

วัตถุและสัญลักษณ์ในจิตไร้สำนึก

Object and Symbol in unconscious mind



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561-2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ภาพพิมพ์

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

### คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



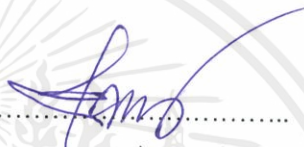
ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสภี)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)



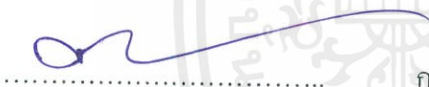
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนสาร พัฒนสุทธิชิตกุล)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชชา แก้วทองตาล)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนอมนวล เดชาคณิงค์)



กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ชลฤทัย ชลอมรักษ์)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา นิ่มเกตุ)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(รองศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	วัตถุและสัญลักษณ์ในจิตไร้สำนึก Object and symbol in the unconscious.
ชื่อ – สกุล	นางสาว พรฤทัย เจียมรวมวงศ์
รหัสนักศึกษา	58020506
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561-2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ฤณกร คชาชีวะ

## บทคัดย่อ

จิตใต้สำนึกของมนุษย์มีหน้าที่จับบันทึก เหตุการณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ แล้วส่งผลต่อด้านอุปนิสัย พฤติกรรม การตีความ ความเชื่อ ความคิด ความรู้สึกต่อสิ่งที่เห็น โดยที่เราจะไม่สามารถควบคุมสิ่งที่เกิดขึ้นได้ เพราะเราจะไม่รู้ตัวเนื่องจากพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากจิตใต้สำนึกจะเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ดังนั้นในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้ามีความประสงค์ที่จะสื่อความเป็นทัศนศิลป์ โดยการสร้างภาพทัศนศิลป์ที่เกิดขึ้นจากจิตใต้สำนึกของข้าพเจ้า ที่มีความรู้สึกต่อสิ่งของในชีวิตประจำวัน และตีความภาพทัศนศิลป์นั้นด้วยจิตใต้สำนึกของข้าพเจ้าเช่นกัน โดยภาพแต่ละภาพอาจมีการตีความที่สะท้อนไปถึงสังคมที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นในชีวิตประจำวันที่เป็นปัญหาทั่วไป ที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อออกมาในรูปแบบลักษณะงานที่เป็นตัวของตัวเองด้วยภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (silk screen) และสตอปโมชัน (Stop Motion)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนทางการเงินค่าเทอม ค่าที่พัก และค่ากินอาศัยตลอดช่วงเวลา 4 ปี ค่าอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีมากมายทำให้ทำงานได้สะดวกสบายและรวดเร็วขึ้น ขอขอบคุณที่เป็นเบื้องหลังคอยสนับสนุนและให้กำลังใจ และเป็นแรงกดดันให้ข้าพเจ้าพยายามมากขึ้น มีความต้องการที่จะทำงานให้เสร็จก่อนเวลาที่กำหนดเพื่อที่จะมีเวลาได้กลับบ้านมากขึ้น

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐา วิชาชีวะ ที่ปรึกษาที่แนะนำสิ่งต่าง ๆ มาตั้งแต่ข้าพเจ้ายังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 พยายามให้ข้าพเจ้ามองเห็นและค้นพบในสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและชอบทำ และยังสามารถเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งทำให้งานหน้าสนใจ มีความสนุกมากขึ้นอีกด้วย

ขอขอบคุณ นางสาวภัทรวดี ศิลปะสำราญ ที่อดหลับอดนอนช่วยตัดต่อวีดีโอในงานโครงการที่ 3 ทางที่บ้าน เลี้ยงข้าวและขนมคอยให้กำลังใจว่างานของข้าพเจ้าจะเสร็จทันเวลาแน่นอน

ขอขอบคุณ นางสาวภคินันท์ หนูทอง ที่อยู่ทำงานด้วยกันกับจนดึกและให้ข้าพเจ้ายืมเงินมาใช้ก่อน ช่วยสนับสนุนในเรื่องความคิดเกี่ยวกับตัวงานและเรื่องส่วนตัวของให้ผ่านไปได้อย่างดี ช่วยผสมสี และให้มาพักที่หอเพื่อไม่ให้ไปเรียนหรือส่งงานสาย นางสาวกมลพร อามาตมนตรี นางสาวทิพย์นารี ฮันสกุล นางสาววรรษญา แซ่มพลาย นาย ธน โขติ เกตุบุรณย์ นางสาวพนักร ชาญประโคน นางสาวธารารัตน์ บุญริ้ว นางสาวรัชชนก ศรีจันทร์ (เพื่อนภาค โฟโต้) นางสาวจารวี จิรวัดน์ว่าทิน ที่มาช่วยให้กำลังใจช่วยออกความคิดเห็นพร้อมช่วยจัดสถานที่ก่อนที่จะส่งงานช่วยคิดตั้งงานให้ นางสาว ชญานิศ เพชรสุวรรณ นางสาวอรยา แก้วช่วย นางสาว นางสาวภาณุชนาฎ จักรกิจ นางสาว ฉัฐรณณ อิ่มมาก นายวิช รุจิพงษ์ นางสาวปณัษชก น้อยไขขำ ที่ขับรถรับส่ง พาไปทานข้าวหรือหาอาหารมาให้ทาน และพาไปเที่ยวในช่วงที่เครียดกับงาน สร้างความสบายใจขอบคุณนางสิทธิชัย โพธิจรรยา ที่เป็นธุระส่งกรอบอะคริลิก และไปไปรับมาให้ขอบคุณนายจักรภัทร เรื่องยศที่ตรวจสอบการจัดเรียงหน้าในเล่มศิลปนิพนธ์ พร้อมแก้คำผิดในบ้างจุดให้

ขอขอบคุณ อิมแจ-บอม (JB) และ นายกันต์พิมุกต์ ภูวกุล (BamBam) ความพยายาม และการประสบความสำเร็จของพวกเขาได้เป็นแรงผลักดันให้ได้มีกำลังใจ และมีความทะเยอทะยานที่จะประสบความสำเร็จในการศึกษา ทำให้มีความมุ่งมั่นในการทำงานและใส่ใจในการทำสิ่งๆ ที่ชอบอย่างตั้งใจ

พรฤทัย เจียมรวมวงศ์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากวัตถุรอบตัวและพื้นที่จริง	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์	5
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินมาร์ก โรเดน	7
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Domien Delforge	10
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Useless Treasures	11
2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Smallditch	12
2.7 อิทธิพลจากบทความ	13
2.8 อิทธิพลจากหนังสือ ขุนเขาเกษมวง	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	17
3.2 เทคนิคและกระบวนการสร้างผลงาน	30
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน	50
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	50
4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ	56
บทที่ 5 บทสรุป	61
บรรณานุกรม	62
ภาพผลงาน	63
ประวัติผู้เขียน	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 Roy Lichtenstein	6
ภาพที่ 2.2 In The Car	7
ภาพที่ 2.3 Mark Ryder	8
ภาพที่ 2.4 The Apology	9
ภาพที่ 2.5 Instagram Studio_stoutpoep	10
ภาพที่ 2.6 Pool.A New silkscreen	10
ภาพที่ 2.7 Instagram useless_treasures	11
ภาพที่ 2.8 Instagram useless_treasures	11
ภาพที่ 2.9 Instagram Smallditch	12
ภาพที่ 2.10 Strpless Gum Dress – found fashion Trash Collection ss19	12
ภาพที่ 2.11 Sigmund Freud	13
ภาพที่ 2.12 Ivan Petrovich Pvlo	14
ภาพที่ 2.13 ขุนเขา สันธูเสน เขจรนุตร	15
ภาพที่ 3.1 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 1.	18
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 2	18
ภาพที่ 3.3 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3	18
ภาพที่ 3.4 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4	19
ภาพที่ 3.5 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5	19
ภาพที่ 3.6 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6	19
ภาพที่ 3.7 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 7	20
ภาพที่ 3.8 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 8	20
ภาพที่ 3.9 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 9	20
ภาพที่ 3.10 ภาพผลงานโครงการที่ 1	21
ภาพที่ 3.11 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 1	22
ภาพที่ 3.12 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.13 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3	23
ภาพที่ 3.14 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4	23
ภาพที่ 3.15 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 5	24
ภาพที่ 3.16 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 6	24
ภาพที่ 3.17 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 7	24
ภาพที่ 3.18 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 8	25
ภาพที่ 3.19 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 9	25
ภาพที่ 3.20 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 10	25
ภาพที่ 3.21 ภาพผลงานโครงการที่ 2	26
ภาพที่ 3.22 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 1	27
ภาพที่ 3.23 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 2	27
ภาพที่ 3.24 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 3	28
ภาพที่ 3.25 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 4	28
ภาพที่ 3.26 ภาพผลงานโครงการที่ 3	29
ภาพที่ 3.27 วัสดุในการทำแม่พิมพ์	30
ภาพที่ 3.28 วัสดุในการพิมพ์	31
ภาพที่ 3.29 วัสดุการล้างแม่พิมพ์	32
ภาพที่ 3.30 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	33
ภาพที่ 3.31 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	33
ภาพที่ 3.31 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	34
ภาพที่ 3.32 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	34
ภาพที่ 3.33 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	35
ภาพที่ 3.34 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	35
ภาพที่ 3.35 ขั้นตอนการพิมพ์	36
ภาพที่ 3.36 ขั้นตอนการพิมพ์	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.37	37
ภาพที่ 3.38	37
ภาพที่ 3.39	38
ภาพที่ 3.40	38
ภาพที่ 3.41	39
ภาพที่ 3.42	39
ภาพที่ 3.43	40
ภาพที่ 3.44	40
ภาพที่ 3.45	41
ภาพที่ 3.46	41
ภาพที่ 3.47	42
ภาพที่ 3.48	43
ภาพที่ 3.49	44
ภาพที่ 3.50	44
ภาพที่ 3.51	45
ภาพที่ 3.52	46
ภาพที่ 3.53	47
ภาพที่ 3.54	47
ภาพที่ 3.55	48
ภาพที่ 3.56	56
ภาพที่ 3.57	49
ภาพที่ 4.1	50
ภาพที่ 4.2	51
ภาพที่ 4.3	52
ภาพที่ 4.4	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.5 การวิเคราะห์ห้องค้ำประกอบศิลป์ จุดเด่น	54
ภาพที่ 4.6 วิเคราะห์ห้องค้ำประกอบศิลป์ ความกลมกลืน	55
ภาพที่ 4.7 รูปร่าง ก.	56
ภาพที่ 4.8 รูปร่าง ข.	56
ภาพที่ 4.9 รูปร่าง ค.	57
ภาพที่ 4.10 รูปร่าง ง.	57
ภาพที่ 4.11 ภาพพื้นผิว ก.	58
ภาพที่ 4.12 ภาพพื้นผิวที่ ข.	58
ภาพที่ 4.13 ภาพพื้นผิว ค.	59
ภาพที่ 4.14 การวิเคราะห์สี	60



# บทนำ

## บทที่ 1

จิตใจช่วยส่งเสริมจินตนาการและจินตนาการก็เป็นภาพแสดงของจิตใจ ซึ่งแสดงออกตามสภาวะของจิตในขณะหนึ่ง

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

สภาวะ สิ่งแวดล้อม สังคม เทคโนโลยี ในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตในปัจจุบัน เนื่องจากการสื่อสารแลส่งต่อข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วจากการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตทำให้สังคมในปัจจุบันได้รับรู้ข่าวสารที่รวดเร็วและมีความกล้าที่จะแสดงออกต่อสิ่งที่เห็นบนโลกออนไลน์มากขึ้น เช่นการพิมพ์แสดงความคิดเห็น ซึ่งมีทั้งความคิดเห็นที่ดีและความคิดเห็นที่ไม่ดีปะปนกันไป และนั่นอาจเป็นสาเหตุให้เกิดการกระทบกระเทือนได้ไวที่สุดในสังคมปัจจุบัน เมื่อรวมการคนในปัจจุบันไม่ได้รับการฝึกจิตเมื่อมีสิ่งใดมากระทบอารมณ์เข้าถ้าจิตใจไม่เข้มแข็งพอก็เกิดอาการของโรคทางจิตที่พบมากในปัจจุบัน เช่น โรคซึมเศร้า โรคไบโพล่า โรคย้ำคิดย้ำทำ เป็นต้น

จิตใจของมนุษย์มีหน้าที่ที่แสดงออกมาหรือเรียกว่าจิตสำนึก จิตสำนึกเป็นสิ่งที่ต้องฝึกและมีการปลูกฝังให้เกิดขึ้นเพื่อที่จะได้เกิดการยังคิดการคิดที่ผ่านขบวนการของเหตุและผล การมีอารมณ์ร่วมต่อสิ่งที่มากระทบทั้งภายนอกและภายในการรู้ตัวการมีอยู่ของสติ

จิตใจของมนุษย์ที่เกิดขึ้น โดยอัตโนมัติเกิดขึ้นโดยการ ไม่ได้ถูกกลั่นกรองขึ้นไว้ซึ่งเหตุและผลเป็นจิตใต้สำนึก จิตใต้สำนึกเป็นตัวควบคุมระบบประสาท ฮอร์โมน กล้ามเนื้อ และระบบอวัยวะภายในร่างกายของเราแต่ถึงจะเกิดขึ้น โดยอัตโนมัติแล้วแต่เรายังที่จะสามารถฝึกมันได้โดยการนั่งสมาธิและการสะกดจิต เป็นต้น

จิตในของมนุษย์ที่เกิดขึ้น โดยอัตโนมัติไว้ซึ่งการควบคุมคือจิตไร้สำนึก จิตไร้สำนึกคือความรู้สึกที่กดเก็บเอาไว้ การแสดงออกมาโดยอัตโนมัติทั้ง ความคิด นิสัย แลปฏิบัติที่ตอบโต้แบบอัตโนมัติ เช่น การพลั่งปาก มุกตลก การบดสิ่งที่ไม่ชอบออกจากตัว เป็นต้น รวมไปถึงปมความกลัวความปรารถนาที่อยู่ภายใน ดังนั้นจิตไร้สำนึกจึงเป็นบ่อเกิดของความฝัน ความคิดอัตโนมัติ ความจำที่ถูกลืม และความเก่งเฉพาะด้านหรือพรสวรรค์

ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นแล้วมีผลกระทบทางอารมณ์ที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสภาวะจิตทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจในสภาวะจิตของมนุษย์โดยการใช้จิตที่เกิดขึ้น โดยอัตโนมัติซึ่งใ้การควบคุมของข้าพเจ้าหรือจิตไร้สำนึกสร้างภาพจากการมองผ่านร่างกายและตัววัตถุที่อยู่รอบตัวในชีวิตประจำวันเพื่อแสดงภาพสภาวะจิตที่เกิดขึ้นจากปัญหาสังคมในปัจจุบันของข้าพเจ้า

จากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ อีวาน เปโตรวิ พาฟลอฟ (Ivan Petrovich Pvllov) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์นั้นเกิดจากการที่สมองของมนุษย์วางเงื่อนไขตอบสนองต่อความต้องการทางธรรมชาติโดยจะตอบสนองตามสิ่งเร้าทั้งที่เกิดขึ้นจากภายนอกและภายใน พฤติกรรมของมนุษย์จะลดลงและหยุดเมื่อไม่ได้รับการตอบสนองต้องเงื่อนไข แต่จะกลับมาปรากฏขึ้นได้อีก โดยอาจไม่ต้องใช้สิ่งเร้าที่ทำให้พฤติกรรมแสดงออกมา และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เกี่ยวกับจิตไร้สำนึกไว้ว่าเป็นภาวะจิตที่ไม่อยู่ในภาวะที่รู้ตัวที่ระลึกถึงไม่ได้เป็นจิตที่ฝังลึกภายในจิตใจจากการเก็บกดเอาไว้ อาจเป็นเพราะ ถูกบังคับ หรือไม่สามารถแสดงออกมา หรือได้ตอบได้ทันที จนในที่สุดได้ฝังแน่นเข้าไปจนกระทั่งเจ้าตัวได้ลืมเรื่องราวเหล่านั้นไปแล้ว

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ต้องการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายเรื่องราวในจิตไร้สำนึกกับการใช้รูปประกอบ
2. เพื่อพูดถึงเรื่องราวของจิตไร้สำนึกที่โยงไปถึงเรื่องราวความเป็นปัจจุบันของปัญหาสังคม
3. เพื่อพูดถึงอาการทางจิตของสภาวะที่เกิดขึ้นจากการอยู่คนเดียว และอาการที่ถูกเก็บกดจากการที่ถูกห้ามหรือการที่ตอบโต้กลับไม่ได้แต่ไม่ถึงกับเป็นโรคทางจิตเป็นเพียงสภาวะของจิตเท่านั้น

## 1.3 แนวคิดสร้างสรรค์

หลากหลายเรื่องราวในสภาวะการดำเนินชีวิตของตัวเองในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ทำให้ต้องเก็บความรู้สึกโดยไม่สามารถตอบโต้กลับไปได้ในขณะนั้นได้ การเริ่มสื่อสารกับวัตถุต่าง ๆ ภาพวัตถุที่อยู่ในชีวิตประจำวันทุกสิ่งเหมือนมีชีวิตจิตใจสื่อสาร และจ้องมองเราอยู่ โดยสนใจเริ่มที่จะนำวัตถุเหล่านั้นมาทรานส์ฟอร์ม (Transform) กับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายจนเกิดความแปลกตาของรูปทรงเหมือนสัตว์ประหลาดมีหน้า และร่างกาย สามารถเคลื่อนไหวได้ เมื่อข้าพเจ้าเผชิญในสถานการณ์ต่าง ๆ ระหว่างช่องว่างที่เกิดขึ้นนั้นจะพบเพื่อน ๆ ของข้าพเจ้าเหล่านั้นอยู่เสมอ

## 1.4 ขอบเขตโครงการ

1. นำเสนอจากตัวข้าพเจ้าที่มีประติสัมพันธ์กับสิ่งของและการทรานส์ฟอร์มของสองวัตถุ
2. การนำเสนอภาพที่เกิดจากห้วงความคิดและจิตไร้สำนึก
3. การนำเสนอความเชื่อมโยงของภาพกับเรื่องราวชีวิตประจำวันกับสังคม
4. การนำเสนอภาพจินตนาการที่แสดงออกโดยจิตอัตโนมัติ
5. การนำเสนอสภาวะจิตที่ถูกเก็บกดไว้จากสิ่งรอบข้างที่มีผลกระทบเป็นระยะเวลานาน
6. สร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. จำนวนผลงาน

- 7.1 Self Theory 1 ขนาด 60x40 cm. (ทฤษฎีสวนตัว1)
- 7.2 Self Theory 2 ขนาด 60x40 cm. (ทฤษฎีสวนตัว2)
- 7.3 Self Theory 3 ขนาด 60x40 cm. (ทฤษฎีสวนตัว3)
- 7.4 Private Status 10 ชั้น ขนาด 21x21 cm. (ภาวะส่วนตัว)
  - 7.4.1 Henry ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.2 Oui ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.3 Canna ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.4 Tigtig ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.5 Fading ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.6 Corra ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.7 Lemge ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.8 Tady ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.9 Tantan ขนาด 21x21 cm.
  - 7.4.10 Hooka ขนาด 21x21 cm.
- 7.5 After Effects Stop Motion (ผลกระทบ)

## บทที่ 2

### อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

สิ่งของ ของใช้ และวัตถุรอบตัว ภาพเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาเป็นสิ่งที่มียุทธิพล หรือ แรงบันดาลใจช่วยส่งเสริมแนวคิด และจินตนาการ การสร้างสรรค์ผลงานขึ้น โดยที่มีจิตอัตโนมัติเป็นตัวสร้างภาพและกำหนดความคิด

#### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากวัตถุรอบตัวและพื้นที่จริง

ในวัยเด็กข้าพเจ้ามีของสะสมเป็น พิกเกอร์ตัวการ์ตูน ของเล่นของแมคโดนัลด์ในชุดแฮปปี้มิว บาร์บีและตุ๊กตา ดังนั้นทำให้มีความสนใจในเรื่องของเล่นมาตั้งแต่เด็ก มีความรู้สึกของเล่นเป็นเพื่อนและมีชีวิตจริง ๆ เหมือนในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ทอย สตอรี่ (Toy Story) ที่ในภาพยนตร์นั้นของเล่นมีชีวิตจริง แต่มนุษย์ไม่รู้ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทั้งของสะสม ความเชื่อในวัยเด็ก และภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง ทอย สตอรี่ (Toy Story) นั้น ได้ถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันแล้วกลายเป็นจินตนาการที่อยู่เหนือความจริงที่ข้าพเจ้าได้นำมาสร้างสรรค์ โดยที่ทุกอย่างจะถูกทรานฟอม (Tranfrom) จากของจริง จะถูกคัดแปลงไปจากสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิตขึ้นมา เริ่มจากวัตถุในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า ฟอนิเจอร์ นำมาดัดแปลงทรานฟอม (Tranfrom) กับร่างกายมนุษย์ให้ดูมีชีวิตขึ้น ซึ่งจะสามารถประกอบขึ้นได้ดังนี้

ตารางเปรียบเทียบความหมายรูปทรง

ร่างกาย	วัตถุ	เหตุผล ความหมาย
แขนยาวไปถึงมือ	ตะขอแขวนของ	ภาพนี้เลือกจากการใช้งานและหน้าที่ของทั้งสองอย่าง ที่เหมือนกันมือที่ถือ ให้จับกระตะของที่มีไว้ให้เกี่ยว
ขายาวไปถึงเท้ามือ	เก้าอี้สนาม	ภาพนี้จับคู่จากความรู้สึกว่าเวลานั่งเก้าอี้สนามนั้น รู้สึกนั่งได้ไม่เต็มที รู้สึกเกร็งเนื่องจากขาที่ไม่มั่นคงมากนักจึงให้จับคู่กับขาที่แสดงอาการเกร็ง
เท้าตา	นาฬิกาปลุก	ภาพนี้จับคู่จากความรู้สึก นาฬิกาปลุกเป็นของที่นำราคาอย่างมากอย่างหนึ่งมันมักกวนเวลาเราหลับสบายแต่มันทำให้เราพบกับโลกของความจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่างกาย	วัตถุ	เหตุผล ความหมาย
มือ	คอมพิวเตอร์	ภาพนี้ทำให้รู้สึกถึงอาการเกร็งและความอันตราย กับภัยบางอย่างที่เรามองไม่เห็นและไม่อาจหลีกเลี่ยงได้
หน้าคน มือ นิ้ว	เก้าอี้	การทรานฟอม(Tranfrom)ของภาพนี้ให้ความรู้สึกถึงการว่างอำนาจทั้งหน้า มือที่กำ และนิ้วที่ชี้ลงเป็นการวางอำนาจของผู้คนที่ใหญ่กว่าข้าพเจ้าทั้งแม่ พี่และคนในครอบครัว
ลิ้น ขายาวไปถึงเท้า(งอ เขา)	ตุ๊กตาลิ้นชัก	การจับคู่ที่เกิดจากหน้าที่ที่เป็นลิ้นกับลิ้นชักกับขาที่งอภาพที่รู้สึกถึงการยอมแพ้ การยอมรับ
ตา ฟัน แขนยาวไปถึงมือ	โต๊ะที่มีลิ้นชัก	การจินตนาการจากการหวงพื้นที่ส่วนตัวและการใช้งานของโต๊ะหัวเตียงที่มักเป็นที่ ๆ ว่างของสำคัญและอยากจะวางในที่ใกล้ตัวในยามหลับ
มือ ตา ขายาวไปถึงเท้า	ที่แขวนผ้าเช็ดตัว	จากตัวรูปทรงวัตถุที่ถูกออกแบบมาแล้วกับร่างกายของมนุษย์ทำให้เมื่อมองแล้วรู้สึกถึงการมีชีวิตและการเคลื่อนไหวที่ ทำให้นึกถึงเรื่องราวบางอย่างที่เป็นความจริงที่ไม่สามารถพูดได้กับสภาวะจิตที่ถูกกดดันและเก็บกด

ซึ่งรูปทรงเหล่านี้ที่ยกตัวอย่างมาและไม่ได้ยกตัวอย่างมานั้นเกิดมาจากการสะสมความรู้สึกจากสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว สังเกตรูปทรงของสิ่งของและวัตถุและรูปร่างการแสดงออกท่าทางของอวัยวะของร่างกาย

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์

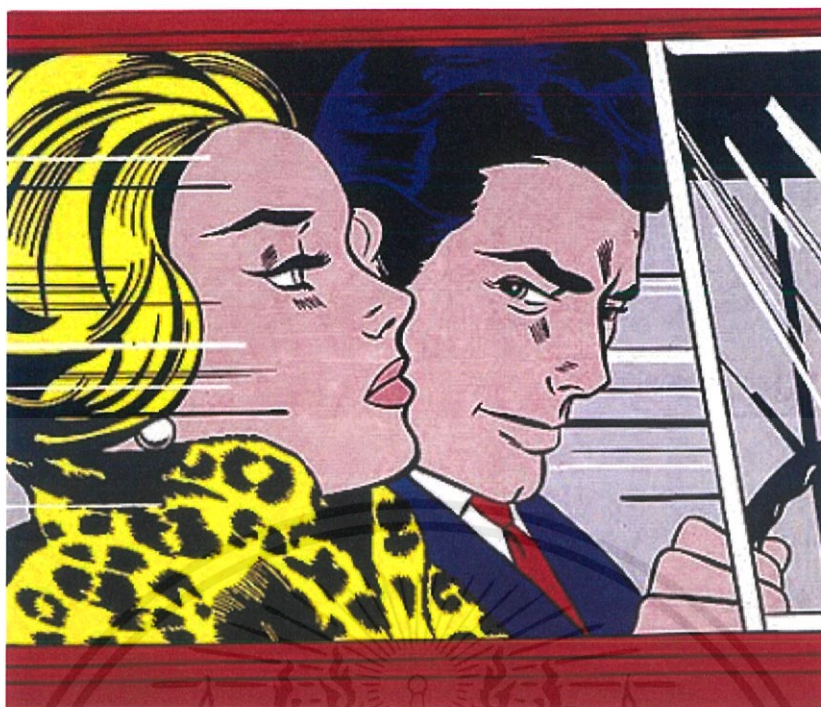
รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) เกิด 27 ตุลาคม ค.ศ. 1923 – 29 กันยายน ค.ศ. 1997 รวมอายุ 73 ปี ศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกัน งานของเขาส่วนมากได้รับแรงบันดาลใจหลักมาจากบทการ์ตูน ผลงานมีองค์ประกอบแม่นยำ รอยกล่าวว่า "ป๊อปอาร์ตไม่ใช่ภาพเขียนแนวอเมริกัน แต่เป็นภาพเขียนแนวอุตสาหกรรม" ลิกเทนสไตน์ใช้น้ำมันและสีเมกนาในผลงานจิตรกรรมที่ดังที่สุดของเขา เช่น drowning girl 1963 ภาพนี้ใช้การวาดภาพแบบเส้นขอบหนา สีทึบ และการจุด



ภาพที่ 2.1 Roy Lichtenstein [online]. Available : <https://th.erch2014.com/iskusstvo/55380-roy-lihtenshteyn-sozdatel-stilya-pop-art.html>

เอกลักษณ์ของรอย คือการใช้สื่อที่เกี่ยวกับการโฆษณาและหนังสือการ์ตูนเป็นหลัก ภาพ "ในรถยนต์" เป็นภาพของหญิงสาวกับชายหนุ่มนั่งอยู่ในรถยนต์ที่กำลังวิ่ง เป็นภาพในลักษณะของการ์ตูน แต่รอย นำมาขยายใหญ่ขึ้นและพิมพ์ด้วยเทคนิคสกรีนเป็นจุดสี ดังนั้นเขาจึงถูกกล่าวหาจากนักวาดภาพการ์ตูนอาชีพว่า เขาเป็นคณขโมยแบบการ์ตูนที่พวกเขาวาด จนสมาคมหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์แห่งชาติของสหรัฐอเมริกา ต้องตั้งกรรมการสอบสวนแล้วพิจารณาตัดสินออกมาว่า ผลงานของเขามีได้ลอกเลียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูน เพราะการ์ตูนเป็นแค่แรงบันดาลใจไปสู่เป้าหมายในปรัชญาการสร้างงานเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 In The Car [online].Available :

<https://sites.google.com/site/popart20thcentury/home/working>

อิทธิพลที่ได้รับจากงานของรอยคือการใช้ลายเส้นและจุดเพื่ตัดทอนความจริงออกจากภาพให้เป็นเพียงสองมิติและการสกินเป็นจุด เพื่อเป็นการสื่อไปกัการ์ตูนเป็นจินตนาการที่คิดขึ้นและสร้างเป็นเรื่องราว

### 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินมาร์ก ไรเดน

มาร์ก ไรเดน (Mark Ryder) เป็นจิตรกรชาวอเมริกัน เกิดเมื่อ 20 มกราคม ค.ศ.1963 อายุ 56 ปี นิตยสารอินเทอร์วิวแมกกาซีน ให้เขาว่าเป็น เจ้าพ่อลัทธิเหนือจริง The god-father of pop surrealism ผลงานของไรเดนเกิดจากการพัฒนาจากการผสมผสานของสิ่งต่างๆหลากหลายอย่าง โดยไรเดนจะมีแรงบันดาลใจจากของหรือวัตถุของเขาเองที่ให้ความรู้ถึงถึงความลึกกลับเช่น ของเล่นเก่า หุ่นสัระระ หุ่นสัตว์ โครงกระดุก และของสะสมทางศาสนาเล็กๆน้อยๆตามตลาดขายของมือสอง

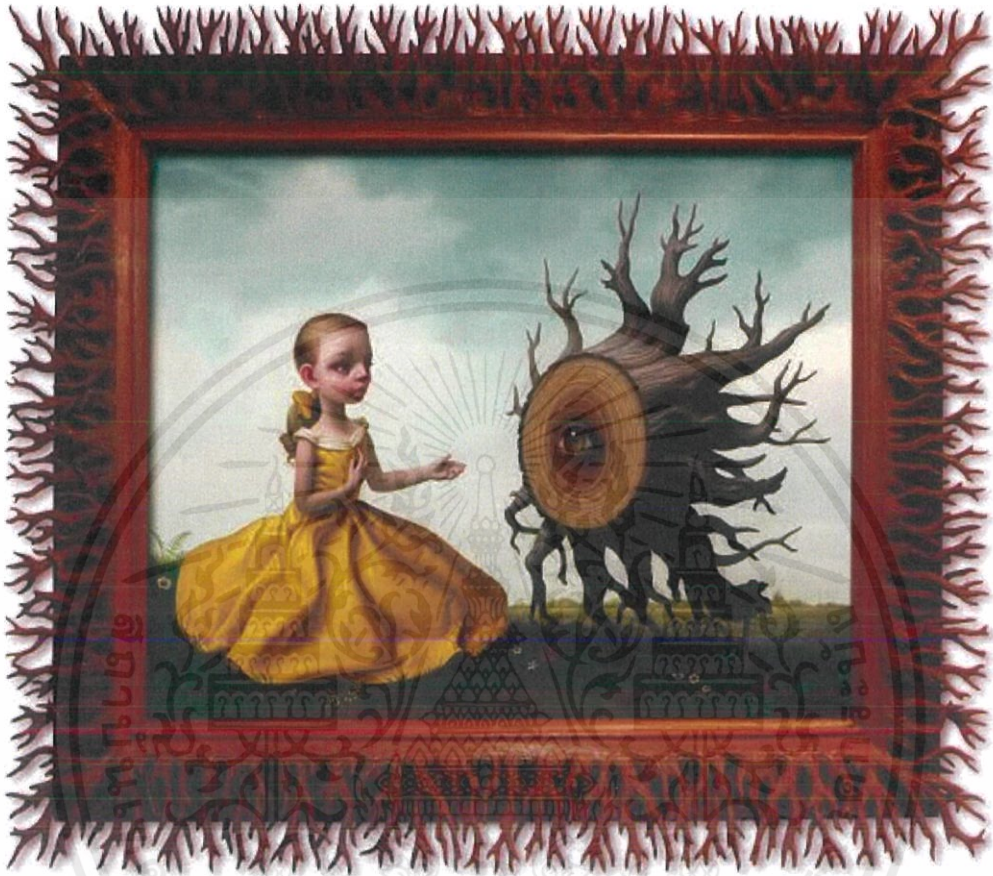
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 Mark Ryden [online].Available : <https://www.markryden.com>

The Apology, 2006 สีน้ำมันบนผ้าใบ,ขนาด32\*24 นิ้ว ด้วงงานเล่าเรื่องราวว่าป่าและต้นไม้เป็นผู้พิทักษ์ความเป็นแล้วความตายต้นไม้มีความสำคัญในชีวิตของเราจุดเริ่มต้นของชีวิตและทุกอย่างเริ่มจากต้นไม้ แม้แต่ศาสนาคริสต์ที่เริ่มต้นภายในสวนศกคคีสิทธิ์แต่เมื่อวันหนึ่งที่มนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงไปและได้ทำลายสวนศกคคีสิทธิ์โดยที่เชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้ควบคุมและอยู่เหนือสิ่งต่างๆแต่วันหนึ่งต้นไม้ก็กลับมาเป็นผู้ควบคุมอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 The Apology [online].Available : <https://www.markryden.com>

โดยงานของไรเดนมีอิทธิพลต่องานของข้าพเจ้าโดยความคิดจากการนำสิ่งต่างๆ มาผสมผสานกันและสิ่งเหล่านั้นบางอย่างก็ยังเป็นของใกล้ตัวอย่างของสะสมและสระรีระของมนุษย์กับการที่ไรเดนประกอบภาพขึ้นมาแล้วดูลึกลับและแปลกตาและเรื่องราวเนื้อหาของงานที่อ่านแล้วเป็นเรื่องของสังคมแต่ไรเดนกับปรับแต่งให้เหมือนนิทานจากจินตนาการของเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Domien Delforge

← studio\_stoutpoep :



342

โพสต์

5,635

ผู้ติดตาม

1917

กำลังติดต...

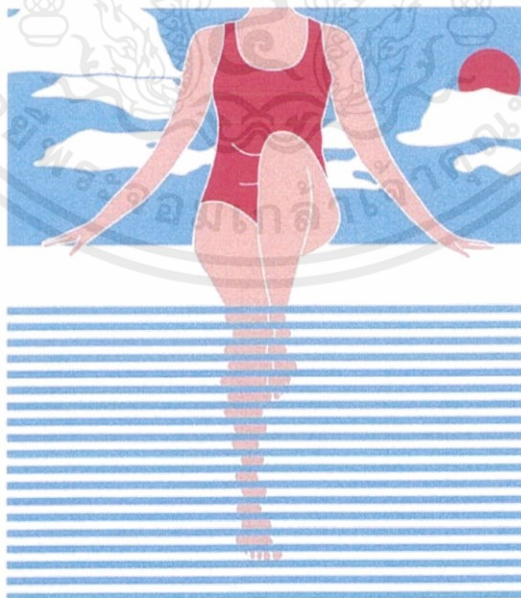
ส่งข้อความ



**Domien Delforge**

ภาพที่ 2.5 Instagram Studio\_stoutpoep

Domien Delforge ศิลปินเพศชายอายุ 31 ปัจจุบันอาศัยอยู่ที่ แอนต์เวิร์ป ทำงานที่ Studio Stoutpoep อิทธิพลจาก Domien ที่ข้าพเจ้าได้รับคือการใช้เส้น จุด เป็นตัวแบ่งพื้นที่และการตัดทอนภาพด้วยเส้นและสีที่ทำให้ภาพดูเป็นกราฟิก พร้อมการเลือกใช้สีที่มีความเรียบง่ายแต่หน้าสนใจ



ภาพที่ 2.6 Pool.A New silkscreen :Instagram Studio\_stoutpoep

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Useless Treasures



### Useless Treasures

ภาพที่ 2.7 Instagram useless\_treasures

ศิลปินทำงานเกี่ยวกับความต่างของชีวิตระหว่างความหน้าเกลียดและความสวยงาม สูงและต่ำ ความเศร้าและความสุข ซึ่งตัวศิลปินเป็นเพียงผู้ที่มองดู จากศิลปินคนนี้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากการใช้สีให้เกิดเงาทำให้ภาพกราฟฟิกดูมีมิติมากขึ้นและการประกอบภาพของวัตถุสองอย่างของศิลปิน และแนวคิดภาพที่ให้ความรู้สึกเหมือนกับงานของข้าพเจ้าคือเมื่อมองแล้วต้องใช้เวลาในการหาความหมายของภาพตามที่ศิลปินให้สัญญาในรูป



ภาพที่ 2.8 Instagram useless\_treasures

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

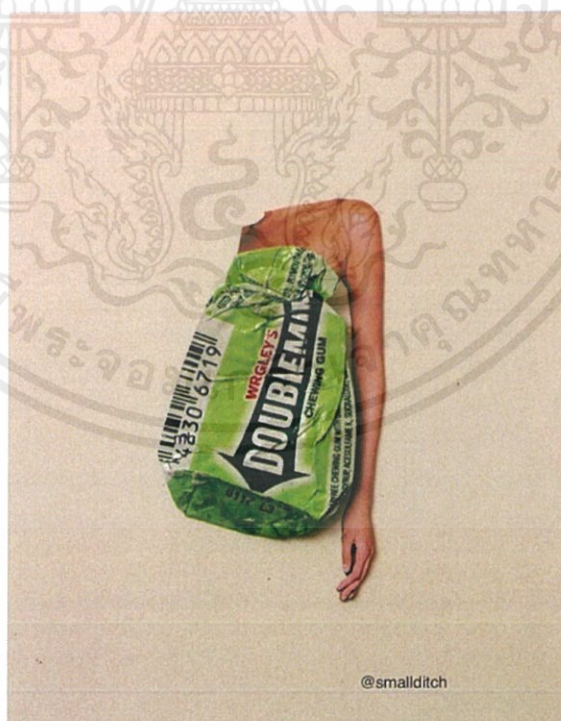
## 2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Smallditch



### Martha Haversham

ภาพที่ 2.9 Instagram Smallditch

Martha เป็นศิลปินชาวอังกฤษทำงานเหน็บแนมเกี่ยวกับคุณค่าของวัสดุสิ่งของที่มีความค้อยค่าแต่กลับมีความหมายอิทธิพลจาก Martha Haversham คือการที่ศิลปินได้นำวัสดุมาปะติดกับร่างกายได้หน้าสนใจโดยที่แต่ละรูปภาพมักมีองค์ประกอบสองอย่าง



ภาพที่ 2.10 Strpless Gum Dress – found fashion Trash Collection ss19 :Instagram Smallditch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7 อิทธิพลจากบทความ

2.7.1 จากบทความเรื่องจิตของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ชาวออสเตรียเชื้อสายยิว เกิดเมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม พ.ศ.2399 ในจักรวรรดิออสเตรียซึ่งปัจจุบันคือ สาธารณรัฐเช็ก และเสียชีวิตวันที่ 23 กันยายน พ.ศ.2482 รวมอายุ 83 ปีครอบครัวมีอาชีพขายขนสัตว์ มีฐานะปานกลางฟรอยด์สนใจด้านวิทยาศาสตร์มาตั้งแต่เด็ก เรียนจบจากมหาวิทยาลัยเวียนนาสาขาวิทยาศาสตร์แล้วเรียนต่อสาขาแพทยศาสตร์ จากนั้นได้ไปศึกษาต่อด้านโรคทางสมองและประสาทที่กรุงปารีส กับหมอผู้เชี่ยวชาญด้านอัมพาต ที่นั่นฟรอยด์ได้ค้นพบว่าความจริงแล้วคนไข้บางรายป่วยเป็นอัมพาตเนื่องจากภาวะทางจิตใจไม่ใช่ร่างกาย



ภาพที่ 2.11 Sigmund Freud [online].Available :

<https://blackdogsworld.wordpress.com/2010/02/04/sigmund-freud-biography/>

จิตสำนึก คือ สิ่งที่เรามีในชีวิตประจำวันคือการรู้ตัวว่าเป็นใครทำอะไรอยู่ที่ไหน ต้องการอะไร การมีสติความทรงจำและมีความรู้สึกที่มากกระทบทั้งภายในและภายนอกแควแสดงออกมาเป็นการกระทำ เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกไปตามความจริงโดยผ่านเหตุและผล การยั้งคิด โดยมีผ่านการปลุกฝังจากการอบรมสั่งสอน จนเป็นสันดาน

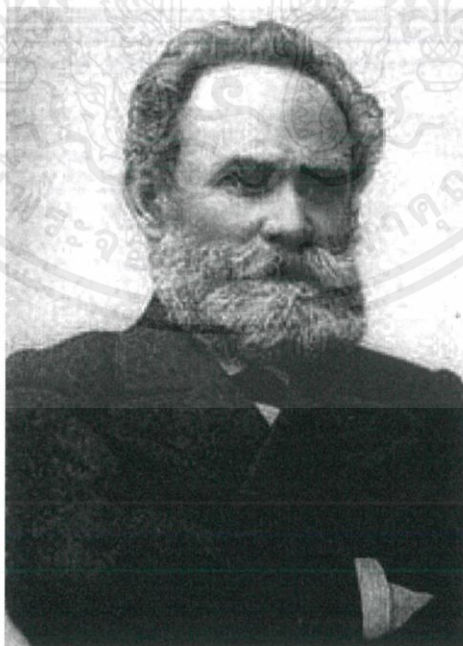
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตใต้สำนึก คือ ตัวควบคุมระบบประสาท ฮอร์โมน กล้ามเนื้อ สมอ และระบบอวัยวะภายในของเรา แบบที่เราไม่รู้ตัวแต่เราอาจสามารถควบคุมจิตใต้สำนึกของเราได้เมื่อเราฝึกสมาธิหรือการสะกดจิต

จิตไร้สำนึก คือ การที่รู้สึกการเก็บกดเอาไว้ การแสดงออกอัตโนมัติ ความคิด นิสัย และปฏิกิริยาอัตโนมัติ รวมไปถึงปม ความกลัว ความปรารถนาที่อยู่ภายใน ซึ่งบวนการจิตไร้สำนึกอาจแสดงออกในฝัน คำพูดที่พลั้งปากการโต้ตอบโดยอัตโนมัติรวมถึงมุกตลก ความคิดอัตโนมัติ ความทรงจำที่ถูกลืม

โครงสร้างทางจิตมี 3 อย่างคือ อิท (Id) อีโก้ (Ego) ซุปเปอร์อีโก้ (Supper Ego) เริ่มต้นจากอิตคือจิตที่ตอบสนองตามความต้องการของมนุษย์เป็นจิตแรกเกิดที่มีความต้องการการพึงพอใจตามสัญชาตญาณดิบของมนุษย์และจากนั้นจะถูกพัฒนาโดยส่วนที่เรียกว่าอีโก้เพื่อให้อยู่ร่วมในสังคมได้ มีเหตุมีผลตามหลักความเป็นจริงและถูกพัฒนาไปขั้นสูงสุดที่เรียกว่าซุปเปอร์อีโก้คือการที่มีมโนธรรมที่ได้รับการสั่งสอนอบรมมาหลักศีลธรรม ขนบธรรมเนียมมาให้คิดและแสดงออกมาในทางที่ดี

2.4.2 จากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ อีวาน เปโตรวิช พาฟลอฟ (Ivan Petrovich Pvlof) เกิด 14 กันยายน ค.ศ.1849) รัสเซีย จักรวรรดิรัสเซีย เสียชีวิต 27 กุมภาพันธ์ ค.ศ.1936 อายุ 86 ปี เชื้อชาติรัสเซีย ศึกษาสาขาวิชา สรีระวิทยา จิตวิทยา แพทย์ สถาบันที่อยู่ สถาบันการแพทย์ทหาร ผลงานการวางเงื่อนไขแบบดั้งเดิม กับ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม



ภาพที่ 2.12 Ivan Petrovich Pvlof [online].Available :

[http://earlychildhoodpsychology.blogspot.com/2015/11/blog-post\\_96.html](http://earlychildhoodpsychology.blogspot.com/2015/11/blog-post_96.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่าวว่าการพฤติกรรมของมนุษย์นั้นเกิดจากการที่สมองของมนุษย์ว่างเงื่อนไขตอบสนองต่อความต้องการทางธรรมชาติโดยจะตอบสนองตามสิ่งเร้าทั้งที่เกิดขึ้นจากภายนอกและภายใน พฤติกรรมของมนุษย์จะลดลงและหยุดเมื่อไม่ได้รับการตอบสนองต้องเงื่อนไข แต่จะกลับมาปรากฏขึ้นได้อีก โดยอาจไม่ต้องใช้สิ่งเร้าที่ทำให้พฤติกรรมแสดงออกมา

2.7.3 จากบทความเรื่องสภาวะซึมเศร้า เกิดได้กับทุกเพศทุกวัย อารมณ์คล้ายกับการเศร้า และเสียใจทั่วไปจะมีผลกระทบรุนแรงและยาวนานมากและคนรอบข้างอาจไม่สังเกตเห็น ซึ่งผู้ป่วยที่มีอาการป่วยทางอารมณ์ ควรได้รับการรักษา เนื่องจากสาเหตุที่เกิดขึ้นเนื่องจากถูกกระทบกระเทือนทางจิตใจทำให้สารในสมองหรือฮอร์โมน หลั่งออกมาผิดปกติ และถ้าเป็นหนักขึ้นอาจทำให้เป็นไบโโพร่าที่จะทำให้เป็นคนอารมณ์ขึ้นสุดลงสุดจนมีสองบุคลิก

2.7.4 จากบทความสภาวะในปัจจุบันกับสภาวะจิตที่เปลี่ยนแปลง ความเจริญรุ่งเรืองของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่พัฒนาจนสร้างความสะดวกสบายทั้ง สภาวะ สิ่งแวดล้อม สังคม เทคโนโลยีใน ได้ส่งผลมากมายต่อสภาพจิตใจในปัจจุบัน เนื่องจากการสื่อสารที่รวดเร็วจากการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้คน รับรู้ข่าวสารได้ไวขึ้นและกล้าที่จะคิดจะทำแสดงออกมากขึ้นซึ่งมีทั้งดีและไม่ดีรวมกัน จนทำให้มีกระทบจิตใจที่อ่อนแอเนื่องจากไม่ได้รับการฝึกจิตเป็นผลทำให้เกิดอาการต่าง ๆ ที่เป็นอาการของโรคทางจิตเน โรคซึมเศร้า โรคไบโโพร่า โรคย้ำคิดย้ำทำ โรคกลัวที่เป็นตกดูโฝเบีย เป็นต้น

## 2.8 อิทธิพลจากหนังสือ ขุนเขาเกาสมอง



ภาพที่ 2.13 ขุนเขา สินธุเสน เขจรบุตร[online].Available :

<https://soclaimon.wordpress.com/2016/01/05/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขุนเขา สินธุเสน เขจรบุตร อายุ 32 เป็นคนไทย จบการศึกษาจาก วิชาวุฒวิद्याลัยเบเรียน ต่อที่ Victoria University of Wellington สาขาจิตวิทยา โดยได้รับทุน International Undergraduate Scholarship จากมหาวิทยาลัย Victoria Australian National University (มหาวิทยาลัยอันดับ 1 ของประเทศออสเตรเลีย) สาขาจิตวิทยา โดยได้รับทุน Australian National University Thai Alumni Scholarship จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับมหาวิทยาลัยแห่งชาติออสเตรเลียผ่านการอบรมหลักสูตร “Neuro-Linguistic Programming (NLP)”, “การสะกดจิตบำบัด”. “วิปัสสนากรรมฐาน 10 วัน” ตามแนวทางของท่าน S.N.Goenka, และสำเร็จคอร์ส Inner Engineering - “วิศวกรรมใจ 7 วัน” ของ Sadhguru Jaggi Vasudev และคอร์สอบรมทางสมองและจิตอื่นๆ อีกมากมาย ปัจจุบันเป็นนักเขียนหนังสือ นักจิตวิทยาและนักบรรยาย

หนังสือขุนเขาเกาสมอง โดย ขุนเขา สินธุเสน เขจรบุตร สำนักพิมพ์กะวันเป็นหนังสือหมวดจิตวิทยา ที่เล่าเรื่องราวเปรียบเทียบของขุนเขาทำให้จิตวิทยาไม่ใช่เรื่องหน้าเบื้อท้งทฤษฎีที่เอาอ้างอิงผลวิจัยมาประกอบและการใช้หลักพระพุทธานุชาเข้ามาเชื่อมโยงทำให้จิตวิทยามีหลายแง่มุม มีการให้ลองมองและทำแบบทดสอบต่างๆ เพื่อเป็นการวัดไอคิวรวมถึงเพื่อให้สมองได้ผ่อนคลายจากตัวหนังสือ

อิทธิพลจากหนังสือเล่มนี้นั้นทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจเรื่องราวของจิตวิทยามากขึ้น เข้าใจขบวนการของจิตใจความคิดและการทำงานของสมองและการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานรวม ไปถึงการเขียนอธิบายงานในเล่มวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

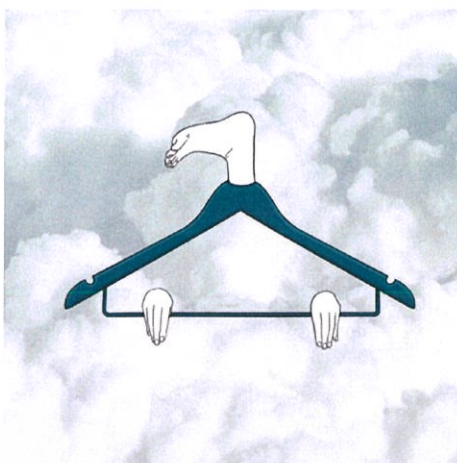
### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานที่สร้างเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกความคิดในสภาวะจิตของตัวเองที่อาจสื่อสารถึงบางสิ่งในสังคมซึ่งในแต่ละภาพมีเรื่องราวที่แตกต่างกัน สามารถแบ่งออกเป็นสามโครงการได้ดังนี้

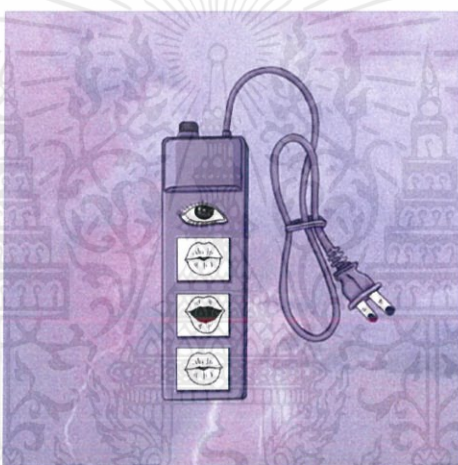
#### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

##### โครงการที่ 1

ด้วยข้าพเจ้ามีความสนใจในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ของใช้ในบ้านเช่น เครื่องใช้ไฟฟ้า เตาไฟ เครื่องซักผ้า อุปกรณ์อื่น ๆ ซ้อนซ้อน แปร่งสีพื้น ไม่เขวมน้ำไปเฟอร์นิเจอร์ โต๊ะ ตู้ ลื่นชัก เก้าอี้ ชั้นวางของ ในระยะแรกเริ่มจากการถ่ายภาพสิ่งของ ร่วมกับสนใจเกี่ยวกับงานโฟโต้มอนทาจ (Photomontage) รูปทรงต่าง ๆ ที่เป็นสองมิติโดยสนใจที่จะนำรูปทรงต่างนั้นมาดัดแปลงให้เกิดโฟโต้มอนทาจ (Photomontage) โดยที่ยังไม่มีประเด็นของเรื่องในความคิดที่แน่นอนแต่อยากจะทำเรื่องความรู้สึกภายในภาพเช่นนี้ได้ทดลองทำเทคนิคจากการเริ่มต้นเขียนต้นแบบในคอมพิวเตอร์ โดยเป็นการคราฟรูปร่างจริงโดยไม่ได้ตัดต่อต้นแบบมาก่อนพอให้ภาพร่างมาแล้วทอดฟิมออกมาได้เป็นลายเส้นตัวฟิมลึกลับและมีฟิมลึกลับหลังที่เป็นโฟโต้สกรีน ปัญหาที่เกิดขึ้นในโครงการนี้คือการเลือกแบบพื้นหลังที่ต้องให้เข้ากับมุมของตัววัตถุที่เอามาเป็นจุดเด่นของงานจึงต้องมีการเก็บภาพส่วนพื้นหลังเพิ่มเติม มีปัญหาเพิ่มจากการที่ตัววัตถุไม่เด่นจากพื้นหลังแก้ปัญหาด้วยการเพิ่มบล็อกสีขาว เฉพาะตรงตัววัตถุแล้วฟิมพ์ทับสีขาวทั้งหมดสามารถรอบโดยรอให้แห้งก่อนแล้วจึงฟิมพ์ทับ แล้วลงสีและเส้นทับจะทำให้ตัววัตถุเด่นขึ้นเพราะมีพื้นผิวที่มันและสีขาวที่ตัววัตถุต่างจากสีขาวที่พื้นกระดาษด้วย



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 1.

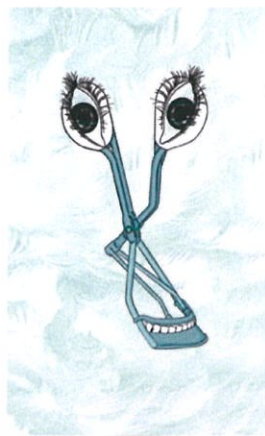


ภาพที่ 3.2 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 2

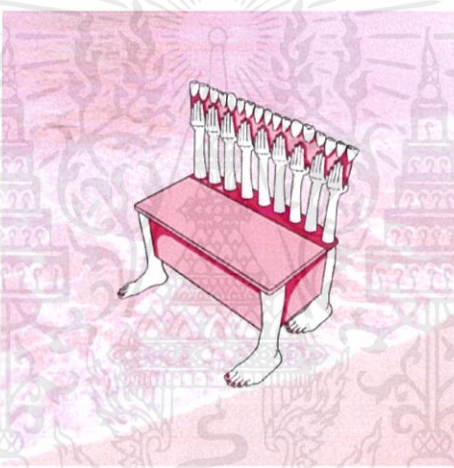


ภาพที่ 3.3 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4

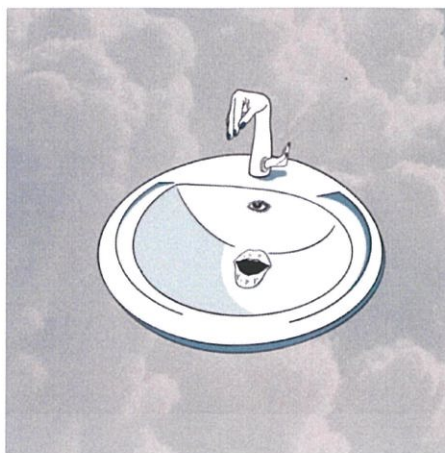


ภาพที่ 3.5 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5

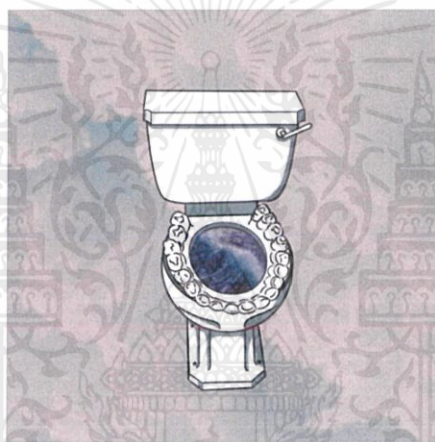


ภาพที่ 3.6 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6

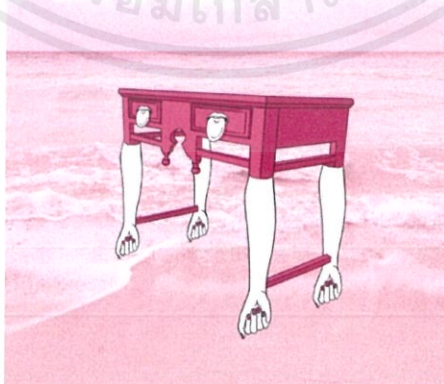
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 7



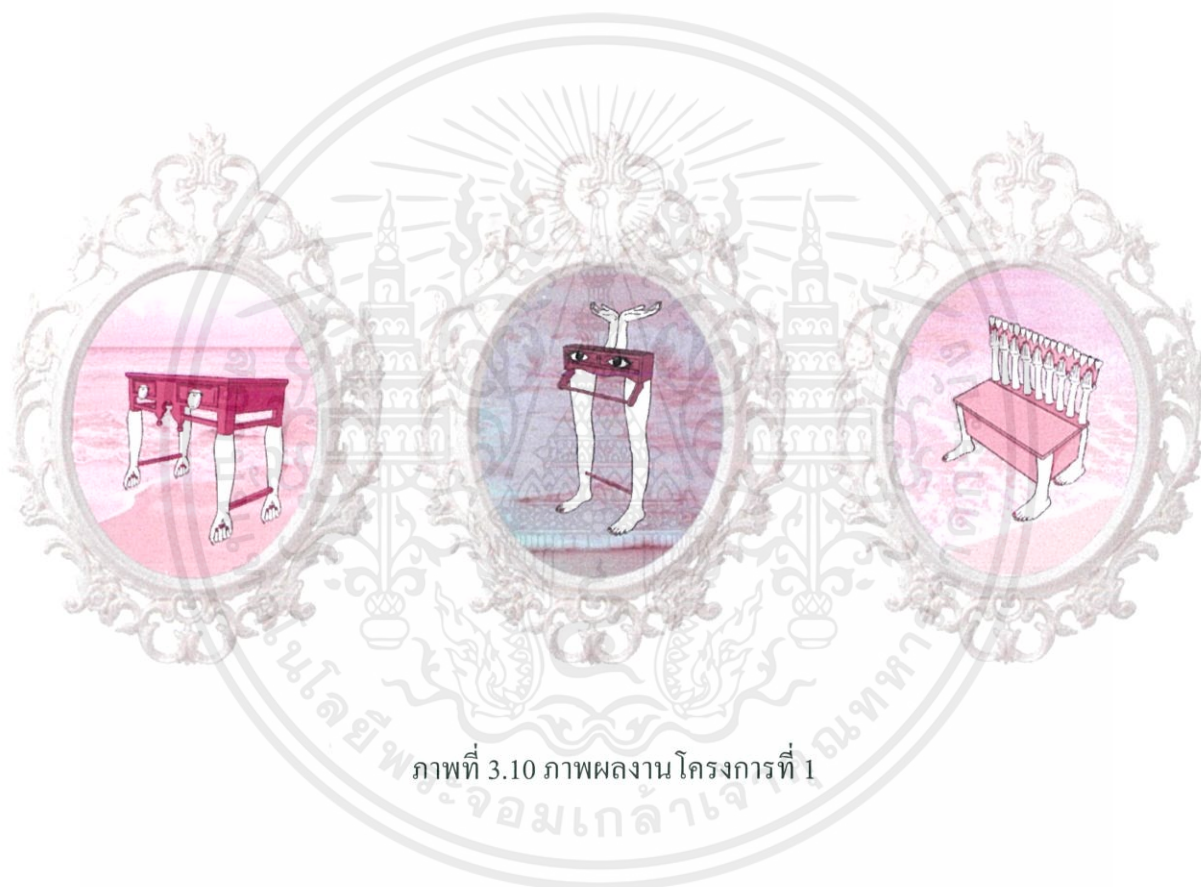
ภาพที่ 3.8 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 8



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการ 1 มีภาพร่างทั้งหมด 9 ภาพ โดยข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างที่ 5 ภาพร่างที่ 6 และภาพร่างที่ 9 เพื่อนำไปเสนอเป็นผลงานติดตั้ง 1 ผลงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## โครงการที่ 2

ข้าพเจ้าต้องการแสดงความแสดงความหลากหลายของรูปทรงที่ได้ทำภาพร่างไว้เป็นแนวคิดการรวบรวมรูปทรงเข้าด้วยกันที่จะเกิดขึ้นใหม่ตามแรงกดดันในการใช้ชีวิตในสังคมมันได้แสดงตัวกับทุกรูปทรงที่อยู่รอบตัวเราดังนั้นจะเห็นว่ารูปทรงที่เกิดขึ้นนั้นหลากหลายขึ้นกับทุกสิ่งทุกอย่างทั้งความรู้สึกของข้าพเจ้าและวัตถุที่สะสมและเพิ่มเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องตัววัตถุกับทะเลมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น ดึงทฤษฎีจิตวิเคราะห์เข้ามาเพื่อขยายแนวคิด ภาวะการเก็บกดจากสภาวะในสังคมปัจจุบันที่เกิดขึ้นและกระทบกับความรู้สึกของข้าพเจ้าแต่ไม่สามารถที่จะแสดงอารมณ์ตอบกลับได้ในทันทีดังนั้นจึงเกิดสภาวะเก็บกดขึ้น จากนั้นข้าพเจ้าได้นำเสนองานโครงการที่ 2 โดยใช้ความรู้สึกของข้าพเจ้าผ่านเทคนิคสกรีนที่มีการพัฒนามาจากโครงการที่ 1 จากปัญหาที่ได้แก้โดยเพิ่มบล็อกสีขาวเพิ่มเพื่อให้วัตถุเด่น โครงการที่ 2 เพิ่มบล็อกที่เคลือบใสที่ผสมกากเพชรเข้ามาเพื่อให้งานมีการพัฒนามากขึ้น พิมพ์เคลือบใสลงในงานทั้งหมดสามครั้ง เปลี่ยนรูปแบบการจัดวางเนื่องจากมีงานหลายชิ้นขึ้นแต่ขนาดเล็กลง โดยอ้างอิงมาจากที่บ้านจะมีรูปติดไว้ที่ผนังเกือบทั้งบ้านทำให้มีความรู้สึกถึงความทรงจำและไม่เหงาเมื่อมองภาพเหล่านั้นมีความรู้สึกเหมือนมีเพื่อน รวมมีทั้งหมด 10 ชิ้นขนาด 21x21 ต่อชิ้นและติดตั้งโดยอ้างอิงมาจากการติดรูปไว้ที่ผนังบ้านของที่บ้านข้าพเจ้าเพื่อให้ระลึกถึงช่วงเวลาต่างที่ผ่านมาในอดีต



ภาพที่ 3.11 ภาพร่าง โครงการที่ 2 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2

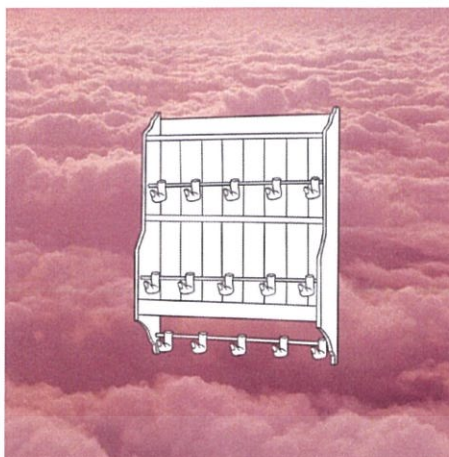


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3

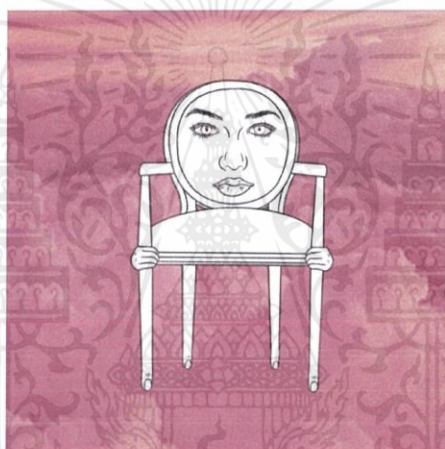


ภาพที่ 3.14 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4

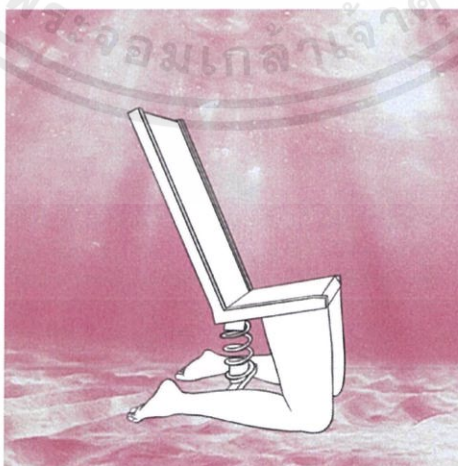
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 5

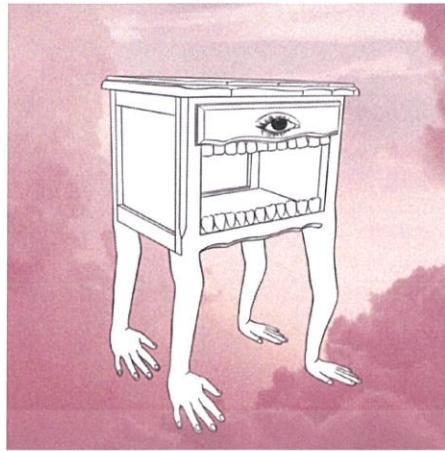


ภาพที่ 3.16 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 6

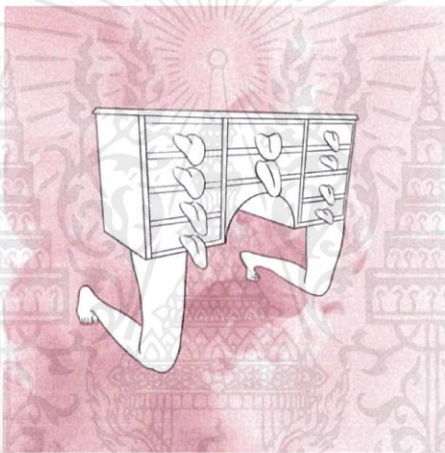


ภาพที่ 3.17 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ภาพร่าง โครงการที่ 2 ชั้นที่ 8



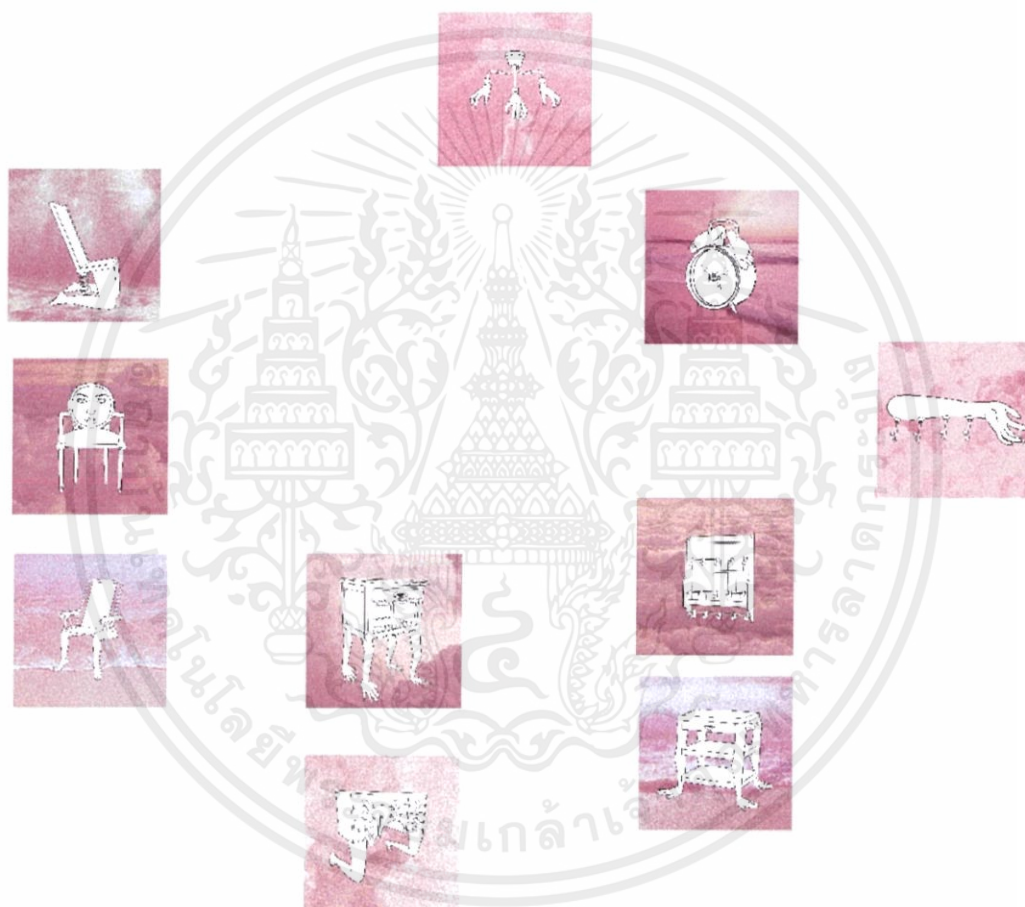
ภาพที่ 3.19 ภาพร่าง โครงการที่ 2 ชั้นที่ 9



ภาพที่ 3.20 ภาพร่าง โครงการที่ 2 ชั้นที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการที่สองข้าพเจ้าได้ใช้ภาพร่างที่เสนอไปข้างต้นทั้งหมด 10 ชิ้นมานำเสนอทั้งหมด

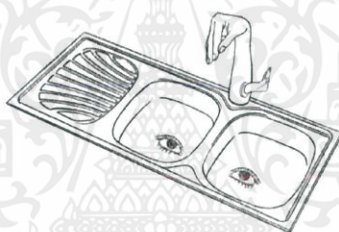


ภาพที่ 3.21 ภาพผลงานโครงการที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### โครงการที่ 3

โครงการที่ 3 มีการพัฒนาซึ่งแตกต่างจากโครงการที่ 2 และโครงการที่ 1 โดยการนำภาพร่างมาปรับเปลี่ยนเป็น Stop Motion Art ที่เล่าเรื่องราวของตัวละครหลักในเฟรมสตอปโมชั่น นำเสนอวัตถุที่เคลื่อนที่ได้ด้วยตัวมันเองที่มีส่วนประกอบเป็นอวัยวะร่างกายคน และเรื่องราวที่เหนือจริง เพื่อให้รู้สึกว่าคุณตัวละครที่ทรานฟอร์ม (Transform) มาแล้วเหมือนมีชีวิตมากยิ่งขึ้นจากการทำแค่ภาพนิ่ง แต่ยังคงไว้ในรูปแบบเดิมที่เป็นสองมิติกับแนวคิดที่เป็นการตกอยู่ในวงวนของความรู้สึกและอารมณ์ที่กระทบจากภายนอกโดยภาพร่างจะเป็นการเลือกตัวละครหลัก มาใช้ในสตอปโมชั่น มีการแก้ไขสตอปบอทด้วยกันสามครั้งเพื่อให้ได้เรื่องราวทั้งหมดมาทำสตอปโมชั่นนั้นจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวหลักที่ถูกขังอยู่ในห้องสี่เหลี่ยมและเมื่อต้องการที่จะออกมาจากห้องนั้น เมื่อวันหนึ่งตัวละครหลักนี้ได้ออกมาแล้วคิดว่าจะได้พบกับสิ่งที่ดี ๆ เป็นไปตามที่คิดแต่กลับต้องมาเดินไปเจอสัตว์ประหลาดที่ไม่เคยคิด ทุกอย่างจึงจบด้วยการกลับมาอยู่ที่เดิมในห้องสี่เหลี่ยมอันเดิม

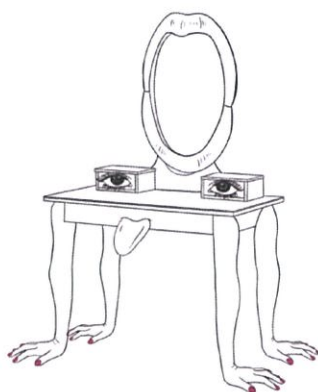


ภาพที่ 3.22 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 1



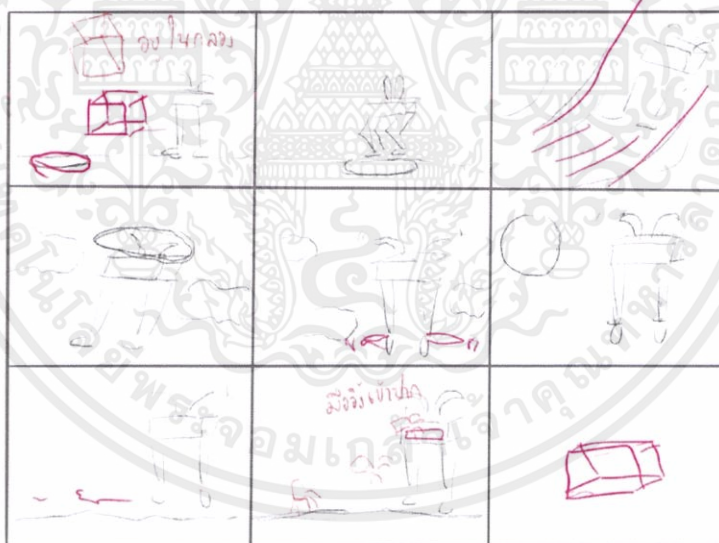
ภาพที่ 3.23 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



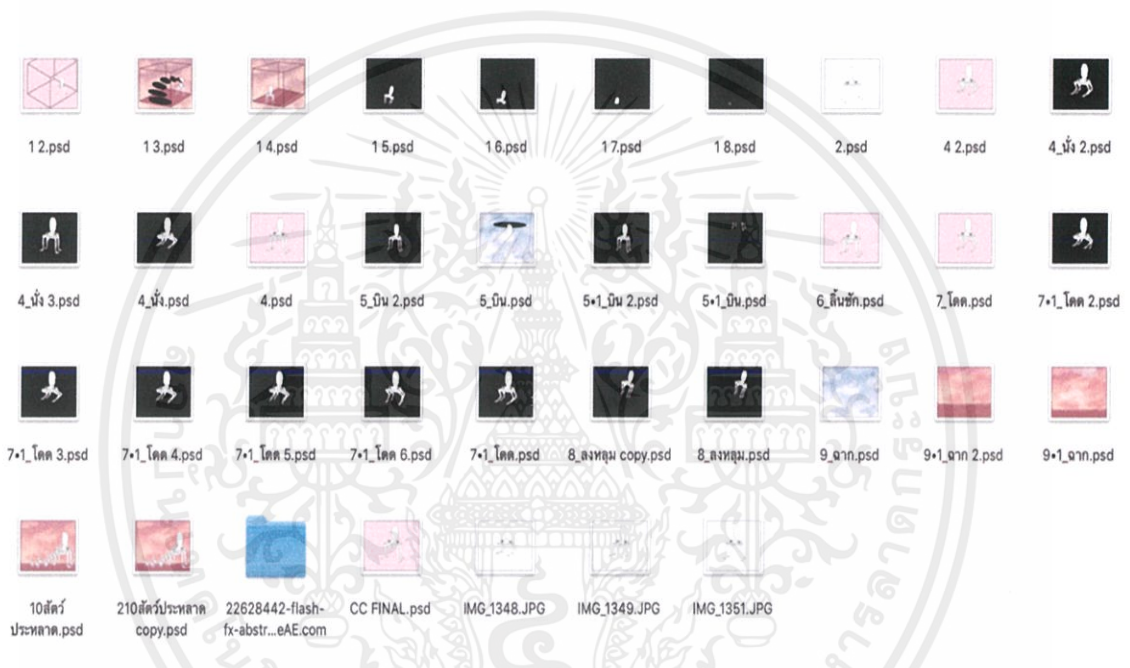
ภาพที่ 3.24 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 3

โครงการที่ 3 ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพร่างที่ 3 มานำเสนอเป็นงาน Stop Motion Art และมีเรื่องราว  
คราว ๆ ตามสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 3.25 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

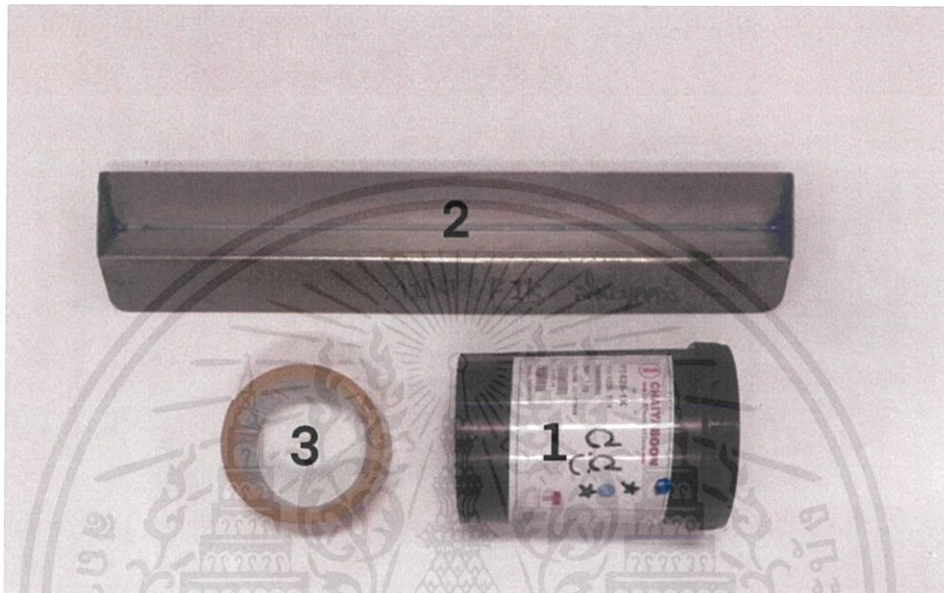


ภาพที่ 3.26 ภาพผลงาน โครงการที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 เทคนิคและกระบวนการสร้างผลงาน

#### วัสดุในการทำแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.27 วัสดุในการทำแม่พิมพ์

1. กาวอัดบล็อกลอกผสมตัวไวแสง
2. รางปาดกาวอัด
3. ยูนิเทป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วัสดุในการพิมพ์ยางปาดสี



ภาพที่ 3.28 วัสดุในการพิมพ์

- 1.สี
- 2.ที่บดลือกบดลือก
- 3.ยางปาดสี
- 4.ยูนิเทป
- 5.นิโต้
- 6.เศษผ้า
- 7.ที่รองบดลือก
- 8.กันตัน
- 9.น้ำยาล้างบดลือก
- 10.ที่ขยสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 11. กระดาษตักสี

## วัสดุการล้างแม่พิมพ์



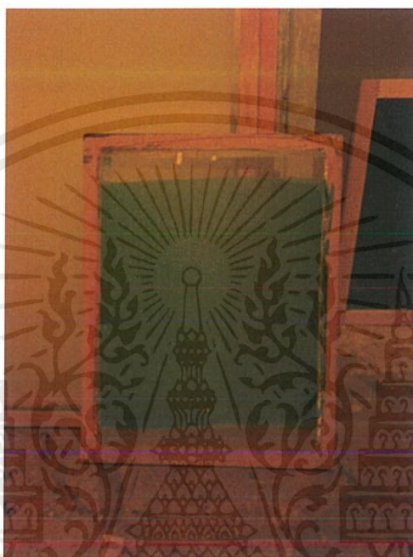
ภาพที่ 3.29 วัสดุการล้างแม่พิมพ์

1. ผงซักฟอก
2. คลอรีนผง
3. กันตัน ( น้ำยาล้างสีเฉพาะของภาพพิมพ์ตะแกรงใหม่ )
4. ฟองน้ำ 2 อัน
5. ถุงมือ
6. น้ำยาล้างสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

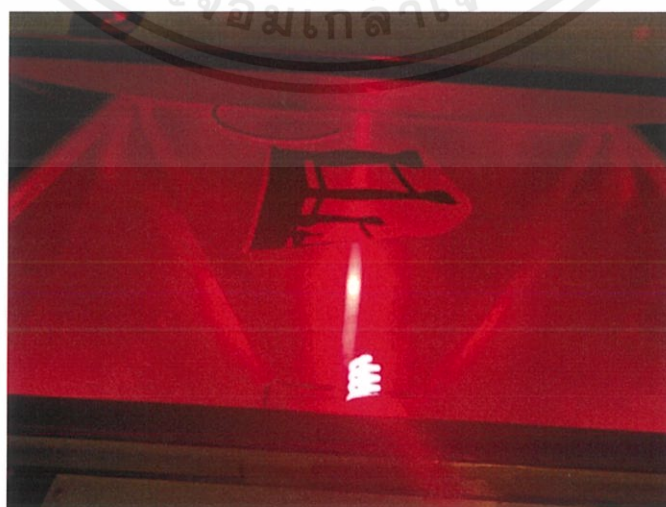
### ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

ใช้กาวอัดที่ผสมไวแสงแล้วเทใส่รางปาดกาวแล้วปาดลงบนบล็อกทั้งด้านหน้าและด้านหลังให้เรียบแล้วไม่หนานจนเกินไป



ภาพที่ 3.30 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

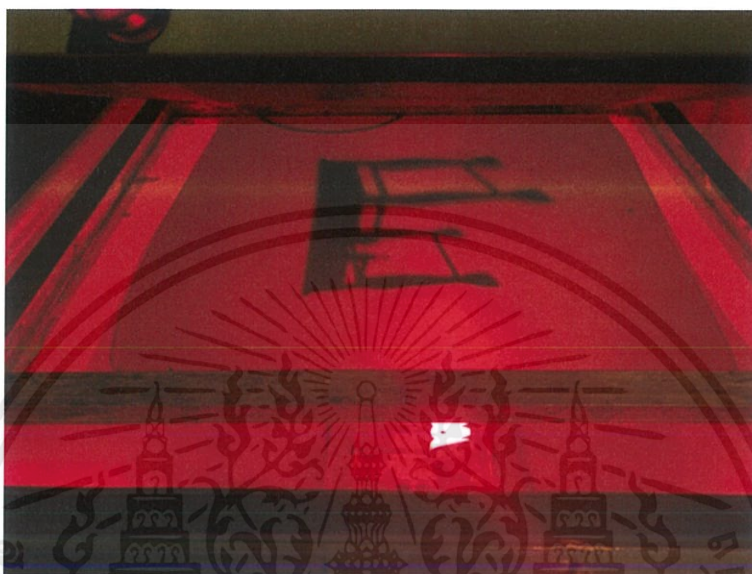
เอาบล็อกที่ปาดกาวอัดเรียบร้อยแล้วไปตากพัดลมในห้องมืดหรือห้องที่เป็นแสงสีแดงและเว้นไม่ให้บล็อกโดนแสงสีฟ้าหรือให้กาวอัดแห้งสนิททั่วทั้งบล็อก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.31 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

นำฟิล์มที่ปรีนมาจัดวางบนเครื่องฉายแสงให้อยู่ภายในบล็อกโดยที่ไม่กดทับด้านฟิล์ม



ภาพที่ 3.31 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

นำบล็อกคว่ำหน้าลงบนเครื่องฉายแสงให้หน้าบล็อกสัมผัสกับฟิล์ม



ภาพที่ 3.32 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปิดผ้าใบเครื่องฉายแสงลงมาและเปิดที่ดูดอากาศที่เครื่องเพื่อให้บดลือกถูกกดไว้กลับ  
ตัวเครื่องแล้วเปิดไฟจับเวลา 10 นาที หรือแล้วแต่งานแล้วแต่เครื่อง



ภาพที่ 3.33 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

เมื่อครบ 10 นาทีแล้วให้นำแต่ตัวบดลือกออกไปล้างน้ำให้กาวตรงส่วนที่ต้องการหลุดไปตาม  
ภาพในพิมพ์น้ำบดลือกไปตามพัดลมหรือให้กาวแห้งสนิท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.34 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

## ขั้นตอนการพิมพ์



ภาพที่ 3.35 ขั้นตอนการพิมพ์

นำบล็อกมาทาบให้ตรงตำแหน่งของงานบนกระดาษงาน พร้อมแล้วเทสีเหนือจุดที่จะพิมพ์



ภาพที่ 3.36 ขั้นตอนการพิมพ์

ใช้ยางปาดสีลงมาเข้าหาตัวตามรูปทรงที่ต้องการพิมพ์โดยใช้แรงกดพอดีและต่อเนื่อง จากนั้นยกงานข้างล่างบล็อกออก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.37 ขั้นตอนการพิมพ์

เก็บสีที่เหลือจากการปาด โดยใช้กระดาษแข็งที่เตรียมไว้มาตัก



ภาพที่ 3.38 ขั้นตอนการพิมพ์

เทน้ำยาล้างสีให้ทั่วบริเวณที่มีคราบสีบนบล็อกแม่พิมพ์และยางปาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.39 ขั้นตอนการพิมพ์

ใช้เศษผ้าเช็ดทำความสะอาดเพื่อไม่ให้บล็อกตันและรอบน้ำยาล้างแห้งสั๊ก

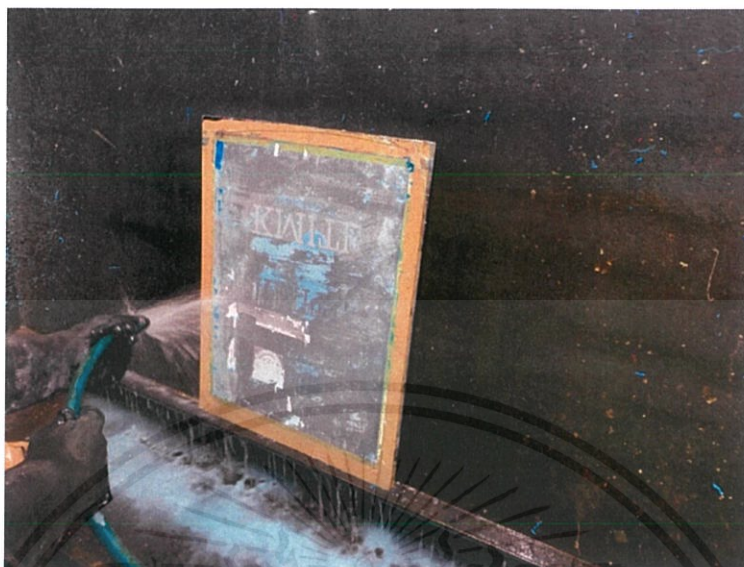
ขั้นตอนการล้างบล็อก



ภาพที่ 3.40 ขั้นตอนการล้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้คลอรีนผงเทลงบล็อกและเทน้ำดูให้คลอรีนละลายและแช่ทิ้งไว้ซักพัก



ภาพที่ 3.41 ขั้นตอนการพิมพ์

นำบล็อกไปล้างโดยใช้ปืนฉีดน้ำแรงดันสูงฉีดให้ทั่วหลุด



ภาพที่ 3.42 ขั้นตอนการพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้ามีคาบสีที่บล็อกให้ใช้ผงซักฟอกถูกกับฟองน้ำให้เกิดฟองแล้วเทกันตกลงไปแล้วขัดต่อจนครบสี่หมคนำไปล้างน้ำสะอาดแล้วตากให้แห้งและเก็บไว้ในที่ปลอดภัยจากการถูกทำให้ตะแกรงใหม่ขาด

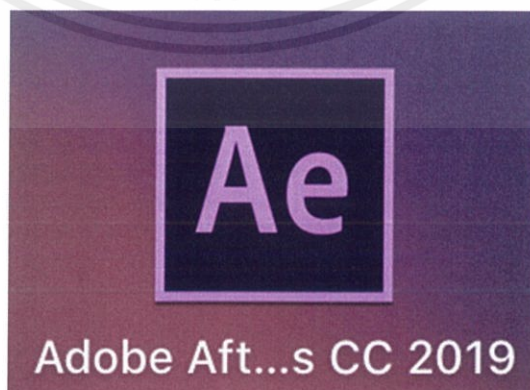
### ขั้นตอนการจัดทำสตอปโมชั่น (Stop Motion)

เขียนเนื้อเรื่อง (Story Boar) ในเรื่องที่ต้องการจัดทำ



ภาพที่ 3.43 ขั้นตอนการทำสตอปโมชั่น

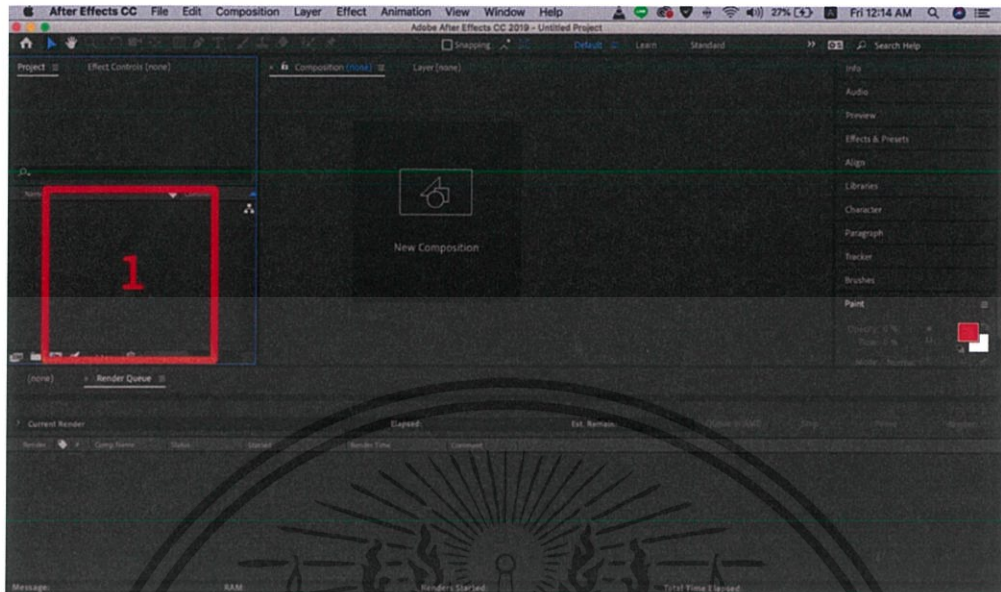
วาดรูปและฉากต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่อง (Story Board) ที่เตรียมไว้ ในโครงการนี้วาดผ่านโปรแกรม และ Save เป็นไฟล์ PSD หมายเหตุ ข้อดีของการ Save เป็น psd ช่วยให้ไม่ต้อง Save งานออกมาเป็นไฟล์ภาพที่แตกและนำมาเรียงกัน แต่ดึงไฟล์ Psd เพื่อ เปิด ปิด Layer ที่ต้องการได้ทันที



ภาพที่ 3.44 ขั้นตอนการทำสตอปโมชั่น

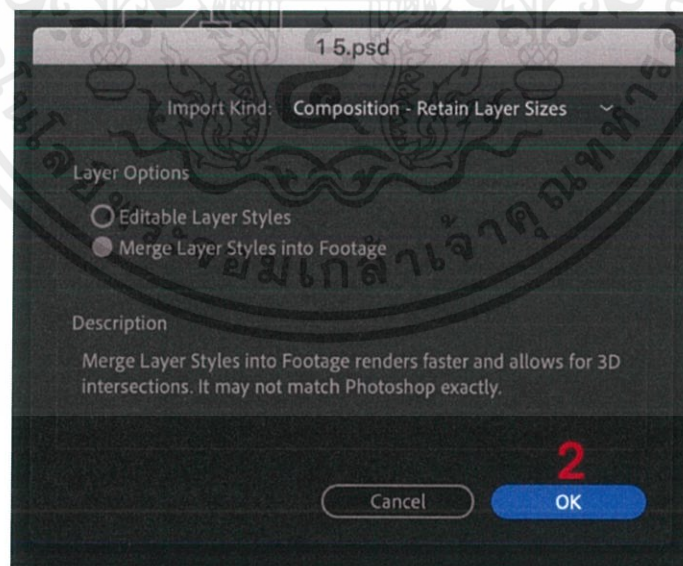
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต ในโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 3.45 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

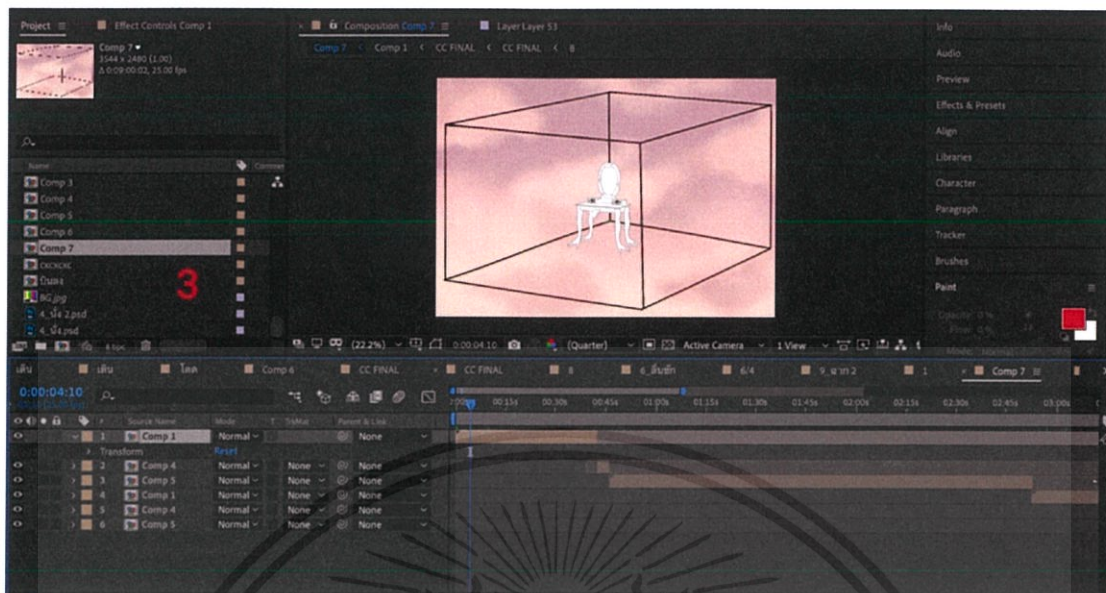
เปิดโปรแกรม Adobe After Effects Double click ที่ช่องหมายเลข 1 แล้วเลือกไฟล์ PSD ที่วาดเตรียมไว้เพื่อ import เข้ามายังโปรแกรม



ภาพที่ 3.46 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

จะปรากฏหน้าต่างนี้ขึ้นให้กด ok เพื่อ Import (หมายเลข 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.47 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

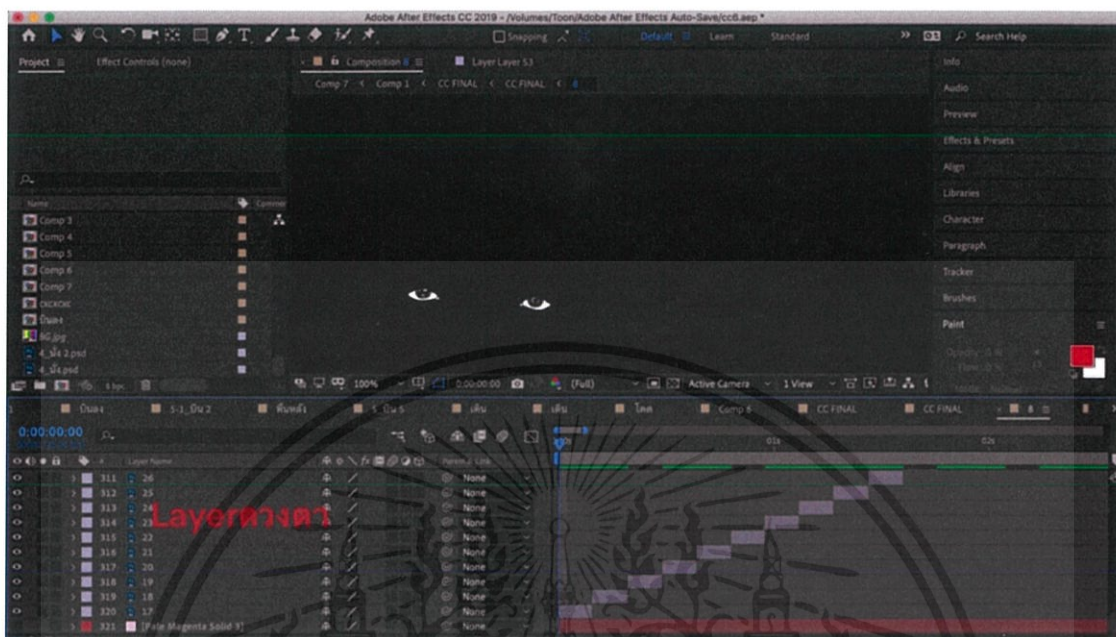
ผลงานที่เราเลือกจะปรากฏในช่อง project ตามหน้าต่างที่แสดง ให้ Double click ที่ไฟล์ที่เรา นำเข้ามาเพื่อเริ่มขั้นตอนการขยับ (หมายเลข 3)

ขั้นตอนในการทำงานส่วนนี้แบ่งอธิบายเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. การขยับตา ใช้หลักการเดียวกับการขยับดิน แขน และนิ้ว เป็นการขยับร่างกายแต่ยังไม่เคลื่อนที่
2. การเคลื่อนที่ ของชิ้นงาน ไปยังตำแหน่งต่าง ๆ
3. การซูมเข้า ซูมออก เพื่อให้งานน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

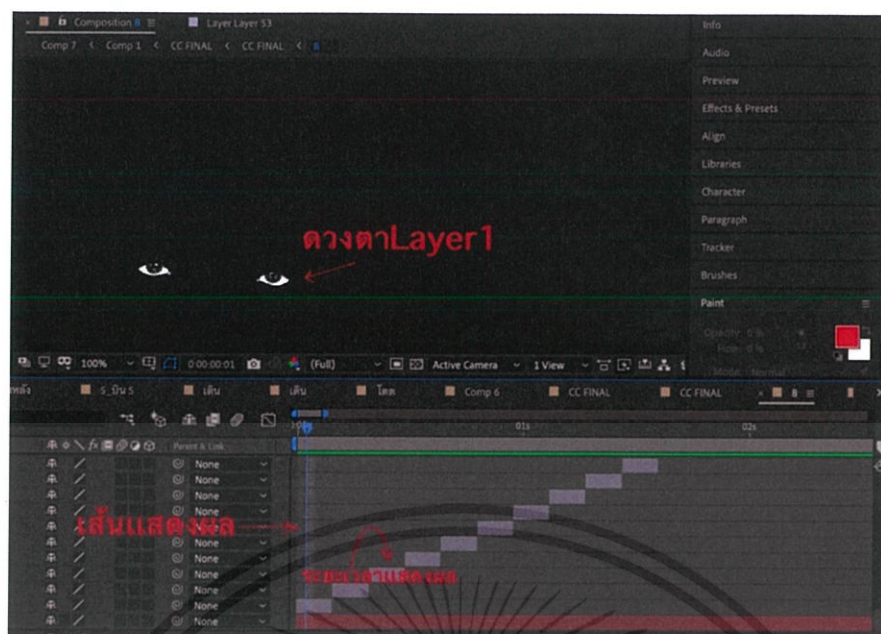
การขยับตา ใช้หลักการเกี่ยวกับการขยับลีน แขน และนิ้ว เป็นการขยับร่างกายแต่ยังไม่เคลื่อนที่



ภาพที่ 3.48 ขั้นตอนการทำสตอปโมชั่น

การขยับตา ใช้หลักการเกี่ยวกับการขยับลีน แขน และนิ้ว เป็นการขยับร่างกายแต่ยังไม่เคลื่อนที่ตัวอย่างการทำตากระพริบ ให้ดับเบิลคลิก layer ดวงตา จะเกิดเป็น layers ซ้อนกันเป็นจำนวนมาก โดยมีหลักว่า layer ที่อยู่ด้านบนจะปิดทับการแสดงผล layer ที่อยู่ด้านล่าง (หลักการเดียวกับ Photoshop) วิธีการจัดเรียง ให้เราทำการเลือก layer และทำการ drag mouse ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ในไฟล์ดวงตานี้ ได้ว่าระยะเวลาการขยับตาไว้หลาย layer หากนำมาเรียงต่อกันจะทำให้รู้สึกไม่สะดุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

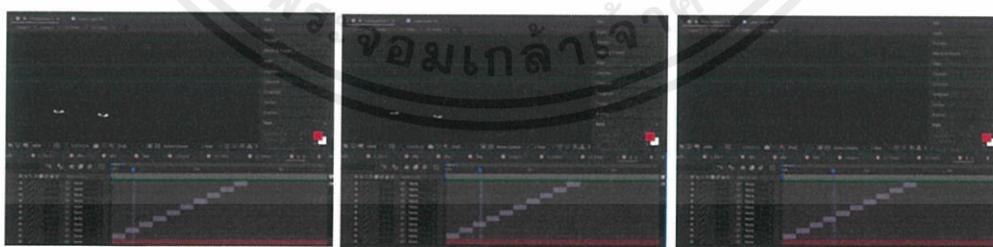


ภาพที่ 3.49 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

เส้นสีม่วงเป็นเวลาในการแสดงผลของแต่ละ Layer จะต้องทำให้ไม่ซ้ำไม่เร็วจนเกินไป (ใช้เมาส์ขยับเส้นเข้าออกได้เพื่อปรับ) การวาง layer ต้องต่อกันพอดี อันแรกเพื่อให้ VDO ไม่สะดุดต่อไปจะเป็นการแสดงผลการทำงานของแต่ละ layer (สังเกต เส้นตรงสีฟ้า เส้นสีฟ้าอยู่ตรงไหนแสดงผลตรงนั้น) เมื่อสิ้นสุด layer ให้วาง วนไปเรื่อยๆ โดยใช้การ copy และ Paste

ซึ่งวิธีนี้จะใช้ในการ ขยับนิ้วมือ แขน และลื่นเช่นเดียวกัน

Layer 2,3,4



ภาพที่ 3.50 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

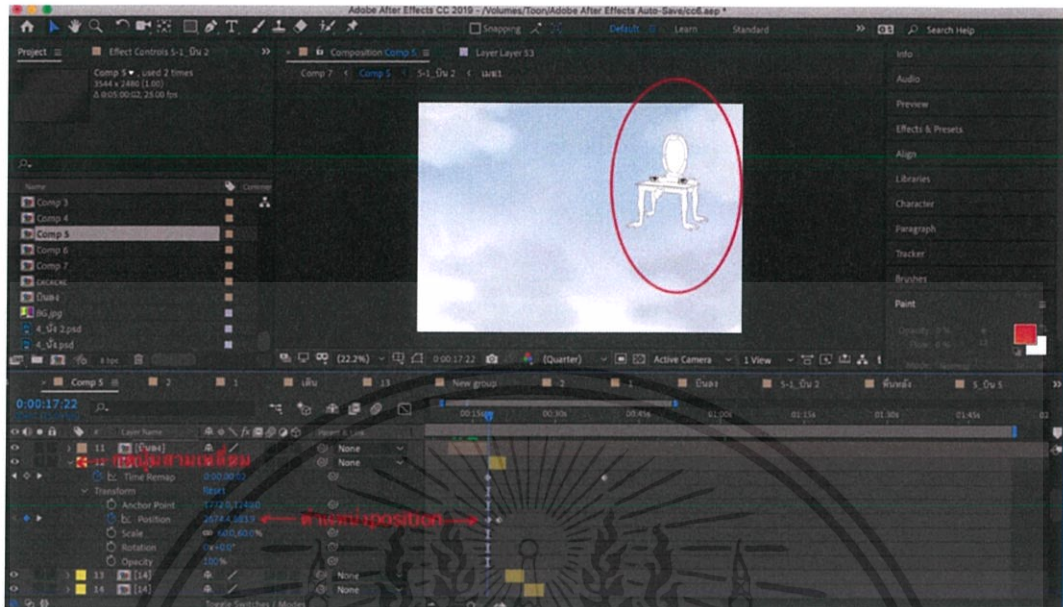
การเคลื่อนที่ ของชิ้นงาน ไปยังตำแหน่งต่าง ๆ

การใช้เครื่องมือ Position เพื่อปรับตำแหน่ง เมื่อเราขยับร่างกายของผลงานได้แล้ว แต่ผลงาน

ยังอยู่กับที่อยู่ ต่อไปจะเปลี่ยนการใช้เครื่องมือในการขยับตำแหน่ง ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Position รูปที่ 1 สังเกตจุดเริ่มต้น Position จะอยู่ตำแหน่งที่ 2674.4,883.9

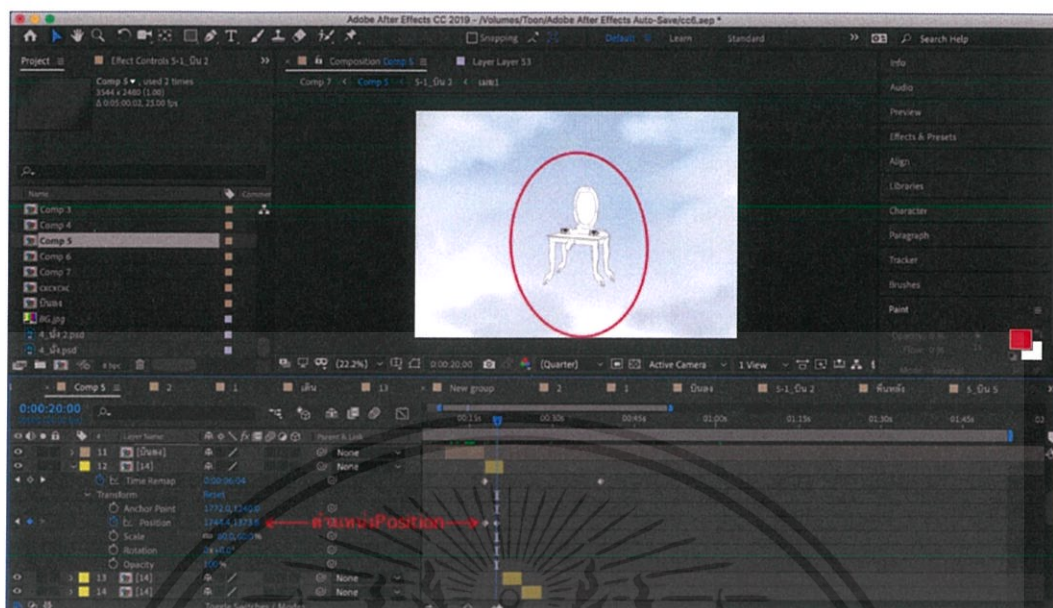


ภาพที่ 3.51 ขั้นตอนการทำสตอปโมชั่น

ในตัวอย่างจะใช้ฉากบินเพื่อแสดงการทำงาน ให้คลิกลูกศร สามเหลี่ยมเล็ก ๆ ตรง Layer จากที่ต้องการ จะปรากฏเครื่องมือ Position สามารถใช้เมาส์ขยับงาน มายังตำแหน่งที่ต้องการได้ ดังภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Position รูปที่ 2



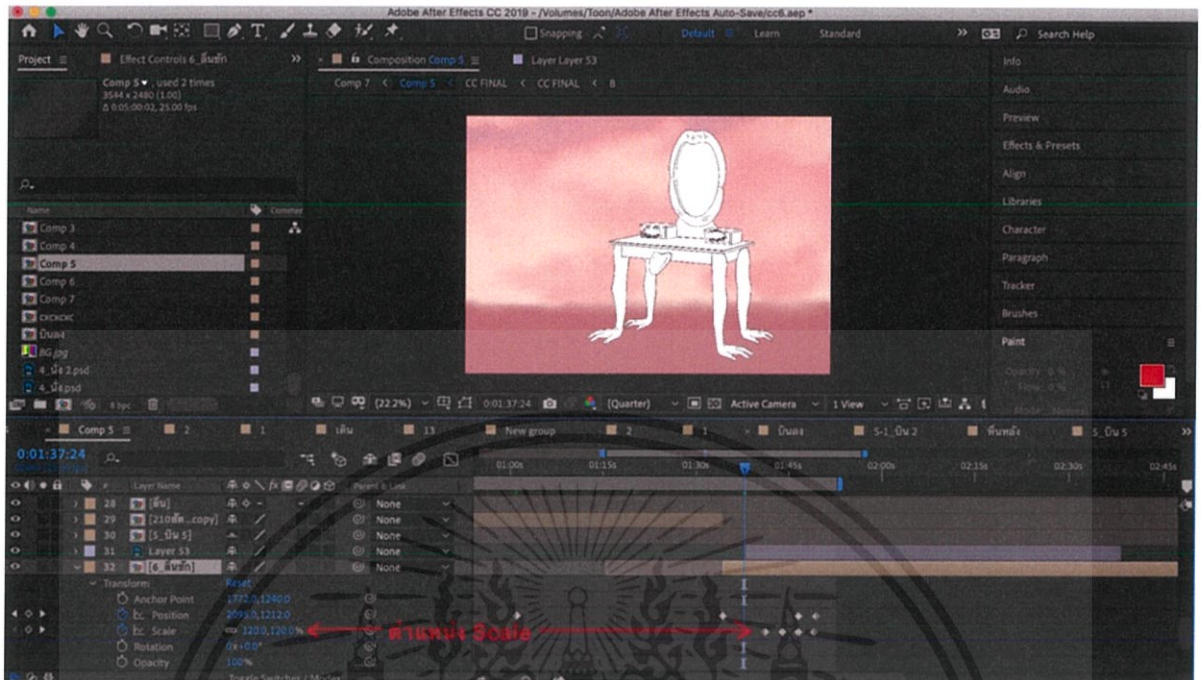
ภาพที่ 3.52 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

จะใช้งานลักษณะนี้ปรับ Position ของงานในฉากอื่น ๆ เช่นกัน  
การซูมเข้า ซูมออก เพื่อให้งานน่าสนใจมากขึ้น

ในส่วนของการ Zoom ของยกตัวอย่างการทำงานในฉาก จบ ดังนี้ การใช้เครื่องมือจะมีลักษณะคล้ายกับ Position แต่ในการ Zoom นี้ จะใช้เครื่องมือ Scale โดยให้กดเลือก Scale ให้เป็นสีฟ้า ดังรูปก่อน แล้วใช้เมาส์ย้ายไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้ในการทำงานดังตัวอย่างต่อไปนี้

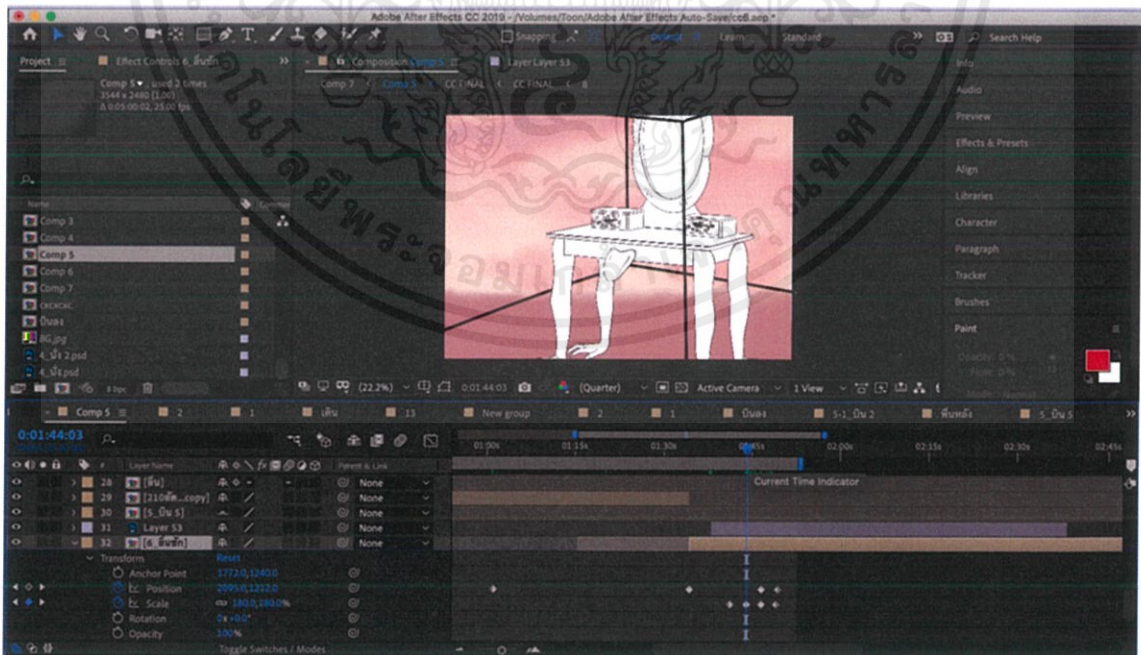
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Scale รูปที่ 1



ภาพที่ 3.53 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

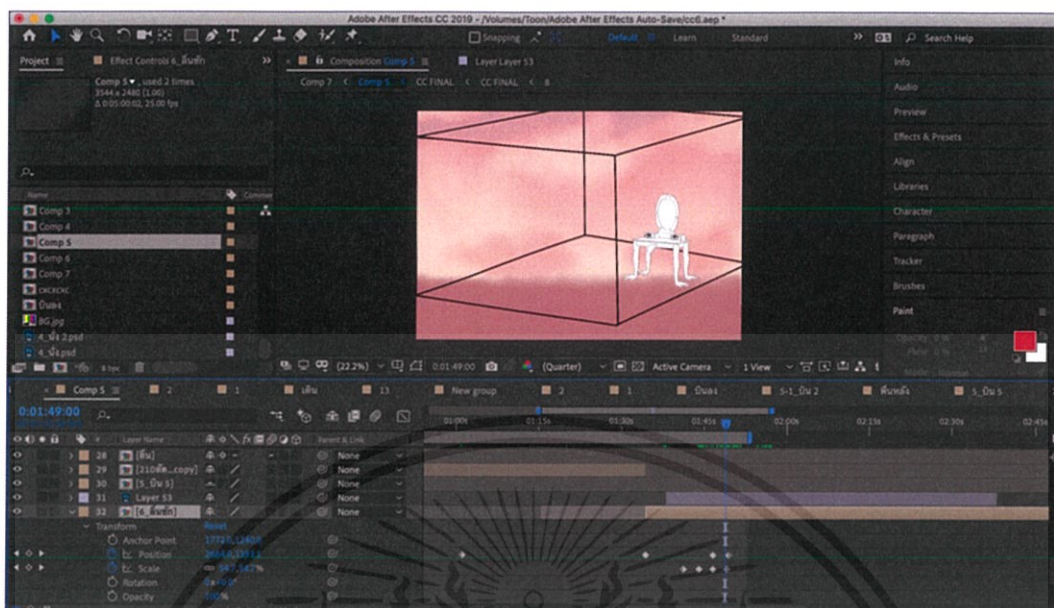
### Scale รูปที่ 2



ภาพที่ 3.54 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรณีนำไปใช้

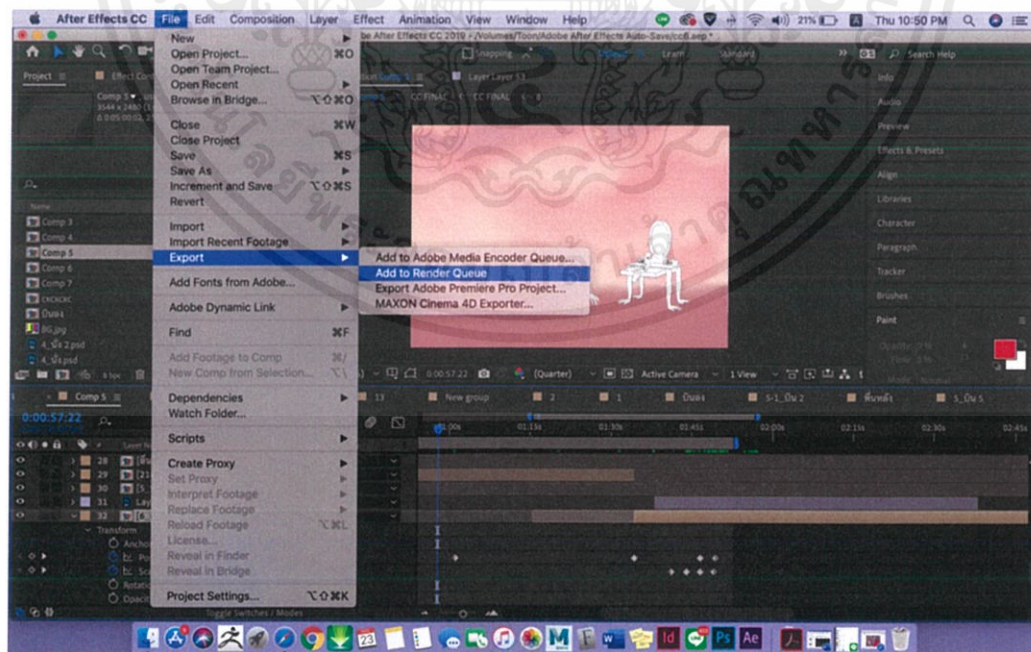
## Scale รูปที่ 3



ภาพที่ 3.55 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

การ Render ผลงาน

ไปที่ File > Export > Add to Render Queue



ภาพที่ 3.56 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เลือกตำแหน่งที่ Save แล้วกด Render



ภาพที่ 3.57 ขั้นตอนการทำสตอปโมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานสามารถแบ่งออกได้ 2 หัวข้อคือการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และการวิเคราะห์ทัศนธาตุ โดยองค์ประกอบศิลป์คือการประยุกต์ ดัดแปลง แล้วมาจัดรวมเข้าด้วยกันเข้าด้วยกัน โดยมีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ส่วน ทัศนธาตุคือการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์

### 4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

ข้าพเจ้าเลือก โครงการที่ 1 ชั้นที่ 2 ชื่อ มาทำการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ

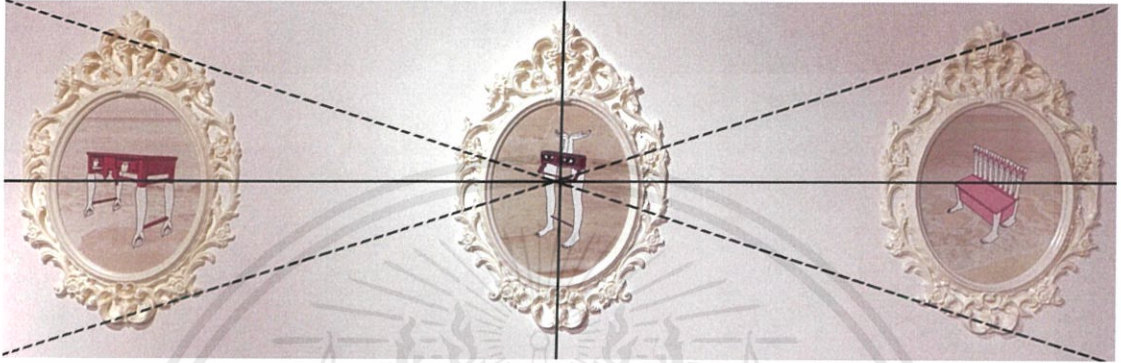


ภาพที่ 4.1 ผลงานชั้นที่ 1 ชื่อ Self-Theory

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.1 เอกภาพ (unity)

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว



ภาพที่ 4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เอกภาพ

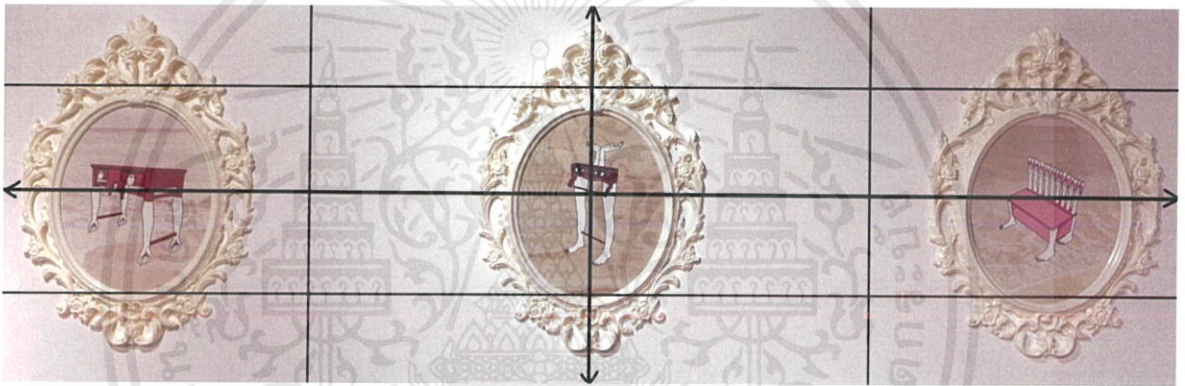
งาน เป็นเอกภาพเนื่องจากรูปไม่มีการกระจายขององค์ประกอบเลยภาพมีการถูกจัดให้อยู่เป็นกลุ่ม โดยที่เป็นจุดเด่นอยู่ตรงกลางของงาน โดยมาจากการจัดการระเบียบของรูปทรงที่เป็นวัตถุเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและจัดวางโดยมีพื้นหลังเป็นทะเลเพื่อสื่ออารมณ์และความหมายของเก้าอี้ที่นำมาทรานฟอร์ม (Transform) ใหม่ ให้รู้สึกว่าเป็นความฝันและอยู่ในจินตนาการ การจัดวางถูกแบ่งให้ทั้งสองข้างมีความเหมือนกันและระยะห่างของกรอบรูปเท่ากันตามเส้นตรงการที่แบ่งซ้ายขวาและบนล่างและเส้นปะ ที่ทำให้เห็นจังหวะของการว่างกรอบซึ่งทำให้เกิดดุลยภาพของงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 ดุลยภาพ (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกัน มีน้ำหนัก หรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดี โดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้ายขวา บน ล่าง ให้เท่ากัน การเท่ากันอาจไม่เท่ากันจริง ๆ ก็ได้ แต่จะเท่ากันในความรู้สึกตามที่ตามองเห็นความสมดุลแบ่งเป็น 2 ประเภท

- 1) ความสมดุล 2 ข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักเท่ากัน หรือมีรูปแบบเหมือนกันคล้ายกัน
- 2) ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบของศิลปะทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาดสัดส่วนน้ำหนักไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เสมอกัน แต่สมดุลกันในความรู้สึกความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน



ภาพที่ 4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพ

เมื่อมองภาพงานแล้วจะให้ความสมดุลเนื่องจากส่วนของข้างซ้ายและข้างขวาของงานมีองค์ประกอบ สัดส่วนน้ำหนักที่เท่ากัน เหมือนกันและเสมอกันจึงมีดุลยภาพที่มีความสมดุลกันทั้งตัวงานในเรื่องของการให้สีและการวางวัตถุ พื้นหลังที่น้ำหนักของภาพมีความเท่ากันและกรอบของงานที่มีการแบ่งของสองส่วนซ้ายและขวาเท่า ๆ กันไม่ได้หนักไปด้านใดด้านหนึ่ง

### 4.1.3 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวในงาน เป็นอารมณ์ความรู้สึกจากผู้ชมงานเมื่อรับรู้ถึงสิ่งที่หยุดนิ่งแต่ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ในงานทำให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหวผ่านการมองเห็น



ภาพที่ 4.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหว

จากการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานข้าพเจ้ามีการเคลื่อนไหวตามลูกศรพีรiformของน้ำทะเลที่เป็นคลื่นซัดเข้ามาหาฝั่ง ตามแรงของลมในขณะหนึ่งและการเคลื่อนไหวที่เป็นแนวโค้งของอวัยวะร่างกายที่ยืนต้านแรงโน้มถ่วงของโลกอยู่ ลูกศรที่ชี้ขึ้นของผลงานด้านขวาที่ต้านแรงโน้มถ่วงของโลกเพื่อแบกพื้นเอาไว้ และลูกศรที่ชี้แบบพีรiformตามกรอบของงานเพื่อให้ดึงดูดสายตาไปที่กลางของตัวผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่น หมายถึงส่วนสำคัญที่ปรากฏชัด สะดุดตาที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงานให้ภาพเขียนมีความสวยงาม มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสมและรู้จักการเน้นภาพที่ดีจุดเด่น

1. จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องที่จะเขียน แสดงออกถึงเรื่องราวที่ชัดเจน เด่นชัดที่สุดในภาพ

2. จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลัก ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลัก ให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.5 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ความเป็นเด่น

หมายเลขที่ 1 มีความเป็นเด่นอย่างชัดเจนสะดุดตาและเป็นจุดเด่นหลัก

หมายเลขที่ 2 เป็นจุดเด่นที่รองมาในภาพทำให้จุดเด่นหลักอย่างหมายเลขที่ 1 มีความเด่นชัดขึ้นมา เพราะเป็นภาพพื้นหลัง

หมายเลขที่ 3 เป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมจุดเด่นหลักและจุดเด่นรองให้มีความสวยงามมากขึ้น

#### 4.1.5 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน เช่น ด้านเรื่องราวที่สอดคล้องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ และเป็นความกลมกลืนในเรื่องสีวรรณะเดียวกัน



ภาพที่ 4.6 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ความกลมกลืน

กรอบของผลงานมีความกลมกลืนกันจากการรูปทรงเดียวกัน และเป็นรูปทรงวงรีที่รอบข้างเลียนแบบรูปธรรมชาติ

สีในภาพมีความกลมกลืนกัน โดยใช้สีวรรณะเดียวกัน และการวางวัตถุที่ไปในทิศทางเดียวกันกับพื้นหลังที่เป็นทะเลที่กำลัງถูกลมพัดเข้าฝั่งเหมือนกันทำให้ตัวงานมีความสัมพันธ์กันสอดคล้องกัน

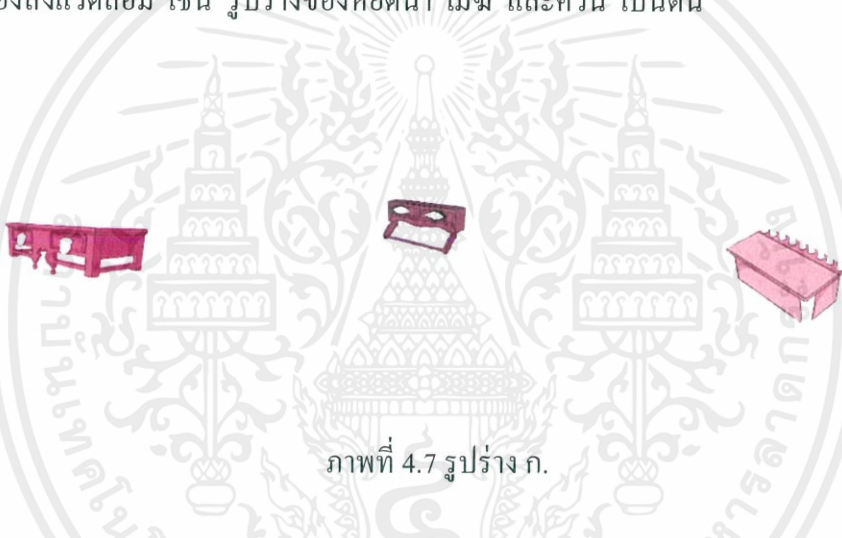
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

### 4.2.1 รูปร่างและรูปทรง (Shape)

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและความยาวแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น
2. รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น
3. รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น



ภาพที่ 4.7 รูปร่าง ก.

รูปร่างก.เป็นรูปร่างเรขาคณิตที่เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมของเก้าอี้และโต๊ะที่เป็นเฟอไนเจอร์



ภาพที่ 4.8 รูปร่าง ข.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปร่าง ข. เป็นรูปร่างธรรมชาติที่เป็นรูปร่างของมนุษย์ที่เป็นร่างกายส่วนของขา แขน มือ ฟัน ตา และลิ้น



ภาพที่ 4.9 รูปร่าง ค.

รูปร่าง ค. เป็นรูปร่างอิสระที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติและเป็นที่ไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เนื่องจากเป็นน้ำทะเล



ภาพที่ 4.10 รูปร่าง ง.

รูปร่าง ง. เป็นรูปทรงธรรมชาติที่มนุษย์ทำขึ้นเพื่อเลียนแบบรูปทรงของต้นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2.2 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว (Texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์  
สร้างสรรค์ขึ้น พื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกัน ย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย



ภาพที่ 4.11 ภาพพื้นผิว ก.

พื้นผิว ก. พื้นผิวเป็นระนาบเดียวและมีมุมยาวเพื่อที่จะเน้นให้เกิดจุดเด่นที่ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 4.12 ภาพพื้นผิวที่ ข.

ภาพพื้นผิวที่ ข. พื้นผิวเรียบเป็นระนาบเดียวไม่มีมุมยาวเพื่อให้เป็นรองจากจุดเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพพื้นผิว ค.

พื้นผิว ค. เป็นพื้นผิวที่มีลักษณะมัน ไม่เรียบเป็นพื้นผิวของพลาสติกและเกิดขึ้นจากมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น เป็นนูนต่ำที่มีมิติระนาบที่ต่างกันในแต่ละจุด

### 4.2.3 สี (Color)

สี (Color) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หมั่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น วรรณะของสี (Tone) จากวงจรสีธรรมชาติ ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ สีวรรณะร้อน ได้แก่สีที่ทำให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น ส่วนสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีที่ทำให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงินม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น



ภาพที่ 4.14 การวิเคราะห์สี

สีภายในงานเป็นสีที่คู่กันโทนไปทางวรรณะสีร้อนซึ่งให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นภายในงาน ใ้ห้องรับความคิดว่าตัวเด่นในงานนั้นมีความอบอุ่นและคิดถึงโยหยา จนทำให้เกิดจินตนาการมาทดแทนสิ่งที่โยหยาและคิดถึงนั้น จนทำให้รู้สึกอบอุ่นใจ

## บทที่ 5 บทสรุป

จิตไร้สำนึก ประกอบด้วยกระบวนการในจิตใจซึ่งเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติและไม่สามารถพินิจภายในได้ มีกระบวนการคิด ความจำ อารมณ์และแรงจูงใจ แม้กระบวนการเหล่านี้มีอยู่ใต้ผิวของ ความตระหนักรู้ แต่มีทฤษฎีว่า จิตไร้สำนึกส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรม หลักฐานเชิงประจักษ์แนะว่า ปรัชญาการจิตไร้สำนึกมีความรู้สึกที่ถูกกดเก็บ ทักษะอัตโนมัติ ความคิด นิสัยและปฏิกิริยาอัตโนมัติ และอาจยังมีปม ความกลัวและความปรารถนาที่ซ่อนอยู่ในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เข้าใจว่า กระบวนการไร้สำนึกแสดงออกในฝันในรูปสัญลักษณ์ เช่นเดียวกับการปลั่งปาก และมุขตลก ฉะนั้น จึงมองได้ว่าจิตไร้สำนึกเป็นบ่อเกิดของฝันและความคิดอัตโนมัติ คลังความจำที่ถูกลิ้ม ผ่าน ขบวนการทรานส์ฟอร์ม (Transform) เมื่อข้าพเจ้ากำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 มีหัวข้อการทำงานชื่อว่า คอลลาจ (Collage) ในวิชาเอกโดยเริ่มต้นจากการนำนิยายสารมาตัดปะเมื่อตัดปะไปเรื่อย ๆ ข้าพเจ้าเห็นรูปทรงใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นมาจากการคอลลาจ ด้วยดังนั้นข้าพเจ้าจึงเริ่ม ทรานส์ฟอร์มสิ่งต่าง ๆ ขึ้นใหม่จากรูปทรงเดิมที่มีอยู่

ศิลปินพจน์เล่มนี้ จากการมองเห็นปัญหาเล็กน้อยในสังคมที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ที่มนุษย์ทุกคนคิดว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นธรรมดา แต่ปัญหาธรรมดานั้นอาจสะสมจนทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาถ้าหากปล่อยทิ้งไว้ไปเรื่อย ๆ ข้าพเจ้าจึงมีความมุ่งหมายที่จะสร้างผลงานที่แสดงจิตไร้สำนึกของข้าพเจ้า ด้วยการถ่ายทอดผลงาน ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (silk screen) โดยได้สร้างผลงานเป็นจำนวนทั้งหมดสามชุดแบ่งเป็นเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม 2 ชุด และชุดสุดท้ายเป็นการทำสตอปโมชัน (Stop Motion)

สิ่งที่คาดหวังในศิลปินพจน์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการบันทึกเรื่องราวการทำงานและความหมายของผลงานในโครงการวัตถุประสงค์ และสัญญา ในจิตไร้สำนึกไว้ให้ผู้ดูผลงานของข้าพเจ้าเข้าใจในตัวผลงานมากยิ่งขึ้น และให้ตระหนักถึงปัญหาเล็กน้อยที่ถูกเก็บไว้จนอาจทำร้ายจิตใจของตนเองและผู้คนรอบข้างจนทำให้เกิดโรคทางจิตต่าง ๆ ที่ปัจจุบันวัยรุ่นเป็นกันมากอย่าง โรคซึมเศร้า ที่เมื่อเป็นถึงขั้นที่หนักมากขึ้นจะทำให้เป็นโรคไบโโพร่าที่เป็นโรคอารมณ์สองขั้วคือถ้าขึ้นสุดจะดีมาก ๆ จนใจหายแต่ถ้าลงสุดจะแย่มาก ๆ จนคาดเดาไม่ได้เช่นกันหรือหนักขนาดถึงขั้นฆ่าตัวตาย ทั้งสองโรคนี้เป็นโรคที่สารในสมองหลั่งออกมาผิดปกติและเป็นโรคที่หากคนเข้าใจได้ยาก ดังนั้นเราไม่ควรที่จะปล่อยการกระทำเหล่านี้ไปเราควรที่จะใส่ใจกับปัญหาในสังคมที่มีผลกระทบมาจากสภาพสังคมเหล่านี้ด้วย

## บรรณานุกรม

ขุนเขา สันทรูเสนา เขจรบุตร. 2016. ขุนเขาเกาสมอง. พิมพ์ครั้งที่ 22 : พิมพ์ภูตะวัน

ชะลูด นิ่มเสมอ. 2557. องค์ประกอบศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 9 : พิมพ์อมรินทร์

Blackdogsworld. 2010 Sigmund Freud. [online]. Available

: <https://blackdogsworld.wordpress.com/2010/02/04/sigmund-freud-biography/>

Erch2014. 2018 Roy Lichtenstein. [online]. Available

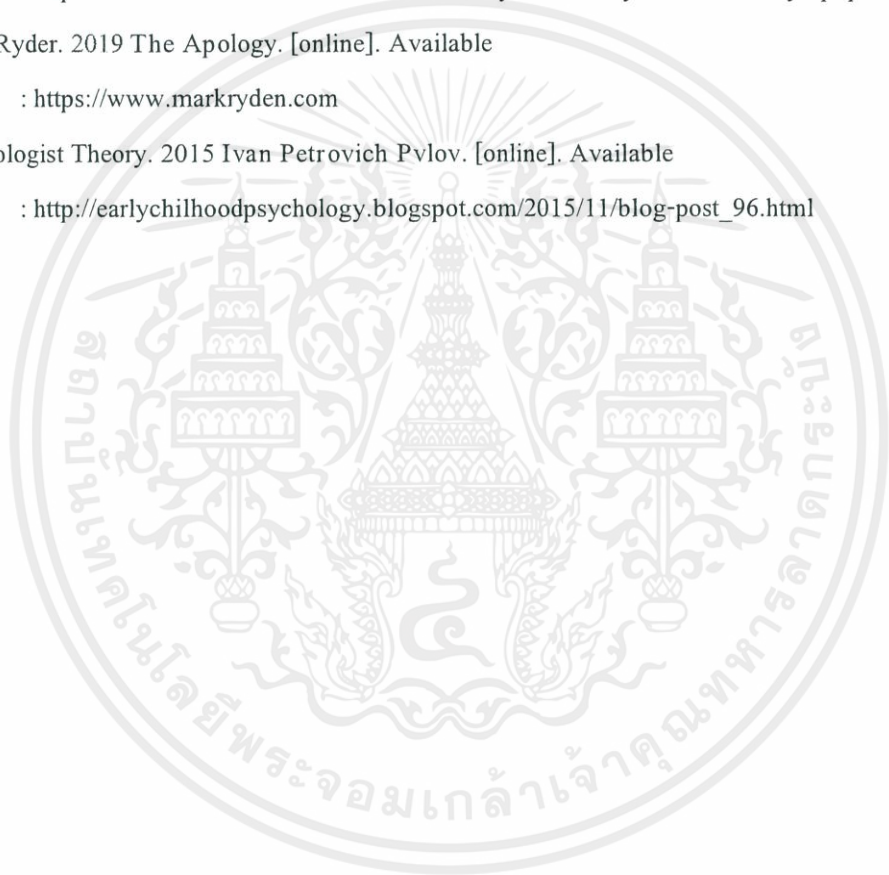
: <https://th.erch2014.com/iskusstvo/55380-roy-lihtenshteyn-sozdatel-stilya-pop-art.html>

Mark Ryder. 2019 The Apology. [online]. Available

: <https://www.markryden.com>

Psychologist Theory. 2015 Ivan Petrovich Pvlo. [online]. Available

: [http://earlychildhoodpsychology.blogspot.com/2015/11/blog-post\\_96.html](http://earlychildhoodpsychology.blogspot.com/2015/11/blog-post_96.html)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Self - Theory

ขนาด 60x40 cm.

พ.ศ. 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

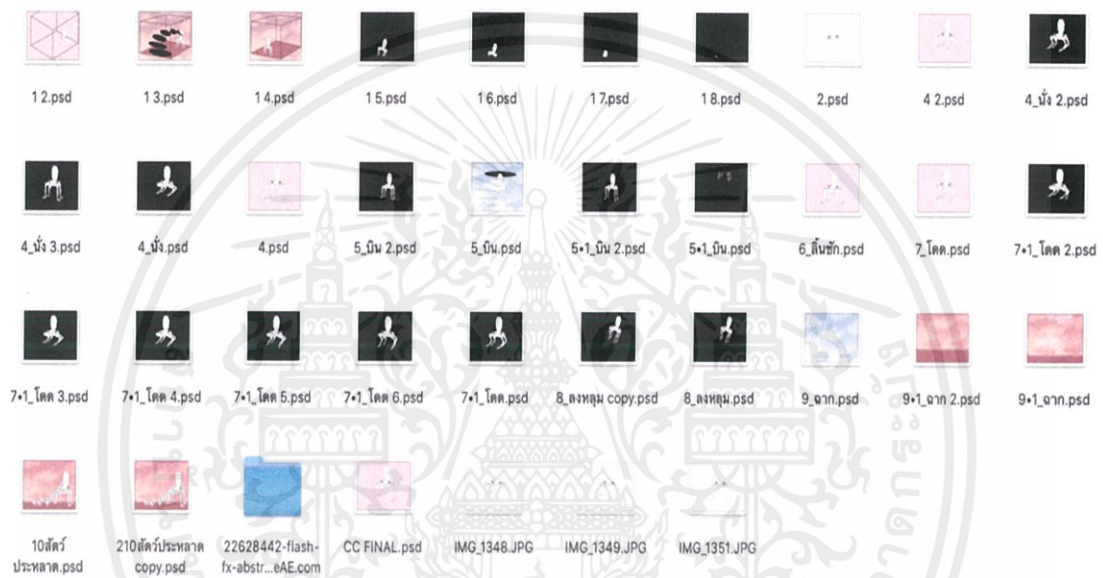


ชื่อผลงาน Private Status

ขนาด 21x21 cm.

พ.ศ.2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ข้อผลงาน After Effects Stop Motion

พ.ศ.2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล      พรฤทัย เจียมรวมวงศ์  
วัน เดือน ปีเกิด.      2 พฤษภาคม 2539 ที่กรุงเทพฯ  
ที่อยู่      281/15 จรัญสนิทวงศ์ 35 บางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700  
เบอร์ติดต่อ 0955061920  
ประวัติการศึกษา      2553 มัธยมต้นที่โรงเรียนเขมะสิริอนุสรณ์  
2557 มัธยมปลายที่ โรงเรียนอัมพรไพศาล  
2562 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิจิตรศิลป์ เอกภาพพิมพ์

### รางวัลและเกียรติประวัติ

2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ AN INSPIRING PAIR ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า  
คุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรม ดิถุบูรณการณ  
2562 ร่วมแสดงนิทรรศการ CONCRETE OCEAN ที่ 60 60Art Space