึง "ความกดดัน" เราจะต้องแบ่งมันออกเป็น 2 ประเภท คือ ความกดดัน ในแง่บวก และความกดดันในแง่ลบ แรงบันดาลใจของข้าพเจ้าที่สร้างผลงานมีความเกี่ยวข้องกับความกดดันโดยตรง โดยมีคำอธิบายของความกดดันใน 2 แบบ คือ

1. ความกดดันในแง่ลบ

ความกดดันในแง่ลบ ก็คือ ความรู้สึกในจิตใจภายในต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายนอกในเวลานั้น ๆ ที่มีหรือกระตุ้นให้เราทำในสิ่งที่เราทราบดีว่า เราไม่สมควรทำเพราะมันขัดแย้งกับกฎหรือความ

ตกใจ
หิวข้าว
อินทราย

Chronic stress

หรือความเครียดเรื้อรังเป็นความเครียดที่เกิดขึ้นทุกวัน และร่างกายไม่สามารถตอบสนองหรือแสดงออกต่อความเครียดนั้น ซึ่งเมื่อนานวันเข้าความเครียดนั้น ก็จะสะสมเป็นความเครียดเรื้อรัง

ตัวอย่างความเครียดเรื้อรัง

ความเครียดที่ทำงาน
ความเครียดที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
ความเครียดของแม่บ้าน
ความเหงา
ฮอร์โมนที่เกี่ยวข้องกับความเครียด

เมื่อมีภาวะกดดันหรือความเครียดร่างกายจะหลั่งฮอร์โมนที่เรียกว่า cortisol และ adrenaline ฮอร์โมนดังกล่าวจะทำให้ความดันโลหิตสูง และหัวใจเต้นเร็วเพื่อเตรียมพร้อมให้ร่างกายแข็งแรงและมีพลังงานพร้อมที่จะกระทำเช่นการวิ่งหนีอันตรายการยกของหนักไฟฟ้าหากได้กระทำ ฮอร์โมนนั้นจะถูกใช้ไป ความกดดัน หรือความเครียดจะหายไปแต่ความเครียดหรือความกดดัน มักจะเกิดขณะที่นั่งทำงานขับรถ กลุ้มใจไม่มีเงินค่าเทอมลูก ความเครียด หรือความกดดันไม่สามารถกระทำออกมาได้ เกิดโดยที่เราไม่รู้ตัว ทำให้ฮอร์โมนเหล่านั้นสะสมในร่างกายจนกระทั่งเกิดอาการทางกาย และทางใจ

ผลเสียต่อสุขภาพ

ความเครียดเป็นสิ่งที่ปกติที่สามารถพบได้ทุกวัน หากความเครียดนั้นเกิดจากความกลัวหรืออันตราย ฮอร์โมนที่หลั่งออกมาจะเตรียมให้ร่างกายพร้อมที่จะต่อสู้ อาการที่ปรากฏก็เป็นเพียงทางกาย เช่นความดันโลหิตสูงใจสั่น แต่สำหรับชีวิตประจำวันจะมีสักกี่คนที่จะทราบว่าเราได้รับความเครียดโดยที่เราไม่รู้ตัวหรือไม่มีความเสี่ยงการที่มีความเครียดสะสมเรื้อรัง ทำให้เกิดอาการทางกาย และทางอารมณ์

1.2 แนวความคิดการสร้างสรรค์

ในช่วงเวลาในแต่ละวัน ข้าพเจ้าต้องผ่านเหตุการณ์ที่ทำให้รู้สึกคิดวิตก ขุ่นเคืองจิตใจ หรือเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ ที่เรียกได้ว่าเป็นฝันร้ายของข้าพเจ้า ที่ไม่ได้อยากพบเจอ แต่ไม่สามารถเลี่ยงออกมาได้ สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความรู้สึกหดหู่ กัดเคี้ยว ดึงเครียด และหม่นหมองราวกับว่าถูกกักขังให้ห่างจากอิสรภาพ ข้าพเจ้าจึงถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้เป็นผลงานภาพที่สื่อถึงอารมณ์ต่างๆเหล่านี้ โดยมีแนวคิดเป็นตัวบ่งบอกถึงสภาพภาวะทางจิตใจ และความอิสระที่มีต่อสิ่งต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในทางอื่น
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ข้าพเจ้าจะกระทำ โดยความสำคัญของแมวสีคำเป็นดังนี้

แมวสีคำ

ในงานของข้าพเจ้าทุกชิ้นจะประกอบไปด้วยภาพของแมวที่มีสีคำทั้งสิ้น แมวสีคำในงานของข้าพเจ้านั้นแทนสิ่งที่มีชีวิตภายในภาพ ที่ปราศจากความอิสระ ด้วยหลายอิริยาบถที่แสดงออกถึงความโหยหาที่จะเป็นอิสระภาพ หรือเหนือล้ากับสิ่งที่เป็นอยู่ การให้แมวมีสีคำเพราะสีคำเป็นสีที่สื่อออกไปในทางค่านลบ และดูหมิ่นหมอง ลึกลับ และทำให้เขากันได้ดีกับบรรยากาศภายในภาพ

1.3 วัตถุประสงค์การสร้างสรรค

1. เพื่อค้นหาตามแนวทางศิลปะในรูปแบบของตนเอง คิดค้น และฝึกฝนเทคนิคการสร้างผลงานในคอมพิวเตอร์ ให้เกิดทักษะความเข้าใจ และชำนาญเพิ่มขึ้น
2. เพื่อต้องการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพอารมณ์ที่เกิดขึ้น ความรู้สึกนึกคิดที่ได้รับอิทธิพลจากเรื่องราวในชีวิตต่างๆที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตและสุขภาพกาย
3. เพื่อต้องการให้ตระหนัก และหาทางออกทางความรู้สึกกดดัน ขัดแย้ง ความหม่นหมอง และหดหู่ จากความคิดตนเองโดยการถ่ายทอดผ่านผลงานทางศิลปะ
4. เพื่อเป็นวิธีการศึกษา ค้นคว้า ในแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะกรรมแนวทางการเดียวกันนี้สำหรับนักศึกษาศิลปะและผู้สนใจ อันจะเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรคให้กว้างขึ้น และสามารถพัฒนาต่อไปได้

1.4 ขอบเขตการศึกษา

ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ศิลปะกรรมในรูปแบบงานลักษณะ 2 มิติ ที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคเฉพาะตัว จัดวางอย่างอิสระตามจินตนาการ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากความอึดอัด หดหู่ หม่นหมอง ปราศจากความเป็นอิสระ ความกดดัน จากสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ซึ่งอย่างจะหลีกเลี่ยงมาผนวกกับความคิด และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาในเทคนิคที่เรียกว่า ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) กึ่งเทคนิค Digital Painting

1.ขอบเขตทางด้านเนื้อหา ข้าพเจ้ามีผลกระทบจากสภาพอารมณ์ที่เรียกว่า ผันร้าย ซึ่งแท้แล้วคือสภาพความกดดันที่ข้าพเจ้าพบเจอ ทำให้เกิดสภาวะต่างๆภายในจิตใจที่ต้องการหาทางออก โดยผ่านแมวคำซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า และความเป็นชีวิตที่ต้องการอิสรภาพ ประกอบกับภาพพื้นหลัง และบรรยากาศที่หดหู่ มาตัดทอน และเพิ่มเติมตามจินตนาการ (Imagination) ของตนเอง

2.ขอบเขตทางด้านรูปแบบ เป็นผลงานเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media) กึ่งเทคนิค Digital Painting ซึ่งเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแสดงออกโดยการสร้างบรรยากาศภาพให้เป็นไปดังสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น

3.ขอบเขตด้านเทคนิค สร้างผลงานโดยการถ่ายภาพถ่ายที่ถ่ายจากสถานที่ต่างๆ และแมวคำ มาตัดแปดภาพให้เป็นภาพใหม่ และสร้างบรรยากาศด้วยสี และพื้นผิวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้เกิดความงามใหม่ๆ

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน จำเป็นต้องผ่านขั้นตอนกระบวนการคิด จนสามารถรวบรวมเป็นความคิดรวบยอด และในการสร้างสรรค์ผลงานย่อมมีส่วนประกอบต่างๆ ที่จำเป็นด้วยกันหลายๆ อย่าง และข้อมูลก็เป็นส่วนหนึ่งในปัจจัยเหล่านั้น ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้มาจาก

- 1.ศึกษา และค้นคว้าข้อมูลจากประสบการณ์ตรง จากสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อจิตใจของข้าพเจ้า
- 2.สร้างแบบร่าง (Sketch) อย่างไม่ละเอียดเพื่อร่างแบบสมบูรณ์ต่อไป
- 3.หาสถานที่ ในย่านต่างๆ และสิ่งที่จะต้องใช้ถ่ายภาพตามแบบร่าง
- 4.ถ่ายภาพตามสถานที่ต่างๆ พื้นผิว (Texture) หลากๆ ลักษณะรวมทั้งกำแพงที่หลากหลายแบบ หรือแม้แต่โครงร่าง ขอบวงกบหน้าต่างหลายๆแบบ รวมทั้งแนวคำ ตามสถานที่ต่างๆทุกสถานที่ที่พบเจอ
- 5.รวบรวมภาพถ่าย จากนั้นตัดต่อภาพ จากหลายๆภาพให้ได้เป็นบรรยากาศที่ตามจินตนาการ และนำภาพแนวคำในอิริยาบถต่างๆมาใส่ในภาพ และตกแต่งให้ภาพเป็นไปตามแบบร่าง สร้างแสง สี และเงา รวมทั้งซ้อนทับภาพพื้นผิวที่ตรงกับจินตนาการในภาพลงไป กระบวนการนี้สร้างสรรค์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop
- 6.ตกแต่งรายละเอียดภายในภาพ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Corel Painter อีกรอบ ด้วยการวาด และตกแต่งภาพให้ภาพดูคล้ายสีน้ำ
- 7.นำภาพผลงานไปพิมพ์ลงบนผ้าใบ (Canvas) ในขนาดที่กำหนดไว้
- 8.ในบางภาพของผลงานเมื่อพิมพ์เสร็จแล้ว ได้มีการตกแต่งเพิ่มลงบนงานด้วยสีอะคริลิก เพื่อความละเอียด ได้ตรงตามจินตนาการ
- 9.นำภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมาจึงกับกรอบเฟรม เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการ

1.6 คำศัพท์และคำอธิบายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

Mixed Media	ศิลปะเทคนิคสื่อผสม
Digital Painting	เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์
Imagination	จินตนาการ การนึกเห็นภาพ นึกเห็นเป็นมโนภาพ แล้วสร้างสิ่งใดขึ้นตามรูปที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sketch	ภาพร่าง ก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงานจริง
Texture	พื้นผิว คุณภาพด้านพื้นผิวที่ศิลปินพิจารณาสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี หรือ วิธีการทำงานไม่ว่าจะเป็นกลวิธีใด โดยเลือกที่จะสร้างพื้นผิวให้เรียบ หรือขรุขระ พื้นผิวธรรมดา หรือพื้นผิวแปลกๆที่สุดเท่าความมุ่งหมายของเหล่าศิลปิน
Canvas	ผ้าที่มีลักษณะหนาและหยาบ
Adobe Photoshop	โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ที่ไว้ใช้สำหรับสร้าง ตัดต่อ และตกแต่งภาพ
Corel Painter	โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ที่ไว้ใช้สำหรับสร้าง วาด และระบายสี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลของการสร้างสรรค์และศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ข้าพเจ้าต้องพบเจอกับกรอบทางสังคม ประเพณีนิยมที่สร้างความอึดอัด ความกดดัน ความตึงเครียด ในเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ และชวนขวยที่จะหาความอิสระเป็นทางออก ข้าพเจ้าจึงได้ถ่ายทอดโลกแห่งความเป็นจริงนี้สู่โลกแห่งจินตนาการ โดยผ่านผลงานศิลปะที่แทนค่าสิ่งต่างๆจากโลกแห่งความเป็นจริง นำเสนอโดยการแทนตัวข้าพเจ้าเป็นแมวสีดำ ที่จะบ่งบอกถึงสภาวะอารมณ์ที่หม่นหมอง อึดอัด และต้องการพื้นที่ที่เป็นอิสระ โดยการสร้างบรรยากาศให้ดูลึกกลับ อ้างว้าง และอึดอัด ซึ่งสิ่งเหล่านี้เปรียบเป็นฝันร้าย ของตัวข้าพเจ้า ฝันร้ายนี้ก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์ พอดีแบ่งออกเป็นข้อๆได้ดังนี้

2.1 ความคิดเห็นและทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์

อารมณ์มีความสำคัญ เช่นเดียวกับการงูใจค้างคอกแล้วอารมณ์คือหลายสิ่งหลายอย่าง ในทัศนะหนึ่งอารมณ์ คือสภาวะของร่างกาย ซึ่งถูกช่วยจนเกิดมีการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา หลายๆอย่างในอีกทัศนะหนึ่งอารมณ์คือความรู้สึกซึ่งเกิดขึ้นเพียงบางส่วนจากสภาวะของร่างกายที่ถูกช่วยอาจเป็นความรู้สึกพอใจ หรือไม่พอใจก็ได้อารมณ์ยังเป็นสิ่งที่คนเราแสดงออกมาด้วย น้ำเสียงคำพูดสีหน้าหรือท่าทางประการสุดท้ายอารมณ์เป็นได้ทั้งแรงงูใจหรือเป่าประสงค์ และอารมณ์มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด บ่อยครั้งความโกรธเป็นเหตุเร้าพฤติกรรมทางก้าวร้าวแม้ว่าพฤติกรรมเช่นนี้สามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่มีอารมณ์โกรธ อารมณ์สามารถกระตุ้น และชี้แนะ พฤติกรรมในทำนองเดียวกันกับแรงงูใจทางชีวภาพ หรือ ทางจิตใจอารมณ์อาจเกิดร่วมกับพฤติกรรมที่ถูกงูใจ

มนุษย์เราสามารถถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้าจากสภาพแวดล้อมรอบๆตัวที่ส่งผลไปสู่จิตใจทำให้เกิดจินตนาการ ข้าพเจ้าเป็นผู้หนึ่งที่ใฝ่รู้ และสัมผัสกับอารมณ์ที่เรียกว่าเป็นความกดดัน อึดอัด ปราศจากความเป็นอิสระภาพ ได้รู้สึกถึงอารมณ์ที่หดหู่ และหม่นหม่น และอ่อนล้า ในแต่ละช่วงวันเวลา โดยอารมณ์ที่เกิดขึ้นนี้เองที่ข้าพเจ้าต้องหาที่ระบายออก จากทัศนคติดังกล่าวข้าพเจ้าจึงเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ โดยใช้อารมณ์ ความรู้สึกภายในที่เป็นตัวผลักดัน ในการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปตามจินตนาการ

2.2 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)

ศิลปะสื่อผสมภาษาอังกฤษใช้คำว่า Mixed Media ได้กำเนิด และมีวิวัฒนาการมาจนถึงตั้งแต่สมัยโบราณมาจนถึงปัจจุบัน ศตวรรษที่ 20 นับเป็นจุดที่ทำให้ ศิลปะสื่อผสมมีความโดดเด่น และมีวิวัฒนาการ จนเป็นรากฐานของการสร้างสรรค์ศิลปกรรมในปัจจุบัน

การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม เริ่มขึ้นเมื่อสถาบันเบาเฮาส์ (The Bauhouse) ในเยอรมันปี ค.ศ.1919 มีแนวคิดเกี่ยวกับการนำวัสดุมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และได้ถูกนำไปพัฒนาต่อเพื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับสัจจะของวัตถุได้ศึกษาจนกลายเป็นรูปแบบใหม่ แพร่หลาย และให้อิทธิพลต่อวงการศิลปะแนวใหม่เกือบทั่วโลก (อารี สุทธิพันธ์ .2528.271)

วิลเลียม ซี ฮิตซ์ ได้สืบค้นถึงผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม ว่าเกิดจากผลงานของจอห์น ฮาเบอร์เล (John Harberle) เป็นผลงานชื่อ การเปลี่ยนแปลงของกาลเวลา ซึ่งเป็นลักษณะของภาพปะติดในลักษณะหนึ่งในช่วงแรกปี 1888 โดยใช้ธนบัตร แสตมป์ รูปภาพ ของจดหมายปะติดรวมกันบนพื้นภาพ (วิรัช ตั้งเจริญ .2526:14)

ศิลปะสื่อผสมซึ่งในศัพท์ศิลปะแห่งราชบัณฑิตให้ความหมายไว้ว่า สื่อผสมหมายถึงศิลปกรรมแห่งพุทธศตวรรษที่ 25 ได้แก่นงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือวาดเส้นที่มีวัสดุหรือกลวิธีต่างๆ เข้าไปผสมด้วย จนไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นงานอย่างหนึ่งอย่างใดโดยเฉพาได้

ศิลปกรรม ที่ผสมผสานระหว่างประติมากรรม คนตรี ลีลาเคลื่อนไหว และสิ่งแวดล้อม ก็ถือว่าเป็นงานศิลปกรรมสื่อผสมด้วย ในความหมายหลังนี้บางทีเรียกว่า (Multimedia หรือ Intemdeia)

ศิลปะสื่อผสมมีความหมาย 2 นัยยะ คือ การใช้วัสดุผสม และการใช้เทคนิควิธีการผสม เช่น ปั้นผสมจิตรกรรม จิตรกรรมผสมวิดีโอ หรือ ภาพถ่ายผสมจิตรกรรม เป็นต้น

2.3 ศิลปะที่สร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์ (Computer Art)

ในช่วงกลางปีทศวรรษ 1960 หลากๆกลุ่มบุคคลมีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะบนคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นความจริงที่ว่า กลุ่มนักวิศวกร และ นักวิทยาศาสตร์ เพราะว่าพวกเขาสามารถเข้าถึงโปรแกรมเหล่านี้ได้ เฉพาะแหล่งคอมพิวเตอร์ที่แลกเปลี่ยนของมหาวิทยาลัยเท่านั้น หลากๆศิลปิน ทำการทดลองโดยเริ่มจาก การสำรวจเทคโนโลยีของภาพที่ปรากฏออกมาจากจอคอมพิวเตอร์ เพื่อสำหรับการใช้ในการสร้างสรรค์เครื่องมือต่างๆในปี 1961 Dr.A.Michael Nall ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกในช่วงแรกๆของการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานศิลปะ (Visual Art) โดยใช้เวลาเกือบ 15 ปี ทำการค้นคว้าที่ห้องทดลองในเมอร์เรอิลล์ นิวเจอร์ซี โดยเขาได้สร้างเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นแหล่งกำเนิด การสร้างรูปแบบที่ลอกเลียนการวาดภาพของ Piet Mondrian และ Bridget Riley จนกลายมาเป็นงานศิลปะที่มีชื่อเสียงทางประวัติศาสตร์มาจนถึงทุกวันนี้

งานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ นับถอยหลังไปในปี 1960 กับการประดิษฐ์ภาพวาด Henry Drawing Machine โดย Desmond Paul Henry ผลงานของเขาถูกนำไปแสดงที่พิพิธภัณฑ์ REID ณ กรุงลอนดอนในปี 1962 หลังจากที่เขาได้รับรางวัลจากภาพวาดที่เกิดจากการใช้คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ขึ้นมาแล้วนั้น เขายังได้รับการเปรียบเป็นผลงานยอดเยี่ยมในงานนิทรรศการในครั้งนั้นด้วย ในปี 1963 Joan Shogren จากมหาลย San Jose State ได้เขียนโปรแกรมขึ้นมาโดยมีพื้นฐานของหลักการงานศิลปะ และผลกลับที่ได้ คือ ได้ถูกนำเสนอต่อสาธารณชน ในการแสดงศิลปะทางคอมพิวเตอร์ (Computer Art) ใน San Jose อีกด้วยในวันที่ 6 พฤษภาคม 1963 ในแคลิฟอร์เนีย

สองนิทรรศการแรกในการนำเสนอผลงานทางศิลปะจากคอมพิวเตอร์นั้น ทั้งสองนิทรรศการถูกโชว์ร่วมกันในปี 1965 ในชื่อผลงาน ภาพที่มาจากคอมพิวเตอร์ ในเดือนเมษายนปี 1965 ที่พิพิธภัณฑ์ Howard Wise ใน New York และถูกจัดแสดงงานขึ้นที่ Technische Hochschule ใน

ประเทศเยอรมัน โดยแสดงคู่กับผลงานของ Dr.A.Michael Nall และ Georg Nees ภายใต้ชื่อผลงาน การสร้างภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (Generative Computer Grafik) โดยชื่อผลงานที่ใช้แสดงเหล่านี้จะไม่มีการใช้คำว่าศิลปะ เพราะว่าภาพที่เกิดจากคอมพิวเตอร์เหล่านี้มันยังมีให้พบเห็นไม่มากนัก การจัดแสดงผลงานครั้งที่สาม เกิดขึ้นในเดือนพฤศจิกายนปี1965ที่พิพิธภัณฑ์Wendelin Niedlich ในประเทศเยอรมันนี้ ซึ่งเป็นผลงานแสดงของ Frieder Nake และ Georg Nees ในปี 1968สถาบัน ศิลปะร่วมสมัย (ICA) ในกรุงลอนดอน เป็นสถาบันที่มีอิทธิพลมากในช่วงที่เกิดการแสดงนิทรรศการศิลปะคอมพิวเตอร์กับวิทยาศาสตร์ (Computer art-Cybernetic Serendipity) ในงานนิทรรศการนี้ได้รวบรวมหลากหลายศิลปิน ที่เป็นผู้บุกเบิกการสร้างสรรคผลงานศิลปะแขนงนี้เข้าร่วมไว้ด้วยกัน อาทิเช่น Nam June Paik และ Frieder Nake, Georg Nees, Dr.A.Michael Nall, Leslie Mezei, John Whitney และ Charles Csuri หนึ่งปีต่อมาก็ได้ก่อตั้งกลุ่มสังคมนิวคอมพิวเตอร์อาร์ท ในกรุง ลอนดอน

ในช่วงเวลาที่มีการเปิดตัวของ Cybernetic Serendipity ในเดือนสิงหาคม ปี 1968 ได้มีการจัดการอภิปรายขึ้นที่กรุง Zagreb ประเทศยูโกสลาเวียภายใต้หัวข้อ Computers and Visual research ซึ่งการอภิปรายที่เกิดขึ้นนี้ ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวในยุโรป ซึ่งมีส่วนโน้มน้าวทำให้เกิดอีกสาม นิทรรศการต่อมาในปี 1961 1963 และ 1965 ที่กรุง Zagreb คืองานศิลปะคอนกรีต, ศิลปะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว และศิลปะการสร้างสรรคงานก่อสร้างที่รู้จักกันในศิลปะแบบ Op Art และ Conceptual Art การที่ได้แรงโน้มน้าวใจแบบใหม่นี้เองส่งผลให้ยังคงมีการประชุมสัมมนามากขึ้นอีกเรื่อยๆ รวมไปถึงการแสดงงานนิทรรศการ , การจัดการแข่งขัน และวารสารที่เป็นสากล จนกระทั่ง ในปี1973 Katherine Nash และ Richard Williams ได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับ ศิลปิน ในปี 1970

บริษัท XEROX ร่วมกับ PALO ALTO Research Center (PARC) ได้ออกแบบเครื่องเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ขึ้นเป็นครั้งแรก (GUI-Graphical User Interface) ในปี 1970 และคอมพิวเตอร์ Macintosh เครื่องแรกได้ถูกปล่อยออกมาครั้งแรกในปี 1984 หลังจากนั้นเป็นต้นมา GUI ก็กลายเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ซึ่งนักออกแบบกราฟฟิคส่วนมาก ก็มีผลตอบรับที่ดี และยอมรับในเรื่องของความสามารถที่หลากหลายในการใช้เครื่องมือต่างๆอย่างสร้างสรรค์

2.4 ศิลปะรูปแบบจิตรกรรมที่สร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์ (Digital Painting)

ภาพวาดดิจิทัล หรือ จิตรกรรมดิจิทัล คือ ศิลปะที่แสดงออกมาในรูปแบบของการวาดภาพแบบดั้งเดิม โคนใช้เทคนิคขั้นพื้นฐานต่างๆของการวาดภาพ เช่น การใช้สีน้ำมัน การใช้สีน้ำ การวาดแบบอิมเพรสชันนิสต์ และ อื่นๆ โดยเทคนิคเหล่านี้ถูกประยุกต์ผ่านเครื่องมือดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ โดยการใส่แผ่นเหล็กเป็นตัวแปลงข้อมูลต่างๆ โดยภาพจะถูกเก็บข้อมูลเป็นจุดเล็กๆ เหมือนการใช้เข็มวาดภาพ และการใช้ซอฟต์แวร์ การวาดภาพแบบดั้งเดิม คือ การวาดภาพที่ใช้ลักษณะทางกายภาพ เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งค่อนข้างจะตรงกันข้ามกับ รูปแบบที่ทันสมัยของดิจิทัล โดยการวาดภาพแบบดิจิทัลแตกต่างจากรูปแบบ ดิจิทัลอาร์ทแบบอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นแหล่งกำเนิดงานศิลปะ ซึ่งงานลักษณะนี้ ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ในการถอดรูปแบบของหุ่นจำลองออกมาโดยตรง แต่ศิลปินจะใช้เทคนิคการวาดเป็นตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์งานศิลปะลงบนคอมพิวเตอร์โดยตรง โดยทุกโปรแกรมของการวาดภาพดิจิทัล พยายามที่จะเลียนแบบเทคนิคการวาดภาพทางกายภาพต่างๆ โดยถูกทำออกมาในรูปแบบของ แปรง ทุ่กัน และผลของการใช้สีในแบบต่างๆที่หลากหลาย ซึ่งเทคนิคเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบของเทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิม เช่น สีน้ำมัน สีอะคริลิก สีพาสเทล ชาร์โคล์ การใช้ปากกา และแม้กระทั่งการใช้แอร์บรัช และที่แน่นอนก็คือ เทคนิคในรูปแบบต่างๆ ที่ใช้ในการวาดภาพดิจิทัลนั้นจะถูกนำเสนอออกมาให้คล้ายกับของจริงในโปรแกรมการวาดภาพดิจิทัลส่วนมากผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์รูปแบบการวาดภาพของตัวเองได้ โดยการใช้แปรงทุ่กันผสมผสานกับการใช้ องค์ประกอบและรูปทรง (Texture and Shape) ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้เองเป็นสิ่งสำคัญมากที่เป็นตัวเชื่อมต่อของช่องว่างระหว่างการวาดภาพแบบดั้งเดิมกับการวาดภาพแบบดิจิทัล

การวาดภาพแบบดิจิทัลมีความก้าวหน้าเป็นอย่างมากในวงการศิลปะมันถูกใช้อย่างกว้างขวางในรูปแบบของงานออกแบบ ที่ใช้ในวงการภาพยนตร์ โทรทัศน์ และวิดีโอเกมส์ โดยใช้ซอฟต์แวร์การวาดภาพศิลปะ อาทิ เช่น Corel Painter ,Adobe Photoshop, Art Rage, GIMP และ Open Canvas โดยโปรแกรมเหล่านี้จะทำให้ศิลปิน สามารถสร้างผลงานศิลปะที่มีสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับนักวาดภาพจริง ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพบนผ้าใบ, เครื่องมือการวาดภาพที่หลากหลาย, การผสมชุดสีต่างๆ และมีสีให้เลือกอีกจำนวนมากมาย ยังคงมีการวาดภาพดิจิทัลอีกหลายจำพวก รวมไปถึงการวาดภาพแบบอิมเพรสชันนิสวาดภาพแบบเหมือนจริง และภาพสีน้ำเทคนิคเหล่านี้ยังคงเป็นอุปสรรคของการวาดภาพดิจิทัลอยู่ ในขณะที่การวาดภาพดิจิทัลช่วยให้ศิลปินมีความสะดวกในการทำงาน และการจัดการองค์ประกอบต่างๆได้ดี รวมไปถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความอิสระในการวาดภาพ แต่ก็ยังมีกลุ่มคนที่คิดว่าทุ่กันควรที่จะถูกถืออยู่ในมือของคน และถูกวาดด้วยมือจริงๆมากกว่า บางศิลปินเชื่อว่า มีบางสิ่งบางอย่างที่ดูเหมือนจะขาดหายไป ในงานวาดภาพแบบดิจิทัล อาทิเช่น คุณสมบัติเฉพาะตัวที่โดดเด่นของวัตถุที่เลือกใช้ในการวาดภาพ และก็ยังคงมีศิลปินอีกหลายๆคนที่ออกความคิดเห็นในเรื่องของความแตกต่างที่หลากหลาย ของการสร้างสรรคผลงาน ระหว่างการวาดภาพแบบดิจิทัล กับการสร้างสรรคผลงานจากการวาดภาพแบบดั้งเดิม

Sketch pad

โปรแกรมในช่วงแรกๆของการเปลี่ยนแปลงการวาดภาพถูกเรียกว่า Sketch pad มันถูกสร้างขึ้นในปี 1963 โดย Ivan Sutherland จบการศึกษาจาก MIT Sketch pad ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ได้สามารถจัดการกับวัตถุต่างๆ ใบบน CRT (รังสีอิเล็กตรอน จากขั้วบวกในหลอดสูญญากาศ) Sketch pad ในท้ายที่สุดได้นำพาไปสู่การสร้างสรรค์ของ Rand Tablet โดยทำงานภายใต้โครงการ Grail ในปี 1968 และผลงานแผ่นเขียนดิจิทัลชิ้นแรก ก็ได้ถูกสร้างขึ้น และได้รับความสำเร็จทางการค้าอย่างงดงาม และถูกเลือกใช้ในการใช้โปรแกรม CAD (computer aided design) ในยุคปัจจุบันแผ่นเขียนดิจิทัลนี้เป็นเครื่องมือที่ถูกเลือกโดยศิลปินมากพอสมควร โดย WACOM เป็นผู้นำการผลิตแผ่นดิจิทัลจำนวนมาก ซึ่งแผ่นเหล่านี้มีขนาดอยู่ระหว่าง 4 นิ้ว x 6 นิ้ว ไปจนถึง 12 นิ้ว x 19 นิ้ว และมีความหนาน้อยกว่า 1 นิ้ว ศิลปินหลายๆคน ชอบใช้แผ่นดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าการใช้เมาท์โดยแนวความคิดในการใช้แผ่นดิจิทัล เป็นสื่อโดยตรงในการสื่อสาร ระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หว่างคอมพิวเตอร์นั้นถูกใช้มาตั้งแต่ปี 1968 เมื่อบริษัท RAND (Research and Development) ซึ่งเป็นบริษัทลูกของ Santa Monica โดยมีการพัฒนาโปรแกรมในการใช้เขียนแผ่นดิสก์ต่อไป นักคิดจึงเริ่มเป็นที่รู้จักในปี 1970 และช่วงต้น 1980 โดยการทำให้ได้รับความนิยมของ ID (Intelligent Digitizer) และ Bit pad โดยการสร้างของบริษัท Summa Graphics โดยการส่งผ่านข้อมูลแบบนี้ถูกใช้สำหรับงานคุณภาพสูง CAD โดยระบบจะถูกบันทึกลงรวมกับเครื่อง PC ซึ่งข้อมูลพื้นฐานของซอฟต์แวร์ จะเหมือนกับ Auto CAD

2.5 ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์นี้ เป็นการมุ่งแสดงออกตามความรู้สึก อารมณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ของตนเอง ให้เป็นไปตามจินตนาการส่วนตัว และค้นหาวิธีการสร้างสรรค์เฉพาะตัวเป็นสำคัญแต่รูปแบบ (Style) ของผลงานมีความสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ของศิลปินศิลปินที่เป็นตัวอย่างอิทธิพล คือ ศิลปินไทย ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์ และ อิทธิพลในแง่อารมณ์ และความรู้สึกจากภาพยนตร์เรื่อง The Virgin Suicides ของผู้กำกับชื่อ โซเฟีย คาร์มินา คอปโปลา (Sofia Carmina Coppola) ซึ่งศิลปินทั้ง 2 ท่านนี้มีแนวทางที่สอดคล้องกับข้าพเจ้าอย่างเห็นได้ชัดคือผลงานของนางสาวชวนชมบุญมีเกิดทรัพย์ ลักษณะรูปแบบของงานนั้นใกล้เคียงกับข้าพเจ้า บรรยากาศและอารมณ์ของภาพมีความคล้ายคลึง ต่างกันก็แต่เทคนิคซึ่งของนางสาวชวนชมนั้น เป็นเทคนิคภาพพิมพ์ ส่วน ภาพยนตร์ของ โซเฟีย คอปโปลา เรื่อง The Virgin Suicides นั้น มีความกดดันทางคำอารมณ์ และหกดุเป็นอย่างมาก ผลกระทบอารมณ์เหล่านี้ ในภาพยนตร์กล่าวถึงสภาพแวดล้อมที่ใกล้ตัวที่สุดนั่นก็คือ ครอบครัว

2.5.1 ศิลปินไทยที่ได้รับอิทธิพล

นางสาวชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์

ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์ เป็นศิลปินหญิงที่ทำงานศิลปะของตนเองโดยอาศัยความเหงาอ้างว้าง เศร้า และโดดเดี่ยว สื่อภาพออกมาในแบบอารมณ์ และบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัว และภาพความเศร้าของชวนชม จะพรรณนาออกเมื่อเมื่อมีความรู้สึกโดดเดี่ยว อยู่กับตัวคนเดียว หรือมีความรู้สึกที่เกิดความแปลกแยกในการดำเนินชีวิต จากเรื่องราวจากประสบการณ์ในคานอลบ ชวนชมสร้างสรรค์งานที่ถือเป็นงานที่มีความงามแสนเหงา มโนภาพจากสิ่งเหล่านี้เป็นสัญชาตญาณการปกป้องตัวเองจากความรู้สึกที่เลวร้าย ด้วยจิตใจที่เปราะบางพร้อมแตกสลายได้ตลอดเวลา

ผลงานของ ชวนชม มีเสน่ห์ในด้านอารมณ์ และบรรยากาศที่ดูอ่อนความเหงา ความโดดเดี่ยวเอาไว้ สีเส้นที่ดูลึกกลับ ความจริงที่ซ่อนอยู่ และซ่อนอยู่อย่างงดงามในบรรยากาศที่น่ากลัว

ผลงานของข้าพเจ้าที่ได้รับอิทธิพลจาก ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์ คือการได้นำรูปแบบ และภาพบรรยากาศ ทำให้เกิดเรื่องราว สีและแสง และอารมณ์ของภาพมาใช้ โดยนำฉากที่มีคทึบ และคู่อิธัคมาประกอบ พร้อมด้วยแมว แต่ต่างกันด้วยสีของแมว แมวของชวนชมจะเป็นแมวสีขาวที่เสมือนความบริสุทธิ์ ความไร้เดียงสาที่ต้องการความอบอุ่นมากกว่าความเย็นเยือก และหกดุของภาพ การซ้ำของแมวสีขาวที่ทำให้เกิดจังหวะ และมีติ ซึ่งมีผลต่อสายตาในด้านความดันลึกของมิติในภาพ หรือเป็นการนำสายตาให้กระจายไปทั่วทั้งภาพ บวกกับอารมณ์ความรู้สึกภายในให้สอดคล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คลังผสมผสานกลมกลืนกับเรื่องราวที่สร้างสรรค์



ภาพที่ 2.1 ภาพศิลปิน นางสาวชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์

ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์ เกิดเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ.2520 ได้สำเร็จการศึกษาจาก

- วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร
- ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ศิลปมหาบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

และรางวัลที่เป็นเกียรติประวัติ คือ ในปี พ.ศ.2548 ได้รับรางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ภาพอภิปรัชญาที่ได้จากผลงานศิลปิน

ศิลปิน : ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์

ชื่อผลงาน : Mindless No.1

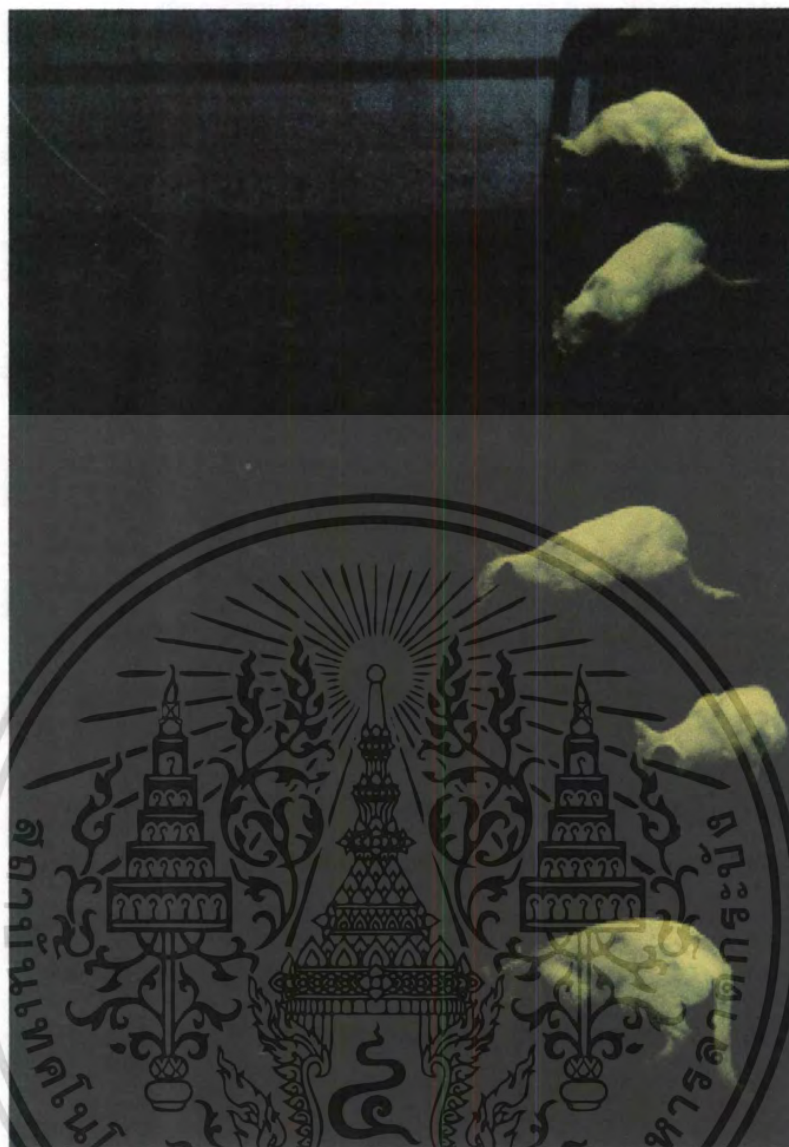
เทคนิค : แม่พิมพ์หิน

ขนาด : 80 x 98 เซนติเมตร

นิทรรศการ: การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51

ปีที่สร้าง : 2005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ภาพอิทธิพลที่ได้จากผลงานศิลปิน

ศิลปิน : ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์

ชื่อผลงาน : ความงามในความเหงา หมายเลข 5

เทคนิค : แม่พิมพ์หิน

ขนาด : 73.5 x 105 เซนติเมตร

นิทรรศการ: การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 53

ปีที่สร้าง : 2007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 ภาพอภิปรัชญาที่ได้จากผลงานศิลปิน

ศิลปิน : ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์

ชื่อผลงาน : ความงามในความเหงา หมายเลข 6

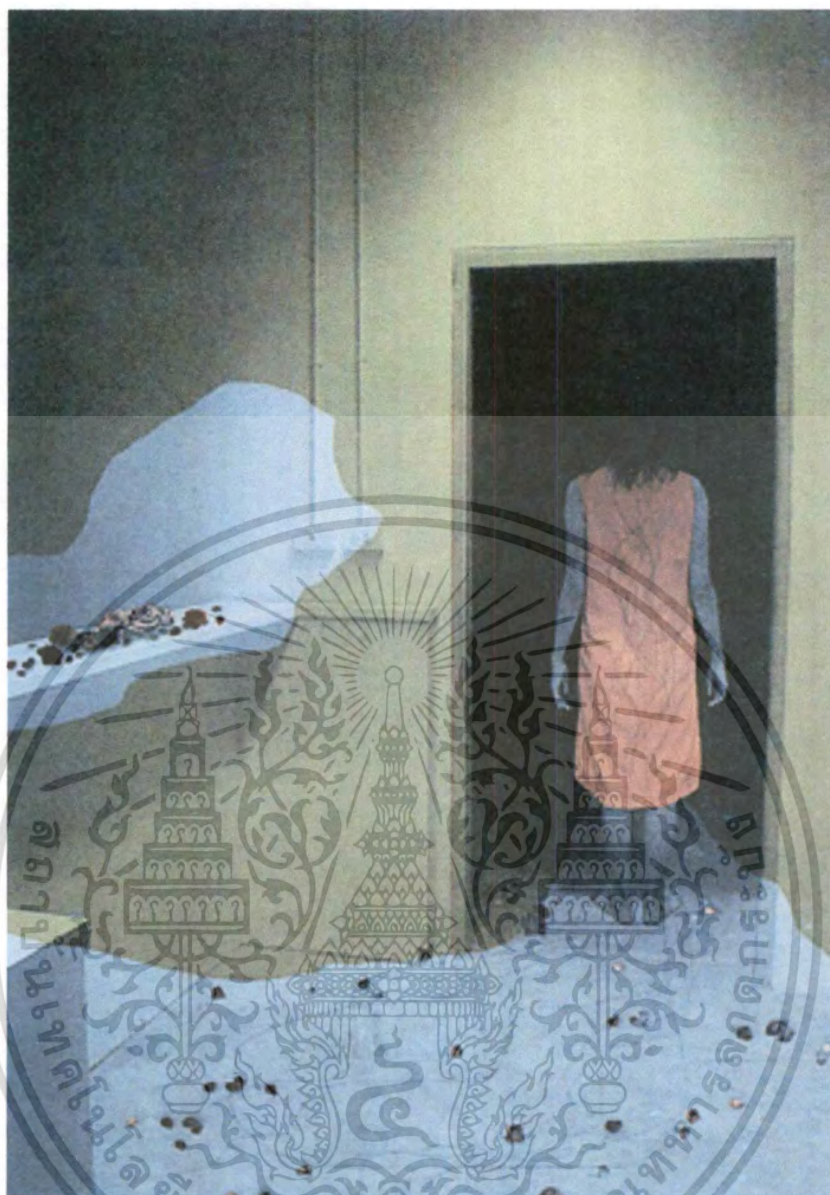
เทคนิค : แม่พิมพ์หิน

ขนาด : 73.5 x 105 เซนติเมตร

นิทรรศการ: การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 53

ปีที่สร้าง : 2007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 ภาพอภิปรัชญาที่ได้จากผลงานศิลปิน

ศิลปิน : ชวนชม บุญมีเกิดทรัพย์

ชื่อผลงาน : Mindless No.2

เทคนิค : แม่พิมพ์หิน

ขนาด : 112 x 79 เซนติเมตร

นิทรรศการ: การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51

ปีที่สร้าง : 2005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2 ภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพล

ถ้าจะกล่าวถึงภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ และเป็นอิทธิพลในการทำงานของข้าพเจ้านั้นจะเป็นภาพยนตร์เรื่อง *The Virgin Suicides* สร้างขึ้นในปีพ.ศ. 2542 หรือค.ศ.1999 ของผู้กำกับหญิงชื่อ โซเฟีย คาร์มินา คอปโปลา (Sofia Carmina Coppola) ซึ่งเป็นลูกสาวของผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) สร้างขึ้นจากนวนิยายที่ชื่อ *The Virgin Suicides* แต่งโดย เจฟฟรีย์ ยูจีนิดีส (Jeffrey Eugenides) และเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับเลือกให้ฉายเปิดตัวครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์

ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าเป็นเพราะ เรื่องราวมีเนื้อหาที่ก่อกวนอารมณ์ของผู้ชม โดยกล่าวถึงเรื่องราวที่โหดร้าย ซึ่งคือ ครอบครัว ที่รักลูกมาก แต่ไม่เข้าใจในตัวของตัวเองว่าเป็นสิ่งที่เด็กต้องการหรือไม่ และธรรมชาติของเด็กวัยรุ่นทั่วไปเป็นไปในทางไหน เปรียบเสมือนการฆาตกรรม ความไร้ซึ่งเคียงสาของลูกๆไป ด้วยความรักของพ่อ และแม่ ตัวเด็กที่ปราศจากความอิสระในด้านความคิดและการแสดงออก เพราะมีพ่อแม่เป็นคนใส่ข้อมูลให้ลูกๆให้คิด ให้ทำ และทำโทษในสิ่งที่ไม่ได้ฝักฝักคึกคักของวัยรุ่นทั่วไป หนังสือเรื่องคุยอารมณ์ที่หดหู่ และหม่นหมองของเด็กๆ มีเนื้อหาเรื่องราวๆดังนี้

เนื้อหาเรื่องราวจะเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายของลูกสาวบ้านลิสบอนทั้งห้าที่เกิดขึ้นภายในหนึ่งปีเรื่องเริ่มต้นเมื่อลูกสาวคนสุดท้ายของวัยสิบสามปีฆ่าตัวตายเป็นคนแรก ฉากของเรื่องประมวลได้ว่า เป็นชานเมืองในมิชิแกนในช่วงเวลาอันโศกเศร้าทศวรรษ 1970 ผู้เล่าเรื่องเป็นกลุ่มเด็กชายเพื่อนบ้าน และเพื่อนร่วมโรงเรียนกับลูกสาวบ้านลิสบอนที่ปัจจุบันเป็นผู้ใหญ่เข้าวัยเกือบกลางคนแล้ว แต่ได้มองย้อนกลับมาซึ่งเหตุการณ์นี้ และเล่าด้วยน้ำเสียงของเด็กหนุ่มในตอนนั้น แม้เวลาจะผ่านไปราวสี่สิบปีแล้ว แต่ลูกสาวบ้านลิสบอนเกาะกุมหัวใจเด็กหนุ่มในอดีตเหล่านี้ไว้ด้วยความรักหลงใหล ฝืนที่ยังคงอยู่จนกระทั่งปัจจุบัน โดยเฉพาะเมื่อความหลงใหลเหล่านั้นได้เป็นเด็กสาวอยู่ตลอดกาล ในความทรงจำ ความรู้สึกนี้จึงเข้มข้นและหลอนหลอกอย่างลึกซึ้งในใจของผู้เล่าเด็กสาวเหล่านั้นมีอายุไล่เลี่ยกันมาตั้งแต่ 13,14,15,16,17 ปี หลังจากที่น้องคนเล็กได้ลงฆ่าตัวตาย และสุดท้ายก็ทำให้สำเร็จ ทุกคนก็ได้มุ่งความสนใจไปกบเหตุการณ์นี้ ไทท์สน์ หนังสือพิมพ์ เพื่อนบ้าน ครู นักเรียน ได้วนเวียนเข้ามาเพื่อสอบถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นั่นคือสิ่งที่เกิดขึ้นภายนอก แต่สิ่งที่อยู่ภายในบ้านหลังเล็กน่ารักอบอุ่นนั้น มีพ่อแม่ที่แสนดี และลูกสาวที่แสนน่ารักที่เปรียบเสมือนไข่มุกในหินของพ่อและแม่นั้นที่ดูแล้วแทบจะไม่เคยมีปัญหอะไรให้ต้องปวดหัว พวกเขาทั้งน่ารัก น่าหลงใหล และเป็นกันเองภายใต้ใบหน้ายิ้มแย้มของพวกเขาที่ปกปิดสิ่งที่พวกเขาเองก็ไม่เคยเข้าใจ คือ พวกเขาได้รับรู้ความรู้สึกที่เปลวเปลวอย่างบอกไม่ถูก หนังสือเรื่องไปโดยไม่ได้อธิบายว่าปัญหาที่เกิดขึ้นมีต้นตอมาจาก ตัวพวกเขาเองหรือพ่อแม่ ครอบครัวนี้มองจากตรงนี้แล้วแทบมองไม่ออกเลยว่าพวกเขา กำลังเผชิญกับปัญหาอะไรอยู่ พวกเขาอยู่ภายใต้กฎระเบียบของพ่อแม่ทุกระเบียบชนิดนี้ และวันหนึ่งพ่อเธอเปิดโอกาสให้ทั้งลูกสาวสี่คนที่เหลือ ไปออกเดทกับพวกนักกีฬาฟุตบอลในงานเต้นรำ ลักซ์ ตัวละครที่เป็นลูกสาวคนหนึ่งในสี่คนนั้น เป็นตัวละครที่แทนภาพพจน์ของเด็กสาวบ้านนี้ได้ดีที่สุด เป็นลูกสาวคนรองสุดท้องที่ซุกซนเจ้าเล่ห์ เรื่องของลักซ์โดดเด่นกว่าพี่น้องคนอื่นของเธอด้วยความรัก และความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับหนุ่มคนหนึ่ง ที่ได้เป็นเพียงเด็กผู้ชายธรรมดา แต่เป็นเด็กหนุ่มที่ดังที่สุดในโรงเรียน ในคืนวันเต้นรำนั้น เธอกว่าจะกลับบ้านก็ข้ามพันไปอีกวัน จากนั้นการเคอิวขึ้นรุนแรงก็ได้เกิดขึ้น แผ่นเสียงเพลงร็อกทุกแผ่นถูกเผาทำลาย พวกเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เธอถูกห้ามออกจากบ้านและไปโรงเรียนอีกต่อไป ชีวิตของพวกเขาเชิดคอดได้ เพียงเพื่อนบ้านฝั่งตรงข้ามด้วยรหัสมอสที่เป็นสัญญาณไฟกระพริบ แต่แกนของเรื่องไม่ได้อยู่ที่การหาคำตอบ ถึงสาเหตุของการฆ่าตัวตายเหล่านี้ เพราะความพยายามนี้ไร้ผลตั้งแต่ต้น ผู้เล่าได้เสาะหาข้อมูล ไปสัมภาษณ์รวบรวมสิ่งของต่างๆที่ไปเก็บมา หรือลักมาจากบ้านลิสบอนตั้งแต่อดีต แต่เวลาที่ผ่านไปยาวนานทำให้ข้อมูลที่ได้เป็นเพียงภาพความทรงจำของต่างคนที่มีต่อเหตุการณ์นี้ และไม่มีข้อมูลของใครจะนำเชื่อไปกว่าใครเรื่องของเด็กสาวลิสบอนจึงเป็นดังตำนาน และความพยายามเข้าใจต่อตัวตนของพวกเขาเชิดก็เป็นกรรวบรวมเศษเสี้ยวจินตนาการจำนวนมากมาปะติดปะต่อกัน แต่ผู้เล่าก็รู้ว่าพวกเขาไม่เคยเข้าใจและแทบไม่รู้อะไรเกี่ยวกับเด็กสาวที่เขาหลงใหลเหล่านี้เลย จนกระทั่งสุดท้ายที่เหตุการณ์การฆ่าตัวตายก็ได้วนกลับมาอีกครั้งภายในครอบครัวลิสบอน ในที่สุดแล้ว ย่อมไม่มีใครเข้าใจสาเหตุการจบชีวิตของเด็กสาวบ้านลิสบอนได้

จากเนื้อเรื่องพวกเขาเชิดลูกสาวบ้านลิสบอนนั้นได้สิ่งที่คิดพร้อมที่พ่อ และแม่เลือกมาให้อย่างดีแล้วว่าถูกว่าควร แต่เธอไม่เคยได้คิด ได้ทำอะไรเองเลย พวกเขาเชิดบริสุทธิไรกรรมชีวิต ที่สุดท้ายก็ได้ถูกความบริสุทธิ์ฆาตกรรม อารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้จริงๆแล้วดูลอยๆฝันๆ แต่แฝงไปด้วยสิ่งที่ทำให้คนรู้สึกว่ามันช่างเลียดเย็น และอารมณ์นี้สามารถหลอกหลอนได้ไปอีกนาน ความไม่เป็นส่วนตัวของตัวละครที่มีพ่อ และแม่คอยขู่ว่าทุกอย่างที่ตนกระทำ เป็นความน่าอัศจรรย์ที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้และรู้สึกเห็นใจเป็นอย่างยิ่งกับครอบครัวนี้



ภาพที่ 2.6 ภาพของผู้กำกับหญิง โซเฟีย คาร์มินา คอปโปลา (Sofia Carmina Coppola)

โซเฟีย คาร์มินา คอปโปลา (Sofia Carmina Coppola) เกิดและเติบโตที่ทางคอนเน็ทของคาร์ลิสฟอร์เนีย ประเทศอเมริกา แต่ใช้ชีวิตอยู่ในนิวยอร์ก เกิดเมื่อวันที่ 14 เมษายน, 1971 อายุ 37 ปี เป็นลูกสาวของผู้กำกับชื่อดัง ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) เธอสำเร็จการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศึกษาจากสาขาวิชา วิจารณ์ศิลป์ จากสถาบันศิลปะแห่งคาร์ลifornia ผลงานเขียนบท และกำกับ
ชิ้นแรกของเธอคือ

- Bed, Bath and Beyond ปี 1996

- ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Lick the Star (ออกฉายครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติกรุง
เวนิสในปี 1998)

- The Virgin Suicides ปี 1999 ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากนวนิยายรางวัล पुलิตเซอร์ ของ
เจฟฟรีย์ ยูจีนิดส์ ออกฉายครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ และได้รางวัลจาก
MTV Movie Award ในนักรูานะนักทำหน้าใหม่ยอดเยี่ยมแห่งปี

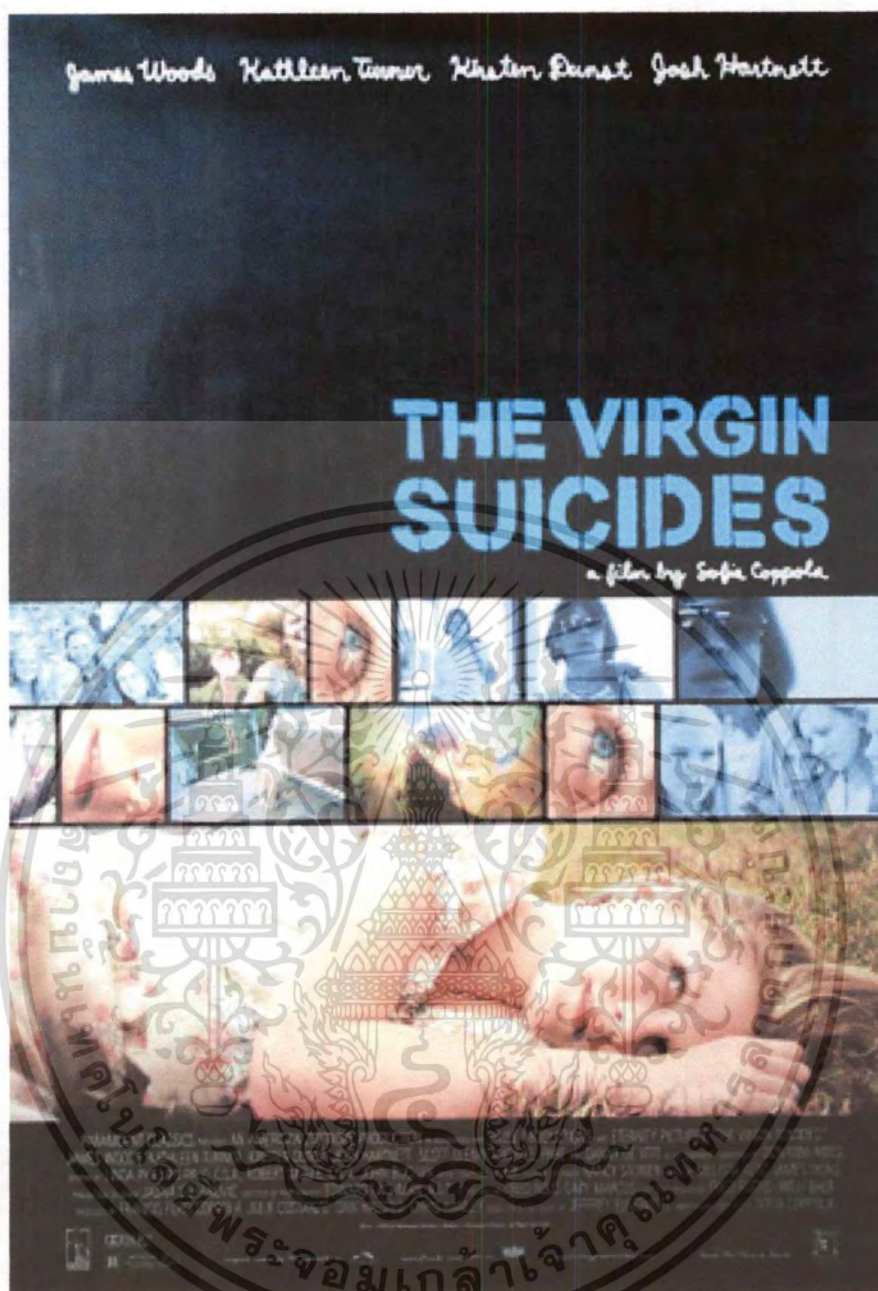
- Lost in Translation ปี 2003

- Marie Antoinette ปี 2006



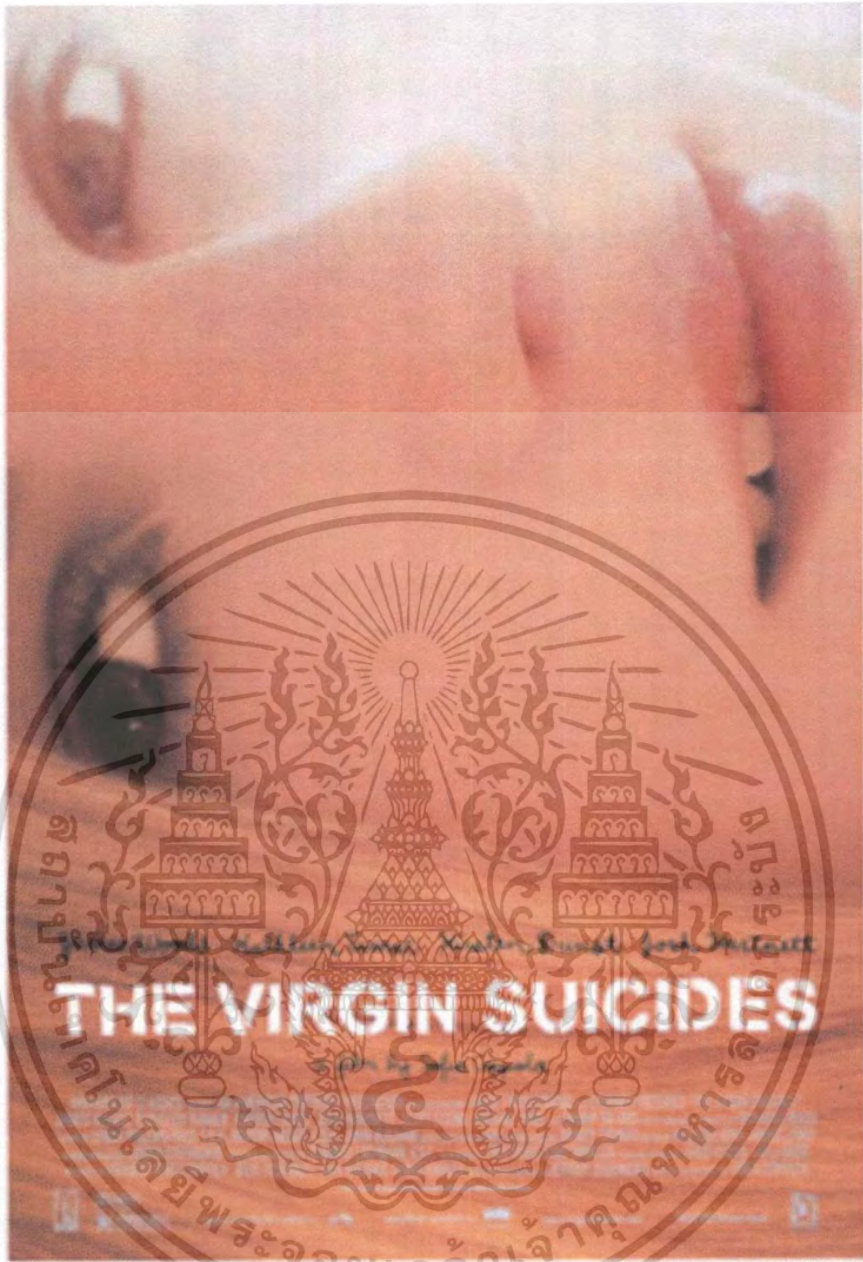
ภาพที่ 2.7 ภาพหน้าปกหนังสือ The virgin suicides ที่แต่งโดยเจฟฟรีย์ ยูจีนิดส์ (Jeffrey Eugenides)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างภาพชนิดที่เป็นแรงบันดาลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ



WE KNEW THE GIRLS WERE REALLY WOMEN IN DISGUISE, THAT THEY UNDERSTOOD LOVE, & EVEN DEATH, & THAT OUR JOB WAS MERELY TO CREATE THE NOISE THAT SEEMED TO FASCINATE THEM.

ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

จากการเริ่มต้นเกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน จนเกิดเป็นจินตนาการส่วนตัวในการสร้างสรรค์วิถยานิพนธ์นี้ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนี้ที่เกิดจากความต้องการภายในจิตใจ ที่ต้องการแสดงออกเพื่อให้รับรู้ถึงสภาวะทางอารมณ์อันเกิดจากสภาวะหนึ่งของจินตนาการและประสบการณ์ที่พบเจอสำหรับผลงานศิลปะนิพนธ์ในชุด “ ผืนร้าย ” ข้าพเจ้าได้ใช้ประสบการณ์ที่ประสบพบเจอด้วยตัวข้าพเจ้าเอง มาเป็นแนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้านำภาพข้อมูลที่รวบรวม และถ่ายไว้มาวิเคราะห์ และนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดภาพที่เป็นจินตภาพใหม่ ประกอบกันเป็นองค์ประกอบใหม่ เรื่องราวใหม่ รูปแบบใหม่ ตามจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกที่ได้กระทบมา ให้ความคิดได้ขับเคลื่อนไปตลอดจนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้ออกมาในแต่ละชั้นอย่างสมบูรณ์ตรงตามความคิดจินตนาการและประสบการณ์ที่ผ่านมาของข้าพเจ้าที่ได้ประสบกับสภาพอารมณ์เช่นนี้อยู่บ่อยๆ จึงทำให้ข้าพเจ้านำมาเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจขยายผลสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้

การนำภาพถ่ายที่รวบรวมนั้นมาทำการสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงความหมายของภาพให้ได้องค์ประกอบใหม่ๆ เพื่อความตรงต่อเนื้อหาที่ข้าพเจ้าจะแสดงออกมาให้ตรงกับความรู้สึกที่เป็นผืนร้ายของข้าพเจ้าให้ได้มากที่สุด ภาพถ่ายเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งจากการรวบรวมตามสถานที่ต่างๆ ที่ไปพบเจอ และเก็บมาเป็นข้อมูลในการทำงาน ซึ่งภาพถ่ายเหล่านี้สามารถตอบสนองให้การทำผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าสำเร็จดูลงไปได้โดยได้รับแรงกระตุ้นจากจินตนาการ และแรงบันดาลใจทำให้เกิดจินตภาพใหม่ที่เด่นชัด



ภาพที่ 3.1 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

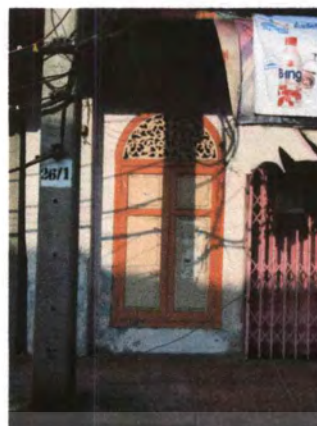
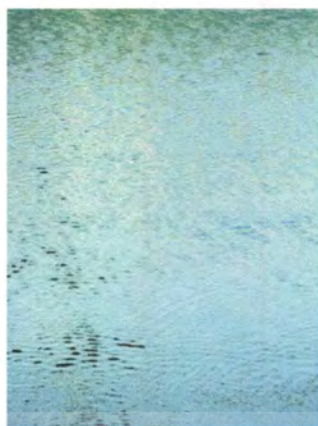


ภาพที่ 3.2 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน



ภาพที่ 3.3 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน



ภาพที่ 3.5 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

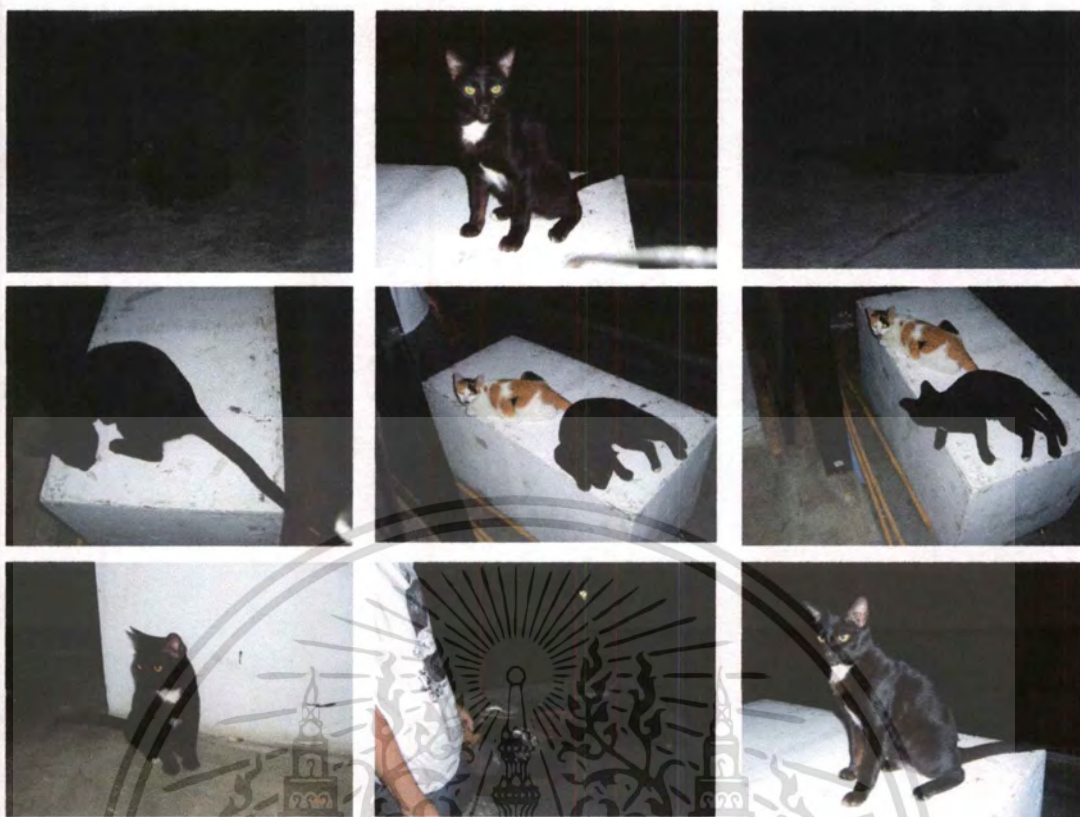


ภาพที่ 3.6 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน



ภาพที่ 3.7 ภาพถ่ายตัวอย่างข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ภาพถ่ายข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน



ภาพที่ 3.9 ภาพถ่ายข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 ภาพถ่ายข้อมูลที่นำมาประกอบในผลงาน

3.2 การทำผลงานภาพร่าง

จินตภาพที่เกิดจากอารมณ์ฝันร้ายที่ข้าพเจ้ารู้สึก และได้นำรูปถ่ายข้อมูลที่รวบรวมมา นำมาสังเคราะห์ขึ้นเป็นภาพร่างคร่าวๆด้วยการนำรูปต่างๆไปปะติด (Collage) ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อได้รูปแบบใหม่ๆ ที่ตอบสนองความคิดได้ตามจินตนาการ บรรยากาศ และเรื่องราว พร้อมทั้งตกแต่งอย่างคร่าวๆ เพื่อประมวลความสมบูรณ์ให้ทุกอย่างในผลงานสอดคล้องกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.11 ภาพรางโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง



ภาพที่ 3.12 ภาพรางโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

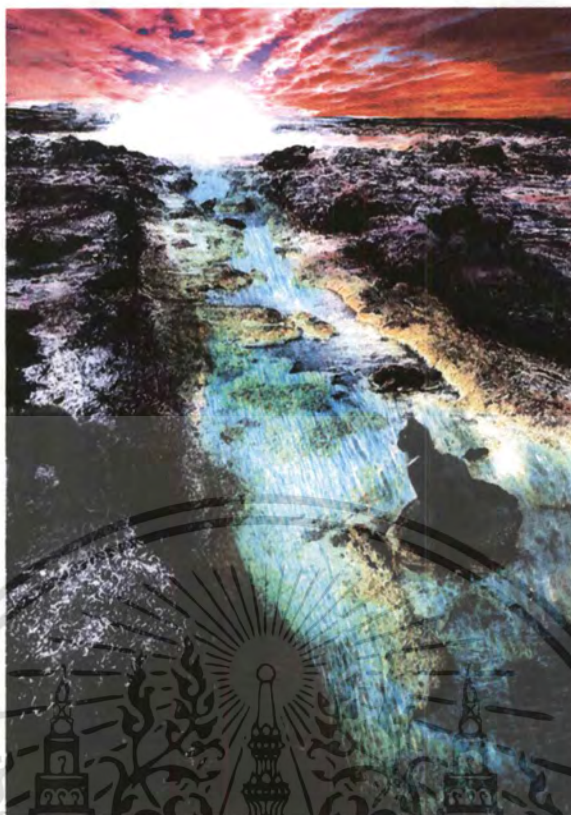


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

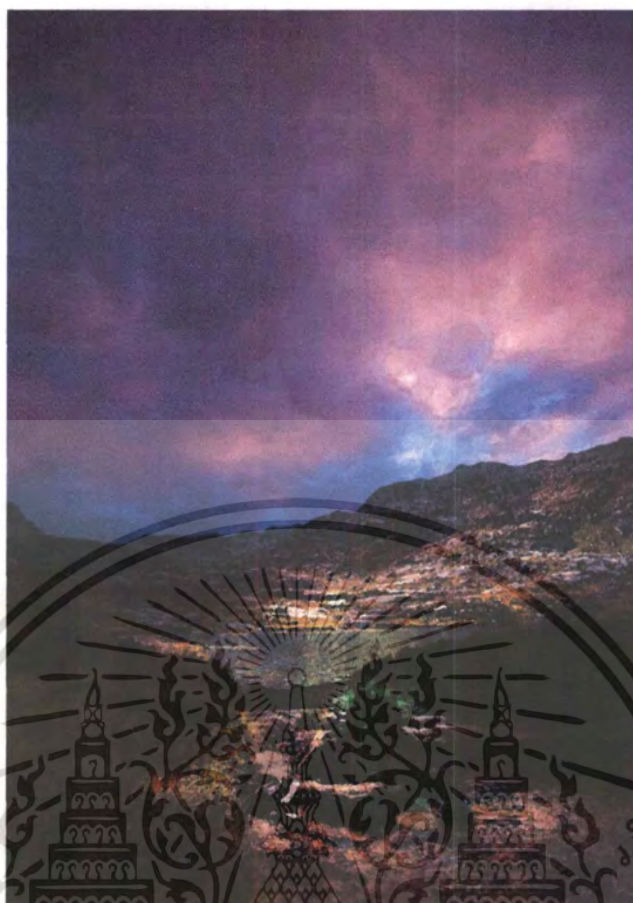


ภาพที่ 3.15 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง



ภาพที่ 3.16 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

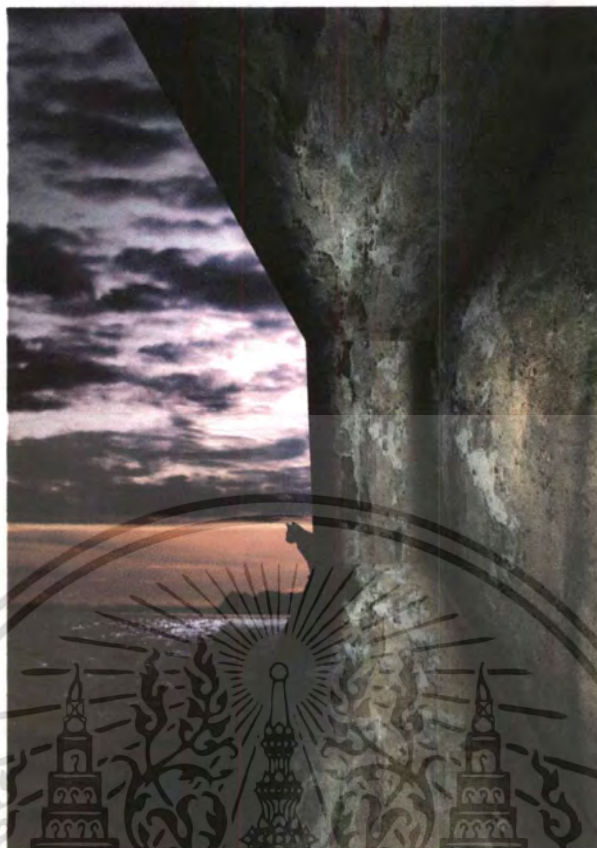


ภาพที่ 3.17 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

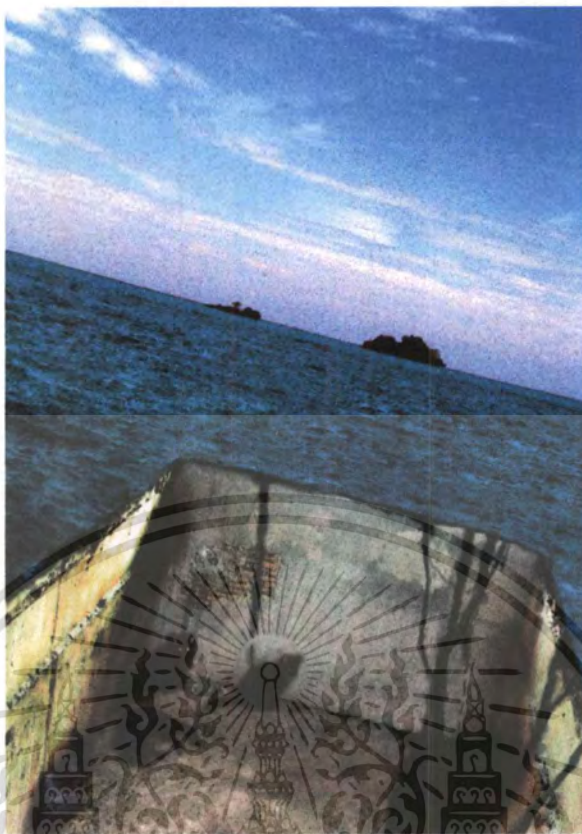


ภาพที่ 3.19 ภาพรางโดยคอมพิวเตอรก่อนผลงานจริง

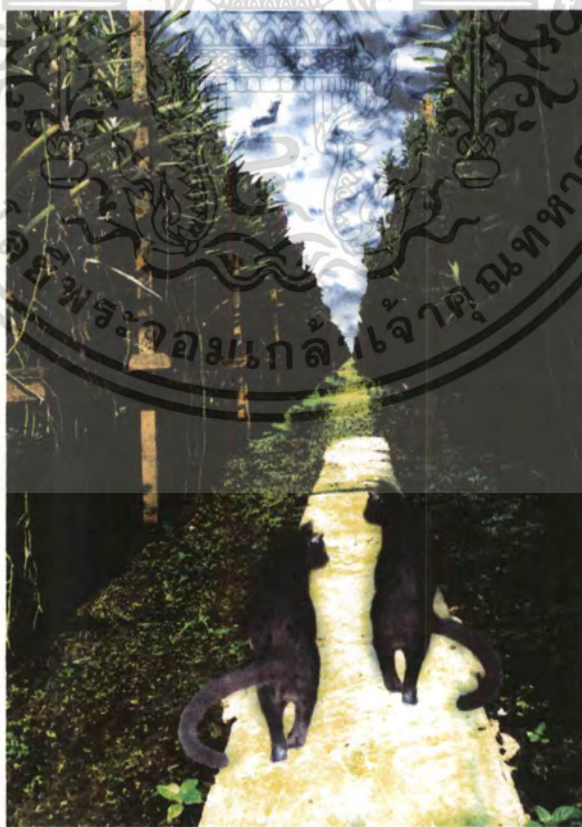


ภาพที่ 3.20 ภาพรางโดยคอมพิวเตอรก่อนผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

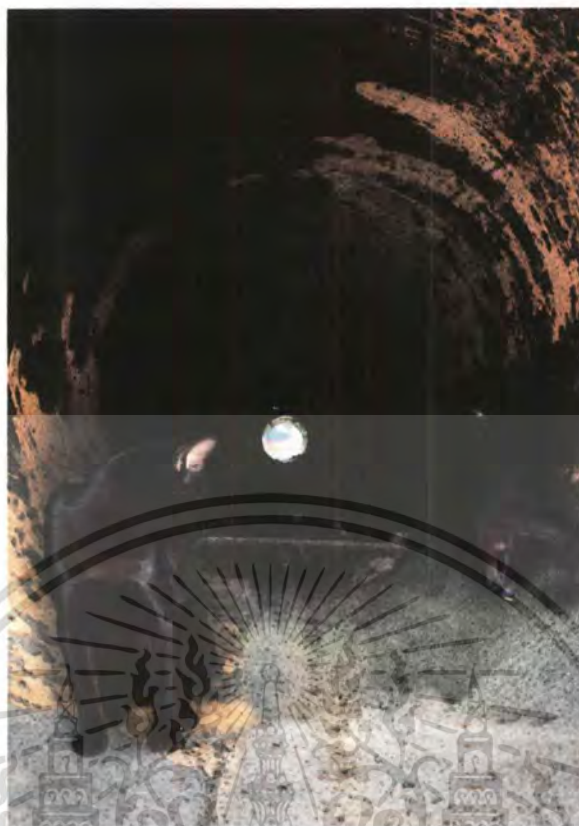


ภาพที่ 3.21 ภาพรางโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง



ภาพที่ 3.22 ภาพรางโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างโดยคอมพิวเตอร์ก่อนผลงานจริง

3.3 การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานขอมมีส่วนประกอบต่างๆที่จำเป็นด้วยกันหลายๆอย่าง ข้อมูลก็เป็นส่วนหนึ่งในปัจจัยเหล่านั้นในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้มาจากการศึกษา และ ค้นคว้า แล่นำมาสร้างภาพร่างเมื่อได้ภาพร่างจำนวนหนึ่ง ข้าพเจ้าได้คัดเลือกภาพที่ตรงกับแนวความคิดและจินตนาการของข้าพเจ้ามากที่สุด มาขยายเป็นงานจริง

กรรมวิธีการสร้างสรรค์ข้าพเจ้าใช้รูปแบบของการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิค Mixed Media และ Digital painting ในการแสดงออก ซึ่งเป็นวิธีที่ค่อนข้างน่าสนใจ และ ความรู้สึกได้มากที่สุด ด้วยเทคนิคเหล่านี้มีคุณสมบัติพิเศษที่น่าสนใจเพื่อให้ผลงานที่ออกมามีความแตกต่าง โดดเด่น และเป็นลักษณะเฉพาะตัวได้

การปฏิบัติงาน ข้าพเจ้าเริ่มจากศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากประสบการณ์ตรง จากสิ่งแวดล้อม ที่มีผลกระทบต่อจิตใจของข้าพเจ้า เริ่มสร้างแบบร่าง (Sketch) อย่างไม่ละเอียดสมบูรณ์ จากนั้นหาสถานที่ ในย่านต่างๆ และสิ่งที่จะต้องใช้ถ่ายภาพตามแบบร่าง ถ่ายภาพ พื้นผิว (Texture) หลายๆ ลักษณะรวมทั้งกำแพงที่หลากหลายแบบหรือแม้แต่สีกรัง ขอบวงกบหน้าต่าง ส่วนแนวคำข้าพเจ้า มักจะจดตามสถานที่ต่างๆ ก็จะถ่ายภาพเก็บไว้มาสร้างผลงาน ขั้นตอนต่อไปคือการรวบรวมภาพถ่ายตัดต่อภาพจากหลายๆภาพให้ได้เป็นบรรยากาศที่ตามจินตนาการและนำภาพแนวคำในอิริยาบถต่างๆ มาใส่ในภาพและตกแต่งให้ภาพเป็นไปตามแบบร่าง สร้างแสง สี และเงารวมทั้งซ้อนทับภาพพื้นผิวที่ตรงกับจินตนาการในภาพลงไป กระบวนการนี้สร้างสรรค์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop ส่วนการตกแต่งรายละเอียดภายในภาพ ได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Corel Painter โดย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวาด และตกแต่งภาพให้ภาพดูคล้ายสีน้ำ ต่อไปก็นำภาพผลงานไปพิมพ์ลงบนผ้าใบ (Canvas) ในขนาดที่กำหนดไว้ในบางภาพของผลงานเมื่อพิมพ์เสร็จแล้วจะได้มีการตกแต่งเพิ่มเติมลงบนงานด้วยสีอะคริลิกเพื่อความละเอียดให้ได้ตรงตามจินตนาการ เมื่อภาพเสร็จสมบูรณ์แล้ว มาจึงกับกรอบเฟรม เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลการปฏิบัติงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ หัวข้อเรื่อง “ฝันร้าย” เป็นผลงานในลักษณะเทคนิคผสม (Mixed Media) และ Digital Painting โดยใช้กรรมวิธีการแสดงออกในลักษณะเฉพาะตัว จำนวน 6 ชิ้น สามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุที่สำคัญทางความคิด และตามกระบวนการการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานโดยรวม

รูปทรง (Form)

รูปทรงที่ใช้ทั้งหมด เป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) ข้าพเจ้าได้นำรูปทรงของสิ่งมีชีวิต ทิวทัศน์ และรูปทรงจากสถาปัตยกรรม นำมาจัดวางให้เกิดบรรยากาศที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อถึงความกดดันอัดอัด และค้นหาความเป็นอิสระ ซึ่งรูปทรงทั้งหมดที่มาประกอบกันเป็นสิ่งที่สร้างให้เนื้อหาก่อความสมบูรณ์ โดยใช้รูปทรงของแนวคำเป็นตัวดำเนินเรื่อง

สี (Color)

สีภายในผลงานแสดงถึงความปรารถนาของจินตนาการส่วนตัวที่เน้นการสร้างบรรยากาศโครงสร้างสีโดยรวมในงานชุดนี้นั้นเน้นการใช้สีดำ ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างน้ำหนัก แต่ยังสร้างอารมณ์ความรู้สึกถึงความอัดอัด หดหู่ กดดัน ความน่าสะพรึงกลัว และลึกลับ

ที่ว่าง (Space)

ผลงานทั้งหมดของข้าพเจ้า พื้นที่ว่างที่เกิดขึ้นนั้นคือ ท้องฟ้า ซึ่งทำให้บรรยากาศโดยรวมดูลึกลับ

น้ำหนัก (Tone)

การสร้างงานที่ให้ความรู้สึกบีบคั้น กดดันนั้น น้ำหนักเป็นทัศนธาตุที่จำเป็นยิ่งในผลงาน ข้าพเจ้าให้น้ำหนักมีความแตกต่าง ระหว่างเงา กับแสงที่มากกระทบ เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ขัดแย้ง บรรยากาศที่ซอมนั่น กดดัน และบีบคั้น

4.2 การวิเคราะห์ผลงานรายชิ้น

เมื่อพูดถึงภาพการวิเคราะห์โดยรวมของการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าจะพูดถึงการวิเคราะห์ผลงานรายชิ้นเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น

4.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1

รูปทรงที่ไร้ทั้งหมด เน้นรูปทรงของแนวคำ ที่ถูกจัดวางให้กระจัดกระจายอยู่บนทุ่งหญ้า ไร้โครงสร้างที่สมมาตร ม่วง ที่เป็นโครงสร้างโทนร้อน ไล่น้ำหนักของท้องฟ้า และทุ่งหญ้า การให้น้ำหนักที่แตกต่างกันของแสงเงา ทำให้เกิดบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัว และดูมีมิติ

4.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2

รูปทรงของแนวคำถูกจัดวางให้อยู่บนพื้น โตะ เก้าอี้ และขอบหน้าต่าง การจัดวางรูปทรงต่างๆ ทำให้งานดูมีความสมดุล และมีระยะ สีโดยรวมในผลงานชิ้นนี้เป็นสีโทนเย็น การให้น้ำหนักมีคในช่อง โดยแสงในงานมีทิศทางเดียวจากนอกหน้าต่าง ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่อึดอัด และอยากออกไปสู่ความเป็นอิสระภายนอก

4.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3

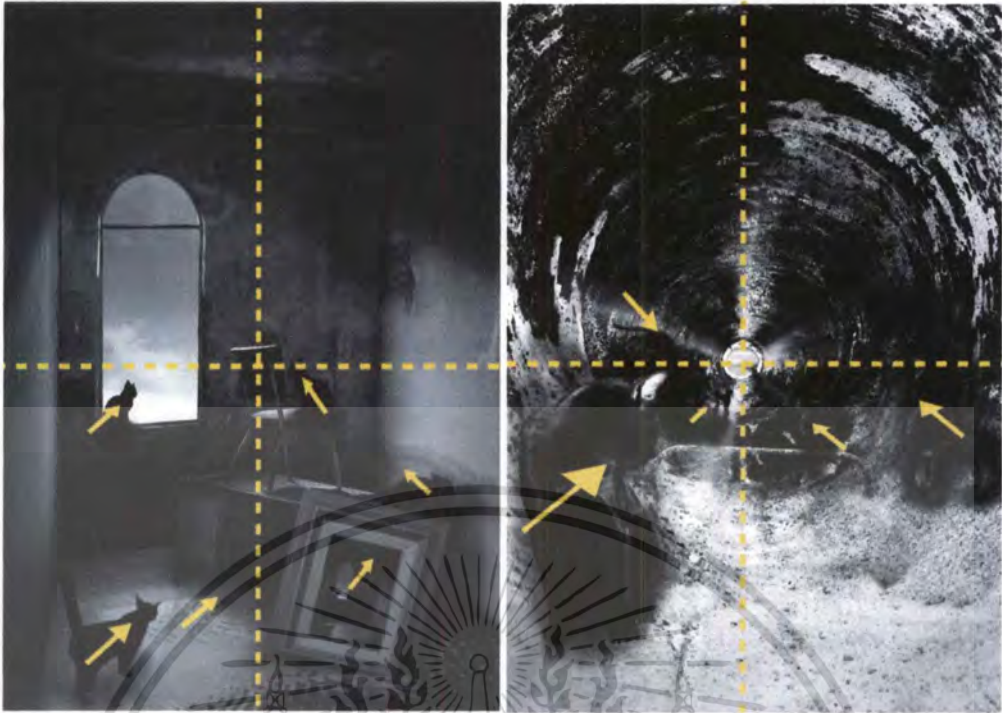
โครงสร้างของงานถูกบีบคั้นขึ้นด้วยการจัดวางองค์ประกอบ รูปทรงของแนวคำที่อยู่ในลักษณะท่าทางต่างๆถูกจัดวางให้อยู่ในกำแพงปิดล้อมทั้ง 4 ด้านที่กำลังจะจมลงสู่ทะเล ให้ความรู้สึกอึดอัด บีบคั้น กดดัน น่ากลัว สิ้นหวัง และไร้ทางออก การกำหนดแสงในงานชิ้นนี้มีทิศทางเดียวมาจากทิศทางภายนอกกำแพง แสงสว่างในงานแสดงถึงความเป็นอิสระ

4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 4

รูปทรงแนวในงานถูกทำให้มีขนาดที่แตกต่างกันจัดวางให้เกิดระยะลึกเข้าไปที่จุดกึ่งกลางของภาพ ทำให้งานมีมิติ เกิดบรรยากาศที่ลึกลับ และอึดอัดด้วยการถูกปิดล้อมทุกด้านของแท่งที่แสงสว่างถูกกำหนดให้มีทิศทางที่ชัดเจนจากส่วนที่เปิดของแท่งที่ สีในงานชิ้นนี้ส่วนใหญ่ใช้สีดำ ทำให้บรรยากาศในงานดูมืด และอันตราย

4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบ

ข้าพเจ้าได้นำงาน 2 ชิ้นมาวิเคราะห์ถึงโครงสร้างการจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน



ภาพที่ 4.1 ภาพวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 2

ภาพที่ 4.2 ภาพวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 4

ความกลมกลืน

ส่วนประกอบขององค์ประกอบภายในภาพ ทำหน้าที่เป็นส่วนเสริมสร้างความกลมกลืน คัดเน้นรูปทรงให้มีความโดดเด่น ขนาดของเมื่อดำที่ต่างกันกระจายอยู่ภายในภาพเป็นการนำเอา รูปทรงที่เหมือนกันวางซ้ำ เกิดการซ้ำของจังหวะ เป็นตัวส่งเสริมให้เกิดสุนทรียภาพ และความกลมกลืนภายในภาพ

เอกภาพ

เอกภาพในงานศิลปะ จะต้องเกิดจากการผสมผสานกัน ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งด้านแนวความคิด เรื่องราว รูปแบบ และทัศนธาตุ ในผลงานของข้าพเจ้าถือว่ามีความเป็นเอกภาพทางด้านเรื่องราว และแนวความคิด

ดุลยภาพ

ดุลยภาพเป็นกฎเกณฑ์ของเอกภาพ หมายถึงการถ่วงดุลน้ำหนักได้เท่ากันทั้ง 2 ข้าง มีทั้ง ดุลยภาพแบบสมมาตรคือ ซ้าย-ขวาเท่ากัน หรือแบบอสมมาตร คือทั้ง 2 ข้างไม่เท่ากัน งานของข้าพเจ้าเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร ผลงานทุกชิ้นมีการถ่วงดุลของน้ำหนัก เส้น สี รูปทรงให้เกิดความสมดุล

ความเป็นเด่น

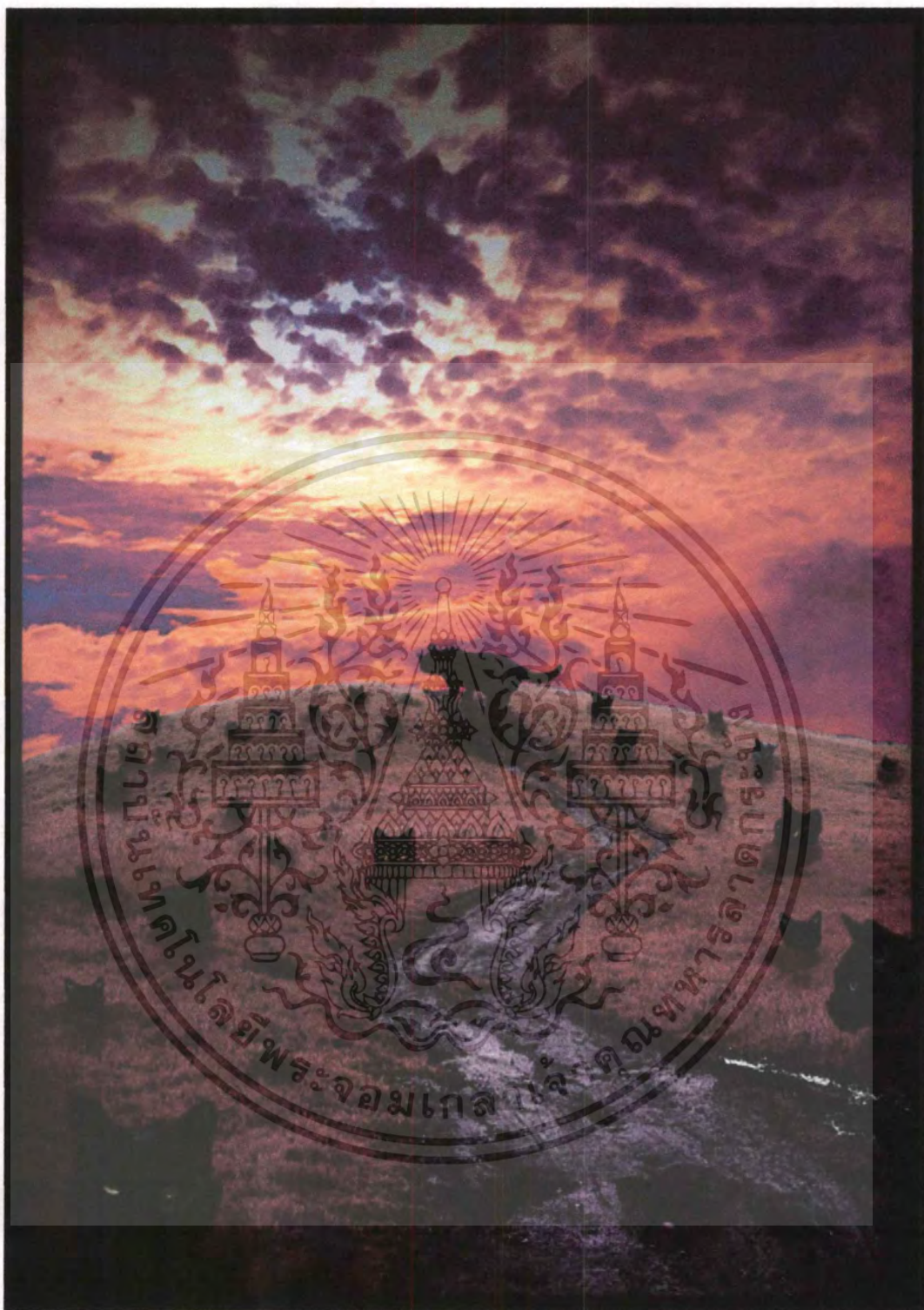
ในผลงานทั้ง 4 ชิ้นของข้าพเจ้าจะเห็นความเป็นเด่นชัดเจนของรูปทรงแนว ที่ถูกจัดวางไว้ในระยะหน้า ส่วนความเป็นรองคือรูปทรงแนว และสิ่งต่างๆที่เป็นองค์ประกอบ อีกทั้งความเป็นเด่นในผลงานนั้นถูกคัดเน้นด้วยการให้น้ำหนัก แสงเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



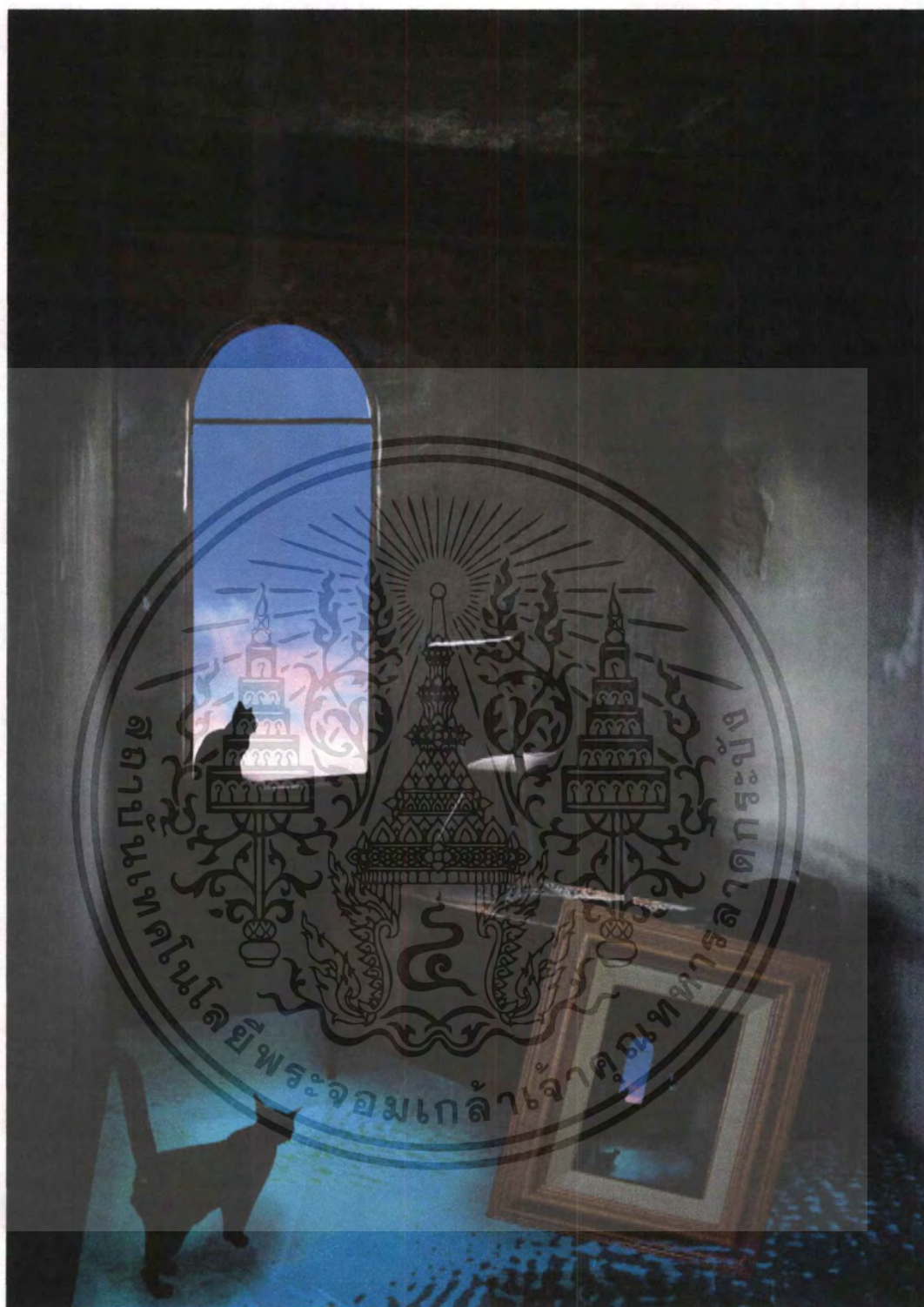
ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



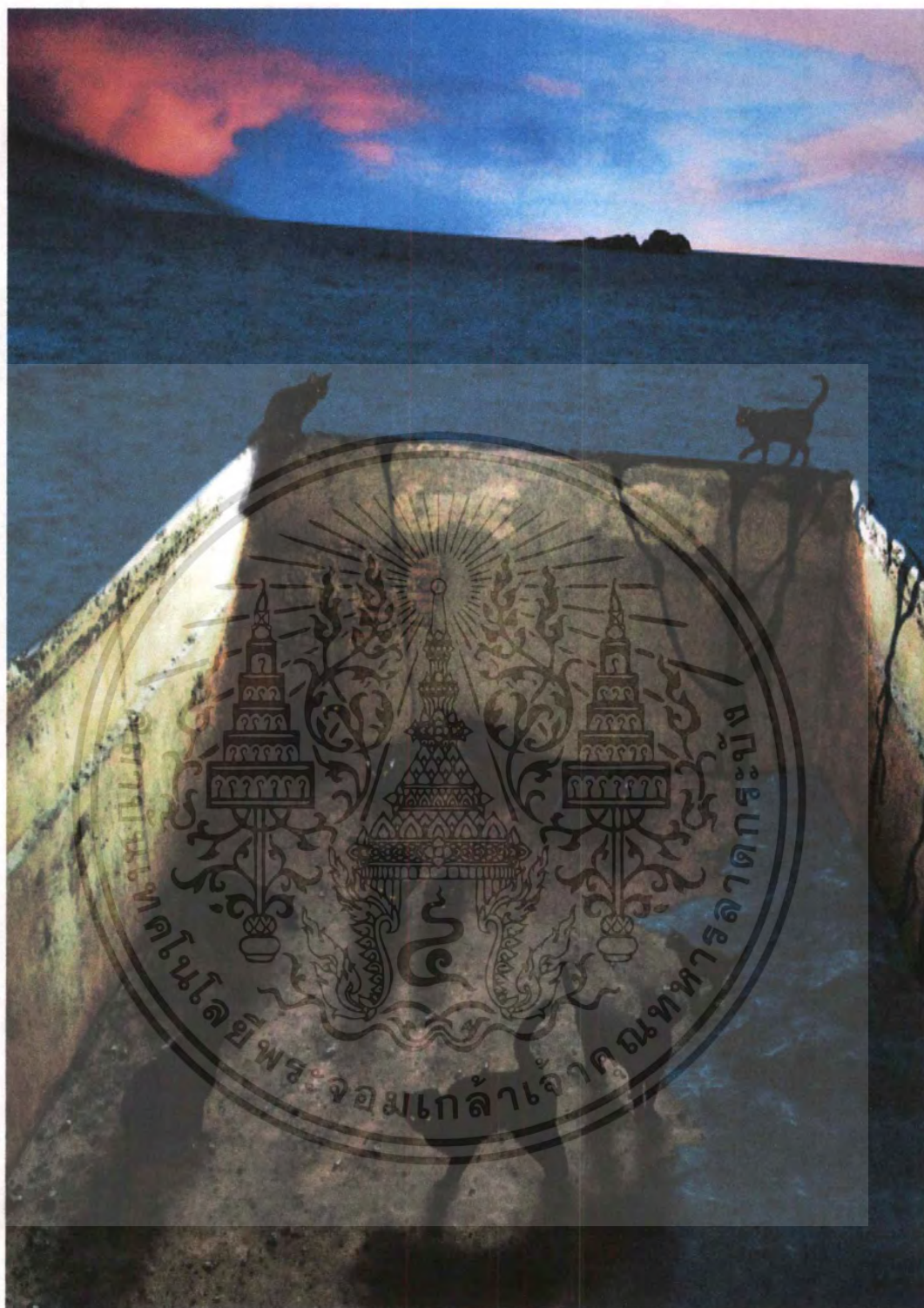
ภาพที่ 4.3 ชื่อผลงาน	Nightmare 2
เทคนิค	Digital Painting
ขนาด	160 ซม.ม. x 120 ซม.ม
ปี	พ.ศ.2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



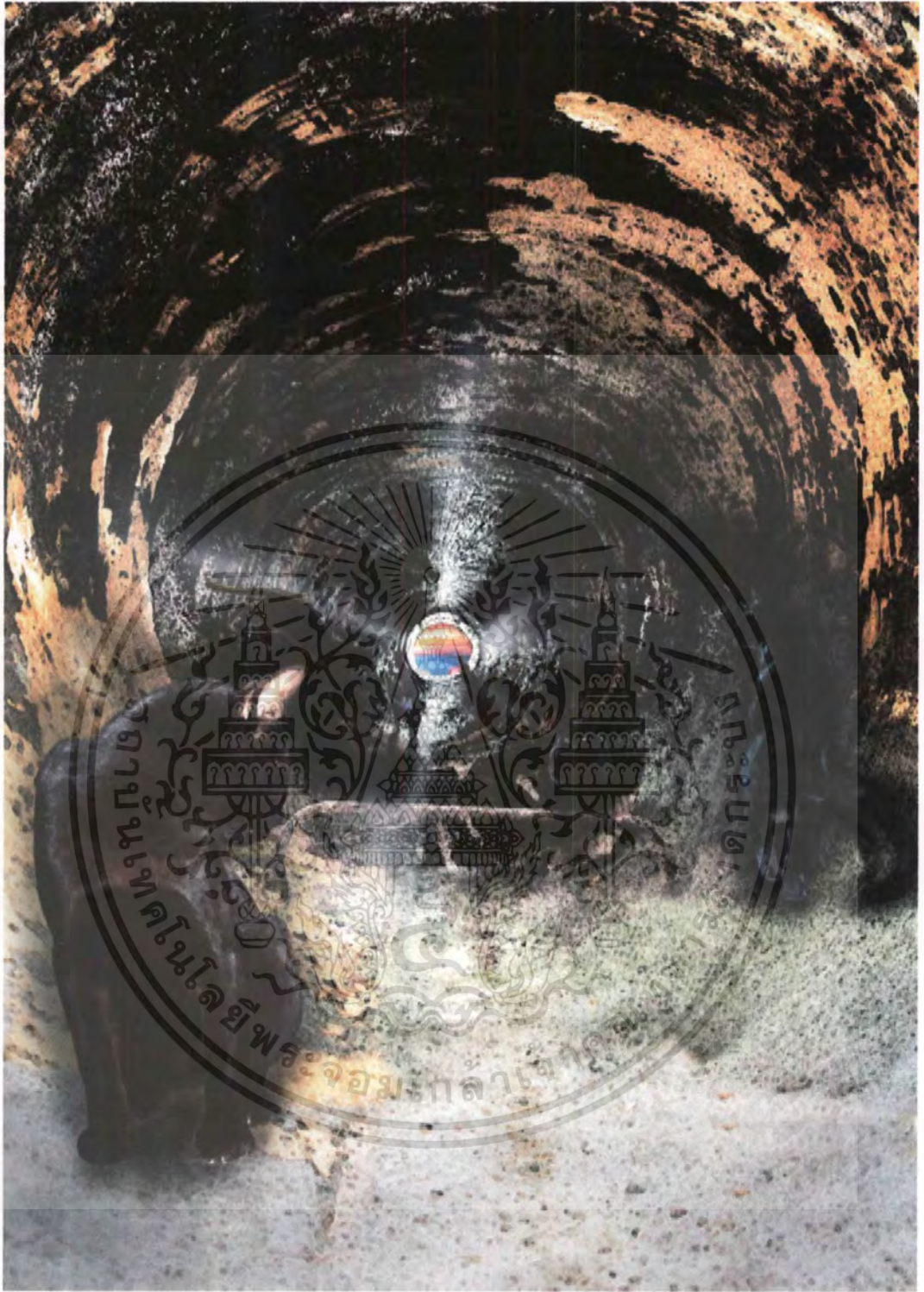
ภาพที่ 4.4 ชื่อผลงาน	Nightmare 3
เทคนิค	Digital Painting
ขนาด	170 ซม.ม. x 120 ซม.ม
ปี	พ.ศ.2552

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ชื่อผลงาน	Nightmare 5
เทคนิค	Digital Painting
ขนาด	170 ซม.ม.x120ซ.ม
ปี	พ.ศ.2552

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ชื่อผลงาน	Nightmare 6
เทคนิค	Digital Painting
ขนาด	170 ซม.ม. x 120 ซม.ม
ปี	พ.ศ.2552

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

ฝันร้ายเป็นประสบการณ์ที่ได้รับจากหน้าที่การดำรงชีวิตประจำวันทีก่อให้เกิดสภาพจิตใจที่ ถูกกดคั้นจากสภาพสังคม ก่อให้เกิดอารมณ์ที่ตกอยู่ในสภาวะความตึงเครียด ความกดดัน ไม่เป็น อิศระ เป็นฝันร้ายที่เราไม่ต้องนอนหลับแต่เราสามารถพบเจอได้ในขณะที่เรากำลังหลับ ความต้องการ ที่จะหลุดพ้นจากสิ่งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ พัฒนาผลงาน และรูปแบบทางความคิด อารมณ์ และจินตนาการ

ข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิค สื่อผสม(Mixed Media) กึ่งเทคนิค Digital Painting ซึ่งด้วยลักษณะ เทคนิคที่สามารถตอบสนองต่อการแสดงออกในเรื่องราวได้ตรงกับอารมณ์ความรู้สึกมากที่สุดการนำ อารมณ์ที่เป็นด้านลบ มาแปรเปลี่ยนเป็นความงามทางศิลปะ ให้ผู้อื่นได้รับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึก เหล่านั้น สำหรับข้าพเจ้าแล้วเรื่องราวจากประสบการณ์ในด้านลบถือเป็นความงาม ถ้าที่มัน เป็นตัวสร้างภูมิคุ้มกันกับจิตใจในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้นของข้าพเจ้า ต้องใช้การรวบรวม ข้อมูล การทดลองเทคนิคใหม่ๆ การเรียนรู้สิ่งใหม่จากการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ข้าพ เจ้าได้เรียนรู้ถึงกระบวนการทางความคิด และการแก้ปัญหาในงานศิลปะได้อย่างถูกต้อง การสร้าง งานศิลปะนั้นก็คือยารักษาจิตใจชั้นดีที่ช่วยให้ได้เปิดเผยทั้งความจริง ความฝัน จินตนาการ และ อารมณ์ความรู้สึก ทำให้ได้เรียนรู้ และเข้าใจในตัวคนที่แท้จริงอย่างลึกซึ้ง ซึ่งก่อให้เกิดเป็นพลังใจที่มี คุณค่าสำหรับการดำเนินชีวิตต่อไป

ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้ได้สั่งสมความรู้ความสามารถ ในการทำงานศิลปะให้กับข้าพเจ้ามากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานชุดนี้อาจเป็นจุดเริ่มต้นของการ พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน และรูปแบบทางความคิดให้มีความงดงาม และมีความต่อเนื่องขึ้นไป ในภายหน้า

ข้อเสนอแนะ

ประสบการณ์ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์นี้ มีข้อเสนอแนะแก่ผู้ที่สนใจในการ สร้างสรรค์ โดยใช้เรื่องราวข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานข้าพเจ้าไปเป็นข้อคิดดังนี้

การทำงานสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ทดลอง ค้นคว้า วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหามา ให้ เป็นไปตามแนวคิด เป็นขั้นตอนแต่ละขั้นอย่างเป็นระบบ ทำให้ข้าพเจ้าได้เห็นถึงการพัฒนาในการ ทำงานได้อย่างชัดเจน นับเป็นกาเรียนรู้และประจักษ์แจ้งถึงขบวนการทำงานของตนเองได้เป็นอย่างดี สามารถนำไปประยุกต์เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไปในอนาคต ข้าพเจ้าคาดหวังว่าคง จะทำงานสร้างสรรค์ตามแนวทางดังกล่าวมาแล้วเป็นหลัก แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านแนว ความคิด รูปแบบ หรือเทคนิคไปตามประสบการณ์ที่เพิ่มเติม

บรรณานุกรม

- จำลอง ดิษขวณิช.2534.คลายเครียด. เชียงใหม่: คารารัตน์การพิมพ์ จำกัด.
- จำลอง ดิษขวณิช.2541.ประสาทชีววิทยาของภาวะใกล้ตาย. เชียงใหม่.วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย.
- ช路店 นิ่มเสมอ.2531.องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประสพ ธีเหมือดภัก.2543.ศิลปะนิยม . กรุงเทพฯ : โอ เอส พรินติ้งเฮ้าส์.
- ศ.ดร.พริ้มเพรา ดิษขวณิช.อารมณ์ (Emotion) .(ออนไลน์) 2542.จาก <http://www.chamlongclinic-psych.com/document/emotion/index.html>
- วรฤทธิ เจริญศิริ.ระบบประสาท ,สิ้นราย.(ออนไลน์) 2544.จาก http://www.bangkokhealth.com/neuro_htdoc/neuro_health_detail.asp?Number=9665
- อารี สุทธิพันธุ์.2543.ทัศนศิลป์และความงาม. กรุงเทพฯ : องค์การค่าของคุรุสภา.
- Feldman R.S. 1994.Essential of Understanding Psychology. 2nd edition. NewYork: McGraw-Hill,Inc.
- Morris C.G. 1990.Psychology. 7th edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาว วนิดา ชันคร์พาณิชย์

เกิด 7 กรกฎาคม พ.ศ.2527 จังหวัด กรุงเทพฯ อายุ 24

ที่อยู่ 30 หมู่บ้านสวนแหยมทอง 2 ซอย7 ถ.พัฒนาการ28 สวนหลวง กรุงเทพฯ 10250

e-mail : nann_groovylizard@hotmail.com

Tel : 081-701-1690

ประวัติการศึกษา

-ปี พ.ศ.2545-2549 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรังสิต คณะศิลปกรรม สาขา Computer Art ศิลปบัณฑิต (Computer Art) / Bachelor Degree of Fine Arts. (Computer Arts)

-ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาโท คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิจิตรศิลป์ สาขาทัศนศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงานศิลปะ

-ปี พ.ศ.2549 ชื่อนิทรรศการ “Ladies and the mood.” จัดแสดงที่ โซน AIS Siam Paragon ประกอบด้วยผลงาน 12 ชิ้น ขนาด 80cm. x50cm.

-ปี พ.ศ.2552 ชื่อนิทรรศการ “LOVE (?)” จัดแสดงที่ Reflection Room ประกอบด้วยผลงาน 2 ชิ้น

-ปี พ.ศ.2550 Video Art Experimental Friendship Thai Europe Artist 4th

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้