

# มโนภาพและความจริง



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปี พ.ศ. ๒๕๕๖ - ๒๕๕๗

มโนภาพและความจริง

Imagination - Truth



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

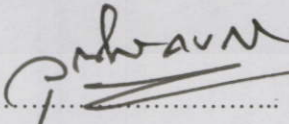
ปีการศึกษา 2556 - 2557

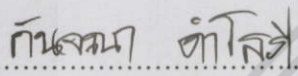
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

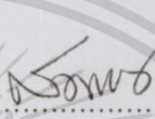
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์กัญจนา คำโสภี)

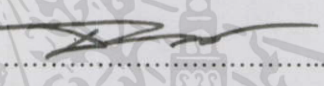
กรรมการ

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

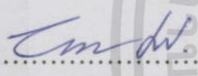
กรรมการ

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)

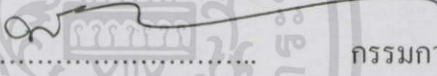
กรรมการ

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ธนสาร พิฒนสุทธิชกุล)

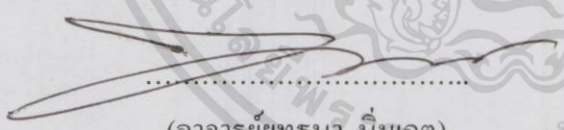
กรรมการ

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ถนอมนวล เดชานีวงศ์)


กรรมการ

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์พดชา แก้วทองตาล)

กรรมการ

  
..... กรรมการและเลขานุการ  
(อาจารย์ยุพธนา นิมเกตุ)

กรรมการและเลขานุการ

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	มโนภาพและความจริง
	Imagination - Truth
ชื่อ	นายสทธิพงษ์ อ้อภูมิ
รหัสนักศึกษา	53020498
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ

## บทคัดย่อ

ของเล่น ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ใช้เป็นสื่อการสอนเบื้องต้นสำหรับเด็กๆ ของเล่นกับเด็กดูเหมือนเป็นความทรงจำอันมั่นคงที่ไม่เคยสลับเลือนหายแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับช่วงเวลาปัจจุบันที่ไม่เคยหยุดนิ่งและแน่นอน เสียงหัวเราะ รอยยิ้ม ความสนุกสนานของวัยเด็กแม่จะเหลือเพียงความทรงจำแต่ของเล่นยังเป็นสิ่งย้ำเตือนความสนุกสนานในวัยเยาว์ ของเล่นจึงเป็นวัตถุของความทรงจำ ความสนุกสนานในวัยเยาว์ เป็นตัวแทนของอดีตที่หลงเหลือมาถึงเวลาปัจจุบัน

กล้องในความหมายของข้าพเจ้าคือการเก็บ เก็บความจำหรือเก็บ โมเมนต์นั้นๆ ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น กล้องจึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์นี้ได้สำเร็จลุล่วงและได้รับความกรุณาจากบุคคลรอบข้าง ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.คณากร กษาชีวะ และเพื่อนๆที่ให้คำแนะนำและให้ยืมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดี วิธีคิดต่างๆในการทำงานศิลปะ ขอขอบคุณกำลังทรัพย์จากครอบครัวที่ให้การสนับสนุนในการเรียนและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ขอขอบคุณเหตุการณ์ต่างๆหรือประสบการณ์ชีวิตที่เกิดขึ้นรอบข้างทั้งอดีตและปัจจุบันที่ให้แนวความคิด วิธีการสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ขอขอบคุณครับ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	4
1.3 ขอบเขตของโครงการ	4
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	
2.1 ที่มา	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับ	6
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	8
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	10
3.2 กระบวนการสร้างงาน	17
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	20
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	21
บทที่ 5 บทสรุป	26
5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	27
บรรณานุกรม	28
ภาพผลงานศิลปะ	29
ประวัติผู้เขียน	35

# สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

หน้า

1. ภาพประกอบที่ 2.1	Shunsuke Francois Nanjo	6
2. ภาพประกอบที่ 2.2	Midnight distortion 1.4	6
3. ภาพประกอบที่ 2.2	Midnight distortion 1.4	7
4. ภาพประกอบที่ 2.4	Midnight distortion 1.5	7
5. ภาพประกอบที่ 2.5	Midnight distortion 1.3	8
6. ภาพประกอบที่ 3.1	: ชุดภาพถ่ายทดลองการถ่าย	10
7. ภาพประกอบที่ 3.2	: ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 1 ชุดที่ 1	11
8. ภาพประกอบที่ 3.3	: ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 1 ชุดที่ 2	11
9. ภาพประกอบที่ 3.4	: ชุดผลงานจริง โครงการที่ 1	12
10. ภาพประกอบที่ 3.5	: ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 2 ชุดที่ 1	13
11. ภาพประกอบที่ 3.6	: ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 2 ชุดที่ 2	13
12. ภาพประกอบที่ 3.7	: ชุดผลงานจริง โครงการที่ 2	14
13. ภาพประกอบที่ 3.8	: ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 3 ชุดที่ 1	15
14. ภาพประกอบที่ 3.9	: ชุดผลงานจริง โครงการที่ 3	16
15. ภาพประกอบที่ 3.2.1	: กล้องทอย	17
16. ภาพประกอบที่ 3.2.2	: ฟิล์ม ILFORD PAN iso 400	17
17. ภาพประกอบที่ 3.2.3	: ตัวละครในผลงาน	18
18. ภาพประกอบที่ 3.2.4	: ชุดเสื้อผ้าในตัวละคร	18
19. ภาพประกอบที่ 3.2.5	: สถานที่โล่งแจ้ง	18
20. ภาพประกอบที่ 3.2.6	: ชุดแสงในผลงาน	19
21. ภาพประกอบที่ 4.1	: รูปทรง	21
22. ภาพประกอบที่ 4.2	: ลักษณะผิว	21
23. ภาพประกอบที่ 4.3	: น้ำหนัก	22
24. ภาพประกอบที่ 4.4	: เอกภาพ	22
25. ภาพประกอบที่ 4.5	: ความกลมกลืน	23
26. ภาพประกอบที่ 4.6	: ความหลากหลาย	23
27. ภาพประกอบที่ 4.7	: ความสมดุล	24

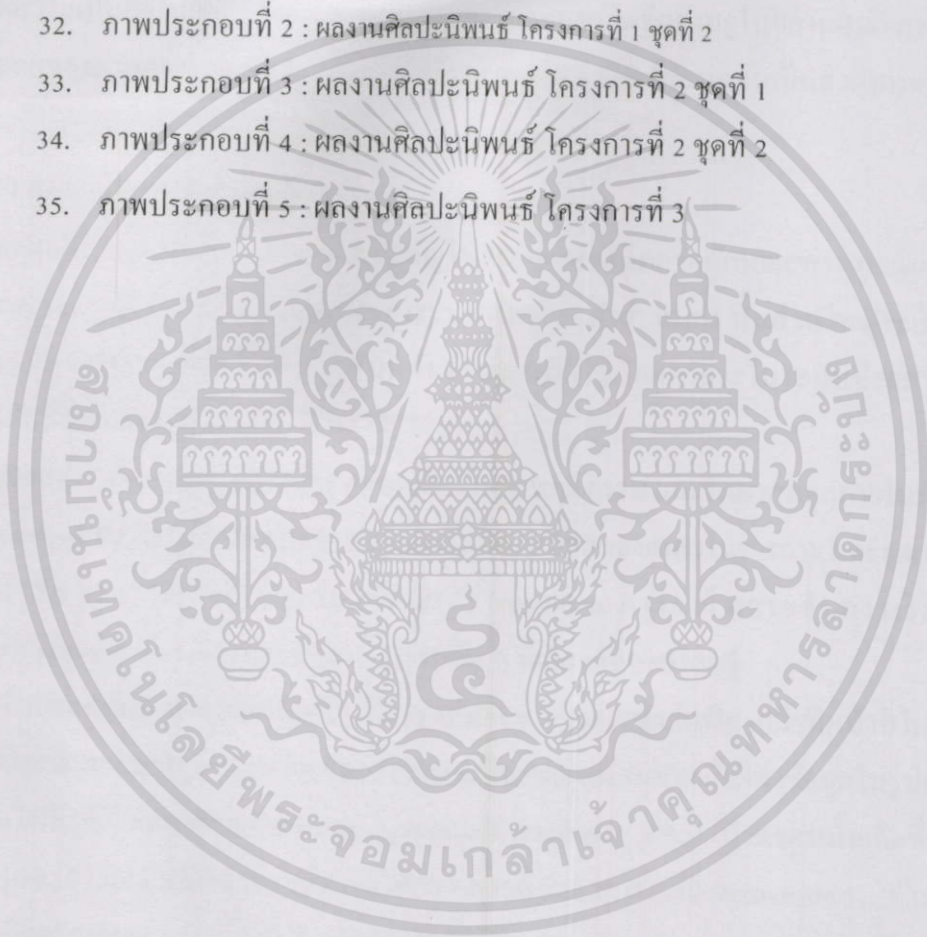
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่

หน้า

28.	ภาพประกอบ 4.8 : สັดส่วน	24
29.	ภาพประกอบที่ 4.9 : ความเป็นเด่น	25
30.	ภาพประกอบที่ 4.10 : พื้นที่ว่าง	25
31.	ภาพประกอบที่ 1 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 1 ชุดที่ 1	30
32.	ภาพประกอบที่ 2 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 1 ชุดที่ 2	31
33.	ภาพประกอบที่ 3 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชุดที่ 1	32
34.	ภาพประกอบที่ 4 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชุดที่ 2	33
35.	ภาพประกอบที่ 5 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 3	34



ทำงานของกลีบเนื้อ การพูด การมองเห็น การดมกลิ่น การชิมรส แบ่งเป็นสองซีก แต่ละซีกเรียกว่า Cerebral hemisphere และแต่ละซีกจะแบ่งได้เป็น 4 พกดังนี้

1. Frontal lobe ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหว การออกเสียง ความคิด ความจำ สติปัญญาบุคลิก ความรู้สึก พื้นอารมณ์
2. Temporal lobe ทำหน้าที่ควบคุมการได้ยิน การดมกลิ่น
3. Occipital lobe ทำหน้าที่ควบคุมการมองเห็น
4. Parietal lobe ทำหน้าที่ควบคุมความรู้สึกด้านการสัมผัส การพูด การรับรส

ทาลามัส (Thalamus) - อยู่เหนือไฮโปทาลามัส ทำหน้าที่เป็นสถานีถ่ายทอดกระแสประสาทเพื่อส่งไปจุดต่างๆในสมอง รับรู้และตอบสนองความรู้สึกเจ็บปวด ทำให้มีการสั่งการแสดงออก พฤติกรรมด้านความเจ็บปวด

ไฮโปทาลามัส (Hypothalamus) - ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของระบบประสาทอัตโนมัติ และสร้างฮอร์โมนเพื่อควบคุมการผลิตฮอร์โมนจากต่อมใต้สมองซึ่งจะทำการควบคุมสมดุลของปริมาณน้ำและสารละลายในเลือด และยังเกี่ยวกับการควบคุมอุณหภูมิร่างกาย อารมณ์ความรู้สึก วงจรการตื่นและการหลับ การหิว การอิม และความรู้สึกทางเพศจิตใต้สำนึกที่สำคัญในวัยเด็กนั้นก็คือของเล่นชนิดต่างๆความเป็นการ์ตูน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกและแสดงออกถึงเรื่องราวต่างๆได้เป็นอย่างดีติดกับของเล่นเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กันมาทุกยุคทุกสมัยทุกชนชาติและชนชั้น จะเรียกได้ว่า เติบโตมาด้วยกันเลย ก็ได้ ของเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสิ่งหนึ่งสำหรับเด็กนอกจากการเล่นที่ให้ ความรู้สึกเพลิดเพลินเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กรู้สึกอารมณ์ดีและเบิกบานการเล่นของเล่นยังช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์สร้างจินตนาการและฝึกทักษะการใช้อวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย ส่งเสริมทางด้านความจำ ส่งเสริมทางด้านภาษา ส่งเสริมทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ส่งเสริมทางด้านสังคม รวมถึงการส่งเสริมพัฒนาสุขภาพในด้านต่างๆของเด็กได้เป็นอย่างดีการเล่นของเด็ก จากหลักฐานที่ปรากฏมีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ แต่หลักฐานนั้นเป็นเพียงท่าทางและวิธีการเล่นที่สืบทอดต่อกันมาไม่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร การเล่นที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร นั้นเริ่มต้นในสมัยกรีก การเล่นของเด็กๆมักจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานที่และสภาพสังคมประเทศ ส่วนมากมักมีการเล่นซึ่งเป็นการเล่นของผู้ใหญ่เด็กก็จะทำตามอยู่บ้าง ประเทศทางแถบ สแกนดิเนเวียมักจะมีการสร้างปาสถานที่นำดินเหนียวมาปั้นให้เด็กๆเล่น ส่วนประเทศในแถบยุโรป และอเมริกาจะสร้างสถานที่เล็กๆที่เป็นสมาชิกจะได้ทำกิจกรรมร่วมกันเช่น กองไฟ สร้างกระท่อม และกิจกรรมอื่นๆโดยเด็กเหล่านั้นจะมีผู้นำการเล่นบางประเภทผู้ใหญ่จะให้การสนับสนุนและเป็น ผู้สอนให้เด็กตั้งแต้อย่างเป็นทารก เช่น การสื่อสารด้วยใบหน้าการใช้นิ้วมือหรือนิ้วเท้าแสดงท่าทาง เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนก็จะมีการเล่นที่โรงเรียนให้เด็กได้สนุกสนานเพลิดเพลินด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นถึงความหมายและคุณค่าของของเล่นซึ่งเป็นสิ่งสำคัญกับวัยเด็ก ซึ่งให้มากกว่าความสนุกสนานเพลิดเพลิน ข้าพเจ้าจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่าย โดยนำเสนอผ่านการสร้างบุคลิก การสร้างตัวแทนใหม่ให้กับรูปทรงของของเล่นเด็ก ด้วยการสร้างกิจกรรมต่างๆ ให้กับตัวการ์ตูนของเล่นและบันทึกด้วยกล้องถ่ายภาพเพื่อแสดงออกถึงภาพความทรงจำที่สร้างขึ้นจากความรู้สึกที่เป็นอดีต

### ความทรงจำ

ในทางจิตวิทยา ความทรงจำคือขั้นตอนที่ซึ่งเราแปลข้อมูลที่ได้รับมาให้เป็นรหัสที่เราสามารถจดจำได้ การเก็บข้อมูลไว้ในสมองและเรียกข้อมูลกลับคืนมาเมื่อต้องใช้ การแปลข้อมูลให้เป็นรหัสคือการทำให้ข้อมูลที่เราได้รับจากภายนอกเข้ามาสู่ความรู้สึกของเราโดยมีสิ่งกระตุ้นทางเคมีและทางร่างกาย ในขั้นตอนแรกนั้นเราต้องเปลี่ยนข้อมูลให้เราสามารถเก็บข้อมูลนั้นไว้เพื่อที่จะทำการแปลข้อมูลให้เป็นรหัสการเก็บข้อมูลที่ซึ่งเราได้มาจากขั้นตอนแรกถือว่าเป็นขั้นตอนที่สองที่ทำให้เกิดความทรงจำและขั้นตอนสุดท้ายคือการเรียกข้อมูลที่เรเก็บไว้กลับมาใช้ ขั้นตอนนี้คือการระลึกถึงข้อมูลที่เราเก็บไว้และทำข้อมูลเหล่านั้นให้กลับสู่พิชานหรือความคิดและความรู้สึกของเรา แต่อย่างไรก็ตามขั้นตอนที่สามนี้อาจสับสนได้ในบางครั้งขึ้นอยู่กับประเภทของข้อมูลที่เรามีความทรงจำที่เกี่ยวกับความรู้สึกเกิดขึ้นหลังจากที่เรารับรู้สิ่งนั้นๆ ประมาณ 200 - 500 มิลลิวินาที ความสามารถในการมองเห็นสิ่งต่างๆ และจดจำสิ่งนั้นๆ ได้เกิดขึ้นเพียงวินาทีเดียวที่หลังจากที่มองเห็น การระลึกถึงเป็นตัวอย่างหนึ่งของความทรงจำที่เกี่ยวกับความรู้สึก ความทรงจำที่เกี่ยวกับความรู้สึกมีหลายประเภทหน่วยความจำสัญลักษณ์ (Iconic memory) คือประเภทของความจำที่เกี่ยวกับความรู้สึกที่เก็บภาพของสิ่งที่เห็นไว้คร่าวๆ เป็นระยะเวลาสั้นๆ หน่วยความจำ (Echoic memory) คืออีกประเภทหนึ่งของความทรงจำที่เกี่ยวกับความรู้สึกที่เก็บเสียงต่างๆ ไว้อย่างคร่าวๆ เป็นระยะเวลาสั้นๆ

### ความทรงจำระยะสั้น

ความทรงจำระยะสั้น คือการระลึกถึงข้อมูลได้โดยไม่ต้องมีการท่องข้อมูลนั้นความสามารถของความทรงจำประเภทนี้มีความจำกัดเป็นอย่างมาก หรือก็คือข้อมูลจะถูกจดจำแค่เพียงระยะเวลาสั้นๆ เท่านั้น เชื่อกันว่าความทรงจำระยะสั้นส่วนมากเป็นการจดจำจากเสียงในการเก็บข้อมูล

### ความทรงจำระยะยาว

ความทรงจำระยะยาวคือการจำข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก และเป็นเวลานานแบบไม่มีขีดจำกัด (หรืออาจจำได้ตลอดชีวิต) ความสามารถของความทรงจำระยะยาวมีมากอย่างสิ้นเหลือ ความทรงจำประเภทนี้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงไปอย่างถาวรของเส้นประสาทที่แผ่ไปทั่วสมอง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

การปลูกฝังพฤติกรรมผ่านของเล่นจากวัยเด็ก จากการสำรวจพบว่าของเล่นมีผลต่อ พฤติกรรม และการแสดงออกตอนเป็นผู้ใหญ่ การให้ความสำคัญกับของเล่นจำเป็นต่อการปลูกฝังให้เด็กเรียนรู้ และเข้าใจด้วยการซึมซับอย่างไม่รู้ตัว ดังนั้นข้าพเจ้าจึงให้ความสนใจกับภาพตัวแทนของ ของเล่น ต่างๆ ซึ่งถ้าเราพิจารณาดีๆ จะเห็นความเป็นสัญลักษณ์ที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวของ ของเล่น และความหมาย หรือสัญลักษณ์ต่างๆ

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการบันทึกด้วยการถ่ายภาพ ทั้งหมดคือการเรียนรู้ในด้านความคิดจนไปถึงการเรียนรู้ในตัวเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะการให้ความหมายของการถ่ายภาพคือการเก็บ เก็บความทรงจำหรือความรู้สึก เวลานั้นๆ เป็นความจำอีกประเภทหนึ่งที่สามารถจับต้องและมองเห็นได้
2. แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเป็นแนวทาง ภาพถ่าย
3. เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการสร้างสรรค์โดยการถ่ายภาพด้วยฟิล์ม
4. จำนวนผลงาน 5 ชุด ชุดละ 2 – 4 ภาพ

## บทที่ 2

# ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

### 2.1 อิทธิพลของข้าพเจ้า

การสร้างผลงานภาพที่ทั้งหมดเกิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ประสบการณ์ อดีต เวลาที่ผ่านมา มักเป็นความทรงจำที่ทำให้นึกถึง การพบเจอหรือเห็นเหตุการณ์บางอย่างในชีวิตประจำวันหรือแม้กระทั่งเสียงที่ได้ยิน ทั้งหมดถูกสะท้อนกลับมา เกิดเป็นมโนภาพในปัจจุบันการสังเกตเฟ้ามอพุดติกรรมของหลาน การใช้ชีวิตประจำวันของหลาน ไม่ว่าจะเป็นล่องรอยการเล่น หรือล่องรอยต่างๆที่มาจากกิจกรรมต่างๆที่ถูกพบเห็น จน ไปถึงการสื่อสารระหว่างตัวข้าพเจ้าและตัวหลาน ซึ่งเหตุการณ์กิจกรรมต่างๆเป็นเหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าเคยทำในวัยเดียวกันกับตัวหลาน เหมือนกับทุกอย่าง เวลาได้เดินไปอย่างรวดเร็ว และเดินเป็นวงกลมเป็นวงจรชีวิตอย่างหนึ่งมีการเข้ามาแทนที่ บทบาททุกอย่างเหมือนกัน การเห็นและความรู้สึกของการแทนที่ระหว่างตัวข้าพเจ้าแล้วตัวของหลานทำให้รู้สึกของความผูกพัน และบางครั้งเหมือนเป็นการยึดติดอะไรบางอย่างที่มักผ่านไปแล้วเหมือนกับตัวข้าพเจ้าเองยืนอยู่อยู่กับบางสิ่งบางอย่าง ความทรงจำเป็นเหมือนกับการถูกบีบบังคับความรู้สึกตัวเอง ทุกอย่างทำให้คุณคิดว่าอดีตที่ทำให้รู้สึกนั้นมันคือความสุขหรืออาจเป็นความทุกข์กันแน่ บางครั้งความทรงจำถูกจินตนาการต่อด้วยภาพถ่ายที่มีอยู่ในบ้าน ภาพในสมัยเด็ก กิจกรรมต่างๆที่ถูกบันทึกไว้ด้วยกล้องถ่ายรูป สิ่งเหล่านั้นก็เป็นสิ่งที่ทำให้บ่งบอกความเป็นอดีตที่ทำให้ตัวข้าพเจ้าอยากย้อนเวลากลับไปในจุดนั้นเป็นเรื่องของการจินตนาการสายตารมมองความรู้สึกที่ปะทะกับภาพถ่ายและตัวหลานกิจกรรมต่างๆที่หลานทำมักมีปฏิกิริยาทางอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกซ่อนอยู่ภายใต้จิตสำนึกอารมณ์เหล่านั้นสามารถแสดงออกด้วยการสร้างกิจกรรมนั้นๆขึ้นมาใหม่ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกภาพกิจกรรมการใช้ชีวิตของหลานหรือการเข้าไปเล่นหรือทำกิจกรรมกับตัวหลานเพื่อสร้างความรู้สึกอารมณ์ภาพความทรงจำเก่าๆกลับมาให้มีชีวิตอีกครั้งสัญลักษณ์ที่บ่งบอกของความรู้สึกและจิตใต้สำนึกที่สำคัญในวัยเด็กนั้นก็คือของเล่นชนิดต่างๆความเป็นการ์ตูนหรือภาพจำลอง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกและแสดงออกถึงเรื่องราวต่างๆได้เป็นอย่างดี

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน



ภาพประกอบที่ 2.1 ชานซูเกะ ฟรานคอส นาโจ (Shunsuke Francois Nanjo)

ชานซูเกะ ฟรานคอส นาโจ เกิดเมื่อปี 1981 ในกรุงโตเกียว และทำงานในประเทศญี่ปุ่นและฝรั่งเศส จบปริญญาโทด้านศิลปกรรมจาก University Toulouse le Mirail ประเทศฝรั่งเศส ผลงานของ Shunsuke Francois มีจุดมุ่งหมายที่จะเปิดเผยถึงร่องรอยของความทรงจำในชีวิตผู้คนทั้งไว้บนโลกนี้ ร่องรอยเหล่านี้ได้ตามหลอกหลอนและยังคงอยู่รอบๆ ไม่ไปไหนเพียงเพื่อรอการเกิดในรูปทรงใหม่

อิทธิพลที่เข้าพเจ้าได้รับจากศิลปินคือการใช้ลักษณะของตัวการ์ตูนมาเป็นตัวแทนในผลงาน มีจุดมุ่งหมายที่ถูกพูดถึงเรื่องของความทรงจำ



ภาพประกอบที่ 2.2 Midnight distortion 1.4 , 2009 ,

Lambda Print 120 cm x 120 cm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 2.4 Midnight distortion 1.5 , 2009 ,

Lambda Print 120 cm x 120 cm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 2.5 Midnight distortion 1.3 , 2009 ,  
Lambda Print 120 cm x 120 cm

### 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

การหยิบยืมเรื่องราวต่างๆ ในอดีตที่เป็นความทรงจำนำมาเสนอ เพื่อบ่งบอกมุมมองความคิด ความรู้สึกที่ได้เห็นสภาพแวดล้อมรอบๆ ของเล่นที่ถูกวางทิ้งไว้ ทำให้เกิดการเปรียบเทียบถึงความ เป็นอดีตและปัจจุบันคือความเหงาความว่างเปล่า ความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตในพื้นที่ ใหญ่ เหตุการณ์แวดล้อมต่างๆ ที่สร้างความกดดัน ความกลัว คือสิ่งที่ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกถึง เหตุการณ์ พื้นที่ บรรยากาศที่คุ้นชินในอดีต สิ่งเหล่านี้ได้ย้อนกลับมา ข้าพเจ้าจะจงที่จะใช้กล้อง ฟิล์มด้วยความจำกัดในการบันทึกภาพของกล้องฟิล์ม เมื่อบันทึกแล้วไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ มัน ใกล้เคียงกับความทรงจำและสิ่งที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้าเลือกที่จะถ่ายวัตถุสามมิติซึ่งเป็นตัวแทนในสิ่งที่ กล่าวถึงขั้นต้น ออกมาในลักษณะภาพสองมิติเพื่อแสดงคุณสมบัติความเป็นอดีตและปัจจุบันใน ระยะเวลาใกล้เคียงกัน การบันทึกภาพด้วยแผ่นฟิล์มขาวดำซึ่งเป็นเทคนิคในการบันทึกภาพในยุค สมัยอดีต และในยุคของปัจจุบันที่มนุษย์เริ่มมีการกลับมาใช้แผ่นฟิล์มในการบันทึกภาพ ข้าพเจ้าจึง ใช้แผ่นฟิล์มบันทึกภาพในปัจจุบันเกิดเป็นการเปรียบเทียบของระยะเวลาได้อย่างเด่นชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การที่จะพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการเรียนรู้ทางด้านศิลปะนั้น พัฒนาได้ทั้งเรื่องราวและเทคนิคขั้นตอนในการศึกษาหาความรู้แรงบันดาลใจและประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ จึงมีผลสำคัญกับรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอผลงานทั้งด้านเนื้อหา เทคนิค วิธีการเพื่อถ่ายทอดให้ได้ตรงตามเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอผ่านทางผลงานศิลปะ ข้าพเจ้าได้ยึดถือวิธีการสร้างสรรค์ผลงานโดยการถ่ายภาพ ซึ่งเป็นแนวทางการสร้างผลงานศิลปะที่ข้าพเจ้ามีความต้องการและพึงพอใจ และในรูปแบบของผลงานศิลปะนี้สามารถตอบสนองกับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี ดังนั้นรูปแบบผลงานของข้าพเจ้าจึงมีการพัฒนาผลงานเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายเนื้อหาสาระสำคัญและด้วยความสนใจในเรื่องของความทรงจำในอดีตที่เคยเกิดขึ้นต่อตัวข้าพเจ้าเอง ด้วยเรื่องราวต่างๆที่มาจากความคิดจึงเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องศึกษาและพัฒนาทักษะและกระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานอย่างต่อเนื่อง

ข้าพเจ้าสนใจรูปแบบผลงานศิลปะการถ่ายภาพและต้องการนำเสนอภาพที่มีแนวความคิดมาจากความทรงจำในอดีตของตัวข้าพเจ้าจึงใช้วิธีการนำเสนอผลงานด้วยศิลปะภาพถ่าย บันทึกเหตุการณ์ บรรยายภาศความรู้สึกรักที่ถ่ายทอดออกมาจากภาพถ่ายที่ข้าพเจ้าได้สร้างเหตุการณ์กับพื้นที่ต่างๆและใช้ตัวแทนของข้าพเจ้าจับวางกับพื้นที่ที่นั้นๆ แสดงอาการความรู้สึกและบันทึกด้วยกล้องถ่ายภาพ โดยใช้วิธีการถ่ายภาพด้วยฟิล์มขาวดำ ซึ่งด้วยตัวเทคนิควิธีการดังกล่าวได้สอดคล้องกับแนวความคิด ความเป็นจริง และผลงานศิลปะที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ

### 3.1 ขั้นตอนการพัฒนาผลงานโครงการที่ 1

ข้าพเจ้าเลือกใช้วิธีการถ่ายด้วยกล้องทอย (TOY) ซึ่งกล้องทอยมีลักษณะเป็นกล้องของเล่น ข้าพเจ้าสนใจในวิธีการคือกล้องของเล่นถ่ายของเล่นและใช้วิธีการบันทึกภาพลงบนแผ่นฟิล์มขาวดำ เมื่อได้เครื่องมือการถ่ายภาพทั้งหมดจึงสร้างผลงานโดยการบันทึกภาพถ่ายลงบนแผ่นฟิล์ม ซึ่งผลหรือสิ่งที่กระทบ (effect) ในภาพถ่ายที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทั้งหมดที่ข้าพเจ้าได้เลือกใช้และทดลองในการสร้างสรรค์ผลงาน มวลของภาพที่เกิดจากการถ่ายภาพด้วยกล้อง TOY และบันทึกภาพโดยการถ่ายลงบนแผ่นฟิล์ม ดังนี้



ภาพประกอบที่ 3.1 : ชุดภาพถ่ายทดลองการถ่าย

ซึ่งภาพเกิดจากการทดลอง การค้นคว้า การถ่ายภาพด้วยกล้องทอยลงบนฟิล์ม ILFORD PAN iso 100 ผลที่ได้จากการถ่ายทดลองยังไม่สมบูรณ์ เนื่องจากตัวกล้องทอยมักมีปัญหาจากการทดลองถ่ายภาพด้วยกล้องทอยในโครงการที่ จึงพบปัญหาที่เกิดจากตัว กล้อง ทำให้ภาพที่ถ่ายออกมายังไม่สมบูรณ์ภาพเสียทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนกล้อง โดยใช้กล้องทอยที่มีคุณภาพมากขึ้น

## ภาพทดลองถ่ายโครงการที่ 1 ชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 3.2 : ชุดภาพถ่ายทดลองโครงการที่ 1 ชุดที่ 1

## ภาพทดลองถ่ายโครงการที่ 1 ชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 3.3 : ชุดภาพถ่ายทดลองโครงการที่ 1 ชุดที่ 2

ภาพที่ได้ทั้งหมด ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนตัวกล้องทอยที่มีคุณภาพในการถ่ายและลดการเสียของจำนวนแผ่นฟิล์ม ทำให้ได้ภาพที่ข้าพเจ้าต้องการ และนำไปใช้ในโครงการต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพถ่ายลงถ่ายโครงการที่ 1 ข้าพเจ้านำมาทำการพัฒนาถ่ายเป็นผลงานจริง



ภาพประกอบที่ 3.4 : ชุดผลงานจริง โครงการที่ 1

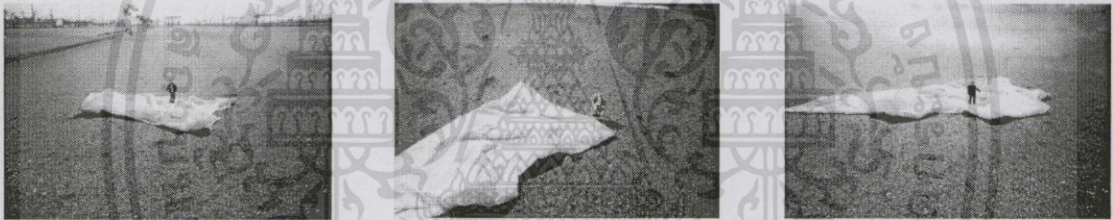
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนการพัฒนาผลงานโครงการที่ 2

ผลงานของโครงการที่ 2 ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนแผ่นฟิล์ม โดยใช้แผ่นฟิล์ม ILFORD PAN iso 400 เพื่อเพิ่มความสว่างให้กับภาพถ่าย และปรับเปลี่ยนพื้นที่ เพิ่มตัววัตถุเช่น เก้าอี้ ผ้าขาวและถ่ายในที่แสงจัดเพื่อให้เกิดเงาตกกระทบของตัววัตถุ

แนวความคิดในการถ่ายภาพชุดนี้ข้าพเจ้าใช้พื้นที่ของความเป็นเมืองที่มองเห็นไกลตาไม่ชัดเจนกับการใช้ผ้าสีขาวปูลงไปบนพื้นเรียบเทียบเทียบคือการจงใจที่จะอยู่พื้นที่ใหม่การสร้างพื้นที่ใหม่ให้กับตัวเองในพื้นที่ที่กว้าง ผ้าขาวในมุมมองทางความคิดที่ให้ความรู้สึกถึงความสบายใจ การอยู่ในพื้นที่สีขาวเสมือนกับการพักจิตใจให้กับตัวเองรวมไปถึงการใช้เก้าอี้ข้าพเจ้านำเก้าอี้เข้ามามีบทบาทส่วนร่วมในภาพ การให้ความหมายของเก้าอี้คือการพักผ่อนการพักผ่อนในสถานที่ที่สร้างขึ้นในสถานที่ความเป็นเมืองที่ให้ความรู้สึกเหนื่อยในการใช้ชีวิต

### ภาพทดลองถ่ายโครงการที่ 2 ชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 3.5 : ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 2 ชุดที่ 1

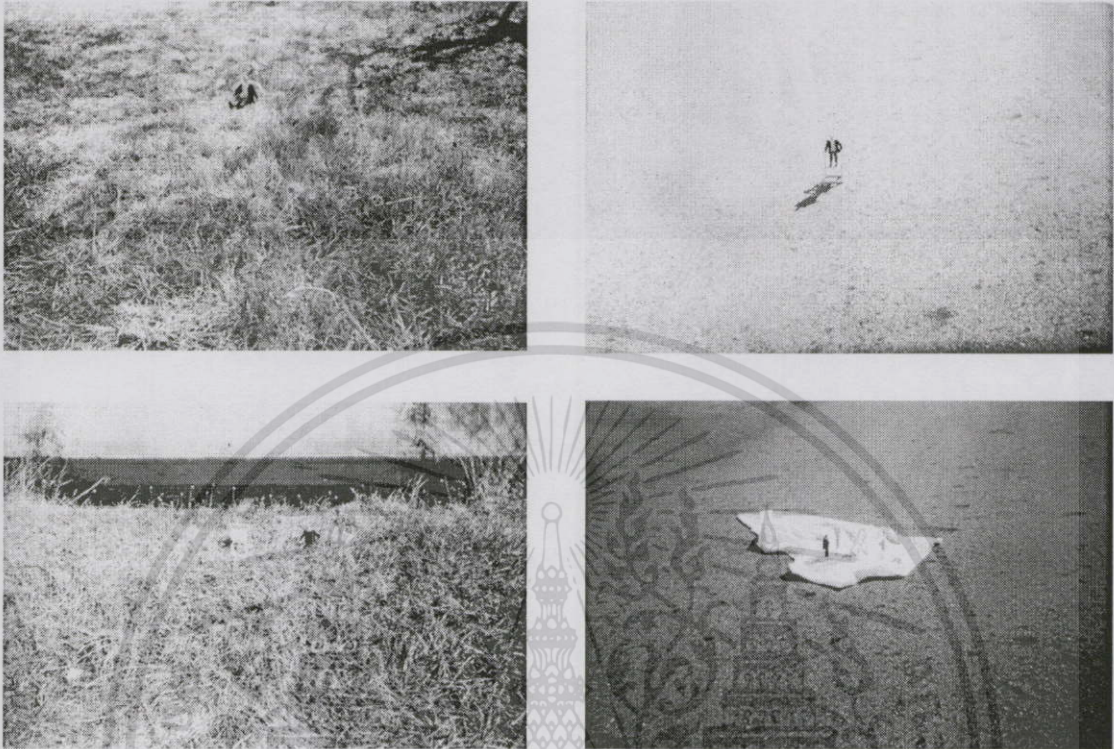
### ภาพทดลองถ่ายโครงการที่ 2 ชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 3.6 : ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 2 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพทดลองถ่ายโครงการที่ 2 ข้าพเจ้านำมาทำการพัฒนาถ่ายเป็นผลงานจริง



ภาพประกอบที่ 3.7 : ชุดผลงานจริงโครงการที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขั้นตอนการพัฒนาผลงานโครงการที่ 3

ผลงานโครงการที่ 3 จากการทดลองการใช้กล้องและปรับเปลี่ยนฟิล์มที่ใช้ในการถ่าย ผลที่ได้จากภาพเป็นที่น่าพอใจและลงตัว ข้าพเจ้าเริ่มปรับเปลี่ยนสถานที่ โดยการถ่ายในพื้นที่ในน้ำ และปัญหาที่พบในการถ่ายคือ น้ำเข้าตัวกล้องทำให้ฟิล์มเกิดความเสียหาย

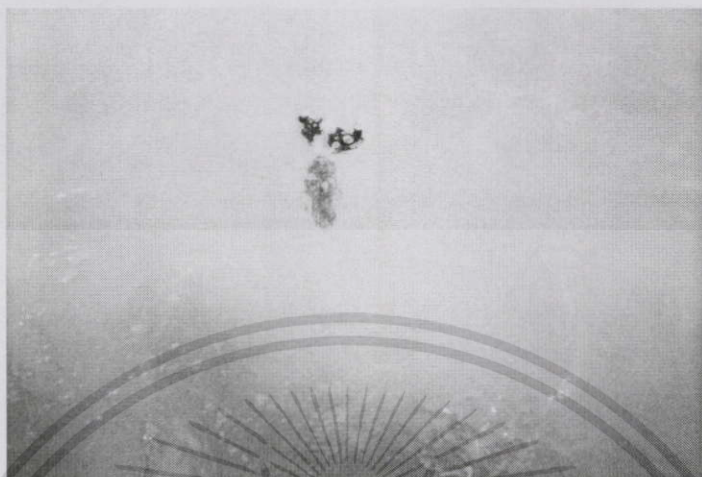
แนวความคิดในการถ่ายภาพชุดนี้ข้าพเจ้าเลือกถ่ายในสถานที่ที่เป็นน้ำ จะสังเกตได้ว่าในภาพถ่ายตัวละครในภาพมีลักษณะจมน้ำ ลักษณะความเป็นพื้นที่ของน้ำการที่ตัวเราจมน้ำในความรู้สึกของตัวข้าพเจ้าคือการทรมาน ความกลัวที่เกิดขึ้นในเวลานั้นเปรียบเทียบกับการใช้ชีวิตในพื้นที่ใหม่ การดำรงชีวิตในปัจจุบันบางครั้งเป็นความกลัวที่สร้างขึ้นเองจากความรู้สึกหรือมโนภาพขึ้น

#### ภาพทดลองถ่ายโครงการที่ 3



ภาพประกอบที่ 3.8 : ชุดภาพถ่ายทดลอง โครงการที่ 3 ชุดที่ 1

จากภาพทดลองถ่าย โครงการที่ 3 ขั้วไฟนำมาทำการพัฒนาถ่ายเป็นผลงานจริง

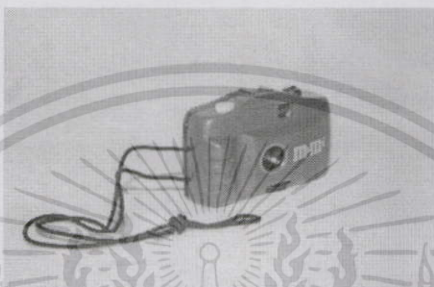


ภาพประกอบที่ 3.9 : ชุดผลงานจริงโครงการที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 กระบวนการสร้างงาน

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเป็นการถ่ายภาพในพื้นที่ต่างๆ การใช้แสงแดดสร้างบรรยากาศให้กับภาพถ่าย การใช้ตัวการ์ตูนมาเป็นตัวแทน และบันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม ILFORD PAN iso 400 ขาวดำผ่านกล้องทอย LENS28 mm f.8 โดยถ่ายที่มีแสงแดดจ้า พื้นที่กว้าง โดยการนำตัวการ์ตูนไปวางในพื้นที่นั้นๆ และถ่ายภาพ



ภาพประกอบที่ 3.2.1: กล้องทอย

1. กล้องทอยมีลักษณะคือตัวกล้องเป็นพลาสติกของเล่นเหตุผลนี้ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้กล้องทอยมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานคือ กล้องของเล่นถ่ายของเล่น ใช้ฟิล์มขนาด 135 mm. ฟิล์มที่สามารถใช้ได้กับกล้องทอยมี 2 ชนิดคือฟิล์มเนกาทีฟและฟิล์มโพสิทีฟ กลไกของกล้องทอยภายในไม่มีกลที่ซับซ้อนมากนัก ปรับค่าต่างๆเช่นความเร็วชัตเตอร์หรือขนาดรูปรับแสงไม่ได้ได้ ส่วนภาพถ่ายที่ได้จากกล้องทอยจะขาดความคมชัด หรืออาจมีสีผิดเพี้ยนซึ่งนั่นก็คือเส้นหักของกล้องทอยที่ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยเช่นกัน



ภาพประกอบที่ 3.2.2 : ฟิล์ม ILFORD PAN iso 400

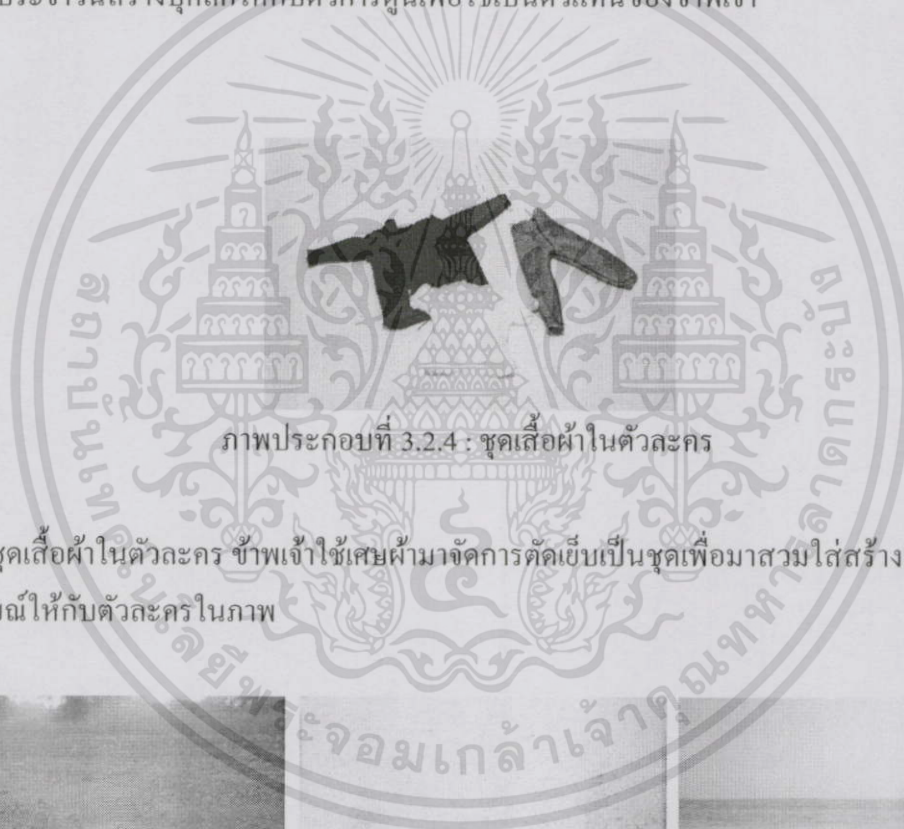
2. ฟิล์ม ข้าพเจ้าเลือกใช้ฟิล์ม ILFORD PAN iso 400 ขาวดำ ขนาด 135 mm. ในการบันทึกภาพถ่าย ลักษณะของภาพที่ได้จากฟิล์มคือมีเม็ดเกรนที่หยาบและเลือกใช้ฟิล์มที่ใช้ค่า iso 400 เพื่อให้ภาพดูสว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3.2.3 : ตัวละครในผลงาน

3. ตัวละครในภาพข้าพเจ้าเลือกใช้ตัวการ์ตูนที่มีวางขายทั่วไปซึ่งเป็นของที่คุ้นชินและเป็นของเล่นในวันเด็กและนำมาจัดการกับตัวการ์ตูนใหม่โดยการทำชุดที่มีลักษณะคล้ายกับชุดที่ข้าพเจ้าใส่ในชีวิตประจำวันสร้างบุคลิกให้กับตัวการ์ตูนเพื่อใช้เป็นตัวแทนของข้าพเจ้า



ภาพประกอบที่ 3.2.4 : ชุดเสื้อผ้าในตัวละคร

4. ชุดเสื้อผ้าในตัวละคร ข้าพเจ้าใช้เศษผ้ามาจัดการตัดเย็บเป็นชุดเพื่อมาสวมใส่สร้างบุคลิกและเอกลักษณ์ให้กับตัวละครในภาพ



ภาพประกอบที่ 3.2.5 : สถานที่โล่งแจ้ง

5. สถานที่ ข้าพเจ้าเลือกใช้สถานที่ที่มีลักษณะเป็นที่กว้างโล่งและสอดคล้องกับตัววิถีคิดคอนเซ็ปต์ทั้งบนพื้นดินและพื้นน้ำในการถ่ายภาพ ข้าพเจ้าใช้กล้องทอยถ่ายด้วยฟิล์มทดลองถ่ายสถานที่ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะใช้ในการถ่ายให้เห็นลักษณะและบรรยากาศเพื่อให้เห็นภาพรวมของภาพอย่างคร่าวๆก่อนทำการถ่ายจริง

6. แสง ขำพเจ้าเลือกใช้แสงแดดจากธรรมชาติเป็นแสงที่แรงและจ้ำรวมไปถึงการใช้ฟิล์มที่มีค่า iso ที่สูงทำให้ภาพถ่ายมีความสว่างมากยิ่งขึ้น แสงแดดที่แรงและสว่างทั่วพื้นที่ทำให้ภาพบางภาพมีเงาตกกระทบกับตัววัตถุในภาพเป็นการสร้างเสน่ห์และความงามให้กับภาพถ่าย



ภาพประกอบที่ 3.2.6 : ชุดแสงในผลงาน

### Photography

ภาพที่เราได้มาจากกรรมวิธีการถ่ายภาพ คือ ต้องมีกล้องถ่ายภาพ วัสดุไวแสงสำหรับบันทึกภาพ และมีกระบวนการในการขยายภาพหรือการพิมพ์ภาพออกมา ภาพถ่ายจึงเกิดจากกระบวนการถ่ายภาพ และมี 2 ประเด็น คือ

1. เชิงวิทยาศาสตร์ หมายถึง การทำปฏิกริยาระหว่างวัตถุไวแสงกับแสง
2. เชิงศิลปะ หมายถึง การวาดภาพด้วยแสงและเงารวมทั้งการผสมสีเพื่อถ่ายทอดความหมาย ความรู้สึก อารมณ์ หรือทัศนคติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

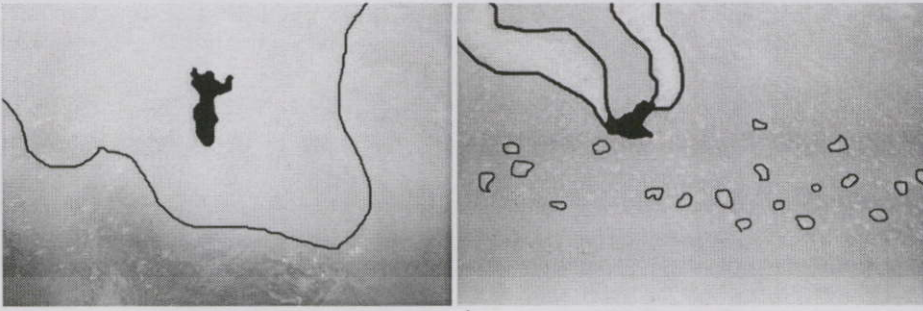
### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของข้าพเจ้าที่เกิดจากการเปรียบเทียบเวลาปัจจุบันและอดีต โดยใช้ตัวการ์ตูนแสดงเป็นตัวแทนในการสร้างเรื่องราว แสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึก ที่ข้าพเจ้าสัมผัสในเวลาปัจจุบัน รวมไปถึงการนำหลักการวิเคราะห์ทัศนธาตุและการแยกแยะการจัดวางองค์ประกอบมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ สี บริเวณว่างและพื้นผิว ทั้งหมดเป็นสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันสร้างเป็นรูปทรง ผลงาน เพื่อสื่อความหมายตามแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอ ในผลงานแต่ละชิ้นของข้าพเจ้าจะประกอบไปด้วยทัศนธาตุต่างๆ การวิเคราะห์ทัศนธาตุในโครงสร้างผลงานจะมีอยู่สี่ส่วน คือ ส่วนของการใช้น้ำหนัก รูปทรง แสงเงา บริเวณว่างการวิเคราะห์ทัศนธาตุจึงมีความจำเป็นเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และมองเห็นถึงความงามในผลงานศิลปะ โดยข้าพเจ้าได้หยิบยกงานในโครงการที่ 3 ขึ้นมาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ดังนี้

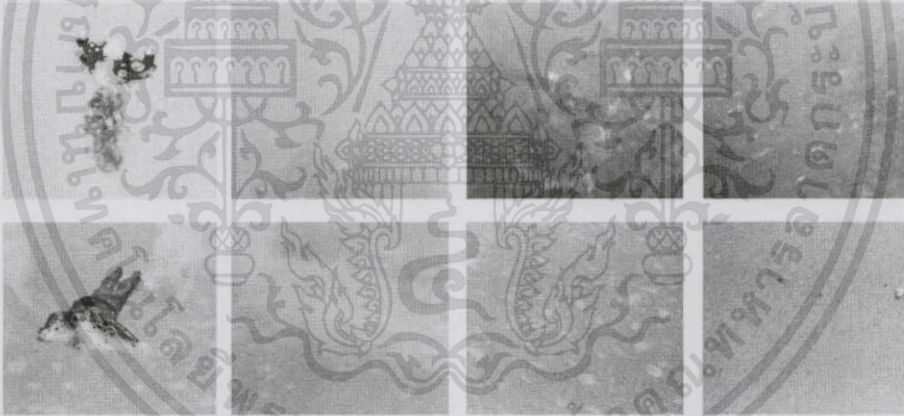
## รูปทรง (Form)



ภาพประกอบที่ 4.1 : รูปทรง

รูปทรงที่ข้าพเจ้าใช้เป็นตัวแทนคือตัวการ์ตูนซึ่งเป็นรูปทรงหลักในผลงาน ข้าพเจ้าใช้ตัวการ์ตูนมาเป็นตัวแทนในการแสดงอาการ บุคลิกท่าทางในการแสดงออกต่างกับพื้นที่

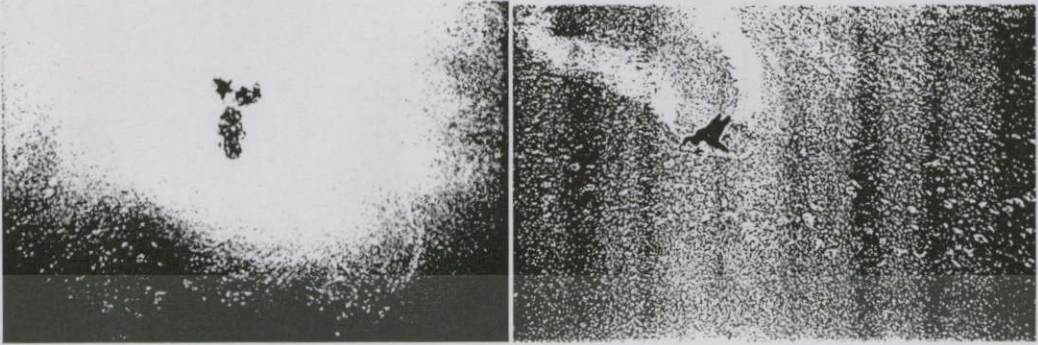
## ลักษณะผิว (Texture)



ภาพประกอบที่ 4.2 : ลักษณะผิว

พื้นผิวในผลงานทั้งหมดเกิดจากสภาพแวดล้อม เช่น ผิวของน้ำ ผิวของเมล็ดทรายที่รวมตัวกัน ตัวของวัตถุจะมองเห็นเพียงแค่เล็กๆ ดึงจุดสนใจเป็นจุดเดียวของตัวภาพทั้งหมด

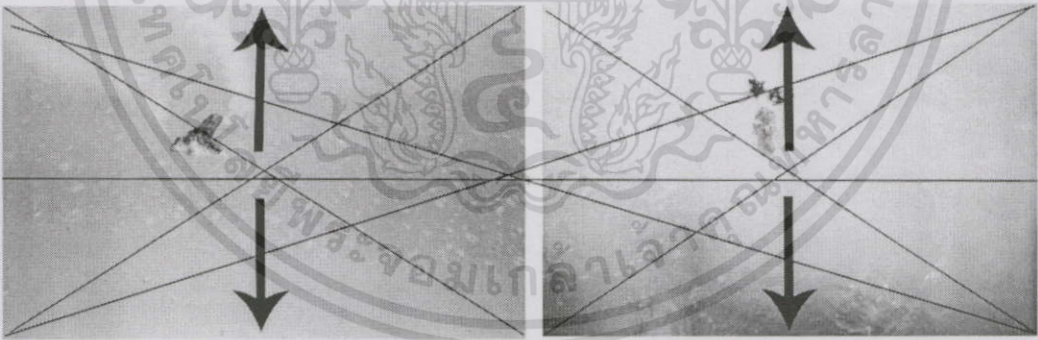
## น้ำหนัก (Volume)



ภาพประกอบที่ 4.3 : น้ำหนัก

ชิ้นงานเกิดจากการถ่ายภาพด้วยฟิล์มขาวดำน้ำหนักแสงเงาจะมองเห็นได้อย่างชัดเจน การใช้พื้นที่ที่กว้างในการถ่ายทำให้วัตถุในภาพเล็กน้อยแต่มีความเด่นเป็นจุดรวมสายตา น้ำหนักแสงเงาที่เกิดขึ้นในธรรมชาติผ่านเลนส์กล้องในการบันทึกมักเกิดความงามในภาพใหม่ต่างจากสิ่งที่ตาเห็น

## เอกภาพ (Unity)

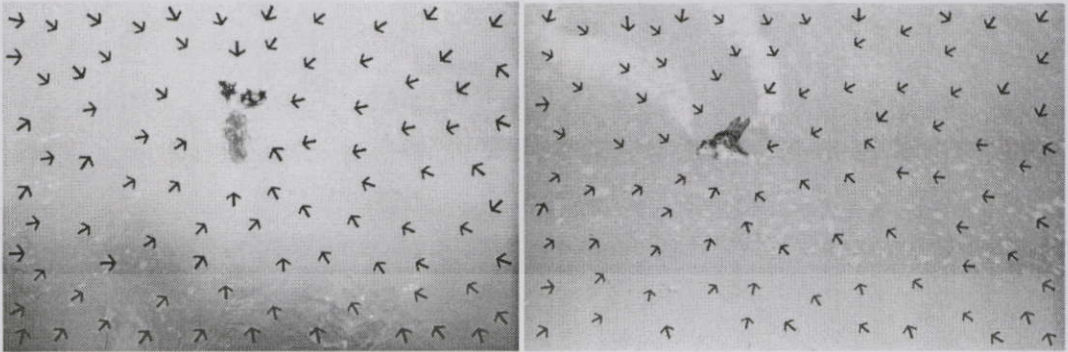


ภาพประกอบที่ 4.4 : เอกภาพ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะนอกจากทัศนธาตุและยังต้องอาศัยความเข้าใจ ในหลักของเอกภาพ รวมไปถึงมุมมอง รสนิยมในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เกิดความงาม ความเข้าใจในตัวผลงานให้ออกมาตรงตามเนื้อ และสื่อไปถึงผู้ชมให้เกิดการจินตนาการ รวมไปถึง การใช้สัญลักษณ์หรือตัวแทนในการดำเนินเรื่องราวของภาพ เป็นการสร้างสุนทรียภาพให้กับผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

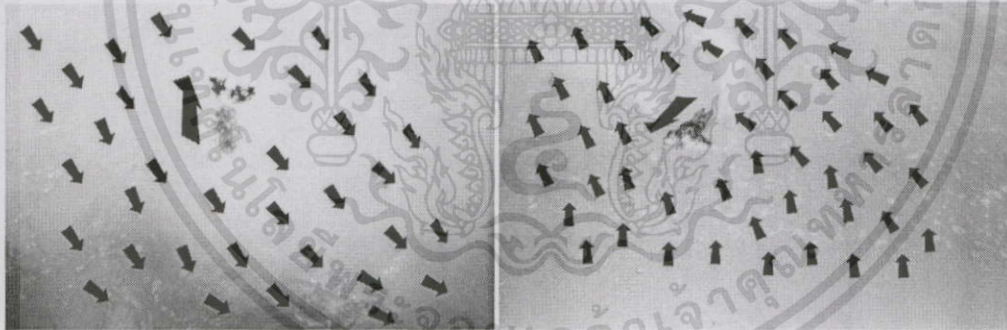
### ความกลมกลืน(Harmony)



ภาพประกอบที่ 4.5 : ความกลมกลืน

ความกลมกลืนที่เกิดขึ้นในผลงานของข้าพเจ้า ที่เห็นได้อย่างชัดเจนจะเป็นในเรื่องของตัวการ์ตูนที่ถูกถ่ายลงบนพื้นที่ที่กว้าง สองภาพมีการต่อเนื่องกัน รวมไปถึงลักษณะของแสงเงาและพื้นผิวของภาพที่มีความใกล้เคียงกันทั้งสองภาพ เอฟเฟ็คที่เกิดจากการถ่ายด้วยฟิล์มจึงมีความกลมกลืนกันทั้งตัววัตถุและตัวพื้นที่ในภาพ

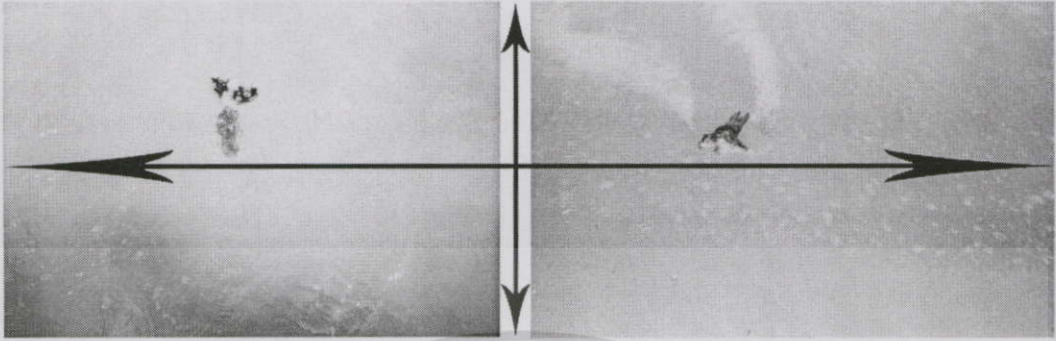
### ความหลากหลาย (Variety)



ภาพประกอบที่ 4.6 : ความหลากหลาย

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการเปลี่ยนอาการ บุคลิก ท่าทางของตัวการ์ตูน เป็นลักษณะของการเคลื่อนไหว และในแต่ละพื้นที่ที่ลักษณะบุคลิกของการ์ตูนก็เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งความหลากหลายนั้นแสดงออกถึงแนวความคิดนัยยะความหมายที่จะสื่อ

## ความสมดุล (Balance)



ภาพประกอบที่ 4.7 : ความสมดุล

ความสมดุลในตัวตนจะมองเห็นได้ชัดเจนว่าตัวตนมีความสมดุลแบบสมมาตรกันจากซ้ายไปขวา แต่ไม่สมมาตรในแบบบนและล่าง จากการวิเคราะห์ความสมดุลในตัวภาพจะเห็นได้ว่ารูปทรงของตัวการ์ตูนจะอยู่ทางด้านบน ส่วนพื้นที่ด้านล่างมีปริมาณที่เยอะกว่าส่วนใหญ่

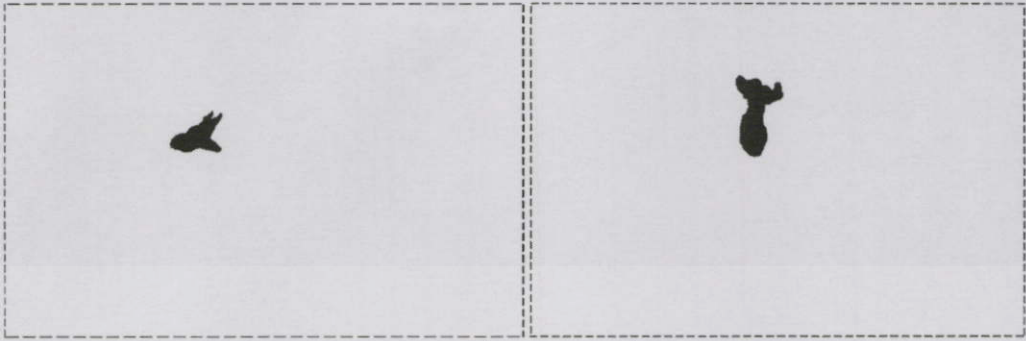
## สัดส่วน (Proportion)



ภาพประกอบ 4.8 : สัดส่วน

สัดส่วนในตัวตน โดยภาพรวมนั้นจะเน้นการวางตัวการ์ตูนในพื้นที่กว้างจุดโฟกัสของภาพจะอยู่ตรงกลางทำให้ตัวการ์ตูนดูเล็กกลง เป็นการเน้นจุดเด่นของภาพรวมทั้งหมด

## ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพประกอบที่ 4.9 : ความเป็นเด่น

ความเด่นในผลงานของข้าพเจ้ามองเห็นได้อย่างชัดเจน รูปทรงของตัวการ์ตูนที่ถูกวางในพื้นที่กว้าง จุดโฟกัสของภาพมีจุดเดียวทำให้เกิดความเด่นได้อย่างชัดเจน

## พื้นที่ว่าง (Space)



ภาพประกอบที่ 4.10 : พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในงานจะเห็นได้อย่างชัดเจน ภาพสองภาพเชื่อมต่อการเล่าเรื่องในภาพ พื้นที่ว่างในงานถูกพูดถึงในเนื้อหาของผลงานและเป็นวิธีการเน้นวัตถุในภาพเพื่อให้เกิดความเด่นชัดเจน

## บทที่ 5

### บทสรุป

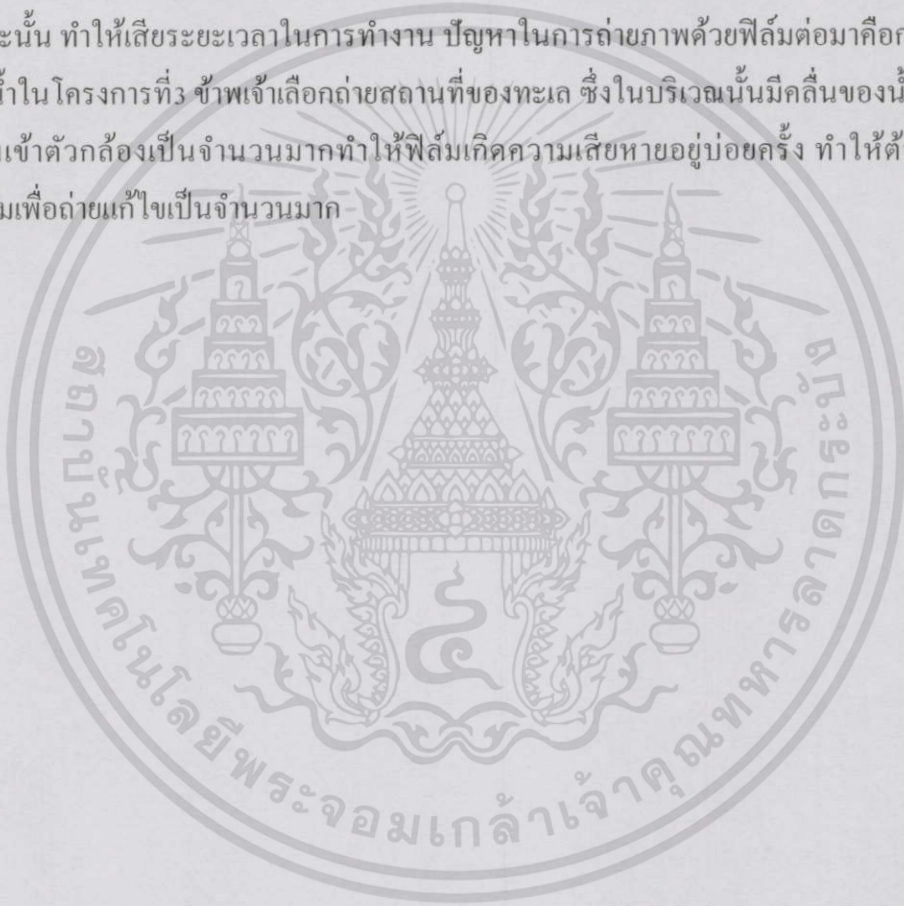
ศิลปินนิพนธ์ชุด “มโนภาพและความจริง” เป็นการแสดงออกถึงเวลาของอดีตและปัจจุบันที่มีระยะเวลาและความรู้สึกที่ใกล้เคียงกัน การใช้ชีวิตในพื้นที่ใหม่ ความรู้สึกต่างๆที่เข้ามา เป็นมุมมองของการใช้ชีวิตที่มีการเดินทางในเรื่องของเวลา ทำให้มีการเรียนรู้ในการใช้ชีวิตประจำวันและอนาคตที่เวลากำลังพาเราเดินไป ความรู้สึกที่มักนึกถึงเวลาที่ผ่านมานั้นหมายถึงอดีตที่เรายังมีความทรงจำนั้นๆอยู่ในแง่อีกมุมมองหนึ่งคือการเรียนรู้ในหลักสัจธรรมของชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการที่เราเกิดมาเป็นเด็กจนโตเป็นผู้ใหญ่และเวลาก็กะพาเราไปสู่ความแก่และสุดท้ายคือการสิ้นสุดการใช้ชีวิต

รูปแบบของผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมดเป็นรูปแบบที่สร้างขึ้นโดยการใช้ตัวการ์ตูนมาสร้างเป็นตัวแทนและจัดวางในพื้นที่ที่มีบริเวณกว้างบันทึกเป็นภาพถ่ายสีขาวดำภาพที่ออกมาจะมีลักษณะที่ไม่คมชัดซึ่งเป็นลักษณะเอฟเฟกต์ที่เกิดจากการใช้กล้องทอยและถ่ายด้วยฟิล์ม เทคนิคและวิธีการในการสร้างสรรค์ที่ถ่ายด้วยกล้องทอยบันทึกลงบนแผ่นฟิล์มซึ่งเป็นกล้องของเล่นเป็นเทคนิควิธีการที่ตอบโจทยกับแนวความคิดได้เป็นอย่างดี แนวความคิดที่เกิดจากภาพและความรู้สึกในอดีตเปรียบเทียบกับปัจจุบัน ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้การบันทึกภาพด้วยแผ่นฟิล์มขาวดำซึ่งเป็นเทคนิคในการบันทึกภาพในยุคสมัยอดีตและในยุคของปัจจุบันที่มนุษย์เริ่มมีการกลับมาใช้แผ่นฟิล์มในการบันทึกภาพ ข้าพเจ้าจึงใช้แผ่นฟิล์มบันทึกภาพในปัจจุบันเกิดเป็นการเปรียบเทียบของระยะเวลาได้อย่างเด่นชัด

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เป็นการตั้งคำถามให้กับผู้ชมงาน ด้วยแนวความคิดและการนำเสนอผลงานว่า อดีตที่เป็นความทรงจำเรานั้นเป็นความสุขหรือความทุกข์กันแน่ในมุมมองความคิดของแต่ละคนคิดเช่นไร ระยะเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงเกิดการเปรียบเทียบของยุคสมัย และในความคิดของข้าพเจ้านั้นกล้องมีคุณสมบัติของการเก็บ เก็บภาพ เก็บเหตุการณ์ เก็บความรู้สึกนั้นๆไว้ชั่วขณะ กล้องจึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการใช้ในการสร้างผลงาน

## ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดจากการทำงานของข้าพเจ้านั้นเกิดจากการทดลองของกล้องทอยแต่ละแบบ กล้องแต่ละตัวมีลักษณะและเอกลักษณ์ที่ต่างกันออกไป และด้วยกล้องทอยเป็นกล้องของเล่นทำด้วยพลาสติกซึ่งมีมาตรฐานที่ค่อนข้างต่ำ การบันทึกภาพในแต่ละครั้งภาพที่ได้ออกมาไม่ตรงตามที่ต้องการหรือภาพที่ได้มาเสียใช้งานไม่ได้ และการบันทึกด้วยฟิล์มเราไม่สามารถรู้หรือเห็นภาพในเวลาขณะนั้นได้เลย จะต้องผ่านกระบวนการล้างอัดฟิล์มจึงจะเห็นภาพที่เราถ่ายออกมา การถ่ายภาพแต่ละครั้งจึงต้องมีการวางแผนล่วงหน้า เพราะถ้าเราถ่ายผิดพลาดหรือเสีย เราไม่สามารถแก้ไขได้ในเวลาขณะนั้น ทำให้เสียระยะเวลาในการทำงาน ปัญหาในการถ่ายภาพด้วยฟิล์มต่อมาคือการถ่ายในบริเวณน้ำในโครงการที่ ๖ ข้าพเจ้าเลือกถ่ายสถานที่ของทะเล ซึ่งในบริเวณนั้นมีคลื่นของน้ำทำให้น้ำกระเด็นเข้าตัวกล้องเป็นจำนวนมากทำให้ฟิล์มเกิดความเสียหายอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ต้องเปลี่ยนแผ่นฟิล์มเพื่อถ่ายแก้ไขเป็นจำนวนมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

Shunsuke Francois NANJO . 2009 . La / Pas La (Here / Not Here)

[http://www.artstatements.com/artist\\_dtl.php?id=63](http://www.artstatements.com/artist_dtl.php?id=63)

<http://www.gotoknow.org/posts/107588>

<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%87>

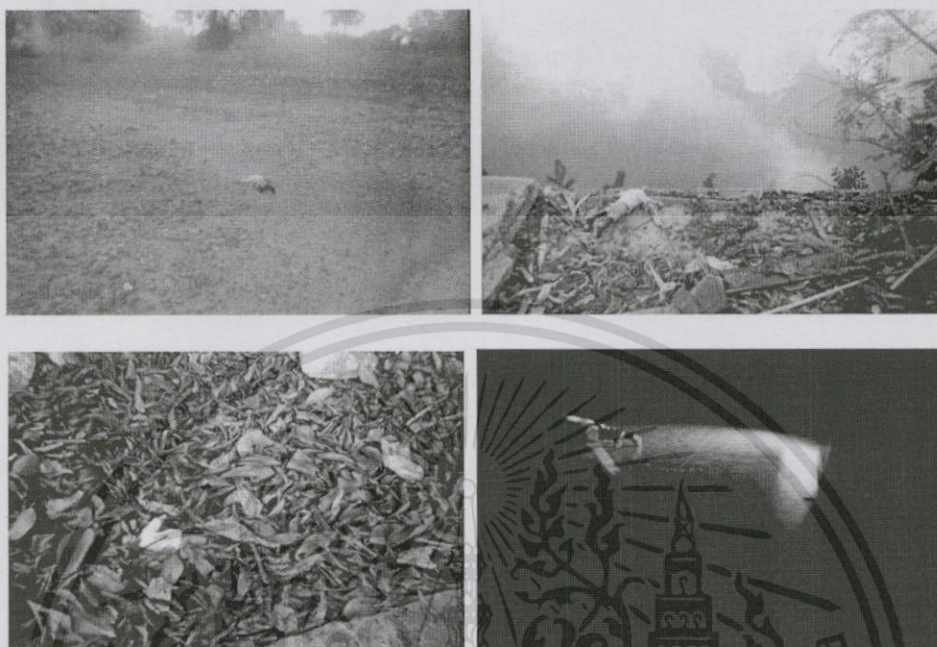


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



ภาพประกอบที่ 1 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงกรที่ 1 ชุดที่ 1

ชื่อผลงาน Life

เทคนิค Photo

ขนาด 114 x 76 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 2 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 1 ชุดที่ 2

ชื่อผลงาน Route

เทคนิค Photo

ขนาด 114 x 76 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 5 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 3

ชื่อผลงาน Imagination - Truth

เทคนิค Photo

ขนาด 114 x 76 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย สถิพงษ์ อ้อภูมิ  
 วัน เดือน ปีเกิด 19 ตุลาคม 2533  
 ที่อยู่ 85/2 หมู่ 4 ตำบล ศรีประจันต์ อำเภอ ศรีประจันต์  
 จังหวัด สุพรรณบุรี 72140

### ประวัติการศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี  
 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย  
 โรงเรียนวัดม่วงเจริญผล

### รางวัลและเกียรติประวัติ

- แสดงผลงานนิทรรศการ พิมพ์นิยม หอศิลป์มาลัยแมน
- วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี
- แสดงผลงานนิทรรศการ LINE หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่
- แสดงผลงานนิทรรศการ "NO REASON HAVE RESULT " ไม่มีเหตุ-มีผล " S.A.C. Subhashok The Arts Centre กรุงเทพมหานคร
- แสดงผลงานภาพถ่าย CEASP Photo Club หอศิลป์มาลัยแมน วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

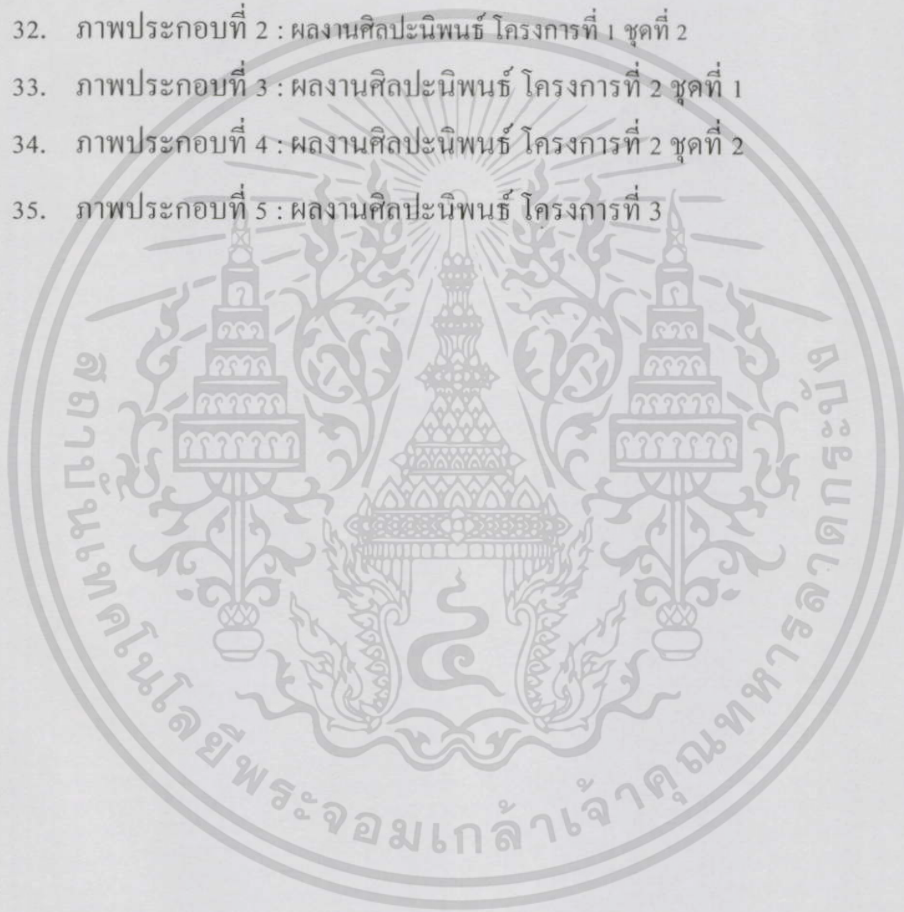
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่

หน้า

28.	ภาพประกอบ 4.8 : สັดส่วน	24
29.	ภาพประกอบที่ 4.9 : ความเป็นเด่น	25
30.	ภาพประกอบที่ 4.10 : พื้นที่ว่าง	25
31.	ภาพประกอบที่ 1 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 1 ชุดที่ 1	30
32.	ภาพประกอบที่ 2 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 1 ชุดที่ 2	31
33.	ภาพประกอบที่ 3 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชุดที่ 1	32
34.	ภาพประกอบที่ 4 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชุดที่ 2	33
35.	ภาพประกอบที่ 5 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 3	34



# บทที่ 1

## บทนำ

ของเล่นในอดีตไม่ได้มีวางขายมากมายก่ายกองเต็มท้องตลาดอย่างเช่นปัจจุบัน แต่มักเป็นของที่ผลิตขึ้นเองประยุกต์ดัดแปลงไปตามธรรมชาติแวดล้อมของเล่นในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างกันไป ในแง่ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นทั้งวัตถุทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในแต่ละท้องถิ่น และเป็นร่องรอยของอดีตที่แฝงอยู่ในของเล่นข้าพเจ้าต้องการแสดงออกของภาพความทรงจำที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยใช้ของเล่นเป็นตัวแทนของข้าพเจ้าและบันทึกและนำเสนอด้วยกล้องถ่ายภาพ

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

สมอง (อังกฤษ: Brain) คืออวัยวะสำคัญในสัตว์หลายชนิดตามลักษณะทางกายวิภาค หรือที่เรียกว่า encephalon จัดว่าเป็นส่วนกลางของระบบประสาท คำว่า สมอง นั้นส่วนใหญ่จะเรียกระบบประสาทบริเวณหัวของสัตว์มีกระดูกสันหลัง คำนี้บางทีก็ใช้เรียกอวัยวะในระบบประสาทบริเวณหัวของสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังอีกด้วย

สมองมีหน้าที่ควบคุมและสั่งการ การเคลื่อนไหว, พฤติกรรม และรักษาสมดุลภายในร่างกาย (homeostasis) เช่น การเต้นของหัวใจ, ความดันโลหิต, สมดุลของเหลวในร่างกาย และอุณหภูมิ เป็นต้น หน้าที่ของสมองยังมีเกี่ยวข้องกับการรู้ (cognition) อารมณ์ ความจำ การเรียนรู้ การเคลื่อนไหว (motor learning) และความสามารถอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้

สมองประกอบด้วยเซลล์สองชนิด คือ เซลล์ประสาท และเซลล์เกลีย เกลียมมีหน้าที่ในการดูแลและปกป้องนิวตรอน นิวตรอนหรือเซลล์ประสาทเป็นเซลล์หลักที่ทำหน้าที่ส่งข้อมูลในรูปแบบของสัญญาณไฟฟ้าที่เรียกว่า ศักยภาพ (action potential) การติดต่อระหว่างนิวตรอนนั้นเกิดขึ้นได้โดยการหลั่งของสารเคมีชนิดต่าง ๆ ที่รวมเรียกว่า สารสื่อประสาท (neurotransmitter) ข้ามบริเวณระหว่างนิวตรอนสองตัวที่เรียกว่า ไซแนปส์ สัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง เช่น แมลงต่าง ๆ ก็มีนิวตรอนอยู่นับล้านในสมอง สัตว์มีกระดูกสันหลังขนาดใหญ่จะมีนิวตรอนมากกว่าหนึ่งร้อยล้านตัวในสมอง สมองของมนุษย์นั้นมีความพิเศษกว่าสัตว์ตรงที่ว่ามีความซับซ้อนและใหญ่กว่าเมื่อเทียบกับขนาดตัวของมนุษย์สมองส่วนหน้า (Forebrain) มีขนาดใหญ่ที่สุด มีรอยหยักเป็นจำนวนมาก สามารถแบ่งออกได้อีก ดังนี้ ออลแฟกทอรีบัลบ์ (olfactory bulb) - อยู่ด้านหน้าสุด ทำหน้าที่ - ดมกลิ่น (ปลา, กบ และสัตว์เลื้อยคลานสมองส่วนนี้จะมียักษ์ขนาดใหญ่) ในสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ออลแฟกทอรีบัลบ์จะไม่เจริญ แต่จะดมกลิ่นได้ดีโดยอาศัยเยื่อในโพรงจมูก ซีรีบรัม (Cerebrum) มีขนาดใหญ่ที่สุด มีรอยหยักเป็นจำนวนมาก ทำหน้าที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ ความสามารถต่างๆ เป็นศูนย์การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



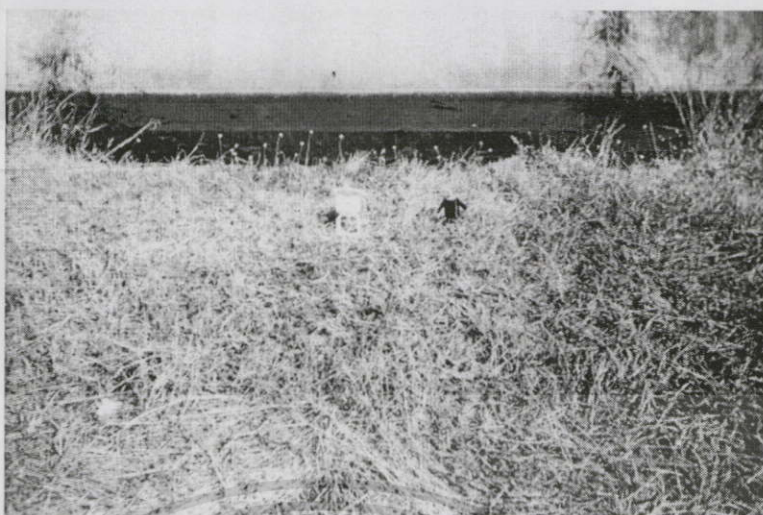
ภาพประกอบที่ 3 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชุดที่ 1

ชื่อผลงาน The new area 1

เทคนิค Photo

ขนาด 114 x 76 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 4 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชุดที่ 2

ชื่อผลงาน The new area 2

เทคนิค Photo

ขนาด 114 x 76 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้