

การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

The effects of self analysis



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559– 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ภาพพิมพ์



.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ฉัตรภา ภูเขาชีวะ)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนสาร พัฒนสุทธิชลกุล)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรา แก้วทองตาล)



กรรมการ

อาจารย์ ดร.คณทัช ชลอมรัมย์



กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ธนอมนวล เตชาคณีวงศ์)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา นิมมเกตุ)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน The effects of self analysis
ชื่อ	นางสาวลินธนา เลิศรัตนสุภชัย
รหัสนักศึกษา	55020535
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี

## บทคัดย่อ

ในโลกปัจจุบันนั้นเต็มไปด้วยความเครียด และความกดดัน ที่มีปัจจัยจากภายนอกเช่น สภาพแวดล้อม สังคม ผู้คน และภายใน เช่น สภาพจิตใจความรู้สึก ฮอร์โมน ความสมดุลของสารเคมีในสมอง ผลวิจัยจากกรมอนามัยโลก (WHO) ระบุว่าประเทศไทยมีอัตราผู้เสียชีวิตจากการฆ่าตัวตายที่มีสาเหตุมาจากสภาพจิตใจประมาณปีละ 4,000 คน เฉลี่ยเดือนละ 300ก ว่าคน คิดเป็นอันดับสามของโลก และคาดว่าภายในปี พ.ศ. 2563 โรคซึมเศร้าจะมีผู้ป่วยในประเทศมากเป็นอันดับสองของโลก

เนื่องด้วยตัวข้าพเจ้า ประสบกับปัจจัยบางประการ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเข้าสู่ภาวะ โรคซึมเศร้า (Major depressive disorder / MDD) ข้าพเจ้านั้นได้รับรู้ถึงความรู้สึกทุกข์ ความอ่อนไหวที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกมากกว่าปกติทั่วไป ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการบอกเล่าถึงตัวตนของอารมณ์เหล่านั้นที่ผู้คนส่วนใหญ่อาจจะเคยหรือ ไม่เคยรับทราบ หรือมีประสบการณ์โดยตรงกับความรู้สึกเหล่านี้ ให้ได้รับรู้และเข้าใจถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน มาใช้เพื่อการแสดงออกทางศิลปะ และเป็นเครื่องมือเพื่อทำความเข้าใจถึงสภาพจิตใจของตนเอง ใช้สื่อสารความรู้สึกส่งต่อไปถึงผู้รับชม ข้าพเจ้าเลือกใช้สื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวในลักษณะที่เรียกว่า แอนิเมชัน (Animation) เพื่อจำลองแทนค่าความรู้สึก ภาพในใจให้เป็นรูปธรรมโดยนำมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องและตัวละครที่เข้าถึงความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เพื่อให้สามารถรับรู้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้า เป็นดังการจดบันทึกเหตุการณ์ สิ่งที่เกิดขึ้น เป็นการบันทึกเพื่อยืนยันถึงการมีตัวตนของข้าพเจ้าและสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ช่วยให้ข้าพเจ้าได้ทำความเข้าใจตนเอง ดังนั้นข้าพเจ้าจึงพยายามที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้สามารถรับรู้และเข้าใจโดยง่ายที่สุดที่ข้าพเจ้ามีความสามารถเพียงพอจะถ่ายทอดออกมาได้

# กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสภี ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์ทางอารมณ์และความรู้สึก	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	5
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	9
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	11
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	11
3.2 กระบวนการสร้างงาน	26
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	34
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	34
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	49
บทที่ 5 บทสรุป	61
เอกสารอ้างอิง	62
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	63
ประวัติผู้เขียน	65

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1. ทฤษฎีภาพตัดตา	6
2.2. Cel animation	7
2.3. Isao Takahata. 2013. The Tale of Princess Kaguya	8
2.4. วิศุทธิ์ พรนิมิตร. 2009. Haruomi Hosono Tribute Animation	9
3.1. ภาพร่างชั้นที่ 1	11
3.2. ภาพร่างชั้นที่ 1	12
3.3. ภาพร่างชั้นที่ 2	12
3.4. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1	13
3.5. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2	13
3.6. ภาพร่างชั้นที่ 1	15
3.7. ภาพร่างชั้นที่ 2	15
3.8. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1	16
3.9. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2	16
3.10. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 3	16
3.11. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 4	17
3.12. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 5	17
3.13. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน เพิ่มเติม	17
3.14. ภาพร่างชั้นที่ 1	19
3.15. ภาพร่างชั้นที่ 1	19
3.16. ภาพร่างชั้นที่ 1	19
3.17. ภาพร่างชั้นที่ 1	20
3.18. ภาพร่างชั้นที่ 1	20
3.19. ภาพร่างชั้นที่ 1	20
3.20. ภาพร่างชั้นที่ 1 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1	21
3.21. ภาพร่างชั้นที่ 1 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2	21
3.22. ภาพร่างชั้นที่ 1 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 3	21
3.23. ภาพร่างชั้นที่ 2	22
3.24. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.25. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2	22
3.26. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 3	23
3.27. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 4	23
3.28. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 5	23
3.29. ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 6	24
3.30. ภาพร่างชั้นที่ 3	24
3.31. ภาพร่างชั้นที่ 3 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1	24
3.32. ภาพร่างชั้นที่ 3 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2	25
3.33. ภาพการทำงานบน โต๊ะไฟ	26
3.34. ภาพการวาดภาพบน โต๊ะไฟ	27
3.35. ภาพการใช้เครื่องสแกนเนอร์	27
3.36. ภาพไฟล์งานที่ผ่านการสแกน	28
3.37. ภาพการตัดขอบโดยโปรแกรมอะดอบี โฟโต้ชอป	28
3.38. ภาพการเรียงภาพตามหมายเลขที่กำหนด	29
3.39. ภาพการปรับค่าของภาพให้โปร่งใสเพื่อวางภาพให้ตรงกัน	29
3.40. ภาพไฟล์สกุลไฟล์ได้เมื่อนำเข้ามาในโปรแกรมอะดอบี ออฟเตอร์ เอฟเฟค	30
3.41. ภาพกำหนดความเร็วของภาพที่ 4 เฟรม	30
3.42. ภาพการขั้นตอนการเรียงภาพ โดยใช้คำสั่ง Sequence Layers	30
3.43. ภาพขั้นตอนการเรียงภาพ	31
3.44. ภาพขั้นตอนการใส่พื้นหลังและปรับค่าความทึบ	31
3.45. ภาพการซ้อนกันของเลเยอร์พื้นหลัง ตัวละคร และบรรยากาศ	32
3.46. ภาพขั้นตอนการเรนเดอร์	32
3.47. ภาพไฟล์ที่ได้จากการเรนเดอร์	33
4.1. ภาพรูปทรงในงาน	35
4.2. ภาพรูปทรงในงาน	35
4.3. ภาพรูปทรงในงาน	36
4.4. ภาพรูปทรงในงาน	36
4.5. ภาพลักษณะผิวในงาน	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6. ภาพลักษณะผิวในงาน2	37
4.7. ภาพลักษณะผิวในงาน3	37
4.8. ภาพลักษณะผิวในงาน	38
4.9. ภาพสีที่ใช้ในงาน	38
4.10. ภาพสีที่ใช้ในงาน	38
4.11. ภาพสีที่ใช้ในงาน	39
4.12. ภาพสีที่ใช้ในงาน	39
4.13. ภาพน้ำหนักในงาน	39
4.14. ภาพน้ำหนักในงาน	39
4.15. ภาพรูปทรงในงาน	40
4.16. ภาพรูปทรงในงาน	40
4.17. ภาพรูปทรงในงาน	40
4.18. ภาพลักษณะผิวในงาน	41
4.19. ภาพลักษณะผิวในงาน	41
4.20. ภาพลักษณะผิวในงาน	41
4.21. ภาพสีที่ใช้ในงาน	42
4.22. ภาพสีที่ใช้ในงาน	42
4.23. ภาพสีที่ใช้ในงาน	42
4.24. ภาพน้ำหนักในงาน	43
4.25. ภาพน้ำหนักในงาน	43
4.26. ภาพรูปทรงในงาน	43
4.27. ภาพรูปทรงในงาน	44
4.28. ภาพลักษณะผิวในงาน	44
4.29. ภาพสีที่ใช้ในงาน	45
4.30. ภาพสีที่ใช้ในงาน	45

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.31. ภาพสี่ที่ใช้ในงาน	45
4.32. ภาพน้ำหนักในงาน	46
4.33. ภาพน้ำหนักในงาน	46
4.34. ภาพรูปทรงในงาน	46
4.35. ภาพรูปทรงในงาน	47
4.36. ภาพรูปทรงในงาน	47
4.37. ภาพลักษณะผิวในงาน	47
4.38. ภาพลักษณะผิวในงาน	48
4.39. ภาพสี่ที่ใช้ในงาน	48
4.40. ภาพสี่ที่ใช้ในงาน	48
4.41. ภาพน้ำหนักในงาน	49
4.42. ภาพน้ำหนักในงาน	49
4.43. ภาพผลงานชิ้นที่ 1	50
4.44. ภาพผลงานชิ้นที่ 1	51
4.45. ภาพผลงานชิ้นที่ 1	51
4.46. ภาพผลงานชิ้นที่ 1	52
4.47. ภาพผลงานชิ้นที่ 1	52
4.48. ภาพผลงานชิ้นที่ 1	53
4.49. ภาพผลงานชิ้นที่ 2	53
4.50. ภาพผลงานชิ้นที่ 2	54
4.51. ภาพผลงานชิ้นที่ 2	55
4.52. ภาพผลงานชิ้นที่ 2	55
4.53. ภาพผลงานชิ้นที่ 3	56
4.54. ภาพผลงานชิ้นที่ 3	56
4.55. ภาพผลงานชิ้นที่ 3	57
4.56. ภาพผลงานชิ้นที่ 3	57
4.57. ภาพผลงานชิ้นที่ 3	58
4.58. ภาพผลงานชิ้นที่ 4	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.59. ภาพผลงานชิ้นที่ 4	59
4.60. ภาพผลงานชิ้นที่ 4	59
4.61. ภาพผลงานชิ้นที่ 4	60
4.62. ภาพผลงานชิ้นที่ 4	60



# บทที่ 1

## บทนำ

ข้าพเจ้ามีความคิดที่เชื่อว่า 'ศิลปะ' มีหน้าที่ของมันอย่างหนึ่ง คือเป็นเครื่องมือสำหรับการแสดงออกซึ่งความคิดความรู้สึกของศิลปิน เปิดเผยสภาวะทางอารมณ์ ตัวตน และอัตลักษณ์ ให้สังคมได้รับรู้ เป็นวิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพอย่างหนึ่ง เป็นภาษาหนึ่งนอกเหนือจากภาษาพูด และภาษาเขียนที่สามารถสื่อสารได้

ศิลปะ คือเครื่องมือที่ข้าพเจ้าได้เลือกมาใช้ทำหน้าที่บอกเล่าความรู้สึก โดยการนำมาเปรียบเทียบ ผูกโยงเข้ากับเรื่องราวและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันมาเป็นภาพแทน และถ่ายทอดผ่านบริบทของงานศิลปะ แปรเปลี่ยนความรู้สึกให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถเข้าใจได้

เนื่องจากการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไม่ได้เกิดขึ้นได้ง่าย ข้าพเจ้าผู้สร้างผลงานจำเป็นต้องเข้าใจอย่างละเอียดต่อความคิด ความรู้สึกของตนเอง ดังนั้นสำหรับข้าพเจ้าแล้ว ศิลปะนิพนธ์นี้จึงเปรียบเสมือนการพยายามที่จะเข้าใจตนเองโดยการสำรวจ และศึกษา ค้นหาวิธีการที่จะสามารถสื่อสารความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการให้ผู้ชมรับรู้ได้ง่าย

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่ง ผู้ชมผลงานจะได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อ ต้องการถ่ายทอดผ่านผลงานของข้าพเจ้า ส่งต่อให้ผู้รับชมได้ขบคิดต่างมุมมองของแต่ละบุคคลอย่างอิสระ

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในโลกปัจจุบันนั้นเต็มไปด้วยความเครียด และความกดดัน ที่มีปัจจัยจากภายนอกเช่น สภาพแวดล้อม สังคม ผู้คน และภายใน เช่น สภาพจิตใจความรู้สึก ฮอว์โมน ความสมดุลของสารเคมีในสมอง ผลวิจัยจากกรมอนามัยโลก (WHO) ระบุว่าประเทศไทยมีอัตราผู้เสียชีวิตจากการฆ่าตัวตายที่มีสาเหตุมาจากสภาพจิตใจประมาณปีละ 4,000 คน เฉลี่ยเดือนละ 300 กว่าคน คิดเป็นอันดับสามของโลก และคาดว่าภายในปี พ.ศ. 2563 โรคซึมเศร้าจะมีผู้ป่วยในประเทศมากเป็นอันดับสองของโลก

เนื่องด้วยตัวข้าพเจ้า ประสบกับปัจจัยบางประการ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเข้าสู่ภาวะ โรคซึมเศร้า (Major depressive disorder / MDD) ข้าพเจ้านั้นได้รับรู้ถึงความรู้สึกทุกข์ที่เกิดจากการถูกมองข้าม และการสับสนในตัวตน มีความอ่อนไหวที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกมากกว่าปกติทั่วไป ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการบอกเล่าถึงตัวตนของอารมณ์เหล่านั้นที่ผู้คนส่วนใหญ่อาจจะเคยหรือไม่เคยรับทราบ หรือมีประสบการณ์โดยตรงกับความรู้สึกเหล่านี้ ให้ได้รับรู้และเข้าใจถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน มาใช้เพื่อการแสดงออกทางศิลปะ และเป็นเครื่องมือเพื่อทำความเข้าใจถึงสภาพจิตใจของตนเอง ใช้สื่อสารความรู้สึกส่งต่อไปถึงผู้รับชม ข้าพเจ้าเลือกใช้สื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวในลักษณะที่เรียกว่า แอนิเมชัน (Animation) เพื่อจำลองแทนค่าความรู้สึก ภาพในใจให้เป็นรูปธรรม โดยนำมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องและตัวละครที่เข้าถึงความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เพื่อให้สามารถรับรู้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้า เป็นดั่งการจดบันทึกเหตุการณ์ สิ่งที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนผ่านภายในอารมณ์ความรู้สึก เป็นการบันทึกเพื่อยืนยันถึงการมีตัวตนของข้าพเจ้าและสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอ เพื่อการจดจำสิ่งที่ข้าพเจ้าได้ประสบในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ช่วยให้ข้าพเจ้าได้ทำความเข้าใจตนเอง ดังนั้นข้าพเจ้าจึงพยายามที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้สามารถรับรู้และเข้าใจโดยง่ายที่สุดที่ข้าพเจ้ามีความสามารถเพียงพอจะถ่ายทอดออกมาได้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษา ค้นหา และทำความเข้าใจกับความเป็นตัวตนของตนเอง
2. เพื่อสื่อสาร ทักษะคิด ที่สะท้อนบอกเล่าถึงตัวตนข้าพเจ้า นำมาแบ่งปัน และชวนขบคิดผ่านการแสดงออกทางศิลปะ
3. เพื่อบำบัด หรือบรรเทาตนเองจากความทุกข์ ความอึดอัดที่มีอยู่ ผ่านการสำรวจและค้นหาทำความเข้าใจตัวตน นำไปสู่การแสดงออกทางศิลปะ
4. เพื่อมอบประสบการณ์ทางการรับรู้ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมผลงาน

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าเลือกนำความรู้สึกมาใช้สร้างผลงาน เพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่มีในตัวข้าพเจ้ามาถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้
2. สื่อที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ แอนิเมชัน (Animation) ประเภทสองมิติ จากการนำภาพที่สร้างจากกว่าวาดลายเส้นบนกระดาษมาใช้
3. ผลงานของข้าพเจ้าประกอบด้วย แอนิเมชันความยาว 2 นาที จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น

3.1 วิดีโอแอนิเมชัน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน # 1

ขนาด 02 : 41 นาที

3.2 วิดีโอแอนิเมชัน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน # 2

ขนาด 03 : 31 นาที

3.3 วิดีโอแอนิเมชัน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน # 3

ขนาด 01 : 49 นาที

3.4 วิดีโอแอนิเมชัน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน # 4

ขนาด 01 : 08 นาที



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

ข้าพเจ้าเชื่อว่าผลงานศิลปะนั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยทั้ง ความคิด บุคลิก ลักษณะนิสัยส่วนตัว การเติบโตในแต่ละยุคสมัย ประสบการณ์ในชีวิต ข้าพเจ้าเป็นคนที่ไม่ถนัดการสื่อสารด้วยคำพูด และมักเก็บสะสมความคิดเห็นต่อเรื่องราวต่างๆ สิ่งเหล่านี้กลายเป็นแรงผลักดันหลักที่ส่งต่อทิศทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตัวข้าพเจ้า

ในช่วงเวลาที่ผ่านมาข้าพเจ้าได้ประสบกับปัญหาทางสภาพจิตใจ ข้าพเจ้าต้องเผชิญกับภาวะโรคซึมเศร้า (Major depressive disorder / MDD) ที่ส่งผลกระทบต่อข้าพเจ้าในการใช้ชีวิตประจำวัน โรคซึมเศร้าเป็นความเจ็บป่วยที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความคิด โดยมีผลต่อการนอนหลับ การรับประทานอาหารตลอดจนความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อตนเองและสิ่งต่างๆ รอบตัว อาการของโรคนั้นอาจคงอยู่ได้นานเป็นสัปดาห์ เดือน หรือหลายปี โรคซึมเศร้าไม่ใช่เป็นเพียงความรู้สึก หรืออารมณ์เศร้าหมองที่ผ่านเข้ามาและจะผ่านไปได้ง่ายๆ ผู้ที่ป่วยโรคนี้มีความผิดปกติของระดับสารเคมีที่เซลล์สมองสร้างขึ้น เพื่อรักษาสมดุลของอารมณ์จึงทำให้บุคคลที่มีอาการโรคซึมเศร้าจะไม่สามารถรวบรวมสติและพลังที่จะต่อสู้ให้ดีขึ้นได้ด้วยตนเอง ภาวะซึมเศร้าสามารถเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยทางพันธุกรรม บุคลิกภาพ และสภาวะตึงเครียดในชีวิต สภาพจิตใจที่เกิดจากการเลี้ยงดูก็เป็นปัจจัยที่เสี่ยงอีกประการหนึ่งต่อการเกิดโรคซึมเศร้าเช่นกัน คนที่ขาดความภูมิใจในตนเองมองตนเองและโลกที่อยู่ใต้ง่วงตลอดเวลา หรือเครียดง่ายเมื่อเจอกับมรสุมชีวิต ทำให้มีโอกาสป่วยง่ายขึ้น ข้าพเจ้านั้นตกอยู่ในหมวดบุคลิกภาพในลักษณะขาดความเชื่อมั่นภูมิใจไม่สามารถมองเห็นคุณค่าในตนเอง และ โลกแห่งอีกทั้งมีสภาวะวิตกกังวลประกอบ

ข้าพเจ้านั้นได้เผชิญอยู่ในสภาวะนี้นานถึงสี่ปี การรักษาโรคซึมเศร้าสามารถรักษาวิธีการรักษาทางจิตใจ และการรักษาด้วยยาหลายชนิด โดยที่แต่ละคนอาจตอบสนองต่อการรักษาแต่ละชนิดไม่เท่ากัน ส่วนของการรักษาที่ข้าพเจ้าได้รับนั้นคือการรับประทานยาร่วมด้วยกับการรักษาทางจิตใจ ในช่วงปีสุดท้ายของการรักษานั้น ข้าพเจ้าประสบกับภาวะซึมเศร้าเกินกว่าที่จะใช้ชีวิตประจำวันอย่างปกติได้ จึงได้ทำการปรึกษาแพทย์ที่ให้การรักษา เพื่อหาวิธีการรักษาที่เหมาะสม แพทย์ที่ทำการรักษาได้เสนอให้ข้าพเจ้าพักการเรียนสักระยะหนึ่ง เพื่อหาวิธีกำจัดความวิตกกังวลใจ และค้นหาหนทางที่ทำให้ข้าพเจ้าพ้นจากความทุกข์

ข้าพเจ้าได้ใช้เวลาในพักการเรียน และการรักษาตัวเองเป็นเวลาทั้งหมดหนึ่งปี หลังจากที่พักการเรียนไป ใช้เวลานั้นในการค้นหาตัวเอง เข้าใจอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เปิดรับประสบการณ์ใหม่ๆ

มองหาแรงบันดาลใจจากมุมมองต่างๆ ข้าพเจ้าได้ค้นพบว่า ในชีวิตประจำวันเราได้สร้างอารมณ์มากมายให้เกิดขึ้นในแต่ละวัน แต่อารมณ์ต่างๆ นั้นไม่ได้คงอยู่กับเราตลอดไป ทั้งสุข และทุกข์ เมื่อปัจจุบันมีความสุข อนาคตความสุขนั้นอาจจะถูกแทนที่ด้วยความทุกข์ ในทางกลับกันถ้าปัจจุบันนั้นมีความสุขทุกข์ใช่ว่าอนาคตนั้นจะมีแต่ความทุกข์เสมอไป ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งนี้จากการทำความเข้าใจกับความรู้สึกตนเองในช่วงเวลาต่างๆ ข้าพเจ้ารู้สึกว่สิ่งที่ได้เรียนรู้มานั้นมีความคล้ายกับหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ที่สอนเรื่องการไม่เที่ยงแท้ยั่งยืน คำสอนเรื่อง ขันธ์ 5 ขันธ์ซึ่งแปลว่า กอง, หมวด, หมู่, ส่วน ในทางพุทธศาสนาหมายถึงร่างกายของมนุษย์ คือแยกร่างกายออกเป็นส่วนๆ ตามสภาพได้ 5 ส่วน รูป คือร่างกาย, เวทนา คือระบบประมวลความรู้สึก, สัญขาร คือความคิดปรุงแต่ง ความรู้สึกอีกที, วิญญาณ คือ ประสาทสัมผัส ทางตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ทั้งห้าส่วนของขันธ์นี้ย่อมไม่เที่ยงแท้และสูญสลายไปตามเวลา เช่นเดียวกับความรู้สึกสุข ทุกข์ที่ไม่ได้คงอยู่ตลอดไป การไม่ยึดถือในความสุขจนกลัวการเสียความสุขไป และการไม่กังวลกับการคงอยู่ของความทุกข์ นั้นเป็นหนทางการใช้ชีวิตที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการที่จะบอกเล่าประสบการณ์เหล่านี้ให้ผู้อื่นได้รับรู้ ในสิ่งที่ข้าพเจ้าเข้าใจ เพื่อเป็นการช่วยเหลือ และเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กับผู้อื่นที่อาจจะตกอยู่ในสถานะเดียวกันที่ข้าพเจ้าได้เผชิญมา

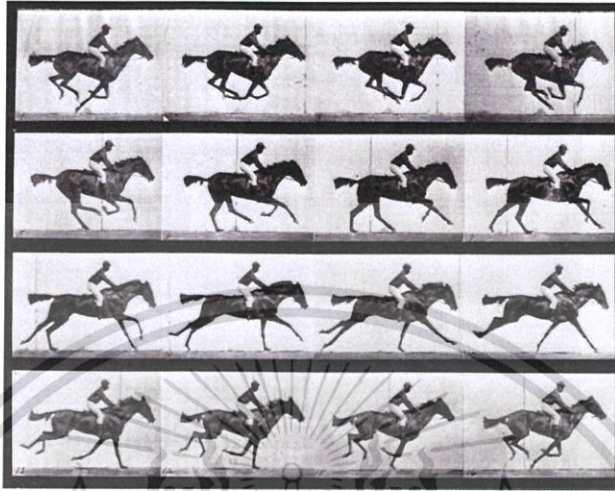
## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ข้าพเจ้าเติบโตมาในยุคที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งที่มีพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน สื่อโทรทัศน์ถูกเผยแพร่ได้อย่างทั่วถึง ผู้คนสามารถเข้าถึงการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น ซึ่งทำให้เกิดสร้างสรรค์สื่อเทคนิคต่างๆ ได้หลากหลาย หนึ่งในสื่อที่ได้ผลกระทบบากขึ้นนั้นคือ แอนิเมชัน

ยุคที่ทุกบ้านส่วนใหญ่มีโทรทัศน์ที่ต่อกับสัญญาณเคเบิล การเชื่อมถึงกับข้อมูลที่หากหลายจากประเทศต่างๆ บ้านของข้าพเจ้าก็เช่นเดียวกัน ในวัยเด็กข้าพเจ้าเติบโตมาพร้อมกับการดูแอนิเมชันที่อยู่ในสื่อต่างๆ ทั้ง แอนิเมชันญี่ปุ่น แอนิเมชันอเมริกา แอนิเมชันดั้งเดิม (Drawn Animation) แอนิเมชันสตอปโมชัน (Stop Motion Animation) แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง เมื่อนำภาพนิ่งดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา ทฤษฎีการเห็นภาพติดตา คิดค้นขึ้นในปี พ.ศ. 2367 ทฤษฎีดังกล่าวอธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องไว้ว่าโดยธรรมชาติของสายตามนุษย์ เมื่омองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง หลังจากภาพนั้นหายไป สายตามนุษย์จะยังคงค้างภาพนั้นไว้ชั่วขณะหนึ่ง ประมาณ 1/15 วินาที และหากในระยะเวลาดังกล่าวมีภาพใหม่ปรากฏขึ้นมาแทนที่สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงสองภาพเข้าด้วยกัน และหากมีภาพต่อไปปรากฏขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน ก็จะเชื่อมโยงภาพไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าชุดภาพหนึ่ง

ที่แต่ภาพนั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยหรือเป็นภาพที่มี ลักษณะขยับเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน อยู่แล้ว เมื่อนำมาเคลื่อนที่ผ่านตาเราอย่างต่อเนื่องในระยะเวลากระชั้นชิด เราจะสามารถเห็นภาพ นั้นเคลื่อนไหวได้



ภาพที่ 1.1 ทฤษฎีภาพติดตา. [Online]. Available :

[http://3.bp.blogspot.com/-NbVlVeJVdB8/U\\_NyIvZ\\_OGI/AAAAAAAAAF6Q/dwzDIhJFv-g/s1600/Plate\\_626\\_Horse\\_Annie\\_G\\_Galloping\\_Saddled\\_Clothed\\_Male\\_Rider.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-NbVlVeJVdB8/U_NyIvZ_OGI/AAAAAAAAAF6Q/dwzDIhJFv-g/s1600/Plate_626_Horse_Annie_G_Galloping_Saddled_Clothed_Male_Rider.jpg) Retrieved March 6, 2017

แอนิเมชันสองมิตินั้นถูกสร้างได้โดยแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ แอนิเมชัน และแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เทคนิคที่ข้าพเจ้ามีความสนใจนั้นคือ แอนิเมชันดั้งเดิม (Drawn Animation) การสร้างแอนิเมชันดั้งเดิมนั้นปกติแล้วเกิดจากการวาดมือทั้งหมด วาดภาพให้มีการเคลื่อนไหวเฟรมต่อเฟรม โดยปกตินี้การทำแอนิเมชันในลักษณะนี้ผู้สร้างมักวาดภาพที่ต้องการลงบนวัสดุเฉพาะที่เรียกว่า แผ่นเซล (Cel) แผ่นเซลมีลักษณะคล้ายแผ่นพลาสติกใส จึงทำให้เมื่อนำแผ่นเซลซ้อนกันยังสามารถมองเห็นแผ่นที่ถูกซ่อนไว้ได้อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



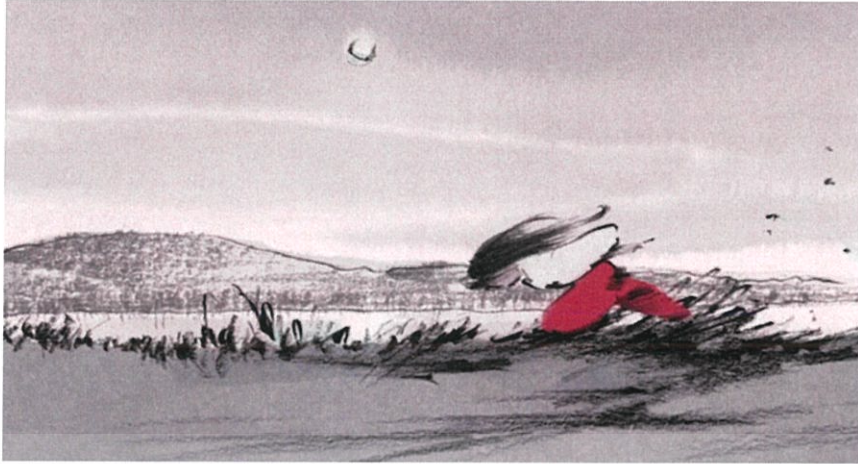
ภาพที่ 1.2 Cel animation. [Online]. Available :

<https://disneydetail.files.wordpress.com/2012/01/vlcsnap-2012-01-25-18h54m06s253.png>

Retrieved March 6, 2017

ข้าพเจ้าคิดว่าแอนิเมชันเป็นสื่อที่น่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายงาน ข้าพเจ้ามีความต้องการให้เข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม ไม่ใช่เพียงกลุ่มศิลปิน หรือคนที่สนใจงานศิลปะ โดยที่ผลงานของข้าพเจ้านั้นได้รับอิทธิพลแอนิเมชันเป็นหลัก โดยเฉพาะแอนิเมชันจากค่ายสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ซึ่งเป็นสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นที่สร้างผลงานที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และการเล่าเรื่องที่เข้าถึงอารมณ์ สตูดิโอจิบลินี้มีผลงานแอนิเมชันจำนวนมาก หนึ่งในจำนวนนั้นที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลอย่างมากคือ เรื่อง เจ้าหญิงกระบอกไม้ไผ่ (The Tale of Princess Kaguya) ของผู้กำกับและผู้สร้าง อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (Isao Takahata) ผลงานชิ้นนี้ได้้นำเรื่องเล่าตำนานของญี่ปุ่นมาเล่าผ่านการ์ตูน โคนตัวละครหลักเป็นหญิงสาวผู้เคยเป็นเทพเจ้าที่ได้ลงยัง โลกมนุษย์โดยถึงกำเนิดจากกระบอกไม้ไผ่ ผลงานชิ้นนี้มีความน่าสนใจมากเรื่องการใช้ลายเส้นและสีเพื่อสื่ออารมณ์ ลายเส้นในแต่ละช่วงของเรื่องมีความแตกต่างกันตามเนื้อหาอารมณ์ ซึ่งตามปกติแล้วในงานแอนิเมชันมักใช้ลักษณะเส้นและหนาขนาดของเส้นเท่าเดิมตลอดทั้งเรื่องเพื่อความเป็นกลมกลืนในแต่ละช่วง แต่ในแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ใช้ลายเส้นหลายลายแตกต่างกันในแต่ละช่วงอย่างสิ้นเชิงทำให้สร้างความรู้สึกแปลกใหม่และสื่อถึงความรู้สึกรุนแรงได้ชัดเจน ในเฉพาะลายเส้นที่ใช้ในฉากที่แสดงถึงความสับสน หรือความเศร้านั้น

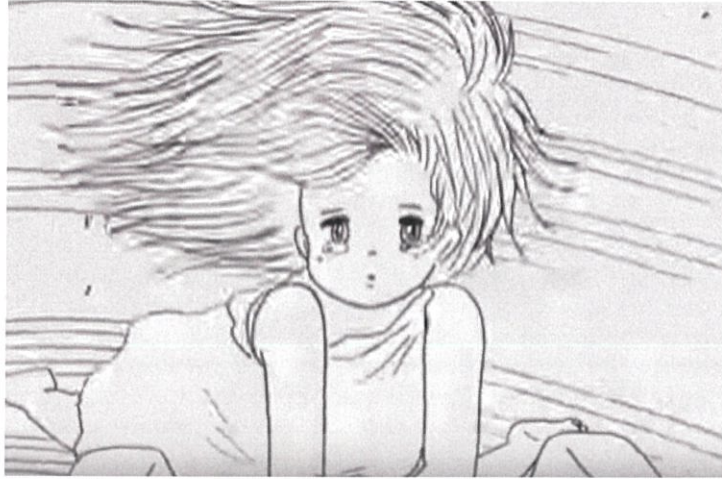
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.3 Isao Takahata. 2013. **The Tale of Princess Kaguya**. [Online]. Available :  
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/80/c8/fd/80c8fdeeda9743b845a0fcc8d3b20a8b.png> Retrieved March 6, 2017

นอกจากนั้นข้าพเจ้ายังได้รับอิทธิพลจากผลงานแอนิเมชันของ วิศุทธิ์ พรนิมิตร ซึ่งเป็นศิลปินที่สร้างผลงานในรูปแบบของการ์ตูนช่องและแอนิเมชัน ผลงานของวิศุทธิ์แบ่งออกได้เป็นสองช่วงคือช่วงแรก และช่วงผลงานในปัจจุบัน ผลงานในช่วงแรกนั้นมักเป็นงานที่เล่าเรื่องถึงชีวิตของคนที่อาศัยอยู่ในเมืองมีความวุ่นวาย เล่าถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นถึงความสับสน โกรธ เศร้า ความรัก อย่างชัดเจน เล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักที่มักจะไม่มีชื่อ ส่วนผลงานแอนิเมชัน นั้นไม่มีเสียงพากย์ของตัวละครแต่มักใช้ดนตรีบรรเลงประกอบแทน ผลงานในช่วงแรกนั้นมักใช้โทนสีขาวดำ หรือใช้สีคุมโทน แตกต่างกับผลงานในช่วงปัจจุบันที่จะมักเล่าเรื่องถึงเรื่องราวเหตุการณ์ประจำวันทั่วไปเพื่อสะท้อนคิดแง่บวก มีการกำหนดตัวละครที่ชัดเจน และการสีที่มากขึ้น ข้าพเจ้ามีความสนใจในการใช้สีและเส้นในผลงานแอนิเมชันในช่วงแรกของวิศุทธิ์ พรนิมิตร โดยเฉพาะผลงานแอนิเมชัน Haruomi Hosono Tribute Animation เป็นผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเพลง Hurricane Dorothy ของศิลปินนักทำเพลงชาวญี่ปุ่น ฮารุโอมิ โฮโซโนะ (Haruomi Hosono) โดยเล่าถึงอควินที่เดินทางผ่านเมืองที่ถูกพายุพัดเข้ามาทำลายเมืองพายุนั้นได้เกิดจากความเสียใจของหญิงสาวคนหนึ่ง ความน่าสนใจของแอนิเมชันเรื่องนี้ คือการเล่าเรื่องโดยการจับเอาความรู้สึกนำมาสร้างเรื่องราวแทนคำให้เป็นเหตุการณ์สมมุติ ที่เรียบง่าย การที่ศิลปินใช้สีขาวดำและลายเส้นที่คล้ายกับลักษณะลายเส้นร่างภาพนั้นช่วยส่งเสริมกับ โครงเรื่องที่ต้องการเล่าเรื่องแบบเรียบง่าย แสดงอารมณ์ต่างๆออกมาได้ชัดเจน โดยที่ไม่โดยรบกวนโดยสีต่างๆที่สามารถเป็นตัวบ่งชี้ถึงอารมณ์ต่างๆในแต่ละฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.4 วิสุทธิ พรนิมิตร. 2009. **Haruomi Hosono Tribute Animation**. [Online]. Available : <https://www.youtube.com/watch?v=N-qrgzEwep0&index=5&list=PLD02kVTYuyJLs1wfAvaY5nwmpdItYsm5Y> Retrieved March 6, 2017

### 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

มนุษย์ทุกคนกระทำสิ่งต่างๆ ทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว ทั้งที่ส่งผลต่อผู้อื่น โดยตรง และทางอ้อม ในทางกลับกันมนุษย์นั้นเองก็เก็บเกี่ยวประสบการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว อีกทั้งสะสมความทรงจำต่าง ๆ นั้น เชื่อมโยง ร้อยเรียงจนเป็นตัวคน อัตลักษณ์ของแต่ละคน เราทุกคนเป็นชิ้นส่วนหนึ่งในสภาพแวดล้อมที่เราอยู่อาศัย สิ่งของต่างรอบตัวได้สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ตัวตนของเราไว้ เช่นเดียวกับที่เราทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยที่ใหญ่กว่า ที่เรียกว่าสังคม คนในสังคมแต่ละคนก็สะท้อนความเป็นสังคมนั้นๆ ออกมา หน่วยเล็กย่อนั้นเป็นส่วนประกอบสำคัญในกระบวนการขับเคลื่อนหน่วยที่ใหญ่กว่า หน่วยที่เล็กที่สุดนั้นคืออารมณ์ และความรู้สึกที่มีอยู่ภายในตัวเรามนุษย์ทุกคน โดยไม่อาจปฏิเสธได้ว่าและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ไม่สามารถแยกออกจากความเป็นมนุษย์

ข้าพเจ้าพยายามที่จะเสาะหาภาษาที่เหมาะสมที่สุดให้กับเนื้อหาที่ต้องการบอกเล่า ข้าพเจ้าเลือกที่จะสร้างภาพเสมือนแทนสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจะบอกเล่า สร้างเรื่องราวให้เป็นเรื่องราวที่ง่ายต่อการจะเข้าใจถึงความรู้สึก ข้าพเจ้าเลือกสร้างสื่อที่จะนำมาใช้ถ่ายทอดเป็นวิทัศน์ประเภทแอนิเมชัน (Animation) ที่ง่ายต่อการรับชมและเข้าใจถึงเนื้อหา โดยถูกประกอบสร้างขึ้นจากภาพเสมือนชนิดที่เรียกว่า ตัวการ์ตูน (Cartoon character) เพื่อเป็นภาพแทนของความรู้สึก เรื่องราวที่ข้าพเจ้าเลือกจะนำมาเสนอนั้นได้ ข้าพเจ้าได้เก็บเกี่ยวมาจากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้สัมผัส ข้าพเจ้าจึงมองว่าทั้งหมดคล้ายกับบันทึกประจำวัน (Diary) ผลงานแต่ละชิ้นที่เกิดจากการแสดงออกและสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าเป็นดังการจดบันทึกเหตุการณ์ สิ่งที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงผ่านภายในโลกของอารมณ์ความรู้สึก เป็นการบันทึกเพื่อยืนยันถึงการมีตัวตนของข้าพเจ้าและสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอ เพื่อการจดจำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ข้าพเจ้าได้ประสบในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ช่วยให้ข้าพเจ้าได้ทำความเข้าใจตนเอง ดังนั้นข้าพเจ้าจึงพยายามที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้สามารถรับรู้และเข้าใจโดยง่ายที่สุดที่ข้าพเจ้ามีความสามารถเพียงพอย่ถ่ายทอดออกมาได้

ข้าพเจ้ามีความคาดหวังว่างานของข้าพเจ้านั้นจะสามารถเปิดเผย สะท้อนตัวตนบางแง่มุม ให้ผู้ชมได้เกิดข้อสังเกต สงสัย ส่งต่อให้ผู้รับชมได้ขบคิดในมุมมองของแต่ละบุคคลอย่างอิสระ ในทางกลับกันข้าพเจ้าหวังว่างานของข้าพเจ้าจะสะท้อนแง่มุมบางมุมของผู้รับชมเช่นเดียวกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จากอิทธิพล ความบันเทิง และเหตุปัจจัยต่าง ๆ ตามที่ได้กล่าวถึง ข้าพเจ้าเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการบันทึกความคิด แล้วจึงนำชิ้นส่วนความคิดเหล่านั้นมาประกอบ ขยายความ หยิบนำภาพร่างมาสร้างเป็นผลงานเพื่อสะท้อนความรู้สึก ด้วยวิธีการทางศิลปะผ่านสื่อแอนิเมชัน

เนื้อหาในบทนี้เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพร่าง ความคิดริเริ่มของการสร้างผลงานและชิ้นงาน การสร้างต้นแบบสำหรับชิ้นงาน การคัดเลือกชิ้นงานเพื่อที่จะนำไปแสดง ตลอดจนจนถึงพัฒนาการ และกระบวนการขั้นตอนของการดำเนินงาน ซึ่งจะกล่าวถึงโดยละเอียดต่อไป

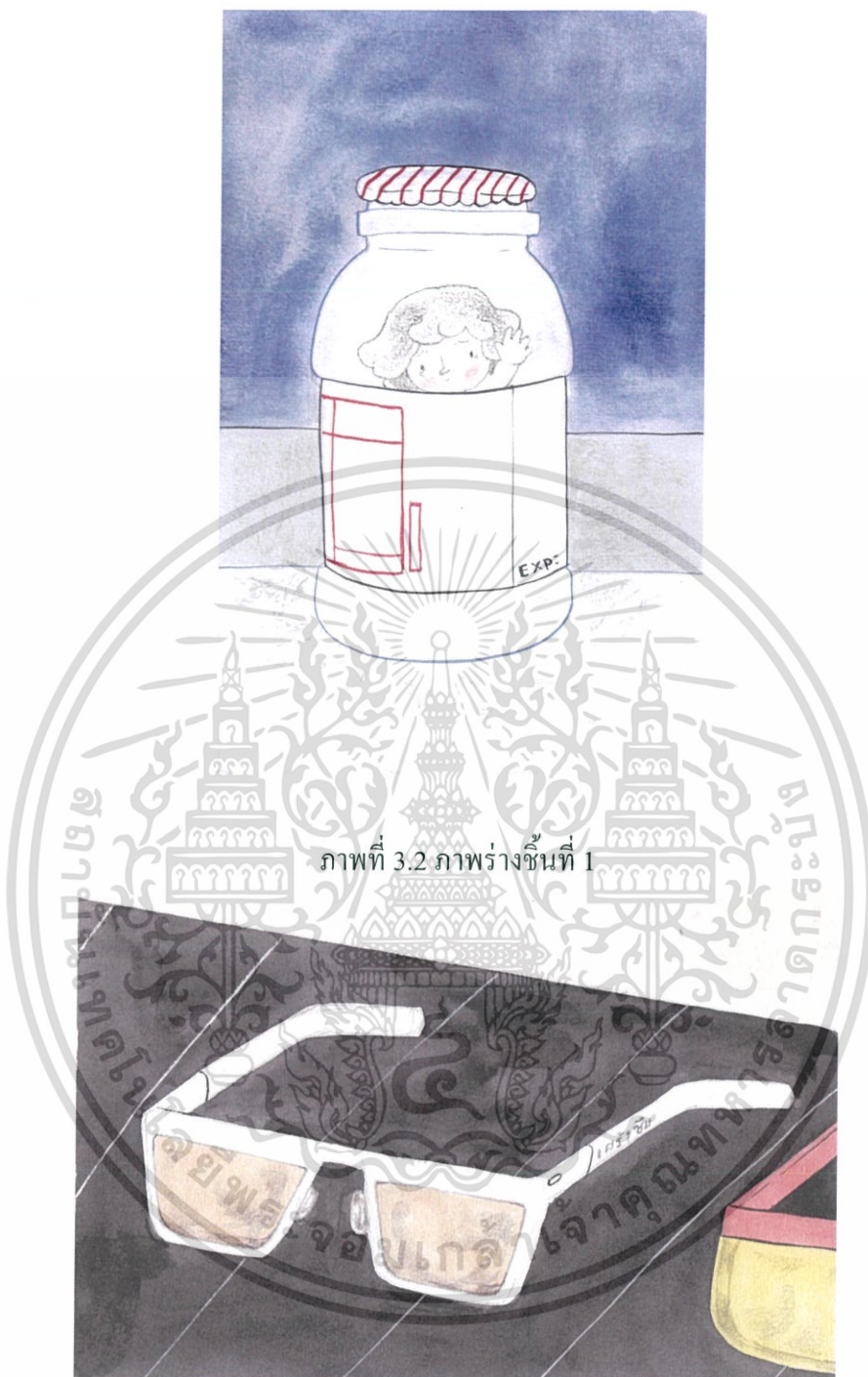
### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

#### ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชิ้นที่ 1

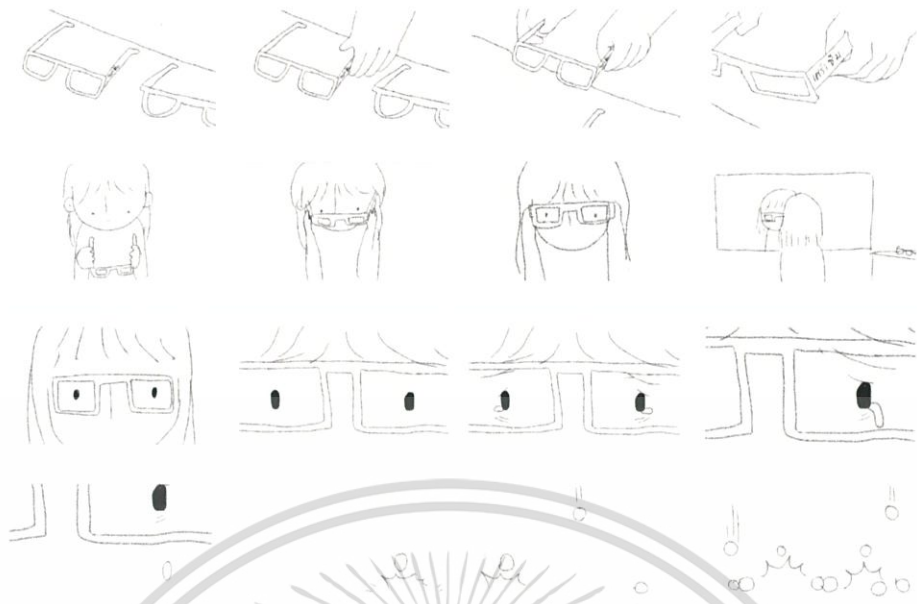
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 1

ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างขั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างขั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 1

งานของข้าพเจ้านั้นพูดถึงการความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลา หยิบยกมาเล่าเรื่องใหม่ผ่านสายตามุมมองของข้าพเจ้า โดยในภาพร่างชิ้นที่ 1 ในชุดนี้ได้เปรียบเทียบตัวข้าพเจ้ากับตัวละคร เพื่อพูดถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ตามบรรยากาศปกติ ข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะขยายตัวของให้มีขนาดใหญ่ และเลือกให้ตัวละครที่สร้างขึ้นมามีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับสิ่งของ ขยายให้เกิดมุมมองใหม่จากมุมที่ปกติไม่สามารถมองได้ด้วยสายตามนุษย์ทั่วไป มีลักษณะคล้ายมุมมองของแมลง ข้าพเจ้าต้องการที่จะพูดถึงอารมณ์ที่ถูกลมองข้ามละเลย เมื่อเวลาผ่านไปอารมณ์เหล่านั้นต้องการระบายออกให้คนอื่นได้รับรู้ คล้ายกับอาหารที่มีวันหมดอายุ ที่ต้องรับประทานก่อนวันหมดอายุ เมื่อเลยเวลาที่สามารถรับประทานได้รสชาติหรือหน้าตาของอาหารจะเปลี่ยนไปจากเดิม เช่นเดียวกับความรู้สึกที่เวลาผ่านไป ความรู้สึกนั้นก็เปลี่ยนไปตามกาลเวลาและไม่เหมือนเดิม ข้าพเจ้าจึงหยิบนำ นมสดพาสเจอร์ไรซ์ชนิดขวด มาเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่อง โดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่ซ่อนอยู่ในขวดนม เนื่องจากนมชนิดนี้เป็นที่คุ้นเคยของคนทั่วไป พบเห็นได้ง่ายคนส่วนใหญ่มีประสบการณ์ร่วมเมื่อเห็นนมชนิดนี้ก็สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นนมชนิดนี้มีวันหมดอายุค่อนข้างเร็ว ต้องรับประทานก่อนวันหมดอายุ

ในภาพร่างชิ้นที่ 2 ในชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการเล่าถึงมุมมองของคนที่มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา ในแต่ละอารมณ์ ในแต่ละอารมณ์มุมมองที่ใช้มองสิ่งรอบตัวก็มีความแตกต่างกันออกไปตามอารมณ์ที่รู้สึกในขณะนั้น ๆ เหมือนกับที่เราได้สวมแว่นตาของความรู้สึกต่างไว้ แล้วมองผ่านเลนส์ของความรู้สึกนั้น ๆ ภาพร่างภาพเคลื่อนไหวเนื้อเรื่องของแอนิเมชันแสดงเนื้อเรื่องโดยเริ่มจากตัวละครสวมแว่นของความรู้สึกเศร้าซึม จากนั้นก็ส่องกระจกพบใบหน้าของตนเองที่แสดงอารมณ์เศร้าออกมา ต่อจากนั้นตัวละครก็ถือใบหน้าที่มีลักษณะคล้ายกระดาษของตัวเองทิ้ง คล้ายกับช่วยให้คิดตามว่าใบหน้าที่ถือทิ้งในกระบวนนั้นเกิดขึ้นจริงหรือเป็นเพียงภาพที่สะท้อนผ่านการมองผ่านเลนส์ของแว่น คนเรานั้นมองผ่านความเศร้าแล้วจึงรู้สึกเศร้ามากขึ้น หรือเพราะเศร้าแล้วจึงมองเห็นมุมมองของความเศร้า

ภาพร่างทั้งสองชิ้น ไม่ได้ถูกนำไปทำเป็นผลงานจริงเนื่องจากข้าพเจ้าคิดว่าภาพร่างทั้งสองยังมีแนวความคิดที่ไม่สมบูรณ์พอที่จะเล่าเรื่องตามที่ข้าพเจ้าต้องการได้ ปัญหาที่พบในภาพร่างชิ้นที่ 1 คือ ภาพร่างชิ้นนี้มีความเหมาะสมกับการสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมภาพนิ่ง มากกว่านำมาสร้างเป็นผลงานแอนิเมชัน ภาพร่างชิ้นนี้ไม่มีเนื้อเรื่องที่เล่าเรื่องต่อจากภาพที่ปรากฏ ข้าพเจ้าคิดว่าเนื้อเรื่องของภาพนั้นสามารถเล่าเรื่องได้สมบูรณ์แล้วจึงไม่นำมาทำเป็นผลงานต่อ ส่วนปัญหาที่พบในภาพร่างชิ้นที่ 2 คือ เนื้อเรื่องนั้นไม่สามารถทำให้เข้าใจถึงประเด็นที่จะเล่าได้เพียงพอ เนื้อเรื่องเจาะจงที่ประเด็นเรื่องความเศร้า ไม่ใช่เนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อในงานชุดนี้ หลุดจากความต้องการสื่อสารเรื่องการสะท้อนอารมณ์ และการค้นหาตัวตน

## ภาพร่างชุดที่ 2

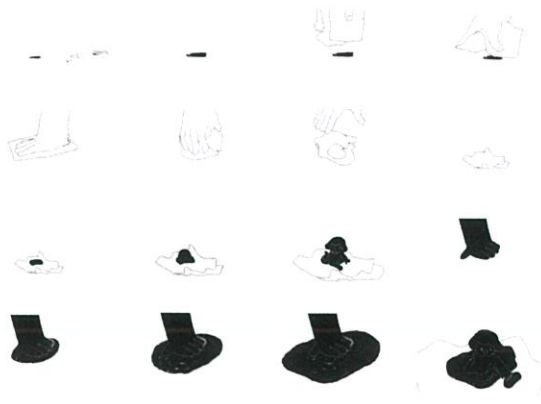


ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชิ้นที่ 1

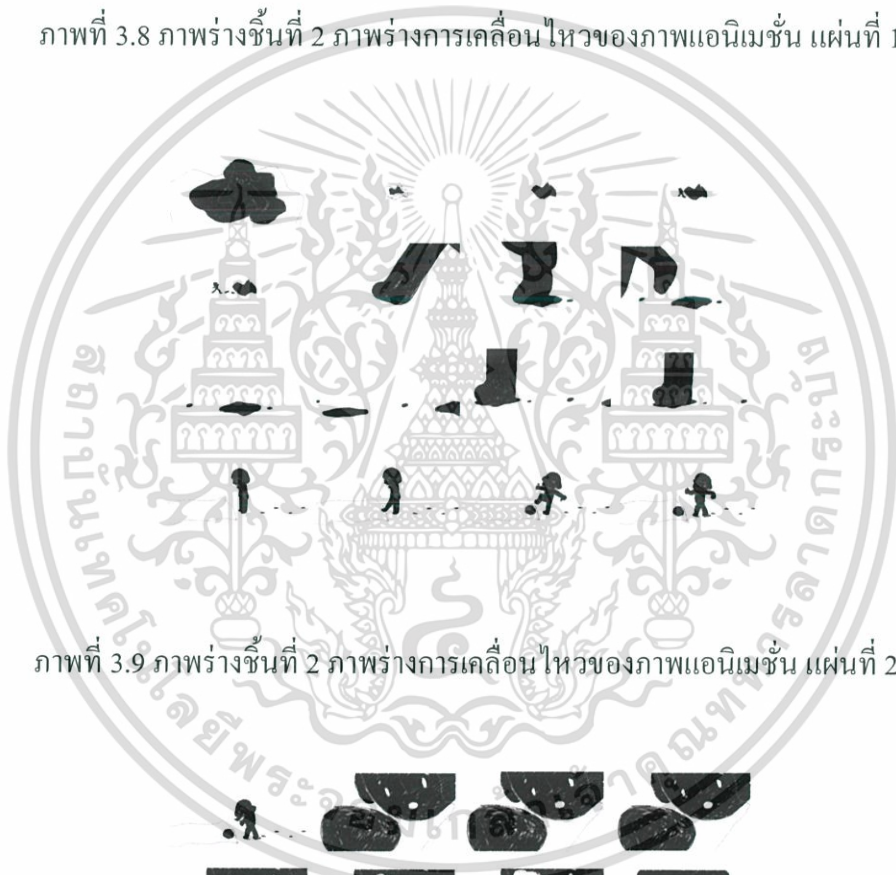


ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชิ้นที่ 2

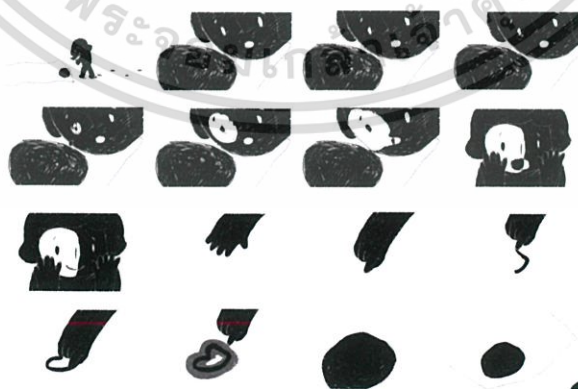
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 4



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 5

ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน เพิ่มเติม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2

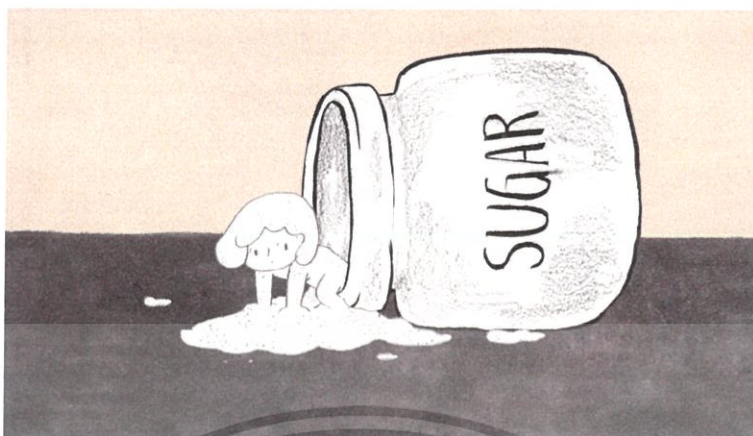
ภาพร่างชุดที่ 2 นี้ได้ต่อยอดความคิดจากภาพร่างชิ้นที่ 1 ของชุดที่ 1 พุทธิถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ตามบรรยากาศปกติ ข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะขยายตัวของให้มีขนาดใหญ่และเลือกให้ตัวละครที่สร้างขึ้นมามีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับสิ่งของ ในภาพร่างชิ้นที่ 1 ของชุดนี้ ข้าพเจ้าพูดถึงเหรียญและกระเป๋าที่ใช้เก็บเหรียญ โดยเหรียญนั้นให้เป็นตัวละครแทนตัวข้าพเจ้า โดยเล่าถึงเปรียบเทียบ ตัวเองในบางช่วงอารมณ์ความรู้สึกข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณค่าตนเองมีค่าไม่เท่ากับคนอื่น เหมือนกับเหรียญที่ผู้คนมักมองว่ามีค่าน้อย หรือมองข้ามไป มีค่าน้อยกว่าธนบัตร แต่ข้าพเจ้าคิดว่าเหรียญนั้นถึงจะมีค่าน้อยสำหรับคนทั่วไปแต่มีค่าสำหรับกระเป๋าใส่เหรียญ เมื่อไม่มีเหรียญ กระเป๋าใส่เหรียญก็ไม่มีประโยชน์ ไม่สามารถเรียกว่ากระเป๋าใส่เหรียญได้

ในส่วนของภาพร่างชิ้นที่ 2 นั้น ข้าพเจ้าต้องการเล่าถึง ตัวละครที่เป็นน้ำหมึกใช้แทนตัวข้าพเจ้า ตอนรักษาตนเองจากสภาวะซึมเศร้า การค้นหาความเป็นตัวตน ค้นหาหนทางแห่งความสุข เมื่อแรกเริ่มนั้นตัวข้าพเจ้าเปรียบเสมือนหมึกที่ไม่สามารถกลมกลืนเข้ากับสภาพแวดล้อมได้ จึงค้นหาตัวตนของตนเองและวิธีที่จะเป็นส่วนหนึ่งกับสภาพแวดล้อม กระดาษชำระนั้นมีลักษณะพิเศษคือการซึมซับ ข้าพเจ้าจึงเลือกทั้งสองอย่างมาจับคู่กัน น้ำหมึกนั้นเมื่อซึมลงกระดาษชำระ ตัวของน้ำหมึกนั้นถือว่าไม่มีอยู่ใน มันกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระดาษชำระ เหมือนกับการอยู่ร่วมกับสังคม สิ่งรอบข้างในชีวิตประจำวันที่ข้าพเจ้าต้องเจอตัวของเรา นั้นต้องเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม นั้นจึงจะมีความสุขได้

ภาพร่างในชุดนี้ข้าพเจ้าได้เลือกนำภาพร่างชิ้นที่ 2 มาทำเป็นผลงานต่อ เพราะข้าพเจ้าคิดว่าตัวความคิดของภาพร่างชิ้นที่สองนั้นตรงกับแนวความคิดตั้งต้นของข้าพเจ้าที่ต้องการจะเล่าถึง การค้นหาตนเอง การเข้าใจอารมณ์ และค้นหาความสุขที่แท้จริง ภาพร่างชิ้นที่ 2 เหมือนเป็นการเล่าเรื่องประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าเคยได้พบเจอ และสรุปว่าความสุขที่แท้จริงนั้นคืออะไร

ปัญหาที่พบคือ ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชันของชิ้นที่ 2 นั้นตอนเริ่มเรื่องมีเนื้อหาคล้ายเนื้อหาตอนกลางเรื่องมากเกินไป จึงได้ปรับเปลี่ยนตอนเริ่มต้นใหม่ให้มีลักษณะที่แตกต่างจากเดิม

## ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชิ้นที่ 1

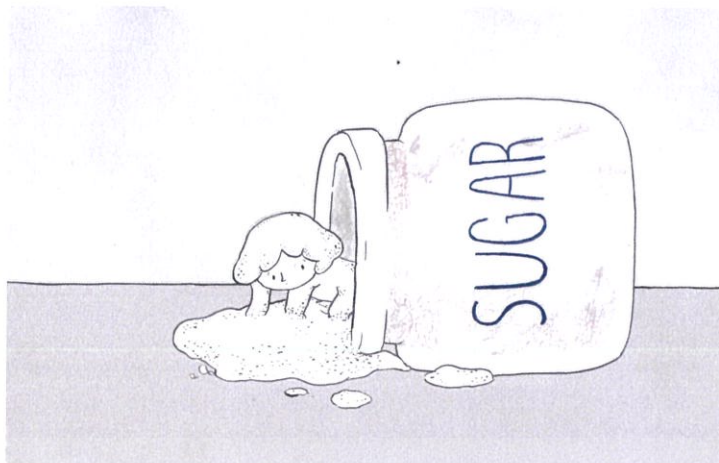


ภาพที่ 3.15 ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.16 ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชั้นที่ 1

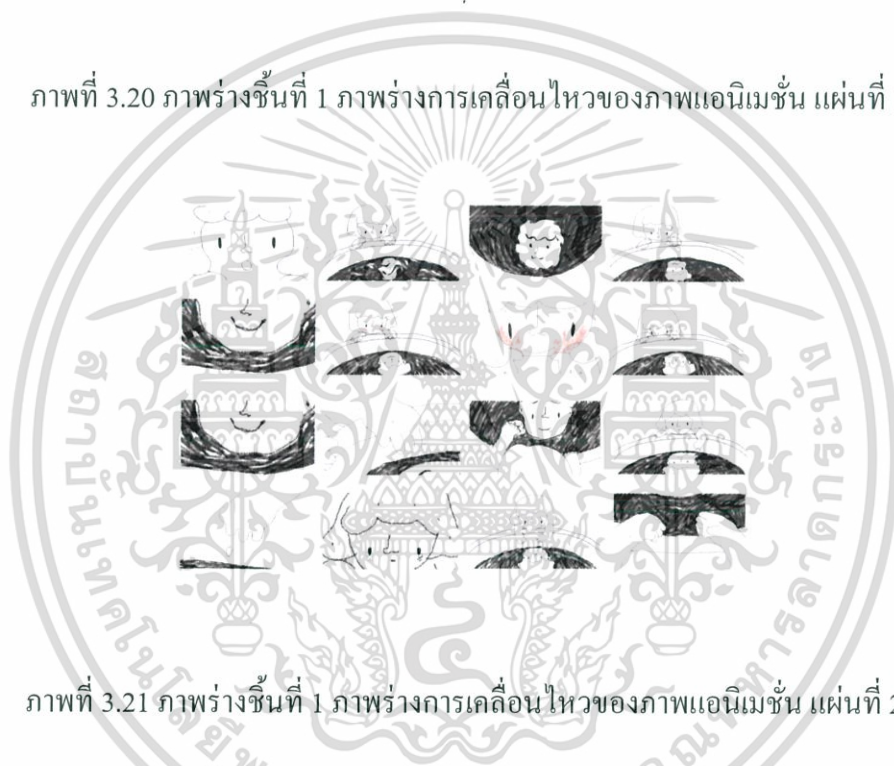


ภาพที่ 3.19 ภาพร่างชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างขั้นที่ 1 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1

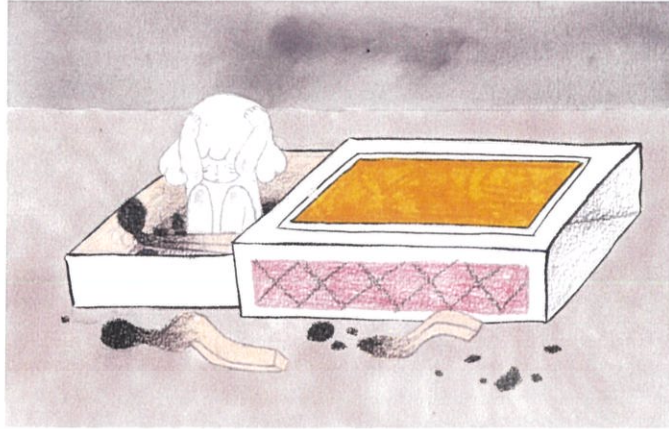


ภาพที่ 3.21 ภาพร่างขั้นที่ 1 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2

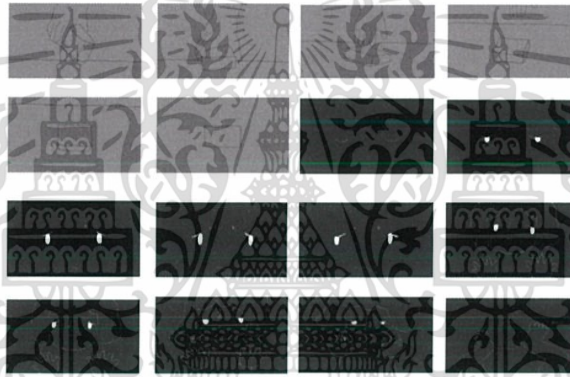


ภาพที่ 3.22 ภาพร่างขั้นที่ 1 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 3

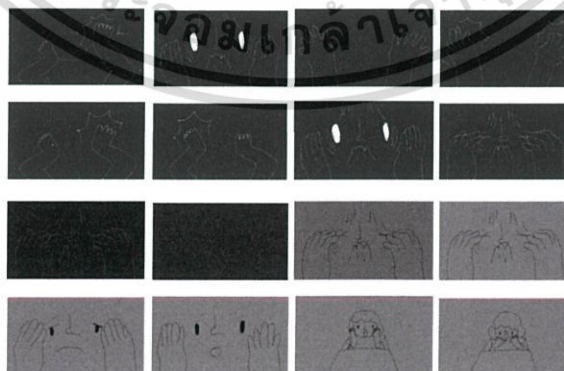
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างชั้นที่ 2

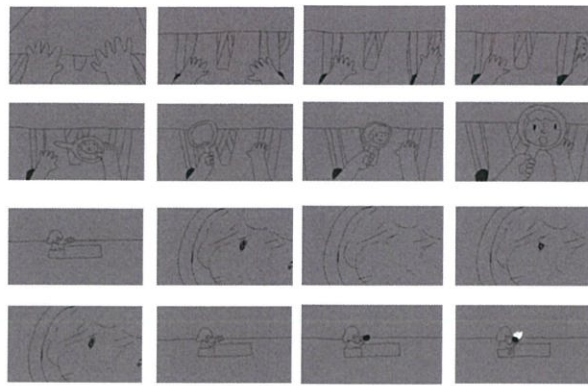


ภาพที่ 3.24 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1

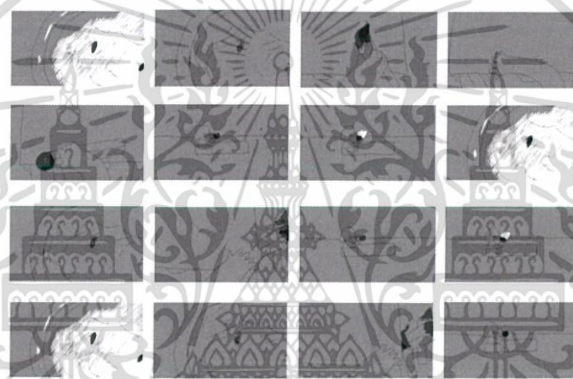


ภาพที่ 3.25 ภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2

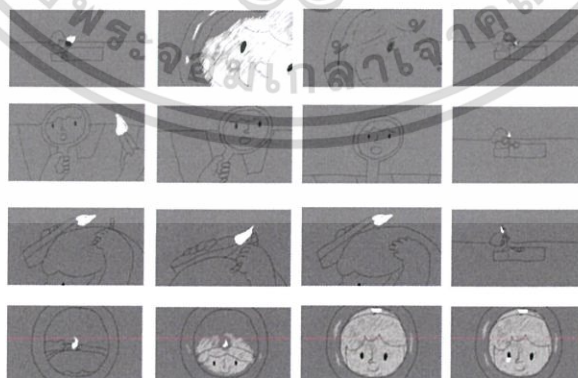
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.26 ภาพร่างขั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 3

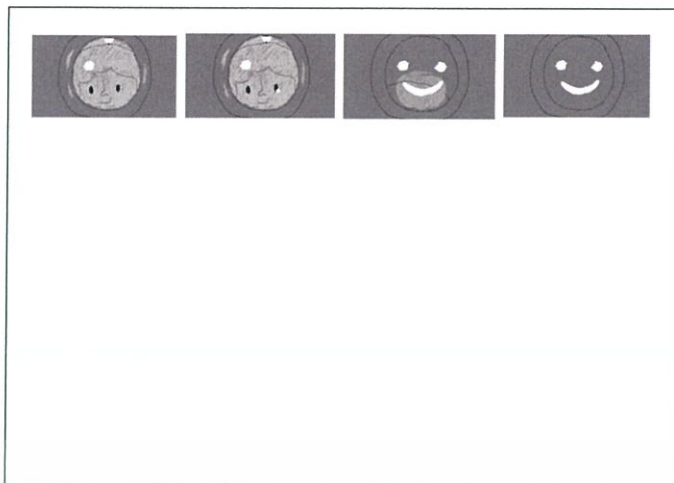


ภาพที่ 3.27 ภาพร่างขั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 4



ภาพที่ 3.28 ภาพร่างขั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 5

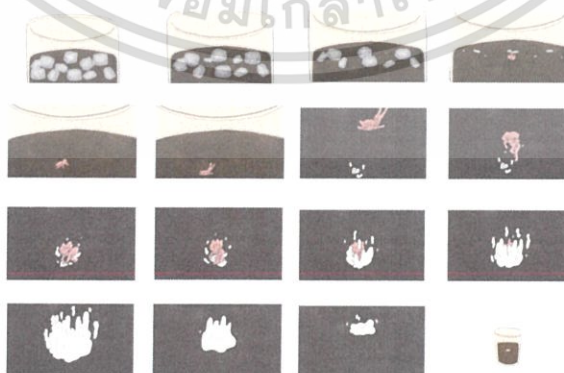
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.29 ภาพร่างขั้นที่ 2 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 6

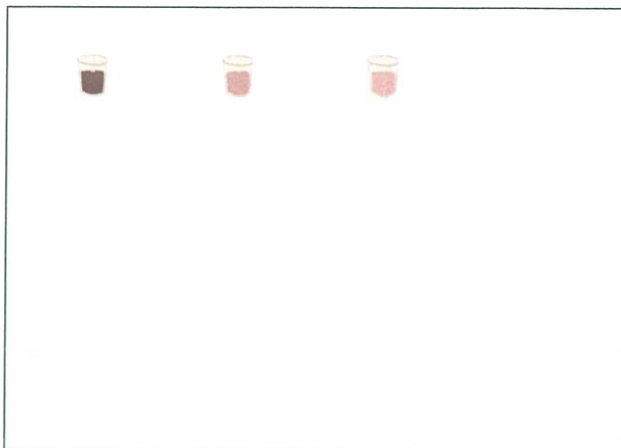


ภาพที่ 3.30 ภาพร่างขั้นที่ 3



ภาพที่ 3.31 ภาพร่างขั้นที่ 3 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.32 ภาพร่างชั้นที่ 3 ภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน แผ่นที่ 2

### ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพในชุดที่ 3 นี้มีทั้งหมด 3 ชั้น ภาพร่างชั้นที่ 1 นั้นข้าพเจ้าเล่าถึงตัวละครน้ำตาลซึ่งเป็นตัวแทนตัวข้าพเจ้า และกาแฟ โดยเล่าเรื่องผ่านเนื้อเรื่องที่ตัวละครน้ำตาลนั้นไม่รู้จักตนเองได้ค่อยๆ เรียนรู้ตนเอง และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวไปพร้อม ๆ กัน โดยสิ่งที่ได้เรียนรู้ นั่นคือกาแฟ ข้าพเจ้าคิดว่าถ้าต้องการที่จะรู้จักตนเองนั้น ให้มองตนเองที่สะท้อนจากการคนที่อยู่รอบข้าง ไม่ให้มองเพียงตนเอง เงามที่สะท้อนในน้ำกาแฟนั้นไม่ใช่ตัวละครน้ำตาล เปลี่ยนเสมือนตัวตนของน้ำตาลเองที่ถูกสะท้อนจากคนรอบข้าง โดยตัวละครน้ำตาลนั้นตอนจบของเรื่องข้าพเจ้าได้เล่าเรื่องให้น้ำตาลได้ละลายหายไปใต้น้ำกาแฟ ข้าพเจ้าคิดว่าการละลายนั้นเปรียบเสมือน การสละซึ่งตัวตนเพื่อเป็นหนึ่งเดียวกับคนรอบข้าง การละทิ้งตนเองเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของอีกคน ที่เลือกจับคู่ น้ำตาลกับกาแฟนั้น เพราะทั้งคู่เป็นของที่มักถูกเห็นอยู่ด้วยกัน น้ำตาลมีสีขาวและกาแฟเป็นสีน้ำตาลเข้มจนเกือบดำ ดูตรงข้ามกัน แต่สุดท้ายก็สามารถที่จะรวมกันได้

ชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าต้องการเล่าถึงการค้นหาตนเองและการละทิ้งตนเอง เช่นเดียวกับชั้นที่ 1 ในชุดนี้ ตัวละครที่ข้าพเจ้าเลือกมานั้นคือ เทียนที่อยู่ในกล่องไม้ขีด เทียนนั้นส่องกระจบเพื่อมองหน้าตนเอง แต่ในความคิด เทียนไม่สามารถมองเห็นหน้าตนเองได้ชัดเจน จึงต้องทำให้สว่างขึ้น โดยจุดไม้ขีดไฟที่อยู่รอบ ๆ ตัว แต่ไม้ขีดไฟนั้นตามปกติจะสว่างได้ไม่นานเนื่องจากทำจากไม้ สุดท้ายเทียนจึงต้องจุดตนเองเพื่อให้สว่างจนมองเห็นหน้าตนเอง แต่เมื่อเทียน โดนความร้อนจากไฟก็ละลายกลายเป็นหยดเทียน

ชั้นที่ 3 นั้นกล่าวถึงตัวละครที่ถูกแช่ในน้ำแข็งภายในแก้วเครื่องดื่ม ตัวละครที่หลับอยู่ในน้ำแข็งนั้นเปรียบเสมือนกับตัวของข้าพเจ้าที่ยังไม่รู้จักตนเอง เมื่อน้ำแข็งละลายนั้นตัวละครก็จะตื่นขึ้น จมดิ่งลงในเครื่องดื่มสีเข้ม เมื่อถึงก้นแก้วเครื่องดื่มตัวละครจะพบกับหัวใจ เปรียบเสมือนกับการจมดิ่งลงไปในการรู้สึกของคนเพื่อค้นหาความสุขที่แท้จริง ภาพร่างชั้นนี้ข้าพเจ้าได้หยิบยกผลงานเก่าที่

เคยทำไว้เมื่อตอนที่ข้าพเจ้าพักการเรียนเพื่อรักษาตนเอง ข้าพเจ้ายังมีความสนใจในงานชิ้นนี้ และมีความคิดพัฒนาให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากกว่าเดิมจึงหยิบมาทำ

ข้าพเจ้าได้หยิบภาพร่างทั้งสามชิ้นมาทำเป็นงานต่อทั้งหมด เนื่องจากทั้งหมดนั้นสามารถสื่อเรื่องที่ข้าพเจ้าต้องการจะเล่าได้ โดยที่ภาพร่างชิ้นที่ 1 นั้น ข้าพเจ้าเลือกโทนสีที่ 2 ใช้เนื่องจากสามารถเข้ากับอารมณ์ในภาพมากกว่า สามารถช่วยสื่ออารมณ์ในงานให้สามารถเข้าใจถึงบรรยากาศได้ดีกว่าโทนสีที่ 2

### 3.2 กระบวนการสร้างงาน

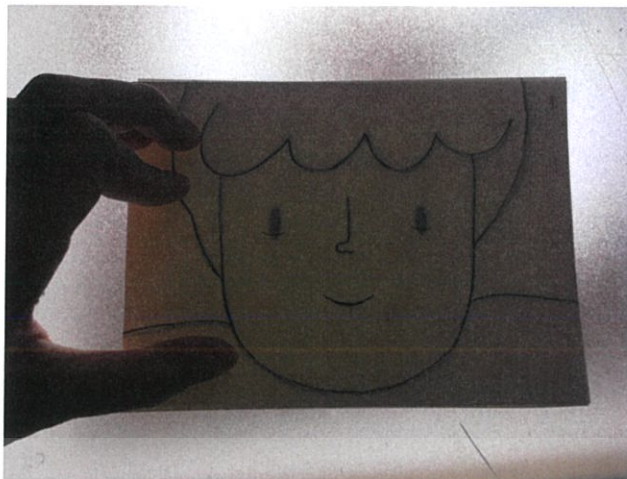
จากภาพร่างข้างต้นที่ข้าพเจ้าได้เลือกนำมาทำเป็นงาน ขั้นตอนแรกในการทำงานนั้นคือการวาดภาพจากภาพร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชัน โดยหยิบมาวาดลงบนกระดาษที่ได้จับเตรียมไว้ กระดาษที่ใช้วาดนั้นเป็นกระดาษวาดเขียน 90 กรัม ขนาด A4 โดยตัดแบ่งออกเป็นสี่ส่วนเท่า ๆ กัน เมื่อได้กระดาษสำหรับวาดแล้ว

ภาพที่วาดลงกระดาษนั้นแต่ละแผ่นต้องมีความต่อเนื่องกัน เพื่อให้เรียงเป็นแอนิเมชันภายหลัง ข้าพเจ้าต้องอาศัยโต๊ะไฟในการทำงาน เพื่อให้ส่องเห็นให้เห็นกระดาษชั้นล่างเมื่อน้ำมาซ้อนทับกัน เมื่อจะวาดแผ่นต่อไปให้นำกระดาษแผ่นใหม่มาวางทับแผ่นเก่าแล้ววาดตามเดิมยกเว้นในส่วนที่เคลื่อนไหวแตกต่างจากเดิม แต่แผ่นข้าพเจ้าจะเขียนเลขกำกับเพื่อง่ายต่อการนำไปเรียงในภายหลัง



ภาพที่ 3.33 ภาพการทำงานบนโต๊ะไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



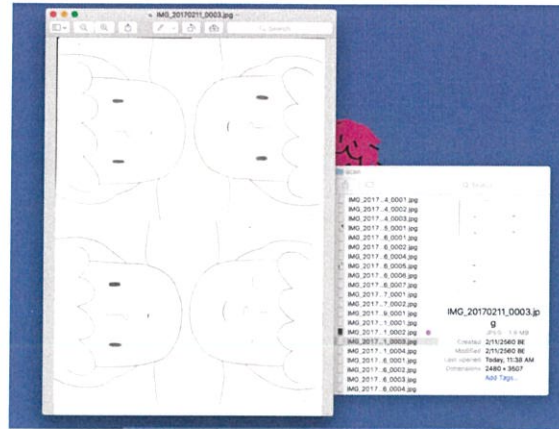
ภาพที่ 3.34 ภาพการวาดภาพบนโต๊ะไฟ

หลังจากนั้นนำภาพที่วาดไปสแกนโดยใช้เครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) เพื่อนำภาพนั้นไปใช้ในคอมพิวเตอร์ในลักษณะของไฟล์ภาพต่อไป



ภาพที่ 3.35 ภาพการใช้เครื่องสแกนเนอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



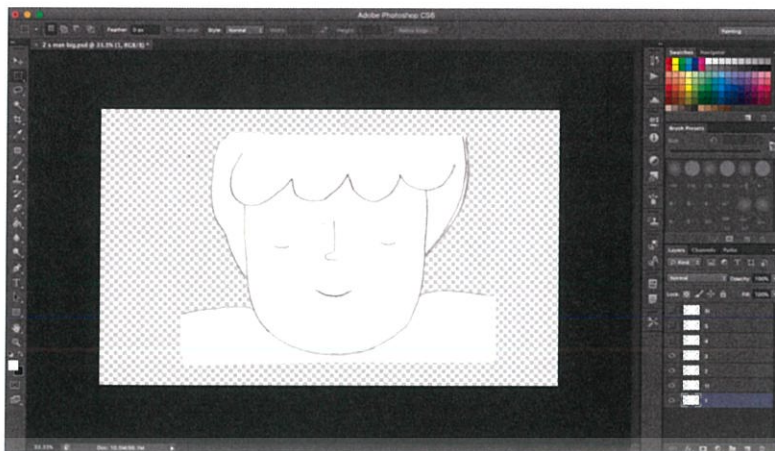
ภาพที่ 3.36 ภาพไฟล้งานที่ผ่านการสแกน

นำไฟล์ภาพที่ได้จากเครื่องสแกนเนอร์มาเข้าโปรแกรมอะดอบี โฟโต้ชอป (Adobe Photoshop) เพื่อทำการตัดขอบให้เหลือแค่พื้นที่ของภาพที่ต้องการ แล้วนำมาเรียงตามหมายเลขที่กำหนดตั้งแต่แรกเพื่อนำไปใช้งานในโปรแกรมอะดอบี เอฟเฟกต์ เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects)



ภาพที่ 3.37 ภาพการตัดขอบโดยโปรแกรมอะดอบี โฟโต้ชอป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.38 ภาพการเรียงภาพตามหมายเลขที่กำหนด

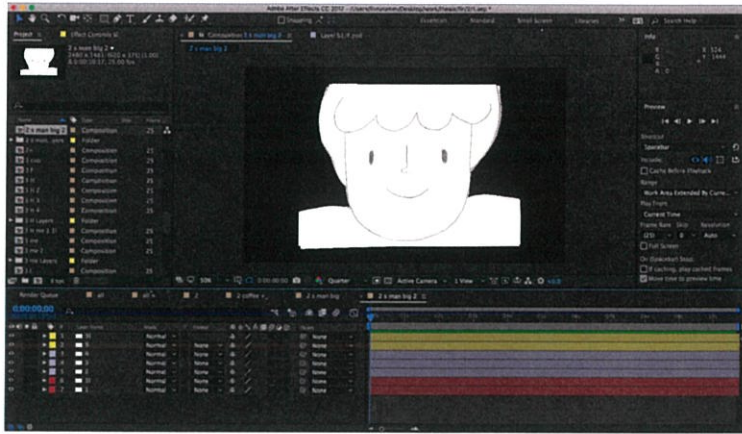
ในขั้นตอนการเรียงนั้น เพื่อให้ภาพตรงกันทุกภาพ จึงทำการปรับค่าภาพจากค่าปกติ (Normal) เป็นค่าโปร่งใส (Multiple) เพื่อให้สามารถเห็นภาพข้างล่างได้



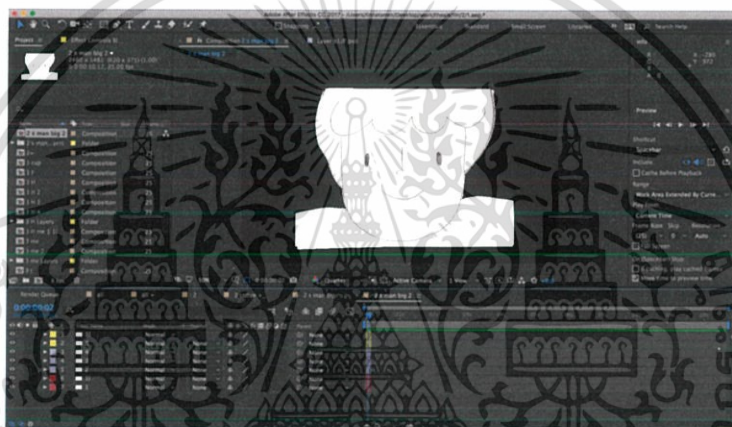
ภาพที่ 3.39 ภาพการปรับค่าของภาพให้โปร่งใสเพื่อวางภาพให้ตรงกัน

หลังจากนั้นทำการบันทึกเป็นสกุลไฟล์โฟโต้ชอป (.psd) แล้วนำมาเปิดในโปรแกรมอะดอบี ออฟเตอร์ เอฟเฟค (Adobe After Effects) กำหนดเร็วของวิดีโอโดยรวมที่ 25 เฟรมต่อวินาที และ กำหนดความเร็วของรูปภาพทุกรูปที่เวลา 4 เฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

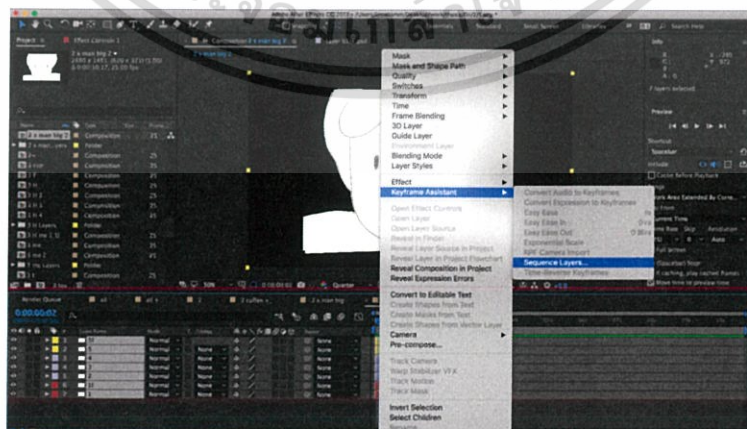


ภาพที่ 3.40 ภาพไฟล์สกุลโพโตเมื่อนำเข้ามาในโปรแกรมอะดอบี ออฟเตอร์ เอฟเฟค



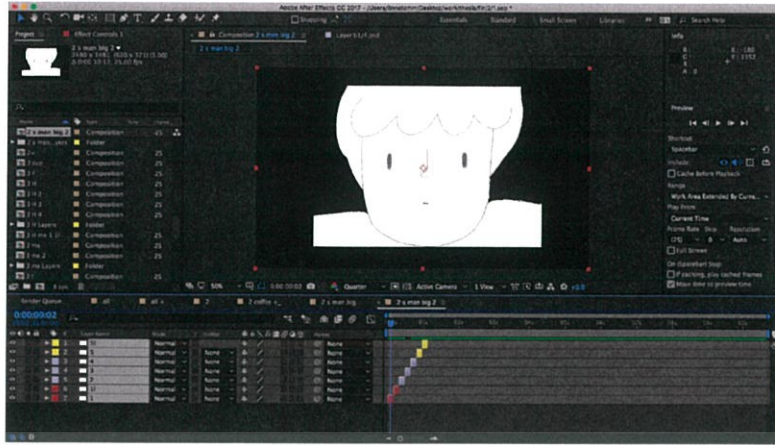
ภาพที่ 3.41 ภาพกำหนดความเร็วของภาพที่ 4 เฟรม

จากนั้นนำภาพทั้งหมดมาเรียงตามการเคลื่อนไหวที่ต้องการตามเวลาที่ต้องการ



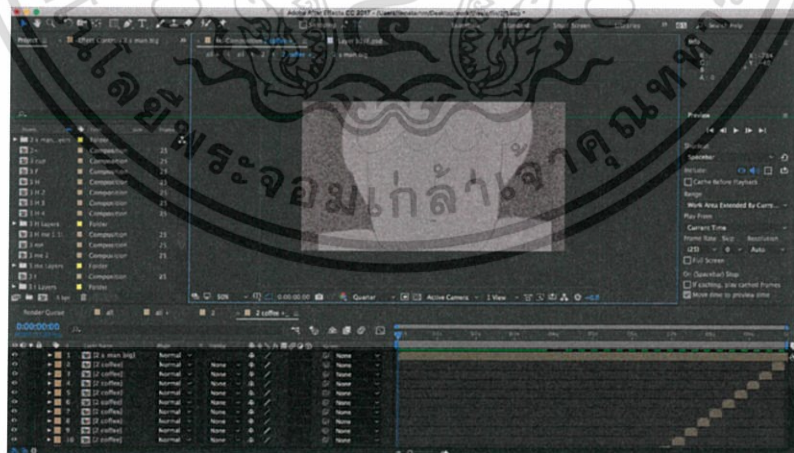
ภาพที่ 3.42 ภาพการขั้นตอนการเรียงภาพ โดยใช้คำสั่ง Sequence Layers

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



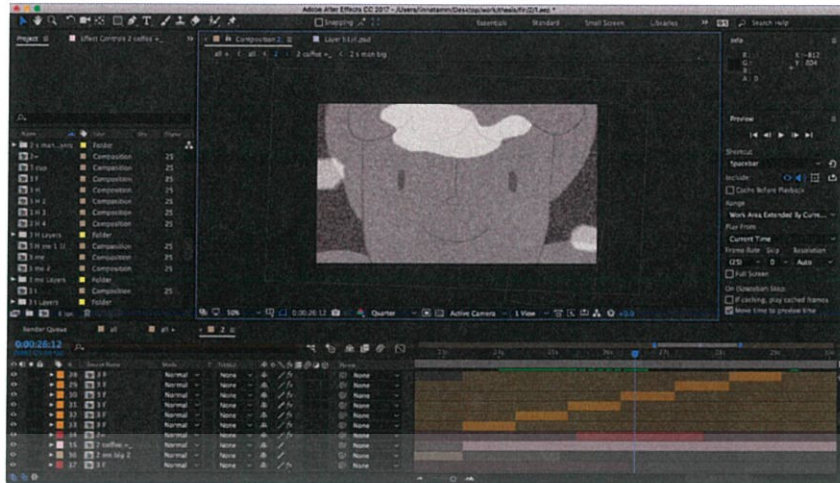
ภาพที่ 3.43 ภาพขั้นตอนการเรียงภาพ

หลังจากนั้นภาพที่เรียงจะสามารถเล่นต่อกันเป็นวิดีโอได้ตามความยาวที่นำภาพมาเรียงกัน การที่จะสร้างงานที่สมบูรณ์นั้นต้องอาศัยวิดีโอแอนิเมชันหลายๆชั้นมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างฉาก บรรยากาศ หรือ สิ่งของต่างๆที่ต้องปรากฏในเรื่อง โดยเมื่อนำวิดีโอแอนิเมชันมาประกอบสร้างเข้าด้วยกันต้องคำนึงถึงเลเยอร์ (layer) ที่ซ้อนทับกัน เช่น แอนิเมชันที่เป็นส่วนของฉากนั้นควรอยู่ต่ำสุด ชั้นเลเยอร์ของตัวละครนั้นควรอยู่บนฉาก แต่อยู่ล่างเลเยอร์ของบรรยากาศ ลักษณะของเลเยอร์แต่ละเลเยอร์นั้นมีลักษณะแตกต่างกันตามความเหมาะสม เช่น ขวดโหล หรือ ตัวละครที่มีมวลควรที่จะมีความทึบ (Opacity) 100 และส่วนของบรรยากาศหรือเงานั้นจะตั้งค่าความทึบที่แตกต่างออกไปตามความ โปร่งใสของวัตถุ



ภาพที่ 3.44 ภาพขั้นตอนการใส่พื้นหลังและปรับค่าความทึบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



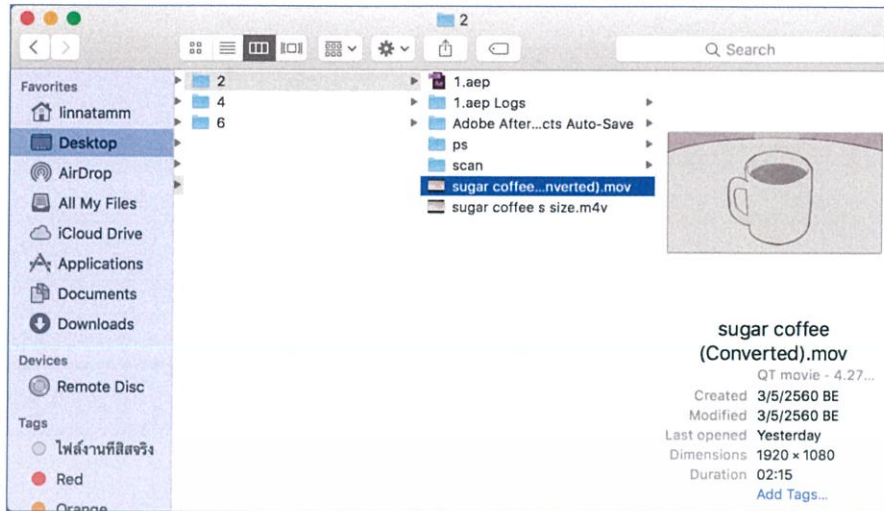
ภาพที่ 3.45 ภาพการซ้อนกันของเลเยอร์พื้นหลัง ตัวละคร และบรรยากาศ

สุดท้ายนั้นคือการนำวิดีโอแอนิเมชันส่วนต่างๆมาประกอบเป็นฉากต่างๆรวมกันจบสร้างเนื้อเรื่องขึ้นมาตามแบบร่างการเคลื่อนไหวของภาพแอนิเมชันที่ร่างไว้ตั้งแต่ต้น เมื่อได้แอนิเมชันตามที่ต้องการแล้ว ข้าพเจ้าจึงทำการนำไฟล์ออกจากโปรแกรมโดยการเรนเดอร์ (render) เพื่อให้ได้ไฟล์วิดีโอแอนิเมชันตามที่ต้องการ



ภาพที่ 3.46 ภาพขั้นตอนการเรนเดอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.47 ภาพไฟล์ที่ได้จากการเรนเดอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

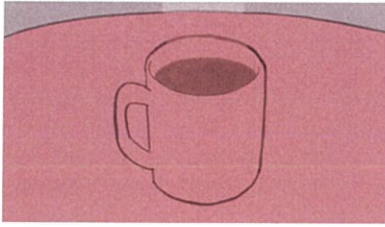
ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้น ทั้ง 4 ชิ้นเป็นผลงานเทคนิควิดีโอแอนิเมชันทั้งหมด ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันนั้นต้องอาศัยหลักการขององค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุที่เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั่วไป แต่ความพิเศษของการสร้างวิดีโอแอนิเมชันนั้น คือการนำภาพวาดสองมิติหรือที่เรียกว่าภาพจิตรกรรม นำเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพที่มีความเคลื่อนไหว ดังนั้นจึงมีความแตกต่างกันในการสร้างผลงานศิลปะประเภทวิดีโอแอนิเมชันจากผลงานจิตรกรรมทั่วไป คือการต้องคำนึงถึงองค์ประกอบภาพและทัศนธาตุขณะที่ยังมีความเคลื่อนไหวต่อเนื่องด้วย เมื่อภาพเคลื่อนไหวไปแล้วแต่ต้องไม่ทำลายความงามของภาพ จึงนำมาสู่การวิเคราะห์สร้างสรรค์ในบทนี้

#### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ในงานสร้างงานศิลปะนิพนธ์ ข้าพเจ้ามีความคาดหวังให้ผลงานชุดนี้สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้รับชมได้อย่างตรงไปตรงมาที่สุด ในการสร้างผลงาน ข้าพเจ้าคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งทัศนธาตุ ทัศนธาตุนี้มีความหมายตามตัว แบ่งออกตามคำ คำว่า ทัศนะ หมายถึง การมอง คำว่า ธาตุ หมายถึง องค์ประกอบที่เล็กที่สุดของสาระ หรืออาจหมายถึงสิ่งที่ถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่คุมกันเป็นร่างของสิ่งทั้งหลาย ตามความหมายของพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน ดังนั้นเมื่อนำคำมารวมกันคำว่าทัศนธาตุจึงแปลได้ว่า องค์ประกอบแห่งการมองเห็น ในงานศิลปะ ทัศนธาตุนั้นประกอบด้วย จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเมื่อนำทัศนธาตุมาประกอบต่างๆ สร้างเป็นงานศิลปะนั้น สามารถสร้างอารมณ์ต่างๆให้ความรู้สึกในการมองที่แตกต่างกันไปให้กับคนดู

## ผลงานชิ้นที่ 1

## รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.1 ภาพรูปทรงในงาน

ก. ภาพนี้เป็นภาพของ โตะที่มีแก้วกาแฟที่วางอยู่บนพื้นที่สีชมพูในภาพแสดงถึงรูปทรงที่มีส่วนโค้งคล้ายครึ่งวงกลม ซึ่งปรากฏอยู่ในตอนต้นและตอนท้ายของวิดีโอแอนิเมชัน ภาพที่มีขอบโตะในฉากอื่นข้าพเจ้าได้วาดมีลักษณะเป็นเส้นตรงขนานกับขอบของงาน แต่ในฉากนี้มีลักษณะโค้งเนื่องจากข้าพเจ้าต้องการสื่อสารให้ภาพมีลักษณะเหมือนมองจากด้านบนลงมา ที่เรียก มุมมองนก (Bird eye view)

การมองจากมุมบนนั้นแสดงให้เห็นถึงภาพที่มีมุมกว้างขึ้นและสิ่งของมีขนาดเล็กลงเมื่อผู้รับชมมองเห็นภาพจากมุมมองนี้ จะสร้างความรู้สึกว่าตนเองมีขนาดที่ใหญ่ขึ้น ซึ่งส่งผลให้เป็นนัยยะที่เปรียบเทียบขนาดกับความสำคัญ วัตถุที่มีขนาดใหญ่แสดงถึงอำนาจได้มากกว่า ในขณะที่สิ่งของที่มีขนาดเล็กลง ข้าพเจ้าจึงใช้รูปทรงนี้เพื่อสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมรับชมรู้สึกได้ว่าแก้วกาแฟนั้นเป็นเพียงวัตถุที่มีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับตนเอง



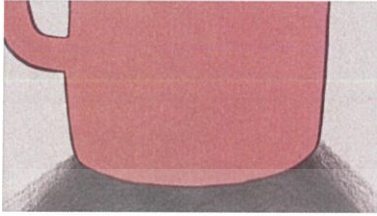
ภาพที่ 4.2 ภาพรูปทรงในงาน

ข. บริเวณพื้นที่สีชมพูนั้นคือรูปทรงของตัวละครที่ถูกจัดท่าทางให้คล้ายกับการขดตัว ท่าทางการขดตัวมักแสดงออกถึงความอ่อนแอ หวาดกลัว หรือในบางครั้งก็เป็นท่าทีของสัตว์ชนิดเล็ก หรือการขดตัวของเด็กทารก ในธรรมชาติรูปทรงที่มีลักษณะขดเป็นก้อนที่ขนาดเล็กสร้างความรู้สึกน่าทะนุถนอม เป็นรูปทรงที่ผู้รับชมล้วนมีประสบการณ์ร่วมนี้อยู่แล้วในสัญชาตญาณ จึงสามารถเข้าใจถึงความรู้สึกได้ง่ายและเข้าถึงได้

ในฉากนี้ข้าพเจ้าต้องการสื่อสารให้ผู้รับชมรู้สึกถึงการฟังกำเนิด สิ่งที่ฟังกำเนิดนั้นมักเต็มไปด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกน่าทะนุถอน อ่อนแอ และหวาดกลัว ข้าพเจ้าคิดว่ารูปทรงการขดตัวนั้นมีความเหมาะสมที่สุดที่จะนำมาใช้ในฉากนี้



ภาพที่ 4.3 ภาพรูปทรงในงาน

- ค. รูปทรงที่ถูกทำสีชมพูนั้นคือรูปทรงของแก้วกาแฟที่ถูกทำให้มีขนาดที่ใหญ่เลยขอบภาพ โดยถูกจัดวางให้อยู่ตรงกลาง มีพื้นที่คิดเป็น 70 เปอร์เซ็นต์ของภาพ จึงทำให้รูปทรงนี้สร้างความรู้สึกสำคัญ เป็นการบอกเล่าให้ผู้รับชมเข้าใจถึงมุมมองของตัวละครที่มองแก้วกาแฟนั้น แล้วรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ แตกต่างจากสายตาของผู้รับชมใน ข้อ ก ที่กล่าวถึงมุมมองจากด้านบนทำให้แก้วกาแฟมีขนาดเล็ก จึงเป็นการขบขันถึงความแตกต่างทางอำนาจของผู้รับชมที่มีมากกว่า ในทางกลับกันก็เป็นการทำให้ผู้รับชมรับทราบถึงความด้อยค่าของการมีอยู่ตัวละคร



ภาพที่ 4.4 ภาพรูปทรงในงาน

- ง. เช่นเดียวกับในข้อ ก ในภาพนี้พื้นที่สีชมพูนั้นมีรูปทรงโค้งคล้ายลักษณะของครึ่งวงกลม แต่ในภาพนี้รูปทรงของครึ่งวงกลมนั้นเป็นภาพของวัตถุแก้วกาแฟรูปทรงโค้งที่ปรากฏในภาพนั้นจึงให้มุมมองที่ต่างจากมุมมองในข้อ ก กลายเป็นมุมมองที่มองจากด้านล่าง หรือที่เรียกว่ามุมมองมด (Ant eye view) มุมมองลักษณะนี้สามารถสร้างความรู้สึกให้ผู้รับชมรับรู้ถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุในภาพ

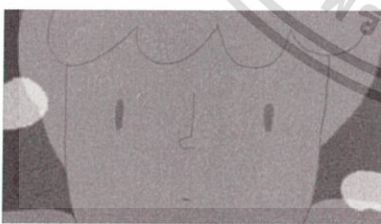
## ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.5 ภาพลักษณะผิวในงาน



ภาพที่ 4.6 ภาพลักษณะผิวในงาน



ภาพที่ 4.7 ภาพลักษณะผิวในงาน

ก. ในฉากนี้ข้าพเจ้าเลือกการฝนดินสอในการสร้างลักษณะผิวของโหลน้ำตาลให้มีลักษณะแตกต่างกับฉากหลัง เนื่องจากการฝนดินสอจะสามารถสร้างลักษณะผิวที่แตกต่างได้แล้ว การฝนดินสอยังสร้างค่าน้ำหนักข้าพเจ้าจึงเลือกนำมาใช้

ข. พื้นที่ที่ไม่ได้ถูกทำสีแดงในภาพนี้คือลักษณะผิวที่ถูกสร้างให้เป็นภาพของเงา การเลือกสร้างผิวโดยใช้ดินสอสีตีตามาฝน เมื่อนำดินสอสีมาฝนจะได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างจากการใช้ดินสอ เส้นของดินสอสีมีลักษณะที่ใหญ่กว่า และฟุ้งกระจายมากกว่า สร้างความรู้สึกหยาบกระด้าง ในฉากนี้ต้องการจะเล่าถึงมุมมองที่ตัวละครน้ำตาลมองแก้วกาแฟด้วยความรู้สึกที่แก้วกาแฟนั้นยิ่งใหญ่ มุมมองของภาพมีลักษณะย้อนแสง เมื่อมองวัตถุจากมุมมองที่ย้อนแสงภาพที่ได้นั้นจะมีเงาตกกระทบมาทางผู้รับชมเสมอ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้การฝนด้วยดินสอสีมาใช้ในการสร้างเงาในฉากนี้

ค. ลักษณะผิวในส่วนของสีส่วนใหญ่ในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้เกิดจากการใช้ปากกาสีน้ำโคปิก (Copic) วาดลงกระดาษ เมื่อนำปากกาสีน้ำโคปิกวาดลงกระดาษ จะสร้างลักษณะพิเศษที่ทำให้เห็นพื้นผิวของกระดาษเนื่องจากเมื่อระบายสีเม็ดสีจะจากในเนื้อกระดาษ ปรากฏให้เห็นลายของกระดาษเป็นจุดสีอ่อน ข้าพเจ้าต้องการให้ในงานยังคงลักษณะของการวาดภาพด้วยมือลงกระดาษ



ภาพที่ 4.8 ภาพลักษณะผิวในงาน

- ง. ข้าพเจ้าใช้การจุดในการสร้างลักษณะผิวในส่วนที่ต้องการแทนค่าให้น้ำตาล เนื่องจากน้ำตาลนั้นมีสีขาว ข้าพเจ้าคิดว่าการใช้ค่าของน้ำหมึกดินสอในการจุดนั้นให้ค่าน้ำหนักเทาที่ไม่เข้มเท่าการใช้ปากกา หรือ ดินสอสีดำ

### สี (Colour)



ภาพที่ 4.9 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ก. ข้าพเจ้าใช้สีม่วงเป็นฉากหลังของวิดีโอแอนิเมชัน ในช่วงที่เนื้อเรื่องตอนต้นและตอนท้าย ซึ่งเป็นช่วงที่ละครนั้นถือกำเนิดจากน้ำตาล ตัวละครนั้นต้องเจอสิ่งที่ไม่รู้จักและเรียนรู้สิ่งต่าง ข้าพเจ้าใช้สีม่วงนั้นเพื่อสื่อถึงความสับสน ความอยู่กึ่งกลางระหว่างความรู้และไม่รู้ สีม่วงนั้นเกิดจากการผสมระหว่างสีน้ำเงินและแดง เป็นที่ทั้งสีโทนเย็นและสีโทนร้อน ดังนั้นสีม่วงจึงจัดว่าเป็นสีที่ค่อนข้างอยู่ระหว่างกึ่งกลางในหลายแง่

ส่วน ในช่วงท้ายของแอนิเมชันนั้น สีม่วงได้ปรากฏเป็นฉากหลังอีกครั้ง เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการสื่อสารกับผู้รับชมว่า เมื่อข้าพเจ้าเรียนรู้จนหาคำตอบให้กับคำถามหนึ่งได้ คำถามอีกมากมายก็ยังคงอยู่และปรากฏเพิ่มให้ค้นหาต่อไป



ภาพที่ 4.10 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ข. ข้าพเจ้าใช้สีชมพูเป็นฉากหลังในแอนิเมชันช่วงที่มีเนื้อเรื่องสื่อถึงความสุข สีชมพูถูกนำมาเป็นตัวแทนของเด็กผู้หญิง และความรัก ความอ่อนหวาน ข้าพเจ้าจึงหยิบนำสีชมพูมาใช้ในช่วงที่ตัวละครรู้สึกมีความสุข รู้สึกอบอุ่น และความรัก



ภาพที่ 4.11 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ค. สีของกาแฟตอนเริ่มเรื่องจนถึงตอนท้ายนั้น ข้าพเจ้าได้ใช้สีดำแทนสีปกติของน้ำตาล สีดำนั้นมีความหมายถึงความไม่รู้ สิ่งลึกลับ ความทุกข์ใจ



ภาพที่ 4.12 ภาพสีที่ใช้ในงาน

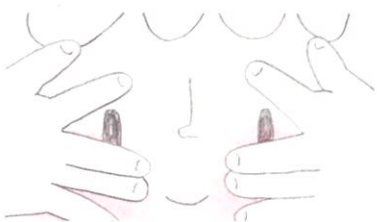
- ง. ในตอนจบสีของกาแฟข้าพเจ้าได้เปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลจากน้ำกาแฟสีดำที่แสดงถึงความไม่รู้ ความทุกข์ใจ ได้เปลี่ยนไปเนื่องจากตัวละครน้ำตาลได้หาคำตอบเจอแล้วนั่นเองว่า ตัวละครน้ำตาลได้ลงไปใต้น้ำกาแฟในแก้วละลายรวมเป็นหนึ่งกับกาแฟ

### น้ำหนัก (Volume)



ภาพที่ 4.13 ภาพน้ำหนักในงาน

- ก. ในแอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้สร้างค่าน้ำหนักเทาคลุ่มงานเพื่อสร้างบรรยากาศ ในช่วงที่ตัวละครนั้นค้นหาคำตอบ บรรยากาศค่าน้ำหนักจะถูกทำให้เข้ม



ภาพที่ 4.14 ภาพน้ำหนักในงาน

- ข. จากข้อ ก ในช่วงที่ตัวละครนั้นมีความสุข ฟังพอใจ ค่าน้ำหนักจะถูกทำให้อ่อนลงตามอารมณ์ของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 2

## รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.15 ภาพรูปทรงในงาน

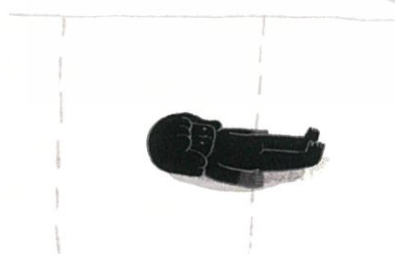
- ก. ภาพนี้เป็นภาพจากแอนิเมชันฉากที่หยดน้ำหมึกไหลมารวมกันจนเป็นหยดหมึกหยดใหญ่ ข้าพเจ้าต้องการให้ฉากนี้แสดงอารมณ์ยิ่งใหญ่ รุนแรง คล้ายการระเบิด

ข้าพเจ้าวาดหยดหมึกให้มีการกระจายไปรอบๆ ล้อมหยดหมึกตรงกลางที่ต้องการให้เป็นหยดที่สำคัญ เมื่อทั้งหมดไหลมารวมกัน หยดหมึกที่พุ่งเข้ามาในทิศทางเข้าหาศูนย์กลาง รูปทรงของนั้นคล้ายการระเบิดในลักษณะย้อนกลับ



ภาพที่ 4.16 ภาพรูปทรงในงาน

- ข. วงกลมสีดำในรูปคือรูปทรงของน้ำหมึก ข้าพเจ้าต้องการให้น้ำหมึกแทนค่าถึงความสับสน ความกลัว และความไม่รู้ วงกลมสีดำนั้นนอกเหนือจากเป็นรูปทรงของน้ำหมึกแล้วข้าพเจ้าตั้งใจให้มีรูปทรงคล้ายหลุมขนาดใหญ่เพื่อสร้างความรู้สึกน่ากลัว สะท้อนว่าวงกลมสีดำนั้นเป็นตัวแทนของความรู้ซึ่งความรู้เมื่อไร้ซึ่งความรู้ เปรียบเสมือนอยู่ในหลุมที่ปราศจากแสงสว่าง ซึ่งแสงสว่างในที่นี้หมายถึงความรู้ หรือคำตอบ



ภาพที่ 4.17 ภาพรูปทรงในงาน

- ค. ในฉากนี้เนื้อหาของวิดีโอแอนิเมชันกล่าวถึงตัวละครน้ำหมึกที่ยืนหันหลังปล่อยตัวให้ตกลงนอน รูปทรงของตัวละครน้ำหมึกนั้นอยู่ในลักษณะท่านอนนั้นสามารถสื่อสารความหมายว่านอนตามท่าทางตรงตัว หรือในบางครั้งก็เป็นท่าทางของคนโกสัตายได้เช่นเดียวกัน

## ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.18 ภาพลักษณะผิวในงาน



ภาพที่ 4.19 ภาพลักษณะผิวในงาน



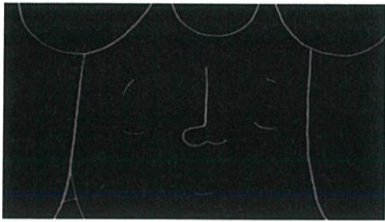
ภาพที่ 4.20 ภาพลักษณะผิวในงาน

ก. ในวิดีโอแอนิเมชันขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้พื้นผิวของกระดาษทิชชู (Tissue paper) นำมาสแกนผ่านเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) เพื่อนำลักษณะผิวที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ ข้าพเจ้ามีความต้องการให้ผลงานขั้นตอนนี้มีส่วนผสมระหว่างวัตถุจริงและภาพวาด เพื่อสร้างความรู้สึกอยู่ระหว่างกลางความจริงและโลกของความเป็น

ข. พื้นที่ที่ไม่ได้ถูกทำสีน้ำเงินในภาพนี้คือลักษณะผิวที่ถูกสร้างให้เป็นภาพของเรา การเลือกสร้างผิวโดยใช้ดินสอมาฝนเบาๆ โดยทำให้เส้นมีลักษณะวนเป็นวงทับไปมาอย่างไรทิศทาง การใช้ดินสอฝนสามารถสร้างน้ำหนักอ่อนให้ไม่เข้มและหนาจนเกินไป เนื่องจากข้าพเจ้าไม่ต้องการให้ส่วนของเงานั้นโดดเด่นแย่งความสำคัญขององค์ประกอบอื่น

ค. ลักษณะผิวในส่วนของพื้นหลังในวิดีโอแอนิเมชันขั้นตอนนี้เกิดจากการใช้สีน้ำวาดลงกระดาษ เมื่อนำสีน้ำหยดลงบนกระดาษที่เปียกจะปรากฏคุณสมบัติพิเศษที่มีเฉพาะสีน้ำ เนื่องจากความโปร่งใสของสีจึงทำให้เห็นพื้นผิวของกระดาษ และเนื่องจากสีน้ำเป็นสีที่มีลักษณะเป็นของเหลวเมื่อสัมผัสโดนน้ำที่อยู่บนกระดาษ สีจึงฟุ้งกระจายตามการไหลของน้ำทำให้ความหนาของสีในแต่ละจุดของภาพไม่เท่ากัน ภาพที่ได้นั้นมีลักษณะคล้ายเมฆฝน ท้องฟ้าในฝนตกซึ่งเป็นนิยยะถึงความเศร้า

## สี (Colour)



ภาพที่ 4.21 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ก. สีดำนั้นเป็นส่วนประกอบหลักแอนิเมชันชิ้นนี้ โดยปรากฏอยู่ในตัวละครหลักที่เป็นน้ำหมึก รวมถึงหยดหมึก และน้ำหมึกที่ตัวละครปล่อยออกมา ข้าพเจ้าเลือกใช้สีดำเนื่องจากสีดำมักสื่อถึงความเศร้า ความทุกข์ ความเหงา ความตาย ความกลัว

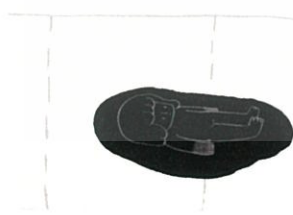
ข้าพเจ้าต้องการให้ตัวละครมีสัญลักษณ์ของความไม่รู้ ไร้ซึ่งปัญญา เนื่องจากไร้ซึ่งปัญญาจึงสามารถหลุดพ้นจากความเศร้า ทุกข์ใจได้ ในตอนท้ายของแอนิเมชันชิ้นนี้ตัวละครได้เรียนรู้และค้นพบคำตอบของคำถาม ตัวละครที่มีสีดำจึงเปลี่ยนกลายเป็นสีขาว



ภาพที่ 4.22 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ข. สีขาวที่ปรากฏในแอนิเมชันชิ้นนี้มีความหมายถึงถึงความสุข และปัญญา ปรากฏในส่วนของภาพที่วาดเป็นม้วนกระดาษทิชชู ซึ่งสีขาวนั้นมีสีตรงข้ามเป็นสีดำที่กล่าวถึงในข้อ ก ว่าเป็นสีของตัวละครหลัก

ในภาพนี้เป็นฉากตัวละครน้ำหมึกเงยหน้าขึ้นแล้วพบกับม้วนกระดาษทิชชูที่อยู่ปลายทางข้างหน้า เปรียบเสมือนตัวละครมองเห็นเส้นทางสู่ปัญญาที่อยู่ข้างหน้าไกลๆ

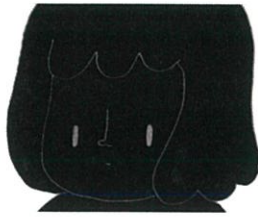


ภาพที่ 4.23 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ค. สีของกระดาษทิชชูในฉากที่ตัวละครได้สัมผัสนั้นไม่ใช่สีขาว แต่เป็นสีเทาอ่อน เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการสื่อสารถึงความไม่บริสุทธิ์ 100 เปอร์เซ็นต์ ในข้อ ข ข้าพเจ้ากล่าวว่าสีขาวนั้นเปรียบเสมือนปัญญา ดังนั้นสีเทาอ่อนจึงเปรียบเสมือนปัญญาที่มีด้านความไร้ปัญญา ความเศร้า ประกอบอยู่ด้วย ทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าต้องการสื่อสารกับผู้รับชมว่า ข้าพเจ้าเองไม่ทราบปัญญาหรือความสุข 100 เปอร์เซ็นต์นั้นมียุ่จริงหรือไม่ แต่สิ่งสัมผัสได้จริงนั้นล้วนไม่มีอะไรที่ 100 เปอร์เซ็นต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## น้ำหนักร (Volume)



ภาพที่ 4.24 ภาพน้ำหนักรในงาน

- ก. ส่วนที่เป็นน้ำหนักรในแอนิเมชันชั้นนี้มีค่าน้ำหนักรเดียวคือสีดำ โดยอาศัยการเงาสะท้อน (Reflection) บนผิวน้ำหนักรในการสร้างให้ภาพดูมีมวล มีมิติมากขึ้น



ภาพที่ 4.25 ภาพน้ำหนักรในงาน

- ข. แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้สีโทนหลักคือขาว เทา ดำ ซึ่งสามารถสร้างค่าน้ำหนักรเข้ม กลาง อ่อนตามลำดับ ทำให้ภาพมีความสมดุลไม่สว่างหรือมืดเกินไป พื้นที่ค่าน้ำหนักรอ่อนและเข้มคิดเป็นสัดส่วนเท่าๆกัน

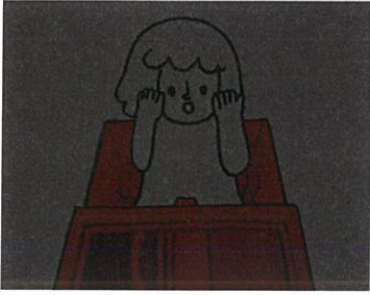
## ผลงานชั้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.26 ภาพรูปทรงในงาน

- ก. พื้นที่สีแดงในภาพแสดงถึงรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้า ซึ่งปรากฏอยู่ในตอนต้นของวิดีโอแอนิเมชัน ข้าพเจ้าตั้งใจให้ภาพนี้เป็นภาพของกล่องไม้ขีดที่มองจากด้านบนลงมา

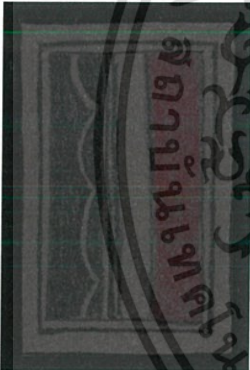
การมองจากมุมบนนั้นทำให้สิ่งของที่มีลักษณะกล่องกลายเป็นรูปทรงภาพสี่เหลี่ยมแบนสองมิติ ข้าพเจ้าเลือกจัดวางรูปทรงสี่เหลี่ยมให้อยู่กลางจอให้มีลักษณะคล้ายประตู นัยยะของประตูนั้นหลายถึงการเริ่มต้น การเปิดผ่านเพื่อไปอีกที่หนึ่ง หรือการออกจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ข้าพเจ้ามองว่าการจัดวางรูปทรงสี่เหลี่ยมที่ทำให้ผู้ชมนึกถึงประตูนั้นเป็นกล่าวถึงแอนิเมชันที่กำลังจะเริ่มเป็นการเข้าไปสู่มิติจินตนาการของข้าพเจ้า



ภาพที่ 4.27 ภาพรูปทรงในงาน

- ข. บริเวณพื้นที่สีเดงนั้นคือรูปทรงของกล่องไม้ขีดที่ถูกขยายใหญ่เมื่อเทียบกับตัวละครที่ยืนที่อยู่ภายในรูปทรงมุมมองที่ข้าพเจ้าใช้วาดกล่องไม้ขีดและท่าทางของตัวละครที่ยืนนั้นข้าพเจ้าตั้งใจให้คล้ายกับลักษณะของโล่งศพ ตอนต้นเรื่องตัวละครที่ยืนนั้นล้มดาต้นขึ้นภายในกล่องไม้ขีดและคืนรินออกจากกล่องไม้ขีด การที่ตัวละครต้นขึ้นภายในกล่องไม้ขีดนั้นแปลว่าก่อนที่ตัวละครจะล้มดาต้นขึ้นนั้นต้องอยู่ภายในกล่องไม้ขีดก่อนหน้านี้แล้ว เปรียบเสมือนการล้มดาเกิดใหม่หลังจากความตาย

### ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.28 ภาพลักษณะผิวในงาน

- ก. ในแอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกการฝนดินสอสีในการสร้างลายบนกล่องไม้ขีด ตามปกติลายบนกล่องไม้ขีดนั้นถูกสร้างจากกระบวนการพิมพ์ลายกราฟฟิก (Graphic) ลงเป็นกล่องกระดาษ

ลายกราฟฟิคนั้นหมายถึงลวดลายที่ถูกออกแบบโดยใช้เส้น รูปภาพ หรือลักษณะของตัวอักษร มักอยู่ในรูปแบบสองมิติ สีไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักมีลักษณะพื้นผิวที่เรียบ แต่ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกกลับค่าโดยกำหนดส่วนที่เป็นลายกราฟฟิคนั้นถูกวาดด้วยดินสอสีที่แสดงค่าน้ำหนักตามแรงกดเมื่อวาด ในส่วนอื่นของแอนิเมชันที่ควรมีค่าน้ำหนักข้าพเจ้าเลือกวาดด้วยลายเส้นของปากกาไม่มีการไล่ค่าน้ำหนัก เพื่อให้ผู้รับชมได้รับความรู้สึกแตกต่างจากประสบการณ์ที่ได้รับในความเป็นจริง

## สี (Colour)



ภาพที่ 4.29 ภาพสีที่ใช้ในงาน

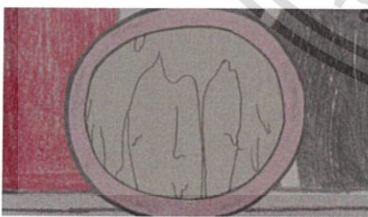
- ก. สีที่ข้าพเจ้าเลือกนำมาสร้างเป็นลายกราฟฟิกบนกล่องไม้ขีดไฟนั้นคือสีดำและสีแดง โดยทั้งสองสีนี้ข้าพเจ้าหยิกกว่าจากลายกราฟฟิกที่ปรากฏบนกล่องไม้ขีด ตราพระยานาค ซึ่งเป็นยี่ห้อไม้ขีดที่คนไทยส่วนรู้จัก



ภาพที่ 4.30 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ข. ข้าพเจ้าเลือกใช้สีเหลืองเป็นสีของแสงไฟ ส่วนหนึ่งเพราะสีเหลืองนั้นเป็นอีกสีที่ปรากฏบนกราฟฟิกบนกล่องไม้ขีดไฟตราพระยานาคดังที่กล่าวในข้อ ก

สีเหลืองยังมีความหมายสื่อถึงความอบอุ่น ความสุข ความสดใส ข้าพเจ้าต้องการสื่อสารกับผู้รับชมถึงความรู้สึกของตัวละครที่มีต่อแสงไฟ ตัวละครเขียนนั้นรู้สึกที่แสงไฟนั้นช่วยส่องความมืดให้หายไป แสงไฟนั้นจึงเป็นตัวแทนของความสุขที่ช่วยขจัดความทุกข์ของตัวละคร ข้าพเจ้าจึงเลือกสีเหลืองที่มีความหมายสื่อถึงความสุขมาช่วยสื่อสาร



ภาพที่ 4.31 ภาพสีที่ใช้ในงาน

- ค. สีชมพูนั้นถูกมองว่าเป็นตัวแทนของเด็กผู้หญิง เนื่องจากตัวของสีให้ความรู้สึกอ่อนหวาน อ่อนโยน และสดใส ข้าพเจ้าจึงใช้สีชมพูในการสื่อสารถึงความเป็นผู้หญิงของตัวละคร กระจกทำหน้าที่สะท้อนวัตถุที่กำลังส่อง พฤติกรรมการส่องกระจกนั้นปรากฏในผู้หญิงมากกว่าผู้ชายเนื่องจากผู้หญิงถูกให้ความสำคัญ เรื่องหน้าตาและนำไปผูกโยงกับคุณค่าในความเป็นเพศ นำพาไปสู่พฤติกรรมส่องกระจกในเพศหญิง การที่ตัวละครส่องกระจกนั้นเป็นตัวแทนของข้าพเจ้าที่มองลงไปในการจกเพื่อมองค้นหาคุณค่าของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## น้าหนัก (Volume)



ภาพที่ 4.32 ภาพน้าหนักในงาน

- ก. ในแอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้สร้างค่าน้าหนักทากลุ่มงานเพื่อสร้างบรรยากาศมืด ในช่วงที่ตัวละครนั้นค้นหาคำตอบ ขาดความเชื่อมั่นในคุณค่าของตนเอง บรรยากาศค่าน้าหนักทากลุ่มงานจะทำให้เข้ม



ภาพที่ 4.33 ภาพน้าหนักในงาน

- ข. จากข้อ ก ในตอนท้ายของเรื่อง ช่วงที่ไฟถูกจุดนั้นคือช่วงที่ตัวละครมีค้นหาคำตอบ และมีความพึงพอใจ ค่าน้าหนักทากลุ่มงานจะทำให้อ่อนลงตามอารมณ์ของตัวละคร

## ผลงานชิ้นที่ 4 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.34 ภาพรูปทรงในงาน

- ก. รูปทรงของก้อนน้ำแข็งในฉากนี้มีรูปทรงเป็นรูปสัญลักษณ์หัวใจ สัญลักษณ์หัวใจเป็นสัญลักษณ์สากลที่มีความหมายสื่อถึงความรัก และในบางครั้งก็อาจหมายถึง จิตใจ หรือความเป็นพิเศษหญิง ในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการสื่อสารถึงการค้นหาแก่นกลางของจิตใจของตนเอง โดยเปรียบเทียบให้ก้อนน้ำแข็งรูปทรงหัวใจนั้นคือแก่นของจิตใจที่อยู่ด้านใต้จิตใจและอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดเปรียบเสมือนน้ำค้างมีดที่อยู่ในแก้ว



ภาพที่ 4.35 ภาพรูปทรงในงาน

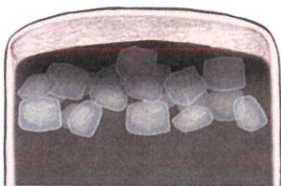
ข. บริเวณรูปทรงสีขาวในภาพนี้นั้นคือฟองอากาศที่ล้อมรอบตัวละครที่เป็นตัวแทนของข้าพเจ้า ในฉากนี้ ฟองอากาศจะพุ่งออกมาล้อมตัวละครจนกลายเป็นก้อนฟองอากาศ ข้าพเจ้าคุ้นชินกับการดูการ์ตูนแอนิเมชันสองมิติของญี่ปุ่น ในช่วงที่ข้าพเจ้าเติบโตนั้นเป็นช่วงของการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่ การ์ตูนของเด็กผู้หญิงในยุคนั้นมักเป็นเรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่ที่มีการแปลงร่าง การแปลงร่างในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมักประกอบด้วยการทำทางการแปลงร่างและขั้นตอนการแปลงร่าง ในขั้นตอนการแปลงร่างมักมีฟองอากาศลำแสง หรือริบิ้น มาปรากฏเพื่อบังร่างกายก่อนที่จะแปลงร่างเป็นฮีโร่ ข้าพเจ้าจึงยกยออีกลักษณะรูปร่างการเคลื่อนที่ของฟองน้ำตอนแปลงร่างนั้นมาใช้เพื่อสื่อสารกับผู้รับชมว่าตัวละครนั้นได้เปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งแล้ว



ภาพที่ 4.36 ภาพรูปทรงในงาน

ค. ในข้อ ก นั้นข้าพเจ้ากล่าวถึงน้ำแข็งรูปหัวใจ และน้ำสีดำที่หมายถึงจิตใจ ดังนั้นรูปทรงของแก้วในรูปนี้จึงหมายถึงสถานะที่กักเก็บจิตใจไว้เพื่อเปรียบเทียบรูปทรงขนาดของแก้วนั้นมีขนาดใหญ่กว่าน้ำแข็งรูปหัวใจมาก

### ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.37 ภาพลักษณะผิวในงาน

ก. ในฉากนี้ข้าพเจ้าเลือกการฝนดินสอในการสร้างลักษณะผิวของแก้วและก้อนน้ำแข็งให้มีลักษณะแตกต่างกับฉากหลัง เนื่องจากการฝนดินสอจะสามารถสร้าง ลักษณะผิวที่แตกต่างได้แล้ว การฝนดินสอยังสร้างค่าน้ำหนักข้าพเจ้าจึงเลือกนำมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38 ภาพลักษณะผิวในงาน

ข. ลักษณะผิวในส่วนของสีส่วนใหญ่ในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้เกิดจากการใช้ปากกาสีน้ำโคปิก (Copic) วาดลงกระดาษ เมื่อนำปากกาสีน้ำโคปิกวาดลงกระดาษ จะสร้างลักษณะพิเศษที่ทำให้เห็นพื้นผิวของกระดาษเนื่องจากเมื่อระบายสีเม็ดสีจะจากในเนื้อกระดาษ ปรากฏให้เห็นลายของกระดาษเป็นจุดสีอ่อน ข้าพเจ้าต้องการให้ในงานยังคงลักษณะของการวาดภาพด้วยมือลงกระดาษ

### สี (Colour)



ภาพที่ 4.39 ภาพสีที่ใช้ในงาน

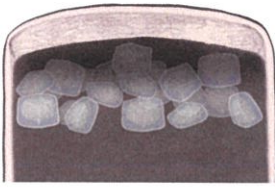
ก. ข้าพเจ้าต้องการสีดำเป็นตัวแทนของความน่ากลัว สิ่งลึกลับ เนื่องจากน้ำในแก้วนั้นเป็นตัวแทนของจิตใจ จิตใจนั้นเป็นสิ่งที่ไร้ขอบเขต กว้างใหญ่ เกินกว่าที่นิยามได้



ภาพที่ 4.40 ภาพสีที่ใช้ในงาน

ข. สีชมพูนั้นถูกมองว่าเป็นตัวแทนของเด็กผู้หญิง เนื่องจากตัวของสีให้ความรู้สึกอ่อนหวาน อ่อนโยน และสดใส ข้าพเจ้าจึงใช้สีชมพูในการสื่อสารถึงความสดใส ความสุข เนื่องจากในตอนท้ายของแอนิเมชันนั้นกล่าวถึงจากค้นพบแก่นของจิตใจที่ช่วยทำให้ตัวละครรู้จักตนเองมากขึ้น จึงปราศจากความกลัว น้ำสีดำจึงกลายเป็นสีชมพู

## น้ำหนัก (Volume)



ภาพที่ 4.41 ภาพน้ำหนักในงาน

- ก. ข้าพเจ้าใช้การฝนดินสอในการไล่น้ำหนักในส่วน  
ของแก้วและน้ำแข็ง ในส่วนของทั้งสองที่กล่าวนี้  
ข้าพเจ้าต้องการให้การฝนดินสอสร้างน้ำหนักหนักเพื่อ  
สร้างมวลให้กับวัตถุ คู่มือแบบราบสองมิติ



ภาพที่ 4.42 ภาพน้ำหนักในงาน

- ข. ในส่วนอื่นของแอนิเมชันนอกเหนือจากที่กล่าวใน  
ข้อ ก ข้าพเจ้าสร้างค่าน้ำหนักต่างๆ โดยการลงสีด้วย  
ปากกาสีน้ำโคปิก (Copic) แล้วตัดเส้นเพื่อกำหนดของ  
เขตของวัตถุในลักษณะของการวาดภาพการ์ตูน

## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

ในงานสร้างงานศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้ามีความคาดหวังให้ผลงานชุดนี้สามารถถ่ายทอดความรู้สึก  
ของผู้รับชมได้อย่างตรงไปตรงมาที่สุด ในการสร้างผลงานข้าพเจ้าคำนึงถึงหลักองค์ประกอบภาพ  
องค์ประกอบภาพเป็นหลักพื้นฐานสำคัญของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะนั้นล้วน  
ล้วนอาศัยการมองในการรับชม องค์ประกอบภาพนั้นหมายถึงองค์ประกอบต่างๆของการจัดวางให้  
ภาพมีความงาม

## ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.43 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

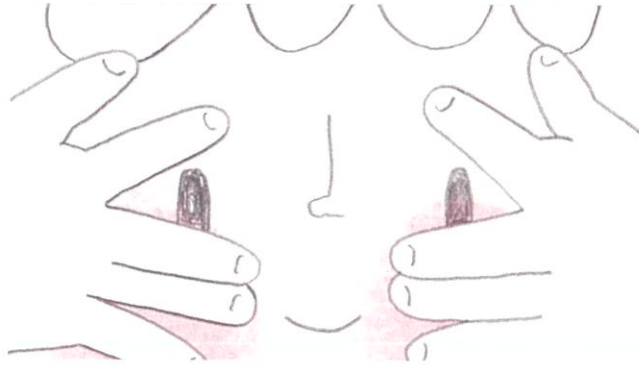
## 1. ความกลมกลืน (Harmony)

แอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ใช้สีทั้งหมด 6 สี ประกอบด้วย ม่วง ชมพู น้ำตาล ดำ ขาว น้ำตาลครีม ถ้ำไม้ น้ำดำ และขาวที่มาจากสีพื้นฐานของแสงนั้น ทั้งสีม่วงชมพูน้ำตาลและน้ำตาลคิรินล้วนมีส่วนประกอบของสีแดงปนอยู่ จึงทำให้สีในงานมีความกลมกลืน สีทั้งหมดเป็นสีที่อยู่ระหว่างกลางของโทนร้อนและเย็น ยกเว้นสีชมพูเพียงสีเดียวที่จัดอยู่ใน โทนสีร้อน แต่เนื่องด้วยสีชมพูที่ใช้เป็นสีชมพูที่ถูกผสมด้วยสีขาวเพื่อให้กลายเป็นสีชมพูอ่อนจึงทำให้สีมีความกลมกลืนไม่โดดเด่น

รูปทรงในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้ส่วนใหญ่ประกอบด้วยรูปทรงโค้ง เช่น รูปทรงโค้งของปากแก้วกาแฟ ทรงโค้งของขวดโหลน้ำตาล และทรงโค้งวนของตัวละครน้ำตาล ทำให้รูปทรงในงานนั้นไม่ขัดแย้งกันและกัน

## 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนของกระบวนการสร้างงานข้าพเจ้าใช้ลายเส้นของปากกาหัวฟู่กันในการวาดเส้นขอบโต๊ะและวัตถุที่ปรากฏในวิดีโอแอนิเมชันทั้งหมดยกเว้นในส่วนของตัวละครที่ข้าพเจ้าวาดด้วยลายเส้นดินสอ ทำให้แต่ละส่วนของงานนั้นมีลักษณะเส้นที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดของเส้น รูปทรงของเส้น และน้ำหนักความเข้มของเส้น เส้นที่เกิดจากการใช้ปากกาหัวฟู่กันนั้นมีขนาดที่ใหญ่กว่าลายเส้นของดินสอมาก อีกทั้งสีของปากกาหัวฟู่กันนั้นเกิดจากน้ำหมึกสีดำเข้มที่แตกต่างจากดินสอที่เกิดจากแท่งคาร์บอนที่ให้น้ำหนักเทา จึงทำให้ภาพในงานนั้นมีความหลากหลาย



ภาพที่ 4.44 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

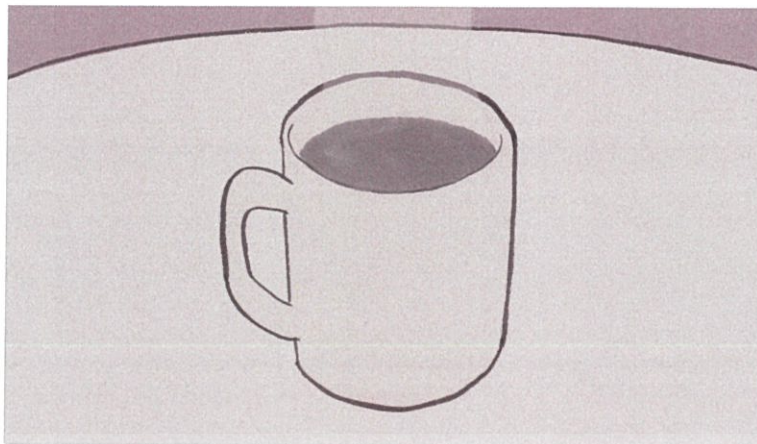


ภาพที่ 4.45 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

### 3. ความสมดุล (Balance)

ในหลายฉากนั้นข้าพเจ้าจัดวางองค์ประกอบให้อยู่ตรงกลางมีด้านซ้ายและขวาที่เท่ากันในลักษณะสมดุลแบบสมมาตร เช่นฉากที่ขยายเข้าใกล้หน้าตัวละครที่กำลังใช้มือปิดหน้า มือทั้งสองข้างนั้นขยับขึ้นและลงพร้อมกันทั้งสองมือ

ส่วนในฉากอื่นที่การจัดวางภาพไม่ได้เหมือนกันทั้งซ้ายและขวานั้น ข้าพเจ้าได้จัดวางในลักษณะความสมดุลแบบอสมมาตรา เช่นในฉากที่ตัวละครน้ำตาลกำลังละลายในน้ำกาแฟ ตัวละครน้ำตาลสีขาวอยู่ทางด้านขวามุมของภาพ ทางด้านซ้ายที่เหลือ 70 เปอร์เซ็นต์นั้นเป็นน้ำกาแฟสีดำ มีสีเทาอ่อนที่เกิดจากการละลายของน้ำตาลอยู่ตรงกลางขยายใหญ่่ออกจากมุมขวามุมของภาพไปทางซ้ายล่าง การเคลื่อนไหวของสีเทาที่แผ่ขยายไปทางด้านซ้ายช่วยสร้างความรู้สึกเมื่อรับชมว่าค่าน้ำหนักทั้งสองข้างนั้นเท่ากัน



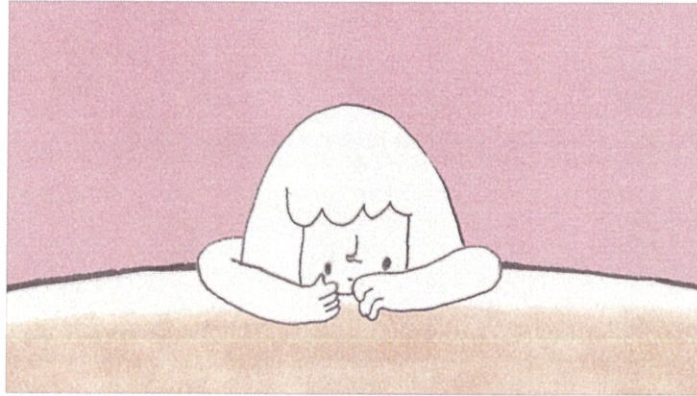
ภาพที่ 4.46 ภาพผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.47 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

#### 4. ความเป็นเด่น (Dominance)

ตามปกติจุดที่สายตามองไปยังภาพจุดแรกนั้นคือจุดกลางภาพ ในหลายฉากของแอนิเมชันข้าพเจ้าจัดวางวัตถุที่ต้องการให้เป็นอยู่ตรงกลางภาพ โดยที่ทั้งด้านซ้ายและขวาไม่มีสิ่งอื่นปรากฏ จึงทำให้วัตถุที่อยู่ตรงกลางนั้นกลายเป็นจุดเด่นของภาพความเด่น



ภาพที่ 4.48 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

#### 5. การจำกัด (Economy)

ข้าพเจ้าตัดทอนรูปทรงต่างๆ ให้มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูน (Cartoon) การ์ตูนนั้นหมายถึงภาพที่เกิดจากการวาดเส้น จิตรกรรมแบบกึ่งสัจนิยมหรือสัจนิยมเพื่อเสียดสี ต้อเลียน ขบขัน หรือเพื่อการแสดงออกซึ่งกระบวนการศิลปะ ข้าพเจ้านำการวาดในลักษณะการ์ตูนมาใช้ตัดทอนรูปทรงให้เหลือเพียงลักษณะ 2 มิติ ลดทอนแสงเงา ใช้ลายเส้นในการกำหนดขอบเขต

#### ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.49 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

#### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

แอนิเมชันชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ใช้สีขาว เทา ดำ ทั้งหมด 3 สี เป็นโทนสีหลักของงาน จึงทำให้มีความกลมกลืนไม่โดดเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้ส่วนใหญ่เน้นประกอบด้วยรูปทรงโค้ง เช่น รูปทรงโค้งของหยดน้ำหมึก ทรงโค้งเงาสะท้อนบนผิวน้ำหมึก และทรงโค้งวนของตัวละครน้ำหมึก ทำให้รูปทรงในงานนั้นไม่ขัดแย้งกันและกัน

## 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนของกระบวนการสร้างงานข้าพเจ้าใช้ลักษณะของสีที่หลากหลาย ข้าพเจ้าใช้สีจากการใช้ปากกาสีน้ำ โคมิกกลงในส่วนของภาพปากกาหมึกซึมที่ปรากฏในฉากแรก ตัวละครน้ำหมึกใช้การลงสีจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สีของกระดาษทิชชูในงานนั้นข้าพเจ้านำเนื้อกระดาษทิชชูของจริงมาสแกน ลักษณะการลงสีที่แตกต่างกันในแต่ละจุดสร้างความหลากหลายในงาน



ภาพที่ 4.50 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

## 3. ความสมดุล (Balance)

ในหลายฉากนั้นข้าพเจ้าจัดวางองค์ประกอบให้อยู่ตรงกลางมีด้านซ้ายและขวาที่เท่ากันในลักษณะสมดุลแบบสมมาตร แต่ในบางฉากที่ไม่ได้ถูกจัดวางในลักษณะสมมาตรนั้น เช่นฉากที่ตัวละครล้มลงนอนลง ก่อนหน้าที่ตัวละครจะล้มลงนั้นตัวละครยืนอยู่ด้านขวาของภาพ ภาพของแอนิเมชันนั้นเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายตามตัวละครที่ล้มตัวลงเมื่อตัวละครล้ม ตัวละครที่อยู่ด้านขวาเมื่อมีการเคลื่อนฉากไปทางซ้ายทำให้ภาพเกิดความสมดุล



ภาพที่ 4.51 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

#### 4. ความเป็นเด่น (Dominance)

ตามปกติจุดที่สายตามองไปยังภาพจุดแรกนั้นคือจุดกลางภาพ ในหลายฉากของแอนิเมชัน ข้าพเจ้าจัดวางวัตถุที่ต้องการให้เป็นอยู่ตรงกลางภาพโดยที่ทั้งด้านซ้ายและขวาไม่มีสิ่งอื่นปรากฏ จึงทำให้วัตถุที่อยู่ตรงกลางนั้นกลายเป็นจุดเด่นของภาพความเด่น



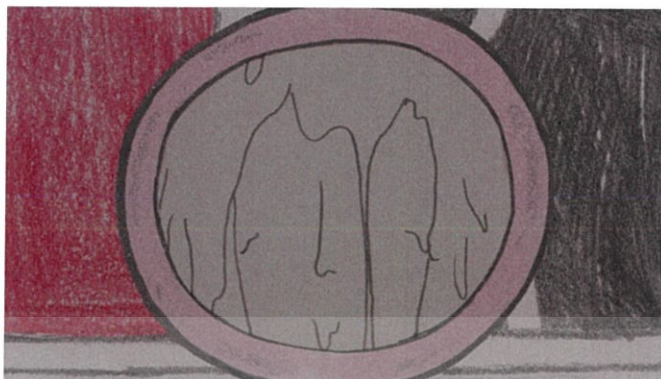
ภาพที่ 4.52 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

#### 5. การจำกัด (Economy)

ข้าพเจ้าตัดทอนรูปทรงต่างๆ ให้มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูน (Cartoon) การ์ตูนนั้นหมายถึงภาพที่เกิดจากการวาดเส้น จิตรกรรมแบบกึ่งสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์เพื่อเสียดสี ล้อเลียน ขบขัน หรือเพื่อการแสดงออกซึ่งกระบวนการศิลปะ ข้าพเจ้านำการวาดในลักษณะการ์ตูนมาใช้ตัดทอนรูปทรงให้เหลือเพียงลักษณะ 2 มิติ ลดทอนแสงเงา ใช้ลายเส้นในการกำหนดขอบเขต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.53 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

## 1. ความกลมกลืน (Harmony)

รูปทรงในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้ส่วนใหญ่เน้นประกอบด้วยรูปทรงโค้ง เช่น รูปทรงโค้งของกระบอก ทรงโค้งแสงที่ถูกจุดด้วยไม้ขีด และทรงโค้งวนของตัวละครเทียน ทำให้รูปทรงในงานนั้นไม่ขัดแย้งกันและกัน

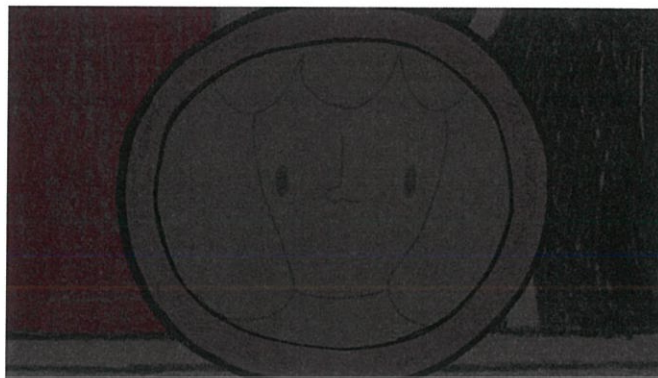
## 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนของกระบวนการสร้างงานข้าพเจ้าใช้ลายเส้นของดินสอในการวาดวัตถุที่ปรากฏในวิดีโอแอนิเมชันทั้งหมดยกเว้นในส่วนของตัวละครที่ข้าพเจ้าวาดด้วยลายเส้นปากกาทำให้แต่ละส่วนของงานนั้นมีลักษณะเส้นที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดของเส้น รูปทรงของเส้น และน้ำหนักความเข้มของเส้น เส้นที่เกิดจากการใช้ปากกานั้นมีขนาดใหญ่กว่าลายเส้นของดินสอมาก อีกทั้งสีของปากกาหัวฟูกันนั้นเกิดจากน้ำหนักสีดำเข้มที่แตกต่างจากดินสอที่เกิดจากแท่งคาร์บอนที่ให้ค่าน้ำหนักเทา จึงทำให้ภาพในงานนั้นมีความหลากหลาย



ภาพที่ 4.54 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.55 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

### 3. ความสมดุล (Balance)

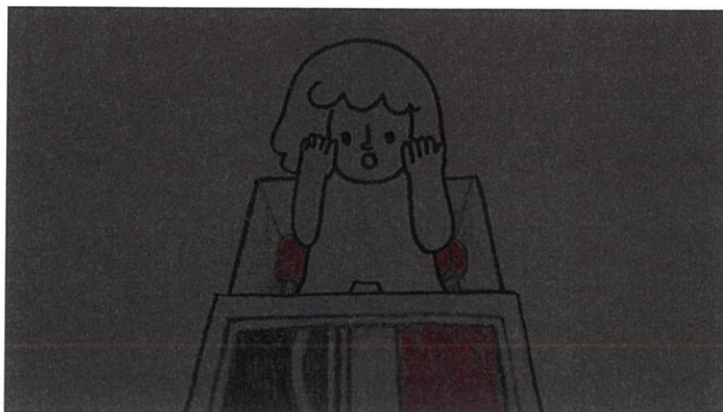
ในหลายฉากนั้นข้าพเจ้าจัดวางองค์ประกอบให้อยู่ตรงกลางมีด้านซ้ายและขวาที่เท่ากันในลักษณะสมดุลแบบสมมาตร เช่น ฉากที่ตัวละครเทียนตกใจปิดหน้า ฉากที่หน้าตัวละครเทียนที่สะท้อนผ่านกระจก



ภาพที่ 4.56 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

### 4. ความเป็นเด่น (Dominance)

ตามปกติจุดที่สายตามองไปยังภาพจุดแรกนั้นคือจุดกลางภาพ ในหลายฉากของแอนิเมชันข้าพเจ้าจัดวางวัตถุที่ต้องการให้เป็นอยู่ตรงกลางภาพโดยที่ทั้งด้านซ้ายและขวาไม่มีสิ่งอื่นปรากฏ จึงทำให้วัตถุที่อยู่ตรงกลางนั้นกลายเป็นจุดเด่นของภาพความเด่น



ภาพที่ 4.57 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

#### 5. การจำกัด (Economy)

ข้าพเจ้าตัดทอนรูปทรงต่างๆ ให้มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูน (Cartoon) การ์ตูนนั้นหมายถึงภาพที่เกิดจากการวาดเส้น จิตรกรรมแบบกึ่งสำนิยมหรือสำนิยมเพื่อเสียดสี ล้อเลียน ขบขัน หรือเพื่อการแสดงออกซึ่งกระบวนการศิลปะ ข้าพเจ้านำการวาดในลักษณะการ์ตูนมาใช้ตัดทอนรูปทรงให้เหลือเพียงลักษณะ 2 มิติ ลดทอนแสงเงา ใช้ลายเส้นในการกำหนดขอบเขต

#### ผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.58 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

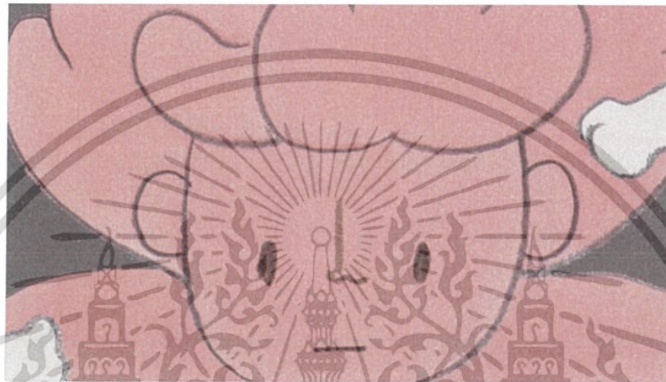
#### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

รูปทรงในวิดีโอแอนิเมชันชิ้นนี้ส่วนใหญ่เน้นประกอบด้วยรูปทรงโค้ง เช่น รูปทรงโค้งของปากแก้ว ทรงโค้งของทรงน้ำแข็งรูปหัวใจ และทรงโค้งวนของตัวละคร ทำให้รูปทรงในงานนั้นไม่ขัดแย้งกันและกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนของกระบวนการสร้างงานซ้ำๆ ใช้ลายเส้นของปากกาหัวฟู่กันในการวาดเส้นขอบแก้ว และวัตถุที่ปรากฏในวิดีโอแอนิเมชันทั้งหมดยกเว้นในส่วนของตัวละครที่ซ้ำๆ วาดด้วยลายเส้นดินสอ ทำให้แต่ละส่วนของงานนั้นมีลักษณะเส้นที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดของเส้น รูปทรงของเส้น และน้ำหนักความเข้มของเส้น เส้นที่เกิดจากการใช้ปากกาหัวฟู่กันนั้นมีขนาดใหญ่กว่าลายเส้นของดินสอมาก อีกทั้งสีของปากกาหัวฟู่กันนั้นเกิดจากน้ำหมึกสีดำเข้มที่แตกต่างจากดินสอที่เกิดจากแท่งคาร์บอนที่ให้ค่าน้ำหนักเทา จึงทำให้ภาพในงานนั้นมีความหลากหลาย



ภาพที่ 4.59 ภาพผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.60 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

## 3. ความสมดุล (Balance)

ในหลายฉากนั้นซ้ำๆ จัดวางองค์ประกอบให้อยู่ตรงกลางมีด้านซ้ายและขวาที่เท่ากันในลักษณะสมดุลแบบสมมาตร เช่น ฉากที่ขยายเข้าไปใกล้หน้าตัวละครมีฟองน้ำที่ด้านซ้ายและขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.61 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

#### 4. ความเป็นเด่น (Dominance)

ตามปกติจุดที่สายตามองไปยังภาพจุดแรกนั้นคือจุดกลางภาพ ในหลายฉากของแอนิเมชันข้าพเจ้าจัดวางวัตถุที่ต้องการให้เป็นอยู่ตรงกลางภาพ โดยที่ทั้งด้านซ้ายและขวาไม่มีสิ่งอื่นปรากฏ จึงทำให้วัตถุที่อยู่ตรงกลางนั้นกลายเป็นจุดเด่นของภาพความเด่น



ภาพที่ 4.62 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

#### 5. การจำกัด (Economy)

ข้าพเจ้าตัดทอนรูปทรงต่างๆให้มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูน (Cartoon) การ์ตูนนั้นหมายถึงภาพที่เกิดจากการวาดเส้น จิตรกรรมแบบกึ่งสำนิยมหรือสำนิยมเพื่อเสียดสี ล้อเลียน ขบขัน หรือเพื่อการแสดงออกซึ่งกระบวนการศิลปะ ข้าพเจ้านำการวาดในลักษณะการ์ตูนมาใช้ตัดทอนรูปทรงให้เหลือเพียงลักษณะ 2 มิติ ลดทอนแสงเงา ใช้ลายเส้นในการกำหนดขอบเขต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

เนื่องด้วยตัวข้าพเจ้า ประสบกับปัจจัยบางประการ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเข้าสู่ภาวะ โรคซึมเศร้า (Major depressive disorder / MDD) ข้าพเจ้านั้น ได้รับรู้ถึงความรู้สึกทุกข์ที่เกิดจากการถูกมองข้าม และการสับสนในตัวตน มีความอ่อนไหวที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกมากกว่าปกติทั่วไป ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการบอกเล่าถึงตัวตนของอารมณ์เหล่านั้นที่ผู้คนส่วนใหญ่อาจจะเคยหรือ ไม่เคยรับทราบ หรือมีประสบการณ์โดยตรงกับความรู้สึกเหล่านี้ ให้ได้รับรู้และเข้าใจถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน มาใช้เพื่อการแสดงออกทางศิลปะ และเป็นเครื่องมือเพื่อทำความเข้าใจถึงสภาพจิตใจของตนเอง ใช้สื่อสารความรู้สึกส่งต่อไปถึงผู้รับชม ข้าพเจ้าเลือกใช้สื่อที่นำมาถ่ายทอดเป็น วิทัศน์ประเภทแอนิเมชัน (Animation) ที่ง่ายต่อการรับชมและเข้าใจถึงเนื้อหา โดยถูกประกอบสร้างขึ้นจากภาพเสมือนชนิดที่เลือกกว่า ตัวการ์ตูน (Cartoon character) เพื่อจำลองแทนค่าความรู้สึก ภาพในใจให้เป็นรูปธรรมโดยนำมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องและตัวละครที่เข้าถึงความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เพื่อให้สามารถรับรู้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้า เป็นคังการจดบันทึกเหตุการณ์ สิ่งที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงผ่านภายในอารมณ์ความรู้สึก เป็นการบันทึกเพื่อยืนยันถึงการมีตัวตนของข้าพเจ้าและสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอ เพื่อการจดจำสิ่งที่ข้าพเจ้าได้ประสบในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ช่วยให้ข้าพเจ้า ได้ทำความเข้าใจตนเอง ดังนั้นข้าพเจ้าจึงพยายามที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้สามารถรับรู้และเข้าใจ โดยง่ายที่สุดที่ข้าพเจ้ามีความสามารถเพียงพอจะถ่ายทอดออกมาได้

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

จุดประสงค์ในสร้างผลงานชุดนี้นั้นข้าพเจ้าต้องการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อทำความเข้าใจถึงสภาพจิตใจของตนเอง และแสดงออกถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอและได้เรียนรู้คังการจดบันทึกเหตุการณ์ แต่เนื่องด้วยสื่อที่ข้าพเจ้าเลือกนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานนั้นคือ วิทัศน์ประเภทแอนิเมชัน (Animation) จึงทำให้กระบวนการขั้นตอนการทํานั้นค่อนข้างใช้เวลานาน ผลงานของข้าพเจ้ามีทั้งหมดจำนวนสี่ชิ้น ยิ่งเพิ่มระยะเวลาในการทำให้ยาวนานขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปความรู้สึกที่เกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา จึงทำให้ยากที่จะคงซึ่งความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด

กระบวนการคิดผลงาน โดยการคิดเนื้อเรื่องทั้งหมดก่อนแล้วค่อยลงมือทำงานนั้นอาจไม่เหมาะสมกับกระบวนการสร้างผลงานสื่อแอนิเมชัน ข้าพเจ้าคิดว่า การคิดเนื้อเรื่องและแบบร่างชิ้นผลงานควรทำไปพร้อมกับการสร้างชิ้นผลงานนั้นเป็นชิ้นๆ ทำชิ้นต่อชิ้นจนเสร็จแล้วจึงคิดแบบร่างชิ้นใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ทฤษฎีภาพติดตา. [Online]. Available :

[http://3.bp.blogspot.com/-NbVIVeJVdB8/U\\_NyIvZ\\_OGI/AAAAAAAAAF6Q/dwzDIhJFv-g/s1600/Plate\\_626\\_Horse\\_Annie\\_G\\_Galloping\\_Saddled\\_Clothed\\_Male\\_Rider.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-NbVIVeJVdB8/U_NyIvZ_OGI/AAAAAAAAAF6Q/dwzDIhJFv-g/s1600/Plate_626_Horse_Annie_G_Galloping_Saddled_Clothed_Male_Rider.jpg) Retrieved March 6, 2017

วิศุทธิ์ พรนิมิตร. 2009. **Haruomi Hosono Tribute Animation**. [Online]. Available :

[https://www.youtube.com/watch?v=N-qrgzEwep0&index=5&list=PLD02kVTYuyJLs1wfAv\\_aY5nwmpdItYsm5Y](https://www.youtube.com/watch?v=N-qrgzEwep0&index=5&list=PLD02kVTYuyJLs1wfAv_aY5nwmpdItYsm5Y) Retrieved March 6, 2017

โรคซึมเศร้า. [Online]. Available : <http://www.manarom.com/sara/depression.html> Retrieved March 4, 2017

โรคซึมเศร้าโดยละเอียด. [Online]. Available : <http://med.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/general/09042014-1017> Retrieved March 4, 2017

Cel animation. [Online]. Available :

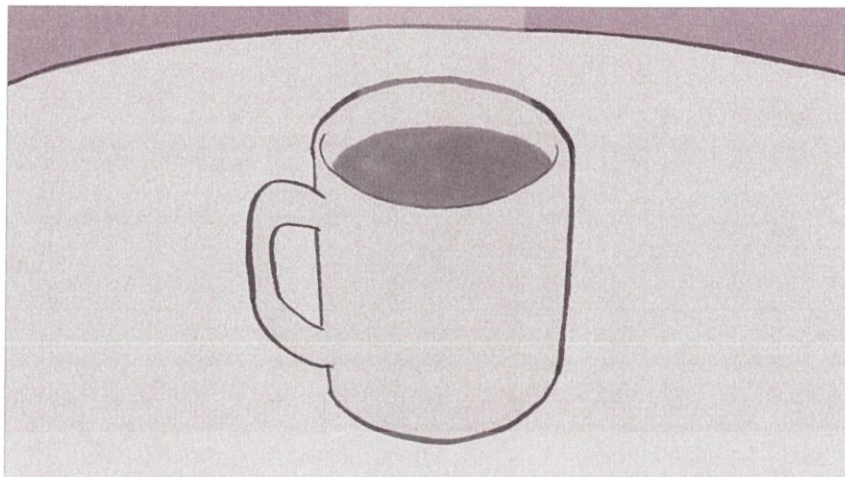
<https://disneydetail.files.wordpress.com/2012/01/vlcsnap-2012-01-25-18h54m06s253.png> Retrieved March 6, 2017

Isao Takahata. 2013. **The Tale of Princess Kaguya**. [Online]. Available :

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/80/c8/fd/80c8fdeeda9743b845a0fcc8d3b20a8b.png> Retrieved March 6, 2017



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#1, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 02 : 41 นาที



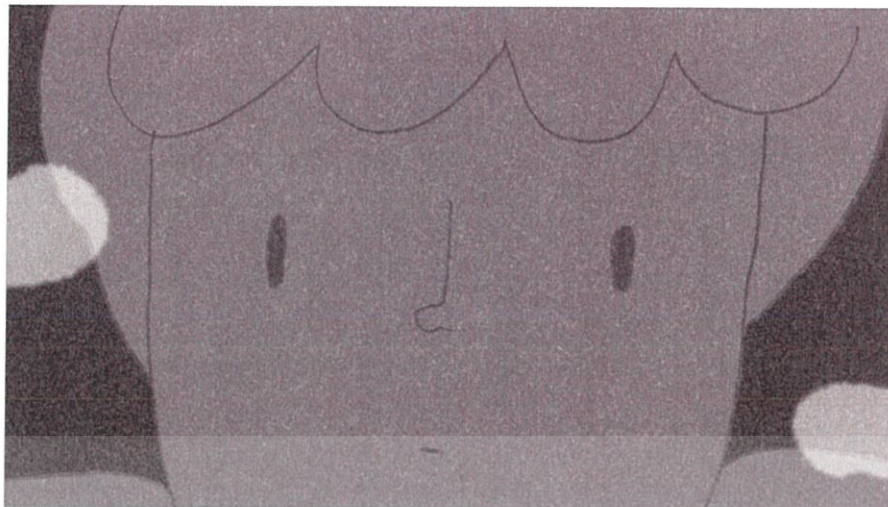
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#1, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 02 : 41 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

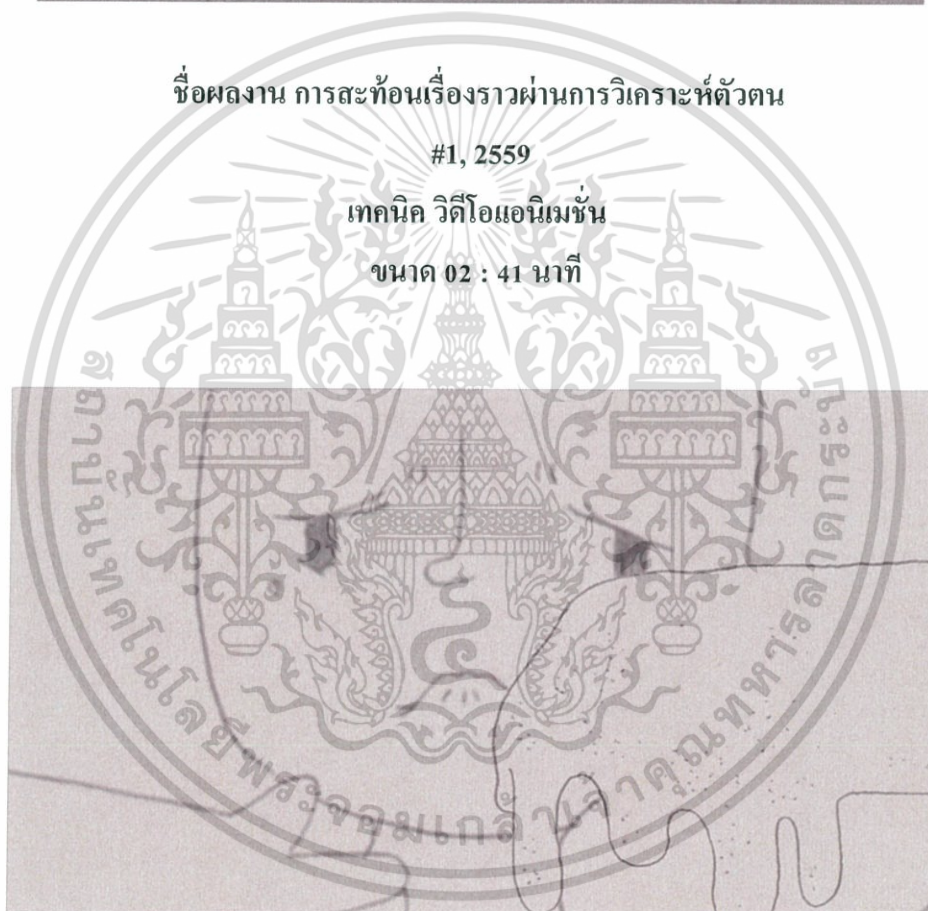


ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#1, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 02 : 41 นาที



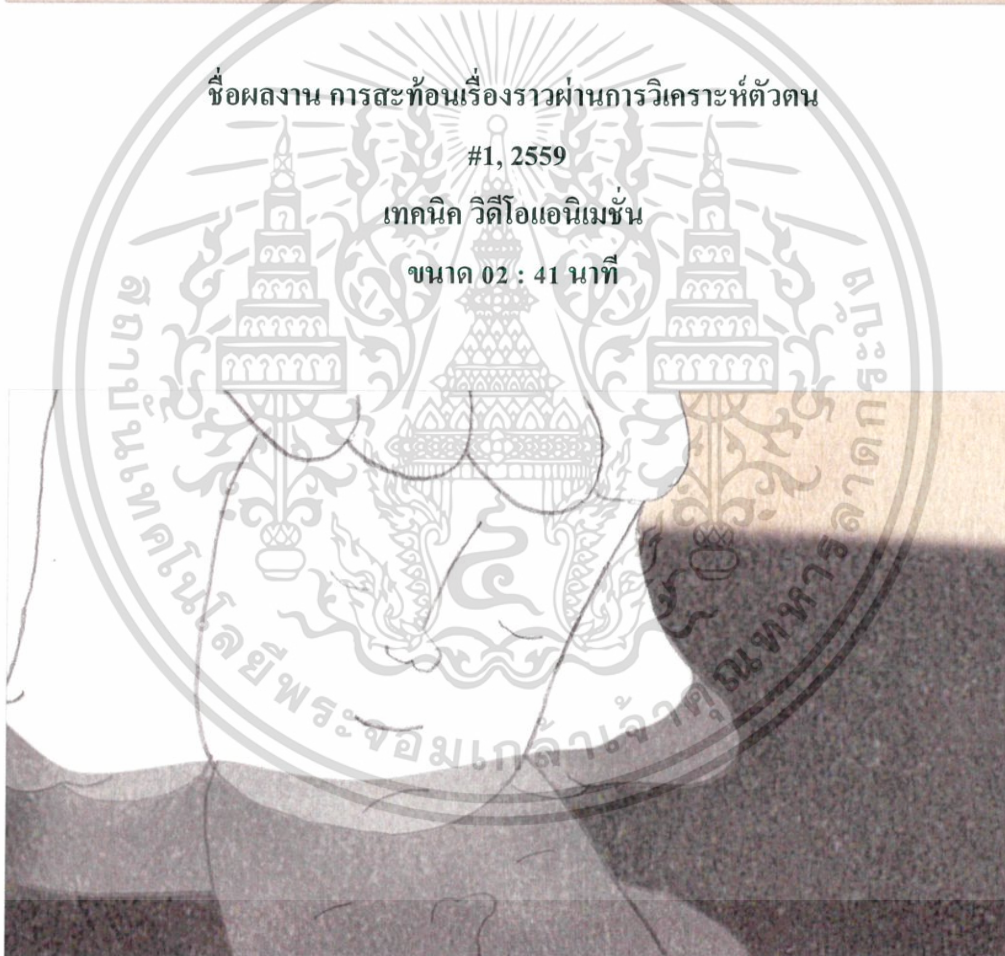
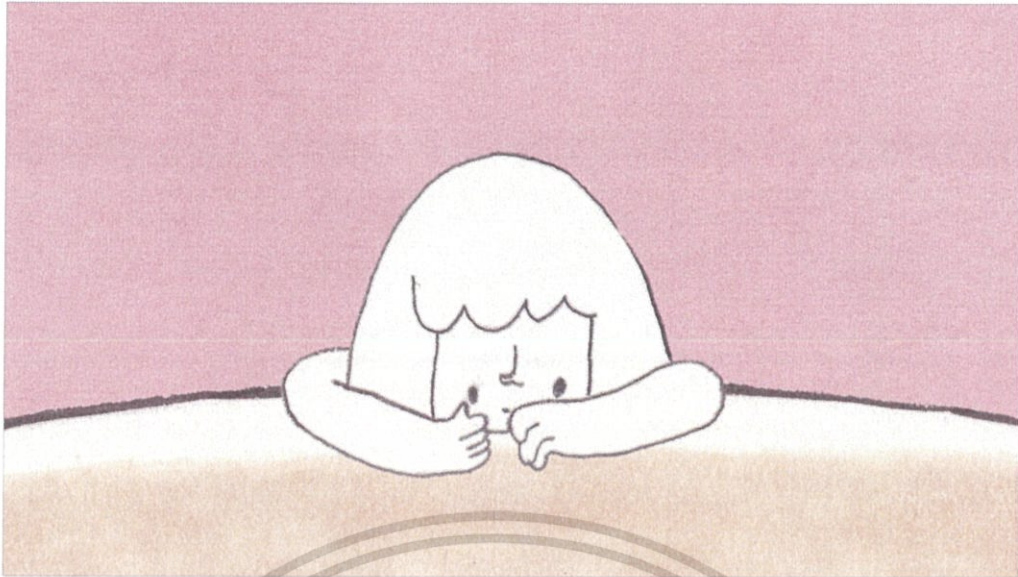
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#1, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 02 : 41 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#1, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 02 : 41 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#2, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 03 : 31 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#2, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 03 : 31 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

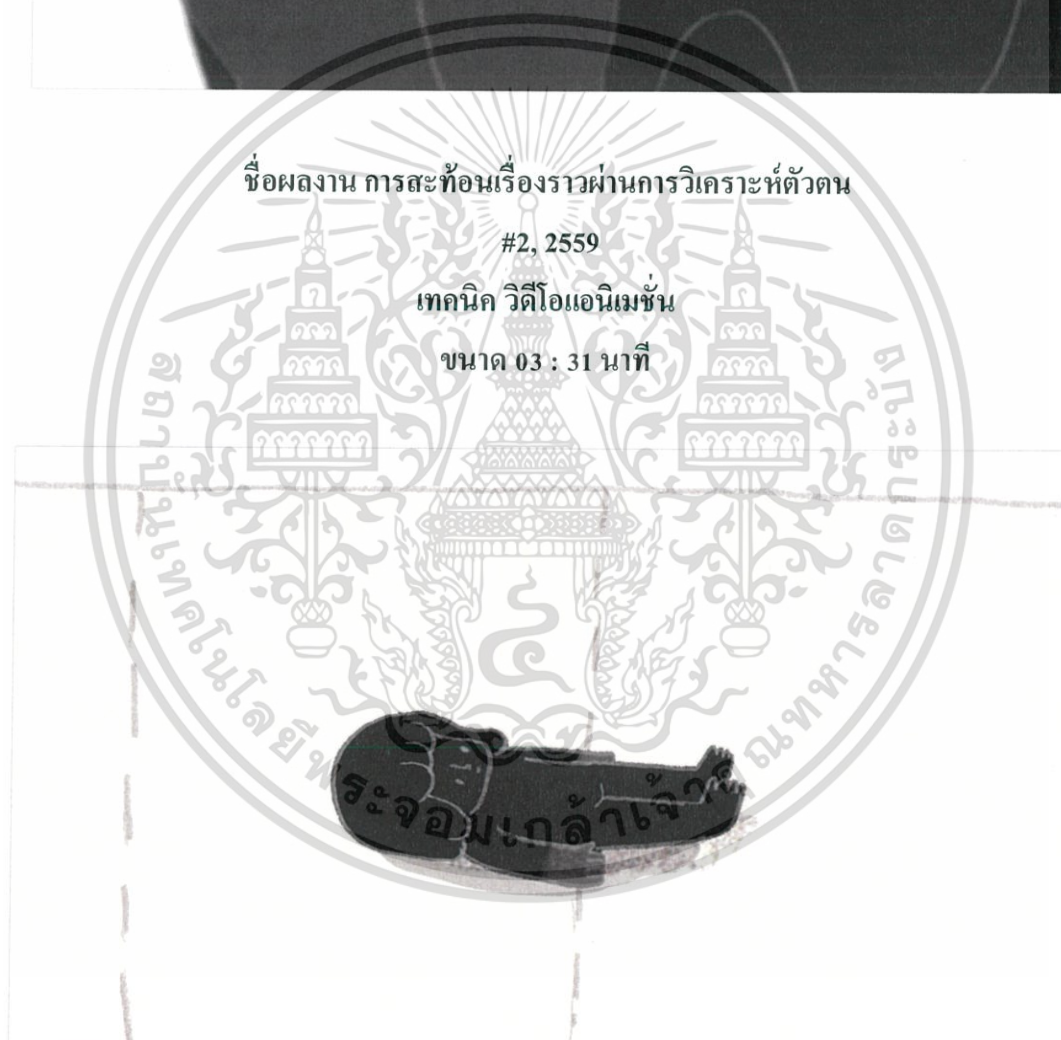


ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#2, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชั่น

ขนาด 03 : 31 นาที



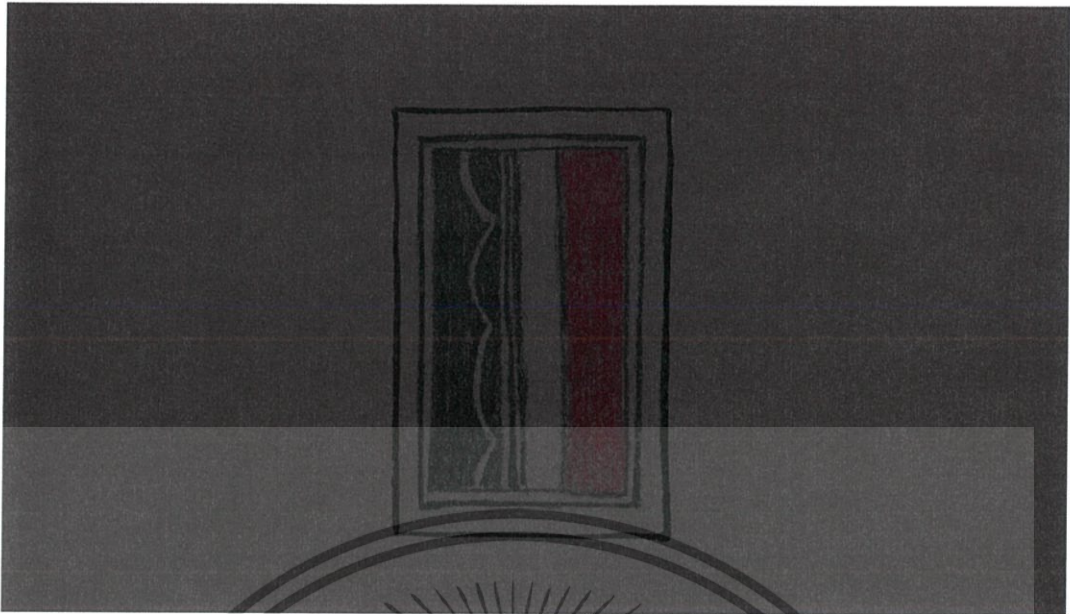
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#2, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชั่น

ขนาด 03 : 31 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

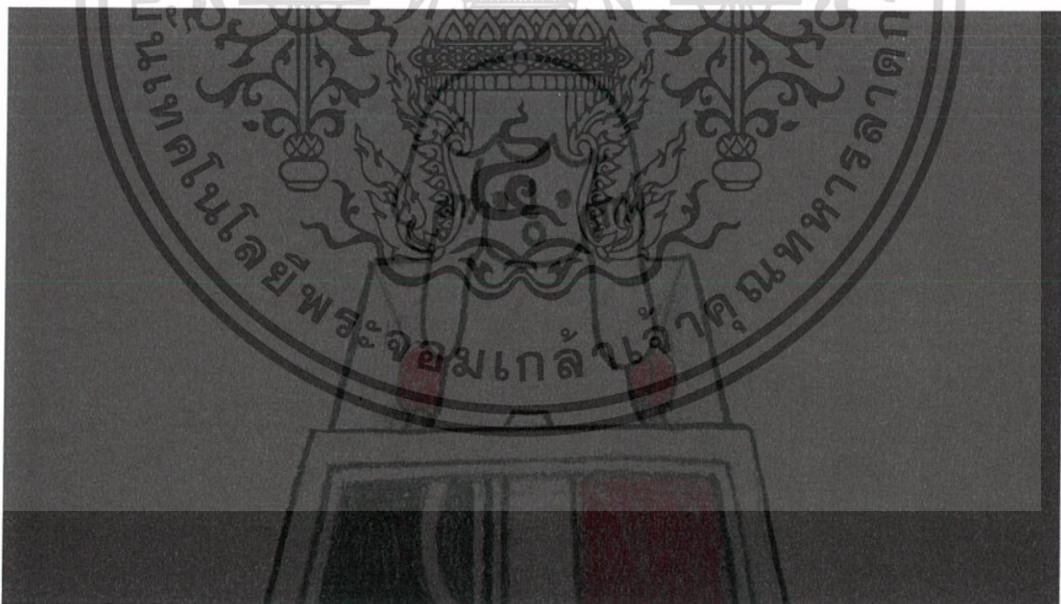


ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#3, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 49 นาที



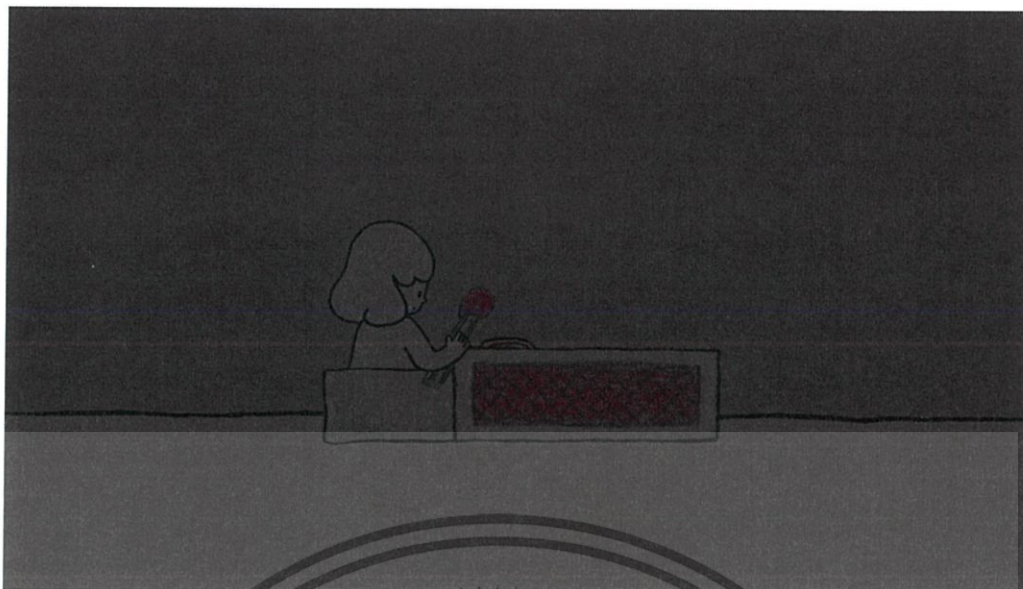
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#3, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 49 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#3, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 49 นาที



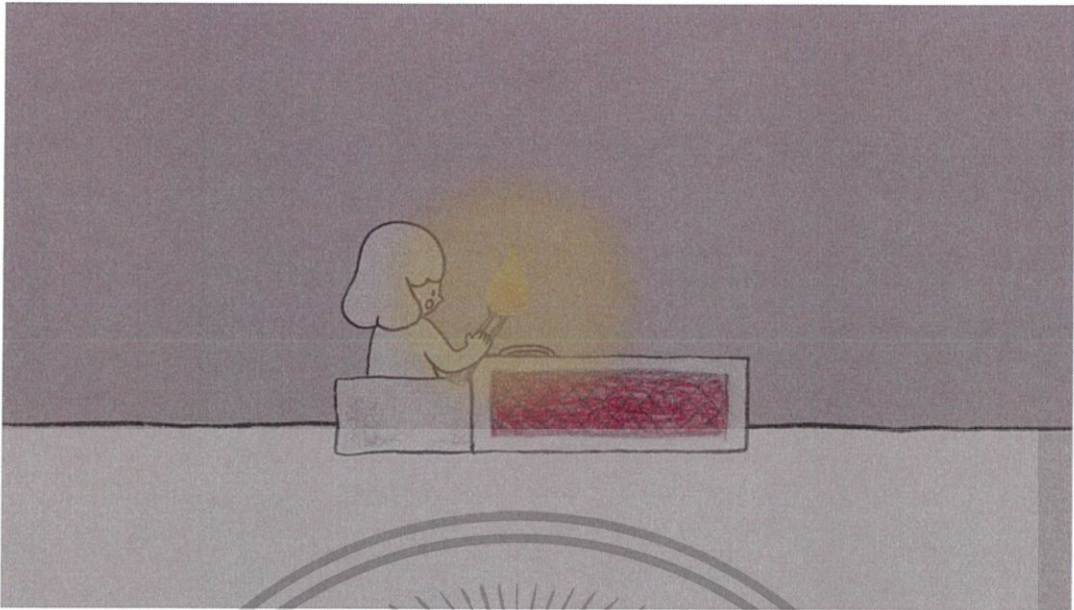
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#3, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 49 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#3, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 49 นาที



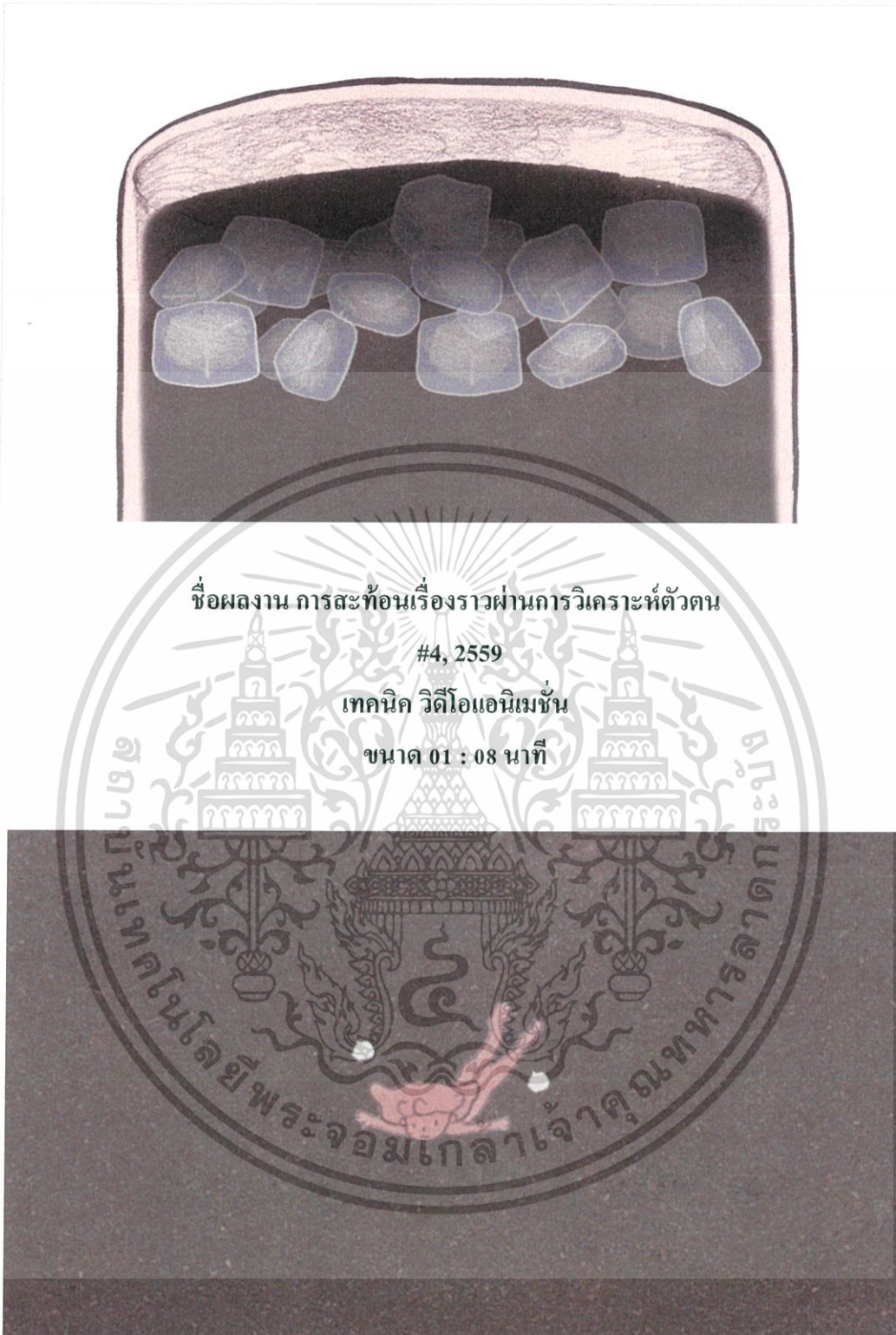
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#3, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 49 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



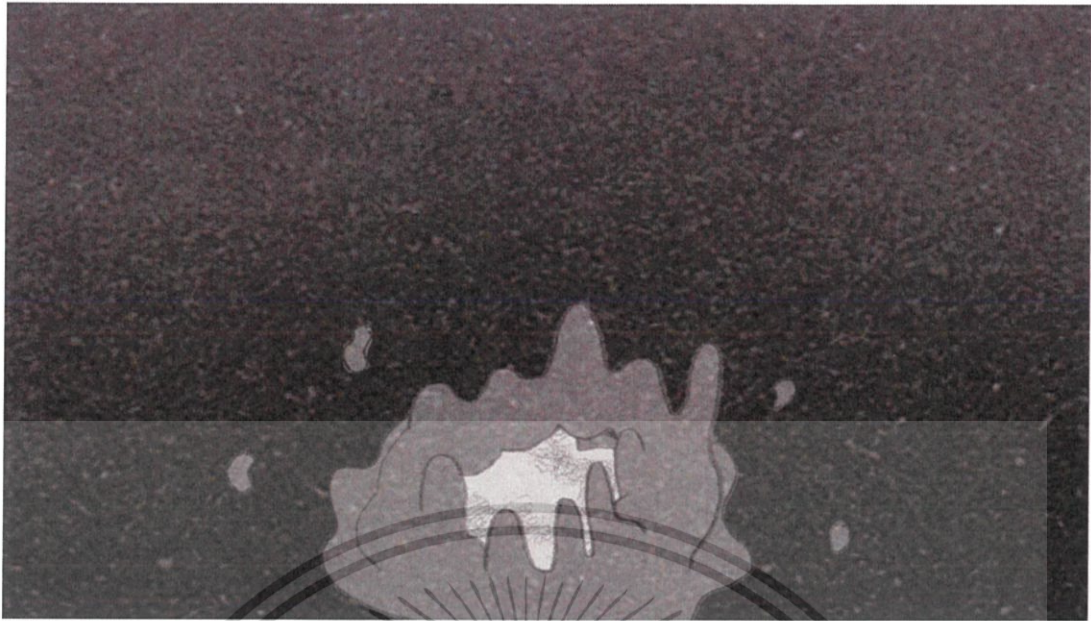
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#4, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 08 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#4, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 08 นาที



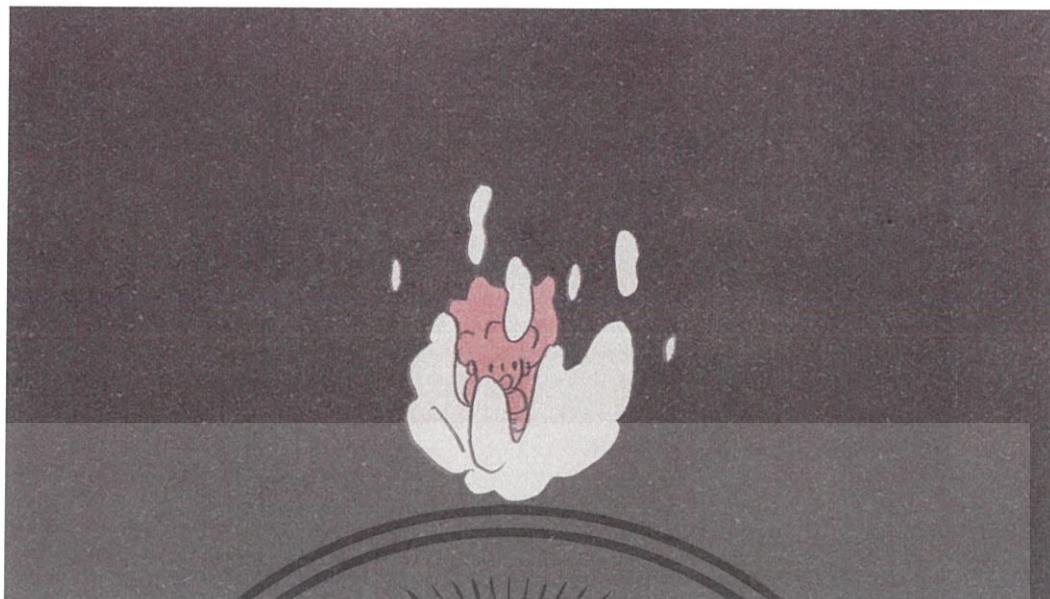
ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#4, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 08 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#4, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 08 นาที



ชื่อผลงาน การสะท้อนเรื่องราวผ่านการวิเคราะห์ตัวตน

#4, 2559

เทคนิค วิดีโอแอนิเมชัน

ขนาด 01 : 08 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวลินธนา เลิศรัตนสุขชัย  
วัน เดือน ปีเกิด 9 มีนาคม 2537  
ที่อยู่ 97 เฉลิมพระเกียรติร์.9 ซ.9 เขตประเวศ กรุงเทพฯ โทร.0-2-398-9393  
ประวัติการศึกษา 2554 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์  
2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาภาพพิมพ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้