

การสำรวจความฝันด้วยสภาวะความจริง

REINVESTIGATING THE DREAM WITH STATE OF REALITY

นาย ณัฐชนน วัฒนเสรี

NUTCHANON WATTHANASEREE

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-AR-M-005-002

การสำรวจความฝันด้วยสถานะความจริง

REINVESTIGATING THE DREAM WITH STATE OF REALITY

นาย ณัฐชนน วัฒนเสรี

NUTCHANON WATTHANASEREE

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-AR-M-005-002

REINVESTIGTING THE DREAM WITH STATE OF REALITY

NUTCHANON WATTHANASEREE

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIRMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ACHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHONOLOGY LADKRABANG
2019
KMITL-2019-AR-M-005-002

COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การสำรวจความฝันด้วยสภาวะความจริง
REINVESTIGATING THE DREAM WITH STATE OF REALITY
นักศึกษา นายณัฐชนน วัฒนเสรี
รหัสประจำตัว 59602061
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทักษนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา	มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์ คณากร	คชาชีวะ	
รองศาสตราจารย์ กัญจณา	ดำโสภี	
ดร.ดลฤทัย	ชลอเมรักษ์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 11 กุมภาพันธ์ 2562
สถานที่สอบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 12 เดือน มกราคม พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสำรวจความฝันด้วยสภาวะความจริง
นักศึกษา	นายณัฐชนน วัฒนเสรี
รหัสนักศึกษา	59602061
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.คณากร คชาชีวะ

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “การสำรวจความฝันในสภาวะความจริง” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสนใจที่ข้าพเจ้ามีต่อสภาวะความฝันขณะหลับซึ่งเนื้อหาในการฝันมีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิง แต่ในบางครั้งกลับฝันถึงเรื่องราวที่ต่อเรื่องราวมาจากความฝันเมื่อครั้งก่อน โดยที่ตัวข้าพเจ้า ไม่ได้หวนคำนึงถึงเรื่องราวเหล่านั้นก่อนที่จะนอน จึงเป็นที่มาทำให้ข้าพเจ้าได้จดบันทึกความฝันที่เกิดขึ้นเพราะภายในเนื้อหาที่ฝันถึงมีการดำเนินเรื่องเป็นฉากสถานการณ์ ซึ่งแต่ละสถานการณ์นั้นก็จะมีวัตถุ สถานที่ และบุคคลมาเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องความฝัน ในบางครั้ง ก็มีสถานที่วัตถุ ที่ไม่พบเห็นมาก่อน การศึกษาถึงเนื้อหาเรื่องราวของความฝันที่เกิดขึ้นข้าพเจ้าจึงเริ่มสำรวจช่วงเวลาของความฝันเป็นเวลา 90 วัน โดยเริ่มจดบันทึกด่วนสรุปจดบันทึก และการบันทึกลงในโทรศัพท์มือถือตั้งแต่วันที่ 10 มกราคม 2561 ถึง 10 เมษายน 2561

จากการสำรวจความฝันที่เกิดขึ้นจึงเป็นแรงบันดาลใจทำให้ข้าพเจ้าเลือกสิ่งของจากความฝันจากการจดบันทึกแล้วค้นหาภาพที่มีความใกล้เคียงกับเรื่องราวในความฝันให้มากที่สุดแล้วจึงนำมาตัดต่อรูปภาพที่ได้มาจากแหล่งข้อมูลจากความฝันแต่ละวันนำมาสร้างเป็นเหตุการณ์ที่มีการเลือกใช้สัญลักษณ์จากรูปภาพสิ่งของ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่มีความคิดต่อความฝันของตนเอง ด้วยการใช้กระบวนการเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน

Thesis	Reinvestigating the dream with state of reality
Student	Nutchanon Watthanaseree
Student ID	59602061
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2019
Thesis Adviser	Assoc.Prof. Kanakorn Kachacheewa

ABSTRACT

The creation of a thesis "Exploring dreams in a real state" was inspired by my interest in the dream state while sleeping. The content of my dreams is completely different. At times, I dreamed of a story that came from the previous dream. By me Didn't look back on those stories before sleeping Therefore it is the source of my record of dreams that occur because of the content of dreams the situation will have objects, places and people involved in the story. Sometimes dreams have places that are not seen before. The study of the story of the dream so I began to explore the time of dreams for 90 days by starting to write notes with a notebook and recording to mobile phones from 10 January 2018 to 10 April 2018.

From exploring the dreams that had happened, it was the inspiration that made me choose things from dreams from taking notes and searching for images that were as close to the dream story as possible and then edited the pictures that Derived from the source of information from each day's dreams, used to create an event with the use of signs from images of objects. To tell the story that I had thought of my dreams with the use of oil color techniques.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เกิดจากการได้รับความร่วมมือและช่วยเหลือในด้านต่างๆจาก ครอบครัวของข้าพเจ้า คณาจารย์ ญาติพี่น้อง เพื่อนร่วมสาขาวิชา และบุคคลที่มีส่วนร่วมในงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ทุกท่าน ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ชี้แนะแนวทางการทำงานตลอดจนถึงการแก้ปัญหา และให้คำแนะนำทิศทางของผลงานเพื่อให้เกิดการพัฒนาไปในทางที่ดี รวมทั้งครอบครัวของข้าพเจ้าที่ให้การสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

และสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาทัศนศิลป์ทุกท่านที่คอยให้ข้อชี้แนะแนวทางต่างๆและความช่วยเหลือมาโดยตลอด ก่อให้เกิดประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และทัศนคติที่มีต่อการทำงานศิลปะ สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าจะนำประสบการณ์ที่ได้จากการศึกษาในระดับมหาบัณฑิตนี้นำไปสร้างผลงานในอนาคตต่อไป

ณัฐชนน วัฒนเสรี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตสร้างสรรค์ผลงาน.....	2
1.5 ขั้นตอนการศึกษา.....	2
1.6 แหล่งข้อมูล.....	3
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์และแนวความคิด.....	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์.....	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับในด้านบทความที่เกี่ยวข้อง.....	16
2.3 อิทธิพลที่ได้รับในด้านศิลปกรรม.....	18
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	22
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	28
บทที่ 3 การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	29
3.1 การดำเนินงานสร้างสรรค์.....	29

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	39
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	43
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	43
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	49
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	56
ภาพผลงานศิลปะ.....	58
บรรณานุกรม.....	63
ประวัติผู้เขียน.....	64

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing? ปี 1956.....	19
2.2 ภาพผลงาน President Elect ปี 1960.....	19
2.3 ภาพผลงาน The Sorrows of the King ปี 1952.....	20
2.4 ภาพผลงาน Guitar ปี 1912-13.....	20
2.5 ภาพผลงาน Just what is it that makes today's homes so different? ปี1992.....	21
2.6 อีริค มาททิจเซน ศิลปินาวเนเธอร์แลนด์.....	22
2.7 ภาพผลงาน Grondvoorwaarde ปี 2013.....	23
2.8 ภาพผลงาน oil ปี 2016.....	23
2.9 ภาพผลงาน Levensmiddel ปี 2017.....	23
2.10 ลุซ เซอบินี ศิลปินชาวบราซิล.....	24
2.11 ภาพผลงาน Delirios tropicais ปี 2011.....	25
2.12 ภาพผลงาน pinturas ปี 2014.....	25
2.13 เฮอนัน บาส ศิลปินประเทศสหรัฐอเมริกา.....	26
2.14 ภาพผลงาน Memphis Living (he felt the garden needed the same treatment).....	27
2.15 ภาพผลงาน Memphis Living (tea glove, after General Idea).....	27
3.1 ภาพร่างที่ถูกเลือกในโครงการที่ 1.....	30
3.2 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	31
3.3 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	31
3.4 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	31
3.5 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	31
3.6 ภาพร่างที่ถูกเลือกในโครงการที่ 2.....	32
3.7 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	34
3.8 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	34
3.9 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	34
3.10 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	34
3.11 ภาพร่างที่ถูกเลือกในโครงการที่ 3.....	35
3.12 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	36
3.13 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	36

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.14 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	36
3.15 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	36
3.17 ภาพร่างชิ้นที่ 5.....	38
3.18 ภาพร่างชิ้นที่ 6.....	38
3.19 ภาพร่างชิ้นที่ 7.....	38
3.20 ภาพร่างชิ้นที่ 8.....	38
3.21 ตัวอย่างการจดบันทึก.....	39
3.22 ตัวอย่างการกำหนดสิ่งนำมาใช้.....	39
3.23 ภาพที่สร้างด้วยโปรแกรม.....	40
3.24 ผ้าใบที่ซึ่งเสร็จแล้ว.....	40
3.25 ทาสีรองพื้นแล้วร่างรูปเพื่อเตรียมลงสี.....	41
3.26 ลงสีสิ่งของในแต่ละชิ้นด้วยการใช้สีเดียวเป็นพื้นของชิ้นส่วน.....	41
3.27 ภาพที่ลงรายละเอียด.....	42
4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน Where to go ?	43
4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 1.....	44
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพ.....	45
4.4 ภาพแสดงความกลมกลืน.....	46
4.5 ภาพแสดงความเคลื่อนไหว.....	47
4.6 ภาพแสดงความเป็นเด่น.....	48
4.7 รูปทรง ก.	49
4.8 รูปทรง ข.	49
4.9 รูปทรง ค.	50
4.10 รูปทรง ง.	50
4.11 พื้นผิว ก.	50
4.12 พื้นผิว ข.	51
4.13 พื้นผิว ค.	51

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.14 การวิเคราะห์เส้น.....	52
4.15 สี ก.	52
4.16 สี ข.	53
4.17 สี ค.	53
4.18 ใช้น้ำหนักแสงเงา.....	53
4.19 ภาพแสดงจังหวะ.....	54
4.20 ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	55

บทที่ 1

บทนำ

ความฝันที่เกิดขึ้นเกือบทุกวันที่ข้าพเจ้าพบเจอเป็นประสบการณ์ที่เกิดจากสิ่งที่มากระทบกับตัวข้าพเจ้าระหว่างวันเพราะความฝันในบางที่ที่เกิดขึ้นและสามารถจำได้จะมีทั้งเรื่องของประสบการณ์ที่พบเจอ มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันหรือเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในช่วงเวลาก่อนที่จะหลับ เช่น การดูหนัง การพูดคุย การเล่นเกม หรือกิจกรรมต่างๆ ด้วยสิ่งที่กล่าวมาเหล่านี้มักจะส่งผลถึงความคิดส่วนตัวทำให้เก็บสิ่งเหล่านี้ ไปฝันและรวมกับความคิดที่ไหลเวียนอยู่ภายในจิต ทำให้ตัวข้าพเจ้าเลือกที่จะสนใจในกระบวนการความฝันของข้าพเจ้า

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

สภาวะความฝันที่เกิดขึ้นของทุกคนนั้นล้วนเกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ทางความทรงจำที่แตกต่างกันมาจากอดีตหรือสิ่งที่มากระตุ้นความรู้สึก นึกคิด ที่ส่งผลไปถึงจิตใต้สำนึก จนบางครั้งความฝันที่เกิดขึ้นจนบางคนเองก็กลับเกิดความเชื่อหรือรู้สึกคล้อยตามไปกับความฝันเพราะบางครั้งความฝันกลับให้ความรู้สึกที่เสมือนเกิดขึ้นจริง ความฝันที่เกิดขึ้นนั้นไม่มีอะไรมากำหนดควบคุมเรื่องราวที่ไม่มีเหตุผลมารองรับจึงทำให้ข้าพเจ้าได้เกิดความสนใจที่จะจดบันทึกเรื่องราวของความฝันของตัวเอง

ด้วยความสนใจที่ข้าพเจ้ามีต่อสภาวะความฝันขณะหลับซึ่งเนื้อหาในการฝันของข้าพเจ้ามีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิง แต่ในบางครั้งกลับฝันถึงเรื่องราวที่ต่อเรื่องราวมาจากความฝันเมื่อครั้งก่อน โดยที่ตัวข้าพเจ้าไม่ได้หวนคำนึงถึงเรื่องราวเหล่านั้นก่อนที่จะนอน จึงเป็นที่มาทำให้ข้าพเจ้าได้จดบันทึกความฝันที่เกิดขึ้นเพราะภายในเนื้อหาที่ฝันถึงมีการดำเนินเรื่องเป็นฉากสถานการณ์ ซึ่งแต่ละสถานการณ์นั้นก็จะมีวัตถุ สถานที่ และบุคคลมาเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องความฝัน ในบางครั้งมีสถานที่วัตถุที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

โดยผลงานของข้าพเจ้าจะใช้ภาพของพื้นที่ที่เป็นห้องที่เห็นอยู่ในขณะที่ตื่นขึ้นรวมกับภาพที่รับรู้จากความฝันด้วยการหารูปภาพจากพื้นที่ห้อง และรูปภาพจากสื่อซึ่งภาพที่เกิดขึ้นจะมีความรู้สึกที่ย้อนแย้งหรือสอดคล้องกันตามแต่การจัดวางเนื้อหาของความฝันโดยใช้สัญลักษณ์จากวัตถุ และสถานที่ เป็นตัวดำเนินเนื้อหาเกิดเป็นภาพที่มีความจริงกับความฝันซ้อนทับกัน

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อสำรวจพื้นที่ของความฝันที่ไม่สามารถกำหนดได้
- 1.2.2 เพื่อศึกษาจิตใต้สำนึกที่เกิดขึ้นในช่วงขณะนอนหลับ
- 1.2.3 เพื่อสร้างมายาคติจากภาพที่ประกอบสร้างเป็นภาษาในผลงานจิตรกรรม
- 1.2.4 เพื่อเล่าเรื่องจากความฝันโดยการเก็บข้อมูลเป็นภาพและภาษา

1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

การเกิดความฝันที่เกิดจากจิตใต้สำนึกที่เกิดขึ้นเกือบทุกวันทำให้เกิดความสนใจในความคิดจากจิตใต้สำนึกที่แสดงออกในรูปแบบของรูปภาพและความนึกคิดต่อตัวข้าพเจ้าเอง จากในความฝันที่มีทั้งสถานที่ บุคคลสิ่งของ ทั้งที่เกิดจากประสบการณ์ความจริงและสิ่งที่ไม่เคยเห็นมาก่อน ซึ่งทุกอย่างล้วนเกิดจากการได้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่เข้ามาทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

1.4 ขอบเขตการศึกษา

- 1.4.1 ศึกษาเกี่ยวกับความคิดของจิตใต้สำนึกและทฤษฎีจิตวิทยาของจิตใต้สำนึก
- 1.4.2 สำรวจสิ่งเกิดขึ้นหลังจากตื่นนอนด้วยการจดบันทึกในแต่วัน
- 1.4.3 สร้างสรรค์ผลงานด้วยการนำข้อมูลจากการจดบันทึกความฝันมาถอดรหัสเป็นภาษาภาพ

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

- 1.5.1 บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากความฝันด้วยการพิมพ์ใส่โทรศัพท์และสมุดบันทึก
- 1.5.2 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาเกี่ยวกับความฝันและจิตใต้สำนึก
- 1.5.3 ศึกษารูปแบบ ผลงาน และวิธีสร้างสรรค์ของศิลปินที่ใช้เทคนิคใกล้เคียงกันและที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 1.5.4 ทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ได้รับจากภาพที่บันทึกเพื่อนำมาประกอบรวมเป็นภาพผลงาน

1.6 แหล่งข้อมูล

- 1.7.1 หนังสือวิชาการ บทความ หรือวิจัยที่เกี่ยวกับจิตวิทยาทั่วไปของมนุษย์
- 1.7.2 ข้อมูลเว็บไซต์ และ อินเทอร์เน็ต
- 1.7.3 ประวัติศาสตร์ศิลป์ของศิลปินที่ได้รับอิทธิพล
- 1.7.4 ศึกษาจากข้อมูลที่ได้บันทึกจากความฝันด้วยประสบการณ์จากตัวข้าพเจ้า

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์และแนวความคิด

อิทธิพลที่ตัวผู้สร้างผลงานได้นำมาสร้างสรรค์ในหัวข้อศิลปะเรื่อง การสำรวจความฝันด้วยสถานะความจริง ถูกนำเสนอถึงความฝันที่เกิดขึ้นในระหว่างการนอน ผู้สร้างสรรค์จึงได้รวบรวมความฝันด้วยการจดบันทึก เพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลต่อผลงานในหัวข้อนี้ โดยอ้างอิงถึงข้อมูลของจิตวิทยาที่มีส่วนเกี่ยวข้องถึง ความฝัน ข้อมูลทางศิลปกรรมเพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน โดยข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัว ข้อมูลทางเทคนิค และรูปแบบข้อมูลทางศิลปกรรมจากสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและศึกษา เพื่อกลั่นกรองข้อมูลเหล่านั้นออกมาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นความสมบูรณ์และการพัฒนาของตัวผลงานให้ได้มากที่สุด

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์

จากประสบการณ์จากความฝันที่เกิดขึ้นในช่วงขณะที่กำลังหลับหรือใกล้ตื่นนอน ด้วยเหตุที่ว่าความฝันของข้าพเจ้านั้นเกิดความฝันเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจรวมถึงความฝันที่มีความแปลกประหลาดไม่มีสิ่งต่อเนื่องของเนื้อหาความฝัน ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงเริ่มศึกษาถึงทฤษฎีของความฝันและสัญศาสตร์ รวมถึงเริ่มจดบันทึกความฝันที่เกิดขึ้นในแต่ละวันแน่นอนว่าความฝันนั้นไม่เกิดขึ้นในทุกวัน ความฝันนั้นอาจอยู่ที่การพักผ่อนของสมอง กับสิ่งกระทบภายนอกระหว่างวันโดยส่วนตัวและสิ่งเร้าเหล่านี้ส่งผลต่อการนอนหลับของข้าพเจ้า

เมื่อความฝันที่ข้าพเจ้าฝันถึงมีจำนวนมากขึ้นทำให้ข้าพเจ้านั้นได้เริ่มการจดบันทึกออกมาเป็นรายลักษณะอักษรตั้งแต่วันที่ 11 มกราคม - 10 เมษายน 2561 เพื่อเป็นข้อมูลจากประสบการณ์ในการเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขึ้น ซึ่งการจดบันทึกต่อไปนี้เป็นบันทึกที่ข้าพเจ้าฝันถึงบางส่วนอาจมี ส่วนเนื้อหาที่ขาดหายจากความทรงจำที่หายไประหว่างจดบันทึกช่วงตื่นนอน

2.1.1 ข้อมูลการบันทึกความฝัน 11 มกราคม ถึง 10 เมษายน 2561

11 มกราคม 2561

- ได้ไปเล่นหนังฝึกกับผู้กำกับและถ่ายรูปหมุกกับผีที่เล่นหนังด้วยกัน
- ฝันว่าข้าพเจ้าได้เล่นบาสกับนักบาส ผิวสี2คนอยู่คนละฝ่ายที่มีความสูงหน้าผากเลยถึงห่วง แต่สแลมตังค์ไม่ลง โดยลูกที่เล่นนั้นไม่ใช่ลูกบาสกลับกลายเป็นลูกบอลสีเหลืองเล็กประมาณลูกบอลเด็กหลังจากที่นักบาสนั้นทำแต้มไม่ได้ก็โดนกรรมการต่อว่า หลังจากนั้นข้าพเจ้าก็ได้วิ่งจากไป
- ฝันว่าเดินออกไปเจอระเบียบหอที่ปลูกต้นไม้ไว้อยู่ได้เปลี่ยนไปจากชั้นเหล็กสี่ขาวกลับกลายเป็นพลาสติกและชั้นที่เห็นก็เปลี่ยนจากที่เป็นชั้น4ชั้นธรรมดา กลับแบ่งไปมากขึ้นสามารถแขวนเสื้อผ้าได้และต้นไม้ที่เลี้ยงไว้ก็มีบางต้นที่โถมบางต้นก็หายไปและก็เป็นต้นไม้ที่ไม่ได้เลี้ยงไว้เป็นสีชมพูทั้งต้นอยู่ด้านใต้ชั้น

12 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าได้ฝันในมุมมองที่อยู่ด้านบนกระเช้าล่องเห็นเป็นงานคอนเสิร์ตของ BNK 48 ลักษณะเวทีที่เห็นเป็นรูปตัวที ด้านข้างล่างเวทีข้าพเจ้าเห็นเป็นเหมือนกับลานเปียร์

13 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าได้ฝันว่าได้ไปเที่ยวสวนสนุกภาพที่เห็นคือตัวข้าพเจ้านั้นได้เล่นสไลเดอร์แบบที่ไม่มีน้ำซึ่งมีทางที่ซับซ้อนเมื่อไหลลงมากลับไหลขึ้นไปด้านที่สูงราวกับตอนที่นั่งรถไฟเหาะเมื่อขึ้นไปจุดสูงสุดกลับลงมาแบบหันหลังลงมาราวกลับตกลงมาจากตึก

14 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้พบก้อนพลังงานที่รวมตัวกันแล้วขยายออกกลายเป็นพลังงานธรรมชาติ และค้น พบความหวานของน้ำตาลโมเลกุลเชิงซ้อนกับแบบไม่อิมตัวแล้วหลังจากนั้นที่บ้านก็ได้ทำอาหารโดยใช้น้ำตาลเป็นส่วนประกอบหลักเป็นรูปตุ๊กตาที่คล้ายกับคนยืนอาปากอยู่

16 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าญาติได้เลี้ยงวัวไว้ฝูงหนึ่งไว้ใกล้กับศาลเจ้าแล้วเกิดน้ำท่วมเพราะด้านหลังนั้นติดอยู่กับ แม่น้ำ ซึ่งในตอนนั้นข้าพเจ้าได้เดินไปหยิบถ้วยที่บ้านเพื่อจะไปตักข้าวต้มจากอามาแล้วได้เดินสวนกันพอดี แต่ข้าพเจ้าก็ได้เดินเข้าไปในศาลเจ้าก็ได้เห็นน้ำที่ท่วมอยู่โดยมีเด็กกลุ่มหนึ่งที่ข้าพเจ้าไม่รู้จักกำลังไปดูวัว กลุ่มนั้นกำลังจมน้ำข้าเจ้าจึงตามไปดูแต่ไม่สามารถตามได้ทันเพราะเด็กกลุ่มนั้นป็นขึ้นบันได และกระโดดไปมาได้อย่างคล่องแคล่วราวกับนิมจา หลังจากนั้นไม่นานข้าพเจ้าก็ได้ยินเสียงบอกว่า “นี่ไงวัวๆ” แล้ว ข้าพเจ้าก็เห็นวัวตัวหนึ่งว่ายน้ำโดยพยายามชูคอขึ้นมา แล้วพูดกับข้าพเจ้าว่า

“ไม่ไหวแล้ว” หลังจากนั้นมัน้องที่รู้จัก เดินเข้ามาพร้อมกับลูกวัวอีกตัว วัวที่อยู่ในน้ำจึงคาบลูป่วาลงไปทุกก็พยายามที่ช่วยลูกวัวขึ้นมาจนสำเร็จหลังจากนั้นวัวที่อยู่ในน้ำก็บอกว่าระวังเจอบอบจะมากินลูกวัวหลังจากเดินออกมาตรงทางออกก็ได้เจอบอบที่พยายามจะมากินลูกวัวตัวนี้

- ข้าพเจ้าได้ฝันถึงยายของข้าพเจ้าว่ามาอยู่ที่บ้านของข้าพเจ้า แล้วในขณะนั้นข้าพเจ้ากำลังปวดท้องหนักจึงรีบวิ่งไปขึ้นบนของบ้านเพื่อที่จะเข้าห้องน้ำแต่กลับผลึกประตุเข้าไปกลับมีแรงสวนออกมาข้าพเจ้า ก็ล้กกลับเข้าไปอีกสวนกันไปมาสักพักยายของข้าพเจ้าได้แสดงตัวว่าตนนั้นเป็นคนผลึกอยู่หลังประตูนั้นซึ่งข้าพเจ้าได้เห็นบนใบหน้ามีน้ำตาอยู่หนึ่งหยดกำลังไหลออกมาละยายก็เดินลงไปข้างล่าง

17 มกราคม 2561

- ฝันว่ากำลังจะตื่นขึ้นมาจดความฝันแต่กลับหาปากกาไม่เจอแต่เมื่อตื่นขึ้นมาปากกากลับอยู่ข้างตัว

- ข้าพเจ้าฝันถึงวันสงกรานต์คนที่ข้าพเจ้าออกไปเล่นด้วยนั้นคือ โอ๊ต ปราโมทย์ แต่รองเท้าที่ใส่นั้นกลับด้าน ด้านที่เป็นพื้นรองเท้ากับเอามาสวมแล้วทรงรองเท้าเป็นรูปทรงคล้ายงาช้างที่เป็นพื้นยาง

18 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าตนเองนั้นไม่มีบ้านจึงไปขออาศัยกับคนไทยเชื้อสายจีนที่เปิดร้านเครื่องใช้ไฟฟ้าที่ ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ข้าพเจ้ากำลังนั่งอยู่กับอำมาคนหนึ่งที่ไม่ใช่ญาติกันจริงแต่ในความฝันเป็นญาติกันขณะนั้นตัวข้าพเจ้ากำลังจะหยิบซองมาใส่เงิน 100 บาท เพื่อจะเอาไปทำบุญ แต่พอไปหยิบซองของในร้าน ช่างในกลับเป็นธนบัตรที่ไว้สำหรับไหว้บรรพบุรุษทุกของที่หน้าของมีเลขเขียนกำกับไว้ แต่ซองแรกที่ข้าพเจ้าหยิบขึ้นมาเป็นเลข 13 จึงได้คันดูทุกซองและเมื่อเห็นว่าทุกซองมีธนบัตรแบบนี้จึงได้เก็บไป หลังจากนั้นจึงหันไปถามป้าที่ยืนอยู่ว่ามีซองเปล่าเหลือหรือไม่ แล้วได้คำตอบกลับมาว่าไม่มีแล้วมีแต่ซองที่ใช้แล้ว 5 ซองลักษณะของซองนั้นมีความหนารวกลับมีของใส่อยู่แต่ซองในกลับว่างเปล่า จึงใส่เงินลงไปและเดินไปนอกร้าน แล้วมีคนเรียกให้ไปดูลูกสาวของร้านช่างๆกำลังรำไทเก๊กอยู่คนเดียวในร้าน

- ฝันถึงน้องผู้หญิงคนหนึ่งทีรู้จักกันว่าได้ไปดูระบำไฟที่เกาะแห่งหนึ่งโดยที่อุปกรณ์ที่ใช้แสดงเป็นโซ่ผูกไว้กับลูกบอลจุดไฟ แต่ตอนจบเป็นท่าที่ต้องนอนราบไปกับพื้นที่เป็นทราย

- ข้าพเจ้าฝันถึงพี่ที่เรียนอยู่ ป.โทด้วยกันว่ากำลังขึ้นรถสองแถวไปห้างโลตัส แต่รถติดมากจนต้องใช้ทางเบี่ยงออกไปอีกทางซึ่งพี่คนนี้ได้นั่งอยู่ข้างคนขับเป็นคนบอกให้คนขับรถนั้นไปใช้อีกทางหนึ่งโดน ในฝันนั้นเป็นการขับรถออกนอกเส้นทางแต่พี่เขาก็ได้บอกไปว่าขึ้นสะพานไปเลยจะได้ถึงเร็วๆ

19 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้นั่งอยู่ในห้องดนตรีกับเพื่อนผู้หญิง พอเพื่อนหันหน้ามาจึงเห็นทรงคิ้วที่แปลกประหลาดมากมีลักษณะสีเข้มและหนาโค้ง บรรยากาศโดยรอบมีคนเล่นดนตรีไทยอยู่

20 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่ากำลังอยู่ในงานประกวดที่มีการถามถึงคำถาม ทุกคนช่วยกันพยายามช่วยกันตอบแต่ก็ไม่สามารถตอบได้

21 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าเตียงที่ข้าพเจ้านอนนั้นมาตั้งอยู่ตรงฟุตบอลตรงป้อมยามทางเข้ามาที่ตึกหลังจากที่จัดเก็บนอนเสร็จ ได้เห็นกลุ่มพระสงฆ์จำนวนหนึ่งเดินออกมาจากซอยข้าง มีผู้หญิงคนหนึ่งใส่เสื้อสายเดี่ยว สีเดียวกับจิวรกำลังตักบาตรอยู่แล้วข้าพเจ้าก็เดินไปอีกซอยหนึ่งเห็นผู้ชายคนหนึ่งขับจักรยานลงไปข้างฟุตบอลเพื่อที่จะจอดรถแล้วขับรถยนต์ไปต่อ ข้าพเจ้าได้เดินผ่านจากผู้ชายคนนั้นที่จอดรถไปเห็นถังน้ำมันตั้งอยู่แล้ว เห็นไฟแช็คจึงจุดดูไฟที่ออกมาเป็นไฟที่แปลกไปจากการพุ่งขึ้นด้านบนแต่ไฟแช็คอันนี้เป็นไฟที่พุ่งออกมาจากด้านข้างสองทาง พอข้าพเจ้าวางไฟแช็คลงก็เห็นเพื่อนที่โรงเรียนเก่ากำลังส่งไฟแช็คธรรมดามาให้

22 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าเห็นเหตุการณ์ที่คนกำลังพยายามฆ่ากันผ่านการสะท้อนของกระจก

23 มกราคม 2561

- ฝันว่าข้าพเจ้าได้ติดคุกอยู่ แล้วถูกส่งเข้าไปทำงานในห้องเจ้าหน้าที่เมื่อเข้าไปสี่มิวนคนเปลี่ยนจากสีขาวกลายเป็นสีแดงและต้องใส่แว่นตาตลอดเวลา

24 มกราคม 2561

- มีดอกไม้ที่ขึ้นมาในห้องลักษณะของดอกไม้ที่งอกออกมาเป็นหัวลูกเจี๊ยบ เมื่อมองออกไปนอกระเบียงที่ห่อได้เห็นวิวด้านนอก เป็นตึกสูงตามต่างประเทศเหมือนกับที่เห็นเป็นฉากในหนังแต่ไฟติดแค่ที่ ตึกเพียงดวงเดียวเมื่อมองมาที่พื้น เห็นรองเท้าของใครไม่รู้เพิ่มมาอีก2คู่

25 มกราคม 2561

- ฝันว่าได้เข้าไปซื้อของในซูเปอร์มาร์เก็ต ของที่ซื้อออกมาเป็นถุงน้ำมันพืชเป็นรูปทรงเหมือนกับตราเขาสัตว์ พอซาลกลับได้กลับมากับเพื่อนอีกคนโดยใช้แท็กซีแต่คนกลับเป็นเพศที่สาม ข้าพเจ้าให้เงินค่ารถไป1000บาท แต่กลับเอาแค่500บาท และยังคงจะให้เงินทอนเพิ่มคนขับกลับพูดขึ้นมาชวนให้อยู่ต่อ เมื่อลงรถมากลับมาอยู่หน้าบ้านตัวเอง ซึ่งข้างบ้านเป็นคลินิกรักษาผิวหนังแต่กลับออกมาทำอยู่ริมถนนมีคนกำลังใช้บริการเป็นผู้ชายกำลังนอนถอนขนบนใบหน้า เลยเดินย้อนไปอีกทางไปบ้านที่รู้จักกันเปิดร้านทำผมซึ่งร้านนี้คนในบ้านจะมีแต่ผู้หญิงล้วน แต่กลับเจอเป็นเพศที่สาม 2 คน ใส่ชุดราตรีรัดรูปเดินลงมาจากบันไดแล้วถามว่าชอบไหม

26 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้ไปฝึกปลาโลมาให้เล่นเกมแข่งกับปลาฉิว สีของน้ำเป็นน้ำที่สกปรกแต่อยู่ดีก็มักบมากินปลาจนหมดรูปร่างของกบตัวนี้นั้นมีสีเป็นสีน้ำตาลเหมือนใบไม้แห้งมีหนามเป็นขุยตามตัว กบตัวนี้สามารถกินงูที่มีพิษได้ งูที่ถูกกินนั้นมีลักษณะเป็นงูผสมกับปลา

28 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าถูกแม่ให้ส่งเข้าไปเรียนในโรงเรียนประจำที่เพื่อนของแม่ได้แนะนำมาขณะเดินทางไปโรงเรียนได้มีคนกระโดดออกจากรถที่ขับไป เมื่อไปถึงหน้าโรงเรียนตรงข้างหน้ามีลูกกรงราวกับคุกก่อนที่จะเข้าโรงเรียนจะต้องถอดเครื่องประดับทั้งหมดแล้วเปลี่ยนเครื่อง แบบเป็นชุดเหมือนกับนักเรียนประจำ

29 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าได้ฝันว่าได้ไปดูงานเปิดศิลปะผู้คนที่อยู่ในงานเป็นคนที่ย้ำพเจ้ารู้จัก

31 มกราคม 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่ากำลังนำสลากกินแบ่งรัฐบาลไปขึ้นเงินตรงธนาคารใกล้บ้านตอนที่อยู่ในธนาคาร ตัวข้าพเจ้ากำลังเล่นเกมไปด้วยแต่รูปแบบของด่านจะเป็นการใช้เสาที่มีเชือกกันให้เดินไปทางเพื่อต้อนพนักงานให้ เข้ามาตรงจุดที่จะจับเมื่อมาอยู่ตรงจุดแล้วก็หันไปเห็นด้านที่เป็นประตูกลายเป็นกระจกที่เห็นแค่ด้านเดียวซึ่ง ภาพที่มองเห็นหลังกระจกเป็นงานคอนเสิร์ตของ BNK48

3 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่ามีวิญญาณตามมาเพื่อที่จะสื่อสารอะไรบางอย่าง

- ฝันว่าได้ไปทานข้าวที่บ้านของคนที่ไม่รู้จักแต่ได้ใช้ข้าพเจ้าไปซื้อรถจักรยานยนต์ไปจ่ายกับข้าวที่ตลาดเพื่อที่จะกลับมาทำกับข้าวทานโดยที่คนทำเป็นยายที่ไม่เคยเห็นหน้าในความจริงกับแม่ของข้าพเจ้า ลักษณะของยายคนนั้นจะกะฉับกะเฉงต่างจากผู้สูงอายุทั่วไป

4 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าเจอภูเขาลักษณะของภูเขานี้มีความพิเศษจากภูเขอื่นเพราะภูเขานี้สั้น ลวดลายเป็นแนวเส้นยาวไปกับขนาดตัว มีเส้นเป็นสีแดงเรืองแสง ภูเขานี้สามารถกระโดดได้สูงกว่าปกติ เพราะในความฝันสามารถกระโดดขึ้นตึกได้ แต่ข้าพเจ้ากับรุ่นน้องสามารถจับไว้ได้ทันด้วยการปีบคอขณะตัวกำลังกระโดด

- ข้าพเจ้าได้ไปเจอหอพักที่มีความกว้างขวางมากภายในห้องมีเตียงขนาดใหญ่จำนวนสองเตียง เมื่อเดินถัดมาได้เจอกับชุดโซฟาสีแดงบุด้วยหนังเทียมการดีไซน์ที่เหมือนกับของยุคก่อน ตู้เสื้อผ้าขนาดใหญ่อีกสองชุดขนาดของห้องนั้นกว้างมากสามารถอยู่ได้กันเป็นสิบคนแต่เจ้าของหอให้พักได้แค่สองคน

6 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้เจอคนที่ทำงานเกี่ยวกับการหาแบคทีเรียในน้ำและหาสารที่สามารถฆ่าเชื้อโรค พวกนี้เพราะเป็นแบคทีเรียที่เมื่อสัมผัสจะออกอาการทันที ในความฝันข้าพเจ้าเห็นคนตกลงไปในน้ำแต่ก็มีคนเข้าไปช่วยไว้ได้ทัน

- ข้าพเจ้าได้เข้าไปอยู่ในเกมที่ข้าพเจ้าเล่นโดยที่มีตัวละครในเกมเพิ่มมากขึ้น ฝั่งที่ข้าพเจ้าเล่นนั้นเป็น ตัวละครที่มีในเกมจริงแต่ฝั่งตรงข้ามกลับมีตัวละครใหม่มา เช่น โจ๊กเกอร์ แบทแมน สโนว์ไวท์ และเจ้าชาย

10 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าตนเองนั้นกำลังนั่งสมาธิอยู่เพื่อที่จะได้เพิ่มพลังในการทำงานให้กับตนเอง

11 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าตนเองได้เข้าไปในร้านสะดวกซื้อ 7-11 แล้วได้พบกับการตกแต่งร้านแบบใหม่ ของร้านเป็นการจัดโดยภาพที่เห็นนั้นเห็นเป็นสวนต้นกระบองเพชร เหมือนกันสวนพฤกษศาสตร์ และเมนูเครื่องดื่มในร้านเพิ่มมากขึ้นเป็นพวกน้ำหวานที่มีโซดาผสมเป็นสีต่างๆ

12 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าตนเองนั้นสามารถย่อยขยายร่างกายของตนเองได้และได้ต่อสู้อยู่ในโรงเรียน

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้เข้าไปในบ้านยุโรปแบบโบราณของทุกอย่างเป็นของเก่า เช่นตุ๊กตาปูนปั้น บรรยากาศภายในนั้นดูเก่าๆเหมือนกับบ้านที่มีคนอยู่แต่มีวิญญาณเมื่อเดินผ่านห้องหลายๆห้องไปเรื่อยๆ ก็ได้เห็นคนที่ดูห้องในความคิดข้าพเจ้าน่าจะเป็นพ่อบ้าน ได้นั่งอยู่หน้าห้อง ซึ่งห้องนั้นหน้าห้องเป็นกระจก คำที่เห็นได้เป็นเงาร่างๆจากทั้งสองด้านครึ่งหนึ่งของกระจกจะมีฟิล์มสีดำติดอยู่ ภายในห้องมีเด็กอยู่สองคน เป็นผู้หญิงกับผู้ชาย เสื้อที่เด็กผู้หญิงใส่นั้นเป็นสีเขียวสว่นเด็กผู้ชายนั้นเป็นสีน้ำเงิน พวกเขาทั้งสองคนได้ มองเห็นว่าข้าพเจ้าอยู่นอกห้องก็ได้รับวิ่งออกมาเพื่อที่จะชวนเข้าไปเล่นในห้องด้วยแต่ตัวข้าพเจ้าไม่ยอมจึง ได้บอกปฏิเสธไปแต่เด็กก็ยังดึงแขนให้ไปเล่นด้วยอยู่ดี หลังจากนั้นพ่อบ้านที่คุมหน้าหน้าต่างได้เดินเข้ามาเพื่อ โนมน้าวให้ข้าพเจ้าไปเล่นกับเด็ก

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้เข้าไปงานจัดเลี้ยงโดยที่ทุกคนแต่งตัวตามเรื่องของงานเกี่ยวกับ”จีน”ผู้คนภายในงานก็เป็น บุคคลที่ข้าพเจ้ารู้จักในชีวิตจริงซึ่งแต่ละคนได้แต่ชุตราวกับเล่นจิวแต่บางคนก็แต่ไม่เยอะจัดแต่งแค่สีในโทนของสีแดง

13 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้ไปเดินงานวัดกับครอบครัวข้าพเจ้าได้เล่นยิงปืนตุ๊กตาแต่จำนวนกระสุนที่มีอยู่ นั้นเยอะมากและ ระยะเวลาการยิงที่เห็นตอนยกปืนขึ้นเกือบจะถึงตัวเป้าหมายอยู่แล้วทำให้ยิงโดนล้มเป็น จำนวนมากพอเล่นเสร็จจึงไปซื้อกึ่งอบวุ้นเส้นเมื่อได้ของแล้วในความฝันตัวข้าพเจ้าไม่ได้เดินต่อกลับยืนดูคนทำด้วยเหตุผลที่ว่าใส่เครื่องไม่ครบ

14 กุมภาพันธ์ 2561

-ข้าพเจ้าฝันว่าได้สเก็ตบอร์ดรุ่นหายากมาเป็นสีแดงแต่ข้าพเจ้าได้เอาไปซ่อนไว้เพื่อไม่ให้ใครรู้ว่ามิเพราะในความฝันวันมีขึ้นเดียวคนที่รู้ว่าข้าพเจ้ามีนั้นมีเพียงไม่กี่คน แต่เพื่อนคนที่บอกตันไปบอกทุกคนที่ เจอซึ่งนิสัยของเพื่อนไม่ได้เป็นแบบนั้น ทำให้ข้าพเจ้าต้องหนีไปบนตึกสีขาวเป็นบันไดวนเมื่อลงมาข้าพเจ้า เข้าไปร้านสะดวกซื้อ 7-11 เป็นร้านที่มีลักษณะแปลกในร้านนั้นมี2ร้านอยู่ในที่เดียวกัน มีกำแพงกระจกกั้นในร้าน ลูกค้าเป็นจำนวนมากแต่ตัวข้าพเจ้าเดินเข้าไปหลังร้านกับเพื่อนเพื่อที่จะไปแกล้งกับสเก็ตบอร์ดของเพื่อน แต่ของเพื่อนจะเป็นแผ่นเล็กสีเงินแบบเงาล้อสีแดงซึ่งเพื่อนได้เก็บไว้บนหลังตู้เหล็กสีเทา ข้าพเจ้าได้ปีนขึ้นไปเพื่อจะเอาลงมาแต่ถูกว่าเล่นเก็บไว้เดิมแต่ข้าพเจ้ากลับทำกระเป๋าดินสอดตกลงไปหลังตู้เก็บของสีเทาที่วาง กันอยู่เป็นกลุ่มข้าพเจ้าจึงต้องลงไปเก็บให้ของที่หล่นลงมาเป็นเพียงอุปกรณ์ที่ใช้เรียนในห้องเรียนแบบ นักเรียนมัธยมแต่โดนเพื่อนแกล้งด้วยการดันตู้เข้ามาเพื่อไม่ให้ออกเมื่อออกมาได้ข้าพเจ้าเห็นเพื่อน อยู่บนรถไฟข้าพเจ้าจึงวิ่งตามไปแต่ก็ตามไม่ทัน

17 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าฝันว่าได้ออกแบบงานเซรามิกเป็นรูปขามข้างในทำมาจากเหลืองด้านนอกเป็นเซรามิกเคลือบสีน้ำตาล

18 กุมภาพันธ์ 2561

- ข้าพเจ้าได้ชวนเพื่อไปกินร้านอาหารญี่ปุ่นข้าพเจ้าได้สั่งราเมนแล้วไปส่งงานที่ตึกวิจิตรศิลป์ แต่อาจารย์ให้กลับไปทำใหม่บอกให้ไปทำมาอีกแบบให้ใช้เรื่องอาหารมาใช้ในงาน เช่น การนำฉลากของผลิตภัณฑ์ไปไว้กับตัวคน

19 กุมภาพันธ์ 25 61

- ข้าพเจ้าฝันว่าไปเที่ยวกับเพื่อนในฤดูใบไม้ผลิ มีทำน้ำอยู่ข้างๆซึ่งแบ่งเป็นสองชั้น ชั้นล่างจะจมน้ำด้านข้างของทำน้ำด้านล่างมีโซเลนสีแดงอยู่ในน้ำ เมื่อหันมาอีกด้านจะเห็นเป็นรถตุ๊กตุ๊กจอดอยู่สองคัน แต่ละคันจะมีอุปกรณ์วางอยู่เพื่อทดสอบร่างกาย คือ เสื้อยืดสีดำ รถอีกคันมีร่มวางไว้

24 กุมภาพันธ์ 2561

- ไปอยู่ในตึกที่มีน้ำท่วมในปากภูเขาไฟไม่สามารถออกไปไหนได้ตอนจบมีน้ำพุ่งเป็นหยดเหมือนกับภาพจบในการ์ตูน ไปหาเพื่อนที่หอแล้วเพื่อนก็บอกว่าเหนื่อยเลยบอกให้ไปนอนก็บอกนอนไม่หลับเลยทำงานต่อไปจนไปเจอมันเอาผ้าห่มมาเป็นผ้าเช็ดสี กำแพงที่ห้องก็เปลี่ยนมีรอยเขียนและไหมพรมแปะอยู่เป็นรูปเครื่องหมาย “?” เต็มกำแพง แล้วก็เปิดรายการซึ่งร้อยดูไปเจอคลิปที่แข่งวอลเลย์บอลใส่ชุดไข่เล่นบนโต๊ะปิงปอง

- ได้เข้าไปอยู่ในเกมเล่นเป็นตัวแบทแมน ฉากเปลี่ยนแต่เป็นรูปแบบเกมทักษะแบบสุ่มฉากเป็นตึกสูงราวกับอยู่ในเมืองมีตุ๊กตน้ำแข็งให้เก็บเมื่อเก็บไปแล้วจะติดสถานะตัวแข็ง และสามารถกระโดดขึ้นไปบนตึกได้

25 กุมภาพันธ์ 2561

- ฝันว่าได้รับการฝึกคล้ายๆ รด แต่ฝ่ายเรามีแต่ผู้หญิง มีแค่ข้าพเจ้ากับชายอีกคนเป็น เพ่เพื่อนฝึกดำน้ำเพื่อพิทักษ์ป่าเราเข้าบ้านไปเจอคนที่บ้านที่มีของที่น้องซื้อมาให้ผม ผมถูกตัดใหม่ สุดท้ายยารักษาจับสัตว์ เจอแมลงเป็นรูปบัตรเครดิต ในความฝันข้าพเจ้าชื่อ ลูคัส สุดท้ายโดน งูทะเลกัดที่บ้าน หลังจากนั้นลักษณะตัวบ้านมีความสวยแต่สามารถพับเก็บได้

27 กุมภาพันธ์ 2561

- ฝันว่าไปทำรายการเกมโชว์ร้องเพลงเจอน้อง2คนเป็นสาวประเภทสองมาประกวด รูปร่างอ้วนมากชอบสัมผัสตัวคนอื่น ได้พบเจอผลไม้มะนาวที่มีลักษณะแปลกมีกลีบด้านหนึ่งที่เหลือเป็นเส้นคล้ายเส้นเลือดมีน้ำอยู่ข้างใน

29 กุมภาพันธ์ 2561

- ไปบ้านพี่แล้วลืมนิดของไว้ต้องขึ้นไปเอาของด้านบนและต้องวิ่งหนีเหมือนเดิม ที่บ้านมีร้านเบ็ดเก่ามีเมนูเปลี่ยนจากเดิม

2 มีนาคม 2561

- ไปเข้าค่ายกับคณะที่จุฬาเพื่อไปวาดรูปวิวทัศน์

4 มีนาคม 2561

- ยืนหันตลกกวาดอยู่ริมถนนที่มีคนผ่านไปมาและมีคนมาไล่เลยขับรถบินขึ้นฟ้า

5 มีนาคม 2561

- เรียนวิชาประวัติศาสตร์แบบใหม่ทุกอย่างในหนังสือมั่วไปหมด เมื่อเรียนไปสักพักหนึ่งมีเสียงโทรศัพท์เพื่อนขึ้นมาเป็นเสียงเกมมาริโอ

- นอนอยู่ในห้องต้นมาพายุเข้าต้นไม้ที่เลี้ยงกระจัดกระจายจากเสื้อผ้าที่ตากไว้ก็ร่วง ปลิว แล้วพันกันเป็น เส้นไฟริมระเบียงก็คิดแบบเบาๆ

6 มีนาคม 2561

- ฝันถึงฮีโร่เด็กตัวเป็นตุ๊กตาการ์ตูนเบนเทนในชุดกรีนแลนเทน มากับพี่สาวเป็นฮีโร่ในชุดวันเดอร์วูแมนเหมือนกัน

- ได้กลับไปเรียนในห้องเรียน มัธยมแล้วเพื่อนแนะนำที่ทำความสะอาดฟันแบบใหม่ให้มีเส้นด้ายกับก้อน น้ำยาร้อยเข้ากับด้ายแล้วถูฟันทำให้ฟันขาว

7 มีนาคม 2561

- มีข่าวว่าประเทศไทยอากาศจะหนาวขึ้นในวันที่10-11 มีนาคม และกรุงเทพฯจะหนาวมาก-1 องศา

8 มีนาคม 2561

- ไปสักมาที่หน้าและแขนเป็นลายแบบธรรมดาแล้วโดนฝังมิดโกนที่เจาะผ่าตรงตั้งเข้าไปถึงเพดานปาก2ชั้นตอนสักเสร็จบอกให้ไปล้างหน้าแต่ตรงจมูกกลับมิดโกนเหมือนแผล

- เจอเพื่อนมัธยมเล่นเกมอยู่แล้วจึงอยากเล่นบ้างแต่เมื่อพอได้เข้าสู่หน้าจอลือกตัวละครกลับมีอาชีพ เสือดำและอีกาดำเข้ามา

9 มีนาคม 2561

- ได้กอดกับเพื่อนโดยที่ถูกบอกให้ไปที่เบาะที่มีที่นั่งไม่มีคนแล้วดึงตัวเข้าไปกอดแล้วก็พูดระบายความในใจได้เข้าไปในสปาแบบญี่ปุ่นเพื่อเข้าไปหาห้องน้ำแต่ห้องน้ำเต็มทุกห้องเจอห้องที่มีสิ่งของลอยน้ำอยู่เต็มบ่อ

10 มีนาคม 2561

- เสื้อผ้าลงไปติดในท่อน้ำแล้วดึงขึ้นมาได้มาหลายชุด

12 มีนาคม 2561

- ไปศาลเจ้าเงินไปประมูลของแล้วเหมือนให้ซื้อเลขให้ลุ้นเพื่อได้เงิน

16 มีนาคม 2561

- โทรหาเพื่อนผู้หญิงแล้วเพื่อนอีกคนก็อยู่ด้วยกันเลยวางสายไป

17 มีนาคม 2561

- ได้ไปแข่งรถจักรยานยนต์ตามท้องถนน แล้วน้ำมันหมดจึงได้ใช้บันไดจักรยานที่ติดติดอยู่ข้างๆกับตัวจักรยานยนต์ปั่นกลับ

18 มีนาคม 2561

- เพื่อนชวนเล่นเกมใหม่ชื่อเกม "T T" (ทีที) เป็นเกมที่มาถึงต้องสร้างตัวละครต้องไปอยู่ยุคได้เริ่มมาเก็บของในแล้วมาสร้างเป็นสิ่งของต่างๆ

21 มีนาคม 2561

- เล่นเกมกระโดดร่มอยู่พอโดดลงมากลับเป็นเมืองจำลองที่อยู่ในห้องคล้ายๆกับห้องทำงานขนาดใหญ่ บ้านแต่ละหลังมีขนาดเล็กทำมาจากลังกระดาษ แต่กลุ่มเราลงตรงที่ไม่มีปืนพอเลยตัดสินใจไปอีกที่ แต่ก็โดนยิงมาจากอีกบ้านหนึ่ง แล้วพอไปกลับไปเจอคนที่ป็นรุ่นพี่ที่โรงเรียนข้าพเจ้าพยายามจะตอยเค้าเพื่อเอาปืนที่อยู่ในมือ แต่อยู่ดีๆก็หยุดเล่นละไปเห็นว่าเขากำลังทำการบ้านที่รูปมีลักษณะของสูตรแปลกๆมีลักษณะเป็นตารางเลยถามว่าวิชาอะไรจึงตอบมาว่าวิชาผลึก

23 มีนาคม 2561

- ได้บัตรไปงานพบ โจอี้ บอย แต่คือการไปวาดรูปงานงานนี้เป็นการวาดรูปคน การนั่งของผู้ชมจะเป็นชั้นชั้นบันไดแล้ว มีศิลปินเป็นคนตรวจว่าคนไหนผ่านไม่ผ่าน จนเหลือเราเป็นคนสุดท้ายบางคนวาดเป็นรูปถ่ายที่ถอดแบบจากละคร บุพเพสันนิวาส ทรงเฟรมที่ยาวของคืนอื่น ในความฝัน

ฝีมือแต่คนนั้นจากคนที่วาดเก่งกลับไม่ เก่ง ฝีมือสลับกันหลังจากส่งงานเสดก็จัดงานพบ โจอี้ บอย ซึ่งตอนนั้นอยู่ๆกระเป๋าดังของ फिल्म รัตภูมิหายแล้ว กลับกลายเป็นว่าบัตรมาอยู่กระเป๋าสตางค์ข้าพเจ้า และมีลูกตาอีกข้างที่ถูกควักออกมาซึ่งทำให้ ข้าพเจ้าไม่รุ้จะ ทำลายหลักฐานยังไง แต่ก็มี โรเบิร์ต อยู่ข้างด้วยกำลังเอากะละมังลอยน้ำ เพราะ โจอี้ได้แจกหนังสือของเขาเองมีลายปกเป็นเส้นกราฟฟิกส์ขาวอยู่ท่อนบนส่วนครึ่งล่างปกเป็นดอกดาวเรืองที่แขวนตามร้านขาย แล้วก็เอาข้าวตกรอกกรอกใส่ถุงแล้วติดใส่กับแผงขนมเพื่อแจก มีแผงดอกกุหลาบแห้งอีกอันด้วยแล้วเมื่อ ข้าพเจ้าจะเอากะละมังไม่ล้างกะโรเบิร์ตกำลังจะลงลิฟท์แต่ลิฟท์มันเปิดแต่กลับเห็นเพียงข้างในที่เป็นกำแพง

27 มีนาคม 2561

- โทรศัพท์หายออกไปเล่นสงการตอนนั่งรถตุ้เลยเล่นไปกับเพื่อนก็เล่นกันไปบนถนนจนไปรอที่แม่คัสเบอเกอร์ 2 ชั้น ไก่ทอดซื้อมายองเนสกับเนื้อ

- เข้าไปอยู่ใน pubg เมื่อเอียงจอได้โตดมาก็เหมือนในเกมแต่ข้างในเมืองมันจะเปลี่ยนไปมีทำให้รูปทรง เหมือนหนัง ดร.สเดน ไปตรงแม่น้ำมีคนขับจักรยานผ่านเลยไล่ยิงไปแต่ฆ่าไม่ได้เลยวิ่งไปกับเพื่อนอีกด้าน วิ่งไปด้านบนไปเจออีกคนที่จักรยานข้างหน้าก็ยิงเหมือนเดิมจนเค้าต้องแอบ มองอีกด้าน เจอกลุ่มผู้เล่นกำลังสู้กันมีการยิงควันพิช เมื่อสู้กันไปกลับมีทหารที่เป็นตัวละครคอมพิวเตอร์ในเกม ลากรถที่มีปืนมา แล้วลากผีเด็กมาด้วยต้องรีบฆ่าแต่คนอื่นไม่ยอมช่วย ทำให้เพื่อนที่เล่นด้วยเป็นคนฆ่าเพื่อไม่ให้เรียกอีกผีหนึ่งมา ละสุดท้ายก็มา

28 มีนาคม 2561

- ฝันว่าได้เข้าไปเล่นในเกมยิงปืน โดยที่ปืนไม่มีไกปืนแต่ใช้ลายนิ้วมือในการกดแทนตัวกระบอกปืนทำจากพลาสติกและยิงออกมาเป็นเลเซอร์

29 มีนาคม 2561

- เรียนวิชาแรกจำไม่ได้ วิชาที่สองอาจารย์อ้อเดินจากบ้านญาติไปเรียนบ้านอีกหลังที่อยู่ใกล้กันแต่ระหว่างทางก็เดินคุยเล่นไปส่วนโปิยร่อยอยู่ในบ้าน มีฟ้า พิกัส แล้วมีคนอาบน้ำอยู่ส่วนฟ้าดูบ้านตอนกำลังยืนอยู่ก่อนเดิน ออกไปเรียนก็บอกว่าไปตัดเงินหน้าออกมา พอเดินตามไปก็นึกขึ้นได้ว่าใส่ขาสั้นมาแล้วชี้เกียดกลับไป พี่แซ่กับเผ่าก็ดูเหมือนอยากกลับไปเอาของด้วย

1 เมษายน 2561

- กำลังเดินไปบ้านไม้ที่หลังบ้านอามาข้างล่างเป็นแม่น้ำมีบันไดให้เดินขึ้นเหมือนเป็นบ้านยกสูงมีงูว่ายน้ำเกาะด้านล่างระหว่างบันได แล้วอีกด้านก็มีเหลี่ยมหัวกะโหลกสิ่งอีกตัวจนมีฝรั่งมา

2 เมษายน 2561

- ขับจักรยานยนต์ผ่านช่องประตูไม้เห็นคันรถคันหน้าขับผ่านไปตรงทะเลทราย

4 เมษายน 2561

- เล่นเกมเทลรันเนอเป็นเกมแข่งวิ่งแต่เข้าไปเป็นขับรถ

7 เมษายน 2561

- แต่งตัวออกจากหอบาแบบใส่สร้งเป็นผ้าแพรสีเขียวอ่อนข้างบนเป็นเสื้อยืด หอบของออกมาเรียกมอเตอร์ไซค์รับจ้างไปตึกคณะสถาปัตยกรรม

10 เมษายน 2561

- ไปงานวันเกิดอามาที่จัดแบบโต๊ะจีนละตัวเราอยู่บนเวทีค่อยดูอยู่ข้างหน้ามีไม้กวาดสายไฟ

ความฝันที่ถูกบันทึกในช่วงเวลาที่กล่าวมานั้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในความฝันของข้าพเจ้า โดยที่ตัวข้าพเจ้านั้นไม่ได้กำหนดสิ่งที่เกิดขึ้นเลยซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นอาจเป็นจินตนาการที่อยู่ภายในจิตใจ หรือสิ่งเร้าภายนอกที่มีผลกระทบในช่วงระหว่างวันทำให้เกิดเป็นเรื่องราวที่ถูกจดบันทึกขึ้น เวลาที่ข้าพเจ้าตื่นมาหลังจากความฝันจะ เป็นในช่วงเวลาเช้า หรือตอนที่ใกล้จะตื่นเวลาที่คนใกล้จะตื่นนั้นจะเป็นเวลาที่ตัวข้าพเจ้าจะจำได้ละตื่นขึ้นมา บันทึกเรื่องราวแม้ว่าในการจดบันทึกนั้นจะเขียนผิดหรือถูก แต่ด้วยการบันทึกด้วยมือของตนเองจะทำให้สามารถจดจำความฝันนั้นได้ดีขึ้นด้วย ในอีกทางหนึ่งถ้าข้าพเจ้าไม่มีอุปกรณ์การจดบันทึกไปจะใช้การบันทึกลงในโทรศัพท์มือถือแทน

2.1.2 อิทธิพลในการสร้างภาพจากความฝัน

อิทธิพลที่ได้รับมาจากความฝันได้นำมาสู่กระบวนการเลือกใช้สัญลักษณ์ในภาพที่บอกความหมายโดยภาษาในทางความรู้สึกส่วนตัว คือ การเลือกวันแต่ละวันที่บอกถึงเรื่องราวที่ใกล้เคียงกัน เช่น ภาพในโครงการชุดที่1 ภายในรูปภาพนั้นจะมีรูปของ กรวยจรรยาจร ป้ายจรรยาจร ตู๋ยาม ความหมายของสิ่งเหล่านี้ในภาพนั้น หมายถึง การเดินทาง การหยุดรอ ส่วนห้วงยางในรูปนี้จะเป็นสัญลักษณ์ของความช่วยเหลือ ต้นไม้แทนถึงความรัก ซึ่งในแต่ละโครงการก็จะมี ความแตกต่างในเรื่องสัญลักษณ์กับความรู้สึกที่ต่างกันออกไป

ส่วนของการสร้างรูปจากการจัดการนั้นข้าพเจ้าในนำภาพที่เห็นในความฝันมารวมกับภาพที่เห็นในความเป็นจริงในชีวิตประจำวันในด้านของสถานที่ รูปทรงรูปร่างโดยมีการดัดแปลงทำลายรูปทรงให้เกิดการคลาดเคลื่อนมุมมองไปจากความเป็นจริง เพราะความฝันของข้าพเจ้าจะไม่ปะติดปะต่อทั้งเนื้อเรื่องและภาพที่เห็น

2.2 อิทธิพลที่ได้รับในด้านบทความที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 นิยามของความฝัน

ความฝันเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องของความสัมพันธ์ของความฝันกับชีวิตเราตอนตื่น การที่ฝันเข้ามาอย่างอิสระในขณะที่หลับนั้นทำให้เราเกิดความสนใจ ความแปลกประหลาดหลายๆ อย่าง ของความฝันที่ขัดแย้งกับความคิดขณะตื่น ความไม่สอดคล้องกันของภาพความฝันกับความรู้สึก เมื่อตื่นขึ้นจึง ทำให้ไม่คงทนหรือจากไปจากความทรงจำอย่างรวดเร็ว คือเมื่อตื่นนอนความคิดของเรา จะผลัดสิ่งเหล่านั้น ความทรงจำของเราจะตัดทอนใจความสำคัญในความฝันหรือลบความฝันนั้นออกไป ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความ ฝันประเด็นแรกเป็นเรื่องของความสำคัญของการทำงานของจิตในเชิง ชีวิตวิทยาหรือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย อีกประเด็นหนึ่งคือความฝันมีความหมายหรือไม่ ความฝัน สามารถทำให้เกิดประสาทสัมผัสได้เหมือนกับ กระบวนการทางสมอง

เมื่อความฝันถูกพิจารณาศึกษาเรื่องของความฝัน ความฝันนั้นคือการปลดปล่อยจิตให้เป็น อิสระ จากการถูกกระตุ้นจิตได้สำนึกที่ถูกปิดกั้นจากการใช้ชีวิตระหว่างวัน เพื่อบรรลุถึงสิ่งที่พิเศษและ เกินธรรมดา แต่อยู่ในพื้นที่จำกัดซึ่งหมายถึงการที่ยังจำความฝันนั้นได้ อีกประเด็นหนึ่งคือความฝันนั้น ถูกกระตุ้นและสร้างขึ้นมาจากประสาทสัมผัสหรือร่างกายที่เข้าไปสู่การนอนหลับ โดยอาจจะถูกรบกวนอย่างไม่ได้ตั้งใจ เป็นความ พยายามที่ไม่ต่อเนื่องอันเนื่องมาจากแรงกระตุ้นของอวัยวะ หรือ สมองในขณะที่หลับ กลุ่มของความฝันเมื่อได้ ลองแบ่งประเภทแยกออกมาเป็นฝันที่มีความหมายและใน ขณะนั้นเป็นฝันที่รู้เรื่อง ซึ่งเป็นฝันที่ทำให้เรามองเข้าไปข้างในโดยไม่มีอะไรขวางกั้นทางความคิดโดย ปกติจะเป็นความฝันสั้น และไม่น่าสนใจเพราะเนื้อหาขาดเรื่องต้น ต้น ความฝันอีกรูปแบบก่อเกิดจาก ความฝันที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงเป็นเหตุเป็นผลกัน และมีความหมายชัดเจนแต่ปรากฏการณ์ที่แปลก เนื่องจากเราไม่สามารถควบคุมความฝันกับเรื่องราวทางจิตของเราให้สมดุลกันได้ แล้วอีกประ เภท หนึ่ง ความฝันมีความหมายและความเข้าใจที่ไร้แก่นสาร คือความฝันที่ไม่สอดคล้องกัน เป็นเรื่องซับซ้อน และ ไม่มีความหมาย

2.2.2 การศึกษาประวัติศาสตร์แบบสาแหรก วิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ของฟูโกต์

กระแสความคิดที่ทรงอิทธิพลในการทำนายมนุษย์ คือ โครงสร้างนิยม(Structuralism)ที่มาจาก โครงสร้างนิยมมาจากนักภาษาศาสตร์ เฟอร์ดินานด์ เดอโซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ซึ่งสนใจ ภาษาศาสตร์เชิงชาติพันธุ์วรรณา ทักษะของโซซูร์ ได้รับการนำไปขยายผลจากสถาปนาเป็นกระแส ความคิดแบบโครงสร้างนิยม โดยนักจิตวิเคราะห์ชื่อ ฌาคส์ ลาก็อง (Claude Lacan) เสนอทฤษฎีของเขาว่า ตัวตน (subject) ของมนุษย์ ไม่ได้เกิดจากแรงขับเคลื่อนภายในอันมีเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละคน มาแต่กำเนิดแต่เป็นผลผลิตที่ระบบ สัญลักษณ์ ในสังคมวัฒนธรรมสร้างขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่ วัยเด็ก ระบบสัญลักษณ์ในที่นี้หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมทุกอย่างในวิถีชีวิตโดยมีภาษาเป็น

ระบบสัญลักษณ์ที่ทรงอิทธิพล ระบบสัญลักษณ์ทั้งหลายและภาษามีโครงสร้างและกฎเกณฑ์ที่ดำรงอยู่ในสังคมวัฒนธรรม ขณะที่ชีวิตที่เกิดขึ้นมาใหม่จะยังมี ความปรารถนาและความรับรู้ที่ไม่เป็นระบบ และกระจัดกระจาย ระบบสัญลักษณ์จึงเข้ามาจัดระบบระเบียบ ให้รู้จักฐานะของตนในความสัมพันธ์กับผู้อื่น จนก่อเป็นเอกลักษณ์ของตัวตนในบุคคลหนึ่งขึ้นมาตัวตนของมนุษย์จึงถูกสร้างขึ้นจากกฎเกณฑ์ที่มาจากภายนอกตัวเขาโดยระบบสัญลักษณ์และภาษาของสังคมวัฒนธรรมรอบตัวเขา ปัจจุบันบุคคลอาจมีความแตกต่างหลากหลายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่แท้จริงเป็นผลผลิตของการสร้างขึ้นอย่างแตกต่างหลากหลายในกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการทำให้มนุษย์ (humanization) โดยฝีมือของระบบสัญลักษณ์ ซึ่งระบบสัญลักษณ์และภาษามีโครงสร้างและกฎเกณฑ์ ที่แน่นอนอีกทีหนึ่ง มนุษย์จึงมีความเฉพาะตัวเป็นตัวของตัวเอง เป็นองค์ประธานได้ครอบครองโครงสร้าง และกฎเกณฑ์ของระบบสัญลักษณ์เท่านั้น

จากทฤษฎีที่กล่าวมานั้นมีส่วนในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยการใช้ภาษาภาพและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ พฤติกรรมจากการใช้ชีวิต ทำให้เกิดภาษากับการเชื่อมความจำ เพื่อนึกถึงสัญลักษณ์ส่วนตัวขึ้นมาจากมุมมองภาพแล้วคิดถึงความหมายที่ไม่ใช่ความหมายที่เป็นการเข้าใจรวมกันของสังคมส่วนใหญ่

2.2.3 สัญลักษณ์

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของโซซูร์ โดยประเด็นสำคัญคือการเลิกสนใจในด้านภาษาศาสตร์ นั่นคือโลก ภายนอก เพราะภาษาศาสตร์เป็นการศึกษา 3 สิ่งก็คือ ความคิด ภาษา (คำพูดหรือภาษาเขียน) และโลกภายใน ความคิดสำคัญของของโซซูร์ คือความคิดสองส่วน ในด้านของความคิดและเสียง ทั้งสองส่วนนี้ประกอบ เป็นสัญลักษณ์ โดยที่สัญลักษณ์นั้นอ้างอิงถึงโลกข้างนอกอย่างไร้กฎเกณฑ์

การแบ่งสัญลักษณ์เป็นสองส่วน คือตัวความหมายและความคิดที่ถูกหมาย คือเมื่อมีการใช้สัญลักษณ์ตัวใดตัวหนึ่งจะกระตุ้นสมองสองสิ่งซึ่งเป็นไปในทางจิตวิทยาซึ่งไม่มีตัวตนให้เกิดขึ้นในจิตใจหรือสมองของเรา สองสิ่งนี้ คือ ความคิด กับเสียง-ภาพ สองสิ่งนี้เกิดขึ้นพร้อมๆกัน คล้ายกับเหรียญสองด้าน ความหมายของคำว่าตัวหมาย (Signifier) หมายถึงการสร้าง ทำให้เกิด หรือการสังเคราะห์ให้เกิด ส่วนความหมายของ ความคิดที่ถูกหมาย (Signified) หมายถึงความคิดซึ่งเกิดขึ้นกระบอกกับตัวหมายที่คิดไว้นั้น คือตัวของรูปภาพ ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้จะเกิด ควบคู่กันไปเมื่อเราเกิดการรับรู้

เมื่อได้รับรู้ถึงโครงสร้างของความเข้าใจในระบบสัญลักษณ์ที่เป็นเสียง กลายเป็น ภาพ ซึ่งในผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้านั้นได้เลือกภาพที่เกิดความประทับใจของความคิดของเนื้อเรื่องในความฝันกับภาพที่เห็นแล้วจึงนำภาพเกิดรอยประทับทางความรู้สึกมาใส่ในผลงานแทนสัญลักษณ์ เหมือนกับการสร้างภาษาขึ้นมาใหม่โดยรูปภาพ

2.3 อิทธิพลที่ได้รับในด้านศิลปกรรม

2.3.1 ศิลปะประชานิยม (Pop Art)

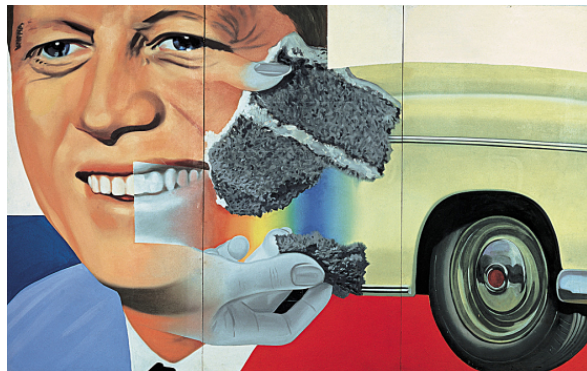
ศิลปะประชานิยมเริ่มขึ้นตั้งแต่ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1950 และ 60 โดยมีศิลปินที่โดดเด่น เช่น อเมริกัน Loy Lichtenstein, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Tom Wesselman, James Rosenquist และ Robert Indiana ในประเทศอังกฤษ David Hockney และ Peter Blake ศิลปะประชานิยมกลายเป็น เหตุการณ์ทางวัฒนธรรมเนื่องจากการสะท้อนถึงสถานการณ์ทางสังคมที่ เฉพาะเจาะจงและเนื่องจากภาพ ลักษณะที่เข้าใจได้ง่ายนั้นถูกใช้โดยผ่านสื่อที่บุคคลทั่วไปรับรู้ได้โดยง่าย

ศิลปะประชานิยมนั้นได้รับอิทธิพลมาจากลัทธิศิลปะ ดาดา ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินในยุคทศวรรษที่ 20 ที่เยาะเย้ยความรุนแรงของศิลปะปารีสร่วมสมัยและยิ่งใหญ่ขึ้นสถานการณ์ทางการเมืองและ วัฒนธรรม ในสหรัฐอเมริกาผู้ซึ่งพยายามลดระยะห่างระหว่างศิลปะและชีวิตโดยการเฉลิมฉลองวัตถุที่ ผลิตในยุคนั้นเป็นรูปที่มีอิทธิพลมากที่สุดในวิวัฒนาการของศิลปะป๊อป ศิลปินศตวรรษที่ 20 คนอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อศิลปะประชา นิยม คือ Stuart Davis, Gerard Murphy และ Fernand Léger ศิลปิน ได้อธิบายภาพความแม่นยำการผลิต และวัสดุเชิงพาณิชย์ของยุคเครื่องอุตสาหกรรม ศิลปินรุ่นก่อน ๆ ของศิลปินป๊อปคือ Jasper Johns, Larry Rivers และ Robert Rauschenberg ศิลปินชาวอเมริกันผู้ ที่วาดภาพในปี 1950 กระป๋องเบียร์และวัตถุอื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกันแม้ว่าจะมีเทคนิคจิตรกรรม แสดงออก เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญสำหรับทิศทางของสมัยใหม่ เรื่องนี้จึงกลายเป็นเรื่องที่ห่างไกล จาก "ศิลปะ" แบบดั้งเดิมตามขนบที่ปฏิบัติกันมา ศิลปินประชานิยมจึงใช้สิ่ง ของที่เป็นวัตถุที่ธรรมดาที่ ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อยกระดับของงานศิลปะประชานิยมให้รู้จักมากยิ่งขึ้น

ถึงแม้ว่าศิลปะประชานิยมจะไม่ได้รับการยกย่องจากคนในยุคนั้นในช่วงแรกแต่ศิลปะประชา นิยมก็เป็น ศิลปะที่เหมาะสมกับสังคมที่ศิลปินมุ่งเน้นจะพูดถึงด้านของสื่อและการแสดงออกอย่างเห็น ได้ชัด



ภาพที่ 2.1 ภาพผลงาน Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing? ปี 1956 ศิลปิน ริชาร์ด แฮมิลตัน (ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Just_what_is_it_that_makes_today%27s_homes_so_different,_so_appealing%3F)



ภาพที่ 2.2 ภาพผลงาน President Elect ปี 1960 ศิลปิน เจมส์ โรเซนควิส (ที่มา : <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibitions/james-rosenquist-a-retrospective/>)

2.3.2 ศิลปะตัดปะ (Collage Art)

ศิลปะตัดปะนี้เริ่มมีมาในหลายช่วงของศิลปะรวมถึงศิลปะประชานิยมที่เกี่ยวข้องกันใน ภาพตัดปะ สามารถสร้างขึ้นจากวัสดุประเภทต่างๆ แต่ส่วนใหญ่ทำจากกระดาษหรือไม้และมักมีภาพตัด บางครั้งอาจรวม ถึงนิตยสาร และ หนังสือพิมพ์ตัดริบบิ้นสีบิตเอกสารสีหรือกระดาษทำมือชิ้นส่วนของ งานศิลปะหรือตำราอื่น ๆ ภาพและวัตถุอื่น ๆ ที่พบติดกาวไว้กับแผ่นกระดาษหรือผ้าใบ ต้นกำเนิดของ ภาพตัดปะสามารถโยงย้อนกลับ ไปได้หลายร้อยปี และวางรูปแบบที่ทาสีหรือแม้แต่วัตถุ 3 มิติ ใน ฐานะที่เป็นศิลปินสมัยใหม่มากขึ้นเริ่มสำรวจ การปฏิบัติตลอด ศตวรรษที่ 20 สื่อเหล่านี้กลายเป็นที่ แตกต่างกันมากขึ้นและการทดลองมากขึ้น เป็นรูปแบบ ศิลปะในความแปลกใหม่

แนวงานในการตัดปะภาพนั้นก็มีแยกย่อยไปอีกในหลายรูปแบบตาม การใช้รูปภาพมาปะ ติดกันในงาน ก็เป็นงานศิลปะที่เริ่มในยุคที่คาบเกี่ยวกับวิทยาการของโลกเช่นกันการนำรูปภาพมาปะ ติด เรียกว่า Photo montage เป็นกระบวนการ ของการทำรูปประกอบโดยการตัดและประสมกับ รูปถ่ายอื่น ด้วยการจัดวาง องค์ประกอบของภาพถ่าย ในบางครั้งทำยที่สุดของภาพกลับกลายเป็น รูปภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ทำให้ผลงานมีความแปลกเปลี่ยนไปในทางที่ดี ในยุคปัจจุบัน สามารถทำเทคนิคการปะติดให้แนบเนียนยิ่งขึ้น ด้วยการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อแก้ไข รูปภาพได้อย่างแนบเนียน



ภาพที่ 2.3 ภาพผลงาน The Sorrows of the King ปี 1952 ศิลปิน เฮอร์นี มาติส

(ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sorrows_of_the_King)



ภาพที่ 2.4 ภาพผลงาน Guitar ปี 1912-13

ศิลปิน ปาโบล ปิกัสโซ่ (ที่มา : <https://www.moma.org/collection/works/80934>)

2.3.3 ศิลปะภาพตัดต่อด้วยรูปถ่าย (Photomontage)

ภาพถ่ายเป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวได้ด้วยตัวเอง การเกิดขึ้นของภาพถ่ายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆอย่างมากมาย ภาพถ่ายถูกนำมาใช้ในการบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้น บันทึกความจริงช่วยในเรื่องของการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ เข้ามาแทนที่ภาพเขียน ซึ่งต้องใช้ทักษะสูงกินเวลานาน และไม่อาจเชื่อได้ว่าภาพเขียนมีความสมจริงที่สุดหรือไม่ ภาพถ่ายจึงเป็นสื่อที่นำเสนอความจริงมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด ภาพถ่ายในยุคแรกนั้นถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากจากศิลปิน จิตรกร เห็นว่าภาพถ่ายไม่ได้เป็นศิลปะ ช่างภาพเพียงแค่กดชัตเตอร์เท่านั้น ไม่ได้ใช้ทักษะและเวลานานต่างจากงานจิตรกรรมที่ศิลปินต้องใช้ทักษะสูงใช้ เวลาและความอดทนอย่างมากกว่าจะสามารถผลิตผลงานได้ชิ้นหนึ่ง ภาพที่เกิดขึ้นในยุคสมัยนั้นจึงต้องเลียนแบบสุนทรียศาสตร์ความงามจากภาพจิตรกรรม ทั้งการจัดองค์ ประกอบทุกอย่างถูกทำให้เหมือนภาพจิตรกรรมที่สุด

ศิลปะภาพตัดต่อด้วยรูปถ่ายจึงเกิดขึ้นในช่วงปี 1857 ทำให้เป็นที่นิยมอย่างมากเป็นการนำรูปจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มาทำการตัดปะรวมกันเพื่อสื่อเรื่องราว มีทั้งการปะติดแบบธรรมดา และการปะติดแล้วนำมาพิมพ์ตามแบบที่ปะติดอีกที การสร้างรูปถ่ายโดยการตัดต่อบางส่วนของรูปถ่ายหลายๆ รูปมาประกอบกันเป็นภาพใหม่ ซึ่งบางครั้งรูปจะถูกนำมาถ่ายใหม่อีกครั้ง งานที่ได้จึงมักจะไม่มีรอยต่อของภาพ ก็คล้ายๆกับโปรแกรมตัดต่อภาพ หรือโพลีโตซอฟต์แวร์ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน โดยศิลปินในกลุ่มConstructivismนั้นเป็นพวกแรกๆที่ริเริ่มการใช้เทคนิคนี้เช่นงาน 'Lenin and Electrification' ของ Gustav Klutsis งานของกลุ่มนี้จะแตกต่างจากของกลุ่มดาดาตรงที่งานของนั้นจะแสดงถึงการทำลายมากกว่า

เทคนิคการบุกเบิกของศิลปินภาพตัดต่อสมัยก่อนได้รับความนิยมจากอุตสาหกรรมโฆษณาอย่างแพร่หลายตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 1920 เป็นต้นไป ช่างภาพชาวอเมริกัน Alfred Gescheidt ในขณะที่ทำงานด้านการโฆษณาและโฆษณาในยุค 60 และยุค 70 ใช้เทคนิค Photomontage เพื่อสร้างโปสเตอร์และโปสการ์ดที่เหน็บแนมจนมีชื่อเสียงและเริ่มมีความนิยมมากขึ้นตั้งแต่นั้นมา



ภาพที่ 2.5 ภาพผลงาน Just what is it that makes today's homes so different? ปี1992
ศิลปิน ริชชาท แฮมมิงตัน

(<https://www.tate.org.uk/art/artworks/hamilton-just-what-is-it-that-makes-todays-homes-so-different-p11358>)

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.4.1 อีริก มาททิจเซน (Erik Mattijssen)



ภาพที่ 2.6 อีริก มาททิจเซน ศิลปินาวเนเธอร์แลนด์

ที่มา: (<http://www.ronlangart.com/styled-32/index.html>)

อีริก มาททิจเซน (Erik Mattijssen) เกิดในปี ค.ศ. 1957 ในเมือง วินินดาลา ประเทศเนเธอร์แลนด์ ส่วนใหญ่จะใช้กระดาษบางครั้งก็วาดบนผนัง ด้วยวัสดุวาดภาพที่ใช้จะเป็น สีพลาสเทลดินสอ และสีฝุ่น ผลงานของเขาอยู่ในช่วงระหว่างจินตนาการและความเป็นจริง หนึ่งในที่เลือกมานี้จะอยู่ในอาคาร โดยใช้ดอกไม้พืชและทิวทัศน์ของสวนที่ทุกคนมีความคุ้นเคยในชีวิต ผลงานของ อีริก คือการเล่นกับการทำซ้ำ ของการใช้วัตถุที่มีอยู่จริง ด้วยการเปลี่ยนสีให้บิดเบือนจากความเป็นจริง และ องค์ประกอบในผลงานจะเป็น การสร้างตนเองในการสร้างความเป็นอิสระในผลงาน วิธีการที่ศิลปินเลือกใช้เป็นการลงสีซ้อนทับกันคล้ายกับ การวาดเส้นให้เกิดร่องรอยด้วยผลงานจิตรกรรมภายในผลงานของ อีริก จะไม่ใช่รูปคนมาเป็นส่วนประกอบแต่ จะใช้หุ่นนิ่งเป็นตัวดำเนินเรื่อง และร่องรอยของฝีแปรงเพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสความรู้สึก

ผลงานที่ศิลปินสร้างขึ้นนั้นจะเป็นการจัดองค์ประกอบที่มีความเรียบง่ายไม่มีความซับซ้อนมากนักแต่เมื่อดูแล้วกลับรู้สึกถึงความแปลกประหลาดในสิ่งของหลายๆอย่างที่ไม่น่าจะมีความเข้ากัน ซึ่งข้าพเจ้ามองว่าสิ่งที่ทำให้ผลงานส่วนใหญ่ดูแล้วไม่รู้สึกถึงความไม่เข้ากันถูกหักล้างด้วยสีเส้นที่ใช่ เช่น วัสดุของสีที่ใช้เป็นสีชนิดเดียว ค่าน้ำหนักของสีที่มีไม่มีการผสมกัน รายละเอียดของวัตถุที่ถูกลดทอนไปในบางจุดทำให้เกิดความรู้สึกที่ดูมองข้ามไปอย่าไม่รู้สึกกังขาใดๆ การใส่จินตนาการส่วนตัวของศิลปิน การทำให้สีเรียบในบางจุด จังหวะของการเว้นเป็นช่องสี ขนาดของผลงานที่มีขนาดใหญ่กว่าหุ่นที่เป็นของจริงจึงทำให้เกิดความหน้าสนใจ



ภาพที่ 2.7 ภาพผลงาน Grondvoorwaarde ปี 2013 ของศิลปิน อีริก มาททิจเซน
(ที่มา : <http://www.erikmattijssen.nl/content.htm>)



ภาพที่ 2.8 ภาพผลงาน oil ปี 2016 ของศิลปิน อีริก มาททิจเซน
(ที่มา : <http://www.erikmattijssen.nl/content.htm>)



ภาพที่ 2.9 ภาพผลงาน Levensmiddel ปี 2017 ของศิลปิน อีริก มาททิจเซน
(ที่มา : <http://www.erikmattijssen.nl/content.htm>)

2.4.2 ลูซ เซอบินิ (Luiz Zerbini)

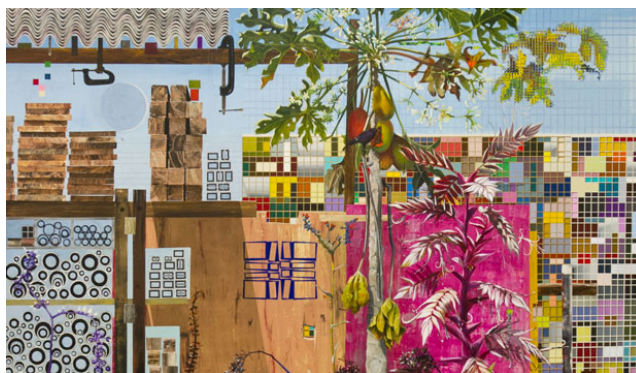


ภาพที่ 2.10 ลูซ เซอบินิ ศิลปินชาวบราซิล
(ที่มา : <http://jacaranda-artplatform.com/#!>)

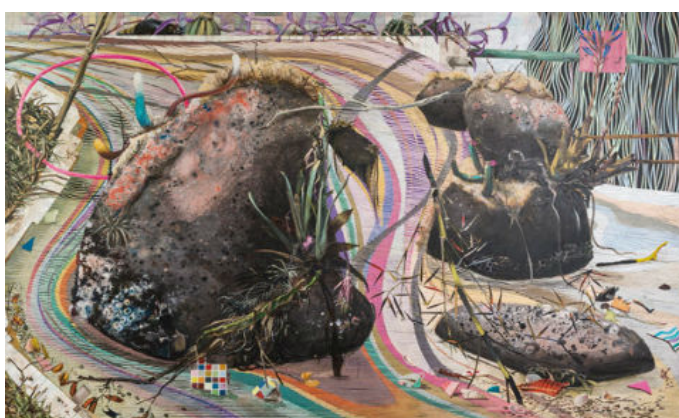
ลูซ เซอบินิ เกิดในปี ค.ศ. 1959 ในเซาเปาโลและย้ายมาอาศัยและทำงานใน ริโอ เดอจาเนโร ประเทศบราซิล ผลงานของ ลูซ แสดงถึงความสว่างแสงสะท้อนของสิ่งของที่สะท้อนแสงจากทิวทัศน์ของเมืองให้เกิดเป็นรูปลักษณะของนามธรรม ด้วยการวางรูปแบบและเทคนิคแบบธรรมชาติและรูปทรงเรขาคณิตด้วย แสงและเงา ศิลปินได้สร้างมุมมองให้เกิดผลของช่องด้วยการไต่ตรอง ศิลปินได้ทำงานต่อมาเรื่อยๆโดยสร้าง ผลงานออกมาให้เกิดความยุ่งเหยิง และทำให้ยากขึ้นด้วยการสร้างรูปแบบที่มีเส้นตรงมาเป็นส่วนประกอบ

ผลงานของศิลปินนั้นจะแสดงออกไปถึงการใช้วัตถุเป็นตัวดำเนินเรื่องราวของรูปภาพ การจัดวางองค์ประกอบรูปภาพที่ใช้มุมมองที่มองด้านข้างของสิ่งของเหล่านั้น เมื่อมองทำให้เห็นรายละเอียดของวัตถุหลายระยะ ด้วยการกำหนดจัดวางด้วยตัวศิลปิน การเลือกใช้ภาพที่ถูกตัดต่อให้มีความลงตัวกันอย่างพอดีการใช้รูปทรงธรรมชาติ กับวัสดุที่มนุษย์สร้าง เช่น แผ่นไม้ อิฐ พลาสติก ฯลฯ เมื่อสิ่งเหล่านี้มารวมกันโดยการใช้สี รูปทรง ลวดลายที่เป็นเส้นที่ศิลปินใส่จินตนาการเข้าไปเป็นตัวเชื่อมรูปภาพให้เกิดความลงตัว ผลงานส่วนใหญ่ของศิลปินจะใช้เส้นตรง ช่องสี่ ช่องว่าง เพื่อดึงดูดความสนใจเพราะความขัดแย้งกันในรูปภาพระหว่างความเป็นจริง กับ ลวดลาย จังหวะการซ้ำของรูปทรง

ศิลปินคนนี้ใส่ใจกับรายละเอียดเป็นอย่างมากเมื่อสังเกตผลงานของศิลปินจะเห็นถึงความตั้งใจที่จะใส่รายละเอียดที่ถูกเขียนขึ้นด้วยสี แสงและเงาที่ถูกจัดวางด้วยความคิดอย่างรอบคอบ การใช้สีสันจากความรู้สึกที่ตัวศิลปินมีต่องานจึงทำให้ผลงานที่ออกมามีความน่าสนใจอย่างยิ่ง



ภาพที่ 2.11 ภาพผลงาน Delírios tropicais ปี 2011 ของศิลปิน ลูซ เซอบินิ
(ที่มา : <http://www.artesquema.com/2013/10/31/delirios-tropicais/>)



ภาพที่ 2.12 ภาพผลงาน pinturas ปี 2014 ของศิลปิน ลูซ เซอบินิ
(ที่มา : <http://www.timeout.com.br/rio-de-janeiro/arte/events/1444/luiz-zerbini-pinturas>)

2.4.3 เฮอร์นัน บาส (Hernan Bas)



ภาพที่ 2.13 เฮอร์นัน บาส ศิลปินประเทศสหรัฐอเมริกา

(ที่มา : <http://www.miamiherald.com/entertainment/visual-arts/article3330515.html>)

เฮอร์นัน บาส เกิดในปี 1978 ในไมอามี รัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา ศิลปินอาศัยอยู่ในเมืองดีทรอยต์ รัฐมิชิแกน เขาจบการศึกษาในปี 1996 จากโรงเรียนศิลปะสมัยใหม่ในไมอามี ผลงานของบาส เกิดจากความหลงในการทำงานแบบโรแมนติก โศกเศร้า และภาพแบบเก่า ศิลปินได้ใช้วรรณกรรมนักเขียน คนอื่น ในด้านสุนทรียศาสตร์ และวรรณคดี

บาส เริ่มวาดภาพตั้งแต่วัยเด็กประมาณ 3 ถึง 4 ปี ศิลปินได้เข้าร่วมโครงการ Art magnet ที่โรงเรียนใน ไมอามี เขาได้เรียนสำเร็จการศึกษาถึงระดับเจ็ดและเข้าเรียนต่อจนจบจากสถานศึกษานิวเจอร์ส ในช่วงเวลานั้น เขาได้ทำงานทุกวันเป็นเวลา 4 ชั่วโมงต่อวัน ความรู้สึกของเขานั้นรู้สึกถึงการเรียนว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้อง เรียนต่อเพื่อที่จะฝึกทักษะที่เป็นพื้นฐานหลังจากที่ได้เข้าไปใน Cooper Union หนึ่งเทอม

ผลงานที่ศิลปินสร้างขึ้นนั้นจะเป็นการแสดงถึงอารมณ์ส่วนตัวของตัวเองเป็นส่วนใหญ่ด้วยความรู้ที่มีมากกว่าในเรื่องของความรู้สึกจึงส่งผลถึงการจัดวางองค์ประกอบมีความหลากหลาย การใช้รูปทรงธรรมชาติกับรูปทรงของวัตถุ การแสดงออกของฝีแปรงที่มีทั้งความหยาบ ร่องรอยเหล่านี้ก็มีส่วนขัดแย้งกันในผลงานบางส่วนของรูปภาพกลับมีการระบายให้เกิดความเรียบซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดแย้งอย่างสิ้นเชิงแต่เมื่ออยู่รวมกันแล้ว กลับให้ความรู้สึกที่ตัวข้าพเจ้าเองมองว่ามีอารมณ์ที่ถูกซ่อนไว้ภายใน รูปทรงในสิ่งของบางอย่างก็ถูกตัดทอนให้เกิดความหนาแน่นหาตามจินตนาการของศิลปิน



ภาพที่ 2.14 ภาพผลงาน Memphis Living (he felt the garden needed the same treatment) ปี 2014
(ที่มา : <https://www.victoria-miro.com/artists/3-hernan-bas/works/artworks19013/>)



ภาพที่ 2.15 ภาพผลงาน Memphis Living (tea glove, after General Idea) ปี 2014
(ที่มา : <https://www.victoria-miro.com/artists/3/works/artworks19012/>)

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

ภาพความฝันเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าสงสัยทำให้เกิดความสนใจความความฝันเหล่านี้เกิดขึ้นมาได้
อย่างไรด้วยการศึกษาทฤษฎี และเมื่อนำกลับมาย้อนดูถึงความฝันที่เกิดขึ้นนั้นอาจเกิดจากความคิดที่
มีอยู่ภายในจากอดีต จากเรื่องราวในช่วงที่ผ่านมาความคิดเกิดขึ้นเป็นภาพฝังอยู่ในความรู้สึกของ
อารมณ์ที่ส่งผลถึงความคิดในขณะนอนหลับทำให้เห็นภาพในความฝันเป็นเหมือนภาพที่หลากหลายมา
รวมใส่กลายเป็นเรื่องราวเดียวจึงทำให้เกิดความสนใจ ที่จะสร้างผลงานให้เป็นพื้นที่ใหม่ขึ้นมาโดยไม่ได้
เกิดความตั้งใจจนทำให้เกิดเป็นพื้นที่ใหม่ที่ให้ความรู้สึกสะเปะสะปะเช่นเดียวกับความฝัน สิ่งที่สะท้อน
ออกมาจากภาพคือการบันทึกเรื่องราวและข้อความใหม่ด้วยสัญลักษณ์ที่ตัวข้าพเจ้าสร้างขึ้น รูปแบบที่
มีความแปลกประหลาด ความหน้าตื่นเต้น และอารมณ์ที่หลากหลาย ทำให้ข้าพเจ้านำประสบการณ์ที่
ได้รับรู้จากความจริงที่อยู่ภายใน ความคิดออกมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้แต่ละคนล้วนมีอยู่ในตนเองบางคนอาจ
ไม่สนใจหรือปล่อยผ่านความคิดส่วนนี้ออกไป แต่ตัวข้าพเจ้าได้นำมาใช้เพราะสิ่งที่ข้าพเจ้าฝันถึงมีทั้ง
ส่วนที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผลโดยสิ้นเชิงในการรับรู้

สารที่ได้รับมาจากความฝันถูกนำมาเรียบเรียงความฝันที่ถูกบันทึกมาเป็นรูปภาพผลงาน
จิตรกรรมด้วยการค้นหาภาพที่เกิดขึ้นจากความฝันที่อยู่ภายในความทรงจำ เนื้อหาภายในงานจะถูก
ประกอบขึ้นจากความฝันจากวันเวลาความฝันในแต่ละวันรวมกันเป็นภาพแทนความฝัน เพราะความ
ฝันที่เกิดขึ้นในแต่ละคืนของข้าพเจ้าเป็นเรื่องที่กระทบเข้ามาช่วงระหว่างวันหรือก่อนนอน ด้วย
ช่วงเวลาดังกล่าวจึงทำให้ข้าพเจ้าได้เลือกความฝันในบางวันแล้วจึงนำเอาสิ่งของมาประกอบเป็น
รูปภาพในมุมมองของข้าพเจ้า

เมื่อศึกษาถึงการรับรู้ของความฝันที่มีเหตุและไร้เหตุผล จึงนำสิ่งที่ได้ออกมาถ่ายทอดผ่าน
ประสบการณ์ในทางศิลปะที่ข้าพเจ้าสั่งสมมาให้เกิดความแตกต่างจากผลงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าได้เคย
ปฏิบัติหรือเคยสัมผัสด้วยร่างกายไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง การถ่ายทอดจึงถูกแสดงด้วยการใช้วิธีการของ
จิตรกรรม เป็นการแสดงออกในการสร้างความเป็นจริงขึ้นมาเป็นผลงานจิตรกรรมแต่ไม่ใช่ความเป็นจริง
จากสิ่งที่มีอยู่จริง และบางสิ่งที่มีอยู่ในภาพฝันไม่สามารถสร้างเป็นรูปออกมาได้แต่ให้พยายามใส่
ความรู้สึกลงไปแทน

บทที่ 3

การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค

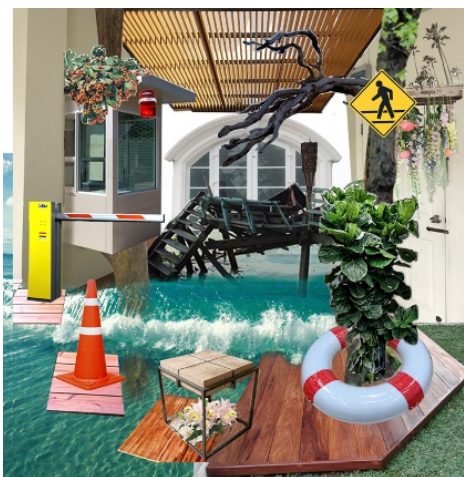
การดำเนินงานโครงการการสร้างสรรคผลงานศิลปกรรม ภายใต้หัวข้อ “การสำรวจความฝัน ด้วยสภาวะความจริง” เป็นการกระบวนการในการจดบันทึกและนำการจดบันทึกเหล่านั้นมาตัดต่อ โดยใช้การ ตัดต่อรูปภาพผ่านโปรแกรมโฟโต้ชอปเพื่อให้เกิดวัตถุที่มีความขัดแย้งหรือความกลมกลืน เพื่อให้เกิดมิติทางทัศนธาตุ และเพื่อให้แสดงถึงการจดบันทึกด้วยผลงานที่ถูกใต้ตรงจากตัวข้าพเจ้า ในการจับสิ่งของที่อยู่ในความฝันแต่ละวันมาผนวกกันให้เกิดเป็นผลงานศิลปะ

3.1 การดำเนินงานการสร้างสรรค

การดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการนำสิ่งของ รูปลักษณ์ ทิวทัศน์ ของแต่ละความฝันมารวมกันเพื่อเป็นการสร้างรูปผลงานในด้านจิตกรรมซึ่งเกิดจากการค้นหา รูปภาพ ที่ใกล้เคียงกับภาพที่ฝันถึงแล้วนำมาตัดต่อเพื่อให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงกับภาพที่เห็น โดยภาพใน ภาพจะมีรูปถ่ายที่มีส่วนของห้องนอนที่ข้าพเจ้าใช้นอนอยู่ตอนที่ฝัน ส่วนในทางเทคนิคในการทำ ผลงานจิตกรรมในผลงานชุดนี้นั้นจะเป็นการใช้วิธีการเขียนไม่ใช่แบบภาพเสมือนจริงเพื่อปิดเป็น รูปภาพให้ตรงตามความตั้งใจซึ่งข้าพเจ้าสรุปออกมาเป็นโครงการ 3 โครงการดังนี้

3.1.1 การดำเนินงานโครงการที่ 1

ที่มาของการดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานโครงการที่ 1 เกิดจากการจดบันทึก จากความฝันแล้วเลือกนำเนื้อหาที่จดนั้นมาใส่รวมกันภายในภาพร่างด้วยการหารูปภาพมาจากแหล่ง ค้นหาและสิ่งที่เห็นจากสถานที่จริงโดยการเลือกสิ่งของที่อยู่ในความฝันแต่ละวันในช่วงแรกของการจด บันทึกที่ความฝันซึ่งในหนึ่งภาพร่างอาจใช้สิ่งของในความฝัน 2-5 ความฝันโดยที่ข้าพเจ้าเป็นคนเลือกสิ่ง เหล่านั้นออกมาจากความรู้สึกของเรื่องราวในความฝันที่เลือกมา จากนั้นจึงเริ่มค้นหารูปภาพมาจาก แหล่งข้อมูลรูปภาพเช่น นิตยสาร ภาพจากอินเทอร์เน็ต และข้อมูลจากภาพถ่ายสถานที่จริง เมื่อ เลือกสิ่งของ ทิวทัศน์ ที่มีความหมายต่อข้าพเจ้าก็นำสิ่งเหล่านั้นมาจัดวาง และจินตนาการส่วนตัวด้วย การลองวางรูปที่ได้มาจัดแต่งลงในโปรแกรมโฟโต้ชอปเหตุผลที่เลือกใช้เพราะโปรแกรมสามารถตอบ โจทย์ในเรื่องของสีและการบิดรูปทรงขนาดจากสิ่งของที่ไม่มีความเข้ากันให้เกิดมิติที่ซับซ้อนได้ มากกว่าการจัดวางในกระดาษในการทำให้เกิดภาพที่ใกล้เคียงกับภาพในความฝัน จึงเกิดเป็นภาพร่าง ของโครงการที่ 1 ซึ่งมีทั้งหมดจำนวน 4 ชิ้น



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างที่ถูกเลือกในโครงการที่ 1

ปัญหาและการแก้ไขการดำเนินงานโครงการที่ 1

ปัญหาที่พบเจอในโครงการชั้นที่ 1 เป็นปัญหาในด้านของวิธีการจัดการในเรื่องของกระบวนการวิธีคิดที่มีต่อผลงานจิตรกรรมคือการเลือกรูปภาพที่การค้นหานั้นยังมีบางส่วนภายในงานนั้นยังตรงตามที่ต้องการและการทำลายความหายของโครงสร้างที่มากับรูปภาพยังไม่ชัดเจน การเลือกใช้ภาพที่มีความหมายที่นำมาใช้นั้นยังให้ความรู้สึกของรูปเดิมจากต้นแบบยังไม่ถูกใส่ความคิดความรู้สึกเข้าไปเพื่อให้เกิดความแตกต่างไปจากสิ่งที่เห็น

ปัญหาในด้านของมุมมองของรูปภาพการร้อยเรียงเรื่องราวให้มีความสอดคล้องเนื่องด้วยเรื่องราวของความฝันในโครงการที่ 1 นั้นมีปัญหาในเรื่องของการรวบรวมข้อมูลจะให้เป็นตัวเลือกในการทำงานเป็นเพียงการเริ่มต้นของการศึกษาซึ่งมีข้อมูลไม่เพียงพอ ส่วนปัญหาทางเทคนิคทางจิตรกรรมเนื่องจากเทคนิคที่ใช้นั้นต้องวางแผนขั้นตอนการจัดการเพื่อให้ได้ผลงานตามที่ต้องการซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นการเตรียมการเนื่องจากแต่งเดิมที่ข้าพเจ้านั้นเขียนด้วยการใช้สีแบบอิมเพรสชันนิส ซึ่งในผลงานจิตรกรรมในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเขียนเป็นสีเรียบ นั้นยังมีความเข้าใจกับเทคนิคไม่เพียงพอการลำดับการเขียนก่อนหลังทำให้เกิดปัญหาในการสร้างผลงาน การเลือกใช้กลุ่มสีของแต่ละกลุ่มเพื่อให้ได้ความหมายและความรู้สึกในภาพโดยการเลือกใช้นั้นยังไม่สามารถควบคุมในเรื่องของเนื้อสีที่มีความเข้มข้นเท่ากันมาระบายทับกันให้ได้ความรู้สึกของสีได้อย่างชัดเจน ปัญหาต่อมาและรูปแบบที่เป็นไปในทางศิลปะตัดปะจึงทำให้เป็นส่วนยากที่ทำให้เกิดความลงตัวในผลงานการรวบรวมความฝันและรูปแบบการจัดวางในแบบร่างที่ทำนั้นยังไม่เกิดความชำนาญมากพอจึงทำให้เกิดความผิดพลาดบกพร่องในหลายจุด

ปัญหาภายในรูปที่ข้าพเจ้านั้นได้วาดออกมามีความบิดเบือนในส่วนของน้ำทะเลที่อยู่ภายในงานจากรูปต้นแบบนั้นมีคลื่นและแสงเงาแต่ข้าพเจ้านั้นกลับทำให้กลายเป็นสีเรียบบางส่วนของรูปนั้นมีความคมชัดจนเห็นได้ชัดไม่มีความเชื่อมต่อกันของเนื้อสีในแต่ละส่วนประกอบของภาพซึ่งปัญหารุนั้นเกิดจากอากาศที่ไม่เท่ากันในแต่ละวันทำให้การแห้งของสีในแต่ละชั้นที่ถูกทับลงไปเกิดการแห้งไม่เท่ากันและลื่นสีที่ใช้นั้นถ้าผสมมากไปก็ทำให้เนื้อสีนั้นไม่เกาะกับพื้นผิวของชั้นก่อนหน้า

ภาพร่างโครงการที่ 1



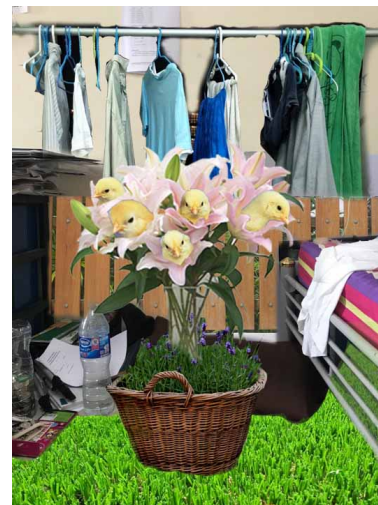
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชั้นที่ 4

3.1.2 การดำเนินงานโครงการที่ 2

การดำเนินในโครงการที่ 2 ได้ใช้การกำหนดรูปแบบภาพเหมือนกับโครงการที่ 1 แต่ภายในโครงการที่ 2 นั้นจะเลือกนำความคิดที่มีต่อรูปภาพในเชิงสัญลักษณ์ส่วนตนมากขึ้นและให้ความหมายต่อสิ่งที่หยิบยกขึ้นมาต้นแบบเหล่านี้มีความหมายในตัวเอง และการนำรูปมาใช้นั้นถูกจัดการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในเรื่องทัศนียภาพจากการเลือกข้อมูลรูปภาพให้เกิดความรู้สึกว่าอยู่ภายในห้องแล้วนำสิ่งของนำมาใส่แต่ภาพร่างในโครงการที่ 2 นั้นได้ถูกปรับเปลี่ยนให้เกิดความรู้สึกของภาพที่ออกมาจากภายในห้องเลือกภาพที่เป็นธรรมชาติมากกว่าในโครงการที่ 1

เมื่อเริ่มต้นทำภาพร่างในโครงการที่ 2 ได้เริ่มจากการหาความฝันในแต่ละวันที่จดบันทึกไว้ที่มีจำนวนวันที่มากขึ้นและสามารถออกค้นหาภาพที่ใกล้เคียงกับความฝันได้มากขึ้น ด้วยการเลือกวันที่มีความน่าสนใจต่อความคิดแล้วจึงนำภาพเหล่านั้นจากการค้นหาจากสื่อที่ใกล้เคียงกับความฝันที่มีความหมายมาเชื่อมโยงกันโดยใช้สัญลักษณ์ของรูปภาพเพื่อบ่งบอกถึงเนื้อหาเรื่องราวของรูปภาพในแต่ละความฝันในโครงการที่ 2 ข้าพเจ้านั้นได้เลือกสิ่งของมาใช้จัดวางจะเป็นไปในเรื่องของความรู้สึกส่วนตัวที่เลือกจากความชอบส่วนตัวและความขัดแย้งของสิ่งของ เช่น การเลือกต้นกระบองเพชรที่ดูแห้งแล้งกับดอกไม้ที่สีสดใสซึ่งดอกไม้ที่เลือกมานั้นไม่ได้เป็นดอกไม้ของต้นกระบองเพชรทำให้เกิดความขัดแย้งกันภายในผลงานข้าพเจ้านั้นต้องการพูดถึงเรื่องราวของความฝันของข้าพเจ้าที่ไม่มีขีดจำกัดในการความคิด ความชอบล้วนถูกแสดงออกมาในภาพผลงานชิ้นนี้ แล้วจัดวางองค์ประกอบโดยใช้สิ่งของเป็นตัวกำหนดเพื่อสร้างความขัดแย้งในการวางสิ่งของผิดตำแหน่งแต่ภายในก็ยังมียุโรปภาพของห้องเป็นส่วนประกอบให้ดูมีความน่าสนใจภาพร่างในโครงการที่ 2 มีภาพร่างทั้งหมด 4 ชิ้น

การดำเนินงานข้าพเจ้าได้เริ่มการแก้ไขปัญหาวิธีการในเชิงจิตกรรมด้วยการวางแผนขั้นตอนของการระบายสีด้วยการวางสีเข้มเป็นพื้นหลังถูกไล่ระยะตามแต่ละวัตถุโดยผสมสีจางน้ำหนกเข้มให้สว่างขึ้นไปตามลำดับตามขอบเขตของวัตถุที่ได้กำหนดไว้ด้วยวิธีการดังกล่าวทำให้เกิดความราบเรียบของสีและสามารถแก้ปัญหาเรื่องความเข้าใจในเทคนิคได้ในระดับหนึ่ง ส่วนของการเลือกใช้สีข้าพเจ้าได้เลือกใช้สีคุณภาพที่ดีขึ้นด้วยการศึกษาชนิดของเนื้อสีและคุณภาพความทึบแสงโปร่งแสงในสีแต่ละชนิดข้าพเจ้าได้เลือกใช้สียี่ห้อ ไฮบาย เป็นสีที่ให้ความรู้สึกตรงตามความต้องการของข้าพเจ้าเนื่องจากสีเมื่อใช้แล้วจะมีลักษณะสดใสมากกว่าสียี่ห้ออื่น



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างที่ถูกเลือกในโครงการที่ 2

ปัญหาและการแก้ไขการดำเนินงานโครงการที่ 2

ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างดำเนินงานโครงการที่ 2 ปัญหาที่เกิดจากความคิดการจัดการของรูปทรงที่เกิดขึ้นยังมีบางส่วนที่เกิดความคลุมเครือของความหมายที่ต้องการแสดงออกเนื่องจากการเลือกความผันที่ความสัมพันธ์ในด้านเรื่องราวและการค้นหารูปแบบของสิ่งของที่นำมาจัดวาง ปัญหาในส่วนถัดมาที่เกิดจากเนื้อสื่ที่ใช้การควบคุมตัวแปลที่เกิดขึ้นทำให้ การเกิดความไม่เท่ากันของการเกลี่ยสีให้เข้ากันส่วนของพื้นที่ที่มีขนาดกว้างจึงทำให้ต้องลงทับไปหลายชั้นเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการแต่ในผลงานชิ้นนี้ก็ยังมีบางส่วนที่ยังขาดความสมบูรณ์ไปเพราะด้วยเนื่องจากเวลาที่มีอยู่จำกัด และภาพร่างต้นแบบที่มีความขาดหายไปในส่วนบางส่วนจึงทำให้ไม่สามารถใส่ข้อมูลของรูปภาพได้ครบตามที่มุ่งหวังไว้

ปัญหาที่เกิดขึ้นในโครงการที่ 2 จะสามารถแก้ปัญหาในเรื่องของเนื้อสื่ที่ไม่เข้ากันนั้นเมื่อข้าพเจ้าได้ ทดลองหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลก็จะพบการแก้ปัญหาด้วยการใช้การสีเนื้อสื่ผสมให้เข้ากันก่อนเพื่อที่จะได้ไม่ต้องไปผสมกันบนผ้าใบเพราะจะทำให้เกิดความไม่เข้ากันของเนื้อสื่เพราะทุกครั้งที่เราแตะตัวทำละลายเพื่อให้สีเกิด ความลื่นเนื้อสื่ก็จะไม่เท่ากันกับการที่ผสมสีไว้ในปริมาณที่มากไว้อยู่แล้ว และอีกวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในและบางส่วนในชิ้นงานขาดความเชื่อมโยงกันด้วยบรรยากาศของสีแต่ละส่วนของวัตถุโครงการที่ 2 คือการให้เวลากับตัวผลงานซึ่งสิ่งนี้จะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำงาน รายละเอียดที่ขาดหายไป ด้วยการใส่รายละเอียดที่มองไม่เห็นลงไปด้วยตนเองก็จะทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ส่วนในด้านของความคิดที่มีต่อรูปภาพก็ยังขาดบางส่วนไปเนื่องด้วยการวิเคราะห์ที่ยังขาดความคิดของเนื้อหาการดำเนินเรื่องเพื่อที่จะร้อยเรียงให้เกิดเป็นเรื่องราวใหม่ที่ถูกคิดขึ้นจากการใช้ความผันมาผสมกับจินตนาการที่ข้าพเจ้านั้นสร้างเรื่องราวบางส่วนขึ้นมาเองจากเนื้อเรื่องของความผันในแต่ละวันที่เกิดขึ้น

ภาพร่างโครงการที่ 2



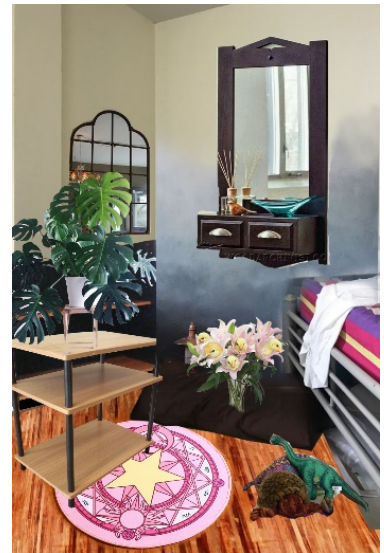
ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชั้นที่ 4

3.1.3 การดำเนินงานในโครงการที่ 3

การดำเนินงานในโครงการที่ 3 ได้เสนอภาพร่าง 8 ชิ้น โดยเลือก 2 กับชิ้นที่ 7 ด้วยจำนวนข้อมูลของความฝันที่มากขึ้นทำให้ตัวเลือกที่มีนั้นหลากหลายซึ่งความฝันที่มีในช่วงหลังจะได้ทำลายทัศนียภาพทำให้เกิดรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากการที่มีส่วนของห้องเข้ามาเกี่ยวข้องได้หายไป ข้าพเจ้านำสิ่งที่เกิดขึ้นมาสร้างชิ้นในโครงการที่ 3 จากความคิดที่เริ่มลงตัวมากขึ้นจากการส่งมอบประสบการณ์จากผลงานในโครงการที่ 1 และ 2 ข้าพเจ้าได้นำรูปภาพที่เป็นสถานที่ที่อยู่ในความฝันนำออกมาโดยที่มาจากภาพที่เห็นได้ในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าและนำภาพบางส่วนของความฝันที่ไม่ได้เป็นความจริงมารวมกันสิ่งที่เกิดขึ้นในแนวความคิดของผลงานชิ้นที่ 3 นี้เกิดจากวิศิดภายในผลงานชิ้นที่ 2 นั้นจะเป็นในเรื่องของการใช้เนื้อเรื่องของความฝันที่ยังเกิดความไม่ลงตัวในทางด้านเนื้อหา

ในผลงานโครงการนี้ข้าพเจ้าไปพยายามลบขอมติตลาดในส่วนนี้ให้ลดลงการดำเนินงานในโครงการนี้ข้าพเจ้าได้เลือกใช้รูปร่างที่มีสิ่งมีชีวิตเข้ามาร่วมด้วยเพื่อให้ผลงานนั้นเกิดการตอบสนองถึงเรื่องราวในผลงานมากขึ้นจากการเลือกเนื้อหาของความฝันมาใช้ซึ่งเนื้อหาในผลงานชิ้นนี้นั้นข้าพเจ้าได้นำความฝันที่พบเจอกับเหตุการณ์ระทึกขวัญมารวมกับการใช้สีที่มีความเรียบแบนไปเพื่อให้เกิดพื้นที่ที่แตกต่างกัน สัญลักษณ์ที่เลือกใช้นั้นได้เลือกไปในทิศทางเดียวกันในแต่ละชิ้นงาน

การเลือกสีที่ใช้ภายในงานมีการวางแผนตั้งแต่การร่างรูปโดยการแบ่งระยะของสีของเริ่มจากรูปที่เป็นพื้นหลังเมื่อระบายจนครบจึงเริ่มร่างรูปวัตถุที่เป็นระยะหน้าจะทำให้สามารถควบคุมเทคนิคจิตรกรรมดีขึ้นกว่าในโครงการที่ 2 สามารถควบคุมให้บรรยากาศให้สีของวัตถุเชื่อมต่อกันระหว่างวัตถุได้มากขึ้นระยะเวลาในการทำงานในแต่ละส่วนใช้น้อยลง



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างที่ถูกเลือกในโครงการที่ 3

ปัญหาและการแก้ไขการดำเนินงานในโครงการที่ 3

ปัญหาที่เกิดขึ้นในโครงการที่ 3 นั้นเกิดปัญหาในด้านของเทคนิคการเขียนที่เกิดจากการทดลองของข้าพเจ้าซึ่งด้วยรูปแบบการเขียนนั้นจะมีความแตกต่างจากการเขียนรูปในชั้นที่ 1 และ ชั้นที่ 2 คือการที่ข้าพเจ้าใช้การลงสีเป็นไปทีละชั้นโดยเริ่มจากพื้นหลังหลังมาถึงรูประยะหน้าแต่ด้วยการที่ข้าพเจ้านั้นใช้สีที่หนาจึงทำให้เกิดปัญหาของสีที่นูนออกมา

ปัญหาในส่วนต่อมาคือด้านเนื้อหาของภาพที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อมันยังไม่สามารถตอบสนองได้อย่างเต็มที่แต่การเลือกเนื้อหาในความฝันมาใช้มันมีความเกี่ยวเนื่องกันมากกว่าในชั้นแรกซึ่งโดยส่วนตัวข้าพเจ้าคิดว่าในด้านเนื้อหานั้นพัฒนาไปในทางที่ดี การจัดการกับพื้นที่มีพื้นผิวจึงทำให้ในส่วนของภาพขาดรายละเอียดทำให้ระยะภาพภาพนั้นมีความเท่ากันเพราะการจัดองค์ประกอบจากภาพร่างที่มีขนาดเล็กเมื่อขยายลงบนขนาดของผ้าใบที่มีขนาดใหญ่ขึ้นทำให้เกิดปัญหาของพื้นที่ วิธีการแก้ไขคือการใส่รายละเอียดให้มากขึ้นเพื่อให้ภาพดูไม่ขัดกับการมอง

ภาพร่างในโครงการที่ 3



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชั้นที่ 6



ภาพที่ 3.19 ภาพร่างชั้นที่ 7

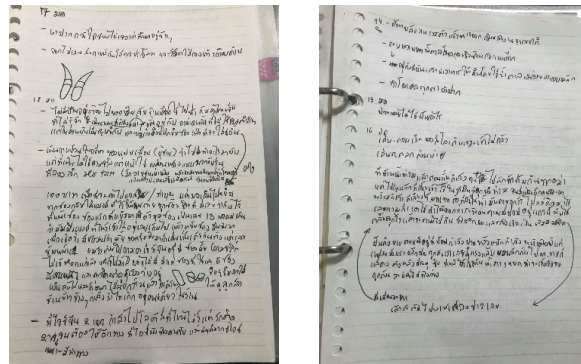


ภาพที่ 3.20 ภาพร่างชั้นที่ 8

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขั้นต้นเริ่มตั้งแต่การจดบันทึกความฝันที่ถูกฝันถึงใน แต่ละช่วงวัน แล้วนำมาแยกความฝันในแต่ละวันเพื่อ ที่จะนำมารวมกันให้เกิดภาพร่างในแต่ ละชิ้นซึ่งในแต่ละ ภาพผลงานจะใช้ความฝันหลายวันเพื่อให้เกิดความหลากหลายในวัตถุ เพื่อให้เห็น ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ ผลงานของยกผลงานของโครงการที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาถึง รูปแบบและขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

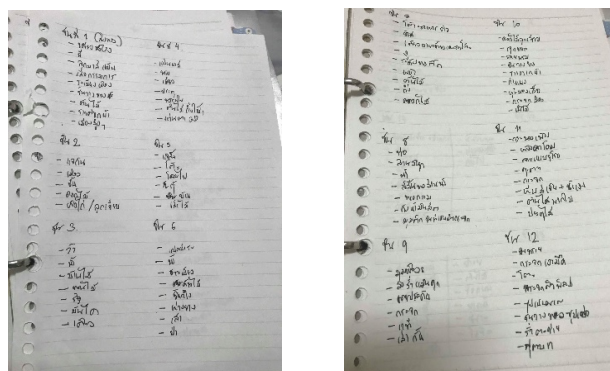
1. การจดบันทึกความฝัน



ภาพที่ 3.21 ตัวอย่างการจดบันทึก

ภาพที่ของความฝันที่เกิดขึ้นในขณะที่ช่วงเวลาที่ตั้งขึ้นจากความฝันในขณะนั้นทันทีเพื่อที่จะได้ ไม่ลืมในเรื่องราวที่เกิดขึ้น ลายมือที่จดออกมาอ่านออกได้ยากจึงต้องนำกลับมาพิมพ์ใหม่อีกครั้ง

2. เลือกสิ่งของออกมา



ภาพที่ 3.22 ตัวอย่างการกำหนดสิ่งนำมาใช้

เมื่อได้ความฝันที่เกิดจากการจดบันทึกมาแล้วข้าพเจ้าก็เริ่มอ่านทวนความฝันแล้วนำสิ่งของสถานที่ที่ปรากฏขึ้นในความฝันที่บันทึกไว้ออกมาเพื่อนำสิ่งที่เลือกมาใช้ทำเป็นภาพร่างในผลงานด้วยการเลือกจากเนื้อหาของความฝันและช่วงวันที่ต่างกัน

3. ร่างภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC 2017



ภาพที่ 3.23 ภาพที่สร้างด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อป

หลังจากที่เลือกสิ่งของออกมาได้แล้วข้าพเจ้าจึงเริ่มค้นหาภาพที่มีความใกล้เคียงกับภาพที่อยู่ในความฝันจากสื่อต่างๆ และภาพถ่ายที่ข้าพเจ้ารู้สึกใกล้เคียงกับภาพความฝันเมื่อได้ภาพตามที่ต้องการแล้วข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรมการตัดต่อภาพ (Adobe Photoshop CC 2017) มาทำเป็นภาพร่างในแต่ละโครงการ

4. เตรียมโครงผ้าและซิงผ้าใบ



ภาพที่ 3.24 ผ้าใบที่ซิงเสร็จแล้ว

การเตรียมโครงไม้ขาพเจ้าได้ใช้ไม้ที่มีคุณภาพที่ดีในเรื่องของน้ำหนักและความแข็งแรงโดยการสั่งกับร้านรับทำโครง ในส่วนของผ้าใบขาพเจ้าได้ใช้ผ้าที่มีความหนาขนาด 8 ออนซ์ เพื่อชิงผ้าได้ไม่ขาดง่าย

5. รองพื้นผ้าใบที่ชิงแล้วพร้อมกับร่างรูป



ภาพที่ 3.25 ทาสีรองพื้นแล้วร่างรูปเพื่อเตรียมลงสี

สีรองพื้นที่ขาพเจ้าทาลงไปนั้นใช้สีรองพื้นสีกคริลิคด้วยการทาทั้งหมด 3 ชั้นโดยชั้นสุดท้ายใช้สีน้ำเงินผสมเข้าไปเพื่อให้เกิดเป็นสีที่เป็นสีส่วนใหญ่ในภาพผลงาน เมื่อทาสีจนไม่เห็นพื้นที่สีขาวแล้วจึงลงมือร่างภาพลงไปบนผ้าใบเพื่อที่จะเริ่มลงสี

6. การรองพื้นโครงสร้างของภาพผลงาน



ภาพที่ 3.26 ภาพการรองพื้นโครงสร้างของภาพผลงาน

ข้าพเจ้าได้ใช้การรองพื้นสีเข้มจากด้านหลังของภาพเพื่อนำมาสู่น้ำหนักของสีอ่อนในระยะหน้าของภาพ

7. ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3.27 ภาพที่เสร็จสมบูรณ์

ภาพที่เก็บรายละเอียดที่เสร็จสมบูรณ์หลังจากการลงสีที่เป็นสีพื้นสีเข้มเพื่อนำมาสู่น้ำหนักก่อนด้านหน้าของภาพในสิ่งของแต่ละชิ้นทำให้เกิดแสงและเงาในผลงานให้ดูเสร็จสมบูรณ์

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานจากการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์หัวข้อ “การสำรวจความฝันในสภาวะความจริง” เมื่อผ่านการปฏิบัติผลงานจริงที่ได้ผลงานแล้วจึงได้นำผลงานมาวิเคราะห์ เพื่อสำรวจผลงานของตนเองนำไปประเมินและตรวจสอบชิ้นงานตามหลักขององค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ เป็นหนึ่งในขั้นตอนที่มีความสำคัญ การวิเคราะห์ผลงานเป็นการทำให้เข้าใจถึงตัวผลงานของตนเองว่า ผลงานที่ถูกทำขึ้นได้ถูกนำเสนอตรงกับหัวข้อที่เสนอไปก่อนหน้านี้หรือไม่

4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (คือการจัดวางภาพโดยมีหลักการที่เป็นเหตุเป็นผลต่อผลงานให้ดูมีความสมบูรณ์มากขึ้น ทั้งด้านของเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวหรือสาระที่ศิลปินผู้สร้างต้องการแสดงออกให้ผู้ชมได้รับรู้และรู้สึกตัวของรูปแบบที่อาศัยการจัดการทางองค์ประกอบศิลป์ ถ้าหากองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่เกิดความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอ ผลงานก็จะขาดคุณภาพคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นองค์ประกอบศิลป์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงานทำให้งานศิลปะนั้นมีค่ามากยิ่งขึ้น เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจถึงเรื่องขององค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ในภาษาของภาพ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “การสำรวจความฝันในสภาวะความจริง” ได้มีการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์โดยเลือกภาพผลงานตัวอย่างมาวิเคราะห์เพียง 1 ชิ้นเพื่อการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ละทัศนธาตุได้อย่างละเอียดครบถ้วน



ภาพที่ 4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน Where to go ?

4.1.1 เอกภาพ (Dominance)



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 1

เอกภาพในผลงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้าต้องการที่จะถ่ายทอดช่วงเวลาของความฝันในแต่วันที่ข้าพเจ้าได้จดบันทึกซึ่งผลงานชิ้นนี้นั้นข้าพเจ้าได้เลือก เอกภาพของผลงานนั้นจะเห็นได้จากเส้นที่ถูกแบ่งรูปทรงธรรมชาติกับสิ่งของที่ถูกรสร้างขึ้นจากมนุษย์โดยรูปภาพที่นำมาใช้นั้นจะมีทั้งที่เป็นรูปถ่ายจากสถานที่จริงและภาพที่ค้นหาจากสื่อจนมีความใกล้เคียงกับความฝันที่บันทึกไว้ เนื้อหาภายในงานภายในงานข้าพเจ้าเลือกนำสัญลักษณ์รูปร่างให้เกิดความขัดแย้งและสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้ราวกับสิ่งที่เกิดความฝันจากภายในโดยข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้ให้ต้นไม้ที่ขนาดใหญ่ที่สุดเป็นจุดเด่นภายในงานโดยใช้สีเขียวที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ให้เพื่อผลักดันรูปทรงออกจากบริเวณสีที่อยู่โดยรอบ จุดรองลงมาข้าพเจ้าได้ให้พุ่มไม้สีเขียวด้านบนเป็นจุดที่จะถ่วงน้ำหนักของสีเขียวให้เกิดความสมดุลแต่มาในส่วนของรูปภาพหุ่นนิ่งก็จะเป็นส่วนรองมาแล้วถูกจัดวางให้เป็นจุดสนใจมากกว่ากำแพงห้อง ฉากในส่วนพื้นหลัง ได้ใช้ลักษณะของการแบ่งของสีและการจัดวางองค์ประกอบที่ให้จุดที่มองให้มีพื้นที่ระยะห่างใกล้เคียงกันเพื่อที่จะเป็นจะพักสายตาให้ไม่รู้สึกลถึงความอึดอัดเมื่อเวลามองลักษณะการมองเป็นวงกลม การใช้โทนสีที่ออกไปโทนสีของสีโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ของรูปภาพไปในจุดต่างๆของงาน

4.1.2 ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ คือ น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะ ยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะ ชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่บางส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ซึ่งแบ่งได้ 2 ลักษณะ

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้



ภาพที่ 4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพ

ความสมดุลในงานเมื่อวิเคราะห์ดูแล้วผลงานชิ้นนี้จะเป็นการจัดองค์ประกอบในทั้งซ้ายกับขวา มีความใกล้เคียงกันเรียกว่าดุลยภาพแบบอสมมาตร จะสังเกตได้จากเส้นที่ถูกแบ่งตามภาพที่ใช้นั้นไม่มีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกันแต่อย่างเมื่อพิจารณาจากเส้นจะเห็นได้ว่าสัดส่วนในสิ่งของแต่ชิ้นจะถูกจัดวางให้มีขนาดที่ต่างกันแต่สิ่งของที่อยู่ตรงข้ามกัน เช่น ต้นไม้สีเขียวกับป้อมยามนั้นมีขนาดที่ใกล้เคียงกันโดยใช้พุ่มไม้ที่อยู่ด้านบนที่มีขนาดเล็กเข้ามาช่วยให้เกิดเป็นจุดที่ดึงสายตา ด้วยการจัดวางสีเส้นที่หลากหลายประกอบกับค่าน้ำหนักของสีที่มีความเข้มข้นทำให้เกิดความอสมมาตร

4.1.3 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึง การประสานกันระหว่างองค์ประกอบศิลป์ เช่น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ประกอบเข้าด้วยกันแล้วมีความกลมกลืนเข้ากันได้ดี ไม่ขัดแย้งกัน ในงานศิลปะบางครั้งถ้ามีความกลมกลืนกันมากเกินไปจะดูน่าเบื่อได้ การเพิ่มความขัดแย้งเข้าไปบ้างเล็กน้อยจะช่วยให้ผลงานศิลปะน่าสนใจขึ้นให้เกิดความเหมาะสมสวยงาม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงความกลืน

ความกลมกลืนเกิดจากการใช้โทนสีเย็นเป็นการคุมบรรยากาศโดยรอบเมื่อดูเส้นวงกลมสีแดงนั้นจะเห็นได้ว่าจะมีส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุแต่ละชนิดดูเส้นวงกลมสีแดงทับยกว่าในส่วนตรงกลางเพียงอย่างเดียวที่ไม่ถูกรับ จึงเป็นโครงสร้างสีเกือบทั้งหมดของภาพโดยการกระจายสีที่ใช้เข้าไปในด้านแต่ละด้านที่มีความตรงข้ามและการเชื่อมต่อของการจัดวางรูปทรงต่างด้วยการใช้สีขาวเป็นสีผสมให้สีมีความอ่อนขึ้นเรื่อยๆ สิ่งของที่วางเรียงกันให้มีระยะห่างทิศทางการมองไปเรื่อยๆ และเทคนิคในงานจิตรกรรมที่ใช้การเกลี่ยสีให้เรียบแบนจึงทำให้ผลงานนี้เกิดความกลมกลืน

4.1.4 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหว คือ สิ่งที่เกิดขึ้นในงานทัศนศิลป์ เป็นอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งทอดแก่ผู้รับชมได้ โดยการรับรู้จากสิ่งที่อยู่นิ่ง โดยความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจากสายตาของผู้ดูแล้วเคลื่อนไหวสายตาตามทิศทางเส้นหรือน้ำหนักจากผลงานจิตรกรรม



ภาพที่4.5 ภาพแสดงความเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้จะสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการกระจายตัวออกจากจุดศูนย์กลางของรูปโดยใช้เส้นเฉียงที่เกิดขึ้นจากรูปทรงของหุ่นมาเป็นเส้นนำสายตา ต่อมาการที่ข้าพเจ้าตั้งใจที่จะจัดวางหุ่นนิ่งที่ประกอบกันอยู่ในแต่ละส่วนทำให้เกิดมุมมองตามหลักในการจัดองค์ประกอบที่แสดงออกในส่วนของการเขียนวัสดุแต่ละชิ้นให้มีความเคลื่อนไหวในทิศทางของการนำสายตาของลักษณะของรูปทรงภายในงานทำจะสังเกตได้ว่าผลงานชิ้นนี้นั้นจะเป็นการการเคลื่อนไหวที่กระจายตัวออกจากศูนย์กลางและมีการนำสายตาเป็นวงกลมจากรูปร่างของการจัดว่าหุ่นนิ่ง

4.1.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่น คือ บริเวณที่เป็นส่วนสำคัญที่ต้องกระบอกกล่าวถึงเรื่องที่สำคัญภายในงาน เป็นส่วนที่ดึงดูดสายตามากที่สุดเด่นและสะดุดตา เพราะส่วนนี้จะเป็นจุดที่ดึงดูด ชักจูงให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และเป็นการเพิ่มความหน้าดู ความสมบูรณ์กับผลงานชิ้นนั้นๆ



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงความเป็นเด่น

ในผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้จะมีการแสดงออกถึงความเป็นเด่นที่ดูไม่เด่นชัดมากแต่ด้วยขนาดกับสีที่ซ้ำพเจ้าต้องการแสดงออกถึงรูปทรงของรูปทรงธรรมชาติให้เป็นจุดเด่นจึงได้ทำให้จุดที่ต้องการเน้นให้มีขนาดใหญ่กับสีที่โดดเด่นกว่าส่วนประกอบอื่นๆที่อยู่รอบด้านด้วยการใช้คู่สีตามหลักของทัศนธาตุตามตัวเลขที่ซ้ำพเจ้าได้กำหนดไว้

หมายเลข 1 เป็นรูปทรงของต้นไม้สีเขียวที่ลักษณะของใบจะเป็นการชี้ไปมาเพื่อที่จะกระจายจุดนำสายตาเพื่อจะบอกเล่าในจุดอื่นต่อไปซึ่งการวางจุดเด่นจะอยู่ทางกลางขวาเมื่อเวลาดูผลงานจะเห็นได้อย่างชัดเจน

หมายเลข 2 ซ้ำพเจ้าได้ใช้รูปสองสิ่งมีประกบกันเพื่อให้เกิดจุดตรง คือ พุ่มไม้และป้อมยามด้วยสีของต้นไม้ที่ใช้สีเดียวกันแต่มีขนาดเล็กกว่าเมื่อมารวมกับป้อมยามที่ถูกจัดการกับขนาดจึงทำให้เมื่อลองมองดูแล้วจะมีขนาดใกล้เคียงกับหมายเลข 1 แต่ด้วยสีที่สดส่วนของสีสว่างมากกว่าสีเขียวจึงทำให้หมายเลข 2 เป็นจุดที่รองรับสายตาจากหมายเลข 1

หมายเลข 3 เป็นจุดที่สิ่งของกระจายตัวกันอยู่แต่ยังอยู่ในระยะหน้าโดยทั้ง 3 ชิ้นนั้นโดยที่มีน้ำที่อยู่ด้านล่างเป็นพื้นเพื่อขับสีของหุ่นนิ่งให้เด่นยิ่งขึ้นด้วยสีที่เป็นสีคู่ตรงข้ามละเป็นจุดที่ทำให้เกิดการมองเห็นได้ในระยะถัดมา

หมายเลข 4 คือองค์ประกอบที่ครอบคลุมงานทั้งหมดด้วยการใช้สีที่เป็นพื้นที่กว้างและจำนวนลายละเอียดลดน้อยลงเพื่อเป็นการผลักระยะให้เกิดมิติ

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

งานศิลปกรรมมีทัศนธาตุเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ด้วยการจัดองค์ประกอบโดยใช้หลักของทัศนธาตุเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ เพื่อให้เกิดการตอบรับในด้านการสื่อสารถึงผู้ชม แต่ถ้าหากขาดส่วนประกอบในส่วนนี้ไปก็จะทำให้ผลงานนั้นเกิดความไม่สมบูรณ์และคุณค่าทางจิตกรรมก็จะถูกลดลงไปซ้ำพเจ้าจึงได้ใช้ความรู้ในเรื่องของทัศนธาตุทางศิลปะมาประกอบรวมกัน ในการสร้างผลงานชุดนี้จึงนำผลงานมาวิเคราะห์ตามผลงานที่เกิดขึ้นดังต่อไปนี้

4.2.1 รูปทรง (Forms)

รูปทรง คือ รูปทรงที่เกิดจากโครงสร้างที่มีรูปที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ ที่มีเอกภาพและสุนทรียภาพ ที่สำคัญที่สร้างความแตกต่างระหว่างรูปร่าง และ รูปทรง โดยรูปทรงจะมีมวลและปริมาตร สร้างให้เกิดมิติจริงอาจเกิดจากส่วนประกอบส่วนเดียว หรือหลายส่วนก็ได้

จากผลงานที่นำมารูปทรงที่ปรากฏในผลงานเลือกมาใช้คือรูปทรงที่มาจากหุ่นนิ่งที่มีความแตกต่างกันให้เกิดความแตกต่างระหว่างหุ่นนิ่ง รูปทรงธรรมชาติ ทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้างทำให้เกิดความหลากหลายในการมองด้วยลักษณะของสิ่งของที่มีเหลี่ยมมุมในสิ่งของกับรูปทรงอิสระ



ภาพที่ 4.7 รูปทรง ก.

ก.รูปทรงของต้นไม้จะเห็นได้ว่าซ้ำพเจ้าเลือกใช้รูปทรงที่มาจากธรรมชาติ และลักษณะของรูปทรงต้นไม้จะมีใบที่มีทิศทางไม่แน่นอนเป็นรูปทรงอิสระเพื่อใช้แสดงออกถึงความความรู้สึกที่อิสระในผลงาน



ภาพที่ 4.8 รูปทรง ข.

ข.รูปทรงของป้อมยามที่มีพุ่มไม้อยู่ด้านบนมาประกอบให้เกิดรูปทรงที่ถูกทับซ้อนเพื่อให้เกิดการมองต่อจากจุดเด่นโดยใช้ความเหมือนของสรเพื่อตั้งสายตา



ภาพที่ 4.9 รูปทรง ค.

ค.รูปทรงของหน้าต่างด้านหลังมีลักษณะโค้งและด้านในนั้นจะเป็นสี่เหลี่ยมซึ่งรูปร่างของทั้งสองแบบนี้ต่างกันโดยสิ้นเชิงแต่ด้วยการรับกับของมุมหน้าต่างเข้ากับความโค้งของขอบจึงทำให้เกิดความเข้ากัน



ภาพที่ 4.10 รูปทรง ง.

ง.กรวยจราจรเป็นรูปทรงที่คล้ายกับสามเหลี่ยมด้วยมุมที่ตั้งขึ้นจึงทำให้รูปภาคนั้นเกิดมุมมองต่อจากจุดนี้ต่อไปซึ่งแสงฟุ้งออกถึงเรื่องราวในความฝัน

4.2.2 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง ลักษณะบริเวณภายนอกของสิ่งของที่ปรากฏรับรู้ได้จากการใช้ประสาทสัมผัสทางกายภาพที่เมื่อสัมผัสแล้วรู้สึกถึงลักษณะที่ต่างกันออกไป เช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของศิลปะ เพราะ สามารถเป็นตัวแทนบ่งบอกถึงความรู้สึกได้ พื้นผิวในตัวอย่างงานของข้าพเจ้านั้นมีพื้นผิวที่มีความแตกต่างอย่างชัดเจนด้วยการใช้พื้นผิวที่เรียบของห้วงยางกับพื้นผิวของพื้นหญ้าที่มีความละเอียดมากกว่าในส่วนที่เรียบด้วยการใช้พื้นผิวที่มีความเรียบเข้าไปใส่ในจุดที่เป็นลวดลายโดยที่ตั้งใจให้เกิดความกลมกลืน



ภาพที่ 4.11 พื้นผิว ก.

ก.พื้นผิวที่แสดงถึงความเรียบของผนังด้วยการใช้สีที่เป็นสีเดียวโดยข้าพเจ้าตั้งใจที่จะใช้สีจากหลอดและไม่ผสมสีอื่นเพื่อต้องการให้เกิดค่าสีที่เท่ากัน



ภาพที่ 4.12 พื้นผิว ข.

ข.ภาพแสดงพื้นผิวของไม้และห้วงยางที่มีความแตกต่างอย่างชัดเจนด้วยลวดลายของไม้และความเรียบของห้วงยางที่แสดงถึงความเป็นพลาสติก



ภาพที่ 4.13 พื้นผิว ค.

ค.พื้นผิวของคลื่นน้ำด้านล่างมีความพลิ้วไหวของคลื่นน้ำโดยใช้เส้นที่มีความคดเคี้ยวเพื่อลอกเลียนแบบลักษณะของน้ำ

4.2.3 เส้น (Line)

เส้น คือ ทิศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุดของทัศนศิลป์ทุกชนิด เป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่ง เส้นสามารถแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวเองและการประกอบสร้างเป็นรูปทรง ศิลปินใช้เส้นเพื่อช่วงแสดงอารมณ์และควรัสของตนเองได้



ภาพที่ 4.14 การวิเคราะห์เส้น

การสร้างสรรคผลงานในขั้นนี้เป็นการสร้างผลงานโดยใช้เส้นเป็นตัวนำสายตาเส้นภายในผลงานนะเกิดจากการใช้รอยฝีแปรงมาทำให้เกิดพื้นผิวที่มีลักษณะต่างกัน เช่น ลวดลายของไม้ที่มีการทึงร่องรอยไว้อย่างชัดเจน ใบไม้ที่มีเส้นที่ไม่ชัดเท่ากับลายไม้ด้วยวิธีการเกลี่ยสีให้เข้ากัน เส้นของกิ่งไม้ที่มีความคดโค้งตามลักษณะของกิ่งไม้ตามธรรมชาติ และเมื่อมององค์ประกอบโดยรวมนั้นจะเห็นได้ว่าเส้นที่เป็นรอบนอกของสิ่งของจะพุ่งเข้าสู่จุดศูนย์กลางของภาพเป็นส่วนใหญ่

ในการสร้างสรรคผลงานขั้นนี้ เส้นถือเป็นส่วนสำคัญเนื่องด้วยข้าพเจ้าเลือกที่จะให้เส้นนั้นเป็นตัวนำสายตาเพื่อเป็นการสื่อถึงเนื้อเรื่องให้เกิดความเคลื่อนไหวในตัวชิ้นงาน

4.2.4 สี (color)

สี คือ ปรากฏการณ์ธรรมชาติอย่างหนึ่งที่เกิดจากการหักเหของแสงจากการกระทบแสงกับวัตถุเข้าสู่ตามนุษย์ ค่าน้ำหนักของสีนั้นก็ส่งผลถึงการรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์เช่นกัน สีจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในทัศนธาตุมากที่สุดอย่างหนึ่ง

การเลือกใช้สีในงานข้าพเจ้าจงใจใช้สีที่เป็นสีที่ไม่ถูกผสมเพื่อดึงคุณภาพของออกมาโดยการให้สีที่บีบออกมาเป็นสีเข้มที่สุดในการเขียนวัตถุแต่ละชิ้นแล้วจึงใช้สีขาวผสมเข้าไปเพื่อให้เกิดเป็นมิติของวัตถุนั้นเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่แปลกตาออกไปเพราะสีที่ใช้ในวัตถุแต่ละชิ้นจะไม่ถูกผสมสีดำวันแต่ว่าวัตถุนั้นเป็นสีดำตามแบบร่างที่ข้าพเจ้ากำหนด



ภาพที่ 4.15 สี ก.

ก.ข้าพเจ้าเลือกใช้สีของต้นไม้ที่มีสีเขียวโดยสีเขียวที่เลือกใช้นั้นเป็นสีเขียวเข้มกว่าสีเขียวของต้นไม้ปกติและเมื่อมองลงมาด้านล่างนั้นจะเห็นว่ามึ่ห้วงยางที่มีสีเขียวสลับสีแดงอยู่เพื่อให้สีนั้นเกิดการผลักันด้วยสีคู่ตรงข้ามทำให้เกิดความโดดเด่น และความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อสีเขียวนี้ทำให้เกิดความสงบ



ภาพที่ 4.16 สี ข.

ข.ภาพพื้นไม้ที่เป็นฐานของต้นไม้และห้วงยางเพื่อต้องการให้เกิดความโดดเด่นข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้สีน้ำตาลเข้มเพื่อเป็นฐานเพื่อลดความสำคัญลงด้วยสีเข้ม



ภาพที่ 4.17 สี ค.

ค.สีของสะพานไม้เป็นส่วนลึกที่สุดด้วยการที่ต้องการจะ ผลักระยะข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้สีที่เกือบจะเป็นสีดำมาใส่ ในงาน

4.2.5 น้ำหนัก แสงเงา (Shadow)

น้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่ของสีที่อยู่ในภาพผ่านกระบวนการตามแต่ละเทคนิคเพื่อให้เกิด รูปทรงที่เป็นปริมาตรตามแสงและเงา

แสงและเงา คือ องค์ประกอบศิลป์ส่วนหนึ่งที่อยู่ในแต่ละวัตถุที่จะเกิดขึ้นจากแสงส่องกระทบ กับวัตถุแสงและเงาเป็นตัวสะท้อนอีกด้านหนึ่งโดยน้ำหนักระดับความเข้มของน้ำหนักถูกกำหนดจาก แสงในที่ที่แสงสว่างมากเมื่อตกกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงาอีกด้านหนึ่งอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.18 น้ำหนักและแสงเงา

จะเห็นได้ว่าน้ำหนักที่เกิดขึ้นเมื่อปรับภาพให้เป็นรูปขาวดำ น้ำหนักในภาพส่วนใหญ่จะเป็นสี เทาเนื่องจากความเข้มมีค่าน้ำหนักที่มีความใกล้เคียงกันเพราะด้วยเทคนิคที่ใช้นั้นไม่ได้ถูกให้ผสมสีคู่ ตรงข้ามหรือสีเข้มเข้าไปเพื่อให้เกิดน้ำหนัก จากรูปจะเห็นได้ว่าน้ำหนักเข้มอยู่ด้านหน้าเพื่อเป็นจุดเด่น ในผลงานเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก ระยะรองลงมาคือในส่วนของระแนงด้านบนและพื้นน้ำเป็นตั้ง รองรับสิ่งของที่เป็นดำเนินเรื่องราว ในส่วนถัดมาด้านหลังที่เป็นสีเทาสว่างเพื่อให้เกิดความแตกต่าง ของระยะหน้าและระยะหลัง

4.2.6 จังหวะและทิศทาง (Rhythm and Direction)

จังหวะ หมายถึง รูปแบบของการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และเกิดขึ้นจากการกำหนดหรือสร้างสรรค์ของศิลปิน อาจเป็นจังหวะที่ซ้ำๆกัน แตกต่างกัน สลับกันอย่างสม่ำเสมอหรือถี่ห่างกันตามความต้องการของผู้จัดหรือประเภทของงานนั้นๆ ทางทัศนศิลป์หมายถึงช่วงจังหวะความห่างและความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอของทัศนธาตุจะยังส่งผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและความงาม



ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงจังหวะ

ในการจัดวางองค์ประกอบของผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้เลือกการจัดวางให้หุ่นนิ่งมีจังหวะของระยะห่างให้มีระยะความห่างระหว่างวัตถุที่วาดใกล้เคียงกันเพื่อให้การมองไปได้ในทิศทางเป็นวงกลม ล้อกันไปกับรูปทรงของสถาปัตยกรรมที่ข้าพเจ้าเลือกใช้เพื่อให้เกิดความเป็นจังหวะของระยะห่างแต่ละวัตถุที่อยู่ด้านหน้าตามกรอบสี่เหลี่ยมซึ่งในแต่ละกรอบจะระยะของซึ่งกันและกันอย่างชัดเจน

4.2.5 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง ในผลงานทำหน้าที่เป็นฉากหลังเป็น ทำหน้าที่สร้างรูปทรงโครงสร้างรองรับให้พื้นที่ด้านด้านแสดงตัวอย่างชัดเจน สิ่งที่เป็นที่ว่างใหญ่ในพื้นที่หลังถือพื้นที่ว่างภาพในงานมั้งหมดเกิดจากการเว้นพื้นที่ของสิ่งของไว้ในส่วนของสถาปัตยกรรมเพื่อให้มีจุดเป็นขนาดของห้องเพื่อให้สิ่งของระยะหน้ามีลายรายละเอียดเยอะผลงานที่ยกตัวอย่างมานั้น แม้ในตัวของวัตถุก็มีพื้นที่ที่ถูกเว้นไว้ด้วยเช่นกันเพราะเนื่องจากความต้องการส่วนตัวที่ต้องการให้เกิดความคิดของเนื้อหาของผลงาน



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงพื้นที่ว่าง

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อชุด “การสำรวจความฝันในสภาวะความจริง” เกิดขึ้นจากการประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเสนอเรื่องราวของภาพความฝันที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้รับในแต่ละครั้งที่นอนหลับ ดังนั้นเพื่อวิเคราะห์ความฝันของข้าพเจ้าข้าพเจ้าจึงได้เริ่มจดบันทึกความฝันในแต่ละวันเป็นช่วงระยะเวลา ตั้งแต่วันที่ 11 มกราคม ถึง 10 เมษายน 2561 ความฝันที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ส่วนใหญ่นั้นมักจะเกิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมาจากอดีต สิ่งที่เกิดขึ้นตลอดเวลา สิ่งที่มีความรู้สึกฝังใจ หรือในช่วงระหว่างวันตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงก่อนที่จะหลับ ทำให้เรื่องที่จะมีส่วนเหลือมล้ำของเนื้อหาที่ฝันถึงจากเรื่องหนึ่งไปอีกเรื่องหนึ่งหรือสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงแต่กลับสร้างภาพเหล่านั้นขึ้นมาได้ ด้วยเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้นในแต่ละวันเกิดสนใจจากภาพความฝัน

หลังจากได้เริ่มจดบันทึกความฝันในแต่ละวันเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการใช้รูปภาพหรือสิ่งที่หาได้มาตัดต่อให้เกิดเป็นแบบร่างของผลงาน โดยการเลือกรูปภาพที่จะมาเป็นแบบนั้นบางสิ่งนั้นก็ไม่ได้มีตามความฝันที่เห็นได้พยายามเลือกใช้ภาพที่มีความใกล้เคียงให้มากที่สุด ส่วนเนื้อหาภายในภาพนั้นจะหาความฝันที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันมาใช้เพื่อให้ผลงานชิ้นนั้นๆมีความเกี่ยวข้องกันถึงแม้ว่าจะมาจากคนละวันแล้วกลายเป็นเนื้อหาใหม่ทีในขณะนั้นอยู่ในสภาวะของการตื่นที่มีสติ ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ที่ภายในงานนั้นจะมีรูปแบบการตัดต่อให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งและรูปแบบการเขียนที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่สมบูรณ์ของผลงานซึ่งเป็นวิธีการการที่ได้ทดลองสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากสิ่งที่เคยทำมา กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานได้ทำให้เกิดการสำรวจถึงตนเองในความฝันเมื่อได้อ่านในสิ่งที่ได้บันทึกไว้ว่าในช่วงเวลานั้นจะมีรู้สึกกับเรื่องราวจึงเก็บสิ่งเหล่านั้นในวิธีคิดและถ่ายทอดออกมาในขณะนอนหลับ เมื่อนำรูปภาพมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

เส้นสีรูปทรงที่ใช้ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เนื่องจากได้รับอิทธิพลมาจากความฝันที่เกิดขึ้นและเมื่อรวมกับอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่าสนใจ นั้นเลือกที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่เหนือจากความเป็นจริงที่เป็นภาพร่างจากรูปถ่ายใช้เพียงแคสีบางสีโดยที่ไม่นำสีออกมาทั้งหมด ทำให้ภาพในบางส่วนมีทั้งความคมชัดและบางส่วนก็มีความไม่ชัดอยู่ในรูปเดียวกัน รูปที่ถูกเลือกมาใช้นั้นจะให้ความรู้สึกถึงความขัดแย้งทั้งในเรื่องของรูปทรงหรือแม้กระทั่งสี ที่ทำให้รู้สึกถึงความไม่ลงตัวในแง่ของทัศนธาตุความไม่เรียบร้อย ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานี้เป็นการตอบโต้ถึงเนื้อหาที่มีอยู่ภายในผลงาน

ซึ่งผลงานที่ทำออกมานั้นอาจมีบางส่วนในช่วงแรกของการลงมือทำยังไม่ประสบผลสำเร็จแต่ในผลงาน
ชิ้นต่อมาทำให้เห็นถึงการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น ทั้งในทางเทคนิคและความคิดที่มีต่อผลงาน

ท้ายที่สุดหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ที่มาจากการเก็บเรื่องราวในช่วงประสบการณ์ของ
ระยะเวลาหนึ่งของการใช้ชีวิตจากเรื่องจริงและความฝันมา ศึกษาค้นหาความคิดความรู้สึกที่ซ่อนอยู่
ในความคิดของตนเองเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ รวมทั้งวิเคราะห์ผลงานที่ออกมาเป็น
ผลงานจิตรกรรม ทำให้ตัวข้าพเจ้านั้นได้ทำความเข้าใจในความคิดได้ขึ้นไปอีกระดับหนึ่งด้วย
ประสบการณ์ จากข้อผิดพลาดในผลงานที่เกิดขึ้นจะช่วยให้นำไปปรับใช้ในผลงานชิ้นต่อไปให้ดียิ่งขึ้น
และหวังว่าวิทยานิพนธ์ชุดนี้อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจในเรื่องที่เกี่ยวข้อง

ภาพผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน where to go ?

เทคนิค oil on canvas

ขนาด 200x200 ซม



ชื่อผลงาน travel in mine

เทคนิค oil on canvas

ขนาด 180x200 ซม



ชื่อผลงาน parkland

เทคนิค oil on canvas

ขนาด 200x170 ซม



ชื่อผลงาน killing

เทคนิค oil on canvas

ขนาด 200x180 ซม

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี.2554.ศิลปะสมัยใหม่. พิมพ์ครั้งที่1. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เคลาส ฮอนเนฟ. 2552. ป๊อปอาร์ต. พิมพ์ครั้งที่ 1. ผู้แปล บุษยามาศ นันทวัน กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์อาร์ต
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. โลกศิลปะศตวรรษที่20. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ
- ชลุด นิมเสมอ. 2553. องค์ประกอบศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : อมรินทร์
- ชิกมุนด์ ฟรอยด์ 2560. จิตวิทยาความฝัน. ผู้แปล เมธีณี ไชยคุณา กรุงเทพฯ : แอร์โรว์ มัลติมีเดีย
- ธีรยุทธ บุญมี. 2558. การปฏิบัติศาสตร์ของโซซูร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิภาษา
- ไบรอัน แอนโทนี เคอร์ติส. ศัญศาสตร์ กับ ภาพแทนความ. ผู้แปล เกกิง พัฒโนภาส.
- วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 01

จิตวิทยาความฝัน

[online]. Available :<http://www.flagfrog.com/dream-psychologist/> Retirivied June 2018

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย ณัฐชนน วัฒนเสรี
วัน เดือน ปีเกิด	6 กันยายน 2536
ที่อยู่	6/18 หมู่ 4 ต.หอรด้นไผ่ อ.พระนครศรีอยุธยา จ.พระนครศรีอยุธยา
เบอร์โทร	085-056-9309
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา
มัธยมศึกษา	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ปริญญาตรี	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาโท	ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง