

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “อุปมา อุปมัยระหว่างคนกับสัตว์”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “ Metaphor Humans and Animals ”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการถ่ายภาพ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553-54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

ภาพถ่ายเชิงศิลปะชุด “ อุปมา อุปมัยระหว่างคนกับสัตว์ ”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “ METAPHOR HUMANS AND ANIMALS ”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่.....

(อาจารย์ ชัยวุฒิ พุดทอง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “อุปมา อุปมัย ระหว่างคนกับสัตว์”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED

“METAPHOR HUMANS AND ANIMALS”

ชื่อ

นางสาววรรณวรางค์ มงคลชาติ

สาขาวิชา

การถ่ายภาพ

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2553

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ชัชวดี พุดทอง

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการเปรียบเทียบ เปรียบเปรยพฤติกรรมและลักษณะต่างระหว่างมนุษย์กับสัตว์ โดยข้าพเจ้าได้นำคำอุปมา อุปมัย (การเปรียบเทียบ) ในภาษาไทยนั้นมาใช้ในการอ้างอิงความสนใจของข้าพเจ้าในที่จะนำเฉพาะ อุปมา อุปมัย เปรียบเทียบระหว่างคนกับสัตว์ โดยยกการแสดงออกทางพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน โดยในภาพถ่ายของข้าพเจ้าจะนำสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความหมายในภาพก็คือ ประเภทของสัตว์ต่างๆ ที่สอดคล้องกับความหมายของภาพนั้นๆ มาแฝงไว้ในภาพ เพื่อให้ผู้ดูที่เป็นมนุษย์ได้เข้าใจความหมาย ผ่านกระบวนการรับรู้ความจำที่ตนได้ฝึกฝนมาโดยสัญชาตญาณ ซึ่งได้บันทึกความหมายที่ต้องการบอกผ่านสัญลักษณ์ที่แฝงไว้กับเหล่าสัตว์นั้น

ดังนั้นจากข้อมูลและแนวความคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้น ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาเพื่อทำให้คำที่เป็นเพียงคำอุปมา อุปมัย เปรียบเทียบที่เป็นเพียงนามธรรมที่ไร้รูปร่าง ไม่สามารถเห็นภาพได้ ให้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ โดยผ่านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าถ่ายทอดออกมาเป็นภาพถ่าย เพื่อให้ผู้ดูได้เห็นสัญลักษณ์ต่างๆ ในภาพถ่ายแล้วสามารถเข้าใจในความหมายและสามารถต่อยอดความคิดของแต่ละคนหรือมีความคิดสอดคล้องไปกับแนวความคิดของข้าพเจ้าได้อย่างเข้าใจและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ พ่อ ที่เป็นที่ปรึกษาที่ดี ที่คอยช่วยจัดการ วางแผนงาน แก้ไขปัญหาให้งานผ่านราบรื่นไปด้วยดี เป็นกำลังใจให้ตลอดเวลา ในยามที่เหนื่อยและท้อ ช่วยเหลือทุกสิ่งทุกอย่างทั้งร่างกายและแรงใจ ขอมเหนื่อยอดทน และเสียสละเวลามาช่วยทำงาน ขอขอบพระคุณ แม่ ที่เป็นกำลังใจ เป็นที่ปรึกษาที่ดี คอยอยู่เคียงข้างเวลาข้าพเจ้าเหนื่อยและท้อ พร้อมให้ความช่วยเหลือทุกสิ่งทุกอย่าง ถึงแม้ว่าร่างกายแม่จะไม่แข็งแรง แต่ก็ไม่เคยบ่น ให้การอุปถัมภ์เรื่องการเงิน ขอมเสียสละอดทนทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้ข้าพเจ้ามีความสุขและประสบความสำเร็จ ขอขอบพระคุณยายแอ๊ด ที่อุปถัมภ์เรื่องการเงินและเป็นกำลังใจให้ ขอขอบคุณน้องชาย ที่คอยช่วยเหลืองานอย่างเต็มที่และสุดฝีมือ และยังคอยเป็นกำลังใจให้เสมอ ขอขอบพระคุณญาติพี่น้องทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือ ขอมเสียสละเวลามา คอยหาน้ำและอาหารมาดูแลข้าพเจ้าและเป็นกำลังใจให้ ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านและอาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ชัยวุฒิ พุ่มทอง (ครูอู๋) ที่ให้คำปรึกษาที่ดี ให้ความเข้าใจและความใจดี เมตตาแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณรุ่นพี่ รุ่นน้อง มิตรสหายทุกคนที่เสียสละเวลาส่วนตัวมาช่วยเหลือ เป็นกำลังใจให้ และสร้างสีสันในการทำงาน ขอขอบคุณนางแบบและนายแบบที่เสียสละเวลาและเต็มใจมาช่วยให้งานออกมาสวยงามโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนใดๆ ขอขอบคุณสถานที่และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คุ้มครอง ณ สถานที่ในการถ่ายทำ ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ขอขอบพระคุณทุกคนที่ไม่ได้กล่าวถึงแต่ข้าพเจ้าจะนึกถึงพวกท่านเสมอ ถ้าไม่ได้พวกท่านทุกคนที่กล่าวมาข้างต้นและที่ไม่ได้กล่าวถึง ศิลปินพณธัชฉันนี้คงไม่ประสบความสำเร็จ ออกมาสวยงามตรงตามความตั้งใจและความต้องการของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าทราบดีว่าในความเป็นมนุษย์ที่มีจิตใจดีให้ความช่วยเหลือ ให้ความเสียสละ ให้ความอดทน ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ฯลฯ ขอขอบพระคุณทุกคนจากหัวใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ง
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ(ต่อ).....	2
1.2 แนวความคิด.....	3
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	3
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.7 ปัญหาที่คาดว่าจะเกิดขึ้น.....	5
1.8 อุปกรณ์.....	5
1.9 ตารางทำงาน.....	6
1.10 งบประมาณ.....	6
1.11 รูปแบบการนำเสนอ.....	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	7
2.1 ความหมายของคำว่า อุปมา อุปมัย.....	7
2.2 คำอุปมา อุปมัย ที่นำมาเปรียบเทียบ.....	8
2.3 ข้อมูลด้านการถ่ายภาพ.....	9
2.3.1 ข้อมูลเรื่องศิลปภาพถ่ายเชิงศิลป์.....	9
2.3.2 ข้อมูลเรื่อง ศิลปะภาพถ่ายในเชิงความคิด.....	10
2.4 ข้อมูลเรื่องลัทธิทางศิลปะ POPART.....	11
2.4 ข้อมูลเรื่องลัทธิทางศิลปะ POP ART (ต่อ).....	12
2.5 ข้อมูลเรื่องลัทธิทางศิลปะ CONCEPTUAL ART.....	14
2.6 ข้อมูลศิลปินที่ได้รับอิทธิพล.....	20
2.6 ข้อมูลศิลปินที่ได้รับอิทธิพล (ต่อ).....	21
2.7 ข้อมูลเรื่องทฤษฎีสี.....	25
2.7.1 ประวัติความเป็นมา.....	25
2.7.2 สี.....	26
2.7.3 ความสำคัญของสีที่มีต่อวิถีชีวิตของเรา.....	26
2.7.4 คุณลักษณะของสี.....	27
2.7.4 คุณลักษณะของสี (ต่อ).....	28
2.7.4 คุณลักษณะของสี (ต่อ).....	29
2.7.5 การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน (Complementary Colors).....	30
2.7.5 การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน (Complementary Colors)(ต่อ).....	31
2.7.6 สีเอกรงค์ (Monochromes).....	32
2.7.7 ความรู้สึกของสีต่างๆ.....	33
2.7.7 ความรู้สึกของสีต่างๆ (ต่อ).....	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง	หน้า
3. แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	35
3.1 ข้อมูลของแต่ละฉาก.....	35
3.1.1 ฉากสี่เหลี่ยม กับ สีชมพู.....	35
3.1.2 ฉากสีม่วง กับ สีส้ม.....	36
3.1.3 ฉากสีชมพู กับ สีเขียว.....	37
3.1.4 ฉากสีฟ้า กับ สีแดง.....	38
3.1.5 ฉากสีน้ำเงิน กับ สีเหลือง.....	39
4. ขั้นตอนการทำงาน.....	40
4.1 ภาพ “อ้วนเหมือนหมู”.....	40
4.1.1 สถานที่ในการถ่าย.....	41
4.1.2 แผนผังการจัดไฟ.....	42
4.2 ภาพ “ชนเหมือนลิง”.....	43
4.2.1 สถานที่ในการถ่ายทำ.....	44
4.2.2 แผนผังการจัดไฟ.....	45
4.3 ภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”.....	46
4.3.1 สถานที่ในการถ่ายทำ.....	47
4.3.2 แผนผังการจัดไฟ.....	48
4.4 ภาพ “มีอิสระเหมือนนก”.....	49
4.4.1 สถานที่ในการถ่ายทำ.....	50
4.4.2 แผนผังการจัดไฟ.....	51
4.5 ภาพ “รกรเหมือนรังหนู”.....	52
4.5.1 สถานที่ในการถ่ายทำ.....	53
4.5.2 แผนผังการจัดไฟ.....	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง	หน้า
5. ผลงานจริง	
ภาพที่ 1 ชื่อภาพ “อ้วนเหมือนหมู”	55
ภาพที่ 2 ชื่อภาพ “ชนเหมือนลิง”	56
ภาพที่ 3 ชื่อภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”	57
ภาพที่ 4 ชื่อภาพ “มีอิสระเหมือนนก”	58
ภาพที่ 5 ชื่อภาพ “รักเหมือนรังหนู”	59
6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	60
บทสรุปและข้อเสนอแนะ(ต่อ)	61
บรรณานุกรม	62
ประวัติผู้วิจัย	63



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพที่ 1 ภาพศิลปะ POP ART.....	13
2 ภาพที่ 2 ศิลปิน Marcel Duchamp.....	15
3 ภาพที่ 3 “Nude Descending a Staircase” Marcel Duchamp.....	15
4 ภาพที่ 4 ศิลปิน Yves Klein.....	16
5 ภาพที่ 5 “Living brushes” Yves Klein.....	16
6 ภาพที่ 6 “Firma una Scultura vivente” Piero Manzoni.....	17
7 ภาพที่ 7 “Artist’s Breath”, 1960 Piero Manzoni.....	17
8 ภาพที่ 8 Conceptual Photography Elisabeth Molin.....	18
9 ภาพที่ 9 Conceptual Photography Madame Peripetie.....	18
10 ภาพที่ 10 Conceptual Photography Murat Suyur.....	19
11 ภาพที่ 11 ศิลปิน Sandy Skoglund.....	20
12 ภาพที่ 12 REVENGE OF THE GOLDFISH.....	22
13 ภาพที่ 13 THE GREEN HOUSE.....	22
14 ภาพที่ 14 THE COLD WAR.....	23
15 ภาพที่ 15 GATHERING PARADISE.....	23
16 ภาพที่ 16 FOX GAME.....	24
17 ภาพที่ 17 RADIOACTIVE CATS.....	24
18 ภาพที่ 18 ภาพแสดงวรรณะของสี.....	27
19 ภาพที่ 19 ภาพแสดงสีโทนร้อน.....	27
20 ภาพที่ 20 แสดงสี โทนเย็น.....	28
21 ภาพที่ 21 แสดงความจัดของสี.....	28
22 ภาพที่ 22 แสดงค่าน้ำหนักของสี.....	29
23 ภาพที่ 23 แสดงสีคู่ตรงข้ามหรือสีตัดกัน.....	30
24 ภาพที่ 24 แสดงสีเอกรงค์.....	32
25 ภาพที่ 25 ภาพร่างชื่อภาพ “อ้วนเหมือนหมู”.....	40

26	ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “อ้วนเหมือนหมู”.....	41
27	ภาพที่ 27 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “อ้วนเหมือนหมู”.....	42
28	ภาพที่ 28 ภาพร่างชื่อภาพ “ชนเหมือนลิง”.....	43
29	ภาพที่ 29 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “ชนเหมือนลิง”.....	44
30	ภาพที่ 30 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “ชนเหมือนลิง”.....	45
31	ภาพที่ 31 ภาพร่างชื่อภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”.....	46
32	ภาพที่ 32 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “สวยสง่างามเหมือนหงส์”.....	47
33	ภาพที่ 33 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”.....	48
34	ภาพที่ 34 ภาพร่างชื่อภาพ “มือสระเหมือนนก”.....	49
35	ภาพที่ 35 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “มือสระเหมือนนก”.....	50
36	ภาพที่ 36 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “มือสระเหมือนนก”.....	51
37	ภาพที่ 37 ภาพร่างชื่อภาพ “รักเหมือนรั้งหนู”.....	52
38	ภาพที่ 38 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “รักเหมือนรั้งหนู”.....	53
39	ภาพที่ 39 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “รักเหมือนรั้งหนู”.....	54
40	ภาพที่ 40 ภาพผลงานจริงภาพที่ 1.....	55
41	ภาพที่ 41 ภาพผลงานจริงภาพที่ 2.....	56
42	ภาพที่ 42 ภาพผลงานจริงภาพที่ 3.....	57
43	ภาพที่ 43 ภาพผลงานจริงภาพที่ 4.....	58
44	ภาพที่ 44 ภาพผลงานจริงภาพที่ 5.....	59

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

มนุษย์เป็นสัตว์ชนิดหนึ่งของโลกใบนี้ที่มีความได้เปรียบมากกว่าสัตว์ประเภทอื่นๆ มีสติปัญญาในระดับสูงกว่าสัตว์อื่นๆ อีกหลายชนิด มนุษย์มีการศึกษามีการเรียนรู้ที่มาจากประสบการณ์และพฤติกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน มนุษย์รู้จักการพัฒนาตนเอง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมทางสมอง การแสดงออก การรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคล และจากความรู้ที่เกิดจากความจำ สามารถจดจำสิ่งต่างๆ ได้ ซึ่งถือว่าเป็นระดับสูงสุด มนุษย์สามารถสร้างและใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ จนทำให้เกิดกระบวนการที่ทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่างๆ ได้ โดยในข้อมูลการสร้างสรรคผลงานขึ้นนี้จะอ้างกล่าวถึงการใช้คำอุปมา อุปมีระหว่างคนกับสัตว์ ว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไรถึงทำให้เกิดการเปรียบเทียบเช่นนี้ขึ้นมาได้ เพราะเนื่องจากสมองของมนุษย์นั้นทำงานด้วยระบบรูปภาพเป็นหลัก ยกตัวอย่างเช่น ถ้าเราพูดคำว่า “นก” สมองของเราจะสร้างภาพของ “นก” ขึ้นมาในทันที จะเป็นนกอะไรอย่างไรก็แล้วแต่ข้อมูลพื้นฐานในจิตใจอันนี้ของแต่ละคน แต่ที่แน่ๆ ก็คือภาพนกจะผุดขึ้นมาในหัวของเราทันทีไม่ใช่ตัวอักษร “น” และ “ก” ด้วยเหตุนี้เองคำพูดอะไรก็ตามที่สื่อไปเป็นรูปภาพได้ง่าย สมองของเราจึงสามารถจดจำหรือตอบสนองได้อย่างสะดวกรวดเร็ว เพราะตามหลักการเรียนรู้ซึ่งมีความรู้ที่เกิดจากการจดจำ ทำให้มนุษย์สามารถจดจำภาพและจินตนาการตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ได้เห็นมามากกว่าที่จะใช้คำพูดในการสื่อออกไปในลักษณะเป็นนามธรรม เช่นถ้าเราพูดถึง “ความขยันขันแข็ง” สมองของเราจะต้องตีความว่า “ความขยันขันแข็ง” นั้นเป็นอย่างไร อาจจะได้ภาพที่ชัดเจนหรือคลุมเคลือก็เป็นได้ทั้งนั้น (นิยามหรือภาพในสมองของคำว่าขยันของแต่ละคนอาจจะไม่เหมือนกัน) ในขณะที่ถ้าเราพูดคำว่า “มด” ทุกคนจะสามารถนึกมโนภาพมดขึ้นมาในหัวได้ทันที

ดังนั้นถ้าเราต้องการพูดถึงอะไรที่เป็นนามธรรมจับต้องไม่ได้ อย่างเช่น “ความขยันขันแข็ง” เราก็ใช้คำอุปมา อุปมัย หรือ Metaphor มาช่วยทำให้เกิดเป็นรูปธรรมจับต้องได้ง่ายขึ้น เช่น “ขยันขันแข็งยังกับมดงาน” หรือ “ขยันขันแข็งอย่างผึ้งงาน” ทำนองนี้ สมอของคนเรา (หรือคนอื่นๆ) ก็จะสามารถเข้าถึงและเข้าใจเกี่ยวกับถ้อยคำเหล่านั้นได้ง่ายขึ้น โดยมีงานวิจัยที่ค้นพบว่าในการรับรู้ของสมอคนเรานั้น มักจะผ่านทางช่องทางหลักๆ สองช่องทางได้แก่ สายตาและการรับฟัง และทั้งสองช่องทางนั้นจะแยกกันรับรู้ข้อมูลต่างๆ แต่เนื่องจากสมอเรามีข้อจำกัดในการรับรู้ข้อมูลได้ทีละไม่มาก ดังนั้น สมอเราจะต้องเลือกว่าจะเลือกรับรู้จากช่องทางไหน แต่ในที่นี้ต้องการให้ผู้เห็นใช้สายตาในการรับรู้ภาพและประกอบกันการใช้ความรู้เดิมและความทรงจำที่เราเคยมีอยู่และสามารถตีความหมายได้ว่าผู้สื่อสารต้องการสื่ออะไรในภาพถ่ายเหล่านั้นได้

โดยในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการเปรียบเทียบพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่เรามักจะยกตัวอย่างพฤติกรรมของสัตว์มาเปรียบเทียบกับให้เท่าเทียมกันกับมนุษย์ ทั้งที่มนุษย์เองนั้นได้ยกระดับตนให้สูงกว่าสัตว์ชนิดต่างๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ และความคิด แต่เมื่อเวลาที่ถูกเปรียบเทียบกลับบ้างนั้น มนุษย์เองที่ถูกนำมาเปรียบเทียบกับให้กลายเป็นระดับเดียวกับสัตว์เดรัจฉาน ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในเรื่องการนำคำอุปมา อุปมัย ที่ใช้ในการเปรียบเทียบคนและสัตว์ให้ใกล้เคียงกันเพื่อให้ผู้อื่นรับรู้ผ่านการเห็นภาพ โดยยกกรณีแสดงออกทางพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกันทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ภาพถ่ายของข้าพเจ้าจะแสดงสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ผู้ดูที่เป็นมนุษย์ได้เข้าใจความหมายผ่านกระบวนการรับรู้ที่ตนได้ฝึกฝนมาโดยสัญชาตญาณหรือใช้ความจำ ซึ่งได้บันทึกความหมายที่ต้องการบอกผ่านสัญลักษณ์ที่แฝงไว้กับเหล่าสัตว์ เพื่อให้มนุษย์ได้ตีความหมายและเกิดความเข้าใจในความหมายของภาพถ่ายโดยผ่านรูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่างๆ เหล่านี้

1.2 แนวความคิด

เปรียบเทียบมนุษย์กับพฤติกรรมต่างๆที่เรามักจะยกตัวอย่างพฤติกรรมของสัตว์มาเปรียบเทียบให้เท่าเทียมกันกับมนุษย์ ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในเรื่องการนำคำอุปมา อุปมัย ที่ใช้ในการเปรียบเทียบคนและสัตว์ให้ใกล้เคียงกันโดยยกการแสดงออกทางพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกันทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ภาพถ่ายของข้าพเจ้าจะแสดงสัญลักษณ์ต่างๆที่ผู้ดูที่เป็นมนุษย์ได้เข้าใจความหมาย ผ่านกระบวนการรับรู้ที่ตนได้ฝึกฝนมาโดยสัญชาตญาณ ซึ่งได้บันทึกความหมายที่ต้องการบอกผ่านสัญลักษณ์ที่แฝงไว้กับเหล่าสัตว์ เพื่อให้มนุษย์ได้รับรู้และเข้าใจถึงความหมายของคำเหล่านั้นที่ปรากฏในภาพถ่ายได้อย่างชัดเจนและกระชับมากยิ่งขึ้น

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อให้ได้ผลงานการสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์นั้น ข้าพเจ้าได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ในงานชุดนี้ไว้ดังนี้ เพื่อศึกษางานภาพถ่ายเชิงศิลป์โดยนำคำอุปมา อุปมัย เปรียบเทียบลักษณะพฤติกรรมระหว่างคนกับสัตว์ จากในลักษณะของนามธรรมมาแสดงออกผ่านกระบวนการถ่ายภาพ โดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อให้เกิดเป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เห็นภาพแล้วสามารถใช้สัญชาตญาณความรู้และระบบความจำภายในสมองตีความหมายจากภาพนั้นๆออกมาได้

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. ศึกษาที่มาการเปรียบเทียบคำอุปมา อุปมัย ระหว่างคนกับสัตว์
2. ศึกษาเรื่องการใช้สีจากทฤษฎีสี
3. ศึกษาความหมายของคำว่า Fine Art Photography และ Conceptual Photography
4. ศึกษาประวัติของศิลปินที่ได้รับทัศนคติและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของ Sandy Skoglund

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- ศึกษาความหมายและตีความหมายของคำอุปมา อุปมัย ที่จะใช้อย่างละเอียด
- ศึกษาหาข้อมูลและแรงบันดาลใจจากศิลปิน
- ศึกษาเทคนิคการถ่ายภาพ เรื่อง Lens ที่จะใช้ถ่าย, ลักษณะการจัดแสงแบบไหนถึงจะเหมาะสม ต้องใช้อุปกรณ์การถ่ายภาพแบบใดบ้าง
- หาข้อมูลเกี่ยวกับ Lighting , Mood&Tone ที่จะมาใช้ในผลงาน
- ศึกษาเรื่องทฤษฎีสีที่จะนำมาใช้ในงาน
- ศึกษาและสังเกตการจัดองค์ประกอบในรูปภาพจากผลงานศิลปิน
- จัดหานายแบบและนางแบบให้เหมาะสมกับชิ้นงาน
- ศึกษาเกี่ยวกับการ Set up และ Prop หาสถานที่สตูดิโอแบบไหนที่จะสามารถสร้างงานขึ้นมาได้ ส่วนเรื่อง Prop เนื่องจากต้องใช้เป็นจำนวนมาก ควรศึกษาหาแหล่งซื้อของให้ถูกต้อง โดยต้องควบคุมค่าใช้จ่ายให้สมควร ต้องเลือกวัสดุที่จะใช้และสามารถหาได้ ไม่ยากลำบากจนเกินไปและต้องมีความเหมาะสมเข้ากับผลงานของเรา
- หาเครื่องตกแต่ง สิ่งของ วัสดุต่างๆ ที่จะนำมาประดับและจัดเตรียมให้ครบถ้วน
- จัดเตรียมอุปกรณ์ในการถ่ายภาพ เช่น กล้อง, เลนส์, ไฟ ฯลฯ
- กำหนดตารางเวลาทำงาน
- ทำการถ่ายภาพตามตารางเวลาที่กำหนดไว้
- ทำการตกแต่งรูปภาพให้สมบูรณ์สวยงาม
- จัดรูปและใส่กรอบให้สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เป็นการฝึกการกำหนดหัวข้อให้ครอบคลุม ไม่กว้างเกินไป เข้าใจได้ง่ายและเข้าใจตรงกัน ระหว่างผู้ถ่ายทอดกับผู้รับ โดยให้ผู้ชมผลงานสามารถใช้สัญชาตญาณ ความรู้ ความคิดและการจดจำของแต่ละบุคคลได้สามารถตีความหมายจากภาพถ่าย โดยคำเหล่านั้นได้นำมาจาก คำพูด หรือคำเปรียบเทียบในลักษณะนามธรรม มาถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนเข้าใจง่าย และทำให้ผู้ดูได้เห็นภาพ ศึกษาและทำความเข้าใจกับคำว่า FINE ART และ CONCEPTUAL ศึกษาเทคนิคการถ่ายภาพต่างๆ การตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การจัดองค์ประกอบภาพ ใช้ทักษะการจัดแสงให้เหมาะสมกับฉากและ Prop ต่างๆ ให้ออกมาเป็นผลงานทั้งเรื่องภาพและองค์ประกอบ

1.7 ปัญหาที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

- ผลงานสำเร็จ เสร็จสมบูรณ์ ไม่ทันตรงตามกำหนดเวลาที่ตั้งไว้
- สถานที่คับแคบจนเกินไป
- นายแบบและนางแบบ ไม่มาหรือมีเวลาจำกัดเลื่อน
- ปัญหาด้านอุปกรณ์การถ่ายภาพต่างๆ

1.8 อุปกรณ์

1. กล้อง CANON 5D Mark II
2. เลนส์ canon ef 24-105mm
3. สายซิงค์
4. ขาตั้งกล้อง
5. ขาไฟ
6. Soft Box
7. ร่มทะเล

1.9 ตารางการทำงาน

24 มกราคม 2554	รวบรวมรายการสิ่งของที่ใช้ประกอบฉาก
25-27 มกราคม 2554	ทาสีห้องที่ใช้ถ่ายงาน
28 มกราคม-5 กุมภาพันธ์ 2554	รวบรวมและค้นหาสิ่งของที่จะนำมาเข้าฉาก และSet ของเข้าไปในแต่ละฉากให้เสร็จ เรียบร้อย
6-8 กุมภาพันธ์ 2554	รวบรวมข้อมูลของแบบและตกลงวันเวลา ที่จะถ่าย
9-11 กุมภาพันธ์ 2554	จัดเตรียมเสื้อผ้าและอุปกรณ์ประกอบฉากและ จัดแสงเพื่อเตรียมในวันถ่ายจริง
12-14 กุมภาพันธ์ 2554	ลงมือถ่ายจริง
15-16 กุมภาพันธ์ 2554	เลือกรูป, ตรวจสอบความเรียบร้อย และให้อาจารย์ ปรึกษา
17 กุมภาพันธ์ 2554	แก้ไขปรับปรุง เพิ่มเติมรายละเอียดสิ่งของใน ภาพเพื่อองค์ประกอบที่สวยงาม
18-20 กุมภาพันธ์ 2554	ถ่ายแก้เพิ่มเติม
21-23 กุมภาพันธ์ 2554	รีทัชตกแต่งรูปภาพให้สวยงาม
24-25 กุมภาพันธ์ 2554	อัดรูปและเข้ากรอบกระดาษ
1 มีนาคม 2554	ส่งผลงานจริงเสร็จจัดมอบ

1.10 งบประมาณ

10,000-30,000 บาท

1.11 รูปแบบการนำเสนอ

ภาพถ่ายขนาด 20 นิ้ว x 30 นิ้ว

จำนวน 5 ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ความหมายของคำอุปมา อุปมัย

คำอุปมา อุปมัย (อุปมาอุปไมย) หมายถึง การเปรียบเทียบกัน

ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า (n) a metaphor เช่น อุปมาคันไถอุปมัยก็คันนั้น โดยคำอุปมา อุปมัย หรือ Metaphor นี้จะช่วยให้ความคิดที่ไร้รูปร่างดูเป็นนามธรรมจับต้องไม่ได้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ง่ายขึ้น

อุปมา หมายถึง การอ้างเอามาเปรียบเทียบกับ สิ่งหรือข้อความที่เทียบเคียง ข้อเปรียบเทียบ ได้แก่ตัวอย่างที่ยกขึ้นมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่กำลังพูดถึงเพื่อให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น

อุปมัย หมายถึง สิ่งที่เราจะหาสิ่งอื่นมาเปรียบเทียบกับ สิ่งหรือข้อความที่เพิ่งเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น ได้แก่ สิ่งหรือข้อความที่ควรแก่อุปมาเปรียบเทียบ ที่ควรนำอุปมามาเปรียบเทียบกับ

2.2 คำอุปมา อุปมัย ที่นำมาเปรียบเทียบ

“ชนเหมือนลิง”

เป็นอุปมากล่าวคือ เปรียบเฉพาะลักษณะความชนหรืออาการอยู่ไม่สุข ชุกชน ไม่อยู่นิ่ง
อยากรู้อยากเห็นของเด็กว่าเหมือนลักษณะดังกล่าวของลิง

“อ้วนเหมือนหมู”

เป็นอุปมากล่าวคือ เปรียบลักษณะความอ้วนของคนนั้นๆ และ หมู โดยมาจากลักษณะอื่นๆ เช่น
การกินมูมาม กินเยอะ นอนเยอะ ฯลฯ

“สวยสง่างามเหมือนหงส์”

เป็นอุปมากล่าวคือ เปรียบลักษณะของหงส์ที่ดูสง่า เหมือนผู้หญิงที่มีความสวยงามใน
ทุกท่วงท่าลีลา

“มีอิสระเหมือนนก”

เป็นอุปมากล่าวคือ เปรียบถึงความอยากมีอิสระ ได้ทำอะไรดังที่ใจต้องการไม่มีอะไรมาขวางกั้น
หรือจำกัด

“รกเหมือนรังหนู”

เป็นอุปมากล่าวคือ เปรียบสภาพแวดล้อมที่รุงรัง ไม่มีระเบียบระเบียบ

2.3 ข้อมูลด้านการถ่ายภาพ

FINE ART หรือ วิจิตรศิลป์ คืองานศิลปะที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความพอใจ มากกว่าประโยชน์ใช้สอย อาจเรียกอีกอย่างว่า ศิลปะบริสุทธิ์ (pure art) เพราะศิลปินจะสร้างสรรค์งานขึ้นมาด้วยความพอใจ ความบริสุทธิ์ใจ มิได้หวังผลตอบแทนใดๆ หรืออาจเพื่อประโยชน์บ้าง แต่ก็เน้นความละเอียดลออในการสร้างสรรค์ให้วิจิตรพิสดารหรูหราเกินความจำเป็นแก่ประโยชน์ใช้สอย

ศิลปะภาพถ่าย การถ่ายภาพ (photography) ที่จัดอยู่ในประเภทวิจิตรศิลป์นั้นเป็นการถ่ายภาพที่ใช้เทคนิคและวิธีการที่แปลกกว่าภาพถ่ายที่ทำให้ผู้ชมเกิดความคิดความเจริญทางสติปัญญา มีผลในทางสร้างสรรค์มิใช่ภาพอนุชาหรือภาพถ่ายโดยทั่วไป

2.3.1 ข้อมูลเรื่องศิลปะภาพถ่ายเชิงศิลป์ (Fine art Photography)

การถ่ายภาพ Fine art หมายถึง ภาพที่สร้างขึ้นตามวิสัยทัศน์ที่สร้างสรรค์ของช่างภาพ การเป็นศิลปิน (ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด) งานภาพถ่ายประเภทนี้มีแนวความคิด (concept) เป็นหลักสำคัญ วิธีนำเสนอเป็นเพียงสื่อที่ใช้สำหรับส่งข้อความ หรือแสดงความเห็น ความรู้สึกของผู้สร้างงานนั้นการเลือกวิธีนำเสนอขึ้นอยู่กับเนื้อหา อารมณ์ที่ผู้สร้างงานเห็นว่าเหมาะสมกับแนวคิด และไม่จำกัดอยู่กับเทคนิคหรือทฤษฎี

2.3.2 ข้อมูลเรื่อง ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด (Conceptual Photography)

ในศตวรรษที่ 20 ศิลปะภาพถ่ายเชิงความคิด (Conceptual Photography) ขยายตัวออกไปมากมายหลายประเภท งานภาพถ่ายประเภทนี้ มีแนวความคิด (concept) เป็นหลักสำคัญ วิธีนำเสนอเป็นเพียงสื่อที่ใช้สำหรับส่งข้อความ หรือแสดงความเห็น ความรู้สึกของผู้สร้างงานนั้น การเลือกวิธีนำเสนอขึ้นอยู่กับเนื้อหา อารมณ์ที่ผู้สร้างงานเห็นว่าเหมาะสมกับแนวคิด และไม่จำกัดอยู่กับเทคนิคหรือทฤษฎี อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติ ช่างภาพ ศิลปิน จะไม่เปลี่ยนวิธีนำเสนอ หรือเทคนิคที่ใช้บ่อยครั้งนัก เช่นคนทำงานภาพขาวดำแบบโซนซิสเต็ม อย่างจริงจังจะไม่ค่อยมีใจเปลี่ยนไปทำงานสีผสม คนถนัดงานในสตูดิโอก็จะไม่ค่อยอยากออกมาเดินถนนถ่ายภาพสารคดี คนที่สร้างงานภาพถ่ายนอกเล่าอารมณ์ หรือ ประสบการณ์ชีวิตก็จะทำงานแนวดังกล่าวไปเรื่อยแน่นอนว่า สิ่งเหล่านี้ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว เป็นอิสระและเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่จะทดลองสิ่งใหม่ในชีวิตหรืออาจเพื่อหนีกับความจำเจ มีศิลปินหลายคนทำงานศิลปะเชิงความคิดในรูปแบบของสื่อผสม ที่มีความสามารถในการสร้างภาพขาวดำตามแบบโซนซิสเต็มทั้งงดงามกว่าช่างภาพแลนด์สเคป ทั้งหมดเป็นเรื่องของทางเลือก

อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้กระบวนการถ่ายภาพกระบวนการหนึ่งอาจใช้เวลาไม่นาน แต่การเป็นเลิศในกระบวนการนั้นต้องใช้เวลาและประสบการณ์ชั่วชีวิต ด้วยเหตุนี้จึงมีช่างภาพและศิลปินจำนวนไม่น้อยที่เน้นเฉพาะแนวทางที่ตนเลือกไว้เท่านั้น

“ การสร้างศิลปะเชิงแนวคิด ความคิดหรือแนวคิดเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการสร้างงาน เมื่อศิลปินใช้รูปลักษณ์ของศิลปะเชิงแนวคิดก็จะหมายความว่า การวางแผนและการตัดสินใจที่จะสร้างงานได้รับการทำไปแล้ว การสร้างงานจริงจึงเป็นการทำอย่างเป็นพิธีเท่านั้น ความคิดกลายมาเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ ”

ชอล เลวิทท์

2.4 ข้อมูลเรื่องลัทธิทางศิลปะ POP ART

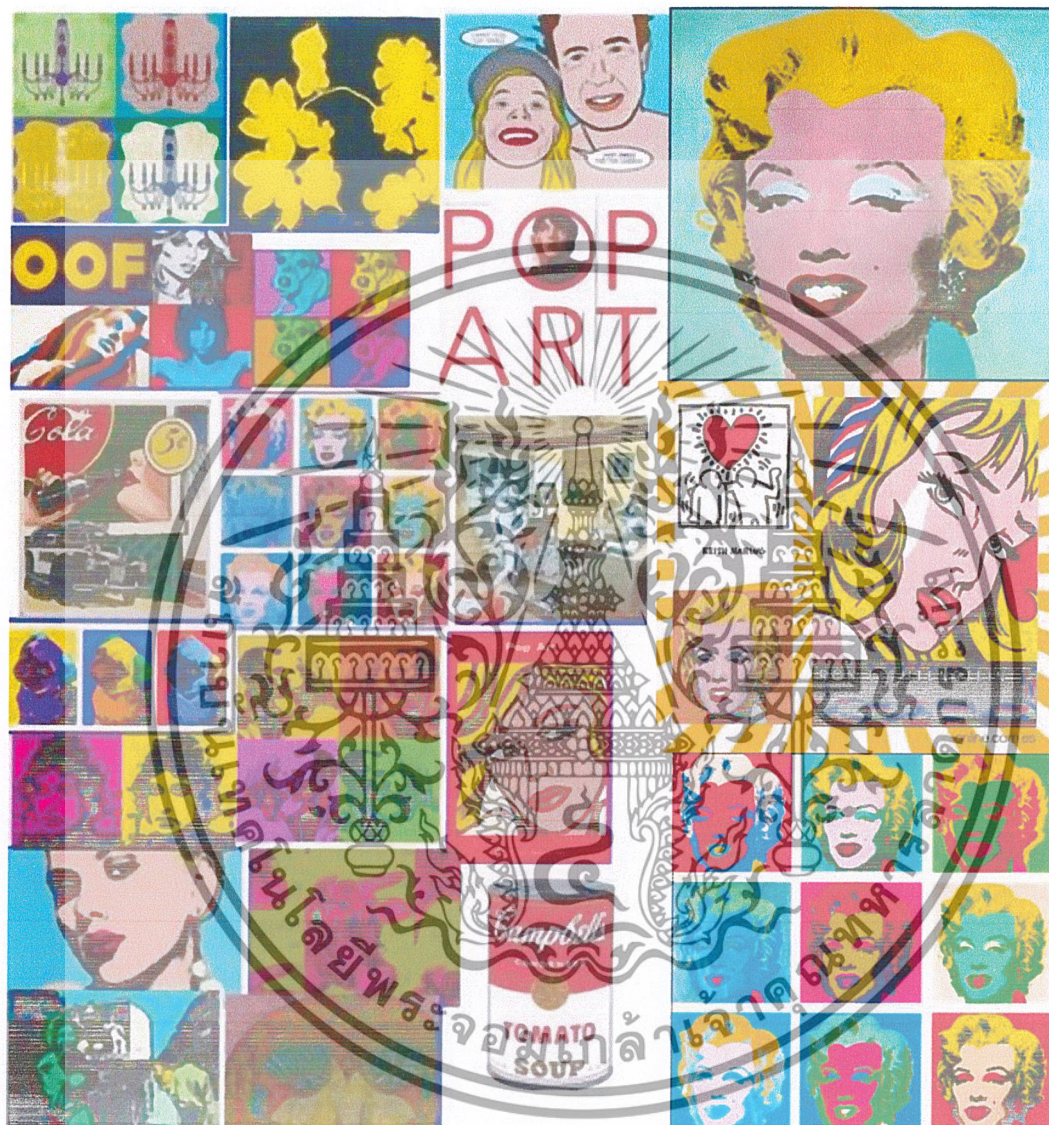
กลางคริสต์ทศวรรษ 1950-ปลาย 1960 พ็อพ อาร์ต เป็นศิลปะที่เฉลิมฉลองวัฒนธรรมพ็อพ (พ็อพพูลาร์ คัลเจอร์) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมระดับมหาชน ที่ถูกจัดว่าเป็นวัฒนธรรมหรือศิลปะระดับล่าง โดยมีศิลปะชั้นสูงเป็นขั้วตรงกันข้าม ศิลปะชั้นสูงที่ว่าเป็นคือ บรรดางานศิลปะที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นของดีมีคุณภาพ แต่ละชิ้นมีความเป็นต้นแบบต้นฉบับ มีเพียงหนึ่งเดียวไม่เหมือนใคร มีคุณค่าเสียจนสถาบันศิลปะหรือสถาบันระดับรัฐต้องซื้อเก็บสะสมไว้ในพิพิธภัณฑสถานของประเทศชาติ ระหว่างปลายคริสต์ทศวรรษ 1940-1950 แอ็บสแตรก เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) กระแสการเคลื่อนไหวทางศิลปะและการยอมรับ จนกระทั่งนักวิจารณ์ยกย่อง พิพิธภัณฑสถานเพื่อเปิดแสดง แต่ชาวบ้านไม่เข้าใจ ภาพเขียนแอ็บสแตรก เอ็กซ์เพรสชันนิสม์กลายเป็นศิลปะสมัยใหม่ชั้นสูง เป็นสิ่งที่จำกัดอยู่ในชนชั้นสูงหรือชนชั้นกลางที่มีการศึกษาดี เป็นของจำเพาะสำหรับคนในวงการศิลปะ ตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมพ็อพ ที่เป็นวิถีปฏิบัติและสนิยมแบบตลาด ดาสดิ้น เป็นวัฒนธรรมแห่งการเสพลินค้าที่ผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรม มีจำนวนมากๆ ทุกชิ้นผลิตออกมาเหมือนกัน คนหม่ำมาซื้อมาให้เหมือนกันไปหมด เทียบไม่ได้กับงานฝีมือ งานสร้างสรรค์ชั้นสูง

พ็อพ อาร์ต คือ แนวศิลปะที่เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบกับศิลปะลัทธิ แอ็บสแตรก เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การแสดงความเป็นส่วนตัว มีแนวทางเป็นของตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ แต่ พ็อพ อาร์ต กลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา งานของ พ็อพ อาร์ต มักจะมีอารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบเสียดสี เย้ยหยันต่อศิลปะและชีวิต พ็อพ อาร์ต คืองานศิลปะของคนเมือง เป็นวัฒนธรรมเมืองโดยแท้ หากลองเปรียบเทียบ “เรื่อง” หรือ “หัวข้อเรื่อง” ที่ศิลปินในโบราณชอบนำไปเขียนภาพ ศาสนา ตำนาน และประวัติศาสตร์เป็นหัวข้อยอดนิยมในอดีต ในคริสต์คริสต์ศตวรรษที่ 19 และต้น 20 ธรรมชาติและทิวทัศน์คือแรงบันดาลใจอันยิ่งใหญ่ เรื่องราวเกี่ยวกับคนและวิถีชีวิตของคนก็เช่นกัน จิตรกรกลุ่ม อิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) เขียนภาพชีวิตคนในเมือง ปีกาสโซ (Picasso) และ มาติสส์ (Matisse) ต่างก็ทำเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติและคนมาตลอดชีวิต มีแต่ พ็อพ อาร์ต นี้แหละที่มีวัฒนธรรมพ็อพในเมืองและสินค้าข้าวของต่างๆ เป็นแรงบันดาลใจ และเป็นครั้งแรกที่ศิลปินสนใจแสดงออกถึงปรัชญาของทุนนิยม บริโภคนิยมอย่างเอาจริงเอาจัง

รูปแบบ วิธีคิด และวิธีทำงานของ พ็อฟ อาร์ต ได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปินและกระแสศิลปะในยุคต่อมาเป็นอย่างมาก ศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่ หรือ โพสต์โมเดิร์นนิสึม (Postmodernism) ที่กำลังเป็นที่พูดถึงอย่างมากในไทยขณะนี้ ก็เติบโตมาจาก พ็อฟ อาร์ต คงจะเพราะ พ็อฟ อาร์ต เล่นกับภาพลักษณ์และมีการนำเอาการ์ตูน สีนคั่ว และสิ่งออกแบบที่คนชอบและคุ้นเคยมาใช้นั่นเอง ทำให้ พ็อฟ อาร์ต เป็นที่ชื่นชอบของคนทั่วไป กลายเป็นที่ “ประชานิยม” จริงๆ ไม่ใช่แค่แนวคิดเกี่ยวกับของฮิตเท่านั้น แต่ พ็อฟ อาร์ต ได้ทำให้มันเป็นของฮิตขึ้นจริงๆ เลยทีเดียว ในความสำเร็จของ พ็อฟ อาร์ต ในด้านที่เกี่ยวกับการจัดการกับระดับสูง-ต่ำของศิลปะ อาจมองได้สามทางว่า ศิลปินกลุ่มนี้ได้นำเอาศิลปะวัฒนธรรมจากสองขั้วสูง-ต่ำมาเจอกัน หรืออาจมองได้ว่าพวกเขาได้ทำของต่ำให้สูง นำของระดับล่างมาทำให้เป็นศิลปะชั้นสูง หรือไม่ก็เป็นการทำให้ของสูงโน้มลงมาแตะดิน เป็นการพยายามทำลายหอคอยงาช้างที่พวก โมเดิร์นนิสต์ (Modernist, Modernism) สร้างเอาไว้สูงตระหง่าน สูงขึ้นหิ้งเป็นของเฉพาะกลุ่ม แยกแยกออกจากสังคม กลายเป็นอะไรที่เป็น “อุดมคติ” เป็นแบบแผนและแข็งตัวจนเกินไป แต่เอาเข้าจริงๆ การทำลายหอคอยงาช้างของ โมเดิร์นนิสต์ แล้วประกาศว่าเป็น โพสต์โมเดิร์น จะทำให้ชาวบ้านเข้าถึงศิลปะมากขึ้นหรือไม่ ยังคงเป็นคำถามที่ชวนคิดอยู่จนถึงทุกวันนี้

แม้ว่าโดยแนวคิดรวมๆ ของ พ็อฟ อาร์ต ก็คือ การท้าทายความคลาสสิกอันสูงส่งของศิลปะประเพณีที่อยู่ในกรอบระเบียบอันเคร่งครัด และยังทำการล้อเลียนหยอกเย้ากับความเป็นปัจเจกเฉพาะตัว ละเลยความเป็นต้นฉบับที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใครตามแนวทางของ ศิลปะ สมัยใหม่ (โมเดิร์น อาร์ต) แต่อันที่จริง ศิลปินพ็อฟแต่ละคนต่างก็มีรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะไม่เหมือนศิลปินอื่นๆ (แต่ไปเหมือนงานพาณิชย์ศิลป์ที่ตัวเองไปหยิบยืมมา)

ภาพตัวอย่างศิลปะ POP ART



ภาพที่ 1 ภาพศิลปะ POP ART

ที่มา : <http://jammaitawantawan.spaces.live.com/? c11 BlogPart>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ข้อมูลเรื่องลัทธิทางศิลปะ CONCEPTUAL ART

Conceptual Art หรือ มโนทัศน์ศิลป์ ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960-ปลาย 1970 ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1960-1970 นับได้ว่าเป็นช่วง 20 กว่าปีที่วงการศิลปะตะวันตกคลั่งคลั่งเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และในช่วงนี้เองที่เกิดกระแสศิลปะที่สำคัญอีกกระแสหนึ่งในคริสต์ศตวรรษที่ 20 คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual Art) คือชื่อที่ได้จากข้อเขียนอันโด่งดัง พารากราฟส์ ออน คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Paragraphs on Conceptual Art) ของ โซล เลวิตท์ (Sol LeWitt) ศิลปินคนสำคัญในกลุ่ม มินิมอลลิสม์ (Minimalism) ที่เขียนลงนิตยสาร อาร์ตฟอร์รัม เมื่อปี 1969 คอนเซ็ปชวล อาร์ต เป็นอีกกระแสศิลปะที่เกิดจากปฏิกิริยาต่อต้านศิลปะกระแสหลัก เป็นการตอบโต้แนวโน้มที่ศิลปะกลายเป็นสินค้าพาณิชย์มากขึ้นเรื่อยๆ ศิลปิน คอนเซ็ปชวล อาร์ต จึงทำผลงานในแนวทางที่ตลาดศิลปะไม่ชอบ เป็นผลงานที่ขายไม่ได้หรือ ในงานบางประเภทก็ยากที่จะซื้อขาย ลำบากที่จะสะสม เพราะ คอนเซ็ปชวล อาร์ต จะเน้นที่ความคิดมากกว่าตัววัตถุและความสวยงามของมัน

ในการทำงานของพวก คอนเซ็ปชวล อาร์ต จะมีการใช้วิธีการแบบสัญวิทยา (Semiotics) เฟมินิสม์ (Feminism, ลัทธิสตรีนิยม) และวัฒนธรรมป๊อป (ศิลปะและวัฒนธรรมแบบตลาดชาวบ้าน ซึ่งตรงกันข้ามกับศิลปะชั้นสูงอย่างจิตรศิลป์) มาใช้ในการสร้างงาน โดยมากจะไม่มีการใช้จารีตวิธีการทางศิลปะใดๆ เช่นในบางนิทรรศการ ศิลปินนำเสนอเอกสารข้อมูล บันทึกข้อมูลทางความคิดของศิลปิน ในบางงานมีการใช้คำ ใช้ภาษาหรือตัวหนังสือต่างๆ เช่น การสร้างคำหรือข้อความบนผนังแกลเลอรี คอนเซ็ปชวล อาร์ต ได้กลายเป็นคำอธิบายถึงศิลปะที่มีรูปแบบที่ไม่ใช่ทั้งจิตรกรรมหรือประติมากรรม เช่น งานที่ใช้สื่อการแสดงอย่าง เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) หรือ วิดีโอ อาร์ต (Video Art) หรืองานอย่างพวก เอิร์ธ อาร์ต (Earth Art) ที่คนดูได้แต่ดูข้อมูลภาพร่างและภาพถ่ายที่ศิลปินบันทึกไว้เพราะศิลปินแนวนี้นั้นจะทำผลงานขึ้นในป่าเขาและทะเล

หากจะสืบย้อนกลับไปที่ต้นตอของศิลปะแนวนี้นี้ ก็คงหนีไม่พ้นคนสำคัญของกลุ่ม ดาดา (Dada) นั่นคือ มาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp) ซึ่งเน้นที่ความคิดของศิลปินที่เข้าไปจัดการกับข้าวของและวัสดุสำเร็จรูปต่างๆ และต่อมาก็เป็นกลุ่ม แอ็คชัน (Action) เช่นในงานของ อีฟ แคลง (Yves Klein) ที่เคยจัดให้ผู้หญิงเปลือยตัวละอะสีแล้วมาเกลือกกลิ้งบนผืนผ้าใบและ ปีเอโร แมนโซนี (Piero Manzoni) ที่เซ็นชื่อลงบนเรือนร่างของผู้หญิงเปลือยแล้วบอกว่า นี่คือนิทรรศการ ตัวอย่างเหล่านี้เป็นงานศิลปะที่ก่อให้เกิดคำถามว่า “งานศิลปะคืออะไร”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างศิลปะ CONCEPTUAL ART



ภาพที่ 2 ศิลปิน Marcel Duchamp

ภาพที่ 3 Marcel Duchamp

Nude Descending a Staircase, No. 2 (1912). Oil on canvas. 57 7/8" x 35 1/8"

ที่มา : www.marcel Duchamp.net

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 ศิลปิน Yves Klein

ที่มา : www.yveskleinarchives.org

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 "Artist's Breath" 1960 Piero Manzoni

ที่มา : www.pieromanzoni.org

120872

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่าง Conceptual Photography



ภาพที่ 8 Elisabeth Molin

ที่มา : www.justthee.com



ภาพที่ 9 Madame Peripetie

ที่มา : www.madameperipetie.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



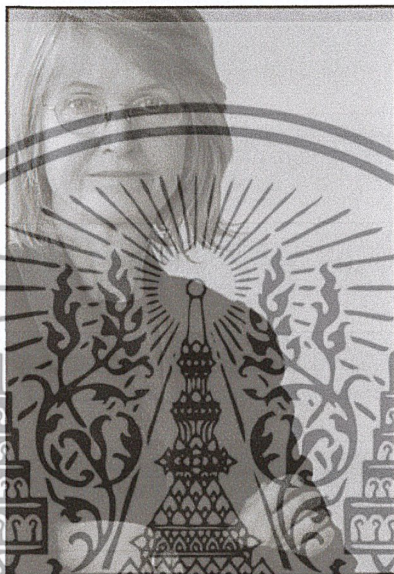
ภาพที่ 10 Murat Suyur

ที่มา : www.muratsuyur.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ข้อมูลศิลปินที่ได้รับอิทธิพล

Sandy Skoglund



ภาพที่ 11 ศิลปิน Sandy Skoglund

Sandy Skoglund เกิด 11 กันยายน 1946 เป็นช่างภาพชาวอเมริกันและเป็นศิลปิน installation Skoglund ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปะสตูดิโอ ที่ Smith College ใน Northampton Massachusetts สำเร็จการศึกษานี้ในปี 1968 และในปี 1967 เธอศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะที่ Sorbonne และ École du Louvre ในกรุงปารีสประเทศฝรั่งเศส หลังจากเรียนจบจากวิทยาลัย Smith Collega เธอไปศึกษาต่อและจบการศึกษาที่มหาวิทยาลัยไอโอวาในปี 1969 ซึ่งเธอได้ศึกษาด้าน filmmaking , ศิลปะมัลติมีเดียและภาพพิมพ์ ในปี 1971 เธอได้รับปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตและในปี 1972 Master of Fine Arts in painting

Skoglund เป็นอาจารย์ศิลปะที่ University of Hartford ระหว่างปี 1973 และ 1976 เธอสอนวิชา photography and art installation และมัลติมีเดียที่มหาวิทยาลัย Rutgers ใน New Jersey Skoglund ได้สร้างภาพ ผลงานมีลักษณะความเป็น Pattern โดยวัตถุและเบลคกราวน์จะมีความสว่างของทั้งสองสิ่งที่ตัดกันหรือรูปแบบสี monochromatic (สีเอกรงค์) คือ เป็นวิธีการใช้สีให้ประสานกลมกลืนกันให้มากที่สุด เพราะเป็นการใช้สีๆเดียว ทำให้เกิดความหลากหลายมากกว่า 1 สี

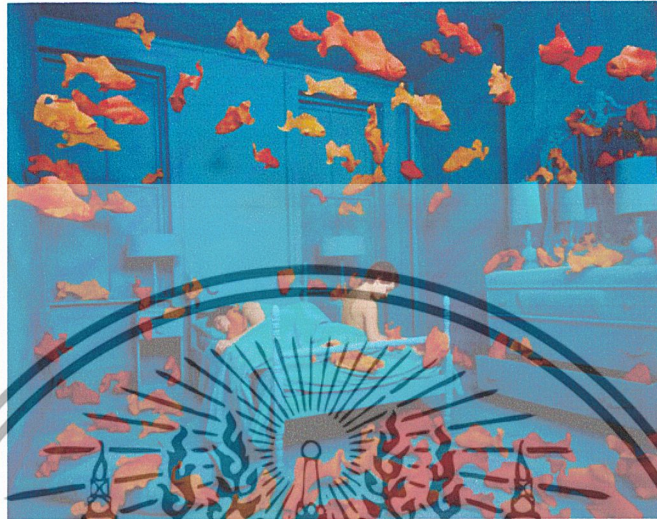
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยผลงานของเธอมักจะมีสีที่เป็น monochromatic เป็นส่วนใหญ่ และรูปปั้นสัตว์ส่วนใหญ่ที่เป็นรู้จักของเธอที่มีชื่อว่า RADIOACTIVE CATS คุณลักษณะแมวคินเฮนิยวสีเขียวที่ใช้ทาด้วยสีเทา อาละวาดในห้องครัว โดยมีคนแก่นั่งอยู่กับเก้าอี้ของเขากลับหันหน้าไปทางกล้องในขณะที่ผู้สูงอายุ ภรรยาของเขาดูเย็นที่เป็นสีเดียวกับผนัง ภาพอื่น FOX GAMES ได้ความรู้สึกคล้ายกับภาพ RADIOACTIVE CATS และยังเป็นที่ยุติอย่างกว้างขวาง ชิ้นที่สาม REVENGE OF THE GOLDFISH และสุดท้ายผู้ทรงได้รับการยอมรับโดยคุณสมบัติของปลาทองจำนวนมากที่บินฉวัดเฉวียนเหนือคนนอนดึกในเวลากลางคืนและจะเรียกว่าเป็นการแก้แค้นของปลาทอง ผลงานชิ้นนี้ถูกใช้เป็นภาพปกสำหรับอัลบั้ม Inspiral Carpets คอลเล็กชั่นผลงานของเธอถูกจัดขึ้นในพิพิธภัณฑ์มากมาย เช่น Museum of Contemporary Photography, San Francisco Museum of Modern Art และ Dayton Art Institute.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานของ Sandy Skoglund



ภาพที่ 12 REVENGE OF THE GOLDFISH

1981 Sandy Skoglund

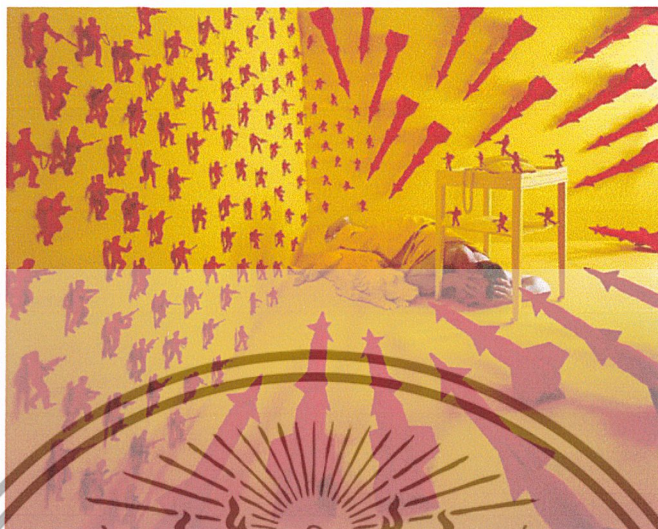
color photograph; approx. image area 27 1/2" X 35"



ภาพที่ 13 THE GREEN HOUSE

1990 Sandy Skoglund color photograph; approx. image area 46 1/4" X 59 1/4"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 THE COLD WAR

1999 Sandy Skoglund

color photograph; approx. image area appx: 16" X 20"



ภาพที่ 15 GATHERING PARADISE

1991 Sandy Skoglund

color photograph; approx. image area 47 ¼" X 61"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 FOX GAME 1989 Sandy Skoglund
color photograph; approx. image area 46 1/4" X 63"



ภาพที่ 17 RADIOACTIVE CATS 1980 Sandy Skoglund

color photograph; approx. image area 25 1/2" X 33"

ที่มา : www.sandyskoglund.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 ข้อมูลเรื่องทฤษฎีสี

2.7.1 ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผงังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (ROCK PAINTING) เริ่มทำตั้งแต่ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปน ในประเทศไทยกรมศิลปากร ได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำและเพิงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะ ได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำใน อ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้น สีที่เขียนบนผนัง ถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกจากนี้จะมีสีส้ม สีเหลือง สีเขียว สีน้ำตาล และสีดำสลับบน เครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ. 2510 สีที่ เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้นขดจิตรกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยา มีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลือง ในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆ ในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือ หินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟหรือจากตัวหมึก จีนเป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่อง สีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้รังหรือ รงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้อีก ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

2.7.2 สี (Colour)

สี หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตา สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆอยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรม เพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

2.7.3 ความสำคัญของสีที่มีต่อวิถีชีวิตของเรา

สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของเรามาก นับแต่สมัยดึกดำบรรพ์ จนถึงปัจจุบัน เราได้นำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอด ความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง สีจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษา เพื่อใช้ประโยชน์กับวิถีชีวิตของเรา เพราะสรรพสิ่งทั้งหลายที่แวดล้อมตัวเราประกอบไปด้วยสีทั้งสิ้น ในงานศิลปะ สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและในวิถีชีวิตของเราสีเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้อย่างต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของ มนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.4 คุณลักษณะของสี

มี 3 ประการ คือ

1. สีแท้ หรือความเป็นสี (Hue) หมายถึง สีที่อยู่ในวงจสีธรรมชาติ ทั้ง 12 สี
สี ที่เราเห็นอยู่ทุกวันนี้แบ่งเป็น 2 วรรณะ โดยแบ่งวงจสีออกเป็น 2 ส่วน จากสีเหลือง
วนไปถึงสีม่วง คือ

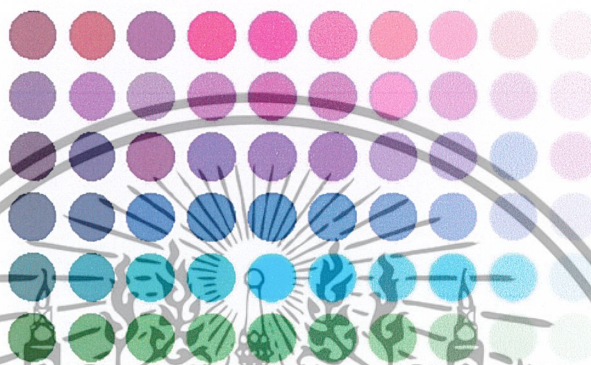


ภาพที่ 19 ภาพแสดงสีโทนร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 สีเย็น (Cool Color) ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบายตาประกอบด้วย

สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีนํ้าเงินเขียว สีนํ้าเงิน สีม่วงนํ้าเงิน สีม่วง เราจะเห็นว่า สีเหลือง และสีม่วง เป็นสีที่อยู่ได้ทั้ง 2 วรรณะ ถือเป็นสีกลาง เป็นได้ทั้งสีร้อน และสีเย็น



ภาพที่ 20 แสดงสีโทนเย็น

2. ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสด หรือความบริสุทธิ์ของสีใดสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วย สีดำจนหมดลง ความจัด หรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุด ไปจน หมดที่สุด ได้หลายลำดับ ด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของ สีดำที่ผสมเข้าไปทีละน้อยจนถึงลำดับที่ความจัดของสีมีน้อยที่สุด ก็คือเกือบเป็นสีดำ



ภาพที่ 21 แสดงความจัดของสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. **น้ำหนักของสี (Values)** หมายถึง สีที่สดใส (Brightness) สีกลาง (Grayness) สีทึบ (Darkness) ของสีแต่ละสี สีทุกสีจะมีน้ำหนักในตัวเอง ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีใดสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง ถ้าเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยๆ ตามลำดับ เราจะได้น้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากแก่สุด ไปจนถึงอ่อนสุด น้ำหนักอ่อนแก่ของสีก็ได้เกิดจากการผสมด้วยสีขาว เทา และ ดำ น้ำหนักของสีจะลดลงด้วยการใช้สีขาวผสม (tint) ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวานสบายตา น้ำหนักของสีจะเพิ่มขึ้นปานกลางด้วยการใช้สีเทาผสม (tone) ซึ่งจะทำให้ความเข้มของสีลดลง เกิดความรู้สึกที่สงบ ราบเรียบ และน้ำหนักของสีจะเพิ่มขึ้นมากขึ้นด้วยการใช้สีดำผสม (shade) ซึ่งจะทำให้ความเข้มของสีลดความสดใสลง เกิดความรู้สึกขรึม ลึกลับ น้ำหนักของสียังหมายถึงการเรียงลำดับน้ำหนักของสีแต่ด้วยตัวเอง โดยเปรียบเทียบ น้ำหนักอ่อนแก่กับสีขาว – ดำแก่ ตั้งแต่ขาว เทา ถึงดำ นั่นเป็นเพราะว่าสีแดงมีน้ำหนักของสีแตกต่างกันนั่นเอง

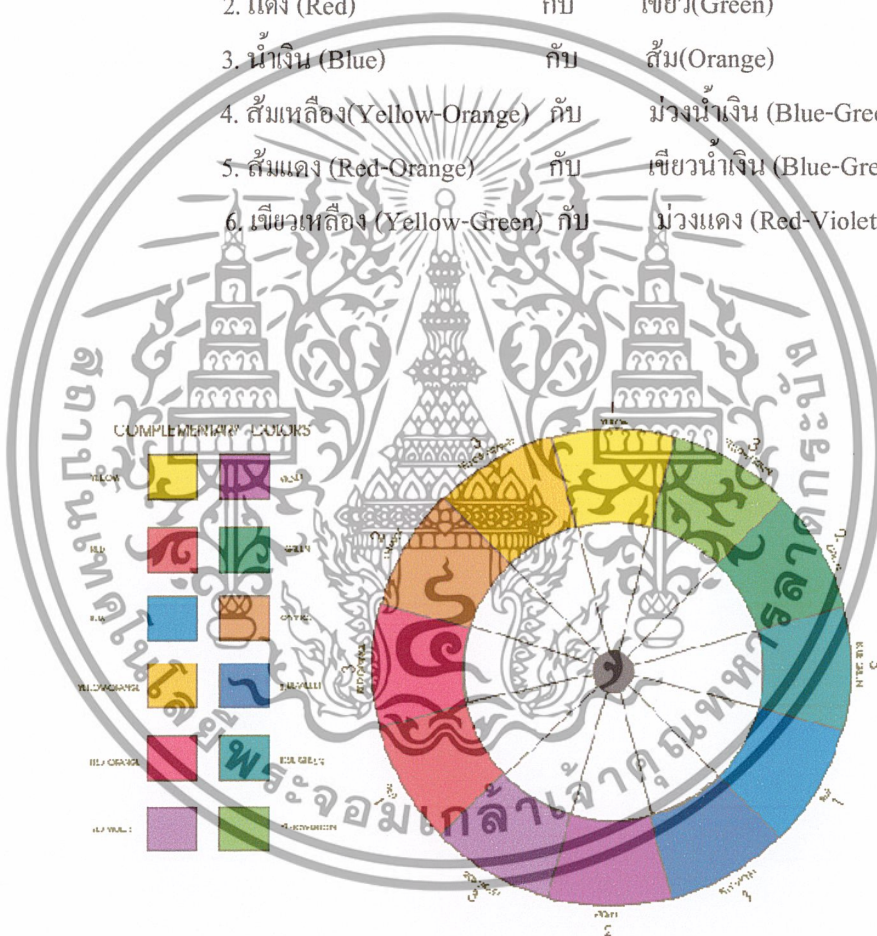


ภาพที่ 22 แสดงค่าน้ำหนักของสี

2.7.5 การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน (Complementary Colors)

สีตัดกันคือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรรสี ให้ความรู้สึกขัดแย้งกันอย่างรุนแรง การใช้สีให้ตัดกันมีความจำเป็นมาก เพราะช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ในทันทีที่พบเห็น สีตัดกันอย่างแท้จริงมีอยู่ด้วยกัน 6 คู่สี คือ

- | | | |
|-------------------------------|-----|---------------------------|
| 1. เหลือง (Yellow) | กับ | ม่วง(Violet) |
| 2. แดง (Red) | กับ | เขียว(Green) |
| 3. น้ำเงิน (Blue) | กับ | ส้ม(Orange) |
| 4. ส้มเหลือง(Yellow-Orange) | กับ | ม่วงน้ำเงิน (Blue-Green) |
| 5. ส้มแดง (Red-Orange) | กับ | เขียวน้ำเงิน (Blue-Green) |
| 6. เขียวเหลือง (Yellow-Green) | กับ | ม่วงแดง (Red-Violet) |



ภาพที่ 23 แสดงสีคู่ตรงข้ามหรือสีตัดกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วย วิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20 % สีเขียว 80% หรือ ใช้เนื้อสีผสมในกันและกัน หรือใช้สีหนึ่งสีใด ผสมกับสีคู่ที่ตัดกัน ด้วยปริมาณเล็กน้อยรวมทั้งการเอาสีที่ตัดกันมาทำให้เป็นลวดลายเล็ก ๆ สลับกัน

ในผลงานชิ้นหนึ่ง อาจจะใช้สีให้กลมกลืนกันหรือตัดกันเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง หรือ อาจจะใช้พร้อมกันทั้ง 2 อย่าง ทั้งนี้แล้วแต่ความต้องการ และความคิดสร้างสรรค์ของเรา ไม่มีหลักการ หรือรูปแบบที่ตายตัว ในงานออกแบบ หรือการจัดภาพ หากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เราจะสามารถควบคุมและสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิดจุดเด่นและการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนำหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบ คือ

1. สร้างความรู้สึก สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และภูมิหลังของแต่ละคน สีบางสีสามารถรักษาน้ำหนักโรจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายใน หรือภายนอกอาคาร จะมีผลต่อการ สัมผัส และสร้างบรรยากาศได้

2. สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ จะช่วยสร้างความประทับใจ และความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น

3. สืบเอกลักษณ์ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟ หรืออันตราย สีเขียวสัญลักษณ์แทนพืชหรือความปลอดภัย เป็นต้น

4. สีช่วยให้เกิดการรับรู้ และจดจำ งานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบ และผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.6 สีเอกรงค์ (Monochromes)

สีเอกรงค์ คือสี สีเดียวหรือสีที่แสดงออกมาเด่นเพียงสีเดียว ซึ่งเหมือนว่าจะคล้ายคลึงกับสี สวรรวมหรือสีครอบงำ แต่ที่จริงแล้วสีทั้งสองชนิดมีวิธีการที่แตกต่างกันออกไป สีส่วนรวมนั้นสีที่ ใช้อาจเป็นสีสด หรือสีที่ลดค่าลงไปแล้ว แต่สีเอกรงค์ต้องใช้สีใดสีหนึ่งเป็นสีสดขึ้นพื้นเพียงสี เดียวแล้วลดค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ในระยะต่างๆ เป็นต้น

หลักเกณฑ์คือ เมื่อเอาสีที่สดใสเป็นจุดเด่นของภาพแล้ว สีที่เป็นส่วนประกอบรอบๆต้อง ลดค่าความสดลงแล้วนำเอาสีที่จุดเด่นนั้น ไปผสมด้วยบ้างทุกๆแห่งในภาพ ข้อสำคัญคือ สีที่จะ นำมาประกอบนั้นจะใช้สีที่สีตามแต่โดยมากนิยมใช้ไม่เกิน 5 สี โดยนำเอามาจากวงจรสีด้านหรือ วรรณะใดวรรณะหนึ่ง ไม่นิยมนำมาจากสองวรรณะ รวมทั้งสีที่ต้องการใช้เป็นสีขึ้นพื้น(เอกรงค์) ด้วย เพราะสีที่อยู่ในด้านหรือวรรณะเดียวกันจะผสานกลมกลืนกันง่ายกว่า ตัวอย่างเช่น ถ้าเลือก สีมา 6 สีจากวงจรสีคือ เหลือง ส้ม แสด แดงชาด แดงเลือดนก และม่วงแดง เมื่อจะทำเอกรงค์ของสี เหลือง ก็ใช้สีเหลืองเป็นหลักหรือสีเด่น วางจุดใดจุดหนึ่งของภาพแล้วนำสีอื่นๆข้างต้นมาลดค่าหรือ ความสดใสลง(neutralized) โดยการนำเอาสีตรงข้างของแต่ละคู่มาผสมลงไปพอสมควร เมื่อจะ ระบายก็นำเอาสีเหลืองที่เป็นสีขึ้นพื้นเข้ามาผสมด้วยเล็กน้อยก็จะ ได้สีเอกรงค์ของสีเหลืองตามที่เรา ต้องการ



ภาพที่ 24 แสดงสีเอกรงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.7 ความรู้สึกของสีต่างๆ

สีต่างๆ ที่เรสัมผัสด้วยสายตา จะทำให้เกิดความรู้สึกขึ้นภายในต่อเรา ทันทีที่เรามองเห็นสี ไม่ว่าจะเป็น การแต่งกาย บ้านที่อยู่อาศัย เครื่องใช้ต่างๆ แล้วเราจะทำอะไรจึงจะใช้สีได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยา เราจะต้องเข้าใจว่าสีใดให้ความรู้สึก ต่อมนุษย์อย่างไร ซึ่งความรู้สึกเกี่ยวกับสี สามารถจำแนกออกได้ดังนี้

สีแดง

ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำลาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่นคง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

สีแดงชาด

จะทำให้เกิดความอุดมสมบูรณ์

สีส้ม

ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระงัง

สีเหลือง

ให้ความรู้สึก แจ่มใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใสใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจายอำนาจบารมี

สีเขียว

ให้ความรู้สึกองงาม สดชื่น สงบ เย็น ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เชือกเย็น

สีเขียวแก่

จะทำให้เกิดความรู้สึกเศร้าใจความแก่ชรา

สีน้ำเงิน

ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เกรงขรึม รอบคอบ มีศักดิ์ศรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีฟ้า

ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ
ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีคราม

จะทำให้เกิดความรู้สึกสงบ

สีม่วง

ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความ
เศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีน้ำตาล

ให้ความรู้สึกเก่า นึก สงบเยือก

สีขาว

ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส

สีดำ

ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน

สีชมพู

ให้ความรู้สึก อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น หนุ่มสาว
ความน่ารัก ความสดใส

สีโพล

จะทำให้เกิดความรู้สึกกระชุ่มกระชวย ความเป็นหนุ่มสาว

สีเทา

ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขร่า ความสงบ ความเยือก
สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีทอง

ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ่อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความ
มั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

3.1 ข้อมูลของแต่ละฉาก

3.1.1 ฉากสี่เหลี่ยม กับ สีส้มพู่

“อ้วนเหมือนหมู”

แสดงการเปรียบเทียบลัทธิพุทธกรรมการกินของมนุษย์ที่นิยมกิน กินเยอะ มีความสุขกับการกิน ไม่ดูแลรักษาสุขภาพ ปลอ่ยให้ตัวเองอ้วนขึ้นๆ

การเลือกใช้สีกับงาน - เลือกใช้สีเหลือง เพราะแสดงถึงความสุข ความยินดี มีชัยชนะและพลัง เพื่อที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะลดความอ้วนให้ได้ เพื่อความสุขและช่วยเพิ่มพลังให้ตัวเองลุกขึ้นสู้ต่อการลดน้ำหนัก โดยเลือกที่จะใช้ สีส้มพู่ เข้ามาตัดเพื่อแสดงถึงการมอบความรักและกำลังใจให้กับคนอ้วนเพื่อที่จะลดน้ำหนัก

การตกแต่ง - ใช้สีเหลืองทาห้องและกำหนดเฟอร์นิเจอร์ต่างๆเป็นสีเดียวกับกับสีห้อง คือสีเหลือง โดยทำด้วยกับพาสีและพ่นสีเหลืองลงไปที โต๊ะ เก้าอี้ โทรทัศน์(ที่เสียแล้ว) เป็นต้น ส่วนอาหารต่างๆที่นำมาประกอบฉาก ก็เลือกใช้อาหารจริง เพราะมีต้นทุนที่ถูกว่าและสมจริงกว่าอาหารที่ใช้การพ่นสีเหลืองลงไปให้เป็นสีเดียวกันกับของตกแต่งอื่นๆ ส่วนสีส้มพูน้นมาจากสีของตุ๊กตาหมูหลายรูปแบบแล้วนำมาจัดวางองค์ประกอบให้สวยงาม

รายละเอียดของแบบ - คนที่มีลักษณะตัวอ้วนมาก ยิ้มแย้ม แจ่มใส ร่าเริง มีความสุขในการกิน ส่วนการแต่งตัวให้ใส่เสื้อผ้าสีส้มพู่ที่ค่อนข้างรัดรูปเพื่อให้เป็นสัดส่วนที่มีเนื้อหนังจากชั้นไขมันที่ได้มาจากการกินที่เยอะ

3.1.2 ฉากสีม่วง กับ สีส้ม

“ชนเหมือนลิง”

แสดงการเปรียบเทียบถึงความซุกซนของเด็ก ซึ่งเป็นวัยที่เปี่ยมไปด้วยจินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น ไม่สามารถอยู่นิ่งได้ ดังเช่นพฤติกรรมของลิง

การเลือกใช้สีกับงาน - เลือกใช้สีม่วง เพราะ เป็นสีที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการ สร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะสอดคล้องกับลักษณะเด็กในภาพ ที่เปี่ยมด้วยจินตนาการ ความซุกซนอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ๆรอบตัว และเลือกสีส้ม เข้ามาเติมเพื่อแสดงถึงความสุข สนุกสนาน ความสดใส ขำคิด ขำง่วน วึ่งก็คือสัญลักษณ์และอุปนิสัยของเด็ก ซึ่งไม่รู้จะไรถูกผิด ดี ชั่ว มักจะทำอะไรไปตามอารมณ์สนุกสนาน ตามจินตนาการของตัวเอง

การตกแต่ง - ใช้สีม่วงทาทั่วห้อง โดยนำตุ๊กตาลิงสีม่วงเข้ามาจัดวางให้นั่งเรียงกันเป็นแถว ส่วนอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น บ้านลิง ก็ทำสีม่วง เพื่อให้แบบที่เป็นเด็กปีนป่าย ดังเช่นพฤติกรรมของลิง ส่วนของประดับตกแต่งอย่างอื่น เช่น โต๊ะ เก้าอี้ สำหรับเด็กและของเล่นต่างๆก็พื้นสีเป็นสีส้ม เพื่อให้ตัดกับสีม่วงของห้องและตุ๊กตาลิง

รายละเอียดของแบบ - เด็กผู้ชายและผู้หญิง 2 คน ที่มีนิสัยซุกซน อยู่ในวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็น กล้าแสดงออก ร่าเริง สดใส โดยให้แบบที่เป็นเด็กผู้หญิงนั่งเล่นของเล่นอยู่กับพื้น ส่วนเด็กผู้ชายให้ปีนขึ้นไปบนบันได แสดงความซุกซน ไม่อยู่นิ่งกับที่ ชอบปีนป่าย เหมือนลิง ส่วนการแต่งกายทั้งเด็กผู้ชายและหญิงให้ใส่ชุดสีส้มเพื่อให้ตัดกับสีม่วง

3.1.3 ฉากสีชมพู กับ สีเขียว

“สวยสง่างามเหมือนหงส์”

แสดงการเปรียบเทียบผู้หญิงที่สวยงาม เติบโต สวยงามเหมือนหงส์ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างที่สวยงาม ดูยิ่งใหญ่ในตัวเอง

การเลือกใช้สีกับงาน – เลือกใช้สีชมพู เพราะ บ่งบอกถึงความเป็นผู้หญิง ความรัก ความหอมหวานของความรักและเสน่ห์หาของหญิงสาว และเลือกใช้สีเขียว ซึ่งแสดงถึงความเป็นธรรมชาติ ที่ดูสดชื่น การเริ่มต้นใหม่ของความหวังและความรักที่กำลังจะเกิดขึ้น

การตกแต่ง – ใช้สีชมพูทาทั่วห้อง ส่วนเฟอร์นิเจอร์และของประดับตกแต่งต่างๆ เช่น โต๊ะเก้าอี้ แจกัน แก้วไวน์ ขวดไวน์ เป็นต้น เพื่อให้ตัดกันกับสีชมพูของห้อง ส่วนจุดเด่นของงานชิ้นนี้คือตัวรูปปั้นหงส์ที่ตั้งอยู่กลางห้อง

รายละเอียดของแบบ – แบบผู้หญิง ที่ดูสวย สง่างาม เติบโต ดังเช่นหงส์ ใ้ชุดราตรียาวสีชมพู ส่วนแบบผู้ชาย ใ้ชุดสูทสีเขียวเพื่อให้กลืนไปกับของตกแต่ง เพื่อไม่ให้เด่นเกินตัวของผู้หญิง และกำลังแสดงท่าทีที่กำลังหลงเสน่ห์ความสวยงามของหญิงสาว โดยแสดงออกผ่านสายตาที่มองไปที่เธออย่างลุ่มหลงในความสวย สง่างามของเธอ

3.1.4 ฉากสีฟ้า กับ สีแดง

“ มีอิสระเหมือนนก ”

แสดงการเปรียบเทียบถึงความอยากมีอิสระ เสรี ดังเช่น นก ซึ่งเป็นสัตว์ที่แสดงถึงความ เป็นอิสระ เสรีภาพและสันติภาพ โยยบินไปที่ไหนต่อไหนได้อย่างอิสระไม่มีอะไรมาขวางกั้น

การเลือกใช้สีกับงาน – เลือกใช้สีฟ้า เพราะ เป็นสีแห่งท้องฟ้า แสดงถึงความสงบ มั่นคง เต็มไปด้วยพลัง ความรู้สึกปลอดโปร่ง โล่งสบาย ความสว่าง ความเป็นอิสระเสรีภาพ และเลือกใช้ สีแดง เข้ามาตัด ให้ความรู้สึกกระตุ้น การเคลื่อนไหว มีพลัง ใจดีช่วง มีแรงและพลังที่หวังที่จะเป็น อิสระ

การตกแต่ง – ทาสีห้องเป็นสีฟ้า มีก้อนเมฆ ให้เหมือนอยู่ในท้องฟ้าที่กว้างใหญ่ และใช้ สีแดงของตัวนกที่นำมาประกอบฉาก โดยได้เขยียนนกสีแดงไว้กระจายอยู่ทั่วห้อง จัดองค์ประกอบ ให้สวยงาม

รายละเอียดของแบบ – เลือกนายแบบที่มีสีดำ เพื่อให้สีผิวที่เป็นเอกลักษณ์ของเขาตัดกับสี ของห้องที่เป็นท้องฟ้าและนกสีแดง เพื่อให้ตัวแบบที่กำลังแสดงอารมณ์ที่กำลังนึกถึงความหวังที่จะ เป็นอิสระ โดยให้นายแบบใส่ชุดนักโทษ ชายขว้างขาว-ดำ เสมือนว่าเขา ได้ติดอยู่ในคุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.5 ฉากสีน้ำเงิน กับ สีเหลือง

“ รกเหมือนรังหนู ”

แสดงการเปรียบเทียบถึงความรกรุงรัง ไม่มีระบบระเบียบในการดำเนินชีวิต มีสภาพความเป็นอยู่ที่รกราก

การเลือกใช้สีกับงาน – เลือกใช้สีน้ำเงินเข้ม เพื่อแสดงถึงความสงบเงียบ เกร่งขี้ม สุขุม มีโลกส่วนตัวสูง และสีเหลือง แสดงถึงความสุขสดชื่น ร่าเริง การแผ่กระจาย การมีชีวิตใหม่

การตกแต่ง – ทาสีห้องเป็นสีน้ำเงินเข้ม และเฟอร์นิเจอร์และสิ่งของต่างๆในห้องก็เป็นสีน้ำเงินเข้ม เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ขวด กล้องรัง เสื้อผ้า เป็นต้น และใช้สีเหลืองเข้ามาตัด ซึ่งใช้สีเหลืองที่มาจากตัวหนู ที่พื้นเป็นสีเหลือง เข้ามาตัดกับสีน้ำเงินเข้ม เพื่อให้ตัวหนูเด่นขึ้นมา

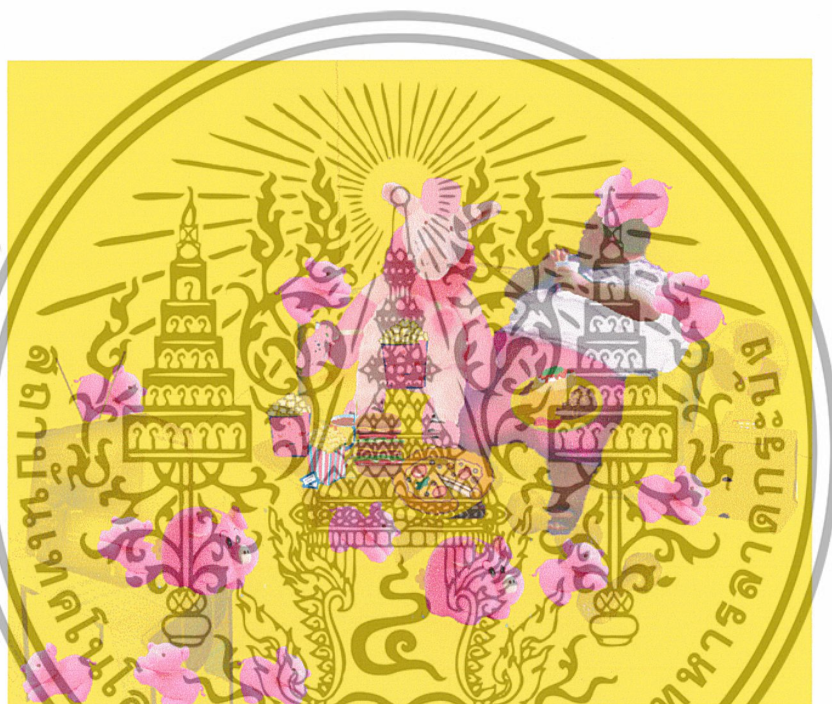
รายละเอียดของแบบ – ให้ผู้ขายที่รกรุงรัง ไม่ดูแลตัวเอง ผอมโทรม มาเป็นแบบ เพื่อให้สะท้อนความรกรุงรังให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่ให้แบบใส่ชุดสีน้ำเงิน ที่เป็นสีเดียวกับห้อง

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ภาพ “อ้วนเหมือนหมู”

Sketch



ภาพที่ 25 ภาพร่างชื่อภาพ “อ้วนเหมือนหมู”

แบบ : คนอ้วนมาก (ผู้หญิง)

Prop : โซฟา ชั้นวางของ ตู้ โทรทัศน์ พัดลม นาฬิกา อาหารต่างๆ ทั้งหมดเป็นสีเหลือง
ตุ๊กตาหมูหลากหลายแบบ ทั้งเล็กและใหญ่ สีชมพู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 สถานที่ในการถ่าย



ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “อ้วนเหมือนหมู”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 แผนผังการจัดไฟ

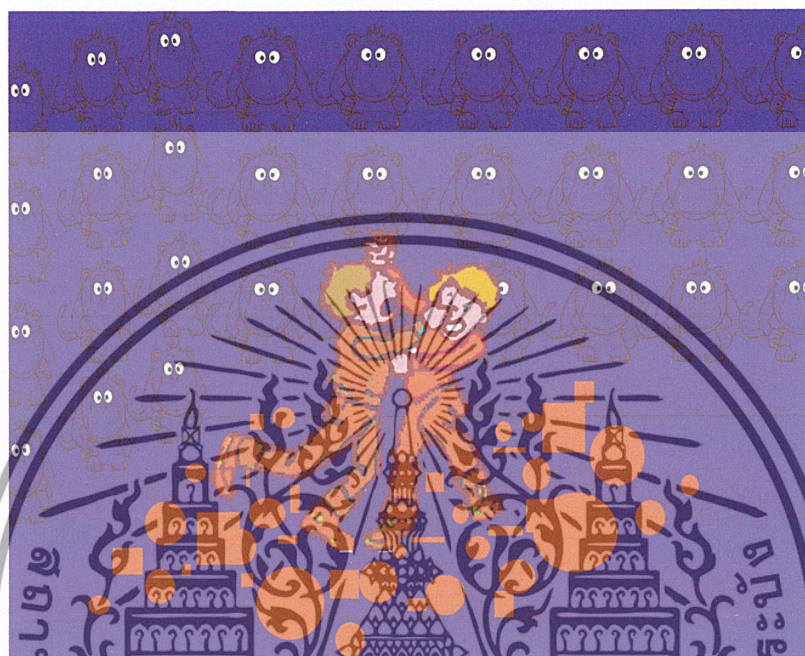


ภาพที่ 27 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “ฮ่วนเหมือนหมู”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ภาพ “ชนเหมือนลิง”

Sketch



ภาพที่ 28 ภาพร่างชื่อภาพ “ชนเหมือนลิง”

แบบ : เด็กผู้ชายและผู้หญิง จำนวน 2 คน

Prop : ตุ๊กตาลิง บันได กล้องกระดาม ทั้งหมดเป็น สีม่วง โต๊ะ เก้าอี้เล็ก ของเล่นต่างๆ เสื้อผ้าของแบบ ทั้งหมดเป็น สีส้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 สถานที่ในการถ่ายทำ



ภาพที่ 29 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “ชนเหมือนลิง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 แผนผังการจัดไฟ

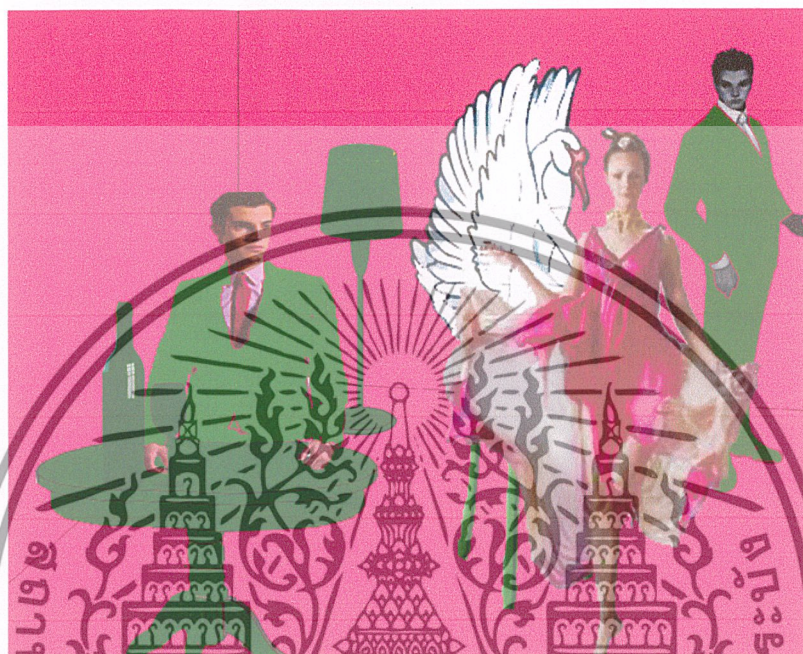


ภาพที่ 30 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “ชนเหมือนลิง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”

Sketch



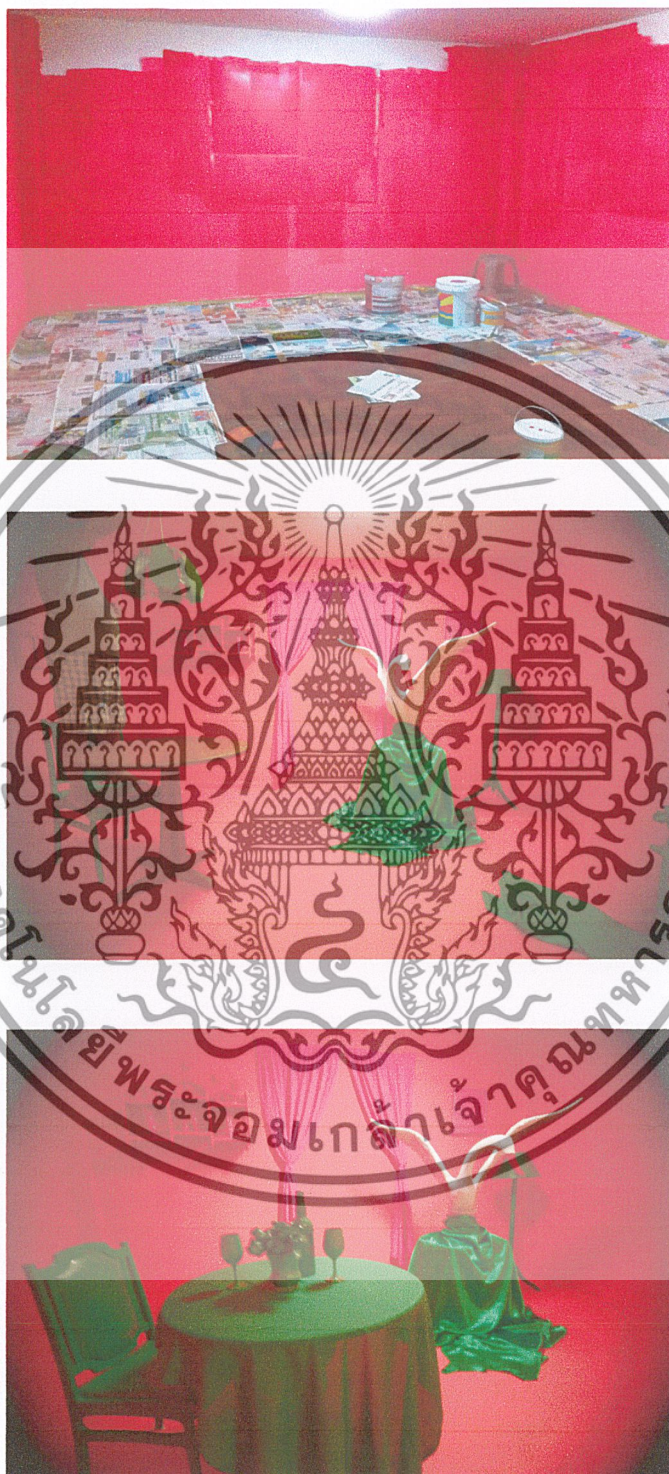
ภาพที่ 31 ภาพร่างชื่อภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”

แบบ : ผู้หญิงหน้าตาสวยงาม บุคลิกดี เว็ดูเล็ก สง่า ผู้ชาย หน้าตาหล่อ บุคลิกดี มีความเจ้าชู้

Prop : รูปปั้นหงส์สีขาว เพอร์เนเจอร์ต่างๆ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ขวดแก้ว แจกัน โคมไฟ ฯลฯ ทั้งหมดเป็นสีเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

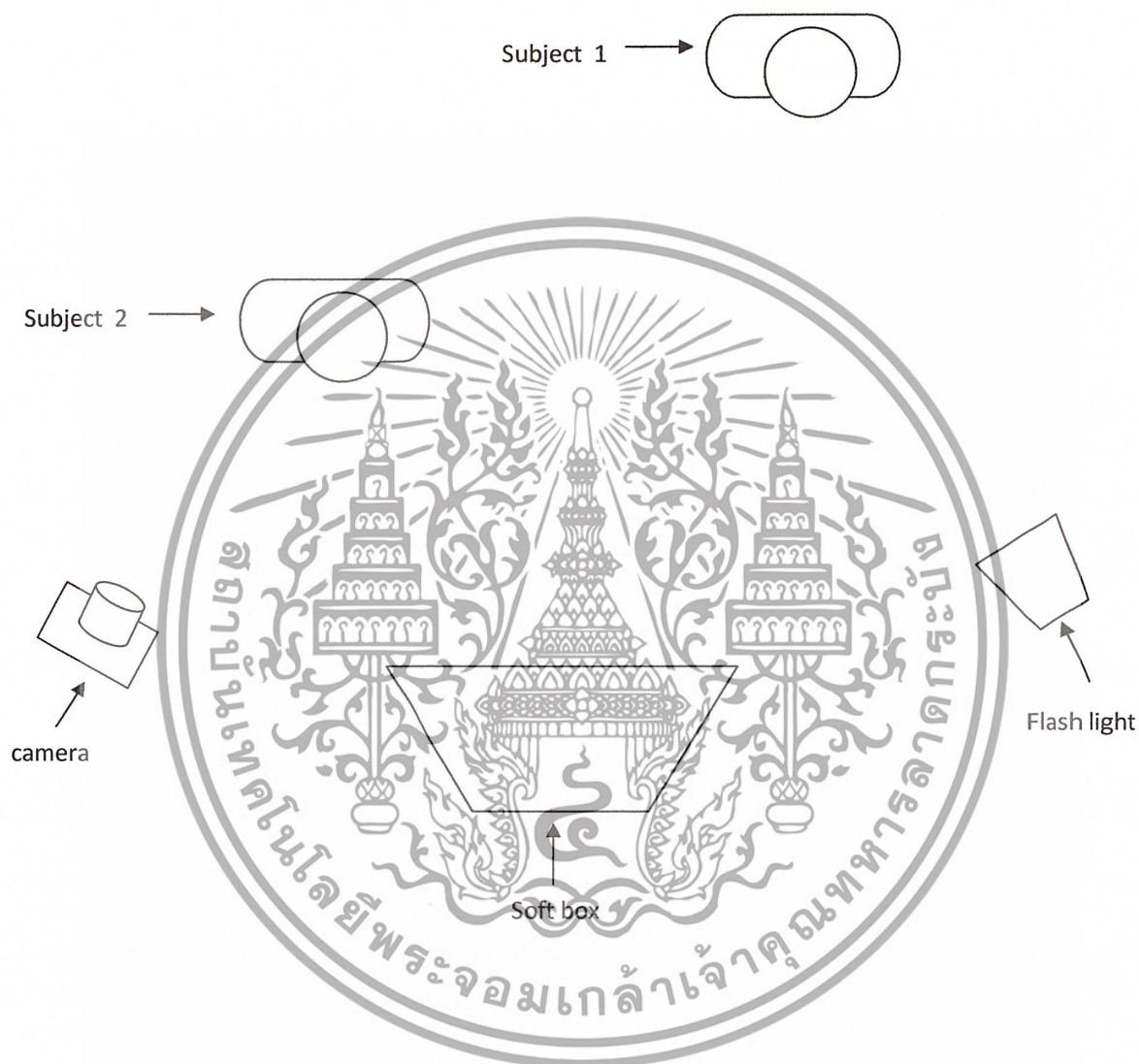
4.3.1 สถานที่ในการถ่ายทำ



ภาพที่ 32 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “สวยสง่างามเหมือนหงส์”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 แผนผังการจัดไฟ



ภาพที่ 33 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “สวยสง่าเหมือนหงส์”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ภาพ “มือสระเหมือนนก”

Sketch



ภาพที่ 34 ภาพร่างชื่อภาพ “มือสระเหมือนนก”

แบบ : ผู้ชายผิวดำ ลักษณะ คม เข้ม

Prop : นกสีแดงจำนวนมาก ไขว่ตรวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

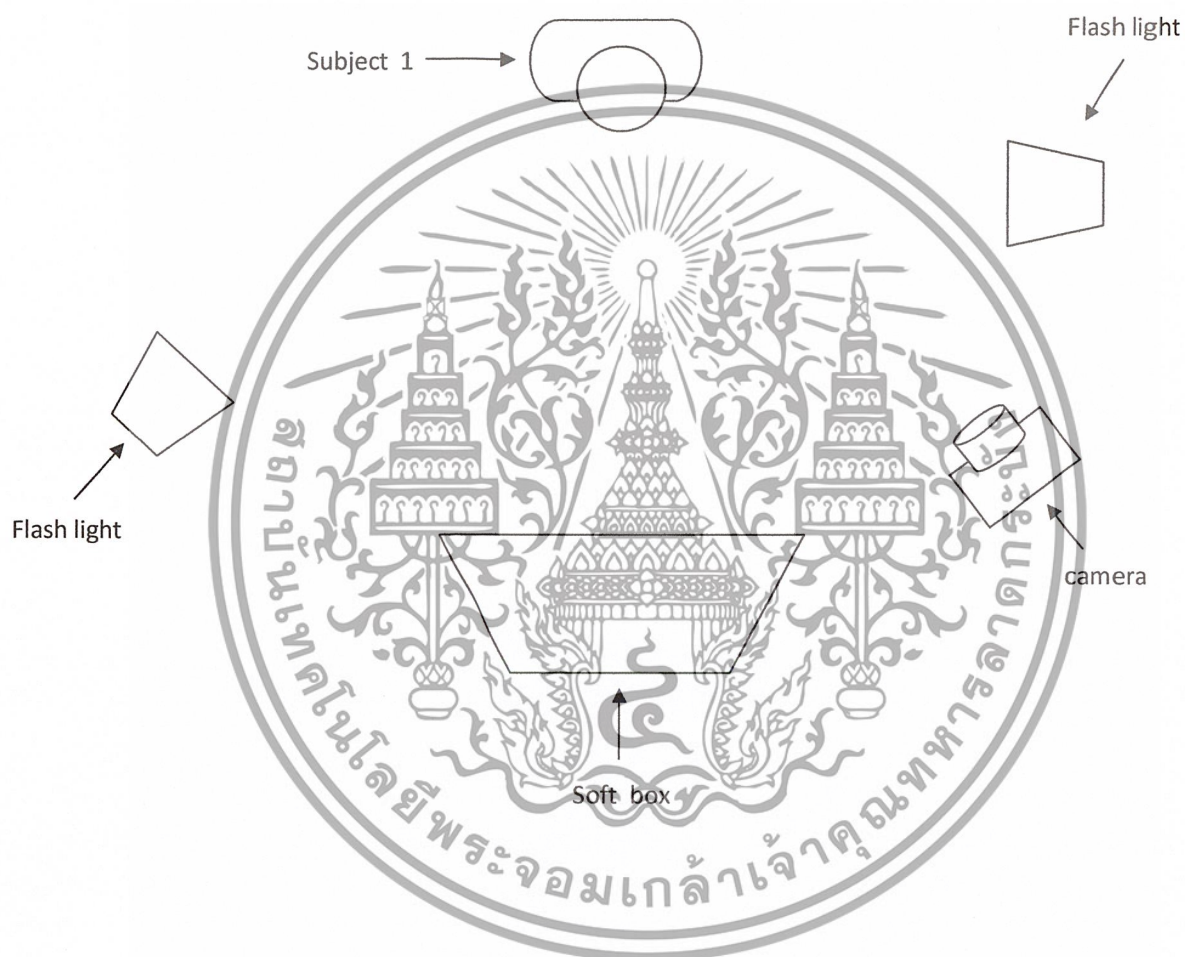
4.4.1 สถานที่ในการถ่ายทำ



ภาพที่ 35 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “มือสระเหมือนนก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 แผนผังการจัดไฟ



ภาพที่ 36 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “มีอิสระเหมือนนก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ภาพ “รกเหมือนรังหนู”

Sketch



ภาพที่ 37 ภาพร่างชื่อภาพ “รกเหมือนรังหนู”

แบบ : ผู้ขายผมขาวรุงรัง หน้าตาไม่มีความสุข

Prop : หนูสีเหลืองจำนวนมาก กล้องรังกระดาษ ถ้วย ชาม ขวด เสื้อผ้า ฯลฯ ทั้งหมดเป็นสินน้ำเงิน

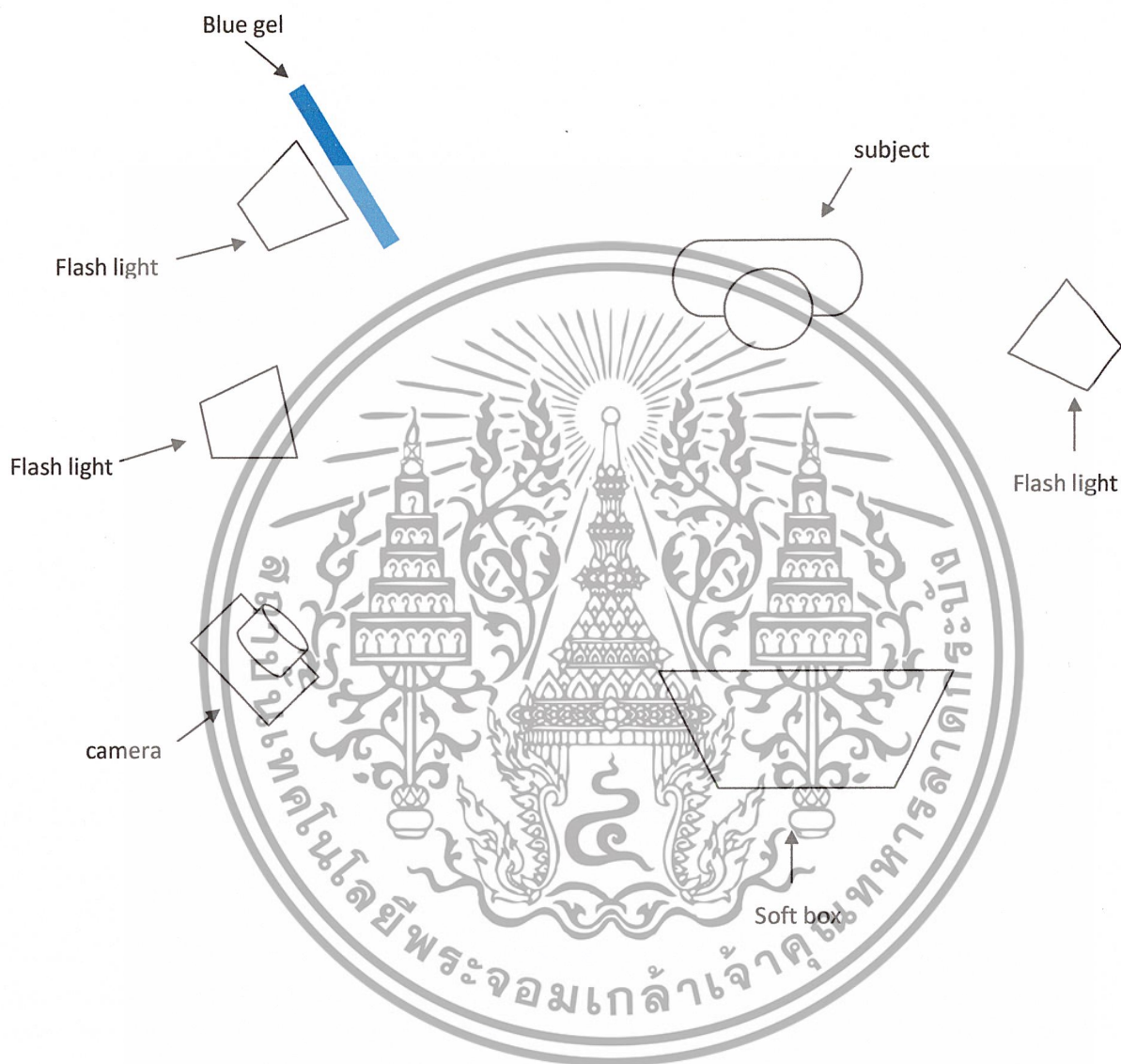
4.5.1 สถานที่ในการถ่ายทำ



ภาพที่ 38 ภาพขั้นตอนการ set ฉาก “รกเหมือนรังหนู”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 แผนผังการจัดไฟ



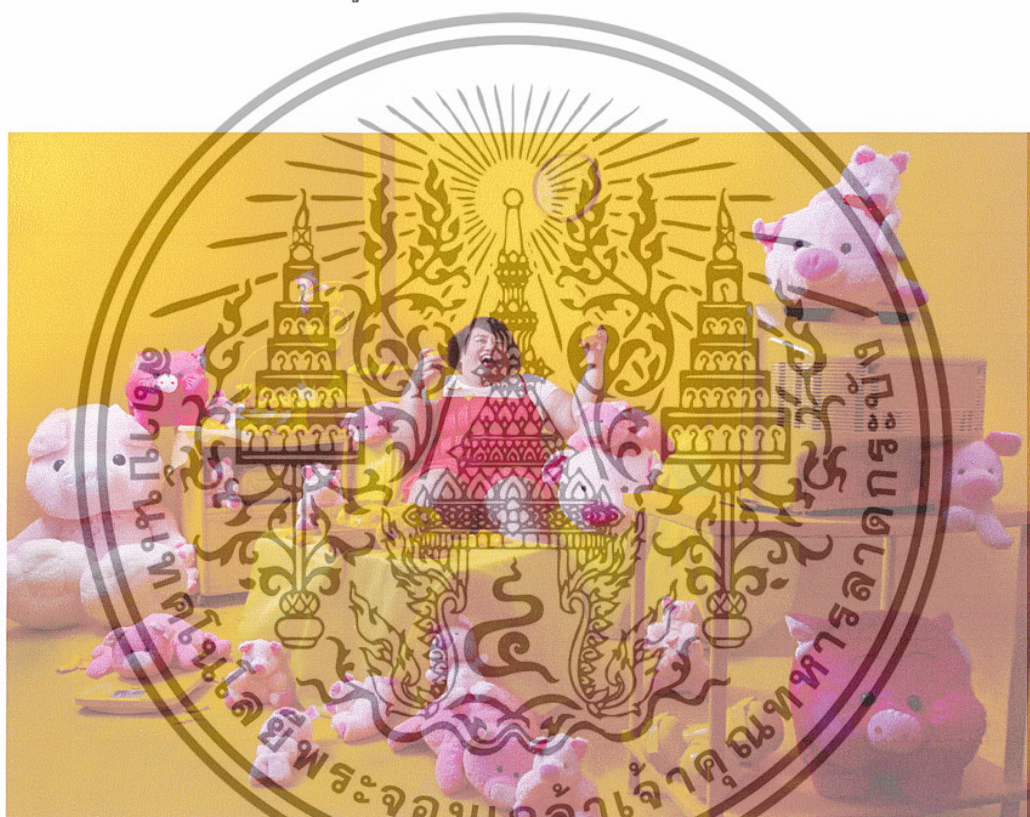
ภาพที่ 39 ภาพแผนการจัดไฟ ภาพ “ รกเหมือนรังหนู ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานจริง

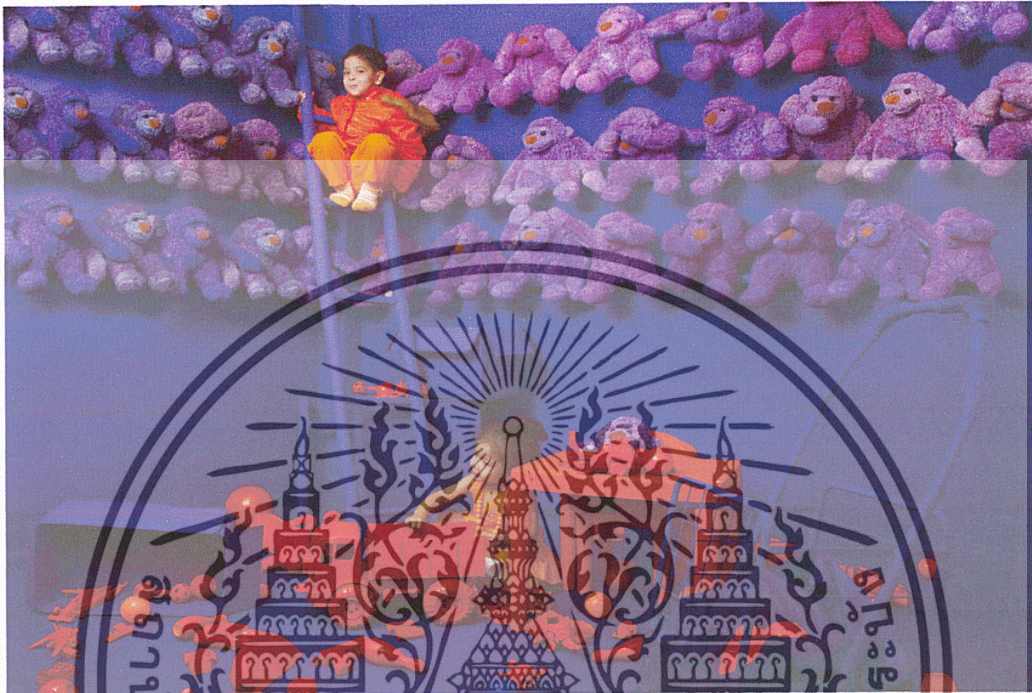
ภาพที่ 1 ชื่อภาพ “อ้วนเหมือนหมู”



ภาพที่ 40 ภาพผลงานจริงภาพที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

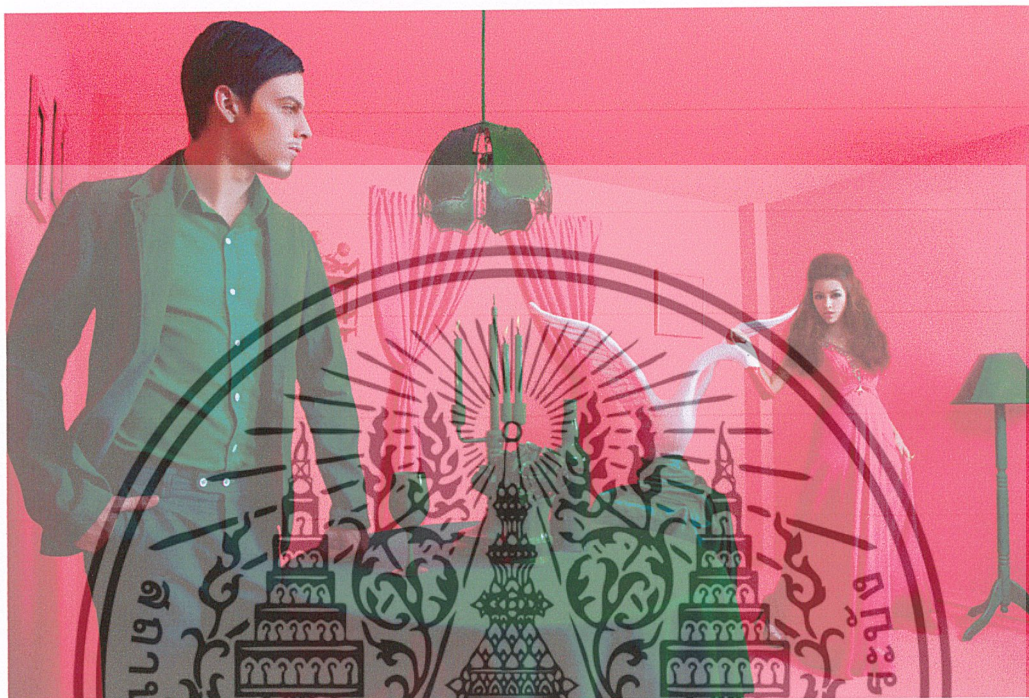
ภาพที่ 2 ชื่อภาพ “ชนเหมือนลิง”



ภาพที่ 41 ภาพผลงานจริงภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3 ชื่อภาพ “สวยสง่างามเหมือนหงส์”



ภาพที่ 42 ภาพผลงานจริงภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

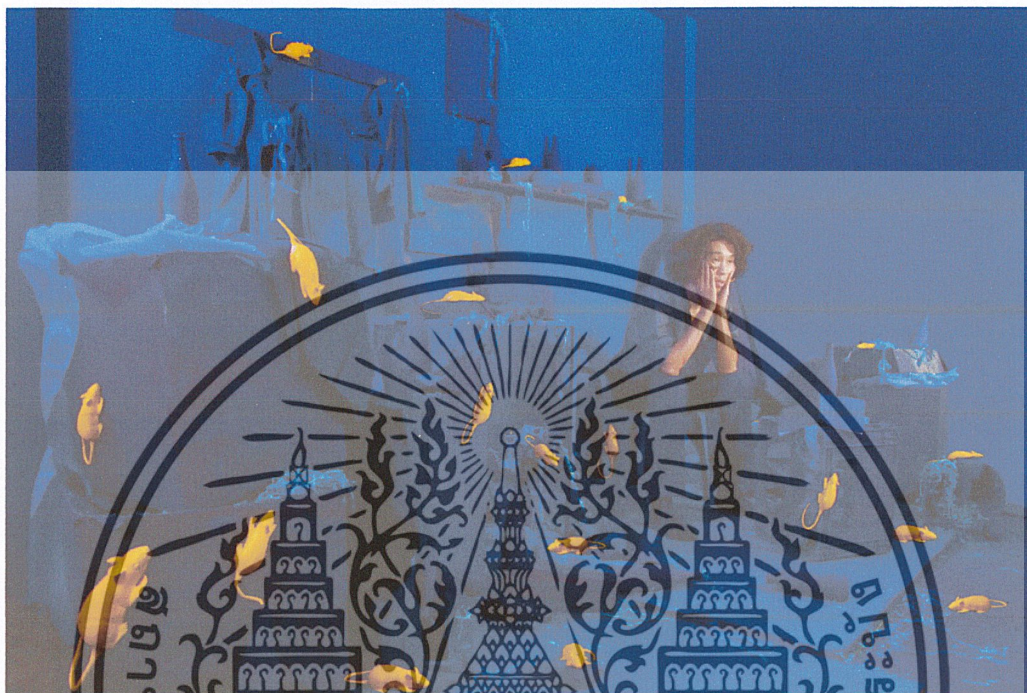
ภาพที่ 4 ชื่อภาพ “มือสระเหมือนนก”



ภาพที่ 43 ภาพผลงานจริงภาพที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5 ชื่อภาพ “ รกเหมือนร้างหนู ”



ภาพที่ 44 ภาพผลงานจริงภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้มีทั้งอุปสรรคและปัญหาเข้ามาให้แก้ไขอยู่ทุกขั้นตอน แต่โดยรวมแล้วผลงานที่ออกมาก็ตรงตามความตั้งใจของข้าพเจ้า แต่ถ้าหากวางแผนงานและระยะเวลาให้ดีกว่านี้ คงจะได้ผลงานที่ออกมาสวยงามสมบูรณ์แบบกว่านี้ แต่ก็รู้สึกชื่นชอบและประทับใจเมื่อได้เห็นผลงานของตนเองออกมาดีกว่าที่คิดเอาไว้เนืองด้วยขั้นตอน วิธีการดำเนินงาน ระยะเวลา ปัญหา อุปสรรคและปัจจัยหลายอย่าง ที่ไม่ค่อยจะเป็นใจเท่าไรแต่ในปัญหาเหล่านั้นก็ทำให้ได้พบกับวิธีการแก้ไข การจัดการวางแผนที่ดี การดำเนินงานอย่างมีระบบระเบียบแบบแผน การบริหารหน้าที่ของแต่ละคน ฯลฯ ซึ่งสิ่งที่ได้รับมาทั้งหมดนี้จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคตของข้าพเจ้าได้ดี

ปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ไข

- ปัญหาเรื่องการใช้กล้องและเลนส์ ควรหาการศึกษาวิธีการใช้กล้องและเลนส์ให้ละเอียด โดยเฉพาะยี่ห้อกล้องที่เราไม่คุ้นเคย ควรตรวจสอบอุปกรณ์การถ่ายภาพทุกชิ้นให้สมบูรณ์พร้อมแก่การใช้งานก่อนวันที่จะถ่ายจริง เพื่อไม่ให้เป็นการเสียเวลาของทุกฝ่ายและจะได้มีเวลาแก้ไขเตรียมตัวได้ทัน
- การจัดตารางเวลา ควรกำหนดระยะเวลาที่แน่นอนในการนัดแบบทุกคน เนืองด้วยต้องใช้แบบหลายคน ก็ควรเตรียมการนัดไว้ล่วงหน้า ไม่ควรนัดแบบกะทันหัน หากไม่จำเป็นจริงๆ ในการนัดทีมงาน ก็ควรจะกำหนดวันเวลาที่แน่นอนให้เลย เพราะทุกคนทุกฝ่ายก็ย่อมมีภาระหน้าที่ของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การเลือกสถานที่ในการถ่ายทำอะไรที่เราคิดไว้ว่ามันพอดี แต่มันมักไม่เป็นดังที่เราจินตนาการไว้เสมอไป ควรหามุมให้ดี มุมที่เรามองด้วยตาเปล่าอาจจะไม่เหมือนมุมมองในกล้องก็ได้ เพราะฉะนั้นควรทำการ mark shot ให้แม่นยำที่สุด
- การเลือกวัสดุอุปกรณ์และ Prop ต่างๆ ควรคิดไตร่ตรอง วางแผนให้ดีและรอบครอบว่าอะไรควร ไม่ควร ไม่เช่นนั้นอาจทำให้ซื้อมาแล้วไม่ได้ใช้งานจริงแล้วจะทำให้งบประมาณปลายด้วย
- ปัญหาในขั้นตอน Retouching การ retouch บางทีอาจจะช่วยย่นระยะเวลาในการทำงานได้ดี แต่ในบางทีก็ไม่เป็นเช่นนั้นเสมอไป หากอะไรที่สามารถถ่ายได้ จัดองค์ประกอบจัดฉากให้สมบูรณ์ได้ในขณะที่ถ่ายทำนั้น ก็ควรจะลงมือทำไปก่อน อย่าหวังเพียงที่จะพึ่งแต่การ retouch เพราะเรานึกว่ามันจะง่ายและประหยัดเวลาได้ แต่ถ้าศักยภาพและทักษะคุณไม่ถึงพอ มันอาจจะทำให้ต้องเสียเวลาไปมากกว่าเดิม โดยที่ไม่ได้ประโยชน์อะไรจากมันเลย

ข้อเสนอแนะ

ถึงแม้ในการทำงานจะไม่พบกับคำว่า ราบรื่น แต่ก็ทำให้รู้จักกับคำว่าปัญหาและอุปสรรค และวิธีการแก้ไข เป็นอย่างดียิ่งจนสามารถที่จะเผชิญในทุกๆปัญหาได้อีกในอนาคตอย่างไม่เกรงกลัว เราควรนำสิ่งที่ได้มานี้ไปปรับใช้ประโยชน์ในอนาคตของเราให้พบกับคำว่า ราบรื่น ได้อย่างประสบผลสำเร็จ และในการทำผลงานที่ยิ่งใหญ่นั้น เราไม่ควรกดดันตนเองมากเกินไป ทำทุกอย่างให้ออกมาเต็มที่ที่สุดของเราที่มี คนเราทำได้แต่อย่างเพิ่งด้อย ใช้กำลังใจจากคนรอบข้างให้เป็นประโยชน์ ตั้งความหวังเอาไว้ แต่ถ้าไม่เป็นดังหวังก็อย่าไปเสียใจเพราะอย่างน้อยเราก็ทำอย่างเต็มที่ที่สุดแล้ว เมื่อเรารู้ถึงปัญหา รู้วิธีการแก้ไขทุกสิ่งทุกอย่างแล้ว ก็ควรจดจำไว้เป็นบทเรียนและควรมั่นฝึกฝนวิชาการถ่ายภาพที่ได้ศึกษาเล่าเรียนมาอยู่เสมอ เพื่อที่จะสั่งสมประสบการณ์ไว้ใช้ในการปฏิบัติหน้าที่การงานในอนาคตได้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

- www.google.com
- <http://th.wikipedia.org/>
- <http://www.sandyskoglund.com/> (ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- <http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>
- ทฤษฎีสี (ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- <http://www.designer.in.th/artistic-movement/pop-art.html> pop art
(ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- <http://www.designer.in.th/artistic-movement/conceptual-art.html> conceptual art
(ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- www.cameraeyes.net/index.php?option=com_smf&Itemid=27&topic=1279.0 conceptual
photography (ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- <http://www.thaigoodview.com/node/40313> (ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- www.google.com/ความหมายคำอุปมาอุปไมย (ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- <http://th.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090612081257AAgOGXx> คำอุปมาอุปไมย
- www.greatcadtutor.com/index.php?option=com_content&catid=11&id=148&view=article
ตัวอย่างคำอุปมาอุปไมย (ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)
- <http://baantomdy.narak.com/topic.php?No=104007> สันนิษฐานความหมาย
(ค้นคว้าข้อมูลเมื่อ ธันวาคม 2553)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาววรรณวรางค์ มงคลชาติ
 ที่อยู่ 2/56 วิภาวดีรังสิต 25 แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ ถนนวิภาวดีรังสิต
 กรุงเทพมหานคร 10210

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2549 การศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย
 พ.ศ. 2550-2553 การศึกษาระดับอุดมศึกษา(ปริญญาตรี) ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
 (การถ่ายภาพ) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
 เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้