

มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ

THE DIMENSIONS OF DREAMS FROM SUBCONSCIOUSNESS TO IMAGINATION



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2565

KMITL-2022-AR-M-005-002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE DIMENSIONS OF DREAMS FROM SUBCONSCIOUSNESS TO IMAGINATION



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

2022

KMITL-2022-AR-M-005-002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|-----------------------------|---|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ |
| นักศึกษา | นายสืบศิลป์ อูสา |
| รหัสนักศึกษา | 62602041 |
| ปริญญา | ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต |
| สาขาวิชา | ทัศนศิลป์ |
| พ.ศ. | 2565 |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ | ผศ.ดร.ถนอมนวล เดชาคณิงค์ |

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายในการทำความเข้าใจกับสภาวะภายในจิตใจของตนเอง โดยผ่านการตั้งคำถามจากเรื่องราวของจิตใต้สำนึกที่แสดงและสื่อสารผ่านความฝัน มนุษย์ทุกคนล้วนแล้วแต่เคยนอนหลับฝันแต่น้อยคนที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับความฝันของตนเอง ความฝันเกิดจากการทำงานของจิตใต้สำนึกที่สื่อสารออกมา โดยเฉพาะสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันกันเป็นอย่างมาก ทำให้เกิดความเครียดมากมายสะสม จึงทำให้เกิดการฝันที่เกิดจากอาการเครียดและทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ ข้าพเจ้าจึงมีมุมมองที่เกี่ยวกับความฝันว่า หรือที่จริงแล้วมันคือสัญญาณเตือนหรือการสื่อสารอะไรบางอย่างจากตัวตนของเราอีกครึ่งหนึ่งอยู่ภายในที่เรียกว่าจิตใต้สำนึก เป็นการบอกเล่าผ่านเรื่องราวจากความฝัน

ข้าพเจ้าต้องการที่จะถ่ายทอดมุมมองของตนเองจากรีวิวความฝันผ่านงานศิลปะในรูปแบบผลงานจิตรกรรม เพื่อต้องการสื่อสารอารมณ์ ความเห็นจริงจากสารที่ได้รับและเป็นทั้งการปลดปล่อยสภาวะอารมณ์บางอย่างที่อัดแน่นอยู่ภายใน รวมไปถึงการทำความรู้จักและทำความเข้าใจตนเองอีกครั้งหนึ่งที่เรียกมันว่าจิตใต้สำนึกของตนเอง

| | |
|-----------------------|---|
| Thesis | The dimensions of dreams from subconsciousness to imagination |
| Student | Mr. Suebsil Usa |
| Student ID | 62602041 |
| Degree | Master of Fine Arts |
| Program | Visual Arts |
| Year | 2022 |
| Thesis Advisor | Assistant Professor Thanormnuan Dechakaneewong, Ph.D. |

ABSTRACT

This thesis aims to understand state of one's inner self by questioning the story of the subconscious mind that is expressed and communicated through dreams. Every human being has dreamed, yet only a few understand their dreams. Dreams result from the subconscious mind's efforts to communicate with the conscious mind. Especially in today's highly competitive environment, which results in a great deal of tension, dreams are caused by stress and inadequate sleep. The researcher believes that dreams are a warning signal or communication from the other half of our being, referred to as the subconscious mind told in a dream narrative.

The researcher wanted to convey his perspectives from the dream scenario through art, specifically paintings. The artworks were created to express the surrealism sentiments produced by a received message within the researcher's mind, release some feeling inside, and get to know the other half of oneself, called the subconscious mind itself.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้หากปราศจาก คำแนะนำที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงาน โดย ผศ.ดร.ถนอมนวล เตชะคนึงวงศ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้ความรู้ คำแนะนำ และให้การช่วยเหลือด้วยความปรารถนาดี

คณาจารย์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ทุกท่านที่ช่วยชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่ให้การอุปการะเลี้ยงดูตลอดจนการสนับสนุนทุนการศึกษารวมไปถึงทุนในการทำโครงการวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งให้ความรักและกำลังใจซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการดำเนินงานการสร้างสรรค์งานผ่านลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรที่ดีทุกท่านที่ได้ช่วยเหลือและสนับสนุนเสมอมา จนส่งผลให้ประสบความสำเร็จและผ่านลุล่วงไปด้วยดี



สีป์ศิลป์ อูสา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และแจ้งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | I |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | II |
| กิตติกรรมประกาศ..... | II |
| สารบัญ..... | IV |
| สารบัญรูป..... | VI |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์..... | 2 |
| 1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์..... | 2 |
| 1.4 ขอบเขตของโครงการ..... | 2 |
| 1.5 วิธีของการศึกษา..... | 2 |
| 1.6 แหล่งข้อมูล..... | 3 |
| บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง..... | 4 |
| 2.1 บทความวรรณกรรมและงานวิจัย..... | 5 |
| 2.1.1 การนอนหลับ..... | 5 |
| 2.1.2 ความฝันและการแพทย์..... | 6 |
| 2.1.3 ความฝันและศิลปะ..... | 8 |
| 2.1.4 ทฤษฎีจิตใต้สำนึกกับความฝัน..... | 9 |
| 2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค..... | 11 |
| 2.2.1 ผลงานจิตรกรรม..... | 11 |
| 2.2.2 ผลงานจิตรกรรมเหนือจริง..... | 12 |
| 2.3 อิทธิพลศิลปิน..... | 13 |
| 2.3.1 ผลงานจิตรกรรมของ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ..... | 13 |
| 2.3.2 ผลงานจิตรกรรมของ เดวิดแซลล์ (David Salle)..... | 15 |
| 2.3.2 ผลงานจิตรกรรมของ ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)..... | 17 |
| 2.4 สรุปอิทธิพลของงานศิลปะ..... | 19 |
| 2.4.1 เอกสารเกี่ยวข้องกับมิติแห่งความฝัน..... | 19 |
| 2.4.2 เอกสารเกี่ยวข้องกับจิตใต้สำนึก..... | 19 |
| 2.4.3 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลงานจิตรกรรม..... | 19 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ IV อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

| | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์..... | 20 |
| 3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน..... | 21 |
| 3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพร่าง..... | 21 |
| 3.2.1 วิเคราะห์แนวความคิดเพื่อสร้างภาพร่าง..... | 21 |
| 3.2.2 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง..... | 21 |
| 3.2.3 ขั้นตอนออกแบบภาพร่าง..... | 23 |
| 3.3 วัสดุในการดำเนินงาน..... | 32 |
| 3.3.1 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์..... | 32 |
| 3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน..... | 33 |
| 3.4.1 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1..... | 33 |
| 3.4.2 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 2..... | 36 |
| 3.4.3 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3..... | 39 |
| 3.4.4 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 4..... | 42 |
| 3.4.5 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 5..... | 45 |
| 3.4.6 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 6..... | 48 |
| 3.4.7 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 7..... | 51 |
| บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์..... | 54 |
| 4.1 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ขั้นที่ 1..... | 55 |
| 4.2 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ขั้นที่ 4..... | 63 |
| 4.3 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ขั้นที่ 6..... | 71 |
| บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ..... | 80 |
| บรรณานุกรม..... | 82 |
| ประวัติผู้เขียน..... | 83 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และแจ้งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

| รูปที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 การนอน..... | 6 |
| 2.2 The lover ,Oil on canvas..... | 9 |
| 2.3 Study after Velázquez’s Portrait of Pope Innocent X..... | 11 |
| 2.4 The persistence of Memory..... | 12 |
| 2.5 เกียรติศักดิ์ ชานนนารภ..... | 13 |
| 2.6 สภาวะของจิตใต้สำนึก..... | 14 |
| 2.7 State of Subconsciousness 1..... | 14 |
| 2.8 เดวิดแซลล์ (David Salle)..... | 15 |
| 2.9 Sextant in Dogtown ,Oil and acrylic on canvas | 16 |
| 2.10 Ugolino's Room..... | 16 |
| 2.11 ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)..... | 17 |
| 2.12 L'Oeil fleuri | 18 |
| 2.13 Metamorphosis of Narcissus | 18 |
| 3.1 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง 1..... | 22 |
| 3.2 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง 2..... | 22 |
| 3.3 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 1..... | 23 |
| 3.4 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 2..... | 23 |
| 3.5 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 3..... | 24 |
| 3.6 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 4..... | 24 |
| 3.7 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 5..... | 24 |
| 3.8 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 6..... | 25 |
| 3.9 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 7..... | 25 |
| 3.10 โปรแกรมโปรซีเอท (procreate)..... | 26 |
| 3.11 โทนสีม่วงในผลงาน..... | 27 |
| 3.12 โทนสีเหลืองในผลงาน..... | 27 |
| 3.13 โทนสีแดงในผลงาน..... | 27 |
| 3.14 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 1..... | 28 |
| 3.15 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 2..... | 28 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ VI อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

| รูปที่ | หน้า |
|--|------|
| 3.16 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 3..... | 29 |
| 3.17 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 4..... | 29 |
| 3.18 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 5..... | 30 |
| 3.19 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 6..... | 30 |
| 3.20 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 7..... | 31 |
| 3.21 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน..... | 32 |
| 3.22 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 1..... | 33 |
| 3.23 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 2..... | 34 |
| 3.24 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 3..... | 34 |
| 3.25 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 4..... | 35 |
| 3.26 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ขั้นตอนที่ 1..... | 36 |
| 3.27 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ขั้นตอนที่ 2..... | 37 |
| 3.28 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ขั้นตอนที่ 3..... | 37 |
| 3.29 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ขั้นตอนที่ 4..... | 38 |
| 3.30 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 1..... | 39 |
| 3.31 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 2..... | 40 |
| 3.32 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 3..... | 40 |
| 3.33 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 4..... | 41 |
| 3.34 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 ขั้นตอนที่ 1..... | 42 |
| 3.35 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 ขั้นตอนที่ 2..... | 43 |
| 3.36 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 ขั้นตอนที่ 3..... | 43 |
| 3.37 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 ขั้นตอนที่ 4..... | 44 |
| 3.38 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 1..... | 45 |
| 3.39 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 2..... | 46 |
| 3.40 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 3..... | 46 |
| 3.41 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 4..... | 47 |
| 3.42 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6 ขั้นตอนที่ 1..... | 48 |
| 3.43 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6 ขั้นตอนที่ 2..... | 48 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และ VII อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

| รูปที่ | หน้า |
|--|------|
| 3.45 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 6 ชั้นตอนที่ 4..... | 50 |
| 3.46 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ชั้นตอนที่ 1..... | 51 |
| 3.47 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ชั้นตอนที่ 2..... | 52 |
| 3.48 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ชั้นตอนที่ 3..... | 52 |
| 3.49 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ชั้นตอนที่ 4..... | 53 |
| 4.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 1..... | 55 |
| 4.2 ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 1..... | 56 |
| 4.3 รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในผลงานชั้นที่ 1..... | 57 |
| 4.4 รูปร่างรูปทรงอินทรีในผลงานชั้นที่ 1..... | 58 |
| 4.5 รูปร่างรูปทรงอิสระในผลงานชั้นที่ 1..... | 58 |
| 4.6 น้ำหนักในผลงานชั้นที่ 1..... | 59 |
| 4.7 เส้นในผลงานชั้นที่ 1..... | 59 |
| 4.8 สีในผลงานชั้นที่ 1..... | 60 |
| 4.9 พื้นที่ว่างในผลงานชั้นที่ 1..... | 61 |
| 4.10 ความเป็นเด่นในผลงานชั้นที่ 1..... | 61 |
| 4.11 ความเป็นรองในผลงานชั้นที่ 1..... | 62 |
| 4.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4..... | 63 |
| 4.13 ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4..... | 64 |
| 4.14 รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในผลงานชั้นที่ 4..... | 65 |
| 4.15 รูปร่างรูปทรงอินทรีในผลงานชั้นที่ 4..... | 66 |
| 4.16 รูปร่างรูปทรงอิสระในผลงานชั้นที่ 4..... | 66 |
| 4.17 น้ำหนักในผลงานชั้นที่ 4..... | 67 |
| 4.18 เส้นในผลงานชั้นที่ 4..... | 67 |
| 4.19 สีในผลงานชั้นที่ 4..... | 68 |
| 4.20 พื้นที่ว่างในผลงานชั้นที่ 4..... | 69 |
| 4.21 ความเป็นเด่นในผลงานชั้นที่ 4..... | 69 |
| 4.22 ความเป็นรองในผลงานชั้นที่ 4..... | 70 |
| 4.23 ผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 6..... | 71 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ VIII อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

| รูปที่ | หน้า |
|---|------|
| 4.24 ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6..... | 72 |
| 4.25 รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในผลงานชิ้นที่ 6..... | 73 |
| 4.26 รูปร่างรูปทรงอินทรีในผลงานชิ้นที่ 6..... | 74 |
| 4.27 รูปร่างรูปทรงอิสระในผลงานชิ้นที่ 6..... | 75 |
| 4.28 น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 6..... | 76 |
| 4.29 เส้นในผลงานชิ้นที่ 6..... | 76 |
| 4.30 สีในผลงานชิ้นที่ 6..... | 77 |
| 4.31 พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 6..... | 78 |
| 4.32 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 6..... | 78 |
| 4.33 ความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 6..... | 79 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ IX อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

บทที่ 1

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

การนอนหลับมีความสำคัญอย่างมากต่อมนุษย์ เป็นการพักผ่อนที่จะทำให้ร่างกายเกิดการซ่อมแซมในส่วนที่สึกหรอ การนอนหลับนั้นคือการทำให้ร่างกายได้พักผ่อน แต่สมองจะยังคงตื่นตัวอยู่ การนอนหลับเป็นสภาวะธรรมชาติที่ร่างกายมีการลดลงของการรู้ตัว และการรับรู้จากภายนอก สำหรับประโยชน์ของการนอนเชื่อว่า ช่วยให้ร่างกายและระบบการทำงานของอวัยวะโดยเฉพาะหัวใจ และหลอดเลือดได้พักผ่อน นอกจากนี้การนอนหลับยังเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เกิดการฟื้นฟูการทำงานของร่างกาย เช่น สารเคมีในร่างกาย สารสื่อประสาท ทำให้เกิดสมดุลที่ปกติ รวมทั้งจัดระเบียบความจำที่เราได้รับมาในเวลากลางวันให้เป็นระบบ ในขณะที่นอนหลับนั้น ร่างกายได้ลดความสามารถของการรู้ตัวหรือการรับรู้จากสภาวะจิตรู้สำนึก เมื่อจิตรู้สำนึกได้ลืมหอนที่ออกไป สิ่งที่เข้ามาแทนก็คือจิตไร้สำนึก จิตไร้สำนึกจะแสดงออกมาขณะที่เรานอนหลับหรือฝัน ซึ่งเรื่องราวของความฝันมักจะถูกสร้างขึ้นมาจากจิตใต้สำนึกที่เก็บเอาเรื่องราวต่างๆที่เคยผ่านเข้ามา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาใหม่หรือเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นเมื่อนานมาแล้ว ความฝันเป็นหนึ่งสิ่งที่สำคัญในระบบการนอนหลับ และด้วยทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (sigmund freud) ด้ยว่าการแสดงออกของจิตใต้สำนึกนั้นมักจะแสดงออกมาเมื่อจิตรู้สำนึกและจิตกึ่งสำนึกไม่รู้ตัวหรือไม่มีสติเช่นการนอนหลับ ฟรอยด์ ยังได้เปรียบเทียบจิตใจของมนุษย์เหมือนกับภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในมหาสมุทร ส่วนที่โผล่พ้นเหนือน้ำคือจิตรู้สำนึก และส่วนที่จมอยู่ใต้น้ำคือจิตไร้สำนึกหรือใต้สำนึก

ทั้งนี้ด้วยความเป็นมาข้างต้นจึงทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจเกี่ยวกับความฝันและเกิดการตั้งคำถามขึ้นมาว่า จริงๆแล้วตัวของเราเองนั้นยังมีตัวเราที่ซ่อนอยู่ข้างในอีกคนหรือไม่ บวกกับการได้ไปเห็นบทความจากปรัชญาชาวจีน จวงจื่อ ที่ว่า “ครั้งหนึ่งจวงจื่อฝันไปว่า ตนเป็นผีเสื้อ ขยับกระพือปีกบินไปรอบ ๆ อย่างสุขสำราญใจ เริงเล่นไปตามใจปรารถนา มันหารู้ไม่ว่ามันคือจวงจื่อ พลันเมื่อตื่นขึ้นและพบว่าตัวเองเป็นจวงจื่ออย่างแน่แท้ แต่เขากลับไม่แน่ใจว่าเป็นจวงจื่อที่ฝันไปว่าตัวเองเป็นผีเสื้อหรือว่าเป็นผีเสื้อที่ฝันเป็นจวงจื่อกันแน่ ระหว่างจวงจื่อและผีเสื้อจะต้องมีความแตกต่างบางอย่าง นี้เรียกว่าการแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่ง” (จวงจื่อ ฉบับสมบูรณ์ ,2011) จากบทความนี้จึงทำให้ข้าพเจ้าเองยิ่งเกิดความสงสัยเลยเกิดการตั้งคำถามจากความฝันว่าตัวของข้าพเจ้าอีกคนที่อยู่ข้างใน ต้องการที่จะสื่อสารอะไรออกมาผ่านเรื่องราวการบอกกล่าวจากจิตใต้สำนึก โดยผ่านออกมาในรูปแบบของความฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลการนอนหลับสู่ความฝัน จากข้อมูลเอกสาร งานวิจัย ทฤษฎี
- 1.2.2 เพื่อวิเคราะห์ห้วงอารมณ์ในการแสดงออกแห่งจิตใต้สำนึกที่สะท้อนผ่านความฝันออกในรูปแบบผลงานจิตรกรรม
- 1.2.3 เพื่อการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะในชุด มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเสนอมุมมองของตนเอง ผ่านเรื่องราวความฝันจากจิตใจ เป็นการตั้งข้อสงสัยต่อจิตใต้สำนึกที่แสดงเรื่องราวออกมาในเวลาหลับฝัน เพื่อจะทำความเข้าใจต่อตัวตนอีกครั้ง จากการศึกษาเรื่องราวที่ส่งมาผ่านความฝัน ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผ่านการแบ่งมิติ ระยะเวลา และการทับซ้อนเพื่อแสดงอารมณ์จากห้วงความฝัน

1.4 ขอบเขตของโครงการ

- 1.4.1 ศึกษาข้อมูลในเชิงทฤษฎี เอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีศิลปะ
- 1.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ภาคทฤษฎี นำมาสังเคราะห์ภาคผลงานศิลปะโดยการผ่านผู้ทรงในการตรวจสอบ
- 1.4.3 ผลงานศิลปะชุดนี้มีเนื้อหาที่เกิดขึ้นจากการครุ่นคิดกับตนเอง และเกิดข้อสงสัยต่อจิตใต้สำนึกที่แสดงเรื่องราวผ่านออกมาในรูปแบบของความฝัน เป็นการค้นหาคำตอบจากตัวเองที่ได้ถ่ายทอดคำถามหรือข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านลงไปเ็นผลงานโดยรูปแบบเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์

1.5 วิธีการศึกษา

ในการเริ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้เริ่มจากการรวบรวมและเรียบเรียงแนวความคิดให้ชัดเจนเพื่อใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการศึกษาค้นคว้าจากประสบการณ์ตรง เอกสาร หนังสือ และสื่อต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในผลงานศิลปะ พร้อมด้วยการค้นคว้ารูปแบบของตัวละครหลัก รวมไปถึงเทคนิคที่ใช้สู่การสร้างสรรค์อย่างเฉพาะตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 แหล่งข้อมูล

- 1.6.1 จากประสบการณ์โดยตรง
- 1.6.2 จากการศึกษาค้นคว้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต หนังสือ และสื่อต่างๆ
- 1.6.3 จากผลงานที่เคยสร้างสรรค์
- 1.6.4 จากผลงานของศิลปินที่มีรูปแบบและแนวคิดที่ใกล้เคียงกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสภาวะจากจิตใต้สำนึกและการตั้งคำถามกับการหลับฝัน ซึ่งก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์และหยิบยกเนื้อหาเรื่องราวเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม โดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารความหมายต่างๆ ซึ่งปรากฏในผลงาน

ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าหาข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ โดยค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการศึกษาดังนี้

2.1 บทความวรรณกรรมและเอกสาร

- 2.1.1 การนอนหลับ
- 2.1.2 ความฝันและการแพทย์
- 2.1.3 ความฝันและศิลปะ
- 2.1.4 ทฤษฎีจิตใต้สำนึกกับความฝัน

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค

- 2.2.1 ผลงานจิตรกรรม
- 2.2.2 ผลงานจิตรกรรมเหนือจริง

2.3 อิทธิพลศิลปิน

- 2.3.1 ผลงานจิตรกรรมของ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ
- 2.3.2 ผลงานจิตรกรรมของ เดวิดแซลล์ (David Salle)
- 2.3.2 ผลงานจิตรกรรมของ ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)

2.4 สรุปอิทธิพลของงานศิลปะ

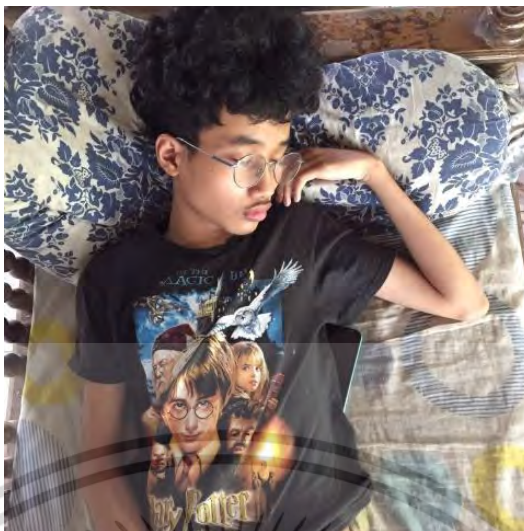
- 2.4.1 เอกสารเกี่ยวข้องกับมิติแห่งความฝัน
- 2.4.2 เอกสารเกี่ยวข้องกับจิตใต้สำนึก
- 2.4.3 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลงานจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 บทความวรรณกรรมและงานวิจัย

2.1.1 การนอนหลับ

การนอนหลับเป็นการพักผ่อนตามธรรมชาติของร่างกายมนุษย์ วงจรการนอนหลับโดยปกติของมนุษย์ แบ่งได้เป็น 2 ช่วงคือ ในช่วงแรก เป็นช่วงหลับธรรมดา NON-RAPID EYE MOVEMENT SLEEP หรือ NON-REM SLEEP เป็นช่วงการหลับที่จะลึกลงไปเรื่อยๆ แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ตั้งแต่หลับตื้นไปจนถึงหลับลึก ช่วงที่ถัดมา เป็นช่วงหลับฝัน บางครั้งก็เรียกว่าการหลับแบบลูกตากรอกไปมา REM : RAPID EYE MOVEMENT SLEEP การเกิดวงจรของการหลับหรือหลับลึกและความฝัน ในขณะที่เรานอนนั้น เมื่อเราเริ่มหลับ เราจะเข้าสู่ระยะ NREM ระยะที่ 1 และเคลื่อนไปสู่ระยะที่ 2, 3, 4 ตามลำดับ แล้วจะย้อนกลับมาเข้าสู่ระยะ NREM ระยะที่ 4, 3, 2, 1 จากนั้นจึงเข้าสู่ ระยะ REM และจะกลับมาเริ่มเข้าสู่ระยะ NREM ระยะที่ 1, 2, 3, 4 ใหม่ และเป็นการเริ่มรอบใหม่ของการนอนหลับ จากจุดเริ่มต้นของ REM ไปสู่จุดเริ่มต้นของ NREM รอบใหม่ เรียกกันว่า หนึ่งรอบการนอน (1 Sleep Cycle) ใน 1 รอบจะกินเวลาโดยเฉลี่ย 90 นาที เป็น NREM ประมาณ 80 นาที และ REM ประมาณ 10 นาที หนึ่งคืนของการนอน จะมีจำนวนรอบการนอนเฉลี่ยอยู่ที่ 3-6 รอบ ยิ่งรอบของการนอนดำเนินไปมากเท่าไร ระยะเวลาในช่วงของการหลับลึกหรือ Slow Wave Sleep ก็ยิ่งสั้นลงเท่านั้น กลับกันกับ REM Sleep ที่จะยิ่งนานขึ้นเรื่อย ๆ เช่นกัน ซึ่งคลื่นไฟฟ้าในสมองแสดงให้เห็นว่ามันประกอบไปด้วยสี่ขั้นตอน เราจะหลับครบทั้งสี่ขั้นตอนในช่วงต้นของการหลับ ส่วนในช่วงใกล้ตื่นอาจเหลือเพียงแค่ขั้นตอนแรก เมื่อวงจรการหลับแบบที่ลูกตากรอกไปมาหรือหลับฝันสิ้นสุดลงแต่ละครั้ง เราจะหลับแบบกรอกลูกตากรอกไปมาหรือหลับฝันประมาณ 5-35 นาที แล้วจึงเริ่มวงจรใหม่ (วงจรการนอนหลับ, 2021)



รูปที่ 2.1 การนอน

ที่มา : สืบศิลป์ อุสา, 2021

2.1.2 ความฝันและการแพทย์

ความฝัน (Dream) คือการแสดงออกของความคิด ความรู้สึก เหตุการณ์และเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในสมอง ในขณะที่เรากำลังนอนหลับอยู่ คนเรามักจะฝันกันคืนละสองสามครั้ง หรืออาจจะฝันกันได้มากถึง สี่ ถึง หก ครั้งต่อคืน ทุก ๆ คนต่างก็มีอาการฝัน แต่มีเพียงบางคนเท่านั้นที่จดจำความฝันของตัวเองได้ คำว่า "ฝัน" มาจากคำเก่าในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีความหมายมาจากคำว่า ความยินดี และเสียงดนตรี ความฝันของคนเรานั้นจะรวมไปถึง รูป รส กลิ่น เสียง และสิ่งที่เราสัมผัสได้ บางครั้งเราอาจฝันเรื่องเดิม ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ซึ่งมักไม่ใช่เรื่องที่น่าประทับใจนัก หรืออาจจะฝันร้าย หรือแม้แต่เรื่องที่น่ากลัวก็เป็นได้ (ความฝันคืออะไร, 2009)

2.1.2.1 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความฝัน

ความฝันจะเกิดขึ้นในขณะที่สมองส่วนต่าง ๆ ถูกกระตุ้น โดยเฉพาะนีโอคอร์เท็กซ์ ฮิปโปแคมปัส และบริเวณข้างเคียง ภาพความฝันเสมือนจริงที่เราเห็นขณะหลับนั้น เกิดจากความทรงจำบางชุด ถูกสุ่มและตรวจจับได้เป็นพิเศษในขณะที่ถูกส่งผ่าน โดยจะถูกผสมผสานและปรุงแต่งเรื่องราวตามประสบการณ์ที่แต่ละคนพบเจอแตกต่างกันไป ในทางการแพทย์ ความฝันนั้น เป็นภาวะที่สมองฉายภาพสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่มีอยู่จริงหรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ ปัจจุบันนักวิจัยยังไม่สามารถระบุข้อมูลที่แท้จริงของความฝันทั้งหมด แต่มีทฤษฎีหรือหรือความเชื่อเกี่ยวกับความฝันอยู่ไม่น้อย มีผู้เชี่ยวชาญได้ถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นที่ว่า ความฝันเกิดขึ้นได้อย่างไร จนออกมาเป็นทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ที่หลากหลาย ซึ่งในแต่ละเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีก็จะมี ความแตกต่างกันไป เช่น ความฝันนั้นเป็นกระบวนการจัดการความจำของสมอง ความฝันเป็นผลกระทบจากความคิด ความเครียด อารมณ์ หรือสิ่งที่เคยพบเห็น ความฝันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีและกระแสไฟฟ้าภายในสมอง รวมถึงความฝันยังอาจเป็นสัญญาณของการเจ็บป่วยของร่างกายได้อีกด้วย ความฝันสามารถเกิดขึ้นขณะใดก็ได้ในระหว่างนอนหลับ แต่มักจะเกิดขึ้นในช่วง REM หรือช่วงที่มีการเคลื่อนไหวดวงตาอย่างรวดเร็ว ขณะนอนหลับ ซึ่งเป็นช่วงที่สมองจะมีการตื่นตัวมากที่สุด ในอีกด้านหนึ่ง ความฝันมักถูกผูกโยงเข้ากับสิ่งเหนือธรรมชาติ อย่างวิญญาณ การเห็นอนาคต โชคลาภ และลางร้าย อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีที่ว่าความฝันเกิดขึ้นได้อย่างไรนั้นยังไม่มีข้อพิสูจน์ที่แน่ชัด

ความฝันนั้นมีหลายประเภท หากให้ยกตัวอย่างของความฝันที่พบได้ อาจแบ่งได้ดังนี้

1. ฝันแบบรู้ตัว (Lucid dream) ความฝันประเภทนี้เป็นความฝันที่ผู้ฝันทราบว่าตนเองกำลังอยู่ในความฝัน บางคนสามารถควบคุมเรื่องราวในความฝันได้ ความฝันแบบรู้ตัวอาจเกิดจากการทำงานที่เพิ่มขึ้นของสมองส่วนจิตสำนึก ความรู้สึก ความจำ และภาษา ซึ่งโดยปกติสมองส่วนนี้จะทำงานน้อยลงหรือหยุดทำงานชั่วคราวในขณะที่หลับ ฝันแบบรู้ตัวเป็นภาวะของสมองระหว่างช่วง REM หรือช่วงที่มีการเคลื่อนไหวดวงตาอย่างรวดเร็วขณะนอนหลับ และในช่วงที่ใกล้ตื่นนอน โดยในช่วงนี้สมองจะมีการตื่นตัวมากที่สุด

2. ฝันซ้ำ (Recurrent dream) ฝันซ้ำมักมีรูปแบบความฝันที่เกี่ยวข้องกับความผิดพลาดหรือล้มเหลว อย่างการถูกทำร้าย ถูกไล่ล่า อยู่ในสถานที่ที่มีความทรงจำไม่ดี สอบตัก หรือพลาดงานสำคัญ ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่าฝันซ้ำอาจสะท้อนถึงปัญหาในชีวิตจริงที่ยังหาทางออกไม่ได้ ซึ่งอาจหายไปเองเมื่อปัญหานั้นคลี่คลายหรือผู้ฝันมีแนวทางที่จะรับมือกับปัญหานั้น อีกรูปแบบหนึ่งของฝันซ้ำ คือในความฝันผู้ฝันอาจพูดไม่ได้ซึ่งอาจสะท้อนถึงความเงินอายและไม่กล้าแสดงออก

3. ฝันร้าย (Nightmares) ฝันร้ายเป็นการนิยามลักษณะของความฝันที่น่าหวาดกลัวหรือสร้างความรู้ในด้านลบกับผู้ที่ฝัน ฝันร้ายสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนและฝันร้ายอาจสะท้อนหรือบ่งบอกถึงสิ่งที่น่ากังวลได้หลายอย่างในชีวิตจริง เช่น ความเครียด ประสบการณ์เลวร้ายที่ฝังใจ ความรู้สึกด้านลบ ปัญหาด้านสุขภาพ อย่างโรควิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า โรคเกี่ยวกับการนอนหลับ โรคนิเกเรน และภาวะหยุดหายใจขณะหลับ เป็นต้น โดยในขณะที่ฝันร้ายผู้ฝันอาจตะโกนหรือกรีดร้องออกมาในขณะที่หลับและอาจทำให้ตื่นขึ้นได้ (ฝัน-เรื่องลึกลับของสมอง, 2016)

2.1.2.2 ความฝันกับการรักษาโรค

การนอนหลับถือเป็นการพักผ่อนร่างกายตามระบบธรรมชาติของร่างกาย แต่นั่นต้องเป็นการนอนหลับที่ดี และเมื่อนอนหลับกลายเป็นปัญหาซึ่งก่อให้เกิดผลเสียต่อร่างกาย ปัจจัยเหล่านั้นอาจจะเกิดมาจากโรคต่าง ๆ ที่อยู่ข้างในจิตใจ การใช้ความฝันในการรักษาจึงมีการนำมาใช้เพื่อตอบสนองผู้ป่วยเหล่านี้ การรักษาด้วยความฝัน หรืออีกอย่างก็คือ การวิเคราะห์โรคต่าง ๆ จากความฝัน เช่นฝันร้าย ฝันร้ายนั้นมันอาจจะเป็นสัญญาณของปัญหาสุขภาพดังนี้

1. **โรควิตกกังวล** ผู้ที่ป่วยเป็นโรควิตกกังวลมักจะเกิดอาการฝันซ้ำ ๆ ความฝันมีลักษณะยาว และละเอียด เนื้อเรื่องอาจจะเป็นเหตุการณ์เดิม ๆ หรืออาจเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในปัจจุบันก็ได้

2. **โรคซึมเศร้า** ผู้ที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้านั้นมักจะฝันถึงสถานที่มืด ๆ น่ากลัว หรือฝันถึงคนตาย อาจปะติดปะต่อเรื่องราวไม่ได้ และอาจฝันเห็นหลาย ๆ เรื่องในคืนเดียวกัน

3. **ภาวะผิดปกติทางจิตใจที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ร้ายแรง (PTSD)** มักจะฝันถึงเหตุการณ์ร้าย ๆ ที่เคยประสบพบเจอมา มักจะเป็นภาพฉายซ้ำ ๆ และมีจุดจบแบบเดิม บางครั้งอาจเห็นภาพแค่บางส่วน

4. **โรคไบโพลาร์** มักจะเป็นความฝันที่สดใส ละเอียด น่าจดจำ สามารถปะติดปะต่อกันเป็นเรื่องยาว อาจเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ หรือละครที่ดู (ฝันร้ายและปัญหาสุขภาพ, 2020)

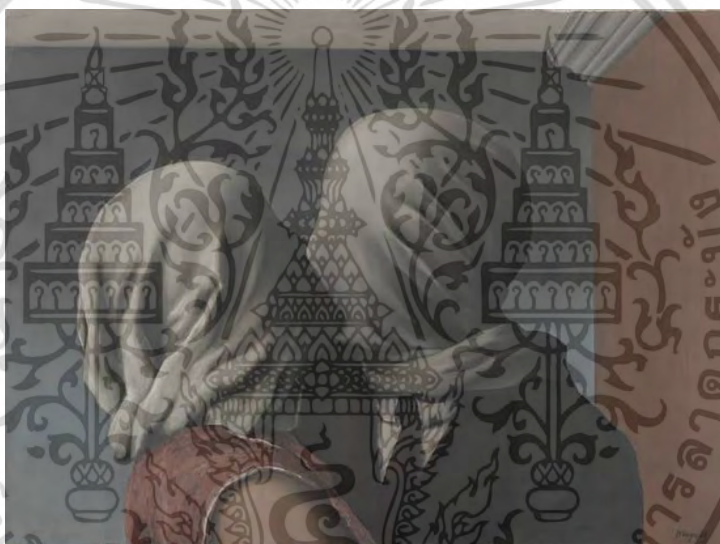
2.1.3 ความฝันและศิลปะ

ความฝันกับงานศิลปะ เป็นการปฏิเสธได้ยากที่จะบอกว่าศิลปะนั้น ไม่มีความเกี่ยวข้องกับความฝัน ในประวัติศาสตร์ศิลป์ มีผลงานศิลปะมากมายที่ได้ทำการหยิบยกเรื่องราวหรือภาพจากความฝัน นำออกมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ ทั้งกวี ดนตรี ภาพเขียน เป็นต้น และในผลงานศิลปะยังมีกระบวนการสร้างสรรค์บางอย่างที่เป็นสิ่งสำคัญคือ ความคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการ

จินตนาการ มีผู้เห็นความสำคัญและนิยามความหมายไว้มากมาย เช่น จินตนาการคือภาพที่ถูกสร้างขึ้นในจิตใจ จินตนาการเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส จินตนาการหล่อเลี้ยงความเป็นมนุษย์ โลกจินตนาการเป็นเรื่องธรรมดาสามัญของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ หรือแม้แต่ศิลปินผู้สร้างงานศิลปะ แทบทุกคนพากันกล่าวอ้างว่าผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้น มาจากจินตนาการส่วนตัว

(จินตนาการ : จุดก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์, 2011)

ความฝันกับจินตนาการมีส่วนที่คล้ายกันคือ การสร้างภาพขึ้นมาใหม่จากประสบการณ์ทั้งเป็นการสร้างภาพจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว หรือจากการผสมผสานเข้าหลาย ๆ อย่าง จากประสบการณ์เพื่อสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา จากอดีตจนถึงปัจจุบันมีศิลปินมากมายที่สร้างสรรค์ผลงานที่มีความเกี่ยวข้องกับความฝัน และยังมีการเชื่อมโยงไปยังทฤษฎีของจิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เหล่าบรรดาศิลปินมักจะหยิบยกขึ้นมาเพื่อสร้างน้ำหนักของเรื่องราว และเนื้อหาความฝันลงไปในงานของตน ลัทธิศิลปะที่เห็นได้ชัดในการสร้างสรรค์ผลงานจากความฝันคือ ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ผลงานศิลปะในรูปแบบเหนือจริง เป็นการแสดงออกที่มีความผิดแปลกไปจากความเป็นจริง เป็นการแสดงเรื่องราวจากความฝันออกมาเป็นส่วนมาก การสร้างจินตนาการเพิ่มเติมลงในผลงาน เพื่อให้เกิดการผิดเพี้ยนไปจากความเป็นปกติของรูปแบบที่เห็นได้โดยทั่วไป



รูปที่ 2.2 ผลงานจิตรกรรมเหนือจริง, The lover ,Oil on canvas ,54 x 73.4 cm ,1928

ที่มา : https://www.moma.org/learn/moma_learning/rene-magritte, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

2.1.4 ทฤษฎีจิตใต้สำนึกกับความฝัน

จิตใต้สำนึก มีนักวิชาการมากมายได้นิยามความหมายของคำ ๆ นี้ในหลากหลายรูปแบบ แต่มีหนึ่งแนวคิดที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย คือทฤษฎีจิตใต้สำนึกของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ฟรอยด์ ได้อธิบาย จิตใต้สำนึก เอาไว้ว่าเป็นสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของเรา เป็นสิ่งที่เราไม่สามารถรับรู้ถึงความมีอยู่ของมันได้ อาจเป็นสัญชาตญาณบางอย่าง ความหิว แรงขับทางเพศ ความกลัว สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อคนไข้ของเขาที่เลือกที่จะลืมหรือจำบางสิ่ง เพราะเกิด การเก็บกดลงสู่จิตใต้สำนึก (Repression) (จิตใต้สำนึก, 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4.1 ความฝันกับทฤษฎีทางจิตวิทยา

1. **ทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์** มีทฤษฎีของนักจิตนักจิตวิทยาหลายสำนักซึ่งปัจจุบันได้พัฒนามาเป็นลำดับ แต่ทฤษฎีแรก ๆ ที่พูดถึงความฝันคือทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่กล่าวว่า ความฝันอาจเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ผ่านมาหรือเป็นสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น แต่ส่วนใหญ่ความฝันคือแรงปรารถนา ความวิตกกังวล ความกลัว ที่ถูกเก็บกดอยู่ในจิตไร้สำนึก (Unconscious) หรือเป็นความพยายามแก้ปัญหาซึ่งยังไม่สามารถคลี่คลายในตอนกลางวัน จึงเกิดความไม่สบายใจจึงแสดงออกในช่วงเวลาที่นอนหลับ เพราะต้องการระบายความรู้สึกวิตกกังวลนั้นออกมา นอกจากนี้แล้วฟรอยด์ยังเชื่อว่าความฝันยังเป็นเครื่องหมายที่แสดงออกถึงความต้องการทางเพศที่กดไว้ตั้งแต่เด็ก ๆ อีกด้วย

2. **ทฤษฎีของคาร์ล ยุง** คาร์ล ยุง เป็นนักจิตวิทยาที่ได้รับอิทธิพลแนวคิดมาจากซิกมันด์ ฟรอยด์ อีกทีหนึ่ง โดยยุงได้พูดถึงทฤษฎีความฝันไว้อย่างละเอียดลออ โดยรวมคือมีความคิดคล้ายกับฟรอยด์ว่าความฝันคือการชดเชยทางอารมณ์ บอกกล่าวสิ่งที่ตัวเองปรารถนาแล้วยังไม่สำเร็จแต่ไม่เกี่ยวกับแรงขับทางเพศเช่นเดียวกับที่ฟรอยด์ได้กล่าวไว้

นอกจากนี้แล้ว คาร์ล ยุง ยังเสนอทฤษฎีของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความฝัน ที่ไม่ว่าจะเป็นคน เพศ เชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อใดก็ตามก็จะมีสัญลักษณ์ที่กล่าวถึงทั้ง 7 ความต้องการต่อไปนี้ปรากฏอยู่ในความฝันเสมอ ได้แก่ ตัวตนสาธารณะ คือตัวตนที่เราสร้างขึ้นต่อหน้าสาธารณะและให้คนทั่วไปได้รับรู้ในขณะที่เราตื่น เมา ตัวตนที่เราปฏิเสธหรือกักเก็บเอาไว้และไม่ต้องการให้คนทั่วไปเห็น อาจเพราะคิดว่ามันเป็นที่น่าเกลียดและไม่ใช่ว่าที่ยอมรับได้ทั่วไป ความเป็นอีกเพศที่แฝงอยู่ ยุงเชื่อว่าเรามีลักษณะของเพศตรงข้ามอยู่ในตัว ซึ่งเมื่ออยู่ในความฝัน เราสามารถกลับกลายเป็นอีกเพศหนึ่ง หรือผสมกลมกลืนคุณลักษณะของทั้ง 2 เพศเข้าด้วยกันได้ เด็กน้อยผู้สูงส่ง ตัวตนที่เดียวสาขาที่สุดของเรา อาจอยู่ในภาวะช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ เปราะบาง และแสดงความปรารถนาอย่างเต็มเปี่ยม คนชราฉลาด คนที่ประคับประคองเราไปในทางที่ถูกต้อง แม่น้อยยิ่งใหญ่ ซึ่งอาจหมายถึงการยืนยันในสิ่งที่เราคิดจนไปถึงความย่ำแย่ การครอบครอง หรือความตาย และนักมายากล ที่อาจมาในรูปร่างแตกต่างกันไป แต่จะปรากฏตัวเมื่อเราตัดสินใจผิด (ความฝันกับทฤษฎีทางจิตวิทยา, 2018)



รูปที่ 2.3 Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X, Oil on canvas, 118 cm x 118 cm, 1953

ที่มา : <https://www.francis-bacon.com/news/iconic-study-after-velazquez-portrait>, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค

2.2.1 ผลงานจิตรกรรม

จิตรกรรมเป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการวาด การระบายสี และการจัดองค์ประกอบอื่น ๆ บนพื้นระนาบในรูปแบบ 2 มิติ โดยผลงานจิตรกรรมนั้นเป็นหนึ่งในรูปแบบของทัศนศิลป์ ผลงานจิตรกรรมได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ การวาดเส้น (Drawing) และการระบายสี (Painting)

1. การวาดเส้น (Drawing) การวาดโดยใช้ปากกา หรือดินสอ ชีตเขียนลงบนพื้นวัสดุรองรับ การวาดเส้นคือการขีดเขียนเส้น เล็ก ใหญ่ มักจะมีสีเดียว แต่การวาดเส้นนั้นไม่จำเป็นต้องมีสีเดียวก็ได้

2. การระบายสี (Painting) การวาดโดยใช้พู่กัน แปรง หรือวัสดุอื่นๆ นำมาระบายให้เกิดเป็นภาพ การระบายสี ต้องใช้เทคนิคหรืออุปกรณ์มากกว่าการวาดเส้น จึงทำให้การระบายสีนั้นมีความเสมือนจริงมากกว่าการวาดเส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ผลงานจิตรกรรมเหนือจริง

ลัทธิศิลปะเหนือจริง Surrealism เริ่มขึ้นตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มดาดา (Dada) โดยนักทฤษฎีหลักประจำกลุ่มก็คือ อองเดร เบรตง มีจุดหมายอยู่ที่การคลี่คลายสภาพอันขัดแย้งระหว่างระยะห่างของความฝันและความเป็นจริง โดยถ่ายทอดออกมาในงานศิลปะด้วยวิธีต่าง ๆ กัน เช่น สร้างภาพซึ่งดูเหนือจริงหรือถึงขั้นหลอน หรือพัฒนาเทคนิคด้านภาพที่จะช่วยถ่ายทอดความฝันหรือจิตใต้สำนึกออกมา งานของกลุ่มนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ฌ็อง-ฌัก ม็องแต็ล ฟรอยด์ ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเงลาเอาไว้ จนทำให้รู้สึกว่าการปาเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ



รูปที่ 2.4 The persistence of Memory , Oil on canvas, 24 x 33 cm., 1931

ที่มา : <https://www.moma.org/audio/playlist/3/163>, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ มีความหมายว่า เหนือความจริง เพราะศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมา งานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่ การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ-ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์ จินตนาการ ค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัย หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขา คือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ผ่านการอนุญาตใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์ แนวคิดของศิลปะเหนือจริง เกิดจากการตั้งคำถามในการใช้ชีวิตของมนุษย์ว่าจริงๆ แล้วสิ่งที่เราเคยถูกสอนมาไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความเชื่อ ประเพณี วัฒนธรรมต่าง ๆ นั้น มีความจำเป็นต่อชีวิตเราจริงหรือไม่ (ศิลปะลัทธิเหนือจริง Surrealism, 2011)

2.3 อิทธิพลศิลปิน

2.3.1 เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ



รูปที่ 2.5 เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ

ที่มา : http://www.bameeofart.com/artist_detail., สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ เกิดเมื่อ 23 กันยายน 1943 เป็นจิตรกรที่สร้างงานศิลปะจากมโนภาพแห่งจิตสู่ผลงานบนผ้าใบ หลักการคิดในการทำงานของเกียรติศักดิ์ ชานนนารถ ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ ท่านมีหลักความคิดที่ยึดถือและได้ปฏิบัติมาตลอด คือ การให้ความสำคัญกับจิตใต้สำนึก (SUBCONSCIOUS MIND) เป็นตัวนำในการแสดงออกทางศิลปะ การบอกเล่าเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตส่วนตัว และการเสริมหลักธรรมของพุทธศาสนาขึ้นนำความคิด

ผลงานของเกียรติศักดิ์ ชานนนารถ มีความน่าสนใจในเรื่องของการบอกเล่าเนื้อหา การสื่อสารเรื่องราวจากภายในออกมา ผ่านรูปแบบที่ดูแล้วเข้าใจได้ในบริบทของการสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงาน



รูปที่ 2.6 สภาวะของจิตใต้สำนึก, Oil on canvas, 140 x 120 cm., 1980

ที่มา : http://www.thapra.lib.su.ac.th/e-book/influence_th, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021



รูปที่ 2.7 State of Subconsciousness 1, Oil on canvas, 140 x 120 x 8 cm., 1980

ที่มา : <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists>, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

อิทธิพลจากศิลปินที่นำมาใช้ในผลงาน

ได้รับมุมมองของจิตใต้สำนึก การสร้างเนื้อหาผลงานที่มาจากสภาวะของจิตใจ การให้ความสำคัญกับจิตใต้สำนึกเป็นอิทธิพลสำคัญที่ส่งผลในเนื้อหาผลงานของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 เดวิดแซลล์ (David Salle)



รูปที่ 2.8 เดวิดแซลล์ (David Salle)

ที่มา : Instagram david_salle, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

เดวิดแซลล์ (David Salle) เกิดเมื่อ 28 กันยายน 1952 เป็นศิลปินสัญชาติ อเมริกัน เป็นลูกของพ่อแม่ชาวฮิวส์ตัน แซลล์ มีความสนใจในศิลปะตั้งแต่อายุยังน้อย เขาได้ใช้เวลาในวัยเด็กและช่วงวัยรุ่นอยู่ในชั้นเรียนศิลปะที่จัดโดยองค์กรศิลปะในท้องถิ่น ผลงานของเขามีหลากหลายรูปแบบ เช่น ผลงานจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ออกแบบฉลาก รวมไปถึงงานเขียนหนังสือ

ผลงานจิตรกรรมและภาพพิมพ์ของ แซลล์ ประกอบไปด้วยภาพที่ดูเหมือนจะวางซ้อนกันแบบซ้อนและหลายชั้น เป็นการทับกันโดยเทคนิคที่ไร้เหตุผลแต่แฝงไปด้วยความตั้งใจ ผลงานของเขาเป็นการประกอบรูปแบบจากวัฒนธรรมสมัยนิยมรวมเข้ากับชิ้นส่วนของประวัติศาสตร์ศิลป์

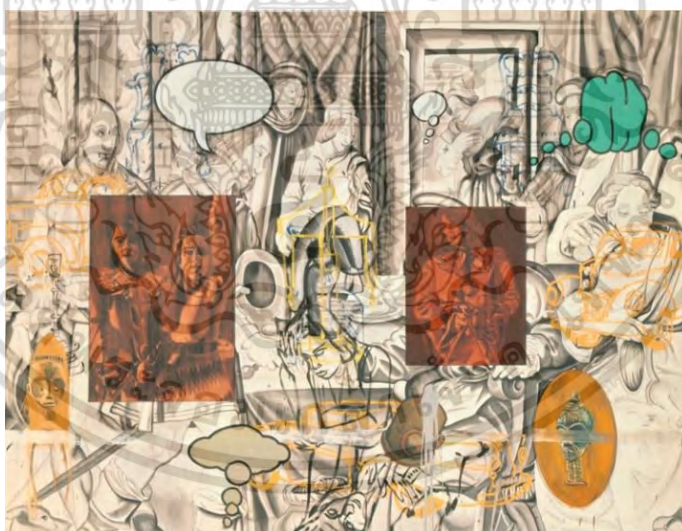
ตัวอย่างผลงาน



รูปที่ 2.9 Sextant in Dogtown ,Oil and acrylic on canvas, 244.3 x 320.7 cm., 1987

ที่มา : <https://www.artsy.net/artwork/david-salle-sextant-in-dogtown>, สืบค้นเมื่อ 20

มีนาคม 2021



รูปที่ 2.10 Ugolino's Room, Oil and acrylic on canvas, 87 x 114 inches., 1990-91

ที่มา : <http://www.davidsallestudio.net>, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

อิทธิพลจากศิลปินที่นำมาใช้ในผลงาน

การรับรูปแบบการนำเสนอผลงาน ที่มีการทับซ้อนกัน เป็นการสร้างมิติหรือความแต่

ต่างกันของเนื้อหาในผลงาน อีกทั้งรูปแบบของผลงานยังมีความเป็นสมัยใหม่และมีความเป็น

แฟชั่น ที่ตอบสนองเนื้อหาในผลงานของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)



รูปที่ 2.11 ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)

ที่มา : <https://board.postjung.com>, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021

ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) เกิดเมื่อ 11 พฤษภาคม 1904 เป็นศิลปินสัญชาติสเปน เขามีชื่อเสียงโด่งดังผ่านรูปแบบผลงานศิลปะเหนือจริง ซึ่งสอดคล้องกับชีวิตของเขา ตั้งแต่ตอนเกิดมา โดยครอบครัวของเขามีความเชื่อเหนือจริงที่ว่า ตัวของเขาเองนั่นคือพี่ชายของเขาที่เสียชีวิตไปกลับชาติมาเกิด เขามีความสนใจในศิลปะตั้งแต่อายุยังน้อย เขามีงานแสดงศิลปะตั้งแต่อายุ 14 โดยมีผู้สนับสนุนคือพ่อแม่ของเขาเอง

ผลงานของเขาคือว่าเป็นที่โดดเด่นเป็นอย่างมาก ด้วยมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เขามิฉะนั้นแตกต่างไปจากบุคคลทั่วไป ผลงานของเขานั้นมีความน่าสนใจในเรื่องของรูปแบบ และการนำเสนอจินตนาการของตนเองที่บอกเล่าเรื่องราวของจิตใจและความรู้สึก

ตัวอย่างผลงาน



รูปที่ 2.12 L'Œil fleuri, Oil and tempera on joined canvas, 176.5 × 392.4 cm., 1944
ที่มา : <https://web.facebook.com/349261328247/photos/salvador>, สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม

2021



รูปที่ 2.13 Metamorphosis of Narcissus, Oil on canvas, 51.2 cm × 78.1 cm., 1937
ที่มา : <https://www.dalipaintings.com/metamorphosis-of-narcissus.jsp>, สืบค้นเมื่อ 20
มีนาคม 2021

อิทธิพลจากศิลปินที่นำมาใช้ในผลงาน

รูปแบบความเหนือจริง ที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์รูปแบบของลายเส้นในผลงาน อารมณ์ และความลึกซึ้งที่ได้นำมาปรับแต่งให้เข้ากับรูปแบบผลงานของตนเอง รวมไปถึงการสร้างเนื้อหาผลงานที่มาจากจิตใต้สำนึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 สรุปอิทธิพลของงานศิลปะ

2.4.1 เอกสารเกี่ยวข้องกับมิติแห่งความฝัน

สรุปข้อมูลเกี่ยวกับมิติแห่งความฝัน จากความหมายนั้นสรุปได้ว่า ความฝันคือการสร้างภาพและเรื่องราวขึ้นมาจากจิตใต้สำนึกในขณะที่ร่างกายกำลังหลับไหล ความฝันเปรียบเสมือนอีกมิติหนึ่งที่มีตัวตนของเราอีกคนหนึ่งกำลังดำเนินเรื่องราวต่างๆในห้วงเวลานั้น

2.4.2 เอกสารเกี่ยวข้องกับจิตใต้สำนึก

สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตใต้สำนึก คือ สภาวะจิตที่อยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ เป็นการควบคุมที่เหนือจิตสำนึกจะสามารถจัดการได้ จิตใต้สำนึกมักจะแสดงผลออกมาเมื่อตอนที่จิตสำนึกได้หยุดทำหน้าที่ของมัน เช่นการนอนหลับ ยกตัวอย่างการทำงานของจิตใต้สำนึกที่เห็นได้ชัดเจนคือการฝัน การละเมอ เป็นต้น

2.4.3 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลงานจิตรกรรม

2.4.3.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานจิตรกรรม คือ การสร้างสรรค์ผลงานลงบนพื้นระนาบ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานสีน้ำมันลงบนผืนผ้าใบ

2.4.3.2 รูปแบบการถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมคือ ศิลปะเหนือจริง (Surrealism) หมายถึงเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวจากจิตใต้สำนึกหรือความฝันออกมาผ่านรูปแบบต่างๆ เนื่องจากเป็นการสื่อสารจากจิตใต้สำนึกรูปแบบของผลงานมักจะผิดแปลกไปจากธรรมชาติหรืออยู่นอกเหนือความเป็นจริง

2.4.3.3 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ คือ ศิลปะในแนวเหนือจริงของ อาจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ คือการหยิบประเด็นและการนำเสนอเรื่องราวจากจิตใต้สำนึก ผลงานของซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ที่ใช้การถ่ายทอดรูปแบบผลงานและการสร้างสรรค์ในการคุมโทนสี น้ำหนัก และผลงานของ ดาวิด เซล (David Salle) การเอารูปแบบการทับซ้อน การกันการแบ่งช่องในตัวเอง เพื่อสื่อสารการทับซ้อนและห้วงมิติผ่านลงในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าหาข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ เพื่อนำเสนอมุมมองที่มีต่อสภาวะจิตใต้สำนึกและเป็นการตั้งคำถามต่อตนเอง โดยได้ค้นคว้าทฤษฎีเกี่ยวข้องเพื่อเป็นการศึกษาดังนี้

3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพร่าง

3.2.1 วิเคราะห์แนวความคิดเพื่อสร้างภาพร่าง

3.2.2 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง

3.2.3 ขั้นตอนออกแบบภาพร่าง

3.3 วัสดุในการดำเนินงาน

3.3.1 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.4.1 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1

3.4.2 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 2

3.4.3 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3

3.4.4 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 4

3.4.5 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 5

3.4.6 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 6

3.4.7 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 รูปแบบการสร้างสรรคผลงาน

ข้าพเจ้าเลือกใช้การสื่อสารผลงานศิลปะผ่านรูปแบบจิตรกรรม โดยหยิบใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ เพื่อเป็นการถ่ายทอดทัศนคติส่วนตัว และข้อสงสัยบางอย่างต่อเรื่องราวมิติของความฝัน ด้วยการจัดองค์ประกอบในงานจิตรกรรม การใช้สีที่แสดงถึงความลึกกลับ และความเป็นสมัยใหม่ผ่านตัววัสดุ เพื่อแสดงแง่มุมที่มีต่อความฝันผ่านคนยุคปัจจุบัน ที่อาจจะแตกต่างไปจากมุมมองของคนยุคก่อน

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพร่าง

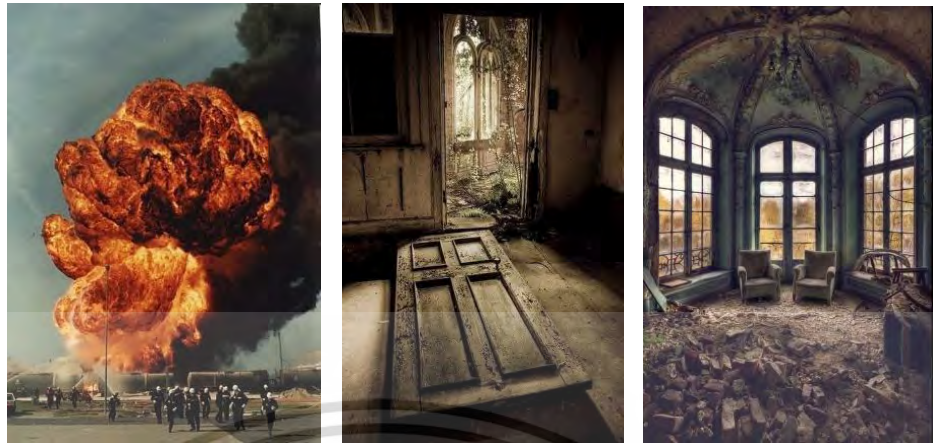
3.2.1 วิเคราะห์แนวความคิดเพื่อสร้างภาพร่าง

ที่มาแรงและบันดาลใจ โครงการศิลปนิพนธ์เรื่อง มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจจากเรื่องราวของความฝัน ได้มีการสังเกตพฤติกรรมของตนเอง หลังจากตื่นนอนทุกครั้งพบว่า ตนเองนั้นมักจะมีอาการฝันในทุกๆคืน จึงก่อเกิดเป็นการตั้งคำถามว่าทำไมตัวเองนั้นต้องฝัน และความฝันนั้นมีความหมายที่จะสื่อสารอะไรกับเราหรือไม่ กลายเป็นการเกิดคำถามเพิ่มเติมอีกว่าที่จริงแล้วตัวเรานั้น ยังมีอีกครึ่งหนึ่งที่อยู่ภายในตัวเราเองหรือไม่

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้านำเสนอมุมมองของตนเอง ผ่านเรื่องราวความฝันจากจิตใต้สำนึก เป็นการตั้งข้อสงสัยต่อจิตใต้สำนึกที่แสดงเรื่องราวออกมาในเวลาหลับฝัน เพื่อจะทำความเข้าใจต่อตัวตนอีกครั้ง จากการสื่อสารเรื่องราวที่ส่งมาผ่านความฝัน ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผ่านการแบ่งมิติ ระยะเวลา และการทับซ้อนเพื่อแสดงอารมณ์จากห้วงความฝัน

3.2.2 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง

หาข้อมูลภาพโดยมีการตั้งเป้ารูปแบบของรูปภาพที่ตรงกับแนวความคิดของชิ้นงานที่จะสร้างสรรค์ การค้นหารูปตัวอย่างจากสื่อต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการขึ้นภาพร่างสเก็ต



รูปที่ 3.1 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง 1
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564



รูปที่ 3.2 ที่มาของข้อมูลภาพร่าง 2
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 ขั้นตอนออกแบบภาพร่าง

3.2.3.1 การสร้างภาพร่างต้นแบบโดยการวาดมือ เป็นการนำจินตนาการแรก จากการได้ดูข้อมูลภาพจากสื่อต่าง ๆ แล้วนำมาประกอบรวม กับแนวความคิดและเนื้อหาของผลงานที่อยากจะถ่ายทอดออกมา

1. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 1



รูปที่ 3.3 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานขั้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

2. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 2



รูปที่ 3.4 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานขั้นที่ 2

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 3



รูปที่ 3.5 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานขั้นที่ 3

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

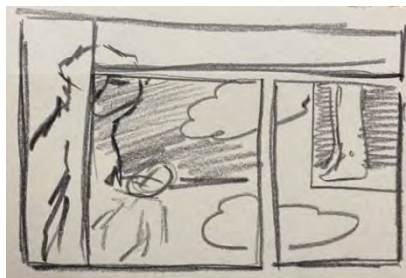
4. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 4



รูปที่ 3.6 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานขั้นที่ 4

ที่มา : (นายสืบศิลป์ อุสา, 2564)

5. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 5



รูปที่ 3.7 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานขั้นที่ 5

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

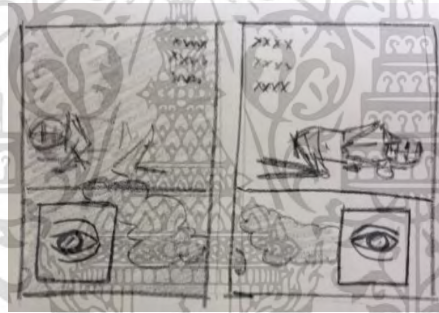
6. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 6



รูปที่ 3.8 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

7. ภาพร่างต้นแบบขั้นที่ 7

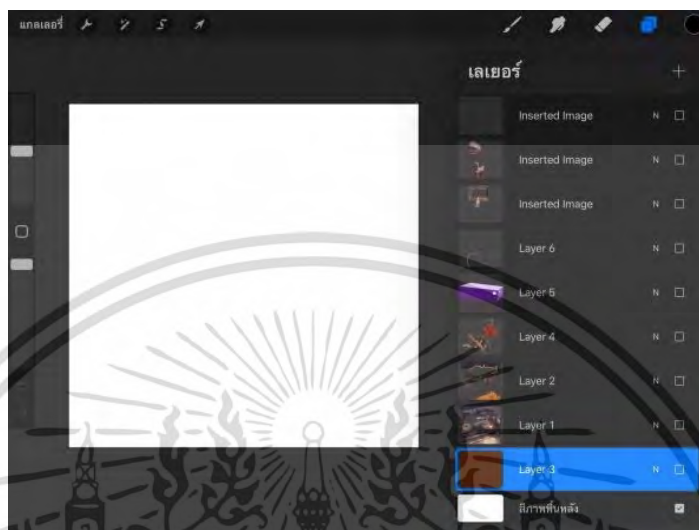


รูปที่ 3.9 ภาพสเก็ตมือจากจินตนาการแรกของงานชิ้นที่ 7

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3.2 การสร้างภาพร่างหลักในการใช้งาน การนำเอาภาพร่างต้นแบบจากการวาดด้วยดินสอนำมาลงสีและจัดวางองค์ประกอบที่ลงตัวเพื่อหาภาพร่างที่สมบูรณ์โดยผ่านการใช้โปรแกรมโปรซีเอท (procreate)



รูปที่ 3.10 โปรแกรมโปรซีเอท (procreate)

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

ภาพร่าง (Sketch) จากการที่ได้ลองปรับเปลี่ยนมุมมองต่าง ๆ ผ่านการใช้โปรแกรมโปรซีเอท จนทำให้เกิดภาพร่างที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สัญลักษณ์ที่เลือกนำมาใช้ในผลงาน การหยิบใช้สัญลักษณ์เพื่อนำมาสื่อสารเรื่องราวจากแนวความคิด อันได้แก่

วิญญานที่คอยควบคุมภายในความฝัน เปรียบเสมือนตัวตนของจิตใต้สำนึกที่กำลังควบคุมและสื่อสารเรื่องราว

ดวงตา เปรียบเสมือนดวงตาที่สาม ที่สามารถมองเห็นและทำความเข้าใจต่อจิตใต้สำนึกของตนเอง

เปลวไฟ เมฆ และหมอกขาว เปรียบเสมือนความวุ่นวายและความคลุมเครือ สื่อสภาวะของมิติที่ต่างกัน

ลายเส้น คือการตีความหมายออกมาเป็นรูปลายเส้นจากการบันทึกเรื่องราวความฝันในแต่ละวัน นำลงมาใส่ในผลงานเพื่อ สื่อสารถึงข้อมูลที่อัดแน่นอยู่ลึกภายในจิตใต้สำนึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

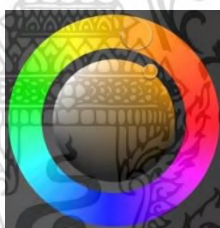
3.2.3.3 โทนมสีที่ใช้ การเลือกโทนสีในการสร้างสรรค์ภาพร่างสเก็ต เพื่อให้ตอบสนองต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. สีม่วง เป็นสีที่ต้องการแสดงถึงอารมณ์ความลึกกลับ ชวนสงสัยและการตั้งคำถาม เพื่อต้องการที่จะให้ได้รับถึงความรู้สึกของห้วงมิติแห่งความฝัน



รูปที่ 3.11 โทนมสีม่วงในผลงาน
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

2. สีเหลือง เป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีม่วง เพื่อต้องการให้มีการตัดกันหรือขัดแย้งกันของอารมณ์สี เกิดความไม่เข้ากันและการตั้งคำถาม



รูปที่ 3.12 โทนมสีเหลืองในผลงาน
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

3. สีแดง การสื่อสารอารมณ์ถึงความดุตันและรุนแรง เป็นอริยาบถของผู้ควบคุมผู้กำหนด



รูปที่ 3.13 โทนมสีแดงในผลงาน
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้ภาพร่างที่สมบูรณ์แล้วจึงนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อ ปรึกษาหาชิ้นที่
เหมาะสมที่สุดในการสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง

ภาพร่างสมบูรณ์ชิ้นที่ 1 จำนวน 4 ชิ้น



รูปที่ 3.14 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 1
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

ภาพร่างสมบูรณ์ชิ้นที่ 2 จำนวน 2 ชิ้น



รูปที่ 3.15 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชิ้นที่ 2

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

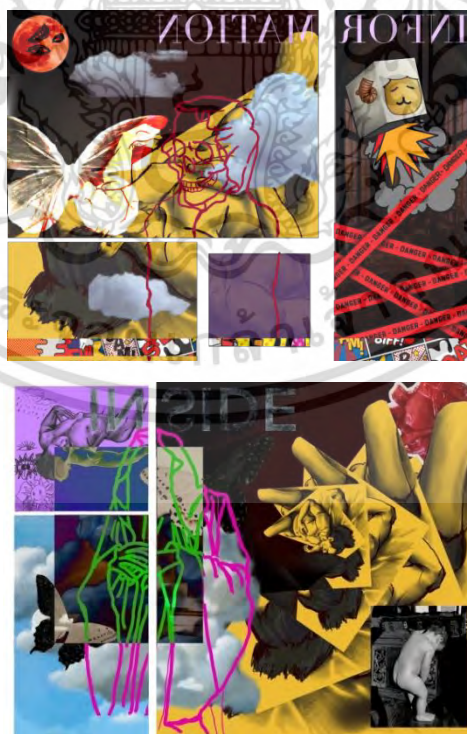
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างสมบูรณ์ชั้นที่ 3 จำนวน 1 ชิ้น



รูปที่ 3.16 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 3
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

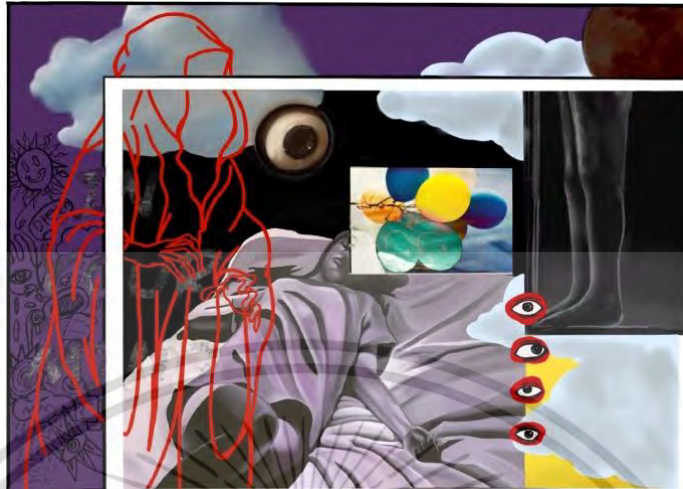
ภาพร่างสมบูรณ์ชั้นที่ 4 จำนวน 2 ชิ้น



รูปที่ 3.17 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 4
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างสมบูรณ์ชั้นที่ 5 จำนวน 1 ชิ้น



รูปที่ 3.18 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 5
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

ภาพร่างสมบูรณ์ชั้นที่ 6 จำนวน 2 ชิ้น

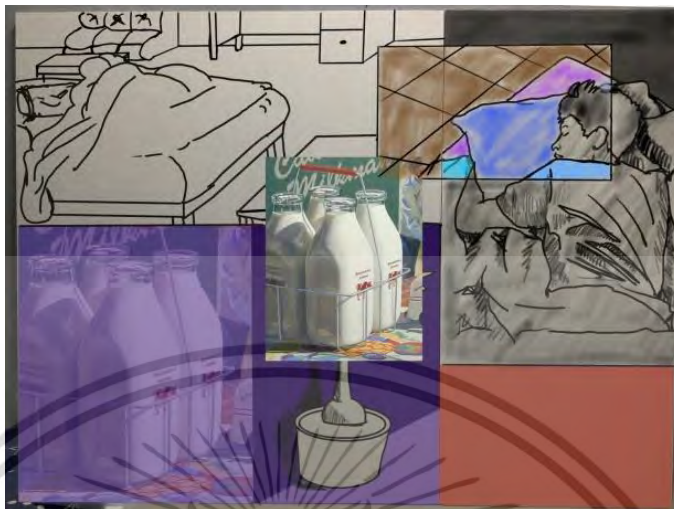


รูปที่ 3.19 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างสมบูรณ์ชั้นที่ 7



รูปที่ 3.20 ภาพร่างสมบูรณ์ของผลงานชั้นที่ 7

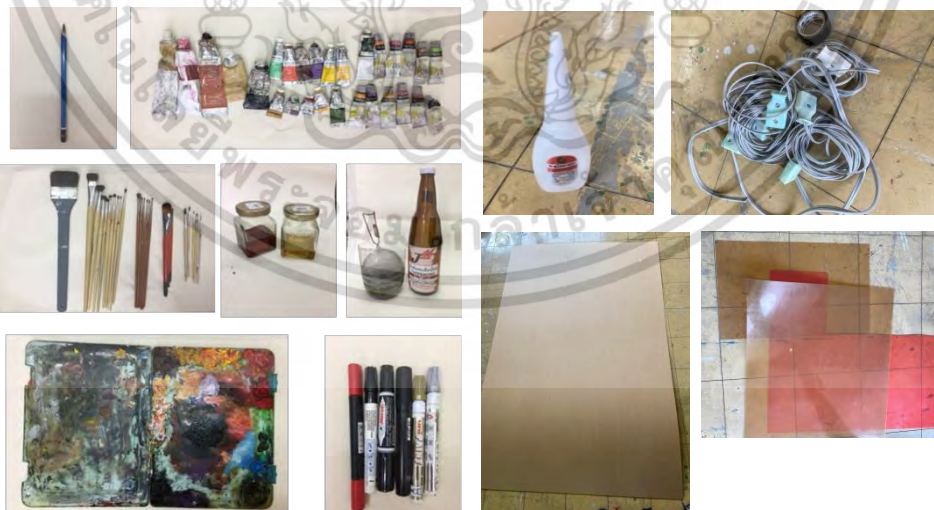
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 วัสดุในการดำเนินงาน

3.3.1 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. ผ้าใบแคนวาส
2. โครงไม้สำหรับประกอบเฟรม
3. ดินสอ EE
4. พู่กัน
5. สีน้ำมัน
6. ลินซีท
7. น้ำมันสน
8. จานสี
9. ปากกาสีเคมี
10. กาวร้อน
11. แผ่นอคริลิกใส
12. เลื่อยฉลุ
13. มีดคัตเตอร์
14. สายไฟ LED



รูปที่ 3.21 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.4.1 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานขั้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้ ฉากละครจากความฝัน/ความวุ่นวายและเสียงกรีดร้อง มีแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวความฝันที่มีเรื่องราววุ่นวายและโกลาหล เป็นการถ่ายทอดความวุ่นวายภายในจิตใต้สำนึกผ่านเรื่องราวจากตัวตนอีกครั้งที่แสดงผ่านความฝันและการตั้งคำถามต่อจิตใจของตน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1

ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ขั้นที่1

1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้



รูปที่ 3.22 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564)

2. เติมสีลงไปในชั้นแรกเพื่อเป็นการรองพื้นสีในผลงาน ตามสัดส่วนที่กำหนดเอา ทำไปเรื่อยอย่างต่อเนื่อง จนทั่วผลงานแล้วรอสีแห้ง



รูปที่ 3.23 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 2
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

3. เมื่อสีแห้งแล้วจึงทำการลงสีอีกชั้น เพื่อเป็นการเติมรายละเอียดของผลงาน คัดระยะน้ำหนัก แล้วตรวจเช็คองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์แบบ



รูปที่ 3.24 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 3
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลงานเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.25 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 ขั้นตอนที่ 4
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นนี้ ฉากละครแห่งความฝัน/ความเจ็บและการปกปิด มีแรงบันดาลใจมาจากการตั้งคำถามต่อเรื่องราวความฝันที่สงบนิ่ง เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวความฝันที่มีความลึกกลับ เจ็บปวดแต่หนักอึ้งต่อความรู้สึก และการตั้งคำถามผ่านสัญลักษณ์ในผลงานว่าทำไมจึงเกิดเรื่องราวเหล่านี้จากตัวตนอีกครั้งของเรา

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ชิ้นที่2

1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้



รูปที่ 3.26 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

4. ผลงานเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.29 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 ขั้นตอนที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานขั้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้ ฉากละครแห่งความฝัน/ส่วนสนุกจากต่างแดน มีแรงบันดาลใจมาจากการที่ตนเองต้องการถ่ายทอดเรื่องราวที่สนุกสนาน จากความฝัน เป็นการเล่าเรื่องราวดินแดนสวนสนุกจากตัวตนอีกครั้งภายในจิตใจ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3

ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ขั้นที่3

1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้



รูปที่ 3.30 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

2. เติมสีลงไปในช่วงแรกเพื่อเป็นการรองพื้นสีในผลงาน ตามสัดส่วนที่กำหนดเอา ทำไปเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง จนทั่วผลงานแล้วรอสีแห้ง



รูปที่ 3.31 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 2
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

3. เมื่อสีแห้งแล้วจึงทำการลงสีอีกชั้น เพื่อเป็นการเติมรายละเอียดของผลงาน คัดระยะหน้าหนัก แล้วตรวจเช็คองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์แบบ



รูปที่ 3.32 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ขั้นตอนที่ 3
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.4 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 4

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานขั้นที่ 4

ผลงานขั้นนี้ ฉากละครแห่งความฝัน/รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 1 มีแรงบันดาลใจมาจากการที่ตนเองอยากจะเข้าใจตัวตนอีกครั้ง เป็นการสร้างและจินตนาการต่อตัวตนอีกครั้งจะมีสภาวะพื้นที่และรูปลักษณะเช่นไร ผ่านการปรุงแต่งจากเรื่องราวความฝันที่ได้ถ่ายทอดออกมาในแต่ละครั้ง และสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นรูปธรรม

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 4

ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ขั้นที่3

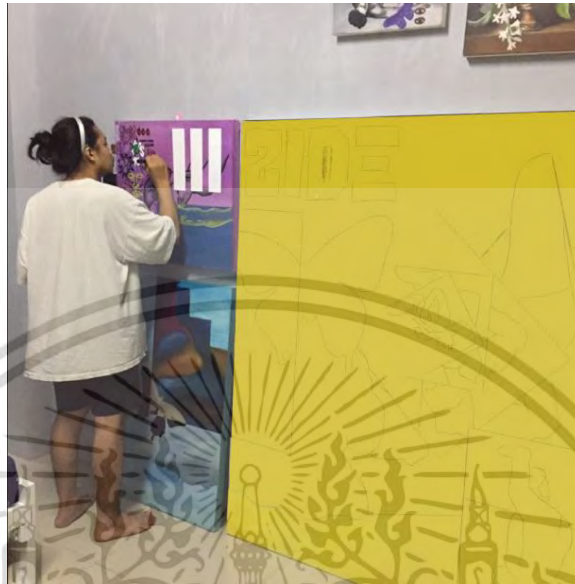
1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้



รูปที่ 3.34 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 4 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

2. เติมสีลงไปในช่วงแรกเพื่อเป็นการรองพื้นสีในผลงาน ตามสัดส่วนที่กำหนดเอา ทำไปเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง จนทั่วผลงานแล้วรอสีแห้ง



รูปที่ 3.35 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 ชั้นตอนที่ 2

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

3. เมื่อสีแห้งแล้วจึงทำการลงสีอีกชั้น เพื่อเป็นการเติมรายละเอียดของผลงาน คัดระยะหน้าหนัก ตรวจสอบเช็คองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์แบบ แล้วทำการติดตั้งไฟ LED ลงไปในผลงานเป็นขั้นตอนสุดท้าย



รูปที่ 3.36 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 ชั้นตอนที่ 3

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.37 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 ชั้นตอนที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา ,2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 5

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานขั้นที่ 5

ผลงานชิ้นนี้ ฉากละครแห่งความฝัน/รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 2 มิติแรงบันดาลใจมาจากการที่ตนเองอยากจะเข้าใจตัวตนอีกครั้ง เป็นการสร้างและจินตนาการต่อตัวตนอีกครั้งจะมีสภาวะพื้นที่และรูปลักษณะเช่นไร ผ่านการปรุงแต่งจากเรื่องราวความฝันที่ได้ถ่ายทอดออกมาในแต่ละครั้ง และสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นรูปธรรม

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 5

ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ขั้นที่3

1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้



รูปที่ 3.38 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

2. เติมสีลงไปในช่วงแรกเพื่อเป็นการรองพื้นสีในผลงาน ตามสัดส่วนที่กำหนดเอา ทำไปเรื่อยอย่างต่อเนื่อง จนทั่วผลงานแล้วรอสีแห้ง



รูปที่ 3.39 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 2
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

3. เมื่อสีแห้งแล้วจึงทำการลงสีอีกชั้น เพื่อเป็นการเติมรายละเอียดของผลงาน คัดระยะน้ำหนัก ตรวจสอบองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์แบบ แล้วทำการติดตั้งไฟ LED ลงไปในผลงานเป็นขั้นตอนสุดท้าย



รูปที่ 3.40 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 3
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลงานเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.41 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 5 ขั้นตอนที่ 4
ที่มา : นายสีบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.6 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานชิ้นที่ 6

ผลงานชิ้นนี้ ฉากละครแห่งความฝัน//ฝันร้ายและจินตภาพ มีแรงบันดาลใจมาจากการที่ตนเองรู้สึกอึดอัดและหดหู่ต่อฝันร้าย ที่ส่งผลสู่จิตใจที่เป็นลบในตอนต้น เป็นการบันทึกการส่งผ่านต่อสภาวะอารมณ์จากความฝันสู่ความจริง และการสื่อสารเรื่องราวผ่านจินตภาพ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6

ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ชิ้นที่6

1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้



รูปที่ 3.42 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เติมสีลงไปในช่วงแรกเพื่อเป็นการรองพื้นสีในผลงาน ตามสัดส่วนที่กำหนดเอา ทำไปเรื่อยอย่างต่อเนื่อง จนทั่วผลงานแล้วรอสีแห้ง



รูปที่ 3.43 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 6 ขั้นตอนที่ 2

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

3. เมื่อสีแห้งแล้วจึงทำการลงสีอีกชั้น เพื่อเป็นการเติมรายละเอียดของผลงาน คัดระยะน้ำหนัก ตรวจสอบองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์แบบ แล้วทำการติดตั้งไฟ LED ลงไปในผลงานเป็นขั้นตอนสุดท้าย

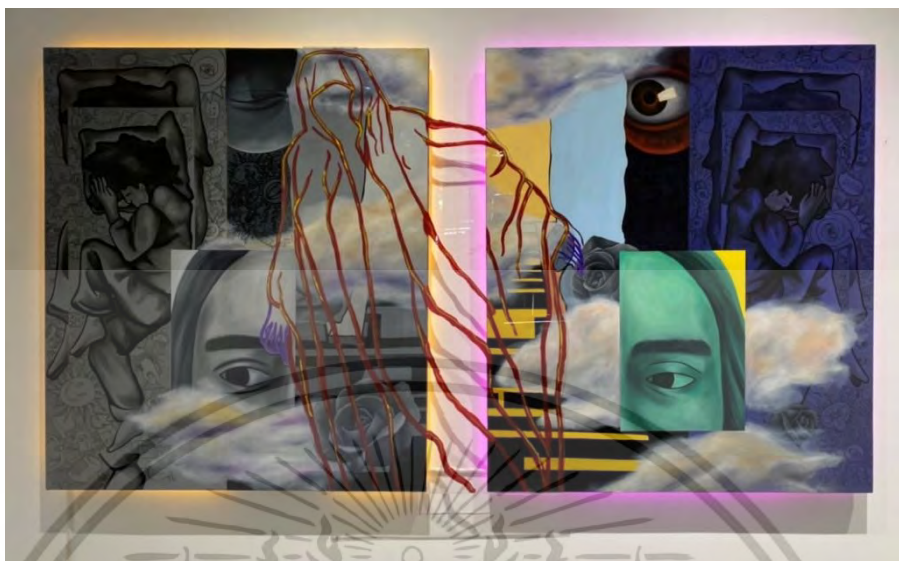


รูปที่ 3.44 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 6 ขั้นตอนที่ 3

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลงานเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.45 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 6 ขั้นตอนที่ 4
ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.7 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7

แนวความคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานชั้นที่ 7

ผลงานชิ้นนี้ ฉากละครแห่งความฝัน/ฝันหวานและจินตภาพ มีแรงบันดาลใจมาจากการที่ตนเองรู้สึกนึกชอบกับการฝันดี ที่ส่งผลสู่จิตใจที่ดีในตอนตื่น เป็นการบันทึกการส่งผ่านต่อสภาวะอารมณ์จากความฝันสู่ความจริง และการสื่อสารเรื่องราวผ่านจินตภาพ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7

ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก สืบค้นแหล่งข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ จึงได้นำข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม ชั้นที่ 7

1. จัดทำโครงเฟรมตามขนาดที่ได้ขยายสัดส่วนมาจากภาพร่าง พร้อมกับร่างแบบผลงานลงบนเฟรมที่เตรียมไว้

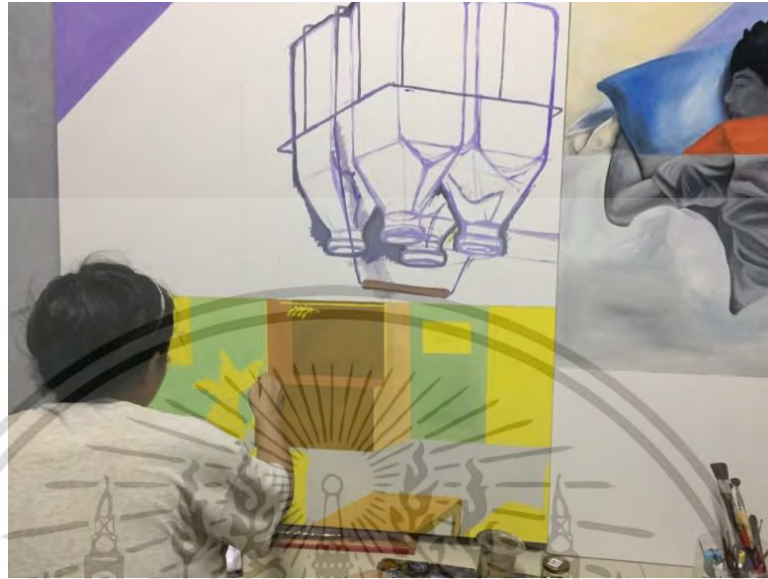


รูปที่ 3.46 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ขั้นตอนที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เติมสีลงไปบนชั้นแรกเพื่อเป็นการรองพื้นสีในผลงาน ตามสัดส่วนที่กำหนดเอา ทำไปเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง จนทั่วผลงานแล้วรอสีแห้ง



รูปที่ 3.47 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ชั้นตอนที่ 2

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

3. เมื่อสีแห้งแล้วจึงทำการลงสีอีกชั้น เพื่อเป็นการเติมรายละเอียดของผลงาน คัดระยะหน้าหนัก ตรวจสอบเช็คองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์แบบ แล้วทำการติดตั้งไฟ LED ลงไปในผลงานเป็นขั้นตอนสุดท้าย

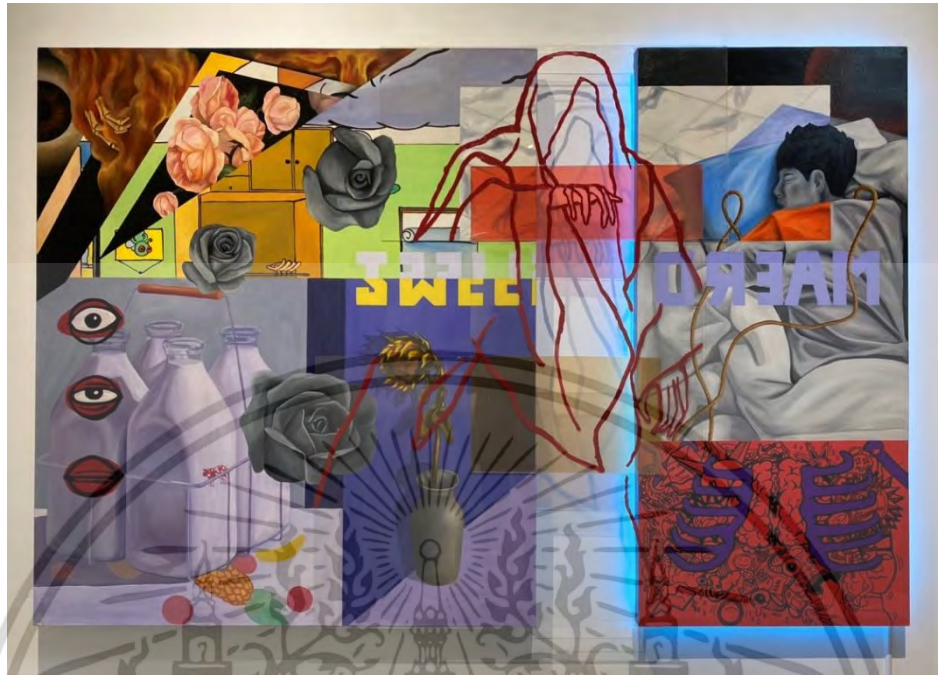


รูปที่ 3.48 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ชั้นตอนที่ 3

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลงานเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.49 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 7 ขั้นตอนที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด มิติความฝันจากจินตนาการสู่จินตภาพ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเพื่อสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวจากความฝัน อารมณ์ความรู้สึกและเกิดการตั้งคำถามต่อมิติความฝัน ผ่านประสบการณ์ของผู้วิจัย โดยให้ความหมายทางสัญลักษณ์ รูปทรง และสี ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับมิติความฝัน จิตใต้สำนึกและการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในรูปแบบของตัวเองทั้งหมด 6 ชิ้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ตามทฤษฎีทางด้านศิลปะ 2 ส่วน ที่สัมพันธ์กันดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์จากหลักองค์ประกอบศิลป์
2. วิเคราะห์จากทัศนธาตุ

ผลงานของผู้วิจัยประกอบด้วยกันทั้งหมด 6 ชิ้นงาน โดยจะเลือกผลงานชิ้นที่ 1 ชิ้นที่ 4 และชิ้นที่ 6 มาวิเคราะห์ตามทฤษฎีทางด้านศิลปะดังกล่าว

4.1 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 1

ผลงานจิตรกรรมเรื่อง ฉากละครจากความฝัน “ความวุ่นวายและเสียงกรีดร้อง”



รูปที่ 4.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

สรุปผลการสร้างสรรค์ชั้นที่ 1

เนื้อหาจิตรกรรมสร้างสรรค์ ฉากละครจากความฝัน “ความวุ่นวายและเสียงกรีดร้อง” ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจมาจากการตั้งข้อสงสัยเกิดต่อเรื่องราวความฝันที่มีเรื่องราววุ่นวายและโกลาหล และเกิดการตั้งคำถามต่อได้สำนึกของตนเอง

แนวคิดในผลงาน ฉากละครจากความฝัน “ความวุ่นวายและเสียงกรีดร้อง” เป็นการถ่ายทอดความวุ่นวายภายในจิตใจได้สำนึกผ่านเรื่องราวจากตัวตนอีกครั้งที่แสดงผ่านความฝันและการตั้งคำถามต่อจิตใจของตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบ

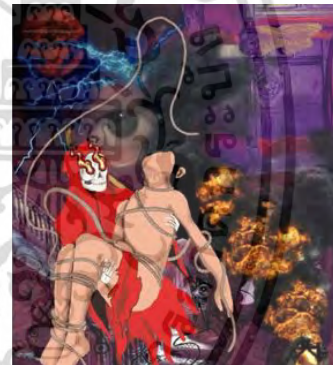
ข้อมูลผลงาน

- ประเภท : จิตรกรรม
- ชื่อผลงาน : ฉากละครจากความฝัน “ความวุ่นวายและเสียงกรีดร้อง”
- ขนาด : 180x200 cm.
- เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ผลงานในชิ้นที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยรูปแบบทางศิลปะที่เรียกว่าเหนือจริง เนื่องจากข้าพเจ้าได้สร้างเนื้อหาของสัญลักษณ์ที่ได้รับจากข้อมูลคือ ความฝัน มีการพัฒนาข้อมูลสัญลักษณ์จากรูปแบบนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและมีความเรียบง่ายมากขึ้น โดยการจัดบันทึกเรื่องราวความฝันในแต่ละครั้งและสกัดภาพออกมาเป็นจินตภาพ ออกแบบมาโดยจำกัดวิธีการจัดวางและการทับซ้อน มีการพลิก การสลับทิศทาง เพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ มุมมองใหม่และความหมายใหม่



1



2



3

รูปที่ 4.2 ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ส่วนประกอบของงาน

ทัศนธาตุทางศิลปะ

ทัศนธาตุ ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงนั้นมีการเพิ่มและลดทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิดการทดลองและการสร้างสรรค์ได้ดำเนินไปสู่เป้าหมายของโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

รูปร่างรูปทรง

ในการสร้างสรรค์จิตรกรรม ฉากละครจากความฝัน “ความวุ่นวายและเสียงกรีดร้อง” รูปร่างรูปทรงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่ได้รับจากการวิเคราะห์เนื้อหา และเป็นสาระในการตอบสนองแนวความคิดเกี่ยวกับมิติแห่งความฝันสู่การสรรค์สร้างจินตภาพ โดยรายละเอียดดังนี้

รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต

ในการสร้างสรรค์ผลงานกลุ่มนี้ มีปรากฏรูปร่างเรขาคณิตโดยมีรูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยมที่หลากหลายขนาด รูปทรงกระบอก รูปทรงวงกลมและครึ่งวงกลม รูปทรงเรขาคณิตเหล่านี้ใช้แทนเป็นสัญลักษณ์ของการทับซ้อน มิติและช่วงเวลา โดยถ่ายทอดผ่านรูปทรงเหล่านี้ลงไปในตัวชิ้นงาน



รูปที่ 4.3 รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

รูปร่างรูปทรงอินทรี

ผู้วิจัยใช้รูปทรงอินทรีรูปเป็นรูปทรงหลักโดยปรากฏให้เห็นคือ รูปลักษณะของคน รูปทรงนี้ เพื่อแทนสัญลักษณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานเอง ผ่านอากัปกิริยาการหลับฝันเพื่อแสดงให้เห็นถึงมิติแห่งการหลับไหล

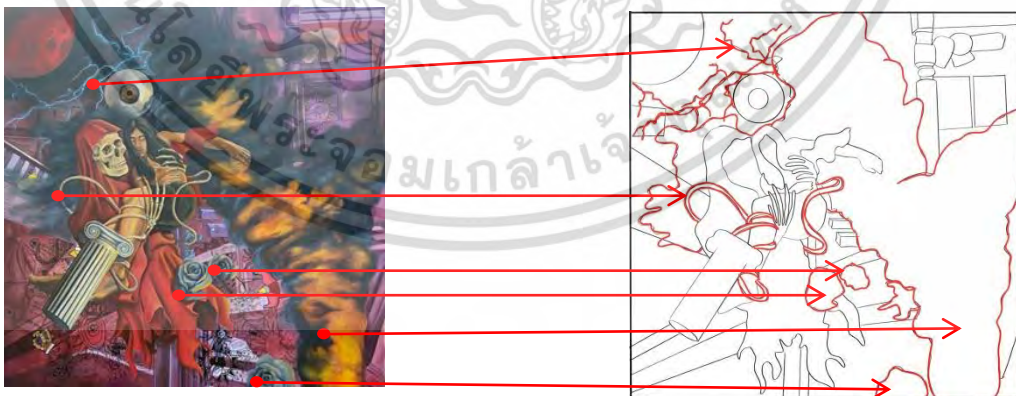


รูปที่ 4.4 รูปร่างรูปทรงอินทรีในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

รูปร่างรูปทรงอิสระ

สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นการประสานความกลมกลืนระหว่างรูปทรงอินทรีรูปและรูปทรงเรขาคณิต เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ลักษณะของมิติความฝันได้ดียิ่งขึ้น



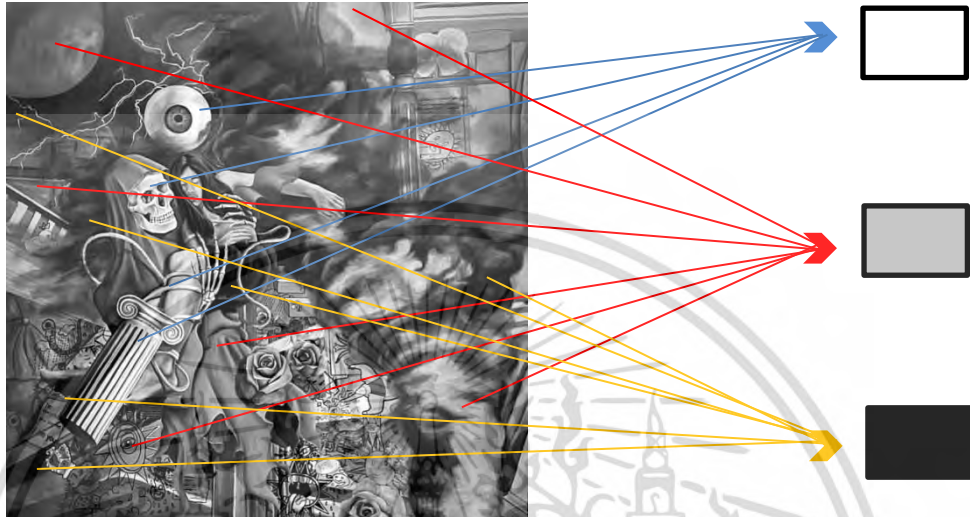
รูปที่ 4.5 รูปร่างรูปทรงอิสระในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนัก

มีการใช้น้ำหนักในผลงาน เป็นการสร้างระยะ มิติ และบรรยากาศ เพื่อสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก เห็นได้จากการกำหนดค่าน้ำหนักเข้มเป็นส่วนใหญ่ของผลงานโดยเฉพาะในผลงาน

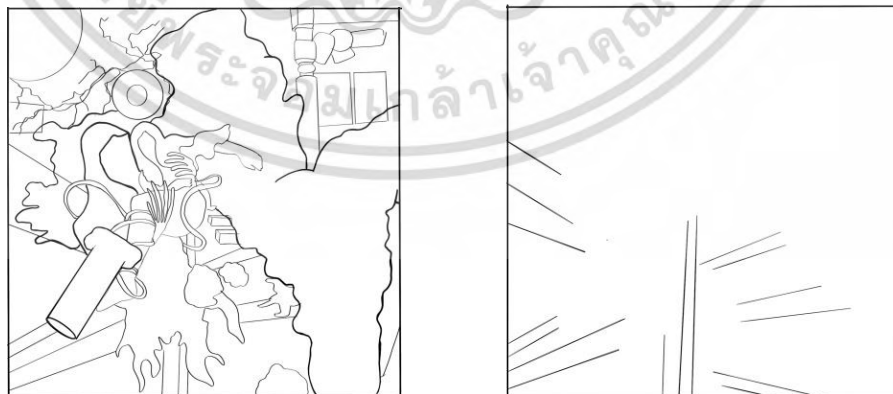


รูปที่ 4.6 น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เส้น

ในผลงาน เส้นถูกสร้างขึ้นให้แสดงทิศทางที่มุ่งไปยังกึ่งกลางของผลงาน เพื่อแสดงถึงจุดเด่นของประธานภาพที่จะสื่อสารเรื่องราวของผลงานชิ้นนี้



รูปที่ 4.7 เส้นในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : (นายสืบศิลป์ อูสา, 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๓

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 โทนสีที่ 1 สีม่วง เป็นสีที่ต้องการที่จะถ่ายทอดถึงความรู้สึก ลึกลับ ความเป็นมิติ เพื่อสื่อสารและแสดงออกถึงสภาวะหลับฝัน สดชื่นและสิ้นไหล ทนสีที่ 2 สีเหลือง บ่งบอกถึงความเป็นสีคู่ตรงข้ามเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกันในตัวงานและเป็นการ แสดงถึงการตั้งคำถามความสงสัย โทนสีที่ 3 สีแดง เป็นการสื่อสารถึงความดุเดือด พลังอำนาจ และการโดนควบคุมจากพลังบางอย่าง



รูปที่ 4.8 สีในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ว่าง

เนื่องจากต้องการสร้างงานขึ้นบนเฟรม จึงมีแค่พื้นที่ว่างภายใน โดยพื้นที่ว่างภายในงานนั้น เป็นที่ว่างเพื่อให้เกิดถึงจะหะในตัวชิ้นงาน และเป็นพื้นที่สำหรับเพื่อให้เกิดความสมดุลของ ภาพไม่ทำให้ภาพผลงานรู้สึกอึดอัดจนเกินไป

พื้นที่ว่างภายใน

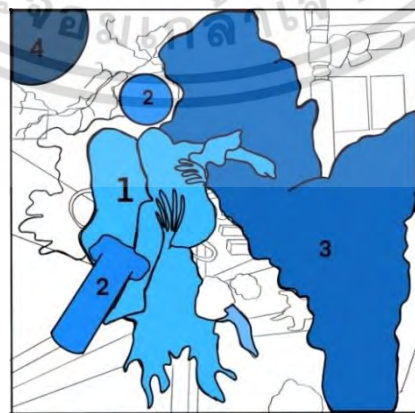


รูปที่ 4.9 พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

ความเป็นเด่น

ความเป็นเด่นในผลงาน รูปทรงหมายเลข 1 เป็นรูปทรงของคน เนื่องจากเป็นรูปทรงที่อยู่ ในตำแหน่งที่เด่นชัด นอกจากเรื่องของสีที่ชัดเจนยังมีองค์ประกอบส่วนอื่นๆของงานที่ดันให้รูป หมายเลข 1 นี้เป็นจุดที่เด่นที่สุด



รูปที่ 4.10 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นร่อง

ความเป็นร่องหมายเลข 2 เป็นรูปทรงของวัตถุ ที่อยู่ในระยะหน้ากว่าแต่เป็นรูปทรงที่เล็กกว่าหมายเลข 1 และการใช้สีที่ค่อนข้างจะหม่นกว่าจึงทำให้เกิดความเป็นร่องในตัวรูปภาพ ความเป็นร่องหมายเลข 3 และ 4 เป็นร่องลงมาจาก รูปทรงและด้วยตำแหน่งและการใช้สีที่ต่างกันในความหนาบางของสีและความต่างในเรื่องของน้ำหนักจึงทำให้เป็นร่องลงมาตามลำดับ



รูปที่ 4.11 ความเป็นร่องในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 4

ผลงานจิตรกรรม ฉากละครแห่งความฝัน “รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 1”



รูปที่ 4.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

สรุปผลการสร้างสรรค์ชั้นที่ 4

เนื้อหาจิตรกรรมสร้างสรรค์ ฉากละครแห่งความฝัน “รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 1” ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจมาจากการตั้งข้อสังเกตต่อตัวตนอีกครั้งที่อยู่ภายในจิตใต้สำนึก และเกิดข้อสงสัยต่อรูปธรรมของตัวตนนั้น

แนวคิดในผลงาน ฉากละครแห่งความฝัน “รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 1” เป็นการการสร้างจินตภาพต่อตัวตนอีกครั้ง สภาวะพื้นที่และรูปลักษณะเช่นไร ผ่านการปรุงแต่งจากเรื่องราวความฝันที่ได้ถ่ายทอดออกมาในแต่ละครั้ง และสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นรูปธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบ

ข้อมูลผลงาน

- ประเภท : จิตรกรรม
- ชื่อผลงาน : ฉากละครแห่งความฝัน “รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 1”
- ขนาด : 180x200 cm.
- เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ผลงานในชิ้นที่ 4 เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยรูปแบบทางศิลปะที่เรียกว่าเหนือจริง เนื่องจากข้าพเจ้าได้สร้างเนื้อหาของสัญลักษณ์ที่ได้รับจากข้อมูลคือ ความฝัน มีการพัฒนาข้อมูลสัญลักษณ์จากรูปแบบนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและมีความเรียบง่ายมากขึ้น โดยการจัดบันทึกเรื่องราวความฝันในแต่ละครั้งและสเก็ตซ์ภาพออกมาเป็นจินตภาพ ออกแบบมาโดยจำกัดวิธีการจัดวางและการทับซ้อน มีการพลิก การสลับทิศทาง เพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ มุมมองใหม่ และความหมายใหม่



1



2



3

รูปที่ 4.13 ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ส่วนประกอบของงาน

ทัศนธาตุทางศิลปะ

ทัศนธาตุ ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงนั้นมีการเพิ่มและลดทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิดการทดลองและการสร้างสรรค์ได้ดำเนินไปสู่เป้าหมายของโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

รูปร่างรูปทรง

ในการสร้างสรรค์จิตกรรม ฉากละครแห่งความฝัน “รูปธรรมของใครคนนั้นภายในจินตภาพ 1” รูปร่างรูปทรงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่ได้รับจากการวิเคราะห์เนื้อหา และเป็นสาระในการตอบสนองแนวความคิดเกี่ยวกับมิติแห่งความฝันสู่การสร้างสรรค์สร้างจินตภาพ โดยรายละเอียดดังนี้

รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต

ในการสร้างสรรค์ผลงานกลุ่มนี้ มีปรากฏรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตโดยมีรูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยมที่หลากหลายขนาด รูปทรงกระบอก รูปทรงวงกลมและครึ่งวงกลม รูปทรงเรขาคณิตเหล่านี้ใช้แทนเป็นสัญลักษณ์ของการทับซ้อน มิติและช่วงเวลา โดยถ่ายทอดผ่านรูปทรงเหล่านี้ลงไปในตัวชิ้นงาน



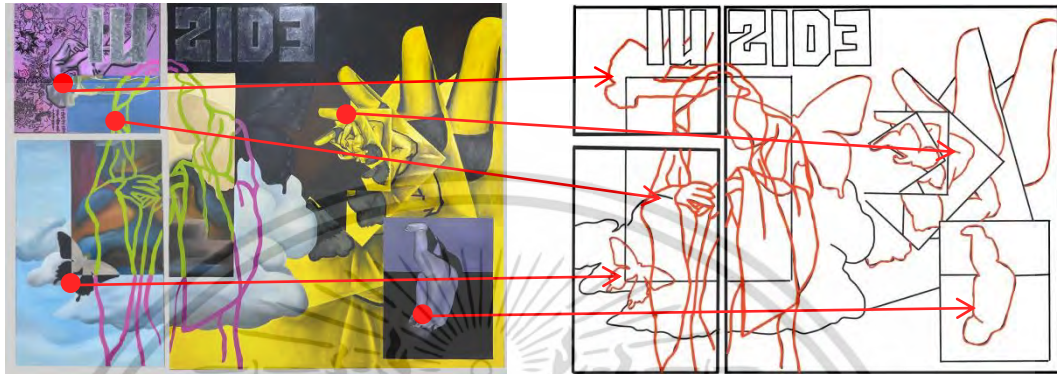
รูปที่ 4.14 รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปร่างรูปทรงอินทรี

ผู้วิจัยใช้รูปทรงอินทรีรูปเป็นรูปทรงหลักโดยปรากฏให้เห็นคือ รูปลักษณะของคน รูปทรงนี้เพื่อแทนสัญลักษณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานเอง ผ่านอากัปกริยาการหลับฝันเพื่อแสดงให้เห็นถึงมิติแห่งการหลับไหล

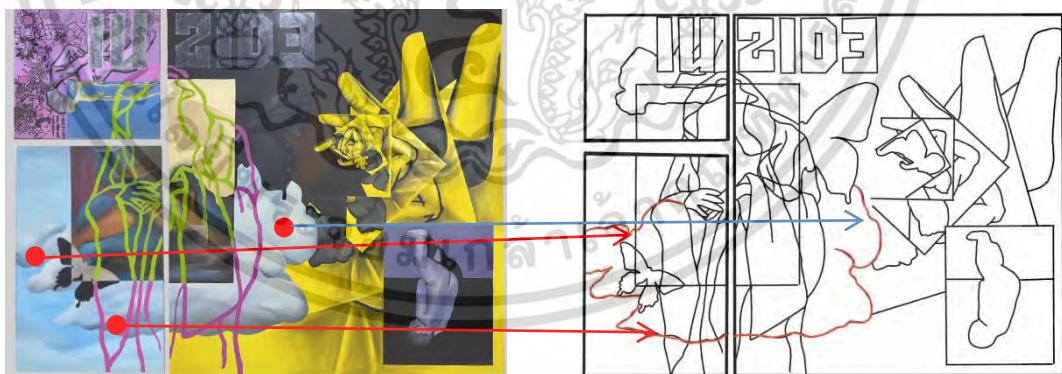


รูปที่ 4.15 รูปร่างรูปทรงอินทรีในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

รูปร่างรูปทรงอิสระ

สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นการประสานความกลมกลืนระหว่างรูปทรงอินทรีรูปและรูปทรงเรขาคณิต เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ลักษณะของมิติความฝันได้ดียิ่งขึ้น



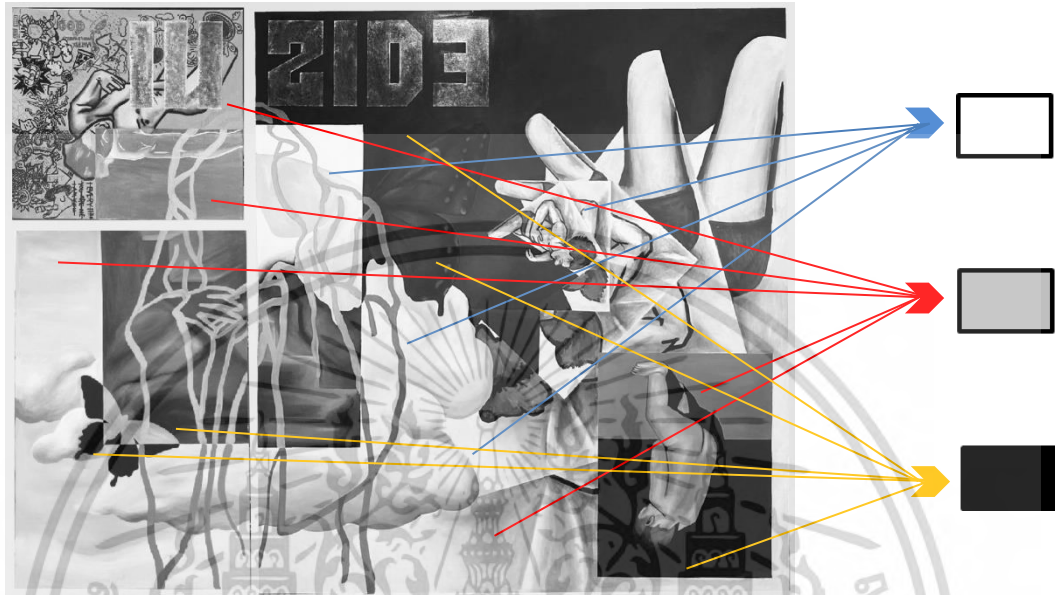
รูปที่ 4.16 รูปร่างรูปทรงอิสระในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนัก

มีการใช้น้ำหนักในผลงาน เป็นการสร้างระยะ มิติ และบรรยากาศ เพื่อสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก เห็นได้จากการกำหนดค่าน้ำหนักเข้มเป็นส่วนใหญ่ของผลงานโดยเฉพาะในผลงาน



รูปที่ 4.17 น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เส้น

ในผลงาน เส้นถูกสร้างขึ้นให้แสดงทิศทางที่หลากหลาย เพื่อแสดงถึงการทับซ้อนของมิติ



รูปที่ 4.18 เส้นในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ม่วง เป็นสีที่ต้องการที่จะถ่ายทอดถึงความรู้สึกกลับ ความ เป็นมิติ เพื่อสื่อสารและแสดงออกถึงสภาวะหลับฝัน สดชื่นและลื่นไหล สีเหลือง บ่งบอกถึง ความเป็นสีคู่ตรงข้ามเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกันในตัวเองและเป็นการแสดงถึงการตั้งคำถาม ความสงสัย สีแดง เป็นการสื่อสารถึงความดุเดือด อำนาจ และการโดนควบคุม



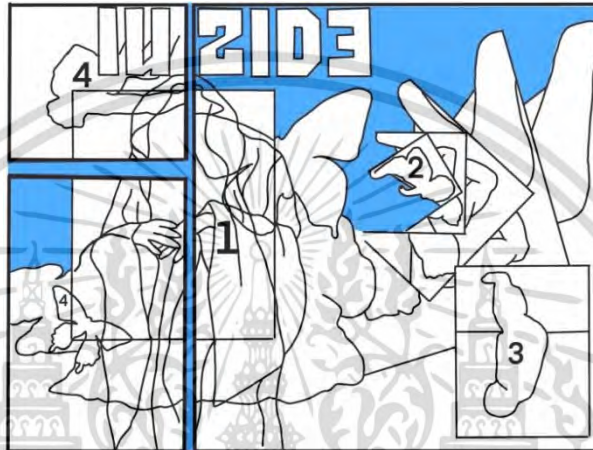
รูปที่ 4.19 สีในผลงานชิ้นที่ 4
ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ว่าง

เนื่องจากต้องการงานสร้างชิ้นบนเฟรม จึงมีแค่พื้นที่ว่างภายใน โดยพื้นที่ว่างภายในงานนั้นเป็นที่ว่างเพื่อให้เกิดถึงจะหว่าใหม่ในตัวชิ้นงานและเป็นพื้นที่สำหรับเพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพไม่ทำให้ภาพผลงานรู้สึกอึดอัดจนเกินไป

พื้นที่ว่างภายใน

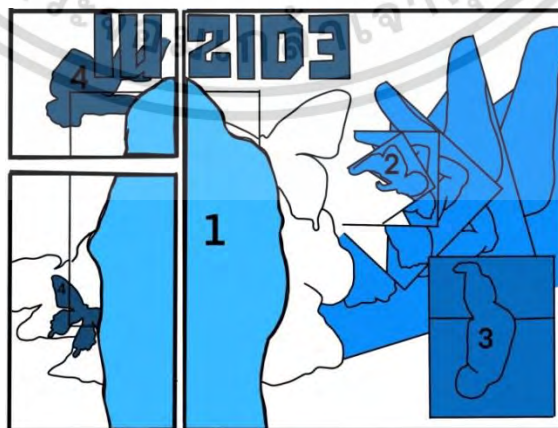


รูปที่ 4.20 พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา , 2564

ความเป็นเด่น

ความเป็นเด่นในผลงาน รูปทรงหมายเลข 1 เป็นรูปทรงของคน เนื่องจากเป็นรูปทรงที่อยู่ในจุดที่ทำให้มันดูเด่น นอกจากเรื่องของขนาดที่ดูชัดจึงทำให้จุดนี้เป็นจุดที่เด่นที่สุด



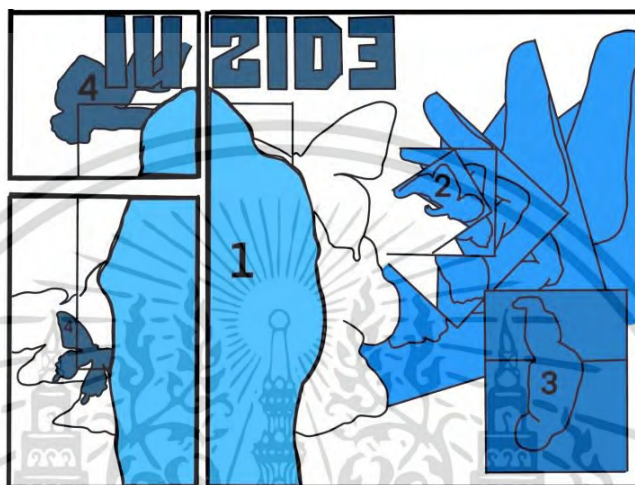
รูปที่ 4.21 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา , 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นรอง

ความเป็นรองหมายเลข 2 เป็นรูปทรงของคนที่มีการตัดทอนและการทับซ้อนในรูปแบบที่หมุนวน จึงทำให้เกิดความเป็นรองในตัวรูปภาพ ความเป็นรองหมายเลข 3,4 และ 5 เป็นรองลงมาด้วยขนาด ตำแหน่ง และการใช้สีที่ต่างกันในความหมายของสีและความต่างในเรื่องของน้ำหนักจึงทำให้เป็นรองลงมาตามลำดับ



รูปที่ 4.22 ความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 6

ผลงานจิตรกรรมเรื่อง ฉากละครแห่งความฝัน “ฝันร้ายและจินตภาพ”



รูปที่ 4.23 ผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

สรุปผลการสร้างสรรค์ชั้นที่ 6

เนื้อหาจิตรกรรมสร้างสรรค์ ฉากละครแห่งความฝัน “ฝันร้ายและจินตภาพ” ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจมาจากการที่ตนเองรู้สึกอึดอัดและหดหู่ต่อฝันร้าย ที่ส่งผลสู่จิตใจที่เป็นลบในตอนต้น เป็นการบันทึกการส่งผ่านต่อสภาวะอารมณ์จากความฝันสู่ความจริง และการสื่อสารเรื่องราวผ่านจินตภาพ

แนวคิดในผลงาน ฉากละครแห่งความฝัน “ฝันร้ายและจินตภาพ” เป็นการบันทึกการส่งผ่านต่อสภาวะอารมณ์จากความฝันสู่ความจริง และการสื่อสารเรื่องราวผ่านจินตภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบ

ข้อมูลผลงาน

- ประเภท : จิตรกรรม
- ชื่อผลงาน : ฉากละครแห่งความฝัน “ฝันร้ายและจินตภาพ”
- ขนาด : 150x300 cm.
- เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ผลงานในชิ้นที่ 6 เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยรูปแบบทางศิลปะที่เรียกว่าเหนือจริง เนื่องจากข้าพเจ้าได้สร้างเนื้อหาของสัญลักษณ์ที่ได้รับจากข้อมูลคือ ความฝัน มีการพัฒนาข้อมูลสัญลักษณ์จากรูปแบบนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและมีความเรียบง่ายมากขึ้น โดยการจัดบันทึกเรื่องราวความฝันในแต่ละครั้งและสกัดภาพออกมาเป็นจินตภาพ ออกแบบมาโดยจำกัดวิธีการจัดวางและการทับซ้อน มีการพลิก การสลับทิศทาง เพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ มุมมองใหม่และความหมายใหม่



3

รูปที่ 4.24 ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ส่วนประกอบของงาน

ทัศนธาตุทางศิลปะ

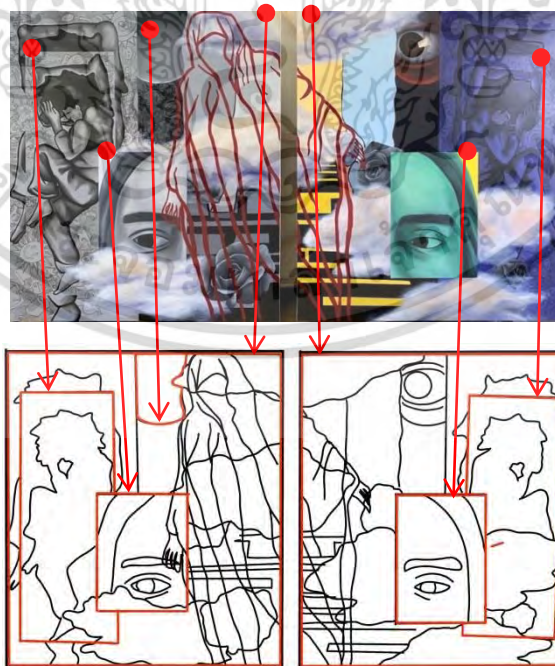
ทัศนธาตุ ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงนั้นมีการเพิ่มและลดทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิดการทดลองและการสร้างสรรค์ได้ดำเนินไปสู่เป้าหมายของโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

รูปร่างรูปทรง

ในการสร้างสรรค์จิตรกรรม ฉากละครแห่งความฝัน “ฝันร้ายและจินตภาพ” รูปร่างรูปทรงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่ได้รับจากการวิเคราะห์เนื้อหา และเป็นสาระในการตอบสนองแนวความคิดเกี่ยวกับมิติแห่งความฝันสู่การสรรค์สร้างจินตภาพ โดยรายละเอียดดังนี้

รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต

ในการสร้างสรรค์ผลงานกลุ่มนี้ มีปรากฏรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตโดยมีรูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยมที่หลากหลายขนาด รูปทรงกระบอก รูปทรงวงกลมและครึ่งวงกลม รูปทรงเรขาคณิตเหล่านี้ใช้แทนเป็นสัญลักษณ์ของการทับซ้อน มิติและช่วงเวลา โดยถ่ายทอดผ่านรูปทรงเหล่านี้ลงไปในตัวชิ้นงาน



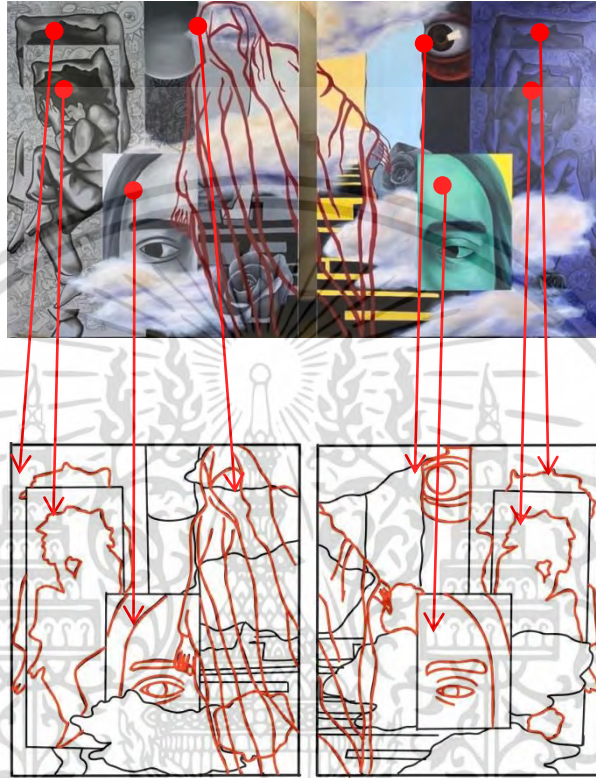
รูปที่ 4.25 รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปร่างรูปทรงอินทรี

ผู้วิจัยใช้รูปทรงอินทรีรูปเป็นรูปทรงหลักโดยปรากฏให้เห็นคือ รูปลักษณะของคน รูปทรงนี้เพื่อแทนสัญลักษณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานเอง ผ่านอากัปกิริยาการหลับฝันเพื่อแสดงให้เห็นถึงมิติแห่งการหลับไหล



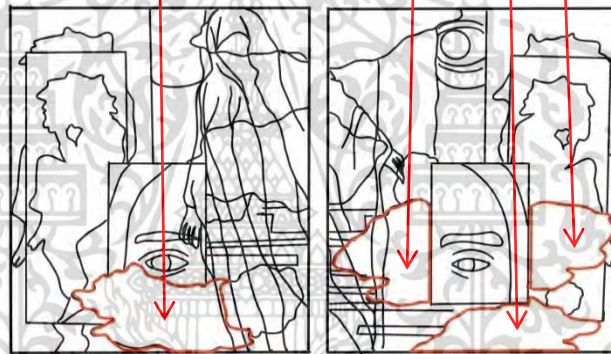
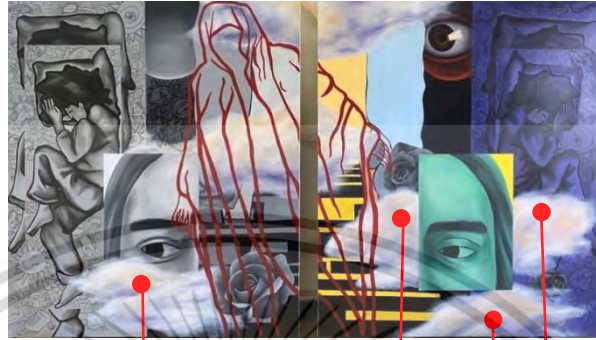
รูปที่ 4.26 รูปร่างรูปทรงอินทรีในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปร่างรูปทรงอิสระ

สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นการประสานความกลมกลืนระหว่างรูปทรงอินทรีย์รูปและรูปทรงเรขาคณิต เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ลักษณะของมิติความฝันได้ดียิ่งขึ้น



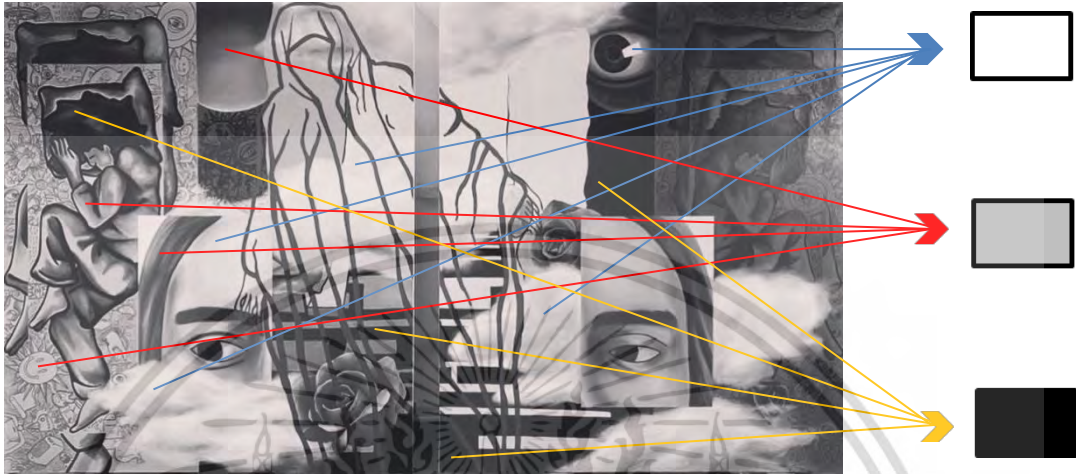
รูปที่ 4.27 รูปร่างรูปทรงอิสระในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อุสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนัก

มีการใช้น้ำหนักในผลงาน เป็นการสร้างระยะ มิติ และบรรยากาศ เพื่อสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก เห็นได้จากการกำหนดค่าน้ำหนักเข้มเป็นส่วนใหญ่ของผลงานโดยเฉพาะในผลงาน



รูปที่ 4.28 น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เส้น

ในผลงาน เส้นถูกสร้างขึ้นให้แสดงทิศทางที่ขัดแย้งกันในผลงาน เพื่อแสดงถึงความไม่เป็นอันเดียวกันของเป้าหมาย



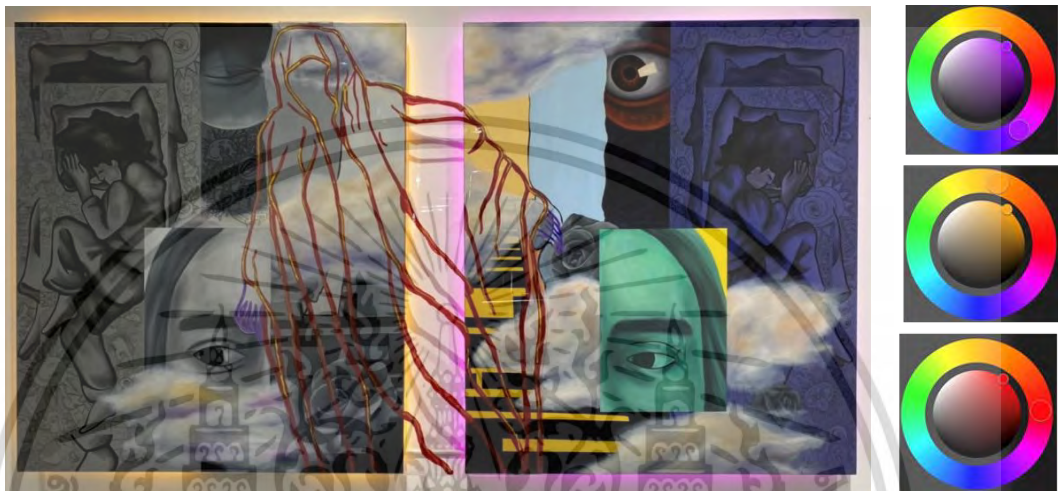
รูปที่ 4.29 เส้นในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๓

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 สีฟ้า เป็นสีที่ถ่ายทอดถึงความรู้สึกสดชื่นและตื่นไหว ผสานเข้าด้วยกันของสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักร สีเขียว/สีแดง บ่งบอกถึงความเป็นสีคู่ตรงข้ามเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกันในตัวเอง เป็นการแทนค่าของความหมายในชิ้นงานเพื่อถ่ายทอดถึงความแตกต่างกันของความหมายที่จะสื่อออกไป



รูปที่ 4.30 สีในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ว่าง

เนื่องจากต้องการสร้างงานขึ้นบนเฟรม จึงมีแค่พื้นที่ว่างภายใน โดยพื้นที่ว่างภายในงานนั้นเป็นที่ว่างเพื่อให้เกิดถึงจะหะใหม่ในตัวชิ้นงานและเป็นพื้นที่สำหรับเพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพไม่ทำให้ภาพผลงานรู้สึกอึดอัดจนเกินไป

พื้นที่ว่างภายใน

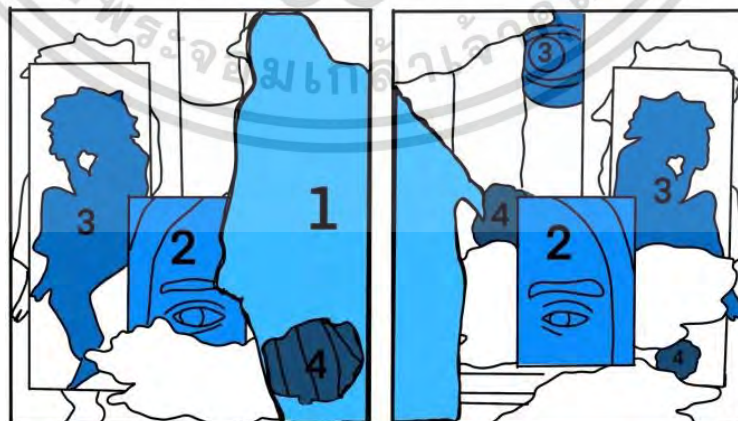


รูปที่ 4.31 พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

ความเป็นเด่น

ความเป็นเด่นในผลงาน รูปทรงหมายเลข 1 เป็นรูปทรงของคน เนื่องจากเป็นรูปทรงที่อยู่ในตำแหน่งที่ทำให้มันดูเด่น นอกจากเรื่องของขนาดที่ดูชัดจึงทำให้จุดนี้เป็นจุดที่เด่นที่สุด



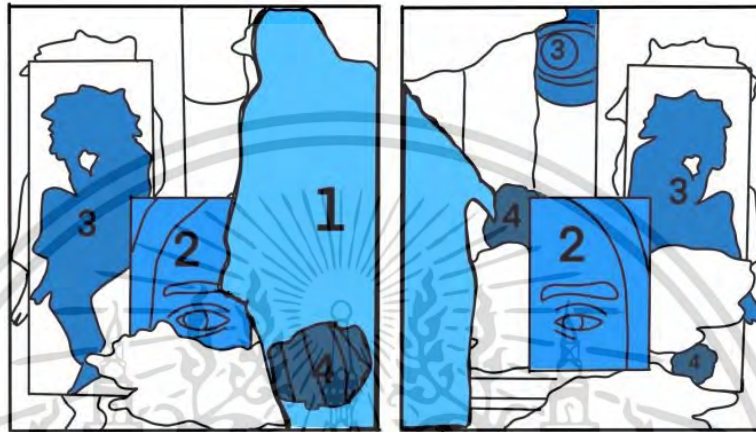
รูปที่ 4.32 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นรอง

ความเป็นรองหมายเลข 2 เป็นรูปทรงของคนทีเด่นชัด แต่อยู่ในระยะถัดไปจากหมายเลข 1 จึงทำให้เกิดความเป็นรองในตัวรูปภาพ ความเป็นรองหมายเลข 3,4 และ 5 เป็นรองลงมา ด้วยขนาด ตำแหน่ง และการใช้สีที่ต่างกันในความหนาบางของสีและความต่างในเรื่องของ น้ำหนักจึงทำให้เป็นรองลงมาตามลำดับ



รูปที่ 4.33 ความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : นายสืบศิลป์ อูสา, 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์เรื่อง “มิติแห่งความฝันจากจิตใต้สำนึกสู่จินตภาพ” มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานและเป็นแรงบันดาลใจ แนวคิด และรูปแบบ ทั้งเป็นการได้ศึกษาเรียนรู้ และค้นคว้าหาเทคนิคใหม่ๆ เพื่อบอกเล่าและสื่อสารถึงเรื่องราว มิติแห่งความฝัน จากประสบการณ์และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ได้นำเสนอรูปแบบของวิทยานิพนธ์โดยใช้เทคนิคจิตรกรรมในการสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยการค้นคว้าทดลอง จนได้แนวทางเทคนิควิธีการเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ของชิ้นที่สมบูรณ์ที่สุด โดยผลงานทั้งหมดในชุดนี้ ได้สื่อสารเรื่องราว ความหมายและความรู้สึก ผ่านรูปแบบงานศิลปะเพื่อเป็นการถ่ายทอดจากรูปแบบนามธรรมสู่รูปแบบรูปธรรมอย่างเป็นนัยสำคัญ

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ทราบถึงสภาวะของจิตใต้สำนึกของมนุษย์ และยังเข้าใจระบบการเกิดความฝันที่เกิดมาจากการทำงานของระบบส่วนลึกจากภายในจิตใจ อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลทั้งในทางทฤษฎี เทคนิควิธีการ รวมไปถึงอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินที่เลือกนำมาศึกษา วิเคราะห์แนวความคิด วิเคราะห์เทคนิค เพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้ค้นพบว่าแรงบันดาลใจและการเกิดตั้งคำถามส่วนตัวนั้นยังไม่เพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน จำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและแรงบันดาลใจให้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดการทดลองเทคนิควิธีการต่างๆ ที่จะก่อให้เกิดความชำนาญและความเข้าใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ ประกอบไปด้วยผลงานทั้งหมด 6 ชิ้น ซึ่งผลงานแต่ละชิ้น ล้วนมีจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์มาจากการตั้งคำถามต่อความฝันของตนเอง ผนวกกับการอยากรู้จักตัวตนของตนเองให้มากยิ่งขึ้น จึงก่อให้เกิดชุดคำถามใหญ่ๆ ขึ้นมาว่า หรือที่จริงแล้วความฝันต่างเหล่านั้น คือการสื่อสารเรื่องราวจากตัวของเราเองอีกครั้งที่อยู่ภายใน จึงทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล และทดลองเทคนิคในการสื่อสารข้อสงสัยเหล่านี้ผ่านรูปแบบงานจิตรกรรม ซึ่งเทคนิควิธีการที่ได้นำมาสร้างสรรค์ผลงานนั้น ล้วนเป็นผลผลิตจากการศึกษาทดลองจนก่อให้เกิดผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ และในการปฏิบัติงานนั้นยังได้เจอเจอกับปัญหาต่างๆ ทั้งปัญหา

สภาวะเครียดทางอารมณ์ส่วนตัว การเกิดภัยพิบัติโรคระบาดโควิด 19 (COVID-19) ที่ส่งผลในการ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปยังผู้อื่นเป็นการ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อสารและข้อจำกัดหลายประการในการซื้อซ้ำแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา รวมไปถึงจนถึงปัญหาทางด้านทุนทรัพย์ที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงส่งผลให้เกิดความล่าช้าในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านี้ ถือเป็นบททดสอบที่ได้รับเพื่อให้เกิดการจัดการกับสถานะที่ไม่คาดคิดในหลายๆรูปแบบ และก่อให้เกิดประสบการณ์ที่จะสามารถนำไปปรับใช้ได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ในการสร้างสรรค์ผลงาน การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลนั้นมีความจำเป็นอย่างมาก เป็นการสนับสนุนแนวความคิดเพื่อให้เกิดการตกผลึกขององค์ความรู้ที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์
2. การสร้างสรรค์ผลงาน จำเป็นที่จะต้องศึกษา และทำความเข้าใจต่อข้อจำกัดของวัสดุที่นำมาสร้างสรรค์
3. การได้ทดลองเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ การหารูปแบบวิธีการสื่อสารเรื่องราว โดยถ่ายทอดผ่านเทคนิคใหม่ๆ ได้เรียนรู้และทดลองจนเกิดความชำนาญ จึงส่งผลที่ดีในการช่วยร่นระยะเวลาในสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ดุจดาว วัฒนปกรณ์. (2018). **ความฝันกับทฤษฎีจิตวิทยา**. The standard stand up for the People, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://thestandard.co/podcast/ruok24/>. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021
- วรวัฒน์ สุวรรณรักษ์. (2021). **วงจรการนอนหลับ**. NKsleepcare, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://www.nksleepcenter.com/sleep-cycle/>. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021
- สุรติ ปรีชาธรรม. (2011). **จวงจื๊อฉบับสมบูรณ์/หิ้งหนังสือ**. MGR online, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://mgronline.com/china/detail/9540000126858>. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021
- Chaiyan2222. (2011). **ศิลปะลัทธิเหนือจริง Surrealism**. chaiyan2222 Just another WordPress.com site, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://chaiyan2222.wordpress.com/2011/09/21/ศิลปะลัทธิเหนือจริง-surrealism/>. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2021
- leducationart. (2011). **จินตนาการ จุดก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์**, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://ieducationart.wordpress.com/2011/06/08/จินตนาการ-จุดก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์/>. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2021
- Petcharavejhospital. (2020). **ฝันร้ายและปัญหาสุขภาพ**. โรงพยาบาลเพชรเวช, แหล่งข้อมูล [Online]. https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article_detail/nightmare_detail?fbclid=IwAR2ltso6fnt1YINpea0UaUTTXh3a-er8810zSgU4fXzKC4DIFq1fsxouPQA. สืบค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2022
- Pobpad. (2016). **ฝัน-เรื่องลึกลับของสมอง**, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://www.pobpad.com/> ฝัน-เรื่องลึกลับของสมอง. สืบค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2022
- Sm-thaipublishing. (2021). **จิตใต้สำนึก ฟรอยด์**, แหล่งข้อมูล: [Online]. <https://www.sm-thaipublishing.com/content/9927/sigmund-freud-subconscious>. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2021
- Voathai. (2009). **ความฝันคืออะไร**, แหล่งข้อมูล, [Online]. <http://www.voathai.com/a/a-47-2009-06-06-voa1-90653159/923157.html>. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2021

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้นฉบับไม่มีภาคผนวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

| | |
|---------------------|---|
| ชื่อ-นามสกุล | สีบศิลป์ อูสา |
| วัน เดือน ปีเกิด | 19 สิงหาคม 1996 |
| ที่อยู่ | เลขที่ 128 หมู่ 7 ตำบล ควนโดน อำเภอ ควนโดน จังหวัด สตูล 91160 |
| ประวัติการศึกษา | 2012 มัธยมต้น โรงเรียนอรุณศาสน์วิทยาลัย 2015 มัธยมปลาย กศน.ตำบลควนโดน 2019 ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 2022 ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| ประวัติการแสดงผลงาน | 2017 ร่วมแสดงผลงาน โครงการแข่งขัน “ดาวเด่นบัวหลัง 101” ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2019 ร่วมแสดงผลงานในโครงการ Young Artist worksop & exhibition 2019 ณ หอศิลป์ร่วมสมัย จังหวัดกระบี่ 2019 ร่วมแสดงนิทรรศการ Art thesis exhibition Sajjasin (สัจศิลป์) ณ ห้างสรรพสินค้า บ้านแอนด์ปิยอนด์ ภูเก็ต 2019 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ยอดเยี่ยม ปี 2019 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2019 ร่วมแสดงนิทรรศการ INTESIVE CODDS หลักสูตรไม่เร่งรัด ณ Tentacles N 22 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้