

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “หนังพาไป”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “INTO THE MOVIES”



นางสาวอรุณทัย เหลืองสุวิมล

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “หนังพาไป”

FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “INTO THE MOVIES”



นางสาวอรุณทัย เหลืองสุวิมล

Miss. ARUNOTHAI LUANGSUVIMOL

ภาควิชาศิลปะ ศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการถ่ายภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 22/05/62

(อาจารย์พงษ์ศักดิ์ ตั้งติวจา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การถ่ายภาพเชิงศิลป์ เรื่อง “หนังพาไป” FINE ART PHOTOGRAPHY TITLED “INTO THE MOVIES”
ชื่อ	นางสาวอรุณทัย เหลืองสุวิมล
รหัสประจำตัว	58020431
สาขาวิชา	การถ่ายภาพ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พงษ์ศักดิ์ ตั้งติวจา

#### บทคัดย่อ

ปัจจุบันข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณชีวิตยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งมีความสุขมากขึ้น สิ่งเหล่านี้เองทำให้ข้าพเจ้าต้องการย้อนเวลากลับไปในอดีต นั่นคือช่วงวัยเด็กที่ได้จินตนาการและผจญภัยเข้าไปสู่โลกแห่งภาพยนตร์ ซึ่งเสมือนกับการได้หยุดเวลาแห่งความสุขเอาไว้ ก่อนที่จะต้องกลับมาเผชิญสู่โลกแห่งความเป็นจริงอีกครั้ง ความคิดเหล่านั้นทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวคิดเรื่องราวการผจญภัยกลับไปสู่โลกวัยเด็กของตนเองโดยมีภาพยนตร์เป็นแรงบันดาลใจ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายเชิงศิลป์ผ่านแนวคิดการทำภาพเทคนิค Digital Collage อีกทั้งยังเป็นการศึกษาผลงานจากศิลปิน Eugenia Loli, Karen Lynch, Julien Pacaud และนักรบ มุลมานัส อีกด้วย ผลงานภาพถ่ายชุดนี้เป็นการถ่ายทอดการผจญภัยเข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการของข้าพเจ้า กระตุ้นให้ผู้คนได้ใช้จินตนาการและต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานภาพถ่ายชิ้นนี้

ศิลปนิพนธ์นี้ประกอบด้วยภาพอัดขยายขนาด 13.5x20 นิ้ว จำนวน 15 ภาพ โดย 1 ภาพต่อแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ 1 เรื่อง โดยมีประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้ที่เกี่ยวข้องนี้ เพื่อศึกษาผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์และศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงาน เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายแบบ Digital Collage และเพื่อศึกษาเทคนิคการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพที่เหมาะสมกับแนวคิดของงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์ฉบับนี้จะไม่สามารเสร็จสมบูรณ์และดำเนินการไปอย่างลุล่วงได้ถ้าหากไม่ได้รับคำแนะนำต่าง ๆ ความช่วยเหลือ การเอื้อเฟื้อเพื่อค้นคว้าหาข้อมูลที่สำคัญ การช่วยแก้ไขปัญหาและข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น จนถึงวันทำงานนั้นเสร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยข้าพเจ้าขอกล่าวขอบคุณบุคคลผู้มีส่วนร่วมให้ทำผลงานครั้งนี้สำเร็จดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาการถ่ายภาพทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำและให้โอกาสกับหัวข้อที่ข้าพเจ้าเลือกทำ ขอขอบคุณสำหรับคำปรึกษา คำติชม และแนะแนวทางการแก้ไขที่ถูกต้อง ทำให้งานก้าวหน้าและดำเนินต่อไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณอาจารย์ พงษ์ศักดิ์ ตั้งติวาจา ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ช่วยตรวจทาน ชี้จุดที่ควรแก้ไขปรับปรุง และให้กำลังใจอย่างดียิ่งตลอดมา

ขอขอบคุณผู้สำคัญที่สุดอย่างยิ่งในชีวิตของข้าพเจ้าคือ คุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย พี่สาว และคุณน้า ทั้งทางด้านทุนทรัพย์ การเดินทาง การเสียสละเวลา สละแรงกาย คอยสนับสนุน ตลอดจนให้คำแนะนำและให้กำลังใจที่ดีที่สุดจนผลงานออกมาสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาการถ่ายภาพทุกท่าน ที่คอยช่วยเหลือและสนับสนุนข้าพเจ้าในทุก ๆ เรื่อง ทั้งให้ยืมของ ให้กำลังใจ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา สละเวลา จนผลงานออกมาและสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณร้านซัดเจน Billion Park ที่ช่วยเหลือตลอดกระบวนการพิมพ์ภาพผลงาน จนทำให้ได้ภาพงานออกมามีคุณภาพ และยังให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาที่ดีตลอดมา

ขอขอบคุณยิปสามโอ วงดนตรีที่ทำให้ข้าพเจ้ามีกำลังใจในการทำงานและช่วยให้สามารถก้าวผ่านช่วงเวลาที่เคร่งเครียดและทุกขใจมาได้อย่างง่ายดายขึ้น ขอขอบคุณที่มอบพลังอันแสนสดใสและทำให้มีแรงผลักดันในการทำงานต่อไป

ขอขอบคุณทุกคนที่มีส่วนร่วมในการทำงานครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และคอยสนับสนุนข้าพเจ้าตลอดมา

อรุณทัย เหลืองสุวิมล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

## หน้า

บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญภาพ		จ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>		
1.1	ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3	แนวคิด	1
1.4	แรงบันดาลใจ	2
1.5	ขอบเขตของโครงการ	2
1.6	รายละเอียดทางเทคนิค	2
1.7	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.8	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.9	ปัญหาที่คาดว่าจะเกิดและวิธีการแก้ไข	3
<b>บทที่ 2 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน</b>		
2.1	ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism)	4
2.2	ภาพ Collage และ Photomontage	7
2.3	ศิลปินและงานที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน	15
2.4	ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ	25
<b>บทที่ 3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน</b>		
3.1	ภาพร่าง	40
3.2	การวางแผนการทำงาน	45
3.3	ขั้นตอนการทำงาน	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
3.4	ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ	53
3.5	ขั้นตอนการจัดแสดงงาน	57
3.6	เบื้องหลังการทำงาน	58
<b>บทที่ 4</b>	<b>ผลงานจริง</b>	<b>59</b>
<b>บทที่ 5</b>	<b>บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	
5.1	สรุปผลการทำงาน	67
5.2	ปัญหาในการทำงานและวิธีการแก้ไข	67
5.3	ประโยชน์ที่ได้รับ	68
5.4	ข้อเสนอแนะ	68
บรรณานุกรม		69
ประวัติผู้วิจัย		71

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพ The Persistence of Memory - Salvador Dali	6
2 ภาพ Swallow, Love - Joan Miro	6
3 ภาพ The Son of Man - René Magritte	6
4 ภาพ Violin Hanging On The Wall - Pablo Picasso	7
5 ภาพ Three Musician - Pablo Picasso	7
6 ภาพ Studio with a Black Vase - Georges Braque	8
7 ภาพ Bear Hug - Hisham Akira	8
8 ภาพ Bloomberg Montana - Max-o-matic	9
9 ภาพ Artwork ที่ออกแบบให้กับ Culprit LA website - André Bergamin	9
10 ภาพ Commoners Delight Rendezvous with the Queen - Lou Beach	9
11 ภาพ Victim of Society - George Grosz	10
12 ภาพ Political Football - Aleksander Rodchenko	11
13 ภาพ Mayakovsky's "Pro Eto." - Alexander Rodchenko	11
14 ภาพ Hurrah, die Butter ist alle ! - John Heartfield	11
15 ภาพ Snow Grey - Eugenia Loli	12
16 ภาพ Mermaid Three - Eugenia Loli	13
17 ภาพ Flamingo Playground - Karen Lynch	13
18 ภาพ Le Vaisseau - Julien Pacaud	13
19 ภาพผลงานของ นักรบ มุลมานัส	14
20 ภาพ Le Vaisseau - Julien Pacaud	14
21 Eugenia Loli	15
22 ตัวอย่างภาพผลงานของ Eugenia Loli	15
23 Karen Lynch	16
24 ตัวอย่างภาพผลงานของ Karen Lynch	17
25 Julien Pacaud	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
26 ตัวอย่างภาพผลงานของ Julien Pacaud	19
27 นักรบ มุสมานัส	20
28 ภาพประกอบหนังสือ "สุนทรภู่ไม่ได้เป่าปี่ พระอภัยมณีไม่ใช่คนระยอง"	21
29 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Marry Poppins (1964)	22
30 ตัวอย่างภาพจาก Music Video เพลง Up & Up – Coldplay	23
31 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Star Wars	25
32 โปสเตอร์ภาพยนตร์ E.T.	26
33 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Jurassic Park	27
34 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Lion King	28
35 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Jumanji	29
36 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Toy Story	30
37 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Titanic	31
38 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Cast Away	32
39 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Harry Potter	33
40 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Monster, Inc.	34
41 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Finding Nemo	35
42 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Polar Express	36
43 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Charlie and the Chocolate Factory	37
44 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Wall E	38
45 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Cloudy with a Chance of Meatballs	39
46 ภาพร่างรูปที่ 1	40
47 ภาพร่างรูปที่ 2	40
48 ภาพร่างรูปที่ 3	40
49 ภาพร่างรูปที่ 4	41
50 ภาพร่างรูปที่ 5	41

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
51 ภาพร่างรูปที่ 6	41
52 ภาพร่างรูปที่ 7	42
53 ภาพร่างรูปที่ 8	42
54 ภาพร่างรูปที่ 9	42
55 ภาพร่างรูปที่ 10	43
56 ภาพร่างรูปที่ 11	43
57 ภาพร่างรูปที่ 12	43
58 ภาพร่างรูปที่ 13	44
59 ภาพร่างรูปที่ 14	44
60 ภาพร่างรูปที่ 15	44
61 ภาพตัวอย่างการ List สิ่งของ และ Props ที่จะนำมาใช้ในแต่ละภาพ	46
62 ตัวอย่างภาพถ่ายวัยเด็กที่นำมาสแกน	47
63 ตัวอย่างภาพถ่ายที่จะนำมาประกอบใช้ในงาน	47
64 ตัวอย่างการปรับแต่งภาพถ่าย	48
65 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (1)	48
66 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (2)	49
67 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (3)	49
68 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (4)	50
69 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (5)	50
70 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (6)	51
71 ตัวอย่างภาพที่ได้คัทสำเร็จเพื่อนำมาประกอบใช้ในงาน	52
72 ตัวอย่างภาพวัยเด็กที่ได้คัทสำเร็จเพื่อนำมาประกอบใช้ในงาน	53
73 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (1)	53
74 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (2)	54
75 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (3)	54
76 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (4)	55

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า	
77	ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (5)	55
78	ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (6)	56
79	ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (7)	56
80	ภาพรวมทั้งหมดของงาน	57
81	การออกแบบและจัดเรียงติดตั้งผลงานจากภาพอัตราขนาดเล็ก	57
82	ภาพบรรยากาศการติดตั้งผลงานจริง	58
83	ภาพเบื้องหลังการทำงาน	58
84	ผลงานจริงรูปที่ 1 Star Wars	59
85	ผลงานจริงรูปที่ 2 E.T.	59
86	ผลงานจริงรูปที่ 3 Jurassic Park	60
87	ผลงานจริงรูปที่ 4 The Lion King	60
88	ผลงานจริงรูปที่ 5 Jumanji	61
89	ผลงานจริงรูปที่ 6 Toy Story	61
90	ผลงานจริงรูปที่ 7 Titanic	62
91	ผลงานจริงรูปที่ 8 Cast Away	62
92	ผลงานจริงรูปที่ 9 Harry Potter	63
93	ผลงานจริงรูปที่ 10 Monster, Inc.	63
94	ผลงานจริงรูปที่ 11 Finding Nemo	64
95	ผลงานจริงรูปที่ 12 The Polar Express	64
96	ผลงานจริงรูปที่ 13 Charlie and the Chocolate Factory	65
97	ผลงานจริงรูปที่ 14 Wall E	65
98	ผลงานจริงรูปที่ 15 Cloudy with a Chance of Meatballs	66

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณชีวิตยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งมีความทุกข์มากขึ้น มีภาระต่าง ๆ มากขึ้น และยังคงแบกรับอะไรอีกมากมายในอนาคต สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกต้องการย้อนเวลากลับไปในช่วงวัยที่ข้าพเจ้ายังเป็นเด็ก ช่วงเวลาที่ได้ตัดดวงความสุขอย่างเต็มเปี่ยม วัยที่มองโลกใบนี้ด้วยความสนุกและความสดใส และสิ่งหนึ่งที่เป็นความสุขและสำคัญในชีวิตวัยเด็กของข้าพเจ้านั้นคือการได้ดูภาพยนตร์กับครอบครัว ช่วงเวลาที่ได้อยู่และได้ใช้จินตนาการไปกับการผจญภัยในภาพยนตร์เรื่องนั้น เหมือนกับการได้หยุดช่วงเวลาแห่งความสุขเอาไว้ ได้สร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นมาใหม่ ก่อนที่จะต้องกลับมาเผชิญโลกแห่งความเป็นจริงอีกครั้ง

ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอเรื่องราวการผจญภัยกลับไปสู่โลกวัยเด็กของตนเองผ่านการสร้างผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์ด้วยการใช้เทคนิค Digital Collage เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวความสนุกสนานผ่านภาพวัยเด็กของข้าพเจ้าโดยมีภาพยนตร์เป็นแรงบันดาลใจ

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อถ่ายทอดจินตนาการและเรื่องราวความสนุกสนานของตนเองในวัยเด็กผ่านภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ
- 1.2.2 เพื่อศึกษาผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์ที่เข้ากับแนวคิดงาน และศึกษาศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 1.2.3 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายแบบ Digital Collage
- 1.2.4 เพื่อศึกษาเทคนิคการจัดวางองค์ประกอบภาพที่เหมาะสมกับแนวคิดของงาน

#### 1.3 แนวคิด

การผจญภัยกลับสู่โลกวัยเด็กของตนเองโดยมีภาพยนตร์เป็นแรงบันดาลใจผ่านผลงานภาพถ่ายเทคนิคคอลลาจ

## 1.4 แรغبันดาลใจ

ข้าพเจ้ารู้สึกชอบภาพถ่ายแบบประยุกต์ จึงต้องการนำเทคนิคคอลลาจมาสร้างสรรค์ในชุดผลงานนี้ ซึ่งเป็นเทคนิคที่เหมาะสมกับแนวคิดงานของข้าพเจ้า เพราะสามารถต่อยอดภาพถ่ายธรรมดาให้เป็นภาพถ่ายที่มีเรื่องราวมากขึ้นตามความต้องการของตนเองได้ เช่น การทำภาพให้ดูเหนือจริง หรือการตัดต่อรูปเข้าไปเพิ่มเติมเพื่อสื่อความหมายได้อย่างอิสระ และต้องการที่จะสร้างโลกการผจญภัยของตนเองในวัยเด็กกับภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ

## 1.5 ขอบเขตของโครงการ

1.5.1 กล้อง Canon 750D, เลนส์ 50 mm, เลนส์ 18-135 mm

1.5.2 ชุดภาพถ่ายเชิงศิลป์เทคนิค Digital Collage ขนาด 13.5x20 นิ้ว จำนวน 15 รูป

## 1.6 รายละเอียดทางเทคนิค

นำภาพที่ถ่ายและภาพสแกนวัยเด็กทั้งหมดมาคอลลาจและจัดวางองค์ประกอบให้เกิดภาพที่มีเนื้อหาใหม่ โดย 1 ภาพต่อแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ 1 เรื่อง

## 1.7 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.7.1 คัดงาน กำหนดแนวความคิดของภาพ

1.7.2 ค้นหา Reference และศึกษาผลงาน Digital Collage และ Photomontage ที่เกี่ยวข้อง

1.7.3 วางแผนตารางและเวลาการทำงานในแต่ละวัน

1.7.4 Sketch งานและเขียนข้อมูลของแต่ละภาพว่าถ่ายอย่างไรและใช้อะไรประกอบในภาพบ้าง

1.7.5 เลือกภาพวัยเด็กของตัวเองที่เหมาะสมกับแต่ละรูป และสแกนภาพทั้งหมดเพื่อนำมาใช้ประกอบในภาพงานจริง

1.7.6 ถ่ายภาพต่าง ๆ ตามที่จัดไว้ และนำภาพทั้งหมดมาคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบรวมเป็นภาพเดียวกัน

1.7.7 จัดวางภาพในโปรแกรม Photoshop ตามที่ Sketch ไว้

1.7.8 ปรับแต่งและรีทัชภาพ, ตรวจสอบอย่างละเอียดอีกครั้ง

1.7.9 อัฒผลงานภาพถ่าย และติดตั้งงานที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.8.1 ได้ถ่ายทอดเรื่องราวจินตนาการและความสนุกสนานของตนเองในวัยเด็กโดยมีภาพยนตร์เป็นแรงบันดาลใจ
- 1.8.2 ได้ศึกษาวิธีการทำภาพเทคนิคคอลลาจ และนำมาต่อยอดประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับงานตนเอง
- 1.8.3 ได้ศึกษาศึกษาผลงานถ่ายภาพเชิงศิลป์ที่เข้ากับแนวคิดงาน และศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 1.8.4 ได้ศึกษาเทคนิคการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมกับแนวคิดของงาน

## 1.9 ปัญหาที่คาดว่าจะเกิดและวิธีการแก้ไข

- 1.9.1 หาสถานที่หรือสิ่งของที่จะต้องนำมาใช้ถ่ายงานได้ไม่ครบ แก้ไขด้วยการวางแผนการทำงานให้เป็นระบบ และรีบหาสิ่งของที่ต้องการไว้ล่วงหน้า หรือปรึกษาและถามเพื่อน ๆ
- 1.9.2 ทำภาพออกมาไม่เหมือนตามที่ Sketch ไว้ แก้ไขด้วยการลองจัดวางองค์ประกอบของภาพหลาย ๆ แบบ เพื่อให้ได้ภาพแบบที่ตนเองต้องการที่สุด

## บทที่ 2

### ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 2.1 ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism)

ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) หมายถึงรูปแบบหรือลัทธิทางศิลปะที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่มีหลักเหตุผล ไม่มีการจำกัดรูปแบบ ไม่มีข้อกำหนดตายตัว มาจากความเพ้อฝัน จิตใต้สำนึก หรือความแปลกแยกโดดเดี่ยว และสามารถสื่อความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ได้อย่างแท้จริง ภาพผลงานศิลปะในลัทธินี้จะเป็นการนำรูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ ที่มีอยู่จริงมาผสมเข้ากับจินตนาการและนำมารวมอยู่ในภาพเดียวกัน จึงทำให้เกิดรูปภาพที่เหนือจริง เช่น รูปทรงและรูปร่างที่บิดเบี้ยว ภาพที่ไร้โครงสร้างและรูปทรง หรือภาพที่ดูไร้หลักเกณฑ์และเหตุผลต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของลัทธิทางศิลปะนี้ (<http://worldcivil14.blogspot.com>, 2014)

#### ประวัติความเป็นมาของศิลปะ Surrealism

Surrealism (ศิลปะลัทธิเหนือจริง) เริ่มขึ้นตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มดาดา (Dada) โดยนักทฤษฎีหลักประจำกลุ่มคือ อ็องเดร เบรอตง (Andre Breton) เขาเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มดาดา (Dadaism) ที่มีเป้าหมายใช้ความก้าวร้าวรุนแรงเพื่อต่อต้านสงคราม ต่อต้านค่านิยมของชนชั้นกลางทุกชนิดรวมทั้งคริสต์ศาสนา ต้องการทำลายขนบประเพณีที่ชนชั้นกลางสะสมไว้ รวมทั้งศิลปะวรรณคดีด้วย หลังจากร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่ม Dada อยู่ระยะหนึ่ง Andre Breton กับเพื่อนก็แยกตัวออกมาตั้งกลุ่มใหม่ คือกลุ่ม Surrealism ซึ่งยังรับเอาความก้าวร้าวมุ่งทำลายค่านิยมของชนชั้นกลางของ Dada มาเป็นฐานแต่มุ่งสร้างค่านิยมใหม่ มีจุดหมายอยู่ที่การคลี่คลายสภาพอันขัดแย้งระหว่างระยะห่างของความฝันและความเป็นจริง โดยถ่ายทอดออกมาในงานศิลปะด้วยวิธีต่าง ๆ กัน โดยให้ความสำคัญกับจินตนาการ ความฝันที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ เช่น สร้างภาพซึ่งดูเหนือจริงหรือถึงขั้นหลอน หรือพัฒนาเทคนิคด้านภาพที่จะช่วยถ่ายทอดความฝันหรือจิตใต้สำนึกออกมา งานของกลุ่มนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่ว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้ จนทำให้รู้สึกว่าการป่าเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ (<https://human.yru.ac.th>, 2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอกลักษณ์ของศิลปะ Surrealism

เอกลักษณ์ของศิลปะ Surrealism คือการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งที่ยู่นอกเหนือโลกทางกายภาพ จะมุ่งเน้นไปที่ความเพ้อฝันที่เหนือความเป็นจริง และหยิบยกความบังเอิญ (Chance) มาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงาน โดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน แม้แต่ละอย่างจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกัน แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกันย่อมกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใด ๆ (<https://human.yru.ac.th>, 2019)

## ลักษณะผลงานศิลปะของ Surrealism

### 1. ด้านเรื่องราว

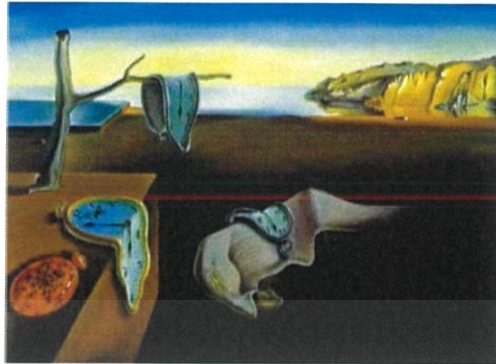
- เป็นเรื่องราวในอดีตที่มีความหมายต่อศิลปิน เช่น ความผิดหวัง ความรัก ความหยิ่งผยอง ความกลัว
- เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนอื่น เช่น การแนะนำและสั่งสอนในทางลบ คล้ายกับกลุ่มลัทธิ Dada

### 2. ด้านรูปทรงและวิธีการ

- ศิลปินแสดงออกด้วยวิธีการใช้สีที่มีความเข้มปานกลาง ให้ความรู้สึกนุ่มนวลบนผิวหน้าด้วยการเกลี่ยสีให้กลมกลืน
- ศิลปินแสดงออกด้วยวัสดุอื่นปนกับวัสดุที่ศิลปินผู้นั้นถนัด เช่น ทราเยปนกับสีน้ำมัน กระดาษสีปนกับสีน้ำมัน สีน้ำผสมกาวและหมึก
- ศิลปินพยายามจะซ่อนสิ่งที่ต้องการแสดงออกด้วยเทคนิคของการเขียน เช่น เขียนวัตถุบนกระจกใสหรือเขียนความชัดเจนของสิ่งของคลุมเรื่องที่ต้องการแสดง
- ศิลปินพยายามสร้างสรรค์แสงเงาและสีขึ้นมาเอง

งานศิลปะ Surrealism เป็นเหมือนสัญลักษณ์แทนความรู้สึกที่ออกมาจากจิตใจของศิลปิน ที่สื่อให้เห็นถึงแง่คิด อารมณ์ ศิลธรรม และมุมมองต่าง ๆ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดและค่านิยมของผู้คนให้เกิดการพัฒนาในอีกรูปแบบหนึ่ง (<http://worldcivil14.blogspot.com>, 2014)

ตัวอย่างผลงานของศิลปินในกลุ่ม Surrealism



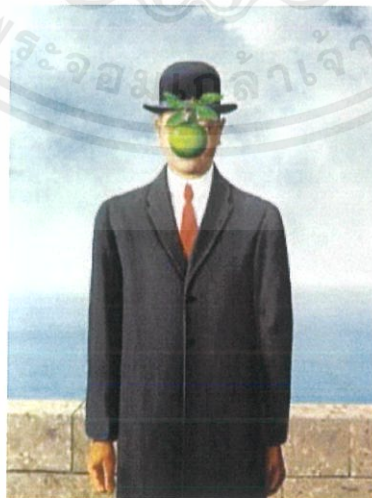
ภาพที่ 1 ภาพ The Persistence of Memory - Salvador Dali

ที่มา : [www.salvador dali.com](http://www.salvador dali.com) (2019)



ภาพที่ 2 ภาพ Swallow, Love - Joan Miro

ที่มา : [www.wikiart.org](http://www.wikiart.org) (2019)



ภาพที่ 3 ภาพ The Son of Man - René Magritte

ที่มา : [www.magrittegallery.com](http://www.magrittegallery.com) (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 ภาพ Collage และ Photomontage

### 2.2.1 Collage

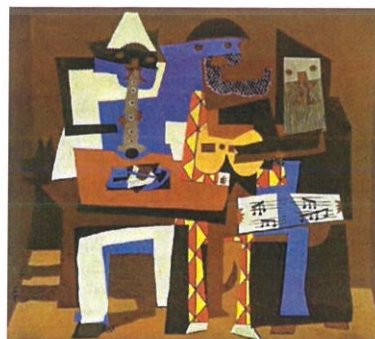
ภาพปะติด หรือ คอลลาจ (Collage) เป็นคำในภาษาฝรั่งเศส (Coller) หมายถึงการ คือการใช้ภาพในการทำงานศิลปะด้วยเทคนิคต่าง ๆ โดยการเรียบเรียงภาพเก่าที่มีอยู่เข้ากับการใช้วัสดุใหม่ ๆ ประกอบกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ หรือลดทอนความหมายเดิมที่มีอยู่

วิธีการทางศิลปะนี้มีบทบาทในฐานะวิธีการใหม่ของวงการศิลปะในศตวรรษที่ 20 จุดเริ่มต้นของงานคอลลาจคือการที่ Pablo Picasso และ Georges Braque ได้เปลี่ยนรากฐานโลกของภาพวาดอย่างสิ้นเชิงด้วยการทำภาพแบบคิวบิสม์ (Cubism) โดยเริ่มมีการใช้วัสดุอื่นนอกจากสีมาใช้ในชิ้นงาน อาทิ กระดาษปรี๊ฟ ภาพพิมพ์ ตัวหนังสือ แสตมป์ เศษผ้า หรือแม้แต่กระดาษที่ถูกทาสีลงไปแล้ว ปะติดลงบนชิ้นงานอีกที และงานคอลลาจนี้เองที่ทำให้เกิดมุมมองแบบสามมิติจากความแบนราบสองมิติเดิมของผ้าใบ และได้เปลี่ยนแปลงการวาดภาพแบบเดิม ๆ ที่มีมาหลายร้อยปีของตะวันตก (www.facebook.com, 2016)



ภาพที่ 4 ภาพ Violin Hanging On The Wall - Pablo Picasso

ที่มา : [www.pablocicasso.org](http://www.pablocicasso.org) (2019)



ภาพที่ 5 ภาพ Three Musician - Pablo Picasso

ที่มา : [www.pablocicasso.org](http://www.pablocicasso.org) (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ภาพ Studio with a Black Vase - Georges Braque

ที่มา : [www.georgesbraque.org](http://www.georgesbraque.org) (2019)

คอลลาจกลายเป็นเครื่องมือหลักของศิลปินหัวก้าวหน้ามาโดยตลอด ในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ศิลปินเริ่มเลือกประเด็นพูดผ่านงานคอลลาจที่ใหญ่ขึ้น เช่น เชื้อชาติ ขนชั้น และการเมือง อีกทั้งแนวคิดของคอลลาจก็ถูกนำมาเป็นต้นทางของศิลปะดาดา (Dada) ในแง่ของการเอาวัสดุในชีวิตประจำวันมาจัดวางหรือตัดแปะเพื่อให้เกิดบริบทและความหมายใหม่ขึ้นมา

ทุกวันนี้งานคอลลาจได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่า เพราะทำให้ศิลปินมีอิสระในการนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบใดก็ได้โดยไม่ต้องยึดติดอยู่กับวัสดุรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพราะคอลลาจไม่ได้มีสไตล์หรือแนวทางที่ตายตัว (<https://issuu.com>, 2019)

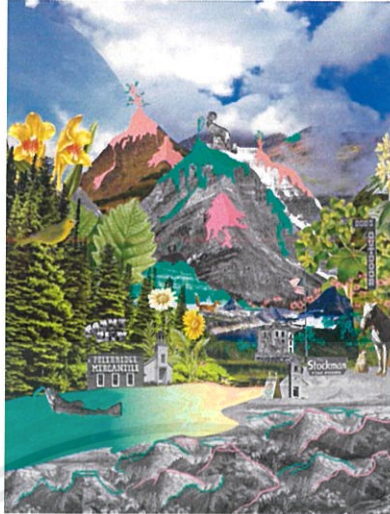
#### ตัวอย่างภาพผลงาน Collage



ภาพที่ 7 ภาพ Bear Hug - Hisham Akira

ที่มา : [www.hishamakirabaroocha.com](http://www.hishamakirabaroocha.com) (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 ภาพ Bloomberg Montana – Max-o-matic

ที่มา : <https://maxomatic.net> (2019)



ภาพที่ 9 ภาพ Artwork ที่ออกแบบให้กับ Culprit LA website – André Bergamin

ที่มา : [www.illustrationweb.com](http://www.illustrationweb.com) (2019)



ภาพที่ 10 ภาพ Commoners Delight Rendezvous with the Queen - Lou Beach

ที่มา : [www.loubeach.com](http://www.loubeach.com) (2019)

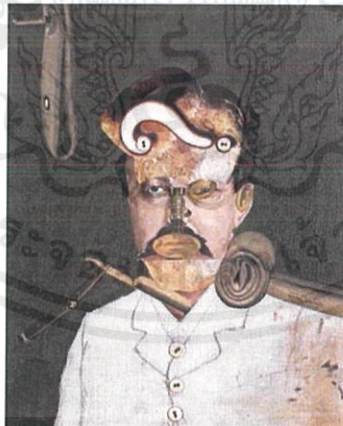
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.2 Photomontage

Photomontage เป็นเทคนิคที่ต่อยอดมาจากเทคนิคคอลลาจที่สร้างสรรค์ขึ้นโดย Pablo Picasso โดย Photomontage เกิดจากการนำภาพถ่ายจากหลายแหล่งมาประกอบกันขึ้นเป็นภาพใหม่ เทคนิคนี้ได้รับความนิยมมากในกลุ่มศิลปิน Dada และ Pop Art

Photomontage คือศิลปะภาพตัดต่อด้วยรูปถ่าย การสร้างรูปถ่ายโดยการตัดต่อบางส่วนของรูปถ่ายหลาย ๆ รูปมาประกอบกันเป็นภาพใหม่ ซึ่งบางครั้งรูปจะถูกนำมาถ่ายใหม่อีกครั้ง งานที่ได้จึงมักจะไม่มีรอยต่อของภาพ คล้าย ๆ กับโปรแกรมตัดต่อภาพ หรือ Photoshop ที่เราใช้กันอยู่ในปัจจุบัน โดยศิลปินในกลุ่ม Constructivism นั้นเป็นกลุ่มแรก ๆ ที่ริเริ่มการใช้เทคนิคนี้

Photomontage เป็นที่นิยมอย่างมาก เป็นการนำรูปจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มาทำการตัดปะรวมกันเพื่อสื่อเรื่องราว มีทั้งการปะติดแบบธรรมดา และการปะติดแล้วนำมา Paint ทับอีกที เทคนิคนี้ได้เข้ามาสู่ทางเยอรมัน โดย George Grosz ในปีค.ศ. 1915 และใช้โดยกลุ่ม Dada ศิลปะได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปตามความคิดในแต่ละยุคสมัย ใช้เพื่อการต่อต้านสงครามโลกครั้งที่ 1 ในช่วงปี ค.ศ. 1920 ศิลปะการตัดต่อภาพถือเป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่และเป็นที่ยอมรับ (<https://fineart.msu.ac.th>; 2019)



ภาพที่ 11 ภาพ Victim of Society - George Grosz

ที่มา : [www.wikiart.org](http://www.wikiart.org) (2019)



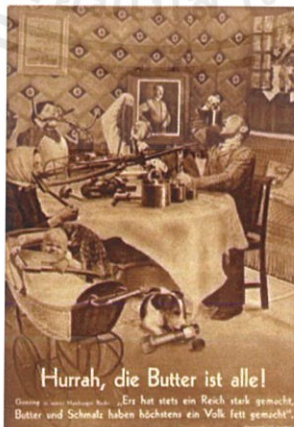
ภาพที่ 12 ภาพ Political Football – Aleksander Rodchenko

ที่มา : [www.moma.org](http://www.moma.org) (2019)



ภาพที่ 13 ภาพ Mayakovsky's "Pro Eto." – Aleksander Rodchenko

ที่มา : [www.moma.org](http://www.moma.org) (2019)



ภาพที่ 14 ภาพ Hurrah, die Butter ist alle ! – John Heartfield

ที่มา : [www.versobooks.com](http://www.versobooks.com) (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มจากศิลปินที่ตัดต่อภาพเพื่อต้องการคลายเครียด ตัดต่อภาพคนให้หัวโต ดูเป็นไปไม่ได้จริง เพื่อความสนุกสนาน ซึ่งต่อมาได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ศิลปินจำนวนมากได้ทำภาพตัดต่อ และ ถือว่าภาพตัดต่อเป็นงานศิลปะยุคใหม่ ที่กรุงเบอร์ลินในประเทศเยอรมันมีกลุ่มเคลื่อนไหวทางศิลปะ ชื่อว่ากลุ่ม Dada เป็นกลุ่มที่ช่วยผลักดันให้ภาพตัดต่อได้รับความนิยมโดยมีการจัดการประกวดภาพ ตัดต่อในโปสการ์ด และทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจ ทำให้เกิดศิลปะสมัย ศิลปะแบบ Surrealism ซึ่ง ได้รับความนิยม ในยุโรปได้นำเอาเทคนิคของ Photomontage เข้าไปใช้ในการสร้างงานแบบ Surrealism โดยกลุ่ม Dada ได้มีการพูดคุยกับศิลปินกลุ่มต่าง ๆ อย่าง Pop Art และร่วมกัน เคลื่อนไหวผ่านทางการทำ Magazine ทำให้ศิลปะ Photomontage เป็นที่นิยมและแพร่หลายมา จนถึงปัจจุบันและเป็นที่ยอมรับในงานโฆษณาเป็นอย่างมาก (<https://fineart.msu.ac.th>, 2019)

#### ตัวอย่างภาพผลงาน Photomontage



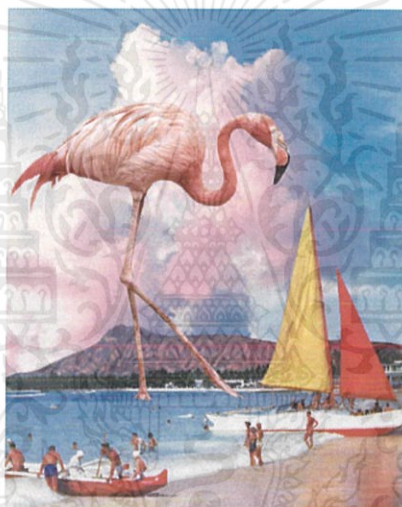
ภาพที่ 15 ภาพ Snow Grey – Eugenia Loli

ที่มา : <https://cargocollective.com> (2019)



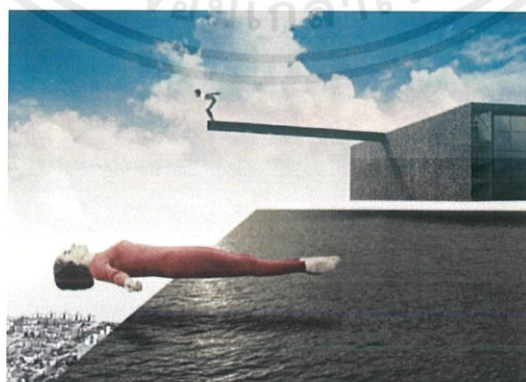
ภาพที่ 16 ภาพ Mermaid Three – Eugenia Loli

ที่มา : <https://cargocollective.com> (2019)



ภาพที่ 17 ภาพ Flamingo Playground – Karen Lynch

ที่มา : [www.leafandpetaldesign.com](http://www.leafandpetaldesign.com) (2019)



ภาพที่ 18 ภาพ Le Vaisseau – Julien Pacaud

ที่มา : <https://julienpacaud.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Collage และ Photomontage

Collage	Photomontage
<p><b>ความหมาย :</b></p> <p>มาจากคำในภาษาฝรั่งเศส (Coller) มีความหมายว่า กาว เป็นการทำงานศิลปะด้วยเทคนิคต่าง ๆ โดยการเรียงเรียงภาพเก่าที่มีอยู่เข้ากับการใช้วัสดุใหม่ ๆ ประกอบกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ หรือลดทอนความหมายเดิมที่มีอยู่</p> <p>(www.facebook.com, 2016)</p>	<p><b>ความหมาย :</b></p> <p>ศิลปะภาพตัดต่อด้วยรูปถ่าย เป็นเทคนิคที่ต่อยอดมาจากเทคนิคคอลลาจ การสร้างรูปถ่ายโดยการตัดต่อบางส่วนของรูปถ่ายหลาย ๆ รูปมาประกอบกันเป็นภาพใหม่</p> <p>(https://fineart.msu.ac.th, 2019)</p>
<p><b>ความแตกต่าง :</b></p> <p>Collage เป็นการตัดปะภาพรวมกันด้วยการใช้เทคนิควิธีและวัสดุที่หลากหลาย อาทิ เศษผ้า หนังสือพิมพ์ ตั๋วหนังสือ วัสดุอื่น ๆ การ Painting ฯลฯ</p>	<p><b>ความแตกต่าง :</b></p> <p>Photomontage มีเทคนิคการตัดปะภาพแบบเดียวกับงาน Collage ทุกประการ เพียงแต่ต้องใช้ภาพถ่ายอย่างเดียวเท่านั้นในการสร้างสรรค์ผลงาน</p>
 <p>ภาพที่ 19 ภาพผลงานของนักรบ มุลมานัส</p> <p>ที่มา : www.facebook.com (2019)</p>	 <p>ภาพที่ 20 ภาพ Le Vaisseau – Julien Pacaud</p> <p>ที่มา : https://julienpacaud.com (2019)</p>

## 2.3 ศิลปินและงานที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

### 2.3.1 Eugenia Loli



ภาพที่ 21 Eugenia Loli

ที่มา : <https://cargocollective.com> (2019)

#### ประวัติศิลปิน

Eugenia Loli เธอเป็นนักวาดภาพประกอบ และเป็นศิลปินที่ทำงานคอลลาจแบบย้อนยุค ผสมกับความสมัยใหม่ ก่อนหน้าที่เธอจะเข้าวงการศิลปะ เธอเคยทำงานด้านเทคโนโลยีมาก่อน เธอเป็นชาวกรีซและปัจจุบันอาศัยอยู่ในประเทศ California

เธอสร้างผลงานผ่านการนำเสนอแบบเรื่องเล่า เธอมักปล่อยให้ผู้ชมใช้จินตนาการเพื่อเติมเต็มช่องว่างของเรื่องราวที่เธอนำเสนอ (<https://cargocollective.com>, 2019)

#### ตัวอย่างภาพผลงานของ Eugenia Loli



ภาพที่ 22 ตัวอย่างภาพผลงานของ Eugenia Loli

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ส่วนตัวเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
 ที่มา : <https://cargocollective.com> (2019)  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์งานศิลปะป็นและสรุป

ผลงานภาพของศิลปิน Eugenia Loli เป็นการนำภาพทั้งหมดมาคอลลาจเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดภาพที่มีความหมายใหม่ ดูมีสีสันและทำให้ภาพที่เป็น 2 มิติดูมีความตื้นลึกหนาบาง ด้วยการเลือกใช้ภาพที่เป็นขาวดำตัดสลับกับภาพสี จึงทำให้งานดูมีมิติน่ามองและดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้ามีความสนใจในงานของศิลปินท่านนี้ โดยใช้ในเรื่องของเทคนิคการคอลลาจภาพ ความเหนือจริง ความฝัน การใช้คู่สีต่าง ๆ รวมไปถึงการเล่าเรื่องและการจัดวางองค์ประกอบในภาพของศิลปินมาเป็น Reference ในการสร้างสรรค์ชุดผลงานภาพถ่ายของตนเอง

### 2.3.2 Karen Lynch



ภาพที่ 23 Karen Lynch

ที่มา : [www.leafandpetaldesign.com](http://www.leafandpetaldesign.com) (2019)

#### ประวัติศิลปิน

Karen Lynch เป็นศิลปินงาน Collage ชาวออสเตรเลีย เธอสร้างงาน Collage มือด้วยการตัดกระดาษผสมกับการทำแบบดิจิทัล โดยนำรูปมาจากแมกกาซีน Vintage หนังสือและแคตตาล็อกจากร้านค้าทั่วไป ตามตลาดขายของเก่าต่าง ๆ ความคิดในการทำงานศิลปะของเธอคือการนำไอเดียในการนำสิ่งต่าง ๆ กลับมาใช้ใหม่และเปลี่ยนแปลงเศษชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่ถูกลืมทิ้งให้กลับมา มีสีสัน, ทำให้เหนือจริง และทำภาพทิวทัศน์แบบ Retro-futuristic

งานศิลปะของเธอได้ถูกใช้ในการโปรโมทงานดนตรีนานาชาติและงานกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ทั้งงานเทศกาล La Villette Arts ในปารีส ปี 2017 - 2018 และปี 2018 - 2019 งานของเธอได้ถูกตีพิมพ์ในสื่อนานาชาติอย่างหลากหลาย รวมไปถึงแมกกาซีน Playboy (อเมริกา), NYLON, Musee, แมกกาซีน NR, Courier International (ฝรั่งเศส) และ Society 6 Art Quarterly

เธอมีงานนิทรรศการของตนเองซึ่งจัดขึ้นที่ประเทศฝรั่งเศส, นอร์เวย์, แคนาดา และออสเตรเลีย เธอได้ทำโปรเจกต์งาน Collage ร่วมกับศิลปินนานาชาติ เช่น Jesse Treece, Sarah เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Eisenlohr, Mr. Babies, Andrew McGranahan และ Kate Cuthbert ซึ่งเป็นศิลปิน Collage ของเมือง Adelaide ในประเทศออสเตรเลีย (www.leafandpetaldesign.com, 2019)

### ตัวอย่างภาพผลงานของ Karen Lynch



ภาพที่ 24 ตัวอย่างภาพผลงานของ Karen Lynch

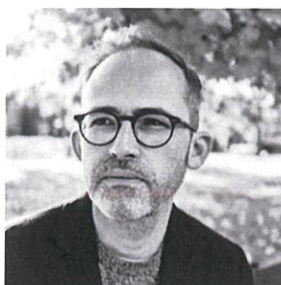
ที่มา : <https://www.leafandpetaldesign.com> (2019)

### วิเคราะห์งานศิลปินและสรุป

ผลงานภาพของศิลปิน Karen Lynch เป็นการนำภาพที่หามาจากนิตยสาร, หนังสือ, แคตตาล็อกต่าง ๆ เอนำมาตัดและคอลลาจงานเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดภาพที่มีความหมายและเรื่องราวใหม่ ในบางส่วนของภาพเธอเลือกใช้การย้อมสีเพื่อให้ภาพเกิดความสวยงาม การเลือกใช้สีโทนอุ่นและโทนเย็นเพื่อให้ภาพมีสีสันที่ดึงดูดสายตา ข้าพเจ้ามีความสนใจในงานของศิลปินท่านนี้ โดยใช้ในเรื่องของเทคนิคการคอลลาจภาพ การเลือกใช้คู่สีโทนอุ่นและเย็นต่าง ๆ อย่างเข้ากัน การทำภาพให้มีความเหนือจริง รวมไปถึงการจัดวางองค์ประกอบภาพอย่างลงตัว จึงนำมาเป็น Reference ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.3 Julien Pacaud



ภาพที่ 25 Julien Pacaud

ที่มา : <https://julienpacaud.com> (2019)

#### ประวัติศิลปิน

Julien Pacaud เป็นศิลปินและเป็นนักวาดภาพประกอบชาวฝรั่งเศส เกิดเมื่อปีค.ศ. 1972 สิ่งแรกที่ทำให้เขาเข้าถึงเกี่ยวกับงานศิลปะนั้นมาจากความชื่นชอบและสนใจในนวนิยาย ซึ่งนั่นเป็นสิ่งที่เขาชอบมากกว่าโลกความเป็นจริงอยู่เสมอ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เองที่ทำให้เขาสนใจในภาพยนตร์ในช่วงยุคปี 90 ในช่วงที่เขาเป็นวัยรุ่นเขาก็ได้ค้นพบการตัดต่อและตกแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรม Photoshop และเริ่มลองฝึกลองดูในการใช้โปรแกรมด้วยตนเองตั้งแต่นั้นมา

Julien ได้รับแรงบันดาลใจในการทำงานมาจากหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นศิลปินจากกลุ่ม Surrealist อย่าง René Magritte หรือภาพยนตร์และรายการทีวี เช่น The Twilight Zone, The Prisoner, Twin Peaks หรือปกอัลบั้มของวงดนตรี Pink Floyd ที่ออกแบบโดยนักกราฟิกอย่าง Storm Thorgerson

Julien มีความสนใจในรูปทรงเรขาคณิต จึงนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในงานอย่างมากมาย ในขณะที่เขาสร้างสรรค์ผลงาน เขาก็มีความรู้สึกว่ารูปร่างนี้ต้องไปอยู่จุดนั้น รูปร่างนั้นควรวางอยู่ตรงนี้ เมื่อเขาเห็นรูปทรงของตึกหรือสถาปัตยกรรมที่ดูไม่เหมือนมนุษย์สร้าง ตั้งอยู่ท่ามกลางความเป็นป่าและธรรมชาติ ซึ่งเป็นรูปร่างที่ไม่สามารถคาดเดาได้ สิ่งเหล่านี้เป็นสัญญาณที่ทำให้เขารู้สึกอยากจัดการกับความยุ่งเหยิงเหล่านั้น นั่นเป็นสิ่งที่เขานำมาใช้กับงานคอลลาจของตนเอง จัดการกับความแตกต่างของแต่ละส่วนที่ดูไม่เข้ากันหรือไม่สัมพันธ์กันมาทำให้เกิดความสมดุลตามแบบฉบับที่เขาต้องการ (<https://julienpacaud.com>, 2019)

## ตัวอย่างภาพผลงานของ Julien Pacaud



ภาพที่ 26 ตัวอย่างภาพผลงานของ Julien Pacaud  
ที่มา : หนังสือ Collage ILLUSTRATIONS Cut & Paste (2013)

## วิเคราะห์งานศิลปะและสรุป

ผลงานภาพคอลลาจของศิลปิน Julien Pacaud โดยส่วนใหญ่มักจะใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นองค์ประกอบหลักในงาน โดย Shape และ Form ของส่วนประกอบในภาพเกิดจากการตัดภาพด้วยรูปร่างเรขาคณิตต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม วงกลม เส้นตรง รูปทรงที่เห็นในภาพจึงไม่ใช่สิ่งที่เราคุ้นตาในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ภาพเกิดความเหนือจริง การใช้วิธีเว้นพื้นที่ว่างบนองค์ประกอบภาพ ทำให้เห็น Subject ของภาพชัดเจนและทำให้ภาพมีมิติและเกิดความโดดเด่น ข้าพเจ้ามีความสนใจในงานของศิลปินท่านนี้ โดยใช้ในเรื่องของการนำรูปทรงเรขาคณิตมาใช้ ซึ่งจะช่วยให้ภาพน่าสนใจและมีมิติมากขึ้น จึงนำศิลปินท่านนี้มาเป็น Reference ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.4 นักรบ มุลมานัส



ภาพที่ 27 นักรบ มุลมานัส

ที่มา : [www.gqthailand.com](http://www.gqthailand.com) (2016)

#### ประวัติศิลปิน

นักรบ มุลมานัส ศิลปินไทยผู้ทำภาพประกอบแนวคอลลาจ ที่หยิบจับวัฒนธรรมไทยมาตัดปะ ต่อเติมบนกระดาษ 1 แผ่น เขาชอบเรียนวิชาสังคม วิชาประวัติศาสตร์ เขาชอบอ่านหนังสือมาก ดูหนัง อ่านวรรณกรรม วรรณคดี แล้วจึงได้ค้นพบความเป็นไทยในแบบของเขาเอง เป็นมุมที่ใช้การผสม การหยิบรวม การเลือกรับปรับใช้ เมื่อเรียนจบมาก็เลือกทำงานเป็นกราฟิกดีไซน์เนอร์ เพราะการได้ทำงานศิลปะนั้นเป็นความสุขอีกอย่างหนึ่งของเขา เขาจึงต้องการนำสิ่งที่ร่ำเรียนกับสิ่งที่ตัวเองสนใจมา ประกอบอาชีพ และต้องการที่จะนำเสนอสิ่งที่คนไม่ค่อยมองเห็น สิ่งที่อยู่ในชอกหลืบมาทำให้เกิดความน่าสนใจ

นักรบ มุลมานัส ให้ความหมายของงานศิลปะคอลลาจว่าคืองานตัดปะ สมัยก่อนไม่มีใครให้คุณค่าในแง่ศิลปะ เพราะเป็นงานที่เกิดขึ้นง่าย ๆ ทุกคนสามารถทำได้ งานคอลลาจเกิดจากการที่เราหยิบสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วมาตัดปะใหม่ ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นด้วยกระดาษ สิ่งที่เขาสนใจจริง ๆ คือ เหมือนกับเราไม่ได้ไปสร้างอะไรใหม่ เพียงนำเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วมาอยู่ในบริบทใหม่ ที่อาจเกิดความหมายใหม่หรือไม่เกิดความหมายอะไรเลยก็ได้ งานคอลลาจทำให้เราคิดว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นไปได้ เช่น ทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ในกระดาษแผ่นเดียว สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ฝึกให้เราเชื่อในสิ่งที่เป็นไปได้ยาก ในแง่ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นการได้เปิดกว้างทางความคิดมากยิ่งขึ้น

([www.gqthailand.com](http://www.gqthailand.com), 2016)

## ตัวอย่างภาพผลงานของ นักรบ มูลมานัส



ภาพที่ 28 ภาพประกอบหนังสือ "สุนทรภู่ไม่ได้ไปปี พระอภัยมณีไม่ใช่คนระยอง"

ที่มา : <https://facebook.com> (2018)

### วิเคราะห์งานศิลปินและสรุป

ผลงานภาพของศิลปิน นักรบ มูลมานัส เป็นการนำความเป็นไทยมาผสมกับความทันสมัย เพื่อให้เกิดภาพที่มีความหมายและเรื่องราวที่เขาต้องการนำเสนอในอีกมุมมองหนึ่ง ทำให้วัฒนธรรมต่าง ๆ ของไทยมีความร่วมสมัยมากขึ้น และงานคอลลาจทำให้เขาสามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างให้เป็นไปได้ ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในงานของศิลปินท่านนี้ โดยใช้ในเรื่องของเทคนิคการทำภาพคอลลาจ การนำเนื้อหาต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วมาสร้างเรื่องราวใหม่โดยการเลือกใช้รูปภาพที่เหมาะสมและเข้ากับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ การเล่าเรื่องราวและเนื้อหาสำคัญผ่านภาพ 1 ภาพ ผ่านการจัดวางองค์ประกอบที่สวยงามและลงตัว จึงนำทั้งหมดที่กล่าวมานี้มาเป็น Reference ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.5 ภาพยนตร์เรื่อง Marry Poppins (1964)

Marry Poppins เป็นภาพยนตร์แนว Fantasy Musical ผลงานจากค่าย Walt Disney กำกับโดย Robert Stevenson เป็นการเล่าเรื่องราวสุดอัศจรรย์ผ่านการปรากฏตัวของ Marry Poppins พี่เลี้ยงสาวเจ้าของเวทมนตร์วิเศษที่คอยดูแลเด็ก ๆ ครอบครัวย Banks ให้อยู่ในโอวาท ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ดัดแปลงมาจากละครเวทีที่เปิดการแสดงใน London ในปีค.ศ. 2004 ซึ่งต้นฉบับที่แท้จริงมาจากหนังสือของ P.L. Travers

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการสร้างภาพยนตร์จาก Film และ Digital Paint ภาพในเรื่องจะมีตัวละครที่เป็นบุคคลจริงกับฉากและเอฟเฟกต์ที่เกิดจากการทำ Digital Painting ลงไป ทำให้มีลักษณะงานเป็นแบบคอลลาจ ภาพเกิดความเหนือจริง เปรียบเสมือนโลกของนิทาน (www.vanityfair.com, 2018)



ภาพที่ 29 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Marry Poppins (1964)

ที่มา : www.vanityfair.com (2018)

#### วิเคราะห์งานจากภาพยนตร์และสรุป

ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Marry Poppins เป็นการถ่ายภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคที่แปลกใหม่ โดยนำภาพวาดมาผสมกับภาพบนม้วนฟิล์ม เปรียบเสมือนกับการทำภาพ Animation ที่โดยปกติเป็นเทคนิคที่ใช้กับการ์ตูน แต่เรื่องนี้นำมาปรับใช้กับเทคนิคในภาพยนตร์ ทำให้เกิดเนื้อหาและภาพที่เอกจากงานศิลปะที่ผสมผสานกันระหว่างศิลปะการเขียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำมาใช้เป็นเชิงพาณิชย์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แตกต่าง เป็นสาเหตุที่ทำให้เรื่องนี้ต่างจากภาพยนตร์อื่น ๆ ทั่วไปในยุคเดียวกัน ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยใช้เรื่องของการทำเทคนิคภาพคอลลาจ การจัดวางองค์ประกอบของภาพ และการใช้ Mood & Tone ของภาพยนตร์เรื่องนี้มาเป็น Reference ในการสร้างสรรค์ชุดผลงานภาพถ่ายของตนเอง

### 2.3.6 Music Video เพลง Up & Up - Coldplay



ภาพที่ 30 ตัวอย่างภาพจาก Music Video เพลง Up & Up - Coldplay

ที่มา : [www.youtube.com](http://www.youtube.com) (2016)

เป็นภาพจาก Music Video ประกอบเพลง Up & Up ของศิลปินวง Coldplay เนื้อหาเพลงพูดถึงเกี่ยวกับความสวยงามของชีวิตและผู้คนบนโลก การมีชีวิตอยู่เพื่อข้ามผ่านสิ่งที่ไม่ดีไปได้ด้วยการมองโลกผ่านธรรมชาติที่ถูกสรรสร้างขึ้นมาด้วยความสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่ Music Video นี้ต้องการจะนำเสนอคือการมองโลกในมุมมองที่แตกต่างออกไป และ ว่าจะเป็นอย่างใด โลกก็ยังสวยงามเสมอ นอกจากนี้ ถ้านำไปเชื่อมโยงกับเนื้อเพลงซึ่งพูดถึงความฝัน และความหวัง หรือภารกิจอันแสนยิ่งใหญ่ที่ต้องทำให้สำเร็จ การอย่าหยุดฝัน อย่าหยุดจินตนาการ อย่ายอมแพ้ ซึ่งใน Music Video ก็ได้แสดงให้เห็นว่าอะไรก็เป็นไปได้ นอกจากนี้ยังได้สะท้อนถึงเรื่องสังคม ความขัดแย้ง และปัญหาในโลกปัจจุบันอีกด้วย (<https://pantip.com>, 2016)

## สรุป

ทั้งภาพและเนื้อหาของเพลง ได้กล่าวถึงการมีชีวิตอยู่ด้วยความฝัน ความหวัง และความสุข ภาพวิดีโอประกอบเพลงยังได้พูดถึงความสวยงามของโลกและการใช้ชีวิต ด้วยการนำเทคนิคแบบคอลลาจ และทำให้ภาพดูเหมือนจริง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเพลง การนำภาพต่าง ๆ ที่มีอยู่มาสร้างเรื่องราวใหม่โดยเลือกใช้การจัดวางองค์ประกอบภาพที่น่าสนใจ การนำแต่ละภาพมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อให้ได้เรื่องราวแบบที่ตัวเพลงต้องการจะนำเสนอ ทำให้เกิดภาพที่สวยงาม ลงตัว ทำให้เกิดเนื้อหาและเรื่องราวใหม่ ๆ จึงนำทั้งหมดที่กล่าวมานี้มาเป็น Reference ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายของตนเอง

## 2.4 ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

### 2.4.1 Star Wars (1977-2005)

ภาพยนตร์ชุดแนวมหากาพย์สงครามอวกาศ สร้างโดย George Lucas เหตุการณ์เกี่ยวกับสงครามกลางกาแล็กซี การล่มสลายของสาธารณรัฐ และความรุ่งเรืองของฝ่ายจักรวรรดิ สงครามกลางเมืองกาแล็กติกที่มีขึ้นระหว่างพันธมิตรฝ่ายกบฏกับฝ่ายจักรวรรดิ เป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว Luke Skywalker ผู้ซึ่งกำลังฝึกฝนเพื่อการเป็นอัศวินเจไดคนสุดท้าย เขาเป็นผู้เดียวที่สามารถยืนหยัดต่อสู้กับ Darth Vader ลอร์ดมืดแห่ง Sith และหาทางช่วย Darth Vader ให้กลับสู่ด้านสว่าง และต่อกรกับจักรพรรดิ Darth Sidious (<http://movie.kapook.com>, 2019)



ภาพที่ 31 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Star Wars

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

#### 2.4.2 E.T. (The Extra-Terrestrial) (1982)

ภาพยนตร์แฟนตาซี แนว Sci-fi กำกับโดย Steven Spielberg เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กชายชื่อ Elliott (เอลเลียทท์) ที่ได้พบกับมนุษย์ต่างดาวที่ตกค้างอยู่บนโลก หลังจากยานอวกาศต้องเดินทางออกจากโลกอย่างกะทันหัน Elliott เรียกมนุษย์ต่างดาวตนนั้นว่า "E.T." พากลับมาพักอาศัยที่บ้าน โดยปกปิดไม่ให้แม่รู้ และช่วย E.T. สร้างเครื่องส่งสัญญาณวิทยุกลับไปในอวกาศ เพื่อแจ้งให้ยานของดาวบ้านเกิดกลับมารับ และหลบหนีการตามล่าจากเจ้าหน้าที่รัฐบาลที่ต้องการตัว E.T. เพื่อไปทำการวิจัย (<http://movie.kapook.com>, 2019)



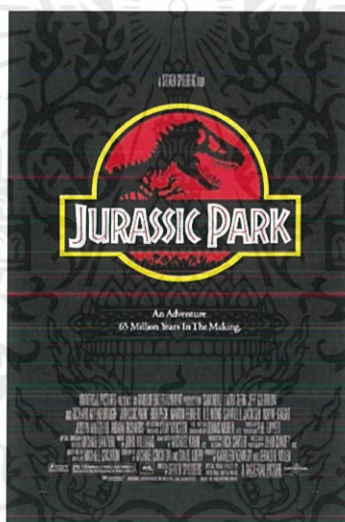
ภาพที่ 32 โปสเตอร์ภาพยนตร์ E.T.

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.3 Jurassic Park (1993-2001)

ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ผจญภัย กำกับโดย Steven Spielberg โดยดัดแปลงมาจากนวนิยายของ Michael Crichton เป็นเรื่องราวของการคืนชีพไดโนเสาร์ให้กลับมามีชีวิตในยุคปัจจุบัน โดยเศรษฐีระดับโลก John Hammond ผู้ต้องการสร้างสวนสัตว์ที่เหนือจินตนาการให้แก่เด็ก ๆ ทั้งโลก ทำให้เกิดโครงการสวนสัตว์ Jurassic Park แต่ความหายนะก็บังเกิดเมื่อไฟฟ้าและระบบรักษาความปลอดภัยของโครงการทั้งหมดถูกตัด ทำให้รั้วไฟฟ้าที่กั้นระหว่างคนและไดโนเสาร์ได้ถูกปลดออกนำไปสู่ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในการเอาตัวรอดจากเหล่าไดโนเสาร์สุดอันตราย (http://movie.kapook.com, 2019)



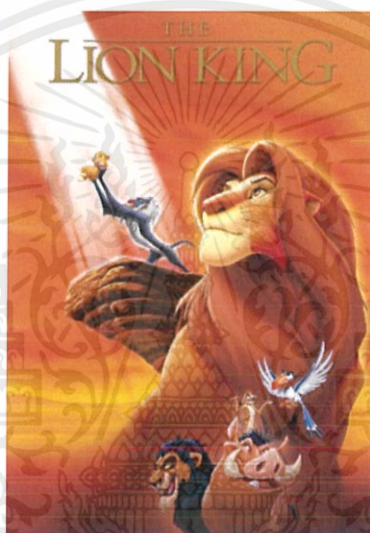
ภาพที่ 33 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Jurassic Park

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.4 The Lion King (1994)

ภาพยนตร์การ์ตูน Animation แนวผจญภัย-ครอบครัว กำกับโดย Roger Allers และ Rob Minkoff เล่าเรื่องราวความรักความผูกพันระหว่าง Mufasa ราชาสีห์ผู้สง่างามกับลูกชายชื่อ Simba สิ่งที่น่าผู้อยากดูอยากเห็น ผู้ต้องการสัมผัสกับชีวิตการเป็นเจ้าป่า โดยมี Scar จอมอิจฉาและเหล่าไอยีนาสมนุร้ายของเขาแอบวางแผนร้ายเพื่อโค่นบัลลังก์ (<http://movie.kapook.com>, 2019)

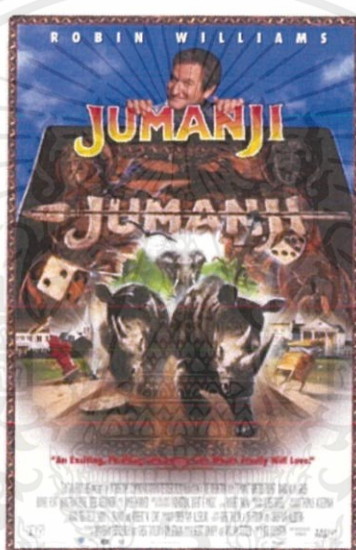


ภาพที่ 34 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Lion King  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.5 Jumanji (1995)

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีตลก กำกับโดย Joe Johnston โดยเด็กชายคนหนึ่งได้ค้นพบกับกระดานเกมปริศนาที่มีชื่อว่า Jumanji โดยมีคำบรรยายบนกระดานว่า “เกมสำหรับผู้ที่ต้องการทิ้งโลกไว้เบื้องหลัง” เขาจึงชวนเพื่อนให้มาร่วมเล่นเกมนี้ด้วยกัน ปรากฏว่าเกมนั้นก็สาแดงฤทธิ์ทำให้เขาและเพื่อนถูกดูดเข้าไปในเกม การผจญภัยในป่าใหญ่และพบกับเหล่าสิ่งสสารสัตว์สารพัดชนิดจากตัวเกมกระดานก็ได้เริ่มต้นขึ้น (<http://movie.kapook.com>, 2019)

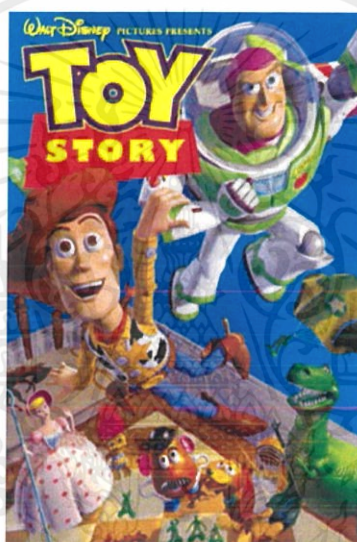


ภาพที่ 35 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Jumanji  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.6 Toy Story (1995-2010)

ภาพยนตร์ Animation คู่หูแนวตลกผจญภัย สร้างโดยค่าย Pixar กำกับโดย John Lasseter เนื้อหาเกี่ยวกับโลกที่ของเล่นมีชีวิต เล่าเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง Woody ตุ๊กตาคาวบอยยุคเก่า และ Buzz Lightyear หุ่น Action นักดาราศาสตร์ โดยเริ่มจากความเป็นคู่อริแข่งกันเรียกร้องความสนใจจาก Andy เจ้าของพวกเขา และกลายเป็นเพื่อนร่วมทีมกันเพื่อให้ได้กลับมาอยู่กับ Andy ที่กำลังจะย้ายไปอยู่บ้านหลังใหม่ (<http://movie.kapook.com>, 2019)

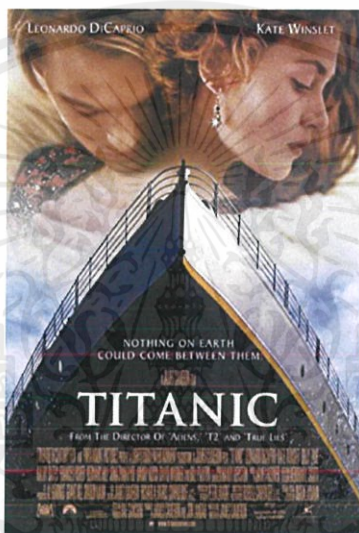


ภาพที่ 36 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Toy Story  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.7 Titanic (1997)

ภาพยนตร์แนวโรแมนติกดราม่า กำกับโดย James Cameron เป็นเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวต่างฐานะที่พบรักกันบนเรือใหญ่ที่มีชื่อว่า Titanic ด้วยความแตกต่างของชนชั้นจึงทำให้เกิดอุปสรรคอันใหญ่ยิ่ง ต่อมาจึงเกิดอุบัติเหตุหายนะ ที่รอเวลาจะพลัดพรากให้เขาและเธอต้องจากกัน (<http://movie.kapook.com>, 2019)



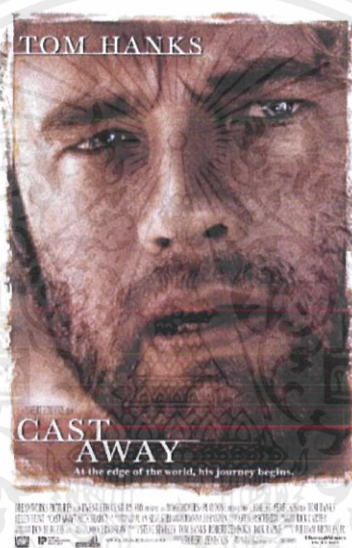
ภาพที่ 37 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Titanic

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.8 Cast Away (2000)

ภาพยนตร์แนวทรามา่า กำกับโดย Robert Zemeckis เรื่องราวเกี่ยวกับ Chuck Noland วิศวกรระบบของ FedEx เกิดอุบัติเหตุเมื่อเครื่องบินที่เขา นั่งตก เขาถูกทิ้งอย่างโดดเดี่ยวอยู่บนเกาะร้างกับสภาพสิ่งแวดล้อมที่ว่างเปล่า เขาต้องเผชิญกับโชคชะตาอันเลวร้ายเพียงลำพัง และมีลูกวอลเลย์บอล 1 ลูกเป็นเพื่อนของเขา เขาต้องหาวิธีเอาชีวิตรอดจากเกาะร้างแห่งนี้ (http://movie.kapook.com, 2019)



ภาพที่ 38 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Cast Away  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.9 Harry Potter (2001-2011)

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซี โดยสร้างจากชุดนวนิยาย Harry Potter ของ J. K. Rowling เป็นเรื่องราวการผจญภัยของพ่อมดวัยรุ่น Harry Potter กับเพื่อนสองคน Ron Weasley และ Hermione Granger นักเรียนโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ Hogwarts ภารกิจที่พวกเขาต้องทำคือการเอาชนะพ่อมดศาสตร์มืดอย่าง Lord Voldemort ผู้ที่ต้องการจะมีชีวิตอมตะ มีเป้าหมายเพื่อพิชิตประชากรที่ไม่มีอำนาจวิเศษ พิชิตโลกพ่อมดและทำลายทุกคนที่ขัดขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับ Harry Potter (<http://movie.kapook.com>, 2019)



ภาพที่ 39 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Harry Potter  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.10 Monster, Inc. (2001)

ภาพยนตร์ Animation แนวตลก กำกับโดย Peter Docter, Lee Unkrich และ David Silverman เรื่องราวเกี่ยวกับบริษัทของเหล่าสัตว์ประหลาด Monster, Inc. ที่จะปรากฏตัวหลังประตูตู้เสื้อผ้ายามค่ำคืน เพื่อเก็บเสียงกรีดร้องของเด็ก ๆ เป็นพลังงาน เมื่อมีเด็กผู้หญิงคนหนึ่งหลุดเข้าไปในโลกของสัตว์ประหลาด ความสนุกสนานที่แสนจะวุ่นวายจึงเกิดขึ้น  
(<http://movie.kapook.com>, 2019)



ภาพที่ 40 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Monster, Inc.  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.11 Finding Nemo (2003)

ภาพยนตร์ Animation แนวครอบครัว ตลกและผจญภัย กำกับโดย Andrew Stanton เรื่องราวของ Marlin ปลาการ์ตูนผู้หวงลูกจนเกินเหตุ และลูกชายของเขา Nemo ที่พลัดหลงกันในแนวปะการังใหญ่ Nemo ถูกจับตัวไปอยู่ในตู้ปลาในห้องทำงานของหมอฟันคนหนึ่ง Marlin ได้เพื่อนร่วมทางอย่าง Dory ปลา Blue Tang ผู้เป็นมิตรแต่ความจำสั้น เขาได้ออกเดินทางสู่เส้นทางสุดอันตรายและทำทุกวิถีทางเพื่อช่วยเหลือนลูกชายของเขาที่รวบรวมความกล้ากับแผนการหาทางกลับบ้านด้วยตัวเอง (<http://movie.kapook.com>, 2019)



ภาพที่ 41 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Finding Nemo  
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.12 The Polar Express (2004)

ภาพยนตร์ Animation แนว Musical Fantasy กำกับโดย Robert Zemeckis เรื่องราวเกี่ยวกับคืนหิมะตกก่อนวันคริสต์มาส เด็กชายคนหนึ่งได้ยินเสียงรถไฟที่วิ่งมาในยามนั้น และได้ก้าวขึ้นรถไฟไปโดยที่ยังไม่รู้จุดหมาย ซึ่งรถไฟขบวนนี้กำลังจะไปยังขั้วโลกเหนือ ดินแดนคริสต์มาสแห่งความฝันของเด็ก ๆ ทุกคน (<http://movie.kapook.com>, 2019)



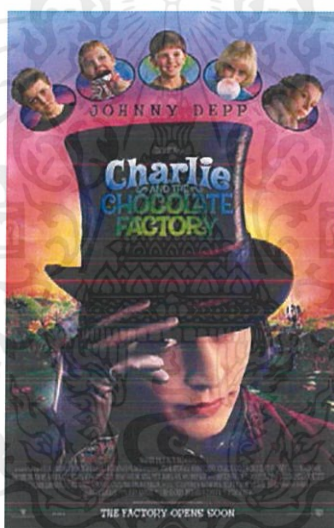
ภาพที่ 42 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Polar Express

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.13 Charlie and the Chocolate Factory (2005)

ภาพยนตร์แนวผจญภัยแฟนตาซี กำกับโดย Tim Burton เรื่องราวของเด็กชาย Charlie ลูกชายที่อาศัยอยู่ในครอบครัวที่ค่อนข้างยากจน ซึ่งอาศัยอยู่ใกล้ ๆ โรงงานผลิตช็อกโกแลตที่ลือลั่นไปทั่วโลกของนาย Willy Wonka ผู้คิดค้นสูตรช็อกโกแลตชนิดพิเศษพิสดารมากมาย เรื่องราวเริ่มต้นเมื่อ Charlie บังเอิญพบตั๋วทองในห่อช็อกโกแลต และกลายเป็นเด็ก 1 ใน 5 คนของโลกที่จะได้มีโอกาสเข้าไปเยี่ยมชมและล่องรู้ความลับสุดยอดของโรงงานช็อกโกแลตแห่งนี้พร้อมกับผู้ปกครองของตน ความมหัศจรรย์เหนือเวทย์มนตร์ และความลึกลับที่เป็นปริศนามานับ 15ปีรอเขากับปู่ Joe อยู่ในรั้วโรงงาน (<http://movie.kapook.com>, 2019)

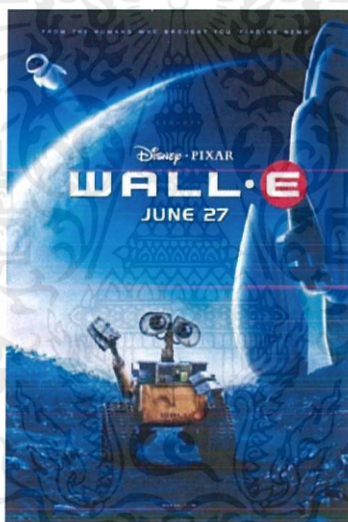


ภาพที่ 43 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Charlie and the Chocolate Factory

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

#### 2.4.14 Wall E (2008)

ภาพยนตร์ Animation แนว Sci-fi ผจญภัยและโรแมนติก กำกับโดย Andrew Stanton เรื่องราวของ Wall-E หุ่นยนต์ตัวสุดท้ายที่ถูกทิ้งไว้บนโลก 700 ปี Wall-E มีหน้าที่เก็บกวาดขยะตามที่ได้ถูกตั้งโปรแกรมไว้ จนกระทั่งการมาถึงของ Eve หุ่นยนต์สาวแสนไฮเทค เธอเป็นหุ่นยนต์ที่ถูกมนุษย์ส่งมาเพื่อตรวจสอบสัญญาณของสิ่งมีชีวิตเพื่อที่พวกเขาจะสามารถกลับมาอยู่บนโลกได้อีกครั้ง เมื่อ Wall-E ได้เจอกับ Eve เขาก็ตกหลุมรักเธอ แต่แล้วเธอก็มีเหตุต้องถูกเรียกตัวกลับสู่อวกาศอีกครั้ง และนั่นก็คือจุดเริ่มต้นของการผจญภัยสู่อวกาศครั้งแรกของ Wall-E เขาทิ้งโลกใบเดียวที่เขาไว้เพื่อตามหาสิ่งที่เขารักมากที่สุดกลับมา (<http://movie.kapook.com>, 2019)

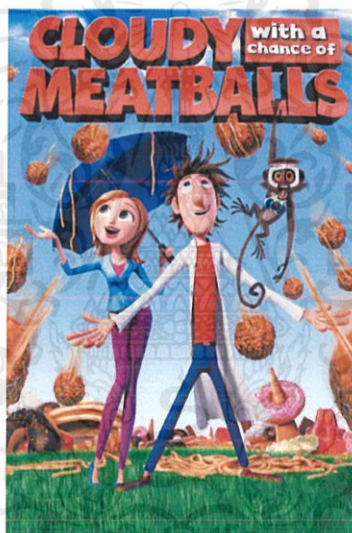


ภาพที่ 44 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Wall E

ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

#### 2.4.15 Cloudy with a Chance of Meatballs (2009)

ภาพยนตร์ Animation แฟนตาซี แนววิทยาศาสตร์ ตลกและครอบครัว กำกับโดย Phil Lord และ Christopher Miller เรื่องราวของนักประดิษฐ์ Flint Lockwood ได้ประดิษฐ์เครื่องจักรสำหรับเปลี่ยนน้ำให้เป็นอาหาร สิ่งนี้อัจฉริยะก็เกิดขึ้นเมื่อซิสเบอร์เกอร์ตกลงมาจากฟ้าฟ้า แต่ไม่นานเครื่องจักรก็เริ่มรวน และปล่อยทอร์นาโดสปาเก็ตตี้และลูกชิ้นยักษ์ออกมา เมืองกำลังจะถูกฝังอยู่ใต้ภูเขาเมิร์ซแมลโลว์และคลีนแตงโม จึงเป็นหน้าที่ของ Flint และ Sam Sparks ที่จะใช้ความสามารถของพวกเขาเพื่อหยุดการทำงานของเจ้าสิ่งประดิษฐ์ และทำให้ทุกอย่างกลับมาเป็นเหมือนเดิมอีกครั้ง (<http://movie.kapook.com>, 2019)



ภาพที่ 45 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Cloudy with a Chance of Meatballs

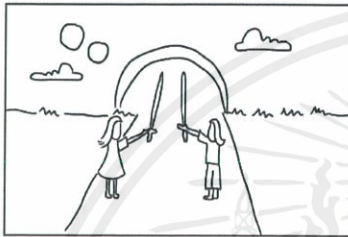
ที่มา : <http://www.impawards.com> (2019)

## บทที่ 3

## ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

## 3.1 ภาพร่าง

## 1. Star Wars



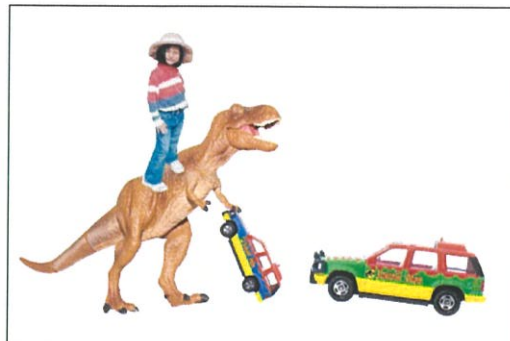
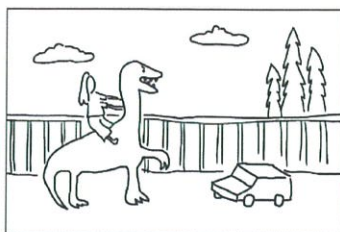
ภาพที่ 46 ภาพร่างรูปที่ 1

## 2. E.T.



ภาพที่ 47 ภาพร่างรูปที่ 2

## 3. Jurassic Park



ภาพที่ 48 ภาพร่างรูปที่ 3

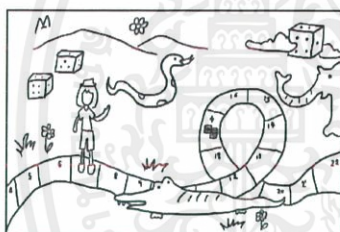
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4. Lion King



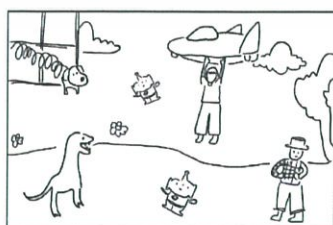
ภาพที่ 49 ภาพร่างรูปที่ 4

## 5. Jumanji



ภาพที่ 50 ภาพร่างรูปที่ 5

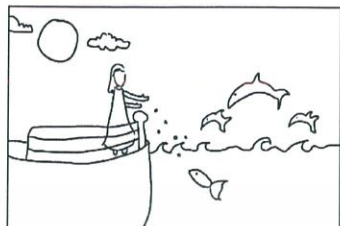
## 6. Toy Story



ภาพที่ 51 ภาพร่างรูปที่ 6

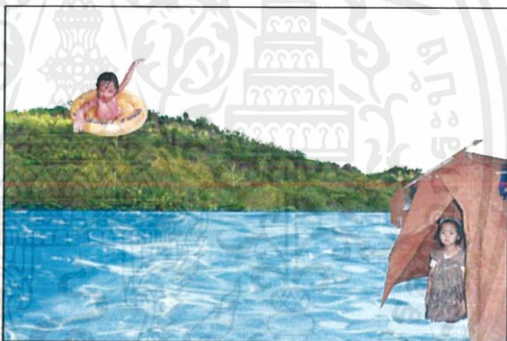
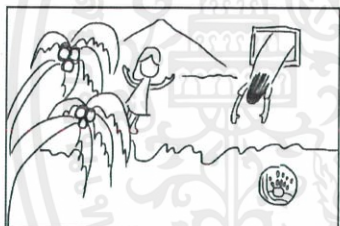
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. Titanic



ภาพที่ 52 ภาพร่างรูปที่ 7

## 8. Cast Away



ภาพที่ 53 ภาพร่างรูปที่ 8

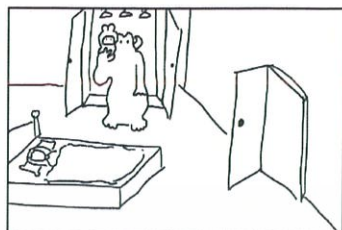
## 9. Harry Potter



ภาพที่ 54 ภาพร่างรูปที่ 9

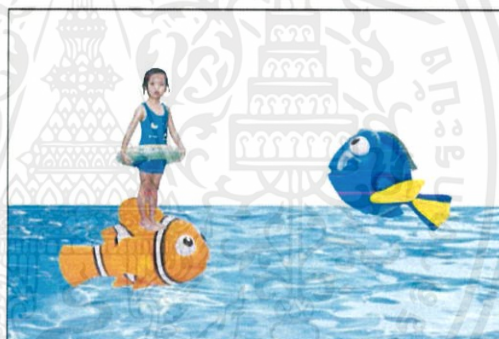
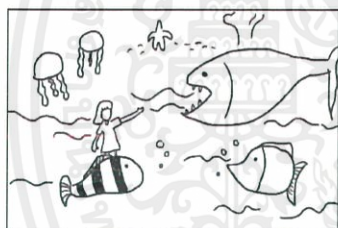
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 10. Monster Inc.



ภาพที่ 55 ภาพร่างรูปที่ 10

## 11. Finding Nemo



ภาพที่ 56 ภาพร่างรูปที่ 11

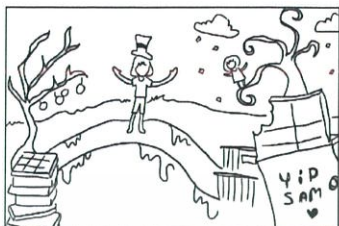
## 12. The Polar Express



ภาพที่ 57 ภาพร่างรูปที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 13. Charlie and the Chocolate Factory



ภาพที่ 58 ภาพร่างรูปที่ 13

## 14. Wall E



ภาพที่ 59 ภาพร่างรูปที่ 14

## 15. Cloudy with a Chance of Meatballs



ภาพที่ 60 ภาพร่างรูปที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 การวางแผนการทำงาน

#### 3.2.1 ตารางการทำงาน

วันที่	การทำงาน
27-28/02/2019	Sketch ภาพงานทั้งหมด
01/03/2019	List สิ่งของที่จะนำมาถ่ายเพื่อประกอบใช้ในแต่ละภาพ
03/03/2019	สแกนภาพถ่ายวัยเด็กที่เลือกไว้
04-06/03/2019	เตรียมและซื้ออุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายภาพ
07-10/03/2019	ถ่ายและได้คัทภาพงานบางส่วน
10-20/03/2019	ทดลองนำภาพมาจัดวางองค์ประกอบใน Photoshop
26/03/2019	ส่ง Pre-Production
27-31/03/2019	ถ่ายและได้คัทภาพทั้งหมด
01-07/04/2019	ตกแต่งภาพและจัดวางองค์ประกอบภาพทั้งหมด
09/04/2019	ส่งความคืบหน้าของงาน
10-22/04/2019	ตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพที่เหลือ
23/04/2019	ส่งผลงานจริง (ไฟล์ภาพ)
24-26/04/2019	ปรับปรุงและแก้ไขภาพเพิ่มเติม
27-28/04/2019	อัดภาพถ่ายและเม้าท์กรอบ
29/04/2019	ติดตั้งผลงานที่สมบูรณ์
30/04/2019	ส่งผลงานจริง
17/04/2019	ส่งเล่มศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 List สิ่งของ และ Props ที่จะนำมาใช้ในแต่ละภาพโดยรวมเพื่อเตรียมถ่าย



ภาพที่ 61 ภาพตัวอย่างการ List สิ่งของ และ Props ที่จะนำมาใช้ในแต่ละภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 ขั้นตอนการทำงาน

#### 3.3.1 สแกนภาพถ่ายวัยเด็ก



ภาพที่ 62 ตัวอย่างภาพถ่ายวัยเด็กที่นำมาสแกน

#### 3.3.2 ขั้นตอนการถ่ายและปรับแต่งภาพ

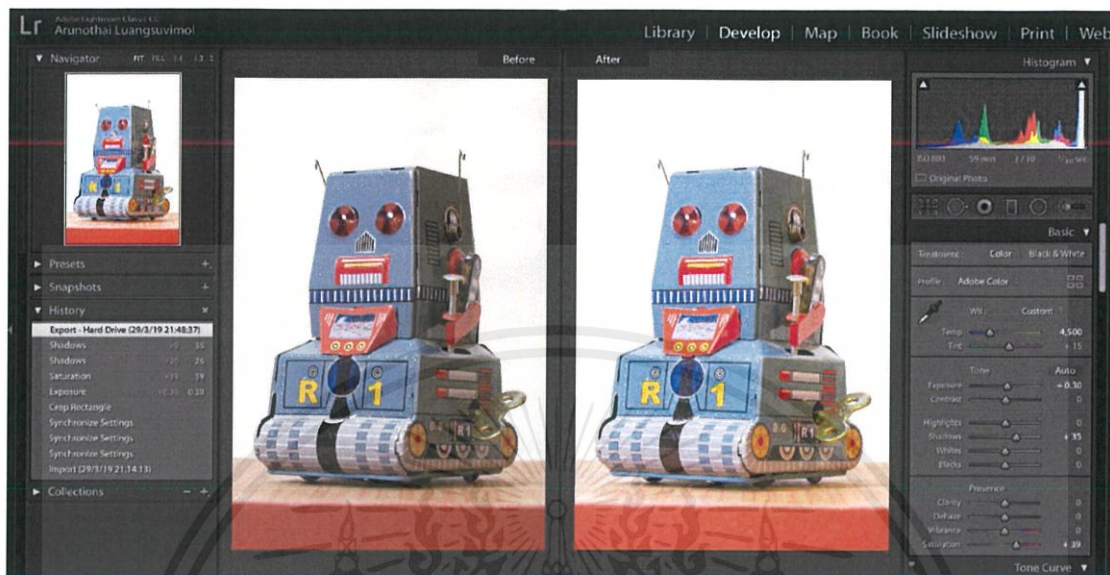
1. ถ่ายภาพสิ่งของและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) ที่จะนำมาใช้ประกอบในงาน โดยแต่ละชิ้นจะถ่ายหลายมุมเพื่อสามารถนำมาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละภาพงาน



ภาพที่ 63 ตัวอย่างภาพถ่ายที่จะนำมาประกอบใช้ในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. นำภาพมาปรับแสงและสีใน Lightroom ให้ได้สีภาพที่พอดี ไม่เพี้ยน ไม่มีดหรือสว่างจนเกินไป ตามความเหมาะสมของแต่ละภาพ



ภาพที่ 64 ตัวอย่างการปรับแต่งภาพถ่าย

### 3.3.3 ขั้นตอนการได้คัทภาพ

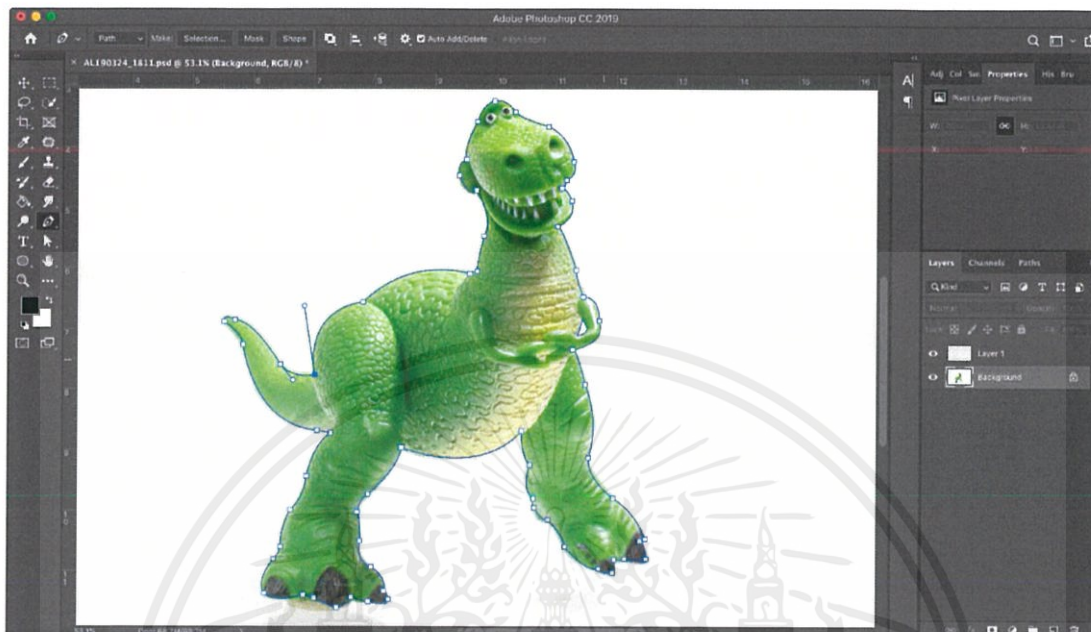
1. เปิดรูปที่ต้องการได้คัทใน Adobe Photoshop



ภาพที่ 65 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ใช้เครื่องมือ Pen tool  เติมนเส้นล้อมรอบส่วนที่ต้องการจะไดคัททั้งหมด



ภาพที่ 66 ขั้นตอนการไดคัทภาพ (2)

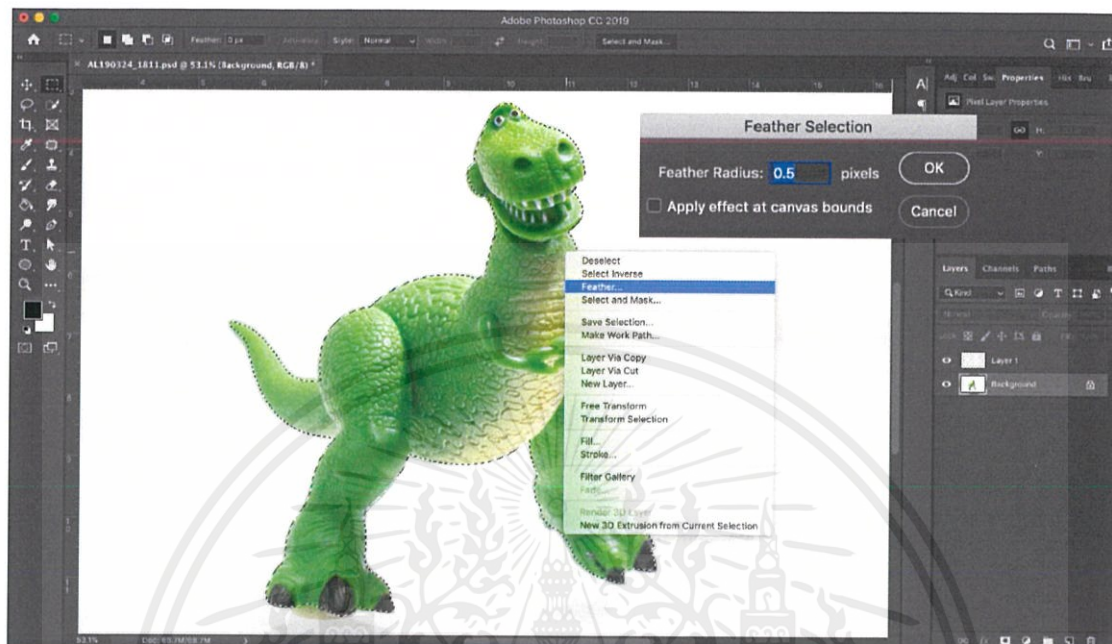
3. ในพาเนล Paths (กรอบสีเหลือง) ให้นำ Cursor ไปชี้ Layer ที่ทำการ Path คลิกค้างไว้ (กรอบสีน้ำเงิน) แล้วกด Command (MacOS) / Ctrl (Windows) แล้วคลิกที่ Layer นั้นอีกครั้ง จะเกิดขอบเส้นประรอบส่วนที่เราได้ทำการ Path ไว้



ภาพที่ 67 ขั้นตอนการไดคัทภาพ (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ถ้าต้องการให้ขอบภาพที่ได้คัทไม่คมจนเกินไป ให้คลิกขวาตรงวัตถุที่อยู่ภายในเส้นประคลิก Feather แล้วปรับค่า Feather Selection ให้อยู่ระหว่าง 0.5-0.8 Pixels



ภาพที่ 68 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (4)

5. Copy Layer ที่เราทำการ Selection ไว้ แล้วนำภาพไปวางบนไฟล์ใหม่ที่สร้างขึ้น ปิด Layer Background (กรอบสีเหลือง) และ Save ไฟล์เป็นสกุล .psd หรือ .png เพื่อให้ได้พื้นหลังภาพแบบโปร่งใส พร้อมนำไปใช้งาน



ภาพที่ 69 ขั้นตอนการได้คัทภาพ (5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. ภาพที่ได้คัทสำเร็จ



ภาพที่ 70 ขั้นตอนการไดคัทภาพ (6)

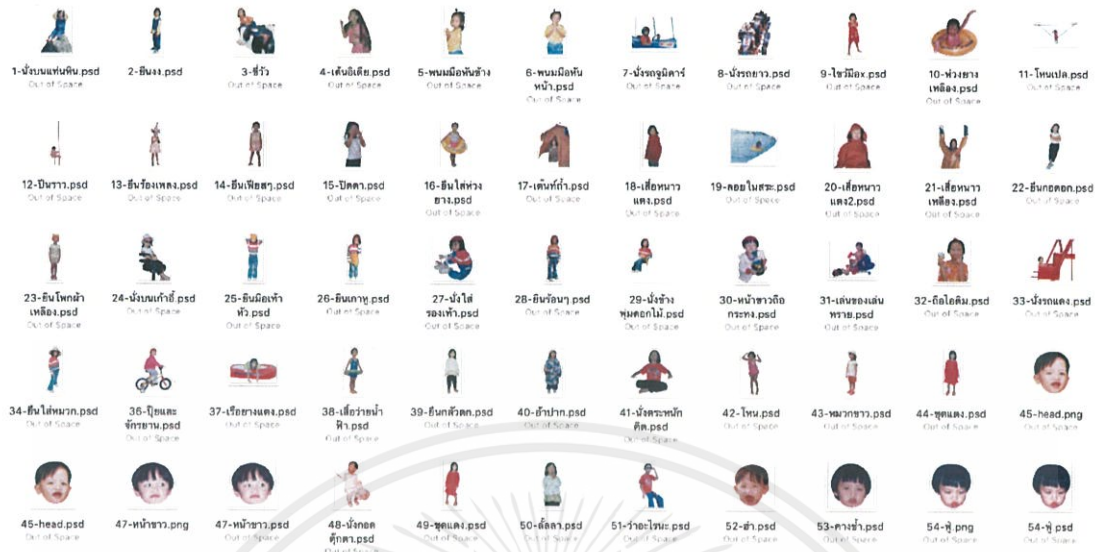
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 7. รวมตัวอย่างภาพที่ได้ค้ทสำเร็จเพื่อนำไปประกอบใช้ในงาน



ภาพที่ 71 ตัวอย่างภาพที่ได้ค้ทสำเร็จเพื่อนำมาประกอบใช้ในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 72 ตัวอย่างภาพวัยเด็กที่ได้คัทสำเร็จเพื่อนำมาประกอบใช้ในงาน

### 3.4 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ

นำภาพที่ได้คัททั้งหมดมาจัดวางองค์ประกอบใน Photoshop ตามแบบร่าง จัดวาง และตกแต่งด้วยวิธีที่หลากหลายจนได้ภาพผลงานจริงที่เสร็จสมบูรณ์ ต่อไปจะเป็นตัวอย่าง ขั้นตอนและแนวคิดของการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบใน 1 ภาพ

#### 1. ใส่รูปเนื้อหาหลักเพื่อให้มีจุดเด่นของภาพ

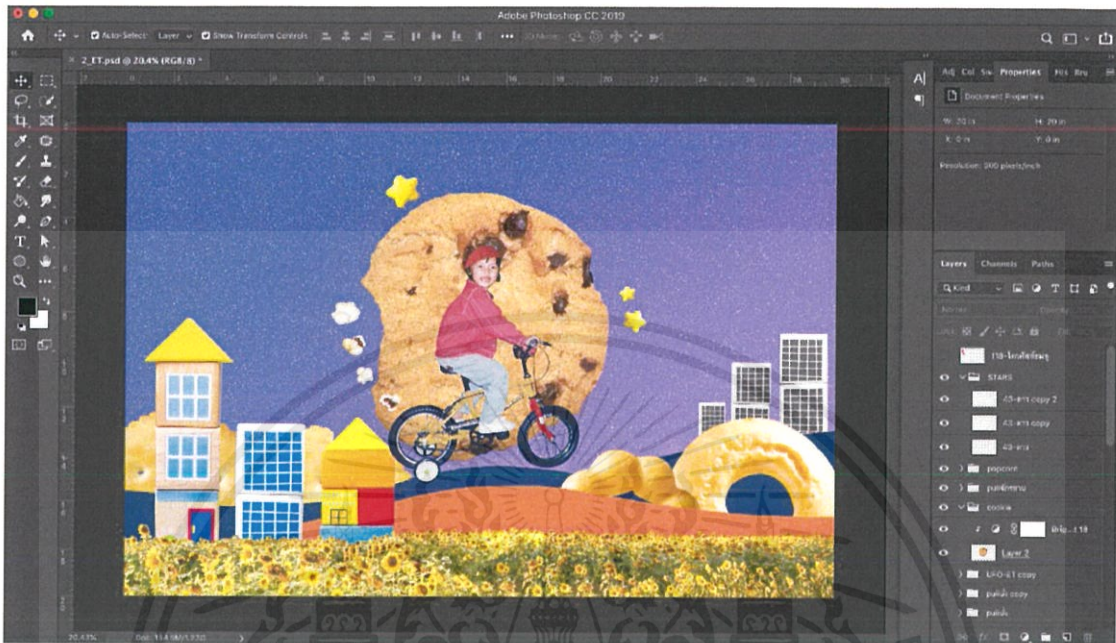


ภาพที่ 73 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. เลือกรูปวัตถุใดคัทที่เข้ากับภาพยนตร์และเรื่องราวของภาพนั้น ๆ มาทดลองใส่และจัดวางองค์ประกอบโดยรวม



ภาพที่ 76 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (4)

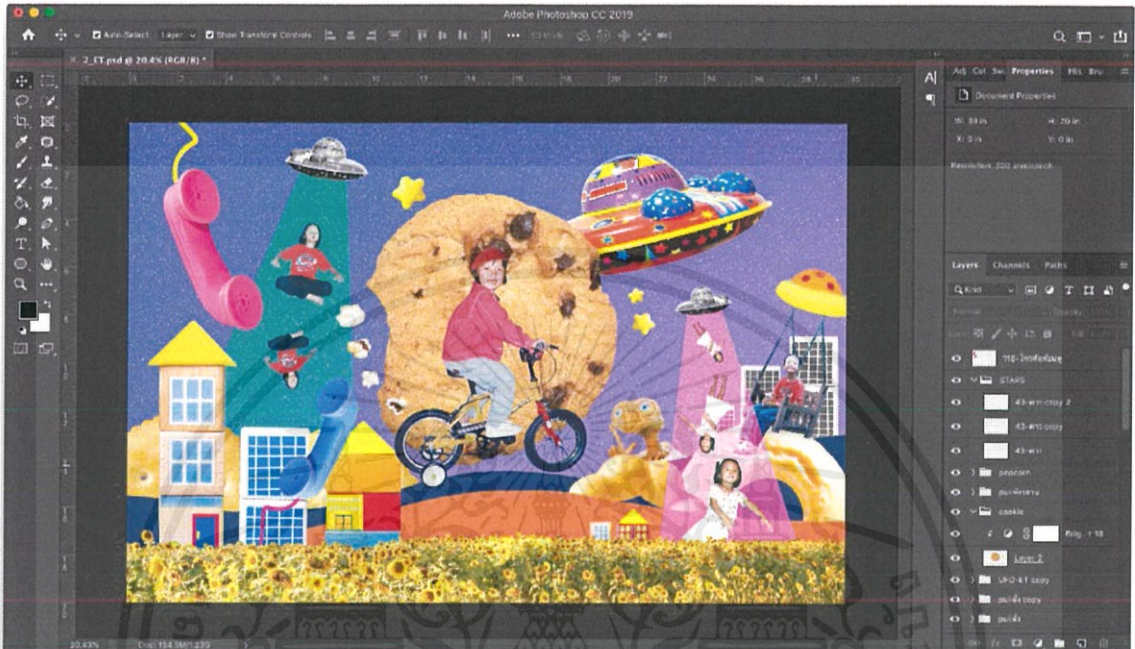
5. ดูภาพรวมของงานแล้วเพิ่มภาพใดคัทเข้าไปในแต่ละส่วนตามเหมาะสม การขยายวัตถุให้ใหญ่ ย่อให้เล็ก หรือการวางวัตถุไว้ด้านหน้า/หลัง จะช่วยให้ภาพดูมีมิติและมีระยะใกล้ไกลมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 77 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ภาพรวมของงานอีกครั้ง เพิ่มภาพไดคัทเข้าไปในส่วนที่คิดว่ายังขาด โดยคำนึงถึงเรื่องราว ความสนุกของภาพ แนวคิดที่ต้องการจะสื่อ การเล่าเรื่อง การเพิ่มลูกเล่นต่าง ๆ การทำภาพให้ดูมีมิติ การเลือกใช้คู่สีและสีสัมผัสที่เข้ากับแนวคิดงาน เพื่อให้ภาพน่าสนใจและน่ามองมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 78 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (6)

## 7. ภาพสำเร็จ



ภาพที่ 79 ขั้นตอนการตกแต่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ (7)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 ขั้นตอนการจัดแสดงงาน

#### 3.5.1 รูปภาพรวมทั้งหมดของงาน

ทดลองนำภาพที่ทำเสร็จแล้วทั้งหมดมาจัดเรียงเพื่อดูภาพรวมทั้งหมดของงาน



ภาพที่ 80 ภาพรวมทั้งหมดของงาน

#### 3.5.2 การออกแบบการจัดตั้งผลงาน

นำภาพงานทั้งหมดไปอัดรูปขนาดเล็กเพื่อทดลองจัดเรียงภาพเพื่อเป็นรูปแบบไว้ติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 81 การออกแบบและจัดเรียงติดตั้งผลงานจากภาพอัดขนาดเล็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5.3 การติดตั้งผลงานจริง



ภาพที่ 82 ภาพบรรยากาศการติดตั้งผลงานจริง

### 3.6 เบื้องหลังการทำงาน



ภาพที่ 83 ภาพเบื้องหลังการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

## ผลงานจริง



ภาพที่ 84 ผลงานจริงรูปที่ 1 Star Wars



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 85 ผลงานจริงรูปที่ 2 E.T.อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 86 ผลงานจริงรูปที่ 3 Jurassic Park



ภาพที่ 87 ผลงานจริงรูปที่ 4 Lion King

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 88 ผลงานจริงรูปที่ 5 Jumanji

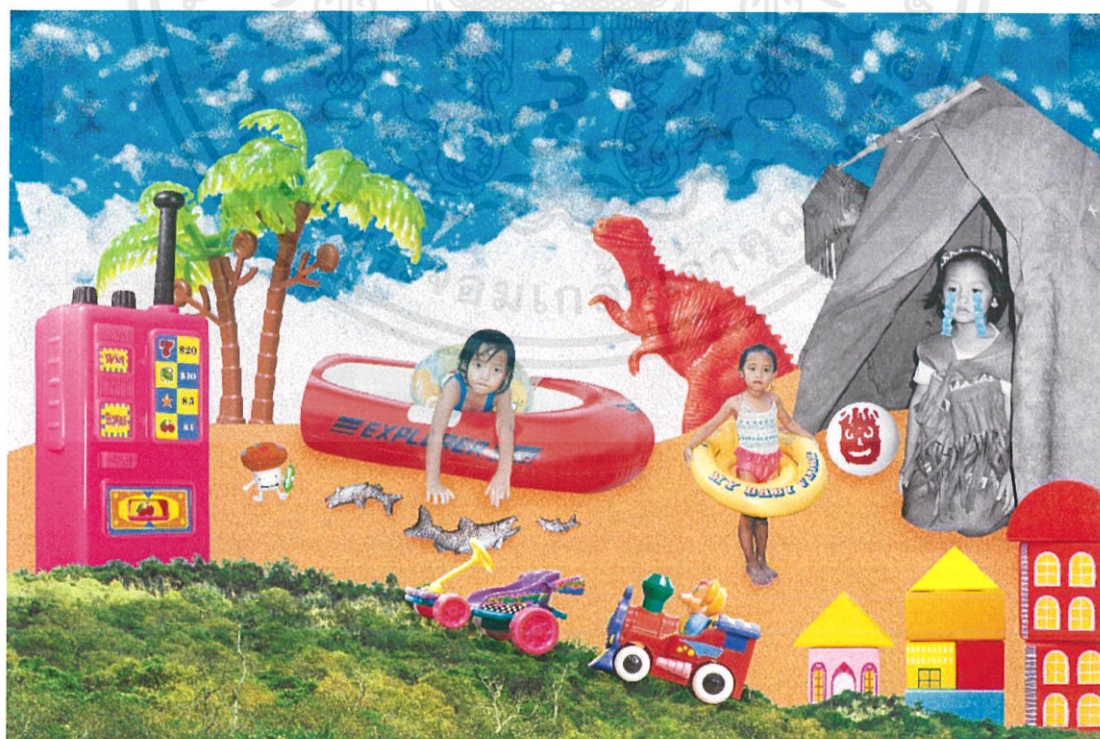


ภาพที่ 89 ผลงานจริงรูปที่ 6 Toy Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 90 ผลงานจริงรูปที่ 7 Titanic



ภาพที่ 91 ผลงานจริงรูปที่ 8 Cast Away

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 92 ผลงานจริงรูปที่ 9(Harry Potter



ภาพที่ 93 ผลงานจริงรูปที่ 10 Monster Inc.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 94 ผลงานจริงรูปที่ 11 Finding Nemo



ภาพที่ 95 ผลงานจริงรูปที่ 12 The Polar Express

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 96 ผลงานจริงรูปที่ 13 Charlie and the Chocolate Factory



ภาพที่ 97 ผลงานจริงรูปที่ 14 Wall E

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 98 ผลงานจริงรูปที่ 15 Cloudy with a Chance of Meatballs

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการทำงาน

การทำงานในครั้งนี้ข้าพเจ้ารู้สึกดีใจเป็นอย่างยิ่งที่ผลงานออกมาเป็นไปอย่างที่ตัวเองคาดหวังไว้ และรู้สึกสนุกไปกับงานของตนเอง ได้ใฝ่จินตนาการต่าง ๆ เข้าไปในงานอย่างเต็มที่และอิสระ ได้ทดลองทำอะไรใหม่ ๆ แบบที่ข้าพเจ้าไม่เคยได้ลองทำ สิ่งที่ยากปรับปรุงแก้ไขคือการแบ่งเวลา ตารางการทำงานต่าง ๆ ให้เหมาะสมมากขึ้น เพราะการทำภาพคอลลาจนั้นใช้เวลาในการทำค่อนข้างมากในแต่ละรูป ทั้งเรื่องถ่ายภาพ การปรับแต่งภาพ เนื้อหาของแต่ละภาพที่มีความแตกต่างกัน การได้คัท การรีทัช การเลือกคู่สี รวมไปถึงการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพ การทำงานในครั้งนี้จึงทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างมากมาย เช่น การวางการทำงานอย่างเป็นระบบ การอดทนและสู้ไปกับงาน ข้าพเจ้ารู้สึกดีใจเป็นอย่างยิ่งที่ผลงานชิ้นนี้สำเร็จและผ่านลู่ส่งไปได้ด้วยดี

#### 5.2 ปัญหาในการทำงานและวิธีการแก้ไข

ในช่วงขั้นตอนการหาอุปกรณ์มาถ่ายงานนั้น ต้องใช้สิ่งของหลายชิ้นมาก และบางชิ้นก็ไม่สามารถหาซื้อได้ ในการแก้ปัญหาของข้าพเจ้าคือขอยืมเพื่อนที่มี หรือประดิษฐ์ขึ้นมาเอง

การได้คัทภาพทั้งหมด เริ่มจากตั้งแต่ตอนถ่าย แต่งภาพ รีทัช และได้คัท ทำให้ใช้เวลานานมากในการทำ แก้ไขด้วยการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ แบ่งสัดส่วนงานให้พอดีและลงตัว

เมื่อทดลองทำภาพออกมาในตอนแรกแล้วงานออกมาดูไม่มีชีวิตชีวาหรือความสนุกสนานเหมือนแนวคิดที่ข้าพเจ้าตั้งเอาไว้ แก้ไขด้วยการทดลองทำเพิ่มทีละชนิด ใส่รายละเอียดเพิ่มเข้าไป ใส่สีสันทันเข้าไปในงาน ลองคิดในหลาย ๆ มุมและปรับปรุงไปเรื่อย ๆ จนเป็นไปในแบบที่ตนเองต้องการ

ภาพที่นำมาประกอบกันจะดูแบน ไม่มีมิติ ข้าพเจ้าแก้ไขปัญหานี้ด้วยการเพิ่มแสงเงาได้วัตถุ ปรับค่า Contrast ค่า Hightlight, Shadow หรือค่าอื่น ๆ เพิ่มเติม การขยายวัตถุให้ใหญ่ ย่อให้เล็ก หรือการวางภาพวัตถุได้คัทไว้ด้านหน้า/หลัง จะช่วยให้ภาพดูมีมิติและมีระยะใกล้ไกลมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 5.3.1 ได้ศึกษาผลงานภาพถ่ายเชิงศิลป์ที่เข้ากับแนวคิดงาน และศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 5.3.2 ได้ถ่ายทอดเรื่องราวจินตนาการความสนุกสนานของตนเองในวัยเด็กผ่านภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ
- 5.3.3 ได้ศึกษาวิธีการทำภาพเทคนิค Digital collage และนำมาต่อยอดประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับงานตัวเอง และสำหรับผู้สนใจต่อ ๆ ไป
- 5.3.4 ได้ศึกษาเทคนิคการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมกับแนวคิดของงาน
- 5.3.5 ได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในงาน และเรียนรู้วิธีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

การถ่ายภาพเชิงศิลป์จะต้องเข้าใจในแนวคิดของตัวเองว่าต้องการจะสื่ออะไร และถ่ายทอดสิ่งนั้นออกมาให้ได้และชัดเจน การทำภาพคอลลาจจะต้องวางแผนการทำงานให้เป็นระบบ การแบ่งและเมื่อระยะเวลาในการถ่าย การตัดคัท การจัดวางองค์ประกอบของภาพ

ข้อแนะนำในการทำภาพเทคนิคคอลลาจคือการทดลองจัดวางให้หลากหลายแบบ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ลองคิดนอกกรอบ ทดลองทำหลาย ๆ ครั้ง และหลาย ๆ แบบ หา Reference จากหนังสือหรืออินเทอร์เน็ต และศึกษาผลงานอย่างหลากหลาย หรือสามารถไปปรึกษากับอาจารย์เพื่อให้ได้แนวทางการทำงานที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และทำให้งานต่อยอดไปได้ไกลขึ้นอีกด้วย

## บรรณานุกรม

จารุวัฒน์ จันทะวงศ์. (2557). ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism). [ออนไลน์].

สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

<http://worldcivil14.blogspot.com/2014/02/surrealism.html>

Human.yru. (2560). ศิลปะลัทธิเหนือจริง(SURREALISM). [ออนไลน์].

สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

[https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/ศิลปะลัทธิเหนือจริง\(Surrealism\).html](https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/ศิลปะลัทธิเหนือจริง(Surrealism).html)

จณัญญา เตรียมอนุรักษ์. (2554). ศิลปะสมัยใหม่: ความรู้ฉบับพกพา. [ออนไลน์].

สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

[https://issuu.com/openworlds/docs/modern\\_art\\_vsi\\_final\\_\\_p.10-56\\_thai/47](https://issuu.com/openworlds/docs/modern_art_vsi_final__p.10-56_thai/47)

Karmakamet. (2559). ศิลปะตัด ศิลปะติด. [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/karmakamet/posts/1146671388709565:0>

อนุรักษ์ โคตรชมภู. (2562). Photomontage. [ออนไลน์]. สืบค้น 14 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้

จาก <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/ศิลปนิพนธ์สื่อประสม%208.pdf>

Eugenia Loli. (2019). About. [ออนไลน์]. สืบค้น 19 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://cargocollective.com/eugenialoli>

Karen Lynch. (2019). About. [ออนไลน์]. สืบค้น 19 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://www.leafandpetaldesign.com/about/>

Julien Pacaud. (2019). About. [ออนไลน์]. สืบค้น 21 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://julienpacaud.com/About>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Caitlin Fitting. (2019). **Julien Pacaud**. [ออนไลน์]. สืบค้น 21 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.artdiscover.com/en/artists/julien-pacaud-id829>

Arinn. (2559). **นักרב มุลมานัสสำรวจจักรวาลความเป็นไทยผ่านงานคอลลาจ**. [ออนไลน์]. สืบค้น 19 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.gqthailand.com/people/article/thai-art-collage>

Laura Bradley. (2018). **Mary Poppins Returns: Behind the Scenes of That Showstopping Animated Sequence**. [ออนไลน์]. สืบค้น 23 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/12/mary-poppins-returns-animation-production-design?verso=true>

Coldplay. (2016). **Up & Up**. [ออนไลน์]. สืบค้น 23 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=BPNTC7uZYrl>

Miquel Abellán. (2013). **Collage ILLUSTRATIONS Cut & Paste**. Spain. MONSA

## ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ – นามสกุล นางสาวอรุณทัย เหลืองสุวิมล

วัน/เดือน/ปีเกิด 15 มกราคม พ.ศ. 2540

ที่อยู่ 12/308 หมู่ 5 ถนนสังฆสันติสุข แขวงกระทุ่มราย  
เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530

E-mail puistory@hotmail.co.th

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น  
จากโรงเรียนเซนต์เทเรซา

พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย  
จากโรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก

พ.ศ. 2558 เข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา  
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง