

ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์



ศิลปนิพนธ์เสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

KEEP YOUR COINS, GIVE ME HELP



**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree in of Bachelor of Fine and Applied Arts**

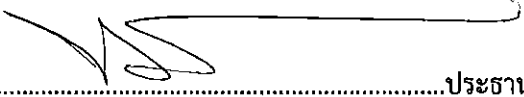
Program in Visual Art Design


May 2016

Copyright 2016 by Naresuan University


ศิลปนิพนธ์ เรื่อง “ทาน การให้ที่ไม่ล้นฤทธิ์” ของ นางสาวชุติกานต์ ภัทรโกศล ได้รับการ
พิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชา
ออกแบบทัศนศิลป์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

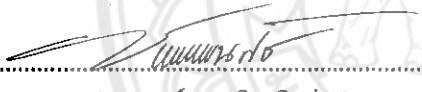

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ พรหมรัตน์)



.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน)

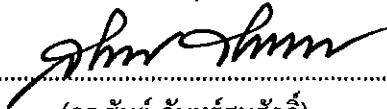

.....กรรมการ
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)


.....กรรมการ
(อาจารย์ยู่ติ สมบูรณ์เอนก)


.....กรรมการ
(อาจารย์ชญาณิศ ชิงช่วง)


.....กรรมการ
(อาจารย์ลัดดา วงศ์สวัสดิ์)

อนุมัติ



(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2559

ประกาศคุณูปการ

ผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณ นายสุธน ภัทรโกศล และนางเกสรี ภัทรโกศล บิดามารดาของผู้สร้างสรรค์ ที่ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุกด้านอย่างดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ชญาณิช ชิงช่วง ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ทุกท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ทวีรัศมี พรหมรัตน์ ที่ได้ให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ และทรงคุณค่า

ขอขอบคุณเพื่อน นางสาววิธาร จุบุญส่ง นางสาวกนกอร สว่างอารมณ์ นางสาวอารีษา สมประสงค์ และนายชฎานนท์ นุ่มแน่น ที่ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนช่วยเหลือในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้สร้างสรรค์ขอมอบ และอุทิศให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์นี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ที่สนใจเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบ้างไม่มากก็น้อย

ชุติกานต์ ภัทรโกศล

Title KEEP YOUR COINS , GIVE ME HELP

Author Chutikan Phuttarakosol

Advisor Miss.Chayanis Chingchuang

Co - Advisor Assist.Prof.Dr.Thaveerat Phromrat

Academic Paper Thesis B.F.A. in Visual Art Design, Naresuan University, 2015

Keywords Alms , Giving alms

ABSTRACT

This thesis creating of new media art on the "Keep your coins , give me help" project aim to provide learning for creator and understand in procedure of creation. It shows value of thought and feeling in the aesthetic of new media art that express on the symbolic , countenance , light in one's eyes and individual identity. Then it leading to the thesis document and also it consist of the procedure planing by first, search information in both document, art structured, visual art and photographs. then, analyze and process the knowledge to sketching and building model. finally, expand the model.

The thesis shows beauty of aesthetics by a symbolic shape such as human's behaviour that showing melancholy. it show about reflect on child beggars's social problem that were used to be the tools exploitation by muggers. In addition those child beggars were detained so they lack of freedom. The thesis create by communication from photograph that shows the sadness of child beggar and presented through New Media Art which using visual element , space , texture , structural line and colors for show the depression and also realized on social problem which cause effect with child bagger that lack of freedom and low life quality. Therefor , This thesis creating emphasize to people realize this problem and using critical to giving money to child beggars

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	2
เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	3
กรอบแนวคิดใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	4
แผนการดำเนินการสร้างสรรค์.....	5
งบประมาณการใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องงานวิจัยแบบสร้างสรรค์.....	7
องค์ประกอบของศิลปะ.....	8
อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันดาลใจ.....	10
ด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์.....	12
อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	12
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินไทย.....	16
อิทธิพลจากปรัชญา.....	18
ไฮไลแกรม.....	19
เสียงและภาพเคลื่อนไหว.....	21
โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	22

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์..... 26
	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์..... 27
	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะก่อนศิลปะนิพนธ์..... 27
	แนวคิดความบันดาลใจ..... 28
	ภาพแบบร่างผลงานศิลปะก่อนศิลปะนิพนธ์..... 28
	การวิเคราะห์ผลงานก่อนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์..... 28
	ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผลงานศิลปะนิพนธ์..... 29
	สรุปปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์..... 59
4	ผลการวิจัยแบบสร้างสรรค์..... 60
	การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะ..... 61
	รูปทรง (Form)..... 61
	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)..... 61
	การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1..... 62
	การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2..... 68
	การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3..... 74
	การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4..... 80
5	บทสรุป..... 86
	อภิปรายผลการสร้างสรรค์..... 87
	บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง..... 88
	ภาคผนวก..... 90
	ประวัติผู้สร้างสรรค์..... 93

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพจำลองเด็กขอทาน.....	12
2 ศิลปะการจัดวาง (Installation Art)	14
3 ศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์.....	16
4 ผลงานของ ศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์.....	17
5 ผลงานของ ศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์.....	18
6 ไฮโลแกรม.....	20
7 ไฮโลแกรม.....	21
8 ไฮโลแกรม.....	22
9 โปรแกรม Adobe Photoshop	24
10 โปรแกรม Adobe After Effects.....	25
11 โปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	26
12 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะก่อนศิลปินพันธ์.....	27
13 ภาพแบบร่างก่อนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพันธ์.....	28
14 ภาพถ่ายเด็กขอทานจากการจำลองสถานการณ์.....	31
15 ผลงานศิลปะพันธ์ ภาพที่ 1.....	31
16 ภาพวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์.....	33
17 ภาพที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	35
18 ขั้นตอนการทำภาพแบบร่างผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	35
19 ขั้นตอนการทำภาพแบบจำลองผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	36
20 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	36
21 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	37
22 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	37
23 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	38
24 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปะพันธ์ภาพที่ 1.....	38
25 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปะพันธ์ขั้นที่ 1.....	39
26 ภาพผลงานศิลปะพันธ์ ขั้นที่ 1.....	39
27 ภาพผลงานศิลปะพันธ์ ขั้นที่ 1.....	40

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
55	ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4..... 59
56	ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4..... 59
57	ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4..... 60
58	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4..... 60
59	ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์..... 64
60	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง 65
61	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง..... 66
62	แสดงภาพผลงานในลักษณะของสีภายในผลงาน..... 67
63	แสดงภาพผลงานในลักษณะความกลมกลืน 68
64	ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์..... 71
65	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง 71
66	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง..... 72
67	แสดงภาพผลงานในลักษณะของวรรณะสี 73
68	แสดงภาพผลงานในลักษณะของความประสานกลมกลืน 74
69	ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์..... 77
70	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง 77
71	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง..... 78
72	แสดงภาพผลงานในลักษณะของวรรณะสี 79
73	แสดงภาพผลงานในลักษณะของความประสานกลมกลืน 80
74	ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์..... 83
75	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง 83
76	แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง..... 84
77	แสดงภาพผลงานในลักษณะของวรรณะสี 85
78	แสดงภาพผลงานในลักษณะของความประสานกลมกลืน 86

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พื้นฐานทางวัฒนธรรมและจิตใจของสังคมไทยส่วนใหญ่ค่อนข้างมีความเมตตา กรุณาชอบทำบุญให้ทาน และมีความเห็นใจเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกันมาช้านาน แม้ในปัจจุบันสิ่งดีงามเหล่านี้ก็ยังคงมีอยู่ให้เห็น แต่ด้วยสภาพที่เปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม ความเห็นอกเห็นใจและการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน สิ่งเหล่านี้กลับถูกใช้เป็นเครื่องมือของมิจฉาชีพ หรือผู้ที่ต้องการแสวงผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง

จากสภาพสังคมในปัจจุบัน ความเห็นอกเห็นใจการช่วยเหลือกันของคนภายในสังคม กลายเป็นเครื่องมือที่ใช้แสวงหาผลประโยชน์ของคนกลุ่มหนึ่ง ที่ส่งผลให้เกิดเป็นปัญหาในสังคมในปัจจุบันซึ่งในประเด็นนี้เป็นสิ่งที่คนในสังคมมองข้ามไปเพราะผู้ให้ความช่วยเหลือนั้น ไม่ทราบถึงที่มาที่ไปของความช่วยเหลือที่ว่าไปสิ้นสุดที่ไหน การให้เงิน กับเด็กขอทาน เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่คนในสังคมมองว่าภาพของเด็กที่ดูน่าสงสารดูอดอยากร่างกายมอมแมม แต่หารู้ไม่ว่าการให้เงินกับเด็กขอทาน เหล่านั้น กลับเป็นการสนับสนุนพวกมิจฉาชีพที่ใช้เด็กเป็นสิ่งล่อให้เกิดความสงสาร และนำไปสู่การให้ทาน หรือเงิน ส่งผลให้ขบวนการเหล่านี้ดำเนินต่อไปได้ และเป็นผลให้เด็กพวกนั้นขาดอิสระจากการถูกปลดปล่อยจากการถูกกักขัง หรือการถูกบังคับให้ขอทาน ที่เห็นได้จากการรณรงค์ทางสื่อต่างๆ ที่ออกมาเรียกร้องให้หยุดการให้ทานแก่เด็กเพื่อลดปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

ซึ่งผู้สร้างสรรค์เองมักจะประสบพบเจอกับเด็กขอทาน และทำให้เกิดความสงสาร เกิดความรู้สึกอยากให้ทานกับเด็กเหล่านั้น แต่ด้วยผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมเรื่องเด็กขอทาน ผู้สร้างสรรค์จึงเสี่ยงที่จะให้ทานกับเด็กเหล่านั้นเพราะให้ทานนั้นอาจเป็นการสนับสนุนมิจฉาชีพให้นำเด็กมาขอทานเพิ่มขึ้นและเพื่อลดจำนวนของเด็กขอทานให้ปัจจุบัน การช่วยเหลือเด็กขอทานเหล่านี้ได้ดีที่สุดคือการแจ้งหน่วยงานที่รับผิดชอบของเรื่องดังกล่าว นั่นถือเป็นการช่วยเหลือเด็กขอทานอย่างแท้จริง

ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการสื่อสารเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาให้เกิดความเข้าใจ และยุติการให้ทานกันขอทานเพื่อไม่เป็นการสนับสนุนมิจฉาชีพที่ใช้ความสงสารเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ โดยผ่านกระบวนการทางสื่อสมัยใหม่โดยการใช้ภาพเป็นตัวสื่อสารกับผู้รับสารที่ผ่านการมองในเชิงมายาคติรับรู้และเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่โดยใช้กลวิธีสื่อผสมที่มีเอกลักษณ์ และสุนทรีย์ภาพ

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้าในกระบวนการ ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์งานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

2. เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ และสะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่ใช้กลวิธีสื่อผสมที่แสดงออกถึงคุณค่าทางสุนทรีย์

3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจถึงรูปแบบ และเนื้อหา ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และตอบสนองความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ที่แสดงออกทางผลงานศิลปะที่เป็นภาษาแห่งความคิดในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

ขอบเขตของงานวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสื่อสมัยใหม่ ศิลปนิพนธ์เรื่อง ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ดังนี้

1. เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสื่อสมัยใหม่ โดยสร้างสรรค์ในรูปแบบงาน 3 มิติ นำเสนอแนวคิดและเนื้อหาที่เป็นภาวะวิสัย (Object) ที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมที่ความสงสารความเห็นอกเห็นใจของคนในสังคมกลายเป็นเครื่องมือให้มิชชันนารีใช้แสวงหาผลประโยชน์โดยใช้เด็กขอทาน

2. ลักษณะศิลปะคือ ภาษาแห่งความคิด หรือความหมายนิยม (Instrumentalism)

3. ผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสื่อสมัยใหม่ 1 โครงการ มีลักษณะรูปแบบงาน ภาพวีดีทัศน์ 3 มิติ ประกอบกับการจัดวางวัสดุ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทาน (Alms) หมายถึง การให้, การแบ่งปัน, การเสียสละ, การเอื้อเฟื้อ หมายถึงการให้ทานด้วยจิตใจที่ตั้งงาม มุ่งเพื่อบูชาพระคุณ เช่นที่ให้แก่บิดามารดา ถวายแก่พระสงฆ์ เป็นต้นบ้าง มุ่งเพื่อสงเคราะห์ เช่นที่ให้แก่คนตกทุกข์ได้ยาก ให้แก่คนทั่วไปด้วยความกรุณาสงสาร

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media Art) หมายถึง การที่ศิลปินนำเสนอและเชื่อมโยงไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสื่อสาร การคมนาคมและสามารถประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีนวัตกรรมที่มีอยู่ในสังคมอยู่แล้วเพื่อนำมาเป็นอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ

ความหมายนิยม (Instrumentalism) หมายถึง ศิลปะที่มีแนวความคิด (Concept) เป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นมากกว่าปัจจัยอื่นๆ ศิลปินอาจจะนำเสนอผลงานในรูปแบบของศิลปะ

สุนทรียะ (Aesthetic) หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความนิยม ความงาม

สุนทรียภาพ (Art and appreciation aesthetics) หมายถึง ความรู้ถึงคุณค่าของสิ่งที่งาม และความเป็นระเบียบของเสียงและถ้อยคำที่ไพเราะ

สื่อผสม (Mixed media art) หมายถึง เป็นงานจิตรศิลป์ที่ผสมผสานสื่อหลายๆ ประเภท เข้าด้วยกัน ได้แก่ งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรืองานวาดเส้น ศิลปะสื่อผสมอาจมี ๒ ลักษณะ เป็น ๒ มิติ หรือ ๓ มิติ

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลจากตำราหนังสือเอกสารทางวิชาการอันเป็นข้อมูลเบื้องต้นและที่มาของเทคนิคการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

หนังสือมองหาเรื่อง : วัฒนธรรมทางสายตา ผู้แต่ง สมเกียรติ ตั้งมโน

หนังสือสุนทรียศาสตร์ ผู้แต่ง จี. ศรีนิวาสน์ แปลเรียบเรียง สุเชาว์น พลอยชุม

เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์

ผู้แต่ง สรุชาติ เกษประสิทธิ์

2. จากเทคโนโลยีสารสนเทศ

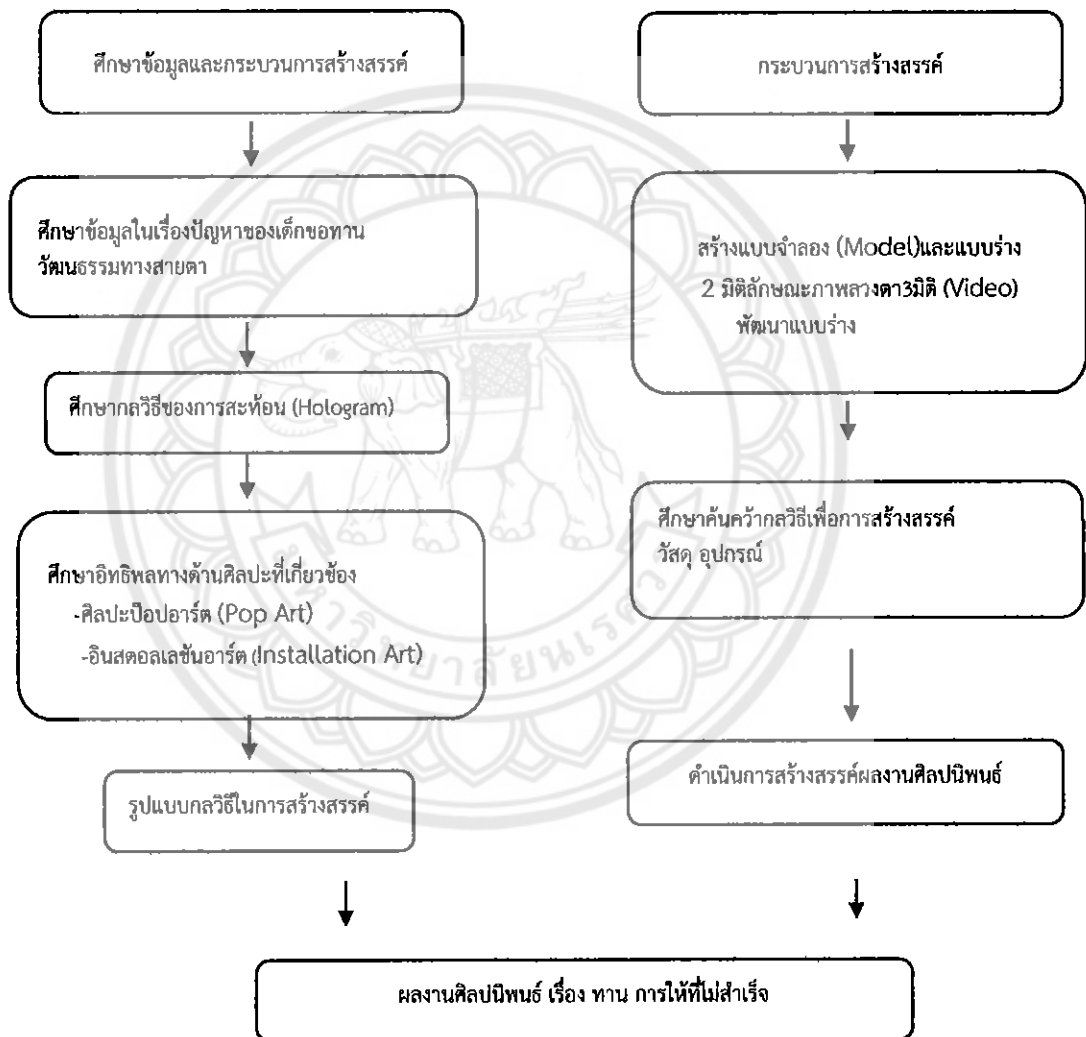
<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews>.

<https://sites.google.com/site/sunthriy/>

<http://www.oknation.net/blog/khetpakorn/2008/01/22/entry-15>

กรอบแนวคิดใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

1. ศึกษาข้อมูลสนับสนุนแนวคิดในการสร้างสรรค์
2. กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
3. พัฒนาผลงานสร้างสรรค์
4. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
5. สรุปรายงานผลการดำเนินงานวิจัย



งบประมาณการใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

แผ่นอะคริลิกใส 3 ขนาด 1 , 1.5 , 2.5 , 3 มิล	4,700 บาท
น้ำยาประสานอะคริลิก จำนวน 1 ขวด	80 บาท
แท่นติดตั้งผลงาน	4,500 บาท
อุปกรณ์อื่นๆ	1,402 บาท
รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น	10,682 บาท

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความรู้จากภาคศึกษาค้นคว้าในกระบวนการ ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์งานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. เกิดการแสดงออกถึงความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ และสะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่ใช้กลวิธีสื่อผสมที่แสดงออกถึงคุณค่าทางศิลปะเชิงมาายาคติ
3. เกิดการเรียนรู้ เข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหา ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และตอบสนองความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ที่แสดงออกทางศิลปะที่เป็นภาษาแห่งความคิดในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องงานวิจัยแบบสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์” (Keep your coins , Give me help) ชุดนี้เป็นกระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ มีกระบวนการแบบ(Style)ประเภท “ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art)” ฉะนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องศึกษาค้นคว้าเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องต่างๆ ที่เป็นพื้นฐาน เป็นความบันเทิงใจ ส่งเสริมและมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบของศิลปะ
2. อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันเทิงใจ
3. ด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์
4. อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ
5. อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปินไทย
6. อิทธิพลจากปรัชญา
7. โอลิมปิก
8. เสียงและภาพเคลื่อนไหว

ความสะเทือน ความรู้สึกหดหู่ รู้สึกสงสารและเป็นทุกข์ ที่เกิดจากปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากการนำเด็กมาขอตานเพื่อเป็นเหยื่อของความสงสารที่นำไปสู่การให้ทานหรือเงินกับเด็กเหล่านั้นแต่ทานที่ให้ไปนั้นกลับไปถึงมิชชันนารีที่นำเด็กเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ให้กับตนเองและเด็กขอตานเหล่านี้กลับถูกกั๊กขัง ถูกทำร้าย ถูกบังคับให้ขอตาน และได้เกิดความรู้สึกสะเทือนใจกับตัวผู้สร้างสรรค์เมื่อได้ประสบพบเจอกับเด็กขอตานเหล่านี้ที่ ร่างกายมอมแมม ที่ดูน่าสงสาร และเมื่อผู้สร้างสรรค์อ่านพบจากข้อมูลจากมูลนิธิกระจกเงา ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ มูลนิธิกระจกเงา ได้ลงพื้นที่ติดตามขบวนการต่างๆ ที่นำเด็กมาขอตาน พบว่า เด็กบางรายต้องออกมาขอตานตั้งแต่ 7 โมงเช้า จนกระทั่งเวลา 5 ทุ่ม กว่าจะได้กลับบ้านพักผ่อน ระยะเวลาในการขอตานช่างเนิ่นนานนัก เมื่อเทียบกับคุณภาพชีวิตแบบข้างถนนที่เด็กไม่สมควรจะได้รับ ช้ำร้ายเด็กเหล่านี้ขาดโอกาสทางการศึกษาตั้งแต่เริ่มแรก ดังนั้น เมื่อเด็กเติบโตขึ้น ทางเลือกในการประกอบอาชีพลดน้อยลง ผลักดันให้เด็กกลุ่มนี้อาจเติบโตในภาวะของเด็กเร่ร่อนและอาจก่ออาชญากรรมเพื่อประทังชีวิตในอนาคต ไม่ว่าจะยุคสมัยก็ตาม หากคนในสังคมยังมองภาพการแสวงหาผลประโยชน์จากเด็กอย่าง

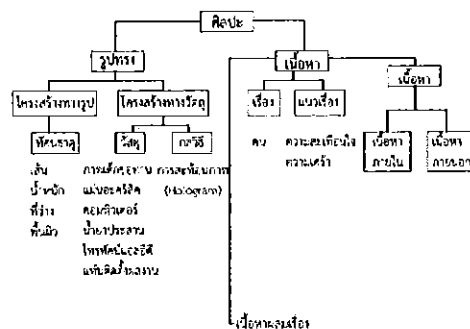
ต้นเงิน ไม่ตั้งคำถามถึงที่มาที่ไป หรือ สงสัยต่อคุณภาพชีวิตที่เด็กทุกคนควรจะมีและควรได้รับการปกป้องคุ้มครอง" เด็กขอทาน" ก็ยังเป็นเครื่องมือที่ขายได้ และเป็นภาพชินตาของคนในสังคม

อีกทั้งยังมีกฎหมายแม่บทมากมาย ไม่ว่าจะเป็น พระราชบัญญัติ คุ้มครองเด็ก พุทธศักราช 2546 พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติการคุ้มครองคนไร้ที่พึ่ง พ.ศ. 2557 หรือ พระราชบัญญัติควบคุมขอทาน พ.ศ.2484 ที่มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองและหาวิธีจัดการอันเป็นประโยชน์ต่อตัวเด็กเหล่านี้ ที่ว่าด้วยการคุ้มครองเด็กเหล่านี้ไม่ให้ถูกกระทำและการถูกบังคับให้เป็นขอทาน

เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้อ่านข้อมูลดังกล่าวแล้วจึงตระหนักว่าการเห็นอกเห็นใจกัน การช่วยเหลือของกัน นั้นเป็นสิ่งที่ดีแต่การให้หรือการช่วยเหลือนั้นคนเราควรให้แบบมีวิจารณ์ญาณเพราะการช่วยเหลือของเรานั้นอาจกลายเป็นการซ้ำเติมหรือเป็นการเพิ่มปัญหาของสังคมให้มากขึ้น เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษากับปัญหาสังคมในเรื่องของเด็กขอทานอย่างเข้าใจ ผู้สร้างสรรค์เองมักจะประสบพบเจอกับเด็กขอทานและทำให้เกิดความสงสาร เกิดความรู้สึกอยากให้ทานกับเด็กเหล่านั้น แต่ด้วยผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมเรื่องเด็กขอทาน ผู้สร้างสรรค์จึงเสี่ยงที่จะให้ทานกับเด็กเหล่านั้นเพราะให้ทานนั้นอาจเป็นการสนับสนุนมิฉะนั้นพินัยให้นำเด็กมาขอทานเพิ่มขึ้นและเพื่อลดจำนวนของเด็กขอทานให้ปัจจุบัน การช่วยเหลือเด็กขอทานเหล่านี้ได้ดีที่สุดคือการแจ้งหน่วยงานที่รับผิดชอบของเรื่องดังกล่าวนั้นถือเป็นการช่วยเหลือเด็กขอทานอย่างแท้จริง จากความสะเทือนใจดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นของความบังดาลใจและแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

1. องค์ประกอบของศิลปะ

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษาและจากการกำหนดรูปแบบของผลงานที่รวม เอาเรื่องทัศนธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบศิลปะเข้ามาประกอบการภายในงานเพื่อถ่ายทอดสาระและคุณค่าของผลงานที่ประกอบกันด้วยเนื้อหาและรูปทรง



แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ

เนื้อหา(Content) คือเรื่องราวมีลักษณะเป็นนามธรรมซึ่งเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมา นั้นสามารถตีความออกมาได้หลากหลายขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสารเช่นความต่างของเพศ วัย ประสบการณ์ ความรู้ ทักษะคิด เป็นต้น เนื้อหาอาจแบ่งออกได้ 2 ประเภทคือ เนื้อหาภายในกับเนื้อหาภายนอก เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการ ประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ เป็นเนื้อหา ของรูปทรงโดยตรงซึ่งเป็นรูปแบบของการแสดงออกเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ส่วนเนื้อหา ภายนอกจะมีเฉพาะในศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่องเช่น คน สัตว์ วัตถุ สิ่งของ

ซึ่งผลงานของผู้สร้างสรรค์เน้นเนื้อหาผสมเรื่องที่เป็นการผสมผสานระหว่างความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์กับรูปลักษณะของเรื่องโดยมีความคิดจากลักษณะท่าทาง สีหน้า แววตาของมนุษย์ ที่สื่อสาร ความรู้สึก ความเศร้า ความสะเทือนใจ ความน่าสงสาร

รูปทรง(Form) คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ที่เกิดขึ้นด้วยการประสานกันของทัศนธาตุอย่างมีเอกภาพซึ่งแบ่งออกเป็นสองส่วนประกอบทั้งรูปได้แก่ ทัศนธาตุและส่วนประกอบทั้งวัสดุคือวัสดุและวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนประกอบทาง รูปทรงในผลงานของผู้สร้างสรรค์คือทัศนธาตุได้แก่ สี น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง เส้น

ทัศนธาตุ(Visual Element) คือ สื่อทางสุนทรีย์ภาพที่ผู้สร้างสรรค์นำมาประกอบเป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายของเรื่องได้แก่น้ำหนักแสงเงาที่ว่างสีที่คนๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในผลงานมีดังนี้

สี หมายถึงแสงที่มากกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเราทำให้เห็นเป็นสีต่างๆจากการที่มองวัตถุเป็นสีได้เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่นสะท้อนแต่สีของมันเอง ซึ่งลักษณะการกระทบต่อสายตาทำให้เห็นสีนั้นมีผลทางจิตวิทยาคือมีอำนาจในความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์และทำให้เกิดความรู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยสายตาซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวรรณะสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกกลับความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

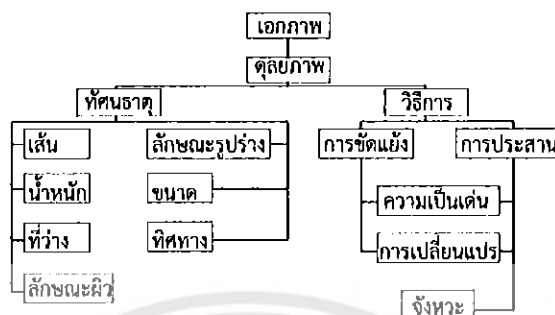
น้ำหนัก คือความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักแสงเงาเพื่อเป็นการสะท้อนระยะหน้าหลังอย่างชัดเจนซึ่งทำให้เกิดมิติลวงตาภายในผลงาน

พื้นผิว คือพื้นผิวของสิ่งต่างๆเมื่อสัมผัสหรือมองเห็นจะทำให้เกิดความรู้สึก ละเอียดมัน ขรุขระเป็นต้นในงานของผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีการใช้ภาพที่มีลักษณะขรุขระและพื้นผิวเรียบเพื่อให้เกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนภายในผลงาน

ที่ว่าง ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่ว่างเกิดจากน้ำหนักสีที่เกิดจากมิติลวงตาของรูปทรงเพื่อให้เห็นระยะความชัดเจนของหน้าหลังเพื่อให้เกิดความรู้สึกสมจริง

เส้น คือจุดที่ต่อเนื่องเป็นความยาวทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่างขอบเขตของรูปทรงขอบเขตของน้ำหนักขอบเขตของสีและแบ่งออกเป็นโครงสร้างและเส้นคาลิกราฟฟิกและผลงานของผู้

สร้างสรรค์ให้เห็นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลกัน



แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

ที่มา องค์ประกอบของศิลปะ, ชะลูด นิยมเสมอ (2530:208)

จากข้อมูลจึงสรุปได้ว่าองค์ประกอบศิลป์ และทัศนธาตุ เป็นตัวสื่อสารให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจถึงแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ ที่ผู้อื่นสามารถรับรู้ได้ถึงความงามที่เกิดจาก สี น้ำหนัก และพื้นผิว ศิลปะมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ โครงสร้างของวัตถุที่มองเห็นหรือรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัส อีกอย่างคือการแสดงออกอันเป็น ผลที่เกิดจากโครงสร้างของวัตถุนั้น อีกส่วนหนึ่ง เราเรียก องค์ประกอบส่วนแรกว่ารูปทรง (form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและอีกส่วนคือ เนื้อหา(Content) หรือองค์ประกอบนามธรรมดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักการของศิลปะคือรูปทรงและเนื้อหา

2. อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันเทิง

2.1 ด้านแนวความคิด ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด

2.2.1 อินสตรูเมนทัลลิสม์ (Instrumentalism)

เป็นกลุ่มศิลปินที่มีทัศนคติว่าศิลปะเป็นเครื่องมือในการยกระดับจิตใจ รวมไปถึงคุณธรรม จริยธรรม และศีลธรรมของสังคมโดยรวม แสดงออกถึงสภาวะจิตใจของมนุษย์ในเชิงจิตวิทยา ผลงานของศิลปินในกลุ่มนี้มักมุ่งเน้นการแสดงสาระที่นอกเหนือจากสัมพันธ์ภาพแห่งความงามจากการเห็น หรือแม้แต่การแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกอันรุนแรง แต่เน้นประเด็นทางความคิดเป็นสำคัญ ซึ่งอาจจะเรียกได้ว่า "ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด" หรือ "ศิลปะเป็นภาษาแห่งความหมาย" (อิทธิพล ตั้งโฉลก 2550: 80) ดังที่โจเซฟ โคอูธ (Josept Kosuth) ศิลปินคอนเซ็ปชวล

ลิสต์ (Conceptualist) ได้กล่าวไว้ว่า “ศิลปะทั้งหมดเป็นคอมเซ็ปชวลเพราะว่าศิลปะเกิดขึ้นได้จากแนวความคิดเท่านั้น” (Daniel Marzona 2005: 6 อ้างถึงใน, อธิธิพล ตั้งโกลก 2550: 100)

ผลงานศิลปะประเภทอินสตรูเมนทัลลิสต์จึงเป็นศิลปะที่มีแนวความคิด (Concept) เป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นมากกว่าปัจจัยอื่นๆ ศิลปินอาจจะนำเสนอผลงานในรูปแบบของศิลปะตามหลักสถาบัน (Academy) ก็ได้ อาจจะใช้เทคนิควิธีการหรือใช้วัสดุและอุปกรณ์ได้ทั้งแนวขนบประเพณีหรือใช้สื่อใหม่ (New Media) ในการนำเสนอผลงาน แต่จุดสำคัญของผลงานกลับมิใช่ความงามตามแบบสุนทรีย์ของสิ่งที่ปรากฏ ทว่าผลงานเป็นเสมือนเครื่องมือสำหรับผู้ดูได้ขบคิดถึงประเด็นที่ศิลปินต้องการสื่อสารผ่านศิลปะอันหลากหลายที่ปรากฏเป็น รูปธรรม โดยที่สารัตถะของผลงานกลับมิใช่ตัวของวัตถุแต่เป็นประเด็นความคิดที่ได้เกิดขึ้นจากผลงานที่ปรากฏ (ที่มา http://jumpsuri.blogspot.com/2014_02_01_archive.html)

2.2.2 ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience)

จอห์น ดิวอี้ นักปรัชญาชาวอเมริกัน มีความเห็นว่าศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์สิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์แท้ ประสบการณ์แท้มีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมายมีความสำคัญ มีอารมณ์ที่เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวล และ ความกลัว เป็นต้น

ประสบการณ์ของศิลปินมักน่าสนใจเป็นพิเศษ เขาสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความน่าตื่นเต้นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อสารประสบการณ์นั้น กับผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อมแล้วถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ ศิลปะเป็นประสบการณ์พิเศษที่มีพื้นฐานจากชีวิตธรรมดาทั่วไป ศิลปินที่มีประสบการณ์แท้ในชีวิตมาก จะทำงานศิลปะได้ดีผู้ดูที่มี ประสบการณ์ในชีวิตมาก ก็รับรู้สัมผัสศิลปะได้มากและลึกซึ้ง จุดมุ่งหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ คือ การให้ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพแก่ผู้ดู

ทั้งนี้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ย่อมมีอิทธิพลจากทฤษฎีทางศิลปะเพื่อใช้ประโยชน์ ประกอบกับเนื้อหางานศิลปะผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้น และผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดจากลัทธิทางศิลปะคือ ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้นพุ่งขึ้นมาทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่วไป เป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นอยู่ปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับ ศาสนา ความเชื่อ หรือ โบราณนิยายอย่างแต่ก่อนๆ ล้วนมีความคิดแปลกใหม่ ก้าวหน้า มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะ “สร้างขึ้นมาจากสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน ในช่วงระยะหนึ่ง เวลา

หนึ่ง ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดา ที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ด้วย" ทางด้านเรื่องราวก็พยายามเน้น เรื่องราวหรือรูปวัตถุให้คมชัดเจนนขึ้น และบางทีก็มีการสื่อความหมายเสียดสีสังคม สะท้อนสังคม

จากที่กล่าวมาอิทธิพลได้มีส่วนต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์งานชุดนี้ขึ้น เนื่องจาก ผลงานศิลปินโพธิ์ขึ้นนี้ซึ่งแสดงออกว่าศิลปะนั้นเป็นภาษาแห่งความคิดและแรงบันดาลใจของผู้ สร้างสรรค์นั้นได้รับจากประสบการณ์ที่เกิดความสะเทือนใจ เรื่อง เด็กขอทาน ความน่าสงสารที่ถูกใช้ เป็นเครื่องมือ ลักษณะแสดงถึงความหดหู่ รู้สึกสงสารเป็นทุกข์และสะท้อนถึงสภาพสังคม

3. ด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์

3.1 อิทธิพลจากประสบการณ์

เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เองมักพบเจอกับเด็กขอทานอยู่บ่อยครั้ง แม้เกิดความสงสาร เกิดความรู้สึกลอยอยากให้ทานกับเด็กเหล่านั้น แต่ด้วยผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมเรื่อง เด็กขอทาน ผู้สร้างสรรค์จึงเล็งที่จะให้ทานกับเด็กเหล่านั้นเพราะให้ทานนั้นอาจเป็นการสนับสนุน มิฉะนั้นพินำเด็กมาขอทานเพิ่มขึ้นและเพื่อลดจำนวนของเด็กขอทานให้ปัจจุบัน การช่วยเหลือเด็ก ขอทานเหล่านี้ได้ดีที่สุดคือการแจ้งหน่วยงานที่รับผิดชอบของเรื่องดังกล่าวนี้ถือเป็นการช่วยเหลือเด็ก ขอทานอย่างแท้จริง



ภาพประกอบที่ 1 ภาพจำลองเด็กขอทาน

4. อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

4.1 ลัทธิสมัยใหม่ (Modernism)

ได้พัฒนาขึ้นพร้อมกับสังคมตะวันตก ในคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ และ ๒๐ ท่ามกลาง กระแสสังคมที่แสวงหาสิทธิเสรีภาพ การปฏิวัติอุตสาหกรรม การพัฒนาระบบทุนนิยมเสรี ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การดำรงชีวิตท่ามกลางสังคมสมัยใหม่ ก่อให้เกิดวิถี ชีวิตอย่างใหม่ รวมทั้งศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ศิลปะสมัยใหม่ที่สะท้อนสังคมสมัยใหม่ สะท้อน เสรีภาพของปัจเจกบุคคล สะท้อนความคิดที่เป็นนามธรรม โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์กลวิธีต่างๆ มากมาย

ช่วงสงครามโลกครั้งแรก นักคิดและศิลปินเริ่มไม่เชื่อมั่นในสังคมและแนวคิดแบบสมัยใหม่ มนุษย์กล่าวอ้างว่ามีเหตุผล แต่สงครามก็เกิดขึ้น สภาพสังคม สภาพแวดล้อม และการดำรงชีวิตมีปัญหาซับซ้อนมากขึ้น ลัทธิมนุษยนิยมที่เชื่อมั่นว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของโลก และจักรวาล ในแง่ลบมนุษย์เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรต่างๆ ถูกทำลายลง เหตุผล ความจริง และการดำรงชีวิต ย่อมมีสภาพเป็นมิติซ้อน มีความหลากหลาย และมีพลวัต ศิลปะลัทธิดาดา (Dadaism) ที่นำเสนอความไร้เหตุผล เพื่อให้ผู้คนในสังคมแสวงหาว่าเหตุผลควรจะเป็นอย่างไร ศิลปะป๊อป (Pop Art) ที่สร้างสรรค์ศิลปะจาก สื่อธรรมดาสำหรับสังคมธรรมดา “ทุกสิ่งล้วนสวยงาม” ทั้งศิลปะลัทธิดาดาและศิลปะป๊อป คือหัวเลี้ยวหัวต่อและการเริ่มต้นของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art)

ศิลปะหลังสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่กระจายกรอบความคิดและกระจายแบบแผน มนุษย์ที่ต้องอยู่ร่วมกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและมนุษย์ด้วยกันอย่างสันติสุข ศิลปะหลังสมัยใหม่จะเสนอภาพในความคิดหรือจินตภาพ (image) มากกว่าภาพที่ปรากฏเบื้องหน้า ศิลปินอาจใช้ผืนผ้าขนาดยักษ์ห่อภูเขา ถมหินและ ดินเป็นรูปขดก้นหอยขนาดใหญ่ในทะเล สร้างเรือเหาะขนาดมหึมาเต็มห้องนิทรรศการ ผลงานศิลปะที่มีเสียงสวดมนต์และกลิ่นสมุนไพร ภาพขาวนาที่เขียนขึ้นจากดินทองนา ศิลปินอ่านบทกวีให้ศพฟัง ฯลฯ เหล่านี้ล้วนเป็นการนำเสนอภาพความคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่หลากหลายและหาข้อสรุปมิได้

4.2 ลัทธิสมัยใหม่

พัฒนาขึ้นในสังคมสมัยใหม่ (Modernization) จากอำนาจทางการปกครองและอำนาจทางเศรษฐกิจของคนชั้นสูง มาสู่คนชั้นกลาง ศาสนาและความเชื่อจากสวรรค์ลงมาสู่โลกมนุษย์ วิทยาศาสตร์ทุกสาขาพัฒนาขึ้น มหาวิทยาลัยเพื่อการศึกษาค้นคว้าวิจัยมีบทบาท ประชาชนเรียกร้องอิสรภาพและเสรีภาพ การผลิตในชุมชนพัฒนามาสู่การผลิตแบบมวลผลิต พร้อมกับการปฏิวัติอุตสาหกรรม ลัทธิสมัยใหม่มีวิถีความคิด ความเชื่อ โดยมีแนวทางการดำรงชีวิตเป็นแบบแผนเฉพาะของยุคสมัย และมีลัทธิทุนนิยมเป็นหัวใจสำคัญทางเศรษฐกิจ

ศิลปะสมัยใหม่บนรากความคิดของลัทธิสมัยใหม่ คนชั้นกลางที่ผ่านการศึกษาระบบโรงเรียนมีฐานะทางเศรษฐกิจจากระบบการแข่งขันและทุนนิยมเสรี มีรสนิยมในเชิงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีระเบียบแบบแผนการดำรงชีวิตจากระบบการศึกษาและวัฒนธรรมสมัยใหม่ ศิลปะสมัยใหม่ได้สะท้อนแนวคิด เนื้อหา รูปแบบ และกลวิธีบนฐานของความคิดสร้างสรรค์และปัจเจกบุคคล แม้จะมีความแตกต่างหลากหลาย แต่รากความงามทางสุนทรียศาสตร์และทักษะเชิงกลวิธีในการสร้างสรรค์ก็เป็นเพียงการปรับเปลี่ยนบนกระแสดุดอย่างลัทธิสมัยใหม่ ที่มีทฤษฎี มีกรอบ และมี

มนุษย์ผู้ต้องการเป็นศูนย์กลางของความถูกต้อง-ผิด ดี-เลว รวย-จน ชาว-ดำ มนุษย์ผู้เป็นศูนย์กลางของโลกเป็นผู้กำหนดและวินิจฉัย

ศิลปะ ซึ่งหมายถึงการแสดงออกและปรากฏการณ์จากการแสดงออกในความงาม ความไพเราะ การแสดงอารมณ์ การแสดงความรู้สึกนึกคิดในลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะการแสดง ดนตรี ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม วรรณกรรม พัฒนาจากศิลปะในสังคมเก่าที่ตอบสนองอำนาจและศรัทธาเบื้องต้นมาสู่การตอบสนองสังคมในแนวราบ เป็นความงามหรือสุนทรียะสำหรับสามัญชนที่แสดงออกง่ายๆ สื่อสารง่ายๆ ตอบสนองง่ายๆ ขึ้นชมหรือไม่ ขึ้นชมก็อยู่ที่ความพึงพอใจตามปัจเจกภาพ เพื่อตนเอง ไม่ใช่เพื่อความศรัทธาที่มีต่อศาสนาและผู้มีอำนาจดังเช่นอดีต จากศิลปะหลักวิชา (Academic Art) ในสังคมเก่า มาสู่ศิลปะ สมัยใหม่ในสังคมสมัยใหม่ (ที่มา http://www.marneumek.com/w&w/articles_wi6b.html)

4.3 ศิลปะการจัดวาง (Installation Art)

งานอินสตอลเลชันอาร์ต (Installation Art) อยู่ในประเภทของงานศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (Perception of a Space) โดยทั่วไปแล้ว "ศิลปะจัดวาง" หมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกก็มักจะเรียกว่า "ศิลปะภูมิทัศน์" (Land Art) และศิลปะสองประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่น ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือในบริเวณสถานที่ส่วนบุคคลหรือสถานที่สาธารณะ ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป ที่มักจะเลือกสรรจากวัสดุที่ทำให้เกิดผลกระทบกับอารมณ์ รวมไปถึงวัสดุสมัยใหม่เช่นวิดีโอ, เสียง, การแสดง, และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Art) ซึ่งหมายความว่า เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งตรงตำแหน่งหรือสถานที่ที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้น



ภาพประกอบที่ 2 ศิลปะการจัดวาง (Installation Art)

ที่มา <http://assets.inhabitat.com/wp-content/blogs.dir>

4.4 งานศิลปะสมัยใหม่

ศิลปะผสม (Mixed-Media Art) และศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) ของวงการทัศนศิลป์มีพัฒนาการที่สอดคล้องไปกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม มีบทบาทและทำหน้าที่ที่คล้ายคลึงกับศิลปะธรรมเนียมปฏิบัติ เช่น จิตรกรรมและประติมากรรมเป็นต้น แต่ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ศิลปะผสมและศิลปะสื่อใหม่เริ่มแสดงให้เห็นถึงบทบาทใหม่ที่ค่อยๆก่อร่างขึ้น และมีลักษณะที่ปลีกแยกออกจากศิลปะธรรมเนียมปฏิบัติ

ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 2000 ศิลปะผสมและศิลปะสื่อใหม่มักจะถูกมองว่า เป็นผลที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วใน สังคม ภาพที่ศิลปินนำเสนอสามารถเชื่อมโยงไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสื่อสาร การคมนาคม การเมือง เศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงที่ละเล็กละน้อยไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงในช่วงข้ามคืน ศิลปินได้ประยุกต์เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีอยู่แล้วในสังคม เช่น กล้องถ่ายภาพ กล้องวิดีโอ และคอมพิวเตอร์มาเป็นอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปะ ผลงานของพวกเขาเหล่านั้นได้ทำหน้าที่ที่สำคัญยิ่ง มันได้สะท้อนให้เราเห็นภาพของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมที่เราอาศัยอยู่

ความเจริญก้าวหน้าที่กำลังก้าวมาในข้างต้นก็ยังคงถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ด้วยอัตราความเร็วที่เร็วยิ่งขึ้น เรื่อยมาจนถึงในช่วงหลัง ค.ศ. 2000 เราเริ่มรับรู้ความจริงหนึ่งที่ว่า เช่นเดียวกับความเจริญก้าวหน้า ความเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติและ ความเสียหายของมรดกทางศิลปวัฒนธรรม กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน มนุษย์ได้เรียนรู้ว่า ทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งที่มีหมดสิ้นได้ และศิลปวัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่คงอยู่นิรันดร์ได้ด้วยตัวเอง เมื่อสภาพแวดล้อมเปลี่ยน มนุษย์เปลี่ยนวิถีการดำรงชีวิต ศิลปวัฒนธรรมก็สามารถถูกทำให้เสียหายและสูญหายได้ภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว

ลักษณะหนึ่งของศิลปะภาพถ่าย (Photography Art) และศิลปะวิดีโอ (Video Art) ได้ทำให้เราเห็นสิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับ "ภาพ" ที่ได้จากศิลปะธรรมเนียมปฏิบัติแล้ว ศิลปะสื่อใหม่ทั้งสองรูปแบบได้ทำให้เราเห็นโลกของอดีตได้ชัดเจนและตรงไปตรงมามากที่สุด ภายใต้อาณัติของการสูญสลายของทรัพยากรธรรมชาติและมรดกทางศิลปวัฒนธรรมนี้ ศิลปะภาพถ่ายและศิลปะวิดีโอเริ่มฉายให้เห็นคุณค่าเฉพาะในตัวเอง สิ่งที่ผู้ชมได้มองเห็นจากภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อาจจะไม่ใช่ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นและหายไปในช่วงขณะ แต่อาจจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหวนกลับมาได้อีก ภายใต้วงชีวิตของเราและของลูกหลานของเรา อาจกล่าวได้ว่า ที่ผ่านมานี้ ศิลปะร่วมสมัยไม่อาจรักษามรดกทางสิ่งแวดล้อมและศิลปวัฒนธรรมเอาไว้ได้ แต่ศิลปะภาพถ่ายและศิลปะวิดีโอได้ทำหน้าที่ เก็บรักษาความถูกต้องและความตรงไปตรงมาของอดีตและทัศนคติของศิลปินเอาไว้ได้อย่างครบถ้วนและสมบูรณ์

ในอีกด้านหนึ่ง ภาพที่ถูกสร้างหรือปรับแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ก็ทำให้เราเห็นสิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง มันเป็นภาพที่ไม่ใช่ภาพของเวลาในอดีตหรือภาพของเวลาปัจจุบันในขณะเดียวกัน เราก็ตระหนักดีว่ามันเป็น ภาพที่ไม่สามารถปรากฏขึ้นได้ด้วยฝีมือมนุษย์ศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art) ดูจะเป็นกรณี

ศึกษาที่ชัดเจนมากที่สุดภาพที่ได้จากการทำงานของคอมพิวเตอร์เกิดจากการทำงานของกลไกที่สลับซับซ้อน เราสามารถป้อนข้อมูลตัวเลขลงไป คอมพิวเตอร์สามารถใช้ข้อมูลดิบดังกล่าวคำนวณและสร้างรูปร่างรูปทรงที่เราไม่สามารถสร้างได้ในจินตนาการได้เอง อาจกล่าวได้ว่าภาพที่เปล่งแสงบนจอคอมพิวเตอร์เป็นผลของการทำงานของเทคโนโลยี เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้สร้าง vision ที่ไม่สามารถปรากฏได้เองได้ด้วยวิธีการทางธรรมชาติ ศิลปะคอมพิวเตอร์ได้ทำให้เราเริ่มตระหนักบางสิ่งบางอย่าง ภาพที่ล่องลอยในกระแสไฟฟ้าอยู่ตรงหน้าอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่เชื่อมโยงระหว่างเรากับเวลาในอนาคต

(ที่มา <http://www.finearts.su.ac.th/academic-service/view/72>)

5. อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปินไทย



ภาพประกอบที่ 3 ศ.ดร.อภิรักษ์ ไปษยานนท์

(ที่มา <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php>)

ผู้สร้างสรรค์มีความชื่นชอบในกลวิธีแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ของ ศ.ดร.อภิรักษ์ ไปษยานนท์ ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ผลงานของท่านเป็นรูปแบบศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่มีความแปลกใหม่ในเรื่องของแนวคิดการผสมผสานระหว่างวัสดุต่างๆเข้าด้วยกันในการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนสภาพสังคมในปัจจุบันซึ่งจะเน้นการสื่อสารออกมาในลักษณะศิลปะการจัดวางและการตีความของผู้ชมผลงาน



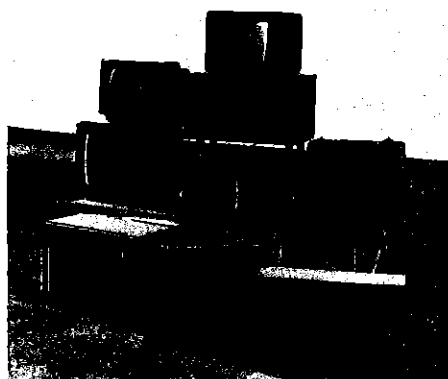
ภาพประกอบที่ 4 ผลงานของ ศ.ดร.อภิรักษ์ ไปษยานนท์

ชื่อผลงาน สอนศิลป์ให้ไก่กรุง (How to Explain Art to a Bangkok Cock)

ที่มา <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php>

งานชุด "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" มีแนวคิดที่คล้ายกับงานกระต่ายป่าที่ตายแล้วของ โจเซฟ บอยส์อาจมีนัยยะถึงประชาชนที่บอดใบ้และถูกลืมแม้แต่ในวงการศิลปะ "ไก่กรุง" ของอภิรักษ์ก็มีนัยยะถึงประชาชน ที่กลัวงงเปล่าไร้ความคิด ภาพจากวิดีโอฉายการแสดงซึ่งพยายามสอนเรื่องศิลปะให้กับ "ไก่และลูกเจี๊ยบที่วิ่งวนอยู่รอบๆ ตัวฟัง บ่งบอกว่าสำหรับที่นี่ศิลปะต่างหากที่ไร้ความหมาย ท่ามกลาง "ไก่กรุง" ที่วิ่งวนวนวายกันอยู่ในกรง ศิลปินใช้ภาพลักษณ์ของ "โมนาลิซ่า" งานจิตรกรรมชิ้นเอกของ ลีโอนาโด ดา วินชี เป็นตัวแทนของศิลปะในความหมายอันสูงส่ง นำมาทำสำเนาซ้ำผ่านเครื่องถ่ายเอกสาร แต่ภาพที่ได้มีความผิดเพี้ยนอันเกิดจากความบังเอิญระหว่างกระบวนการซึ่งจะไม่เกิดซ้ำกันอีก แล้วเขาก็นำภาพนั้นไปทำแม่พิมพ์ซิลค์สกรีน พิมพ์สีสดบนผ้าลงบนวัสดุเซรามิกอย่างไรโรสนิยม เพื่อตั้งคำถามถึงคุณค่าของความเป็นต้นแบบ และคุณค่าในเชิงทักษะฝีมือของศิลปิน

ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลทางรูปแบบจากผลงาน สอนศิลป์ให้ไก่กรุง ในเรื่องของการลักษณะของการจัดวางงานรวมถึงการใช้วีดีโออาร์ตเข้ามาเป็นตัวสื่อสารแสดงแนวคิดและในลักษณะของการใช้วัสดุที่ใช้ประกอบในงานเพื่อสื่อความหมายทำให้งานเกิดความน่าสนใจ



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานของ ศ.ดร.อภิรักษ์ ไปษยานนท์

ชื่อผลงาน เสียงหัวเราะสีฟ้า (Blue Laughter)

ที่มา <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php>

ผู้สร้างสรรค้ใช้ศาสตร์ในหลายๆแขนงประกอบเข้าด้วยกัน ทั้งในเรื่องสุนทรียศาสตร์ในการมองในเชิงมายาคติ เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และภาพสามารถสื่อสารเรื่องราวได้และเกิดความเข้าใจ จึงทำให้ผู้สร้างสรรค้นำกระบวนการทางเทคโนโลยีเข้ามาช่วยด้วยกลวิธี โฮโลแกรม (Hologram) คือกลวิธีที่ช่วยให้แสงกระจายจากวัตถุที่จะบันทึกและได้ถูกสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ปรากฏเป็นวัตถุอยู่ในตำแหน่งเดิมออกมาในรูปแบบสามมิติและใช้ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) เข้ามาประกอบเพื่อช่วยในการนำเสนอเรื่องราวของปัญหาสังคมได้ชัดเจนขึ้นสอดคล้องกับปัจจุบันในสังคมไทยนั้นมีการสื่อสารที่ผ่านการอ่านน้อยลงและเปลี่ยนไปใช้ภาพเป็นตัวสื่อสารเรื่องราว

6.อิทธิพลจากปรัชญา

กำจร สุนพงษ์ศรี,สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ (2556,หน้า130) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, ค.ศ.1895-1952) นักปรัชญาชั้นนำในลัทธิปฏิบัตินิยม (pragmatism) ชาวอเมริกัน นอกจากนี้ยังได้ชื่อว่าเป็นนักการศึกษาและนักปฏิรูปการศึกษาคนสำคัญ มีผลงานนิพนธ์เกี่ยวกับประเด็นหลักทั้งหมดในวิชาปรัชญา ได้รับยกย่องให้เป็นบุคคลดีเด่นผู้หนึ่งของสำนักปรัชญาอเมริกา ในส่วนที่เกี่ยวกับงานศิลปะ ดิวอี้ เชื่อว่าในธรรมชาติได้จัดระบบระเบียบของกระบวนการ (process) ต่างๆไว้อย่างสมบูรณ์ดังนั้นในภาพทางศิลปะเกิดจากประสบการณ์และ

ประสบการณ์ก็มาจากกระบวนการเชิงธรรมชาติที่สามารถควบคุมและให้ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้น อย่างต่อเนื่อง มโนภาพของศิลปะคือผลสำเร็จอันยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ

ปรัชญาศิลปะกับความจริง

กำจร สุนพงษ์ศรี, สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ (2556, หน้า 176) ประเด็นปัญหาระหว่างงานศิลปะกับความจริง เป็นประเด็นปัญหาที่นักสุนทรียศาสตร์ต่างถกเถียงกันมาก เนื่องจากคำว่าความจริงยังแบ่งเป็นความจริงแท้หรือสัมบูรณ์ (absolute reality หรือ realism) กับความจริงสัมพัทธ์หรือสัมพัทธ์ (relative reality หรือ relativism) ซึ่งทั้งสองยังแบ่งเป็นฝ่ายจิตนิยมกับปรนัยนิยม แต่โดยทั่วไป (real, reality) หมายถึงเป็นความจริง ไม่สากล คลาดเคลื่อนได้ขึ้นอยู่กับกาลเวลาและบริบท

ในทางศิลปะขึ้นอยู่กับปรัชญาศิลปะของแต่ละลัทธิยึดถือเป็นแนวทางแนวคิดและการปฏิบัติ แต่โดยทั่วไปถือว่าปัญหาความจริงในงานศิลปะนั้น แบ่งเป็นความจริงเชิงรูปธรรมและความจริงเชิงนามธรรม

ความจริงเชิงรูปธรรม ได้แก่ พวกศิลปะเป็นแนวสำนึกนิยม (realism) พวกธรรมชาตินิยม (naturalism) พวกประสบการณ์นิยม (empiricism) ที่เชื่อในความจริงเชิงประจักษ์หรือความจริงเชิงประสบการณ์เป็นความจริงที่ประจักษ์ได้จากประสาทสัมผัสเช่น ธรรมชาติ สังคมและอื่นๆ

ความจริงเชิงนามธรรม คือสิ่งที่มีอยู่จริง ซึ่งอาจรู้ได้ด้วยความรู้หรือความรู้สึก หรือไม่อาจรู้ได้ทางประสาทสัมผัสอันหนึ่งคำว่า สัจธรรม (reality) นั้นมีความหมาย 2 นัย คือ

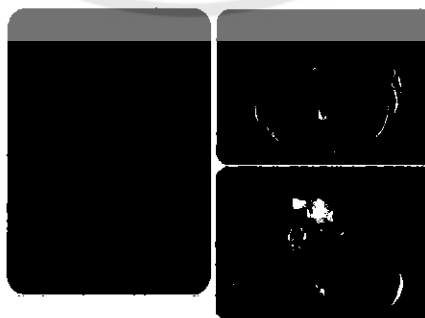
1. ความเป็นจริงภาวะที่มีอยู่จริงภาวะที่เป็นอย่างนั้นแน่แท้ไม่กลับกลายเป็นอย่างอื่น
2. สิ่งที่จริง สิ่งที่มีอยู่จริง เป็นอยู่จริง ซึ่งอาจรู้ได้หรือไม่อาจรู้ได้ทางประสาทสัมผัส

จากที่กล่าวมาอิทธิพลในเรื่องของปรัชญามีส่วนต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์งานชุดนี้ขึ้น เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันเกิดจากประสบการณ์ที่ได้พบกับปัญหาสังคมว่าด้วยเรื่องของเด็กขอทาน ความน่าสงสารที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือ ลักษณะแสดงถึงความหดหู่ รุ้สึกสงสารและเป็นทุกข์ ที่เด็กถูกนำมาเป็นขอทาน ความจริงที่ประจักษ์ได้จากประสาทสัมผัส การรับรู้ความรู้สึกที่ได้รับมาจากสภาพสังคมซึ่งสอดคล้องปรัชญาทางศิลปะที่ว่าด้วย ในธรรมชาติได้จัดระบบระเบียบของกระบวนการ (process) ต่างๆไว้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้นมโนภาพทางศิลปะเกิดจากประสบการณ์ที่มาจากกระบวนการเชิงธรรมชาติที่สามารถควบคุมและให้ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังคำกล่าวของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่ว่า มโนภาพของศิลปะคือผลสำเร็จอันยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ

7. โฮโลแกรม (Hologram)

คือ เทคโนโลยี โฮโลแกรม (Hologram) คำนี้ คิดว่าหลายคนคงคุ้นเคยและรู้จักกันดีใน รูปแบบของภาพที่สร้างขึ้นให้ดูเหมือน มีความชัดลึกมีความนูนหลุดออกมาจากกรอบ เราจะเห็นโฮโลแกรมแบบนี้ได้จากบัตรเครดิต, รูปลงในวารสารชั้นนำหรือรูปภาพโฮโลแกรมที่ขายตามท้องตลาด ทั่วไป เช่น รูปวิวทิวทัศน์, รูปรัชกาลที่5 หรือรูปบุคคลสำคัญต่างๆ เป็นต้น แต่ยังไงเสียจะพบว่าโฮโลแกรมแบบนี้ถึงแม้จะให้ความรู้สึกที่นูนมีมิติ แต่ก็ยังไม่ลอยรอบด้าน เป็น 3 มิติที่แท้จริง แนวคิดของโฮโลแกรม นั้นจริงๆแล้วไม่ใช่เป็นเพียงแค่ภาพจากดวงตาที่มีระยะชัดลึกข้างต้น ซึ่งปัจจุบันได้มีการทดลองใช้จริงๆแล้ว โฮโลแกรม (Hologram) คืออะไร?โฮโลแกรมถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการที่เรียกว่า โฮโลกราฟี (Holography) โดยโฮโลกราฟีเป็นเทคนิคที่ช่วยให้แสงกระจายจากวัตถุที่จะบันทึก และได้ถูกสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ปรากฏเป็นวัตถุอยู่ในตำแหน่งเดิมเมื่อเทียบกับการบันทึก การเปลี่ยนแปลงรูปแบบตำแหน่งและทิศทางของระบบการมองเห็นเป็นไปอย่างถูกต้องเหมือนกับว่าวัตถุ ยังคงเป็นปัจจุบันจึงทำให้ภาพที่บันทึกปรากฏเป็นสามมิติ โฮโลแกรม 3 มิติ เป็นเทคโนโลยีรูปแบบหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารระยะไกลระหว่างบุคคลต้นทางและปลายทางที่อยู่ต่างสถานที่กัน สามารถโต้ตอบแบบตัวต่อตัว

โฮโลแกรมแบ่งได้เป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภท คือ white-light hologram ซึ่งภาพโฮโลแกรมที่บันทึกนั้น สามารถมองเห็นได้ด้วยการส่องสว่าง ด้วยแสงสว่างจากธรรมชาติ และอีกประเภทหนึ่งคือ ภาพโฮโลแกรม ที่ต้องถูกส่องสว่างด้วยแสงเลเซอร์ หรือแสงที่มีสภาพหน้าคลื่นสอดคล้องกัน ในระดับหนึ่ง ถึงจะมองเห็นภาพ 3 มิติได้นอกจากนี้ ยังอาจแบ่งโฮโลแกรมออกได้เป็น transmission hologram, reflection hologram, image-plane hologram, และอื่นๆ อีกหลายประเภทต้นกำเนิดของโฮโลแกรม



ภาพประกอบที่ 6 โฮโลแกรม

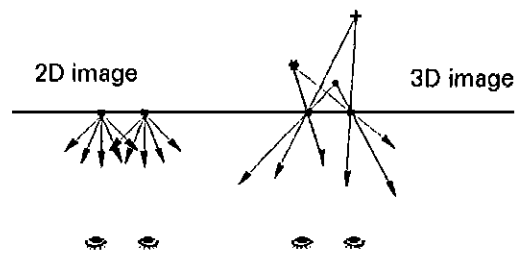
โฮโลแกรม ได้ถูกคิดค้นขึ้นมาครั้งแรกในปี ค.ศ. 1948 โดย ดร.เดนนิส กาเบอร์ (Dennis Gabor, 1900-1979) วิศวกรไฟฟ้าชาวฮังการี โดยกาเบอร์ได้ค้นพบหลักการของโฮโลกราฟีโดยบังเอิญ ในระหว่างที่พัฒนาปรับปรุงคุณภาพของกล้องจุลทรรศน์อิเล็กตรอนที่บริษัท British Thomson-Houston ที่เมือง Rugby ประเทศอังกฤษ จากการค้นพบนี้ กาเบอร์ได้รับรางวัลโนเบลสาขาฟิสิกส์ ในปี ค.ศ. 1971 ต่อมาได้มีการพัฒนาและเริ่มนำมาใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลาย หลังจากที่ได้มีการคิดค้น เลเซอร์ขึ้นมาในปี ค.ศ. 1960 และได้มีการนำเอาเลเซอร์เข้ามาประยุกต์ใช้ ในปี ค.ศ. 1964 โดย นักวิทยาศาสตร์ชื่อ E.Leith และ J.Upatniks แห่งห้องปฏิบัติการทางเลเซอร์ มหาวิทยาลัยมิชิแกน ประเทศสหรัฐฯ ได้ร่วมมือกันพัฒนาเทคโนโลยี Holography โดยใช้คุณสมบัติของแสงเลเซอร์ ทำให้สามารถแสดงรูปภาพ ที่มีความลึก ความกว้าง และเปลี่ยนแปลงได้ตามมุมมอง นับจากนั้นโฮโลแกรม ได้ถูกพัฒนาและประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง



ภาพประกอบที่ 7 โฮโลแกรม

ที่มา http://www.polar-plastic.com/Knowledge_th_page3.html

หลักการของ Hologram โฮโลแกรม เป็นภาพที่มีลักษณะ 3 มิติ ซึ่งแตกต่างจากภาพ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด จอคอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ เป็นต้น ภาพเหล่านี้จะเป็นภาพ 2 มิติ เมื่อแสงจากแหล่งกำเนิดแสง ไปกระทบผิวของภาพถ่าย, ภาพวาด ก็จะสะท้อนกลับมาอย่างที่ตา ทำให้มองเห็นภาพเป็น 2 มิติ



ภาพประกอบที่ 8 โฮโลแกรม

ที่มา http://www.polar-plastic.com/Knowledge_th_page3.html

แต่ภาพโฮโลแกรมจะใช้หลักการสร้างภาพให้มีการแทรกสอดของแสงที่มากกระทบรูปภาพ โดยการฉายแสงเลเซอร์จากแหล่งเดียวกัน แยกเป็น 2 ลำแสง ลำแสงหนึ่งเป็นลำแสงอ้างอิงเล็งตรงไปที่แผ่นฟิล์ม อีกลำแสงหนึ่งเล็งไปที่วัตถุและสะท้อนไปยังฟิล์ม แสงจากทั้งสองแหล่งจะถูกบันทึกไว้บนฟิล์มในรูปแบบของการแทรกสอด (Interference Pattern) ซึ่งมองไม่คล้ายกับรูปของวัตถุต้นแบบ ก่อให้เกิดภาพเสมือน (Virtual image) ขึ้นมาตามมุมของแสงที่มากกระทบ ทำให้ตาของเรารับแสงอีกด้านหนึ่งของแผ่น Hologram เกิดเห็นภาพ 3 มิติขึ้น

ที่มา http://www.polar-plastic.com/Knowledge_th_page3.html

<http://www.arunsawat.com/board/index.php?topic=9338.0>

<http://www.manager.co.th/CyberBiz/ViewNews.aspx?NewsID=9520000047594>

<http://ponnaha.wordpress.com/2011/07/12/เทคโนโลยีโฮโลแกรม3มิติ/>

<http://ray-wat.blogspot.com/2009/04/3.html>

<http://www.vcharkarn.com/blog/115383/92311/> Hologram Technology ประตูลูกศรแห่งโลกเสมือนจริง

8. เสียงและภาพเคลื่อนไหว

วิดีโอคลิป หรือ คลิปวิดีโอ คือ ไฟล์คอมพิวเตอร์ที่บรรจุเนื้อหาเป็นภาพยนตร์สั้น มักจะตัดตอนมาจากภาพยนตร์ทั้งเรื่องซึ่งมีขนาดความยาวปกติ คลิปมักจะเป็นส่วนที่สำคัญ หรือต้องการนำมาแสดง มีความขบขัน หรืออาจเป็นเรื่องความลับที่ต้องการนำมาเผยแพร่ จากต้นฉบับเดิม แหล่งของวิดีโอคลิป ได้แก่ ข่าว ข่าวกีฬา มิวสิควิดีโอ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ปัจจุบันมีการใช้วิดีโอ

คลิปแพร่หลาย เนื่องจากไฟล์คลิปนี้มีขนาดเล็ก สามารถส่งผ่านอีเมล หรือดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ได้สะดวก ในประเทศตะวันตก เรียกการแพร่หลายของวิดีโอคลิปนี้ว่า วัฒนธรรมคลิป (Clip Culture)

คำ คำนี้ มีความหมายกว้างๆ หมายถึง ภาพยนตร์สั้นแบบไหนก็ได้ ที่มีความยาวน้อยกว่ารายการโทรทัศน์ตามปกติ (โดยมากไม่เกิน 5-10 นาที และที่พบบ่อยที่สุดคือประมาณ 1 นาที)

1. คลิปวิดีโอคือ ไฟล์หนึ่งที่ถูกแบ่งออกเป็นส่วน ๆ หรืออาจจะเป็นไฟล์หนึ่งที่มีระยะเวลาในการเล่นไม่นานมากนัก โดยคลิปวิดีโอจะเป็นไฟล์ที่มีรูปแบบการบีบอัดข้อมูลที่แตกต่างกันไป ตามโปรแกรมที่ผู้ผลิตสร้างขึ้น

2. ถ้ามองในลักษณะของการใช้งานแล้วคลิป VDO นั้นก็คือ Multimedia ที่มีทั้งภาพและเสียง ขนาด File ไม่ใหญ่มากนักมีได้หลากหลายนามสกุล ทั้งที่ถ่ายจาก มือถือ และ เครื่องถ่าย VDO แต่นำมาตัดหรือลดคุณภาพลงเพื่อให้มีขนาดเล็ก สามารถส่งต่อกันได้ทั้งผ่านทาง email หรือ upload ไปไว้ที่ Youtube

3. คลิปวิดีโอคือ การถ่ายทำหรือจับภาพเป็นเวลาต่อเนื่องกันเพื่อนำมาดูหรือนำมาเผยแพร่

4. คือการบันทึกภาพเคลื่อนไหวเข้าไปเก็บไว้ในสื่อต่างๆ มักจะเป็นเรื่องสั้นๆ หรือ มุกก๊อลงเดี่ยวของภาพยนตร์ ที่มักจะได้ยินคำว่า "คัท" ก็คือ หนึ่งคลิป ที่ถ่าย หลังจากนั้นก็นำเอาคลิปต่างๆ มาต่อรวมเข้ากัน เป็นภาพยนตร์ให้เราดู ซึ่งจะพบว่า หนึ่งเรื่องหนึ่งที่ใช้เวลาดูประมาณ 2 ชั่วโมง ก็มาจาก คลิปสั้นๆ นับร้อยคลิป หรือมากกว่านั้น ถ้าหากมีการตัดออก

สาเหตุ ที่เรียกว่าคลิป อาจจะมาจากกรที่ นำเอาภาพยนตร์ที่ถ่ายเป็นส่วนย่อยๆนี้มาเห็นด้วยคลิปหนีบกระดาษเพื่อให้ต่อกันชั่วคราวก่อนที่จะต่อกันแบบถาวร

5. คือ ภาพเคลื่อนไหวที่มีเสียงมีระยะเวลาเล่นนานไม่เกิน 25 นาทีอาจเป็นภาพยนตร์ ที่ถูกจัดแบ่งเป็นส่วนๆ เช่น หรือเป็น พาทกะ เช่น prat 1/10 ทำนองนี้ หรืออีกในความหนึ่งในทำนองเดียวกัน คลิปวิดีโอคือภาพเคลื่อนไหวที่มีเสียงซึ่งถูกบันทึกไว้ด้วยอุปกรณ์ต่างๆ เช่น กล้องถ่ายวิดีโอ โทรศัพท์ซึ่งมีกล้องและแอปพลิเคชันถ่ายวิดีโอหรืออุปกรณ์อื่นๆ ความสั้นยาว ต่างกันไป

6. คือ ไฟล์ที่มีภาพและเสียงอยู่ในไฟล์เดียว มักมีขนาดไฟล์ไม่ใหญ่มาก เพราะระยะเวลาในการเล่นไม่นาน

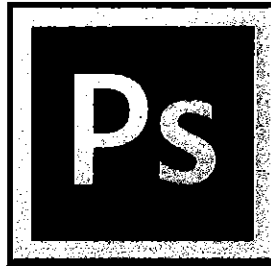
(ที่มา: <https://goo.gl/k9X1dN>)

โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ให้การทำผลงานศิลปะขึ้นนี้ประกอบไปด้วย

- โปรแกรม Adobe Photoshop
- โปรแกรม Adobe After Effects

- โปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพประกอบที่ 9 โปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถนำโปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยโปรแกรมตัวนี้ได้ โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวีดีทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ ImageReady การที่จะใช้งานโปรแกรม Photoshop คุณต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ

ลักษณะงานที่เหมาะสมกับโปรแกรม Photoshop งานที่เหมาะสมกับการใช้งานโปรแกรม Photoshop มีหลากหลายมา แล้วแต่ความต้องการของผู้ออกแบบเช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ตเวิร์ค งานโปสเตอร์ โปรชัวร์ แบนเนอร์ เป็นต้น

ที่มา <http://goo.gl/iuZ53n>

ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมและสะดวกกับการนำมาใช้งาน ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้โปรแกรมดังกล่าวใช้ในส่วนของการตกแต่งภาพ และตัดภาพในส่วนที่ต้องการเอาไว้ใช้ในผลงาน ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่สามารถบันทึกไฟล์ได้หลายประเภทจึงทำให้การสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นสะดวกขึ้น



ภาพประกอบที่ 10 โปรแกรม Adobe After Effects

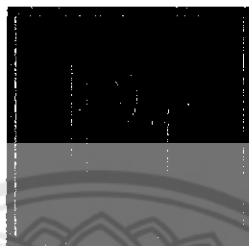
โปรแกรม Adobe After Effects

โปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานข้อภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านกราฟิกตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การข้อภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้นี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการทำงานด้าน Motion graphic และ Visual – Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้ในงาน Presentation , Multimedia , งานโฆษณา และรวมไปถึงการทำ Special – Effect ต่าง ๆ ให้กับงานภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้และลักษณะการใช้งานโดยทั่วไปในโปรแกรมนั้น ก็จะคล้ายกับโปรแกรมอื่น ๆ ในตระกูล Adobe ดังนั้นในการเริ่มต้นใช้งาน After Effects ก็จะง่ายขึ้น ถ้าผู้ใช้เคยได้ใช้โปรแกรมของ Adobe เช่น Photoshop , Illustrator หรือ Premiere มาก่อน

ที่มา <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>

ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมกับการนำมาใช้งาน ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้โปรแกรมดังกล่าวใช้ในส่วนของการทำภาพนิ่งมาทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้ Motion graphic และโปรแกรม After Effects ยังสามารถบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวออกมาได้มีคมชัด และมีคุณภาพ



ภาพประกอบที่ 11 โปรแกรม Adobe Premiere Pro

โปรแกรม Adobe Premiere Pro

โปรแกรมตัดต่อวิดีโอและบันทึกตัดต่อเสียงที่แพร่หลายที่สุด สามารถผลิตผลงานได้ในระดับมืออาชีพ จนถึงการนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (Broadcasting System) มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ไลน์ (Time line) เคลื่อนย้ายได้อิสระโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มีการสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงผู้ผลิตรายการ ต้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็น ภาพมาจากวิดีโอ หรือ ซีดี แม้กระทั่งการทำงาน เกี่ยวกับเสียง หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจากกล้อง ดิจิตอลอยู่แล้ว ก็สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัวได้ ที่มา <http://returnwind.exteen.com/20110713/premiere-pro>

ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมกับการนำมาใช้งาน ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้โปรแกรมดังกล่าวใช้ในส่วนของการใส่เสียงที่ประกอบกับภาพเคลื่อนไหวภายในงานเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกมากยิ่งขึ้น และโปรแกรม Premiere Pro ดังกล่าวมีการใช้งานที่ไม่ซับซ้อนและเป็นโปรแกรมที่ใช้งานกับเสียงประกอบภาพได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัยแบบสร้างสรรค์

การสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ มีจุดมุ่งหมายในการสะท้อนถึงปัญหาสังคม ในเรื่องของการนำเด็กมาขทานและเพื่อสื่อถึงความรู้สึกสะท้อนใจของผู้สร้างสรรคจึงเกิดความบังนดาลใจและแรงผลักดันในการทำศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรคจึงได้ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาสังคมในเรื่องของเด็กขทานและแนวทาง กลวิธีในการสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่รูปแบบที่นำเสนอเป็นลักษณะสามมิติโดยผู้สร้างสรรคได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ไว้ดังนี้

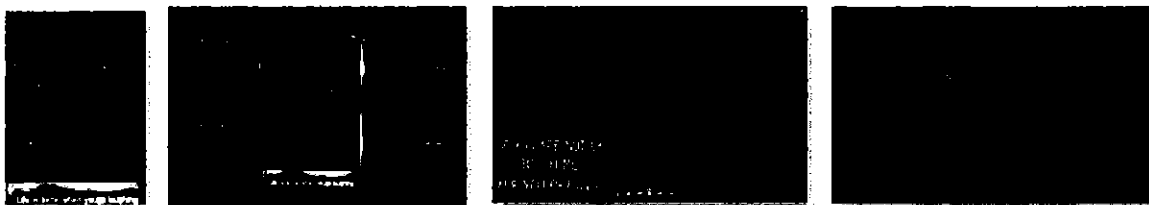
1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และการจัดทำภาพแบบร่าง
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรคผลงาน
4. ขั้นตอนในการวิเคราะห์ และสรุปกระบวนการสร้างสรรค

กระบวนการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์

ก่อนการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ดังกล่าว ผู้สร้างสรรคได้ทดลอง ค้นคว้า และหากลวิธี โดยเน้นกลวิธีที่สามารถสื่อสารแนวคิดของผู้สร้างสรรคให้ออกมาในรูปแบบที่ตื่นตาและเข้าถึงคุณค่าของผลงานได้ง่าย ในช่วงการทดลองแนวคิดและกลวิธีช่วงแรกยังไม่ชัดเจนนัก ผู้สร้างสรรคจึงพัฒนาปรับปรุงแก้ไข และศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมขึ้นเพื่อให้ผลงานศิลปนิพนธ์นั้นสมบูรณ์

ผลงานการสร้างสรรคศิลปะก่อนศิลปนิพนธ์ ที่ทำขึ้นในปีการศึกษา 2557 แสดงออกมาเป็นรูปธรรม ดังนี้

การสร้างสรรคผลงานศิลปะก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 12 การสร้างสรรคผลงานศิลปะก่อนศิลปนิพนธ์

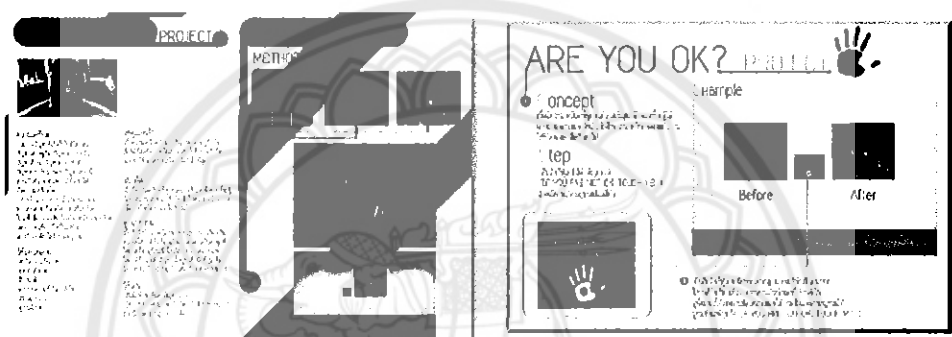
ชื่อผลงาน ARE YOU OK?

แนวคิดความบันเทิง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในเรื่องของการรับมือกับความเครียดที่เจอในชีวิตประจำวัน และเพื่อให้เกิดความผ่อนคลายและลดความเครียด โดยใช้กลวิธีการสัมผัสเพื่อเป็นการเริ่มกลไกของผลงาน

ภาพแบบร่างผลงานศิลปะก่อนศิลปินพันธ์

ภาพแบบร่างจากข้อมูล แนวคิดและกลวิธีที่สอดคล้องกับเนื้อหาก่อนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพประกอบที่ 13 ภาพแบบร่างก่อนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

การวิเคราะห์ผลงานก่อนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

แบ่งออกเป็นประเด็นได้แก่ ส่วนที่เป็นเนื้อหา ส่วนที่เป็นรูปทรงและหลักการจัดองค์ประกอบ

ส่วนเนื้อหา

1.1 เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มต้นการสร้างสรรค์ผลงานมาจาก เรื่องสภาวะอารมณ์จากประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับในชีวิตประจำวัน

1.2 แนวเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของอารมณ์คือ ภาวะความเครียดที่เกิดจากปัญหาครอบครัวที่เกิดขึ้นในชีวิตแต่ละช่วงวัย และการรับมือกับความเครียดเพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยใช้ลักษณะของแสงไฟและถ้อยคำที่ความหมายที่ทำให้เกิดกำลังใจเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย

1.3 เนื้อหา ผู้สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น เนื้อหาภายนอกและเนื้อหาภายใน

เนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด (Instrumentalism) โดยใช้แสงไฟทำให้เกิดเป็นภาพและใช้ถ้อยคำที่มีความหมายที่ก่อให้เกิดกำลังใจในทางจิตวิทยา

เนื้อหาภายใน ผู้สร้างสรรค้ใช้ทัศนธาตุได้แก่ จุด น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่างและเส้น เป็น ส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผลงานที่เป็นเอกภาพ

ส่วนรูปทรง

ผลงานก่อนการสร้างสรรค้ศิลปนิพนธ์ ได้ใช้กลวิธีการสัมภาษณ์เพื่อเปิดปิดกลไกของ ผลงานเพื่อให้ผู้ชมสามารถเป็นส่วนหนึ่งของงาน

ทัศนธาตุจากการสร้างสรรค้ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ผู้สร้างสรรค้ได้วิเคราะห์ตามสิ่งที่ปรากฏ อยู่ในผลงานได้ดังนี้

1.1 น้ำหนัก ผู้สร้างสรรค้ใช้การจุดเพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักแสงเงาและบรรยากาศของ ภาพและผู้สร้างสรรค้ใช้การสร้างน้ำหนักเพื่อให้เกิดภาพที่ก่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกและเกิดกำลังใจ เกิดความผ่อนคลายในทางจิตวิทยา

1.2 พื้นผิว ผู้สร้างสรรค้เลือกใช้พื้นผิวที่มีลักษณะเรียบเมื่อประกอบกับการสร้างน้ำหนัก โดยให้ไฟทำให้เกิดมิติลงตาขึ้นมา

1.3 ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติที่เป็นการเว้นระยะระหว่างรูปทรงทำให้เกิดระยะ หน้าหลังทำให้ภาพดูไม่อึดอัดจนเกินไป

1.4 เส้น ผู้สร้างสรรค้ใช้เส้นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจาก จินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสอง ข้างมีการถ่วงดุลกัน

หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะการสร้างสรรค้ผลงานผู้สร้างสรรค้ใช้การจัดองค์ประกอบ ให้เป็นเอกภาพ โดยทำให้ดุลยภาพแบบสมมาตร 2 ข้างเท่ากันในเรื่องของรูปทรงและน้ำหนักและการ สร้างจุดเด่นไว้ตรงกลาง

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผลงานศิลปนิพนธ์

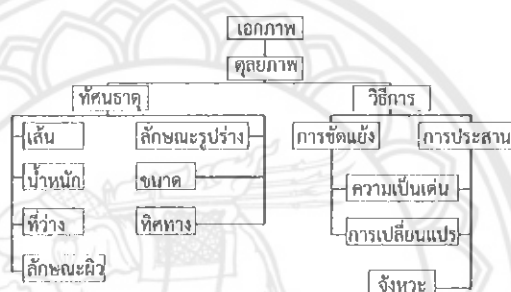
ผู้สร้างสรรค้ได้ศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หนังสือและเอกสารต่างๆอันเป็นส่วนสำคัญและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค้ผลงานและค้นหาวิธีการนำเสนอผลงานให้ออกมาในรูปแบบที่ แปลกใหม่

ส่วนของแนวเรื่องในศิลปนิพนธ์ชุดนี้คือการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค้ออกมาเป็น ผลงาน โดยได้รับความบันดาลใจจากประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค้ได้สัมผัสกับความรู้สึกนั้นโดยตรงใน เรื่องของเด็กขอทานซึ่งเป็นปัญหาสังคมอย่างหนึ่ง เด็กมาขอทานเป็นเพียงเครื่องมือของมิชชันนารีที่หา ประโยชน์จากความรู้สึกสงสารเห็นใจของมนุษย์โดยหารู้ไม่ว่าที่จริงเด็กเหล่านั้นอาจต้องถูกกักขัง ถูก ทำร้ายและบังคับให้ไปขอทานจนขาดอิสระในการใช้ชีวิตและขาดโอกาสทางการศึกษาทำให้มี คุณภาพการใช้ชีวิตที่แยกว่าเด็กคนทั่วไป

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นเป็นความรู้สึกที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรคที่ได้พบเห็น และจากการสืบค้นข้อมูล สิ่งเหล่านี้จึงเป็นความบันดาลใจและแรงผลักดันให้ผู้สร้างสรรคนำความรู้สึกดังกล่าวมานำเสนอในรูปแบบของงานศิลปะในศิลปนิพนธ์ชุดนี้

2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด การวิเคราะห์ ประมวลความคิดและการจัดทำภาพแบบร่าง

ผู้สร้างสรรคได้นำข้อมูลจากการศึกษาและจากการกำหนดรูปแบบของผลงานที่รวมเอาเรื่องทัศนธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบศิลป์เข้ามาประกอบการภายในงานเพื่อถ่ายทอดสาระและคุณค่าของผลงานที่ประกอบกันด้วยเนื้อหาและรูปทรง



แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

ที่มา องค์ประกอบของศิลปะ, ชะลูด นิ่มเสมอ (2530:208)

เนื้อหา(Content) คือเรื่องราวมีลักษณะเป็นนามธรรมซึ่งเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมาสามารถตีความออกมาได้หลากหลายขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสารเช่นความต่างของเพศ วัย ประสบการณ์ ความรู้ ทัศนคติ เป็นต้น เนื้อหาอาจแบ่งออกได้ 2 ประเภทคือ เนื้อหาภายในกับเนื้อหาภายนอก เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ เป็นเนื้อหา ของรูปทรงโดยตรงซึ่งเป็นรูปแบบของการแสดงออกเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรคส่วนเนื้อหาภายนอกจะมีเฉพาะในศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่องเช่น คน สัตว์ วัตถุ สิ่งของ



ภาพประกอบที่ 14 ภาพถ่ายเด็กขอทานจากการจำลองสถานการณ์

ซึ่งผลงานของผู้สร้างสรรค์เน้นเนื้อหาผสมเรื่องที่เป็นการผสมผสานระหว่างความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์กับรูปลักษณะของเรื่องโดยมีความคิดจากลักษณะท่าทาง สีหน้า แววตาของมนุษย์ ที่สื่อสาร ความรู้สึก ความเศร้า ความสะเทือนใจ ความน่าสงสาร

รูปทรง(Form) คือ สิ่งที่มีมองเห็นได้ในทัศนศิลป์ที่เกิดขึ้นด้วยการประสานกันของทัศนธาตุ อย่างมีเอกภาพซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนประกอบทั้งรูปได้แก่ ทัศนธาตุและส่วนประกอบทั้งวัสดุคือวัสดุ และวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนประกอบทางรูปทรงในผลงานของผู้สร้างสรรค์คือทัศนธาตุได้แก่ สี น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง เส้น

ทัศนธาตุ(Visual Element) คือ สื่อทางสุนทรียภาพที่ผู้สร้างสรรค์นำมาประกอบเป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายของเรื่องได้แก่น้ำหนักแสงเงาที่ว่างสีที่ขณะที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในผลงานมีดังนี้



ภาพประกอบที่ 15 ผลงานศิลปนิพนธ์ ภาพที่ 1

1. สี หมายถึงแสงที่มากกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเราทำให้เห็นเป็นสีต่างๆจากการที่มองวัตถุเป็นสีได้เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่นสะท้อนแต่สีของมันเอง ซึ่งลักษณะการกระทบต่อสายตา ทำให้เห็นสีนั้นมีผลทางจิตวิทยาคือมีอำนาจในความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์และทำให้เกิด

ความรู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยสายตาซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวรรณศิลป์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกกลับความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

2. น้ำหนัก คือความอ่อนแก่ของบริเวณที่ดูแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักแสงเงาเพื่อเป็นการสะท้อนระยะหน้าหลังอย่างชัดเจนซึ่งทำให้เกิดมิติลวงตาภายในผลงาน

3. พื้นผิว คือพื้นผิวของสิ่งต่างๆเมื่อสัมผัสหรือมองเห็นจะทำให้เกิดความรู้สึก ละเอียดมัน ขรุขระเป็นต้นในงานของผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีการใช้ภาพที่มีลักษณะขรุขระและพื้นผิวเรียบเพื่อให้เกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนภายในผลงาน

4. ที่ว่าง ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่ว่างเกิดจากน้ำหนักสีที่เกิดจากมิติลวงตาของรูปทรง เพื่อให้เห็นระยะความชัดเจนของหน้าหลังเพื่อให้เกิดความรู้สึกสมจริง

5. เส้น คือจุดที่ต่อเนื่องเป็นความยาวทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่างขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนักขอบเขตของสีและแบ่งออกเป็นโครงสร้างและเส้นคาลิกราฟฟิก และผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลยภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลกัน

จากข้อมูลจึงสรุปได้ว่าองค์ประกอบศิลป์ และทัศนธาตุ เป็นตัวสื่อสารให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจถึงแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ ที่ผู้อื่นสามารถรับรู้ได้ถึงความงามที่เกิดจาก สี น้ำหนัก และพื้นผิว ศิลปะมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ โครงสร้างของวัตถุที่มองเห็นหรือรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัส อีกอย่างคือการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างของวัตถุนั้น อีกส่วนหนึ่งเราเรียก องค์ประกอบส่วนแรกว่ารูปทรง(form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและอีกส่วนคือ เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบนามธรรมดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักการของศิลปะคือ รูปทรงและเนื้อหา

รูปทรงในส่วนประกอบทางวัสดุ

แบ่งออกเป็น วัสดุและวิธีการ

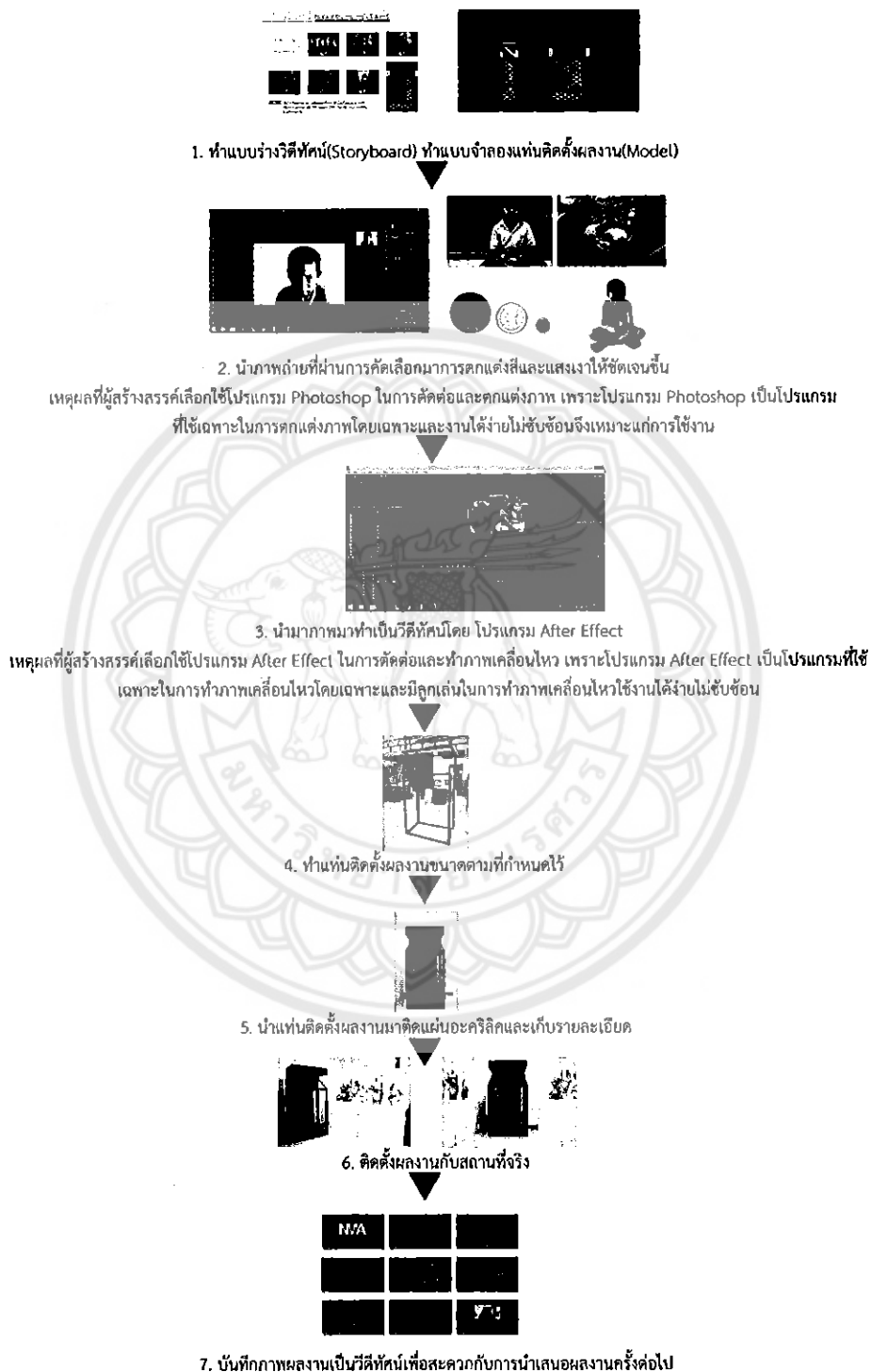
วัสดุ อุปกรณ์สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

วัสดุที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ได้แก่ ภาพถ่ายเด็กขอทาน คอมพิวเตอร์พกพา แผ่นอะครีลิคใส น้ำยาประสานอะคริลิก ทรายทึบสีน้ำตาลขนาด 40 นิ้ว แผ่นติดตั้งงาน และอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 16 ภาพวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ผลงานชิ้นที่ 1

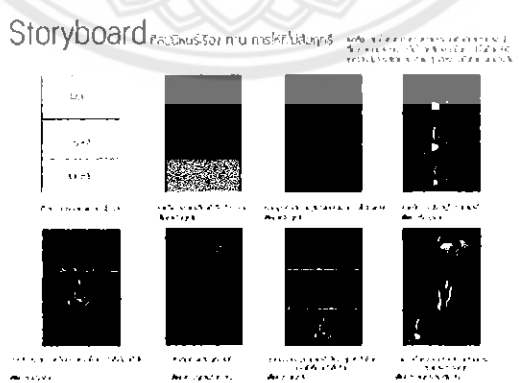
ขั้นตอนในการทำภาพร่าง

1. นำภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือกมาตกแต่งสีและแสงเงาให้ชัดเจนขึ้น



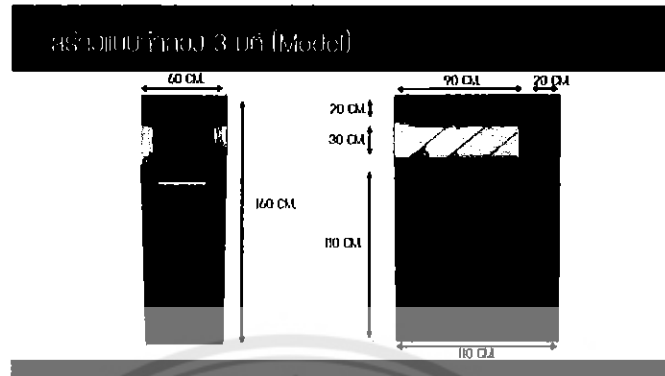
ภาพประกอบที่ 17 ภาพที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

2. ดำเนินการนำภาพที่ได้จากข้อ 1. มาทำแบบร่างของวีดิทัศน์



ภาพประกอบที่ 18 ขั้นตอนการทำภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

3. ทำแบบจำลองแทนติดตั้งงานให้สอดคล้องกันแนวเรื่อง



ภาพประกอบที่ 19 ขั้นตอนการทำภาพแบบจำลองผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

จากกระบวนการทำแบบร่างวิทัศน์ และการทำแบบจำลองแทนติดตั้งผลงานทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นประโยชน์ของการเริ่มทำงานจากการทำแบบร่างก่อนทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงความบกพร่องของผลงาน เพื่อให้เกิดการแก้ไขปรับปรุงก่อนเริ่มขยายผลงานจริงเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทำงานตามแบบร่างได้รวดเร็วและสมบูรณ์ขึ้น

2. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

2.1. นำภาพถ่ายมานำมาตกแต่ง และตัดต่อตามแบบร่างโดย โปรแกรม Photoshop

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม Photoshop ในการตัดต่อและตกแต่งภาพ เพราะโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการตกแต่งภาพโดยเฉพาะ และงานได้ง่ายไม่ซับซ้อนจึงเหมาะแก่การใช้งาน



ภาพประกอบที่ 20 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

2.2. นำมาภาพที่ได้จากข้อ 1 มาทำเป็นวีดีทัศน์โดย โปรแกรม After Effect

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการตัดต่อและทำภาพเคลื่อนไหว เพราะโปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการทำภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะและมีลูกเล่นในการทำภาพเคลื่อนไหวใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน



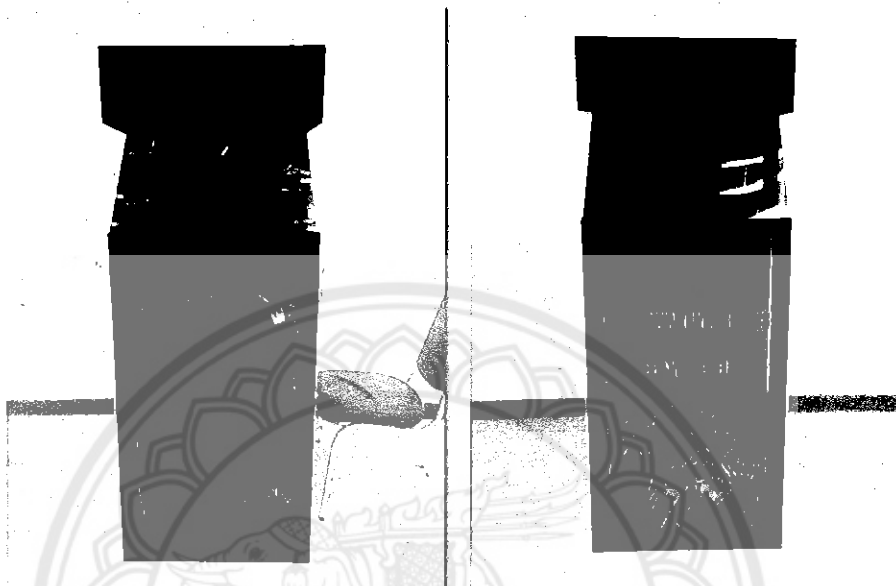
ภาพประกอบที่ 21 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

2.3. ทำแท่นติดตั้งผลงานขนาดตามที่กำหนดไว้



ภาพประกอบที่ 22 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

2.4. นำแท่นติดตั้งผลงานมาติดตั้งแผ่นอะคริลิค และเก็บรายละเอียด



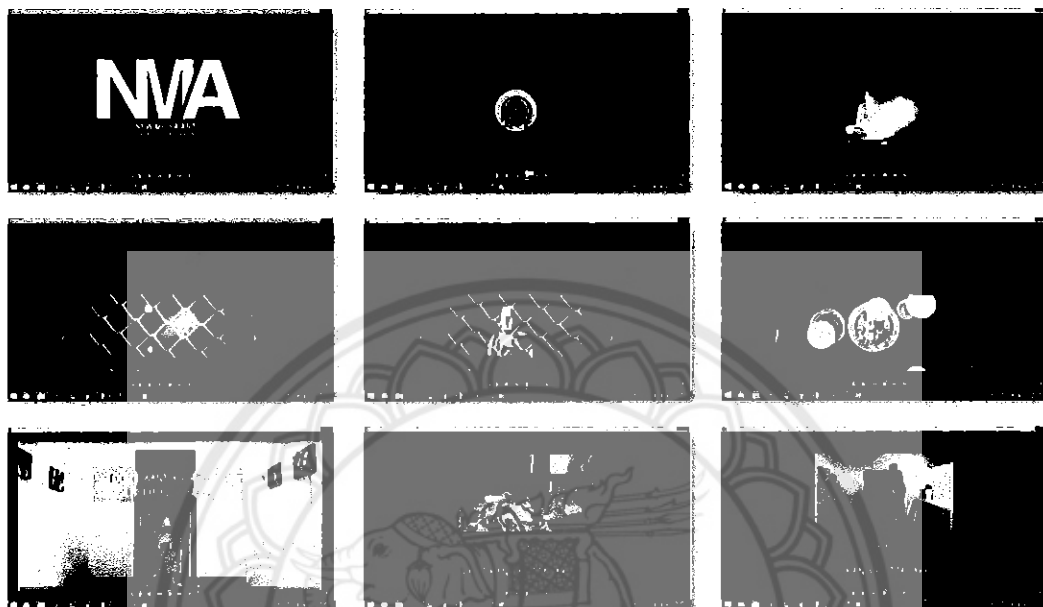
ภาพประกอบที่ 23 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

2.5. ติดตั้งผลงานกับสถานที่จริง

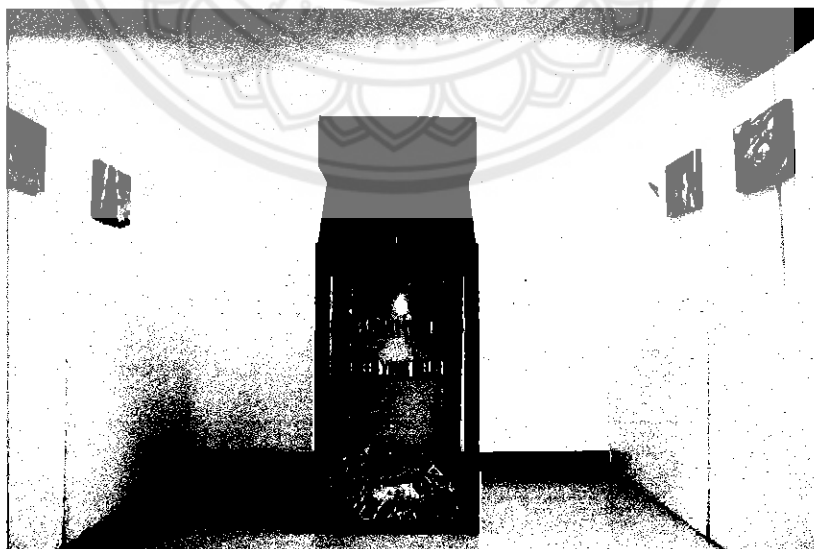


ภาพประกอบที่ 24 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ภาพที่ 1

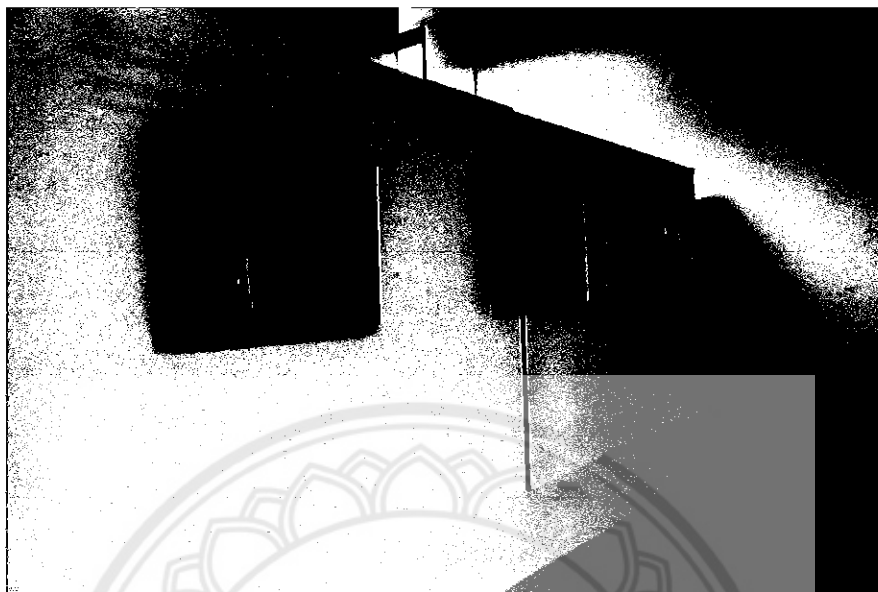
2.6. บันทึกภาพผลงานเป็นวีดีทัศน์เพื่อสะดวกกับการนำเสนอผลงานครั้งต่อไป



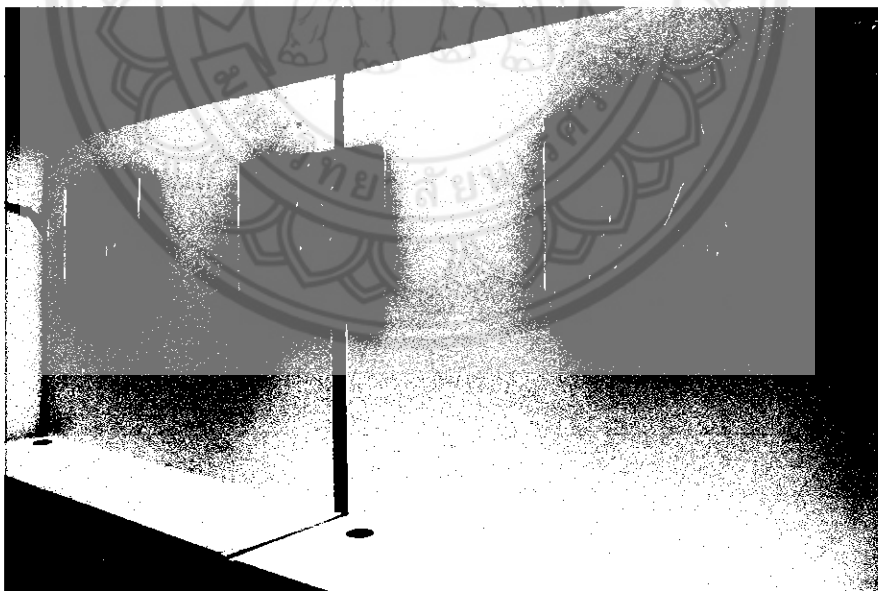
ภาพประกอบที่ 25 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 26 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1

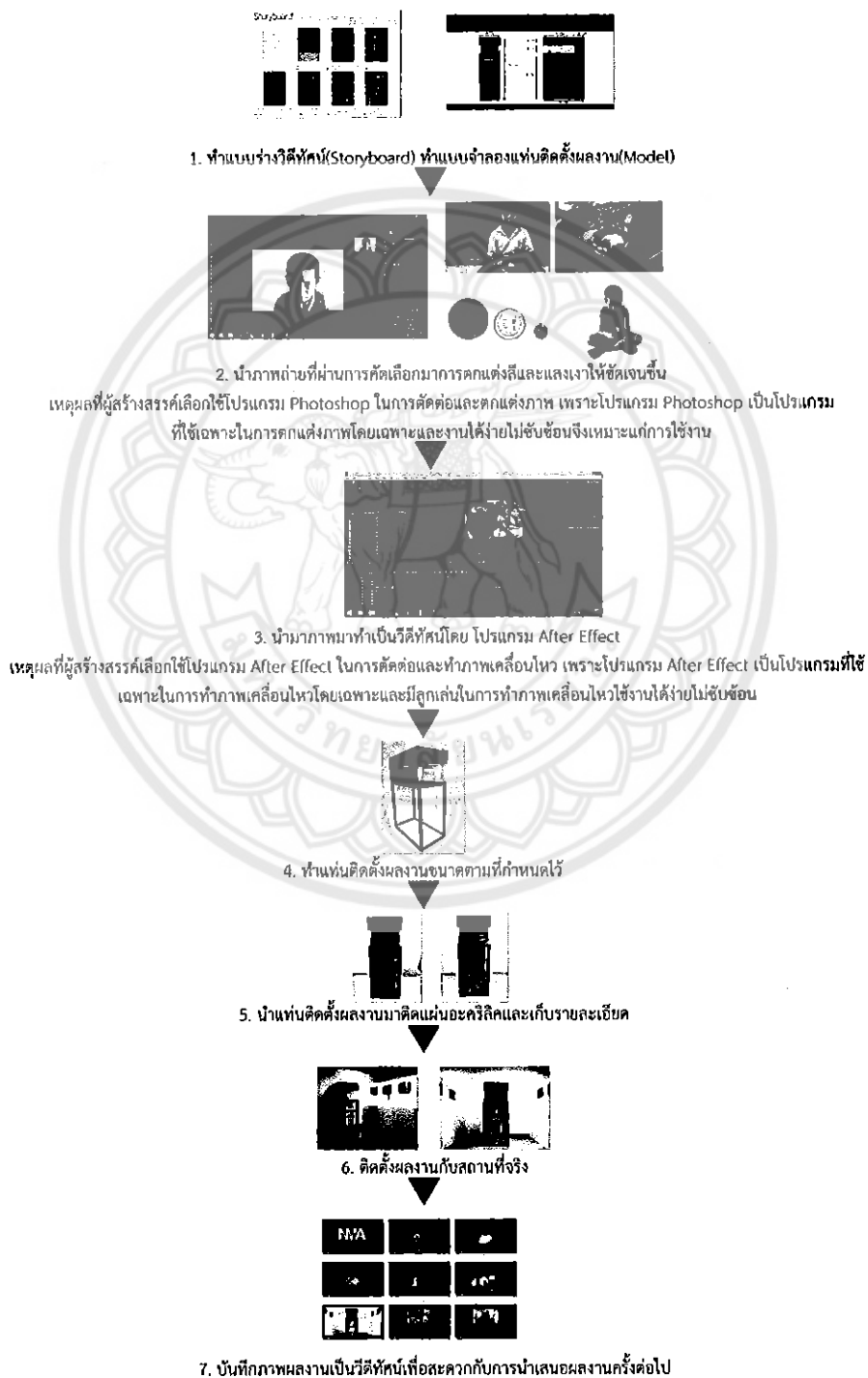


ภาพประกอบที่ 27 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 28 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ขั้นที่2



ผลงานชิ้นที่ 2

1. ขั้นตอนในการทำภาพร่าง

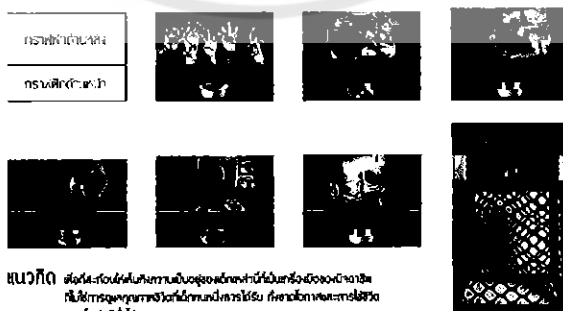
1.1 นำภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือกมาการตกแต่งสีและแสงเงาให้ชัดเจนขึ้น



ภาพประกอบที่ 29 ภาพที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

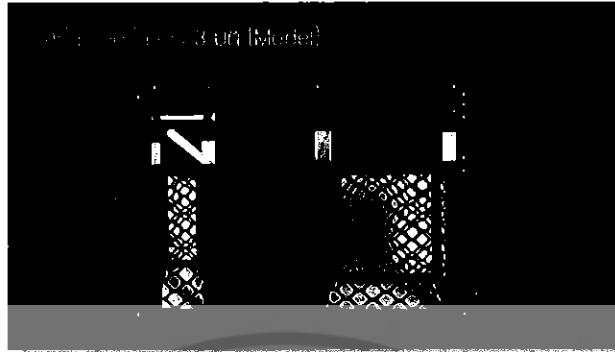
1.2 ดำเนินการนำภาพที่ได้จากข้อ 1.1 มาทำแบบร่างของวีดีทัศน์

Storyboard ศิลปนิพนธ์เรื่อง ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์



ภาพประกอบที่ 30 ขั้นตอนการทำภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ภาพที่ 2

1.3 ทำแบบจำลองแทนติดตั้งงานให้สอดคล้องกันแนวเรื่อง



ภาพประกอบที่ 31 ขั้นตอนการทำภาพแบบจำลองผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

จากกระบวนการทำแบบร่างวีดิทัศน์ และการทำแบบจำลองแทนติดตั้งผลงานทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นประโยชน์ของการเริ่มทำงานจากการทำแบบร่างก่อนทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงความบกพร่องของผลงาน เพื่อให้เกิดการแก้ไขปรับปรุงก่อนเริ่มขยายผลงานจริงเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทำงานตามแบบร่างได้รวดเร็วและสมบูรณ์ขึ้น

2. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

2.1. นำภาพถ่ายมานำมาตกแต่ง และตัดต่อตามแบบร่างโดย โปรแกรม Photoshop

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม Photoshop ในการตัดต่อและตกแต่งภาพ เพราะโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการตกแต่งภาพโดยเฉพาะ และงานได้ง่ายไม่ซับซ้อนจึงเหมาะแก่การใช้งาน



ภาพประกอบที่ 32 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

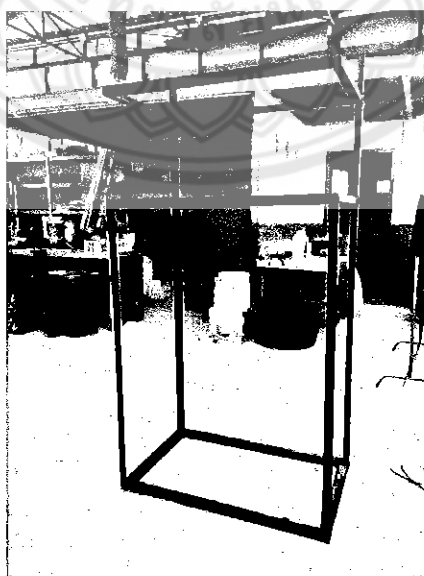
2.2 นำมาภาพที่ได้จากข้อ 2.1 มาทำเป็นวีดีทัศน์โดย โปรแกรม After Effect

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการตัดต่อและทำภาพเคลื่อนไหว เพราะโปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการทำภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะและมีลูกเล่นในการทำภาพเคลื่อนไหวใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน



ภาพประกอบที่ 33 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

2.3. ทำแท่นติดตั้งผลงานขนาดตามที่กำหนดไว้



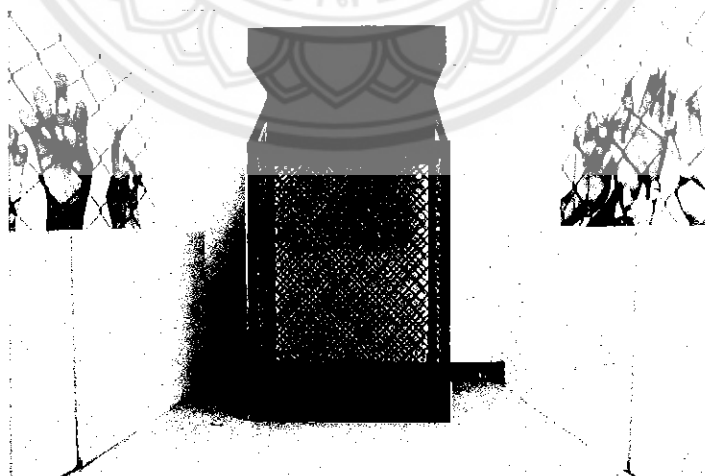
ภาพประกอบที่ 34 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

2.4. นำแท่นติดตั้งผลงานมาติดแผ่นอะคริลิก และเก็บรายละเอียด



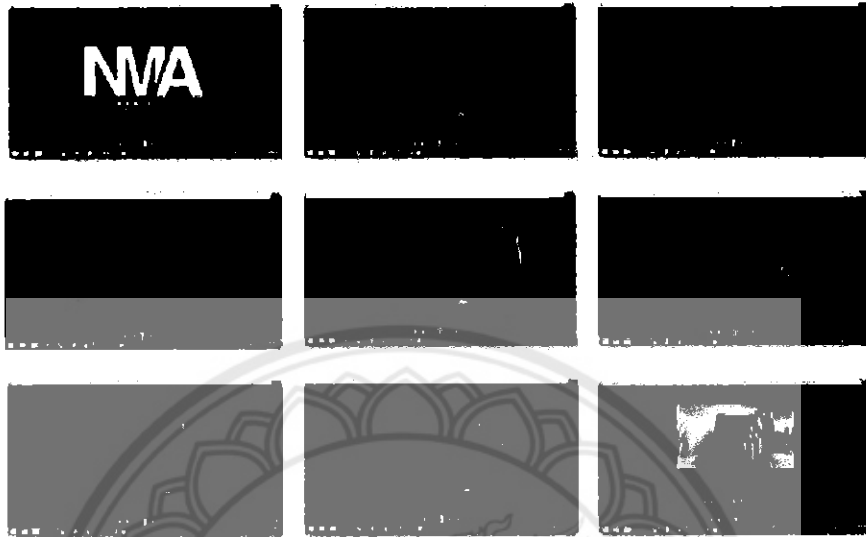
ภาพประกอบที่ 35 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

2.5. ติดตั้งผลงานกับสถานที่จริง

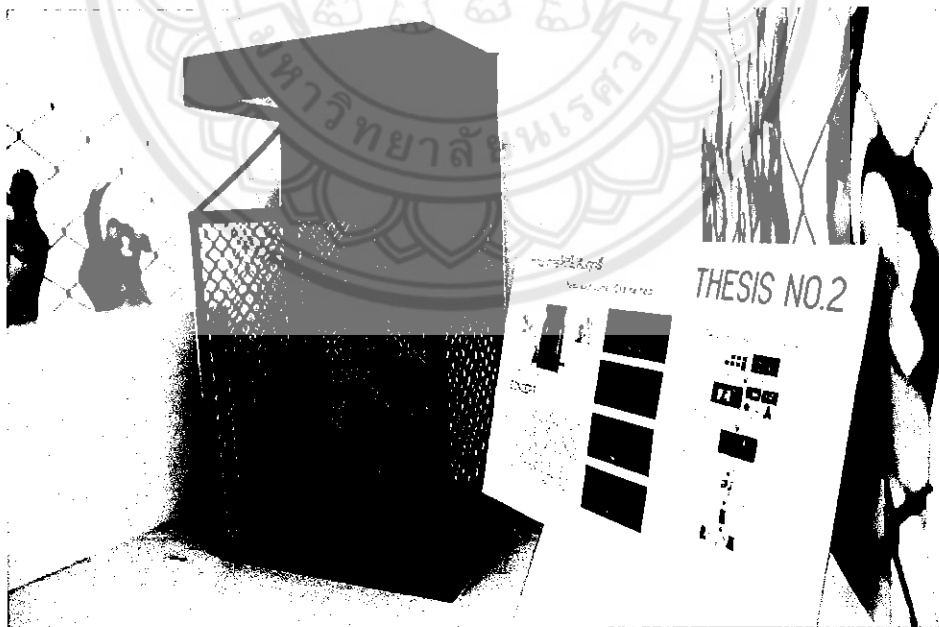


ภาพประกอบที่ 36 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

2.6. บันทึกภาพผลงานเป็นวีดิทัศน์เพื่อสะดวกกับการนำเสนอผลงานครั้งต่อไป

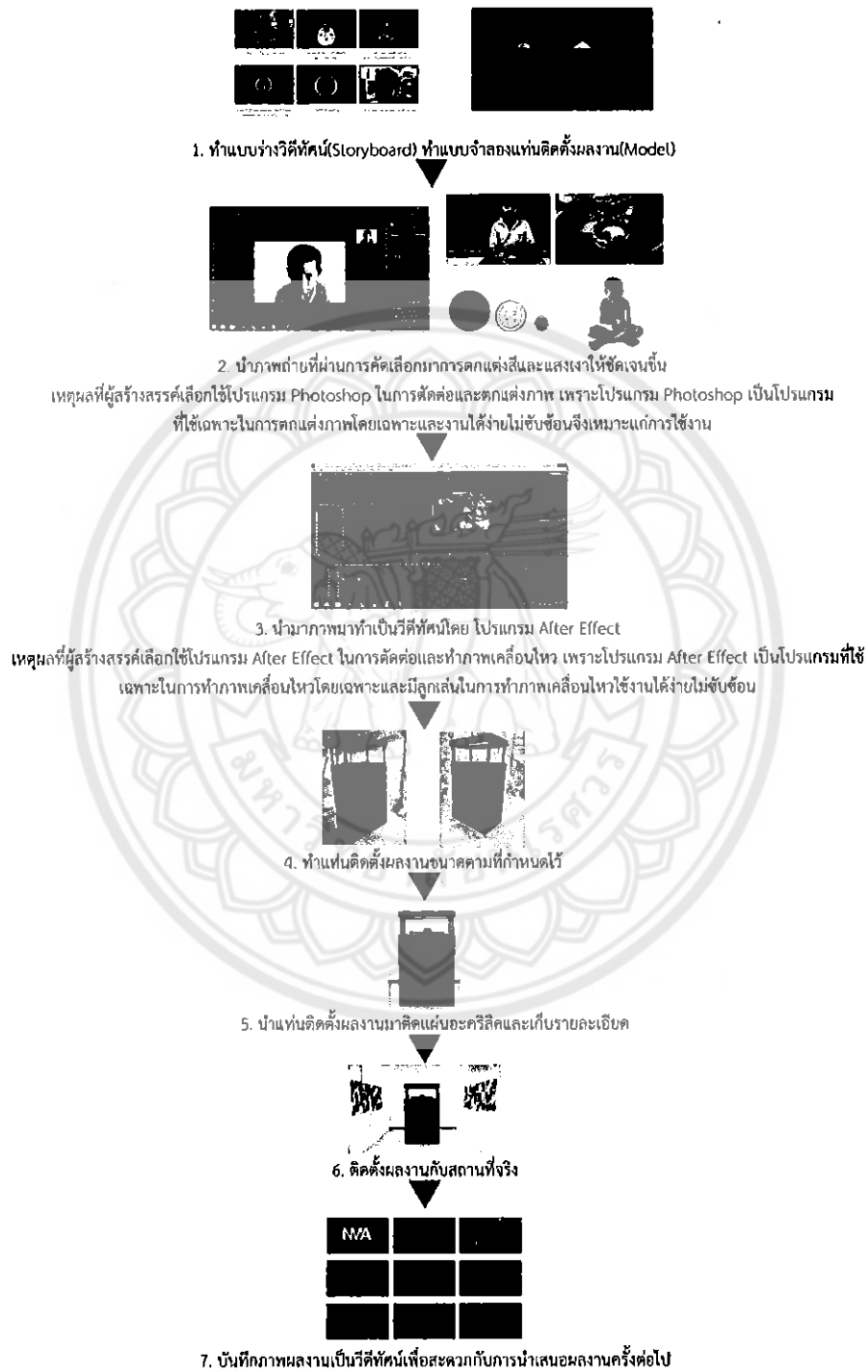


ภาพประกอบที่ 37 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 38 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

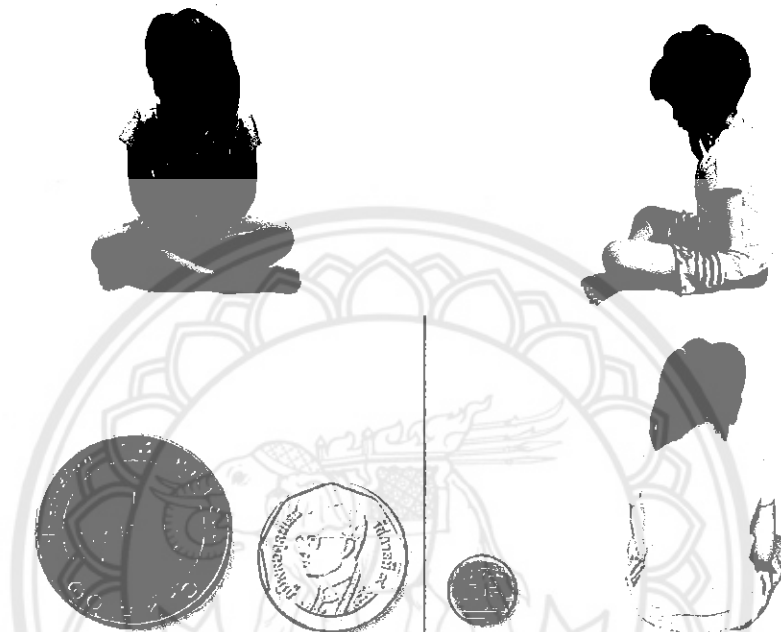
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ผลงานชิ้นที่ 3

1.ขั้นตอนในการทำภาพร่าง

1.1 นำภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือกมาการตกแต่งสีและแสงเงาให้ชัดเจนขึ้น



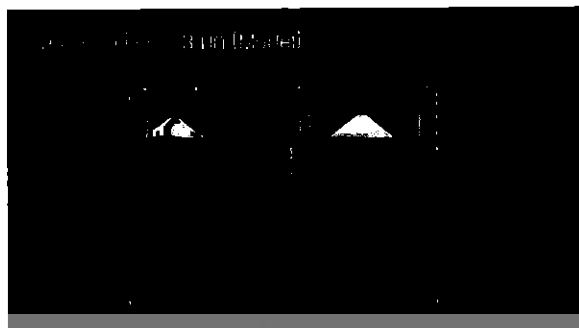
ภาพประกอบที่ 39 ภาพที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

1.2 ดำเนินการนำภาพที่ได้จากข้อ 1.1 มาทำแบบร่างของวีดีทัศน์



ภาพประกอบที่ 40 ภาพที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

1.3 ทำแบบจำลองแทนติดตั้งงานให้สอดคล้องกันแนวเรื่อง



ภาพประกอบที่ 41 ขั้นตอนการทำภาพแบบจำลองผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

จากกระบวนการทำแบบร่างวิทัศน์ และการทำแบบจำลองแทนติดตั้งผลงานทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นประโยชน์ของการเริ่มทำงานจากการทำแบบร่างก่อนทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงความบกพร่องของผลงาน เพื่อให้เกิดการแก้ไขปรับปรุงก่อนเริ่มขยายผลงานจริงเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทำงานตามแบบร่างได้รวดเร็วและสมบูรณ์ขึ้น

2. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

2.1 นำภาพถ่ายมานำมาตกแต่ง และตัดต่อตามแบบร่างโดย โปรแกรม Photoshop

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม Photoshop ในการตัดต่อและตกแต่งภาพ เพราะโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการตกแต่งภาพโดยเฉพาะ และงานได้ง่ายไม่ซับซ้อนจึงเหมาะแก่การใช้งาน



ภาพประกอบที่ 42 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

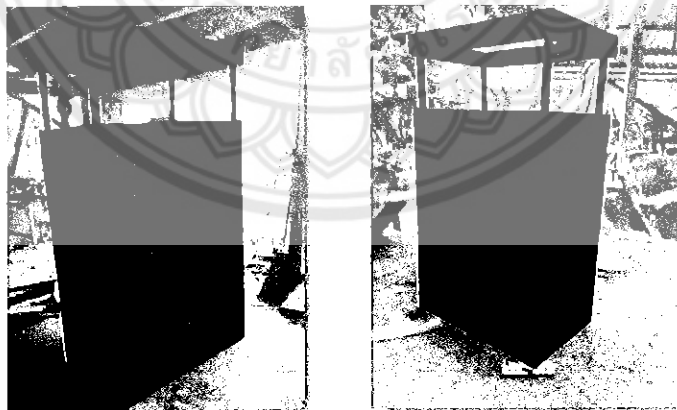
2.2 นำมาภาพที่ได้จากข้อ 1 มาทำเป็นวีดิทัศน์โดย โปรแกรม After Effect

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการตัดต่อและทำภาพเคลื่อนไหว เพราะโปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการทำภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะและมีลูกเล่นในการทำภาพเคลื่อนไหวใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน



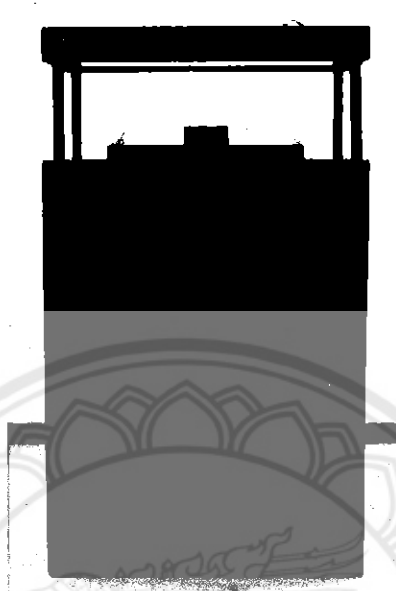
ภาพประกอบที่ 43 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

2.3 ทำแท่นติดตั้งผลงานขนาดตามที่กำหนดไว้



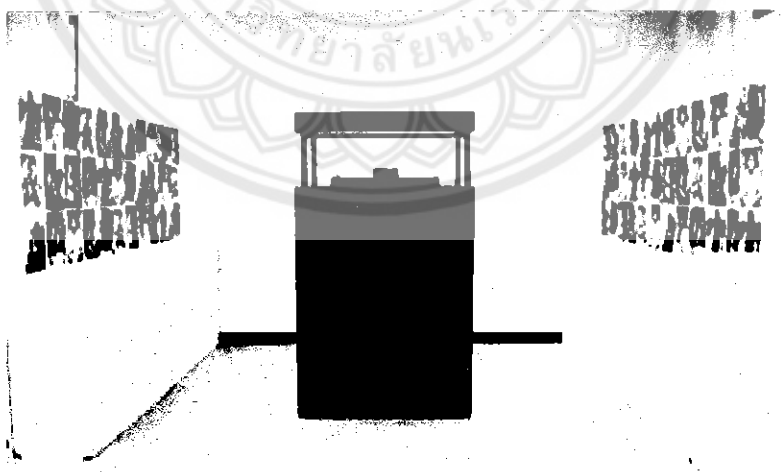
ภาพประกอบที่ 44 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

2.4 นำแท่นติดตั้งผลงานมาติดแผ่นอะคริลิก และเก็บรายละเอียด



ภาพประกอบที่ 45 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

2.5 ติดตั้งผลงานกับสถานที่จริง

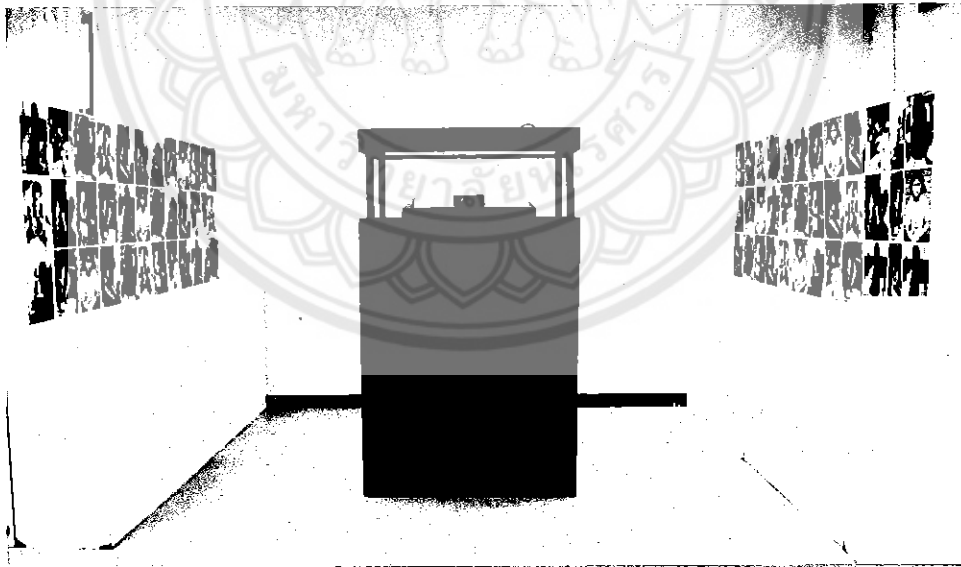


ภาพประกอบที่ 46 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

6. บันทึกภาพผลงานเป็นวีดีทัศน์เพื่อสะดวกกับการนำเสนอผลงานครั้งต่อไป

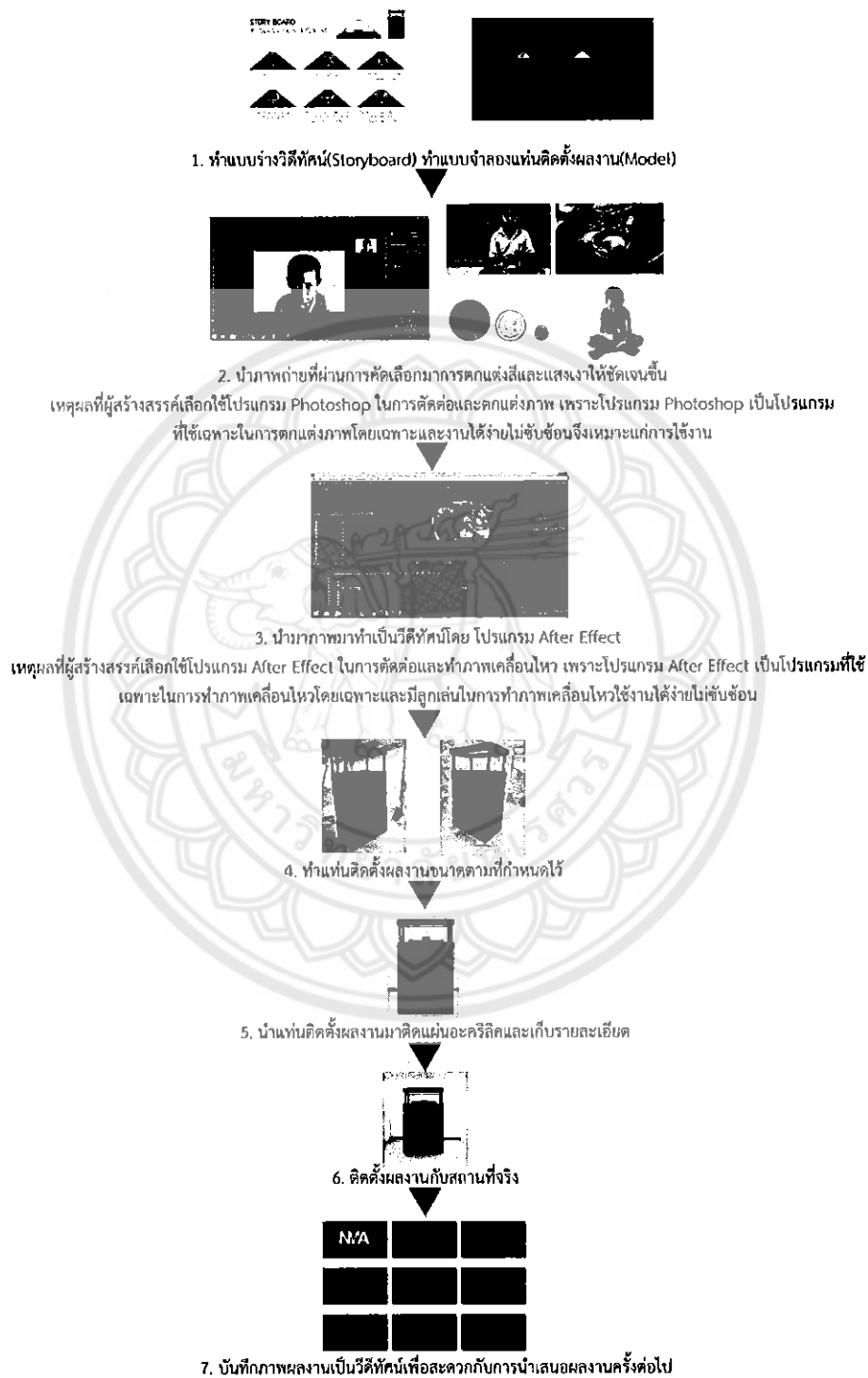


ภาพประกอบที่ 47 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 48 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ผลงานชิ้นที่ 4

1. ขั้นตอนในการทำภาพร่าง

1.1 นำภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือกมาตกแต่งสีและแสงเงาให้ชัดเจนขึ้น



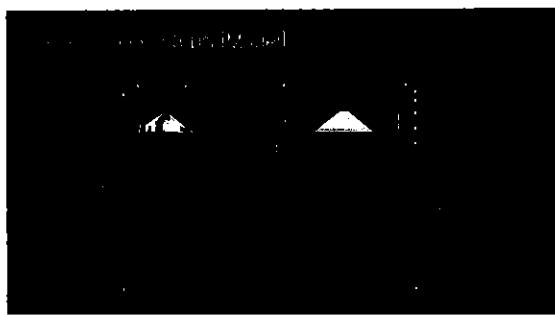
ภาพประกอบที่ 49 ภาพที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

1.2 ดำเนินการนำภาพที่ได้จากข้อ 1. มาทำแบบร่างของวีดิทัศน์



ภาพประกอบที่ 50 ขั้นตอนการทำภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

1.3 ทำแบบจำลองแทนติดตั้งงานให้สอดคล้องกันแนวเรื่อง



ภาพประกอบที่ 51 ขั้นตอนการทำภาพแบบจำลองผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4

จากกระบวนการทำแบบร่างวิทัศน์ และการทำแบบจำลองแทนติดตั้งผลงานทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นประโยชน์ของการเริ่มทำงานจากการทำแบบร่างก่อนทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงความบกพร่องของผลงาน เพื่อให้เกิดการแก้ไขปรับปรุงก่อนเริ่มขยายผลงานจริงเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทำงานตามแบบร่างได้รวดเร็วและสมบูรณ์ขึ้น

2. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

2.1 นำภาพถ่ายมานำมาตกแต่ง และตัดต่อตามแบบร่างโดย โปรแกรม Photoshop

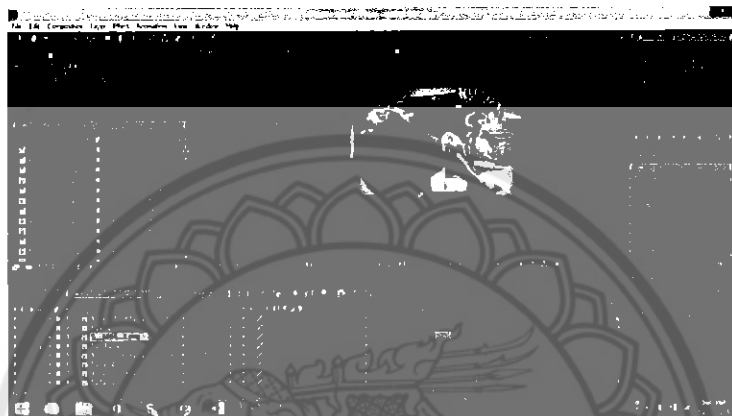
เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม Photoshop ในการตัดต่อและตกแต่งภาพ เพราะโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการตกแต่งภาพโดยเฉพาะ และงานได้ง่ายไม่ซับซ้อนจึงเหมาะแก่การใช้งาน



ภาพประกอบที่ 52 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4

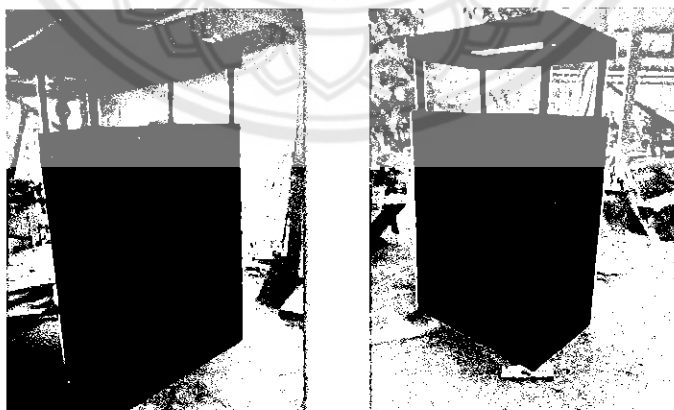
2.2 นำมาภาพที่ได้จากข้อ 2.1 มาทำเป็นวีดีทัศน์โดย โปรแกรม After Effect

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการตัดต่อและทำภาพเคลื่อนไหว เพราะโปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการทำภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะและมีลูกเล่นในการทำภาพเคลื่อนไหวใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน



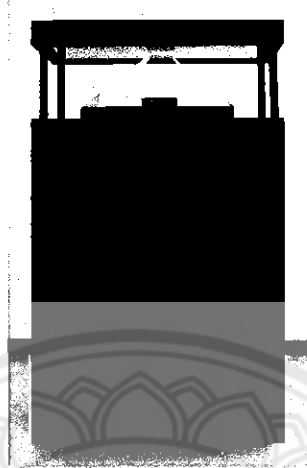
ภาพประกอบที่ 53 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4

2.3 ทำแท่นติดตั้งผลงานขนาดตามที่กำหนดไว้



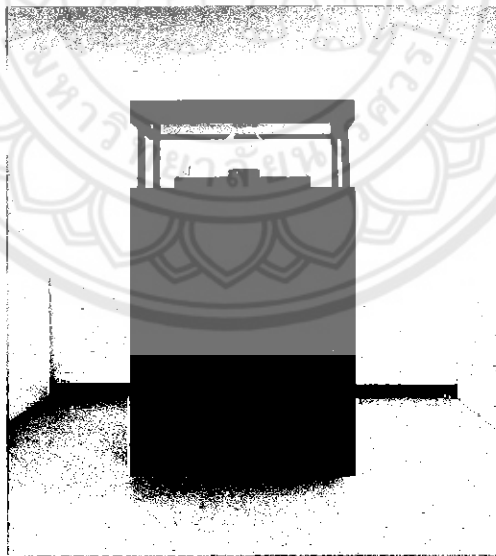
ภาพประกอบที่ 54 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4

2.4 นำแท่นติดตั้งผลงานมาติดแผ่นอะคริลิก และเก็บรายละเอียด



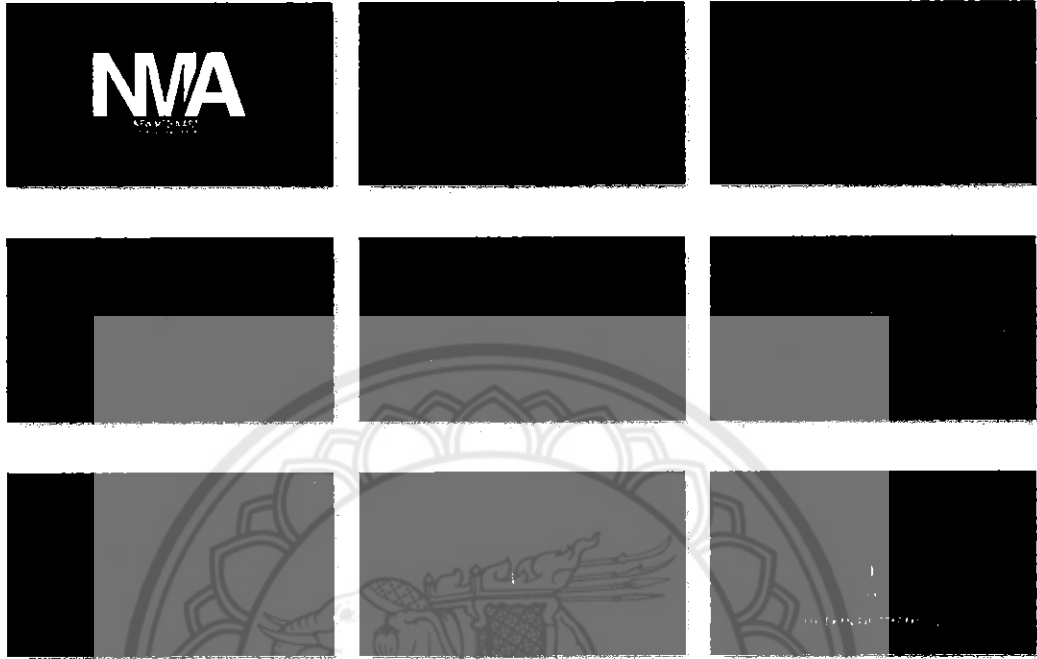
ภาพประกอบที่ 55 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4

2.5 ติดตั้งผลงานกับสถานที่จริง

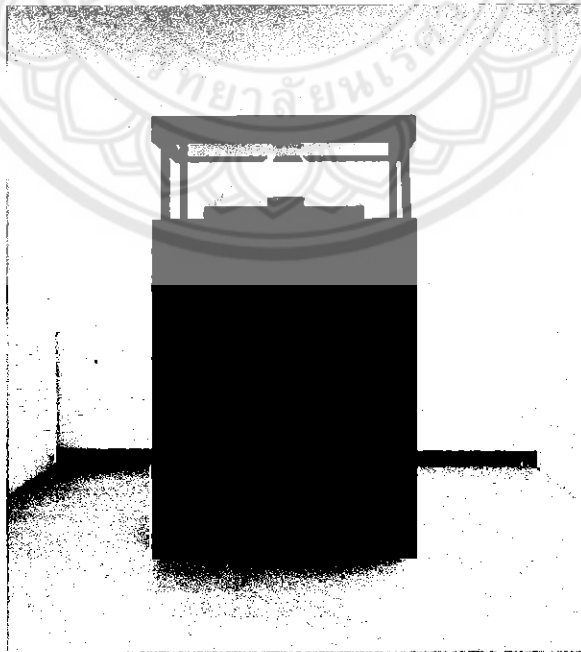


ภาพประกอบที่ 56 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4

2.6 บันทึกภาพผลงานเป็นวีดิทัศน์เพื่อสะดวกกับการนำเสนอผลงานครั้งต่อไป



ภาพประกอบที่ 57 ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 58 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

4. วิเคราะห์ และสรุปกระบวนการสร้างสรรค์

ในผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นแรก เป็นการสะท้อนเรื่องของปัญหาสังคมที่ว่าด้วยเรื่องเด็กขอทานที่เด็กเหล่านี้ ถูกใช้เป็นเครื่องมือของพวกมิชชันนารีโดยภายในงานสะท้อนถึงการให้ทานกับเด็กขอทานเหล่านี้ ทานหรือเงินที่ให้ไปนั้นไม่ได้ช่วยให้เด็กหลุดพ้นจากความน่าสงสารหรือความอดอยากอย่างที่หลายคนคิด ในทางตรงกันข้ามเด็กขอทานเหล่านั้นกับต้องถูกกักขัง ทำให้ขาดอิสระในการใช้ชีวิตแบบเด็กคนอื่นๆ ซึ่งเป็นสาเหตุให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความสะเทือนใจและนำมาเป็นแรงผลักดันในการนำเสนอเรื่องนี้ ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาพถ่ายที่ถ่ายทอดอารมณ์ของเด็กที่เป็นขอทานผ่านการแสดงทาง ท่าทาง สีหน้าและแววตาอันเป็นส่วนสำคัญในการสื่อความรู้สึกได้เป็นอย่างดีเป็นตัวสื่อสารงานศิลปนิพนธ์ และผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธี โฮโลแกรม (Hologram) ในการนำเสนอ ซึ่งโฮโลแกรม (Hologram) คือกลวิธีที่เกิดจากการสะท้อนของแสงจากวัตถุหนึ่งไปอีกที่หนึ่งเพื่อให้เกิดมิติลวงตาที่สอดคล้องกับแนวเรื่องทำให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

สรุปปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงานมีดังนี้

1. การหาเด็กขอทานจริงๆ มาถ่ายภาพเพื่อให้สื่อสารอารมณ์นั้นค่อนข้างยาก ผู้สร้างสรรค์จึงใช้การจำลองสถานการณ์แทนเพื่อถ่ายภาพมาใช้ในการทำงานโดยมีการศึกษาถึงพฤติกรรมและการแสดงออกทางความรู้สึกก่อนการถ่ายทำ

2. เปลี่ยนเรื่องการตกกระทบของแสงและองศาการมองเห็นที่การเกิดภาพสะท้อนนั้นมีขนาดที่จำกัดภาพที่ปรากฏต้องอยู่ในมุมที่พอดีกับระดับสายตา

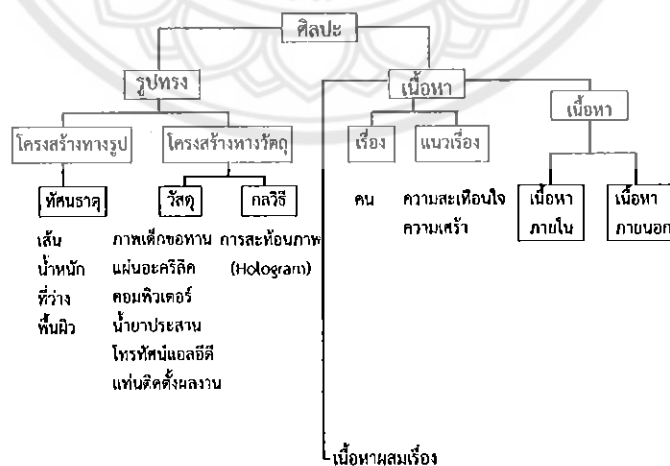
จากการปฏิบัติงานทำให้ผู้สร้างสรรค์พบกับปัญหาที่เกิดขึ้นหลายอย่าง จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้ การคิดแก้ไขปัญหา และขั้นตอนการทำงานโดยเริ่มจากการทำแบบร่าง และแบบจำลองเพื่อลดความเสี่ยงในการเกิดความผิดพลาด

บทที่ 4

ผลการวิจัยแบบสร้างสรรค์

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชุด "ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์" (Keep your coins , Give me help) ชุดนี้เป็นกระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ มีกระบวนการแบบ (Style) ประเภท "ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art)" เนื่องจากผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ซึ่งแสดงออกว่าศิลปะนั้นเป็นภาษาแห่งความคิด (Instrumentalism) และแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์นั้นได้รับจากประสบการณ์ที่เกิดความสะเทือนใจ เรื่อง เด็กขอทาน ความน่าสงสารที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือ ลักษณะแสดงถึงความหดหู่ รู้สึกสงสารเป็นทุกข์ สะท้อนถึงสภาพสังคม และเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ เนื่องด้วยเป็นการอธิบายให้บุคคลอื่นเกิดการเรียน รู้เข้าใจถึงความหมาย ขั้นตอนกระบวนการ กลวิธี และคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพ ของผลงานทางทัศนศิลป์ ตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงาน

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางการวิเคราะห์โดยยึดกระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะของ ชลูด นิ่มเสมอ ที่กล่าวว่ากระบวนการสร้างสรรค์ มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุดเป็นขั้นตอนสอดคล้องต่อเนื่องกัน (ชลูด นิ่มเสมอ, 2531:324) โดยกำหนดขั้นตอนการวิเคราะห์ได้ดังนี้



แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะ

1.1 รูปทรง (Form)

การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ เป็นงานศิลปะ สื่อสมัยใหม่ที่ใช้กลวิธี การสะท้อนภาพวิดีโอทัศน์ (Video) ที่เรียกว่า โฮโลแกรม (Hologram) เพื่อใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ของปัญหาสังคมในปัจจุบันที่ว่าด้วยเรื่อง เด็กขอทาน ดังนั้นในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ รูปทรงภายใน งานทั้งหมดจึงเป็นการสะท้อนเกี่ยวกับเรื่องราวและด้วยกลวิธีโฮโลแกรม(Hologram)

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

1.2.1 เรื่อง

ผู้สร้างสรรค์ได้รับความบันดาลใจมาจากปัญหาสังคมในปัจจุบันในเรื่องของ เด็กขอทานและจากประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์เอง ที่เกิดความสะเทือนใจกับสิ่งที่เด็กเหล่านี้ ได้รับ การถูกกักขัง ขาดอิสระในการใช้ชีวิต จึงเกิดความต้องการที่จะสะท้อนปัญหาดังกล่าวออกมา ทางผลงานศิลปะ สิ่งเหล่านี้จึงเป็นที่มาในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

1.2.2 แนวเรื่อง

ในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้คือการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ออกมาเป็น ผลงาน โดยได้รับความบันดาลใจจากประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สัมผัสกับความรู้สึกนั้นโดยตรง นำมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานศิลปะ

1.2.3 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาภายนอก เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่สะท้อนว่าการให้ ทานกับเด็กขอทานเหล่านี้เปรียบเสมือนการทำให้เด็กเหล่านี้ขาดอิสระในการใช้ชีวิตที่ถูกกักขัง

เนื้อหาภายใน เป็นคุณค่า ความงามขององค์ประกอบศิลปะ ที่ปรากฏใน ลักษณะทั้งรูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะของรูปทรงมนุษย์ สัดส่วนอย่างมีระบบระเบียบ มีการ วางแผน ด้วยปัญญา ความรู้ความเข้าใจ แสดงความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ ปรากฏเป็น รูปทรง มีความขัดแย้งกันที่เน้นจุดเด่น ด้วยสีและน้ำหนักแสงเงา ทำให้เกิดความรู้สึกผลทางอารมณ์ ตามที่ประจักษ์นั้น โดยใช้กลวิธีการสะท้อนภาพจากวิดีโอทัศน์ (Video) เรียกอีกอย่างว่า โฮโลแกรม (Hologram) ที่จัดแสดงภาพวิดีโอทัศน์ที่มีลักษณะสีน้ำหนักพื้นผิวเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกเกิดอารมณ์แก่ ผู้ดู

2. การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์

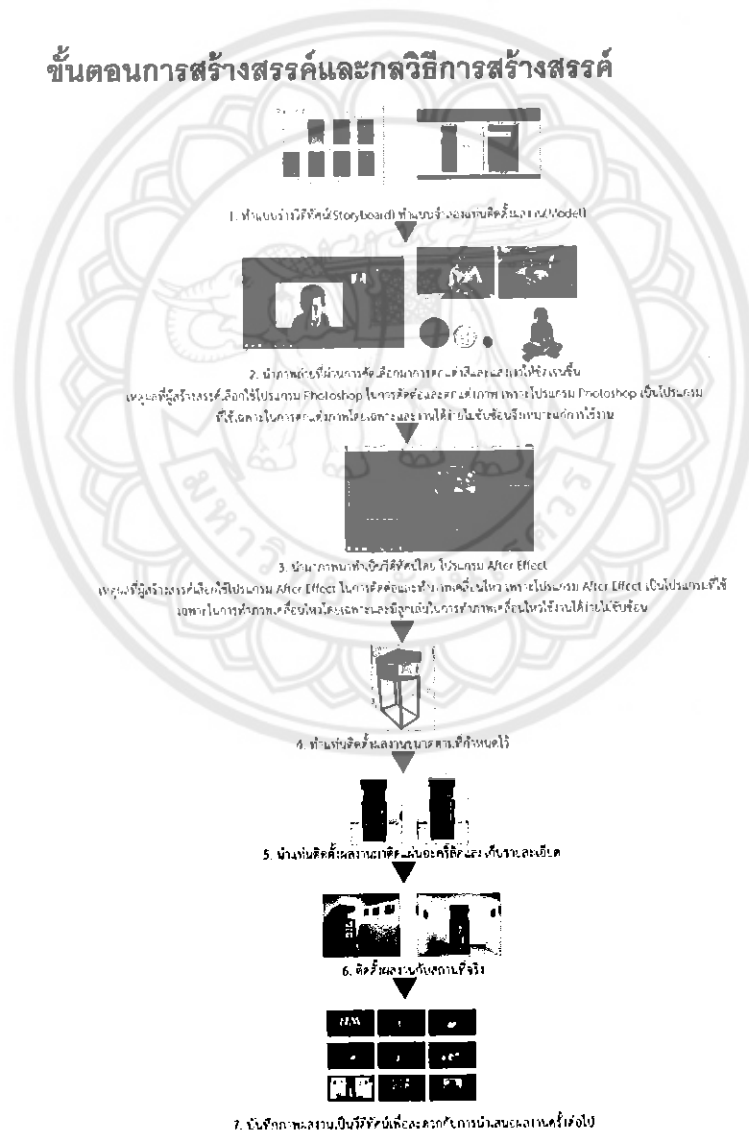
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1

การวิเคราะห์รูปทรง (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทศนธาตุ ได้แก่ ที่ว่าง แสงเงา พื้นผิว เส้น

ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ วัสดุอุปกรณ์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้แก่ ภาพถ่ายเด็กชอทาน คอมพิวเตอร์พกพา แผ่นอะคริลิกใส น้ำยาประสานอะคริลิก โทรทัศน์แอลซีดีขนาด 40 นิ้ว แทนติดตั้งงาน และอื่นๆ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 59 ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์

การสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ

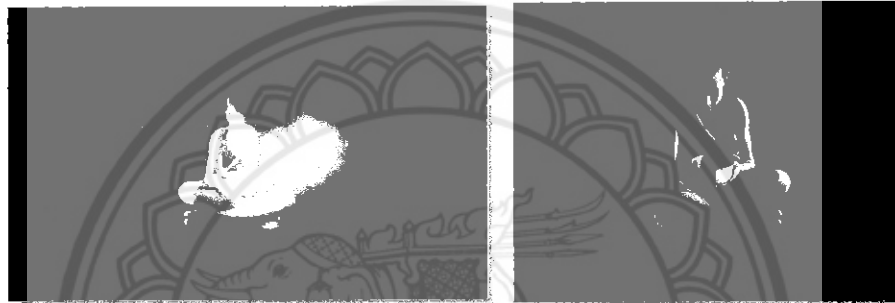
เอกภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

-กฎเกณฑ์ของความขัดแย้ง (Opposition)

-กฎเกณฑ์ของความประสาน (Transition)

1) ทัศนธาตุ

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติที่เป็นการเว้นระยะระหว่างรูปทรงทำให้เกิดระยะหน้าหลังทำให้ภาพดูไม่อึดอัดจนเกินไป

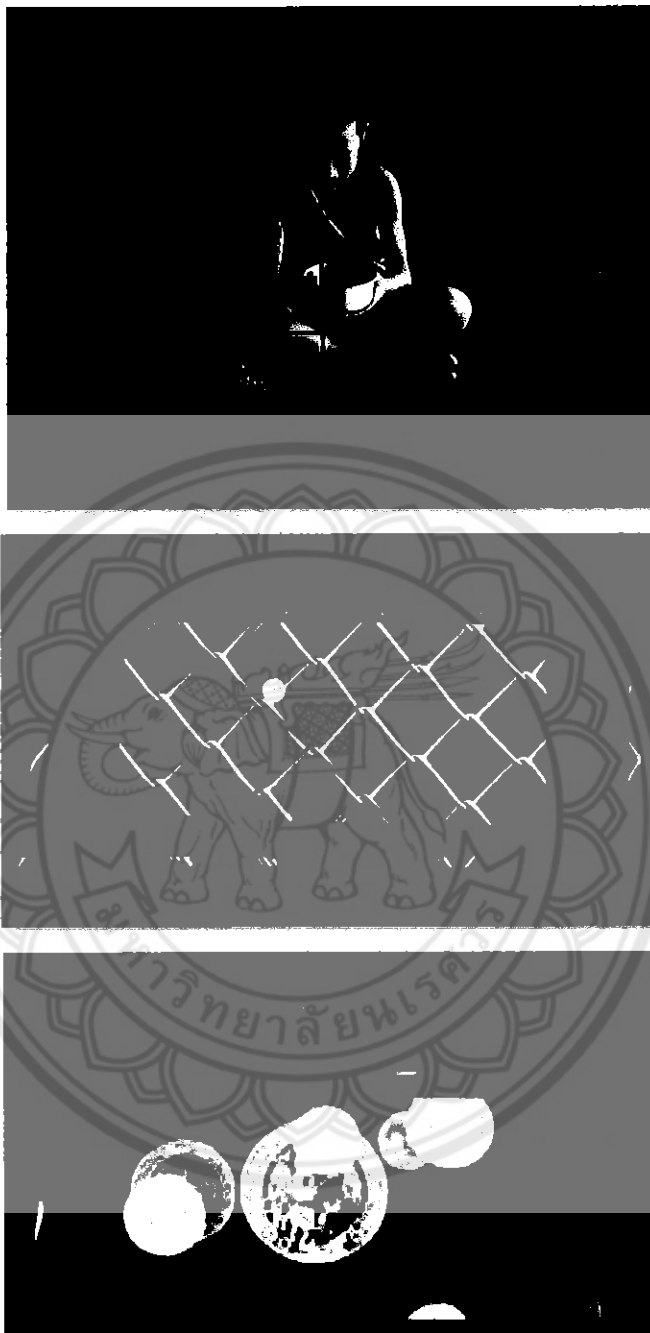


ภาพประกอบที่ 60 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง

แสงและเงา (Light & Shadow) ผู้สร้างสรรค์ใช้การจุดเพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักแสงเงาและบรรยากาศของภาพและผู้สร้างสรรค์ใช้การสร้างน้ำหนักที่มีการตัดกัน เพื่อให้เกิดภาพที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว แสดงถึงระยะใกล้ไกล ด้วยการนำสายตาของผู้ดู

พื้นผิว (Texture) คือพื้นผิวของสิ่งต่างๆเมื่อสัมผัสหรือมองเห็นจะทำให้เกิดความรู้สึกละเอียดมันขรุขระเป็นต้นในงานของผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีการใช้ภาพที่มีลักษณะขรุขระและพื้นผิวเรียบเพื่อให้เกิดความแตกต่างและเกิดมิติลวงตาอย่างชัดเจนภายในผลงาน

เส้น (Line) ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลกัน



ภาพประกอบที่ 61 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง

- เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคงหนักแน่น ชัดตรง
- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึก สงบราบเรียบนิ่ง
- เส้นเฉียงหรือทะแยง ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ สิ้นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล

นอกจากนี้ในผลงานการสร้างสรรค์ชุดดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดวางเส้นโครงสร้างของผลงานในแต่ละสิ่งซึ่ง เส้นดังกล่าวเป็นเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่ส่งผลให้ผู้รู้สึกและเกิดจินตนาการหรือการปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง กล่าวคือในผลงานผู้สร้างสรรค์ได้วางตำแหน่งรูปทรง ท่าทางของเด็กชอทานและจังหวัดที่ปรากฏขึ้นของภาพภายในผลงาน และเส้นโครงสร้างดังกล่าวเกิดจากเส้นแกนของรูปร่างคน ที่ประสานเชื่อมโยงกันในทิศทางที่นำสายตาสู่สาระสำคัญของผลงาน

สีในงานของผู้สร้างสรรค์ที่ใช้ดังต่อไปนี้

สี เป็นทัศนธาตุที่มีความสำคัญ และมีบทบาทมากในผลงานศิลปะเพราะ เป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการมองเห็นได้โดยตรง ซึ่งในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์และใช้สีที่มีความกลมกลืนกำหนดของสีของผลงานให้เป็นวรรณะสีซึ่งในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ และใช้สีที่มีความกลมกลืนใช้การกำหนดโครงสร้างสีหม่น สีขาว สีเทา และสีดำ ซึ่งลักษณะการกระทบต่อสายตาทำให้เห็นสีนั้นมีผลทางจิตวิทยาคือมีอำนาจในความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์ และทำให้เกิดความรู้สึกได้จากกรมองเห็นด้วยสายตา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวรรณะสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกในทางสุนทรีย์ศาสตร์ ก่อให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้ง ความหม่นหมอง โศกเศร้า ความน่ากลัว และความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร



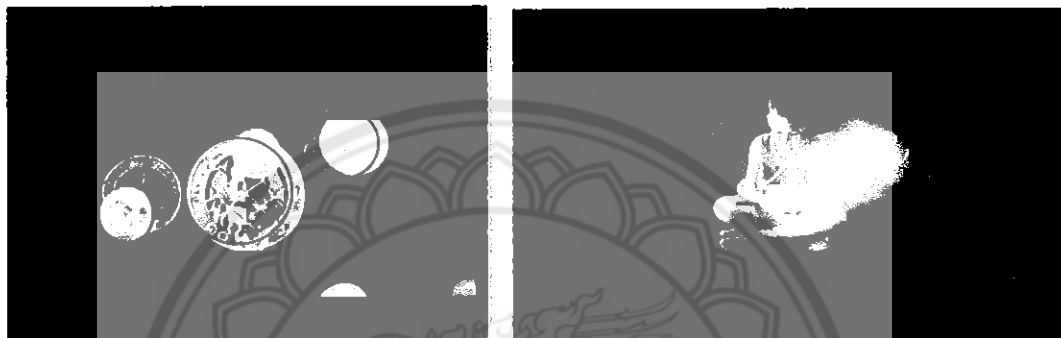
ภาพประกอบที่ 62 แสดงภาพผลงานในลักษณะของสีภายในผลงาน

วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันความสอดคล้องของกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้ในความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจาย โดยการจัดให้เป็นระเบียบของรูปทรงจังหวัดเนื้อหาให้เกิดสมดุลยภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึก ความหมาย ในผลงานใช้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะการสร้างสรรคผลงานผู้สร้างสรรค์ให้การ

จัดองค์ประกอบให้เป็นเอกภาพ โดยทำใช้ดุลยภาพแบบสมมาตร 2 ซ้ำงเท่ากันในเรื่องของรูปทรงและน้ำหนักและการสร้างจุดเด่นไว้ตรงกลาง

การขัดแย้ง (Opposition) มีการขัดแย้งของลักษณะที่แตกต่างกัน หรือการขัดแย้งกันของบรรยากาศกับรูปทรงของเด็กที่มีความแตกต่างกันระหว่างพื้นผิวกับรูปทรงที่เป็นจุดเด่น และความขัดแย้งของขนาดรูปทรงกับขนาดของเหรียญ ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏขึ้นมีขนาดเล็กและใหญ่



ภาพประกอบที่ 63 แสดงภาพผลงานในลักษณะความกลมกลืน

ความประสานกลมกลืน (Transition) การทำให้เกิดการประสานกลมกลืนของรูปทรงหรือทัศนธาตุที่แตกต่างกันประสานเข้าด้วยกัน ที่ปรากฏภายในผลงานคือวิธีการใช้ตัวกลางเป็นตัวประสาน ในเรื่องของสีเทาที่ใช้ภายในงาน เป็นตัวประสานระหว่างขาวกับดำ ซึ่งเป็นน้ำหนักที่มีความขัดแย้งกันและการซ้ำ (Repetition) การนำรูปทรงหรือหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป มาจัดวางให้เกิดระยะห่างซึ่งเรียกว่าจังหวะหรือช่องไฟ (Space) เกิดขึ้นมีความห่างเท่าๆกันหรือใกล้เคียงกัน สิ่งที่ปรากฏในผลงานคือ การให้การซ้ำของรูปทรงเหรียญที่มีขนาดแตกต่างกันเล็กน้อยที่ปรากฏขึ้นเป็นจังหวะที่ปรากฏในวิดีโอ (Video) ต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในเรื่องของความประสานกลมกลืนภายในผลงาน

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

1) เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมถ่ายทอดเรื่องความสะเทือนใจที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ว่าด้วยเรื่องของเด็กขอทานที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือของมิชชันนารีและสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กเหล่านี้ นำมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานศิลปะ

2) เนื้อหาภายนอก ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่สะท้อนว่าการให้ทานกับเด็กขอทานเหล่านี้เปรียบเสมือนการทำให้เด็กเหล่านี้ขาดอิสระในการใช้ชีวิตที่ถูกต้อง

3) เนื้อหาภายใน

1. เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellecture Content) ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะ ของรูปทรงมนุษย์มีขั้นตอนมีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา เกิดความประสานกลมกลืน กับของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ผลทางอารมณ์ แสดงความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เรียกว่า "ฝ่ายคลาสสิก" (Classic)

2. เนื้อหาทางอารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content) นอกจากนี้ ผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้สื่ออารมณ์เรื่องราวความสงสารความเห็นใจและรูปแบบของการสร้างสรรค์ศิลปะที่สืบให้ผลทางอารมณ์สะเทือนใจของผู้สร้างสรรค์ในเรื่องของเด็กขอทานองค์ประกอบของผลงาน และรูปทรงมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่มีการใช้ในเรื่องของทัศนธาตุรูปทรงสัดส่วนของมนุษย์และการใช้สีที่ทำให้เกิดความรู้สึกกลับความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจ

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

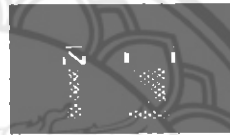
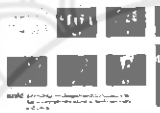
การวิเคราะห์รูปทรง (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทิศนธาตุ ได้แก่ ที่ว่าง แสงเงา พื้นผิว เส้น

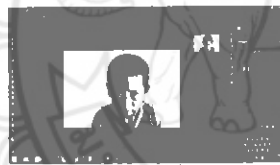
ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สมฤทธิ์ วัสดุอุปกรณ์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้แก่ ภาพถ่ายเด็กชอทาน คอมพิวเตอร์พกพา แผ่นอะครีลิคใส น้ำยาประสานอะครีลิค โทรทัศน์แอลซีดีขนาด 40 นิ้ว แทนติดตั้งงาน และอื่นๆ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์

Storyboard



1. ทำแบบร่างวีดิทัศน์(Storyboard) ทำแบบจำลองแทนติดตั้งผลงาน(Model)



2. นำภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือกมาตกแต่งสีและแสงเงาให้ชัดเจนขึ้น

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม Photoshop ในการตัดต่อและตกแต่งภาพ เพราะโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการตกแต่งภาพโดยเฉพาะและงานได้ง่ายไม่ซับซ้อนจึงเหมาะแก่การใช้งาน



3. นำมาภาพมาทำเป็นวีดิทัศน์โดย โปรแกรม After Effect

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการตัดต่อและทำภาพเคลื่อนไหว เพราะโปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการทำภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะและมีลูกเล่นในการทำภาพเคลื่อนไหวใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน

4. ทำแท่นคิดคั่งผลงานขนาดตามที่กำหนดไว้

5. นำแท่นคิดคั่งผลงานมาคิดแผ่นอะคริลิกและเก็บรายละเอียด

6. ติดตั้งผลงานกับสถานที่จริง

7. บันทึกภาพผลงานเป็นวีดิทัศน์เพื่อสะดวกกับการนำเสนอผลงานครั้งต่อไป

ภาพประกอบที่ 64 ขั้นตอนการสร้างสรรคและกลวิธีการสร้างสรรค

การสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ

เอกภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

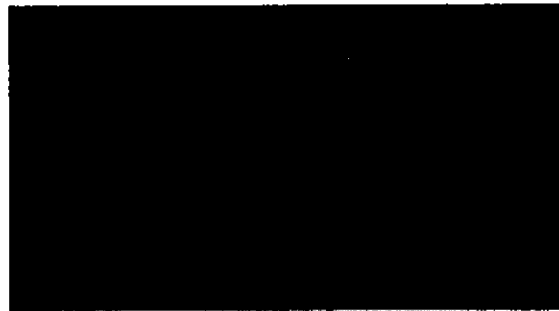
-กฎเกณฑ์ของความขัดแย้ง (Opposition)

-กฎเกณฑ์ของความประสาน (Transition)

1.1 ทัศนธาตุ

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรคใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติที่เป็นการเว้นระยะระหว่าง

รูปทรงทำให้เกิดระยณะหน้าหลังทำให้ภาพดูไม่อึดอัดจนเกินไป



ภาพประกอบที่ 65 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง

แสงและเงา (Light & Shadow) ผู้สร้างสรรค้ใช้การจุดเพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักแสงเงาและบรรยากาศของภาพและผู้สร้างสรรค้ใช้การสร้างน้ำหนักที่มีการตัดกันเพื่อให้เกิดภาพที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว แสดงถึงระยะใกล้ไกล ด้วยการนำสายตาของผู้ดู

พื้นผิว (Texture) คือพื้นผิวของสิ่งต่างๆเมื่อสัมผัสหรือมองเห็นจะทำให้เกิดความรู้สึก ละเอียดมันขรุขระเป็นต้นในงานของผู้สร้างสรรค้ใช้กลวิธีการใช้ภาพที่มีลักษณะขรุขระและพื้นผิวเรียบเพื่อให้เกิดความแตกต่างและเกิดมิติลวงตาอย่างชัดเจนภายในผลงาน

เส้น (Line) ผู้สร้างสรรค้ใช้เส้นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลกัน



ภาพประกอบที่ 66 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง

- เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง หนักแน่น ชัดตรง
- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึก สงบราบ เรียบนิ่ง
- เส้นเฉียงหรือทะแยง ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน

นอกจากนี้ในผลงานการสร้างสรรค์ชุดดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดวางเส้นโครงสร้างของผลงานในแต่ละสิ่งซึ่ง เส้นดังกล่าวเป็นเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่ส่งผลให้ผู้ดูรู้สึกและเกิดจินตนาการหรือการปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง กล่าวคือในผลงานผู้สร้างสรรค์ได้วางตำแหน่งรูปทรง ท่าทางของเด็กขอทานและจังหวะที่ปรากฏขึ้นของภาพภายในผลงาน และเส้นโครงสร้างดังกล่าวเกิดจากเส้นแกนของรูปร่างคน ที่ประสานเชื่อมโยงกันในทิศทางที่น่าสายตาสู่สาระสำคัญของผลงาน

สีในงานของผู้สร้างสรรค์ที่ใช้ดังต่อไปนี้

สี เป็นทัศนธาตุที่มีความสำคัญและมีบทบาทมากในผลงานศิลปะเพราะเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการมองเห็นได้โดยตรง ซึ่งในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์และใช้สีที่มีความกลมกลืนกำหนดของสีของผลงานให้เป็นวรรณะสีซึ่งในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์และใช้สีที่มีความกลมกลืนให้การกำหนดโครงสร้างสีหม่น สีขาว สีเทา และสีดำ ซึ่งลักษณะการกระทบต่อสายตาทำให้เห็นสีนั้นมีผลทางจิตวิทยาคือมีอำนาจในความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์และทำให้เกิดความรู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยสายตา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวรรณะสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกในทางสุนทรียศาสตร์ ก่อให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้ง ความหม่นหมอง โศกเศร้า ความน่ากลัว และความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

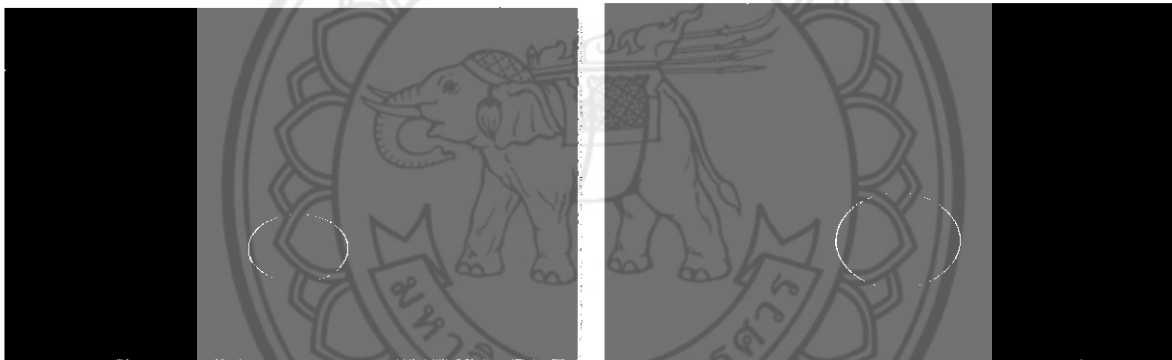


ภาพประกอบที่ 67 แสดงภาพผลงานในลักษณะของวรรณะสี

วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันความสอดคล้องของกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้ในความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดให้เป็นระเบียบของรูปทรงจังหวะเนื้อหาให้เกิดสมดุลภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกความหมายในผลงานให้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะการสร้างสรรคผลงานผู้สร้างสรรคใช้การจัดองค์ประกอบให้เป็นเอกภาพ โดยทำให้ดูคล้ายภาพแบบสมมาตร 2 ซ้างเท่ากันในเรื่องของรูปทรงและน้ำหนักและการสร้างจุดเด่นไว้ตรงกลาง

การขัดแย้ง (Opposition) มีการขัดแย้งของลักษณะที่แตกต่างกัน หรือการขัดแย้งกันของบรรยากาศกับรูปทรงของเด็กที่มีความแตกต่างกันระหว่างพื้นผิวกับรูปทรงที่เป็นจุดเด่นและความขัดแย้งของขนาดรูปทรงกับขนาดของเหรียญ ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏขึ้นมีขนาดเล็กและใหญ่



ภาพประกอบที่ 68 แสดงภาพผลงานในลักษณะของความประสานกลมกลืน

ความประสานกลมกลืน (Transition) การทำให้เกิดการประสานกลมกลืนของรูปทรงหรือทัศนธาตุที่ต่างกันประสานเข้าด้วยกัน ที่ปรากฏภายในผลงานคือวิธีการใช้ ตัวกลางเป็นตัวประสาน ในเรื่องของสีเทาที่ใช้ภายในงาน เป็นตัวประสานระหว่างขาวกับดำ ซึ่งเป็นน้ำหนักที่มีความขัดแย้งกันและการซ้ำ (Repetition) การนำรูปทรงหรือหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป มาจัดวางให้เกิดระยะห่างซึ่งเรียกว่าจังหวะหรือช่องไฟ (Space) เกิดขึ้นมีความห่างเท่าๆกันหรือใกล้เคียงกัน สิ่งที่ปรากฏในผลงานคือ การใช้การซ้ำของรูปทรงเหรียญที่มีขนาดแตกต่างกันเล็กน้อยที่ปรากฏขึ้นเป็นจังหวะที่ปรากฏในวิดีโอ (Video) ต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในเรื่องของความประสานกลมกลืนภายในผลงาน

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

1) เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมถ่ายทอดเรื่องความสะเทือนใจที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ว่าด้วยเรื่องของเด็กขอทานที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือของมิชชันนารีและสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กเหล่านี้ นำมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานศิลปะ

2) เนื้อหาภายนอก ศิลปินชั้นที่ 2 เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่สะท้อนว่าการให้ทานกับเด็กขอทานเหล่านี้เปรียบเสมือนการทำให้เด็กเหล่านี้ขาดอิสระในการใช้ชีวิตที่ถูกกักขัง

3) เนื้อหาภายใน

1. เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellecture Content) ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะ ของรูปทรงมนุษย์มีขั้นตอน มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา เกิดความประสานกลมกลืน กับของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ผลทางอารมณ์ แสดงความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เรียกว่า "ฝ่ายคลาสสิก" (Classic)

2. เนื้อหาทางอารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content) นอกจากนี้ ผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้สื่ออารมณ์เรื่องราวความสงสารความเห็นใจและรูปแบบของการสร้างสรรค์ศิลปะที่สืบให้ผลทางอารมณ์สะเทือนใจของผู้สร้างสรรค์ในเรื่องของเด็กขอทานองค์ประกอบของผลงาน และรูปทรงมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่มีการใช้ในเรื่องของทัศนธาตุรูปทรงสัดส่วนของมนุษย์และการใช้สีที่ทำให้เกิดความรู้สึกกลับความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจ

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

การวิเคราะห์รูปทรง (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทิศนธาตุ ได้แก่ ที่ว่าง แสงเงา พื้นผิว เส้น

ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ วัสดุอุปกรณ์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้แก่ ภาพถ่ายเด็ก ขอทาน คอมพิวเตอร์พกพา แผ่นอะครีลิคใส น้ำยาประสานอะครีลิค โพรแทคส์แอลซีดีขนาด 40 นิ้ว แทนติดตั้งงาน และอื่นๆ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์





ภาพประกอบที่ 69 ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์

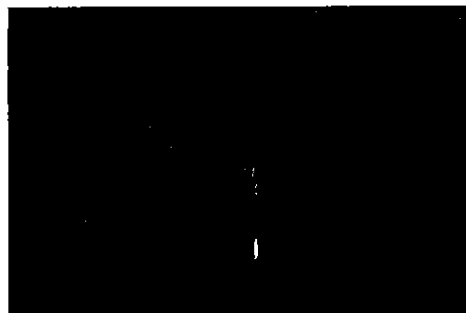
การสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ

เอกภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

- กฎเกณฑ์ของความขัดแย้ง (Opposition)
- กฎเกณฑ์ของความประสาน (Transition)

1.1 ทัศนธาตุ

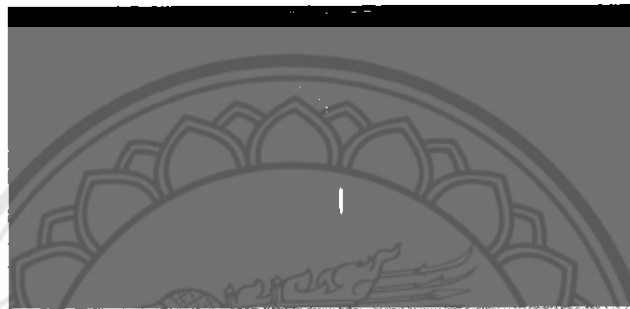
ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติที่เป็นการเว้นระยะระหว่างรูปทรงทำให้เกิดระยະหน้าหลังทำให้ภาพดูไม่อึดอัดจนเกินไป



ภาพประกอบที่ 70 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง

แสงและเงา (Light & Shadow) ผู้สร้างสรรค้ใช้การจุดเพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักแสงเงาและบรรยากาศของภาพและผู้สร้างสรรค้ใช้การสร้างน้ำหนักที่มีการตัดกันเพื่อให้เกิดภาพที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว แสดงถึงระยะใกล้ไกล ด้วยการนำสายตาของผู้ดู

เส้น (Line) ผู้สร้างสรรค้ใช้เส้นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลกัน



ภาพประกอบที่ 71 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง

- เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคงหนักแน่น ชัดตรง
- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึก สงบราบ เรียบนิ่ง
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ

นอกจากนี้ในผลงานการสร้างสรรค้ชุดดังกล่าว ผู้สร้างสรรค้ได้กำหนดวางเส้นโครงสร้างของผลงานในแต่ละสิ่งซึ่ง เส้นดังกล่าวเป็นเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่ส่งผลให้ผู้ดูรู้สึกและเกิดจินตนาการหรือการปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง กล่าวคือในผลงานผู้สร้างสรรค้ได้วางตำแหน่งรูปทรง ท่าทางของเด็กขอมานและจังหวัดที่ปรากฏขึ้นของภาพภายในผลงาน และเส้นโครงสร้างดังกล่าวเกิดจากเส้นแกนของรูปร่างคน ที่ประสานเชื่อมโยงกันในทิศทางที่นำสายตาสู่สาระสำคัญของผลงาน

สีในงานของผู้สร้างสรรค้ที่ใช้ดังต่อไปนี้

สี เป็นทัศนธาตุที่มีความสำคัญและมีบทบาทมากในผลงานศิลปะเพราะเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการมองเห็นได้โดยตรง ซึ่งในผลงานสร้างสรรค้ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค้และใช้สีที่มีความกลมกลืนกำหนดของสีของผลงานให้เป็นวรรณะสีซึ่งในผลงานสร้างสรรค้

ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์และใช้สีที่มีความกลมกลืนใช้การกำหนดโครงสีหม่น สีขาว สีเทา และสีดำ ซึ่งลักษณะการกระทบต่อสายตาทำให้เห็นสีนั้นมีผลทางจิตวิทยาคือมีอำนาจในความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์และทำให้เกิดความรู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยสายตา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวรรณะสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกในทางสุนทรียศาสตร์ ก่อให้เกิดความรู้สึกลึกกลับ ความหม่นหมอง โศกเศร้า ความน่ากลัว และความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

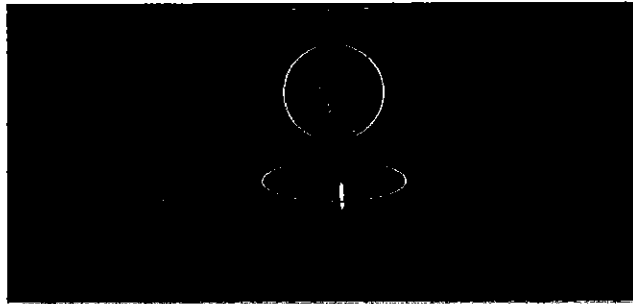


ภาพประกอบที่ 72 แสดงภาพผลงานในลักษณะของวรรณะสี

วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันความสอดคล้องของกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้ในความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดให้เป็นระเบียบของรูปทรงจึงหวนเหนื่อให้เกิดสมดุลภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกความหมายในผลงานให้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดองค์ประกอบให้เป็นเอกภาพ โดยทำให้ดูคล้ายภาพแบบสมมาตร 2 ซ้ำงเท่ากันในเรื่องของรูปทรงและน้ำหนักและการสร้างจุดเด่นไว้ตรงกลาง

การขัดแย้ง (Opposition) มีการขัดแย้งของลักษณะที่แตกต่างกัน หรือการขัดแย้งกันของบรรยากาศกับรูปทรงของเด็กที่มีความแตกต่างกันระหว่างพื้นผิวกับรูปทรงที่เป็นจุดเด่นและความขัดแย้งของขนาดรูปทรงกับขนาดของเหรียญ ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏขึ้นมีขนาดเล็กและใหญ่



ภาพประกอบที่ 73 แสดงภาพผลงานในลักษณะของความประสานกลมกลืน

ความประสานกลมกลืน(Transition) การทำให้เกิดการประสานกลมกลืนของ รูปทรงหรือทัศนธาตุที่ต่างกันอย่างประสานเข้าด้วยกัน ที่ปรากฏภายในผลงานคือวิธีการใช้ ตัวกลาง เป็นตัวประสาน ในเรื่องของสีเทาที่ใช้ภายในงาน เป็นตัวประสานระหว่างขาวกับดำ ซึ่งเป็นน้ำหนักที่มีความขัดแย้งกันและการซ้ำ (Repetition) การนำรูปทรงหรือหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป มา จัดวางให้เกิดระยะห่างซึ่งเรียกว่าจังหวะหรือช่องไฟ (Space) เกิดขึ้นมีความห่างเท่าๆกันหรือใกล้เคียง กัน สิ่งที่ปรากฏในผลงานคือ การใช้การซ้ำของรูปทรงเหรียญที่มีขนาดแตกต่างกันเล็กน้อยที่ปรากฏขึ้น เป็นจังหวะที่ปรากฏในวิดีโอที่ทัศน์(Video) ต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในเรื่องของความประสานกลมกลืนภายในผลงาน

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

1) เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมถ่ายทอดเรื่องความสะเทือนใจที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ว่าด้วยเรื่องของเด็กขอทานที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือของมิชชันนารีและสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กเหล่านี้ นำมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานศิลปะ

2) เนื้อหาภายนอก

ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่สะท้อนว่าการให้ทานกับเด็กขอทานเหล่านี้เปรียบเสมือนการทำให้เด็กเหล่านี้ขาดอิสระในการใช้ชีวิตที่ถูกกักขัง

3) เนื้อหาภายใน

1. เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellecture Content) ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะ ของรูปทรงมนุษย์มีขั้นตอน มีระบบ

ระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา เกิดความประสานกลมกลืน กับของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ผลทางอารมณ์ แสดงความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เรียกว่า "ฝ่ายคลาสสิก" (Classic)

2. เนื้อหาทางอารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content) นอกจากนี้ ผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้สื่ออารมณ์เรื่องราวความสงสารความเห็นใจและรูปแบบของการสร้างสรรค์ ศิลปะที่สืบให้ผลทางอารมณ์สะเทือนใจของผู้สร้างสรรค์ในเรื่องของเด็กขอมานองค์ประกอบของ ผลงาน และรูปทรงมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่มีการใช้ในเรื่องของทัศนธาตุรูปทรงสัดส่วนของมนุษย์และการใช้สีที่ทำให้เกิดความรู้สึกกลับความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจ



การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

การวิเคราะห์รูปทรง (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทิศนธาตุ ได้แก่ ที่ว่าง แสงเงา พื้นผิว เส้น

ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ วัสดุอุปกรณ์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้แก่ ภาพถ่ายเด็ก ขอบทาน คอมพิวเตอร์พกพา แผ่นอะคริลิกใส น้ำยาประสานอะคริลิก โพรทศน์แอลซีดีขนาด 40 นิ้ว แท่นติดตั้งงาน และอื่นๆ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์



เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม After Effect ในการตัดต่อและทำภาพเคลื่อนไหว เพราะโปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้เฉพาะในการทำภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะและมีลูกเล่นในการทำภาพเคลื่อนไหวใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน



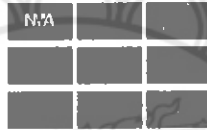
4. ทำแท่นติดตั้งผลงานขนาดตามที่กำหนดไว้



5. นำแท่นติดตั้งผลงานมาติดตั้งบนอะคริลิกและเก็บรายละเอียด



6. ติดตั้งผลงานกับสถานที่จริง



7. บันทึกภาพผลงานเป็นวิดิทัศน์เพื่อสะดวกกับการนำเสนอผลงานครั้งต่อไป

ภาพประกอบที่ 74 ขั้นตอนการสร้างสรรค์และกลวิธีการสร้างสรรค์

การสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ

เอกภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

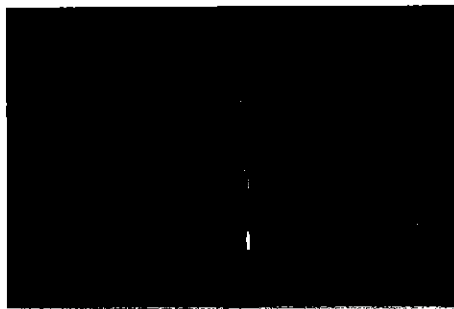
-กฎเกณฑ์ของความขัดแย้ง (Opposition)

-กฎเกณฑ์ของความประสาน (Transition)

1.1 ทัศนธาตุ

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติที่เป็นการเว้นระยะระหว่าง

รูปทรงทำให้เกิดระย่น้ำหลังทำให้ภาพดูไม่อึดอัดจนเกินไป



ภาพประกอบที่ 75 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดที่ว่าง

แสงและเงา (Light & Shadow) ผู้สร้างสรรค้ใช้การจุดเพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักแสงเงาและบรรยากาศของภาพและผู้สร้างสรรค้ใช้การสร้างน้ำหนักที่มีการตัดกันเพื่อให้เกิดภาพที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว แสดงถึงระยะใกล้ไกล ด้วยการนำสายตาของผู้ดู

เส้น (Line) ผู้สร้างสรรค้ใช้เส้นโครงสร้างที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่เป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการ เส้นโครงสร้าง (Structural line) ที่แบ่งสมดุลภาพ (Balance) คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลกัน



ภาพประกอบที่ 76 แสดงภาพผลงานในลักษณะการกำหนดเส้นโครงสร้าง

- เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคงหนักแน่น ชัดตรง
- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึก สงบราบเรียบนิ่ง
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ

นอกจากนี้ในผลงานการสร้างสรรค้ชุดดังกล่าว ผู้สร้างสรรค้ได้กำหนดวางเส้นโครงสร้างของผลงานในแต่ละสิ่งซึ่ง เส้นดังกล่าวเป็นเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่ส่งผลให้ผู้ดูรู้สึกและเกิดจินตนาการหรือการปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง กล่าวคือในผลงานผู้สร้างสรรค้ได้วางตำแหน่งรูปทรง ท่าทางของเด็กขอทานและจังหวัดที่ปรากฏขึ้นของภาพภายในผลงาน และเส้นโครงสร้างดังกล่าวเกิดจากเส้นแกนของรูปร่างคน ที่ประสานเชื่อมโยงกันในทิศทางที่นำสายตาสู่สาระสำคัญของผลงาน

สีในงานของผู้สร้างสรรค้ที่ใช้อย่างต่อไปนี้

สี เป็นทัศนธาตุที่มีความสำคัญและมีบทบาทมากในผลงานศิลปะเพราะเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการมองเห็นได้โดยตรง ซึ่งในผลงานสร้างสรรค้ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค้และใช้สีที่มีความกลมกลืนกำหนดของสีของผลงานให้เป็นวรรณะสีซึ่งในผลงานสร้างสรรค้ชุดนี้ผู้สร้างสรรค้และใช้สีที่มีความกลมกลืนใช้การกำหนดโครงสร้างสีหม่น สีขาว สีเทา และสีดำ ซึ่ง

ลักษณะการกระทบต่อสายตาทำให้เห็นสีนั้นมีผลทางจิตวิทยาคือมีอำนาจในความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์และทำให้เกิดความรู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยสายตา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำวรรณะสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกในทางสุนทรียศาสตร์ ก่อให้เกิดความรู้สึกสลับ ความหม่นหมอง โศกเศร้า ความน่ากลัว และความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

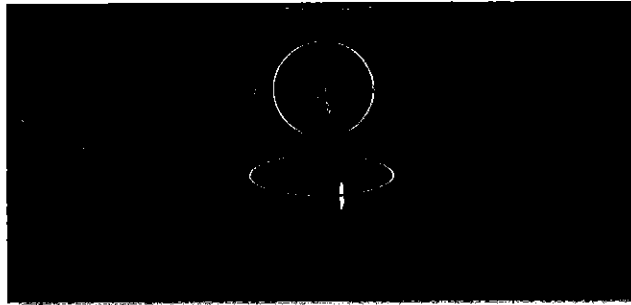


ภาพประกอบที่ 77 แสดงภาพผลงานในลักษณะของวรรณะสี

วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันความสอดคล้องกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้ในความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดให้เป็นระเบียบของรูปทรงจึงหวนหาให้เกิดสมดุลภาพที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกความหมายในผลงานให้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะการสร้างสรรคผลงานผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดองค์ประกอบให้เป็นเอกภาพ โดยทำใช้ดุลยภาพแบบสมมาตร 2 ข้างเท่ากันในเรื่องของรูปทรงและน้ำหนักและการสร้างจุดเด่นไว้ตรงกลาง

การขัดแย้ง (Opposition) มีการขัดแย้งของลักษณะที่แตกต่างกัน หรือการขัดแย้งกันของบรรยากาศกับรูปทรงของเด็กที่มีความแตกต่างกันระหว่างพื้นผิวกับรูปทรงที่เป็นจุดเด่นและความขัดแย้งของขนาดรูปทรงกับขนาดของเหรียญ ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏขึ้นมีขนาดเล็กและใหญ่



ภาพประกอบที่ 78 แสดงภาพผลงานในลักษณะของความประสานกลมกลืน

ความประสานกลมกลืน(Transition) การทำให้เกิดการประสานกลมกลืนของรูปทรงหรือทัศนธาตุที่ต่างกันอย่างประสานเข้าด้วยกัน ที่ปรากฏภายในผลงานคือวิธีการใช้ ตัวกลางเป็นตัวประสาน ในเรื่องของสีเทาที่ใช้ภายในงาน เป็นตัวประสานระหว่างขาวกับดำ ซึ่งเป็นน้ำหนักที่มีความขัดแย้งกันและการซ้ำ (Repetition) การนำรูปทรงหรือหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป มาจัดวางให้เกิดระยะห่างซึ่งเรียกว่าจังหวะหรือช่องไฟ (Space) เกิดขึ้นมีความห่างเท่าๆกันหรือใกล้เคียงกัน สิ่งที่ปรากฏในผลงานคือ การใช้การซ้ำของรูปทรงเหรียญที่มีขนาดแตกต่างกันเล็กน้อยที่ปรากฏขึ้นเป็นจังหวะที่ปรากฏในวีดีทัศน์(Video) ต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในเรื่องของความประสานกลมกลืนภายในผลงาน

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

1) เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมถ่ายทอดเรื่องความสะเทือนใจที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ว่าด้วยเรื่องของเด็กขอทานที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือของมิชชันนารีและสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กเหล่านี้ นำมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานศิลปะ

2) เนื้อหาภายนอก

ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่สะท้อนว่าการให้ทานกับเด็กขอทานเหล่านี้เปรียบเสมือนการทำให้เด็กเหล่านี้ขาดอิสระในการใช้ชีวิตที่ถูกกักขัง

3) เนื้อหาภายใน

1. เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellecture Content) ผลงานสร้างสรรค์ ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะ ของรูปทรงมนุษย์มีขั้นตอน มีระบบ ระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา เกิดความประสานกลมกลืน กับของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ผลทางอารมณ์ แสดงความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เรียกว่า "ฝ่ายคลาสสิก" (Classic)

2 . เนื้อหาทางอารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content) นอกจากนี้ ผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้สื่ออารมณ์เรื่องราวความสงสารความเห็นใจและรูปแบบของการสร้างสรรค์ ศิลปะที่สืบให้ผลทางอารมณ์สะเทือนใจของผู้สร้างสรรค์ในเรื่องของเด็กขอมานองค์ประกอบของ ผลงาน และรูปทรงมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่มีการใช้ในเรื่องของทัศนธาตุรูปทรงสัดส่วน ของมนุษย์และการใช้สีที่ทำให้เกิดความรู้สึกกลับความรู้สึกเศร้าสะเทือนใจ



บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ ตามแนวทาง ขั้นตอนกระบวนการการสร้างสรรค ซึ่งล้วนแต่เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์การทำงาน แนวความคิด ก่อให้เกิดการพัฒนางานทัศนศิลป์ ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะนำไปสู่การบันทึกผล การสร้างสรรคผลงานศิลปะได้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. เพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ ในรูปแบบศิลปะ สื่อสมัยใหม่ โดยถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิดแสดงถึงความงามใน ด้านสุนทรียภาพถึงความสะเทือนใจที่นำมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ เป็นเรื่องของรูปทรง เส้นโครงสร้าง สี พื้นผิว ว่าง พื้นผิว แสงเงา และแสดงออกในรูปแบบของวิถีทัศนียภาพโดยกลวิธีการสะท้อนภาพจากจุดหนึ่ง ไปอีกจุดหนึ่ง
3. สรุป รวบรวม วิเคราะห์ และสร้างสรรคศิลปะ
4. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรคศิลปะ ตอบสนองความคิด และ ความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าของผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อสมัยใหม่

ผลที่ได้จากการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ให้ผู้สร้างสรรคได้ศึกษาค้นคว้า กระบวนการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะ นำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรคผลงานศิลปะได้อย่างเป็น ระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์ ซึ่งได้สร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ จำนวน 4 ผลงาน

ตลอดจนการนำผลงานดังกล่าวมาวิเคราะห์ รวบรวม และสรุปผลของการสร้างสรรคทำให้เกิด การเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค ตอบสนองความคิดความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่า ทางความงามในรูปแบบผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่นำเรื่องราวจากความสะเทือนใจในเรื่องของเด็ก ขอทาน ที่เป็นปัญหาสังคมในปัจจุบัน นำมาถ่ายทอด ความรู้สึกสะเทือนใจ ความน่าสงสาร ความรู้สึกหดหู่ถูกกักขังในรูปแบบของวิถีทัศนียภาพโดยกลวิธีการสะท้อนภาพจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง ใน การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ผู้สร้างสรรคได้ประสบปัญหาต่อการทำงานสร้างสรรค คือ แผ่นติดตั้ง ผลงานในชิ้นแรกไม่ค่อยแข็งแรง และจังหวะของวิถีทัศนียภาพนั้นค่อนข้างช้าและยังขาดความ น่าตื่นเต้น ผู้ สร้างสรรคจึงแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการพัฒนาแบบร่างให้สมบูรณ์ในผลงานศิลปนิพนธ์ในชิ้นต่อมา

ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานศิลปะที่ได้สร้างขึ้นด้วยความตระหนักในเรื่องของปัญหาสังคมในปัจจุบัน ผู้สร้างสรรค์จะเป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นการรับรู้ทางสุนทรีย์ ในเรื่องราวที่นำเสนอ

แม้ว่าประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละคนจะต่างกัน แต่ผลงานชุดนี้มีเนื้อหาของการสร้างสรรคที่สามารถทำให้เกิดความเข้าใจถึงเรื่องราวและความสะท้อนใจของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการสะท้อนถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน และกระบวนการการเรียนรู้สร้างสรรค์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษาในอนาคตต่อไปได้อีก ผลงานการสร้างสรรคชุด ทาน การให้ที่ไม่สัมฤทธิ์ สร้างขึ้นเพื่อสะท้อนถึงปัญหาสังคมให้คนในสังคมตระหนักถึงการให้ที่ต้องมีวิจรรย์ญาณอย่างกรณีของ เรื่องเด็กขอทาน ที่การให้ทานกลายเป็นกักขังและส่งเสริมธุรกิจบาป

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

ข้อดีจากการสร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผ่านมา ทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ ไม่เพียงแคในกระบวนการทำงานสร้างสรรค์เท่านั้นร่วมไปถึงการใช้ชีวิตของผู้สร้างสรรค์เองด้วย เมื่อเกิดการเรียนรู้อยู่ทำให้เกิดการพัฒนาในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาอุปสรรคต่างๆ อย่างมีความรอบคอบ ด้วยความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะฝีมือ จนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างระบบในภาคเอกสาร และสำหรับแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไปภายภาคหน้าผู้สร้างสรรค์อาจจะพัฒนาผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ย่อยออกเป็นการสร้างสรรคในรูปแบบของงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

ข้อเสียในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์คิดว่าสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษา และทดลองทำนั้นล้วนแต่เกิดประโยชน์ ไม่ได้เกิดข้อเสียใดๆมีแต่เพียงเรื่องของระยะเวลาที่ทำผลงานศิลปะนิพนธ์นั้นไม่เพียงพอมากนัก บ้างครั้งการทำงานต้องเร่งรีบ และหักโหมจนเสียสุขภาพ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้สร้างสรรค์จัดการวางแผนตารางงาน และเวลาได้ไม่ถี่นัก

จากการทำงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้จะเกิดประโยชน์แก่ผู้ ที่สนใจในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ และผู้สนใจทางศิลปะทั้งหลาย ตลอดจนผู้ที่สนใจทั่วไป ทั้งในด้านผลงานศิลปะ และภาคเอกสารหากผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์จะนำมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

หนังสือมองหาเรื่อง : วัฒนธรรมทางสายตา ผู้แต่ง สมเกียรติ ตั้งมโน

หนังสือสุนทรียศาสตร์ ผู้แต่ง จี. ศรีนิวาสน์ แปลเรียบเรียง สุเชาวน์ พลอยชุม

เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์ ผู้แต่ง สรุชาติ เกษประสิทธิ์

แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

สื่อผสม (Mixed media art) [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://www.oknation.net/blog/khetpakorn/2008/01/22/entry-15>

สุนทรียศาสตร์ [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/sunthriy/>

ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

http://jumpsuri.blogspot.com/2014_02_01_archive.html

ลัทธิสมัยใหม่ [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

http://www.marneumek.com/w&w/articles_wi6b.html

ศิลปะสื่อผสม (Mixed-Media Art) [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://www.finearts.su.ac.th/academic-service/view/72>

ผู้ใหญ่ใจร้าย หากินขอทานเด็ก [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

http://www.mirror.or.th/autopagev4/show_page.php?topic_id=885&auto_id=18&TopicPk

หยุด! ให้เงิน ถ้าอยากช่วย "เด็กขอทาน" [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9560000090070>

ขอทานเด็ก...ธุรกิจบาป [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

http://www.notforsale.in.th/autopagev4/show_page.php?topic_id=20&auto_id=7&TopicPk

ฮอโลแกรม (Hologram) [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

http://www.polar-plastic.com/Knowledge_th_page3.html

<http://th.wikipedia.org/wiki/ฮอโลแกรม>

<http://www.arunsawat.com/board/index.php?topic=9338.0>

<http://www.manager.co.th/CyberBiz/ViewNews.aspx?NewsID=9520000047594>

<http://ponnaha.wordpress.com/2011/07/12/เทคโนโลยีโฮโลแกรม3มิติ/>

<http://www.holophile.com/history.htm>

<http://ray-wat.blogspot.com/2009/04/3.html>

[http://www.vcharkarn.com/blog/115383/92311/Hologram Technology ประตูยุคแห่งโลกเสมือนจริง](http://www.vcharkarn.com/blog/115383/92311/Hologram%20Technology%20ประตูดุยุคแห่งโลกเสมือนจริง)

เสียงและภาพเคลื่อนไหว [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน 2558 เข้าถึงได้จาก

<https://goo.gl/k9X1dN>

โปรแกรม Adobe Photoshop [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

<http://goo.gl/iuZ53n>

โปรแกรม Adobe After Effects [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

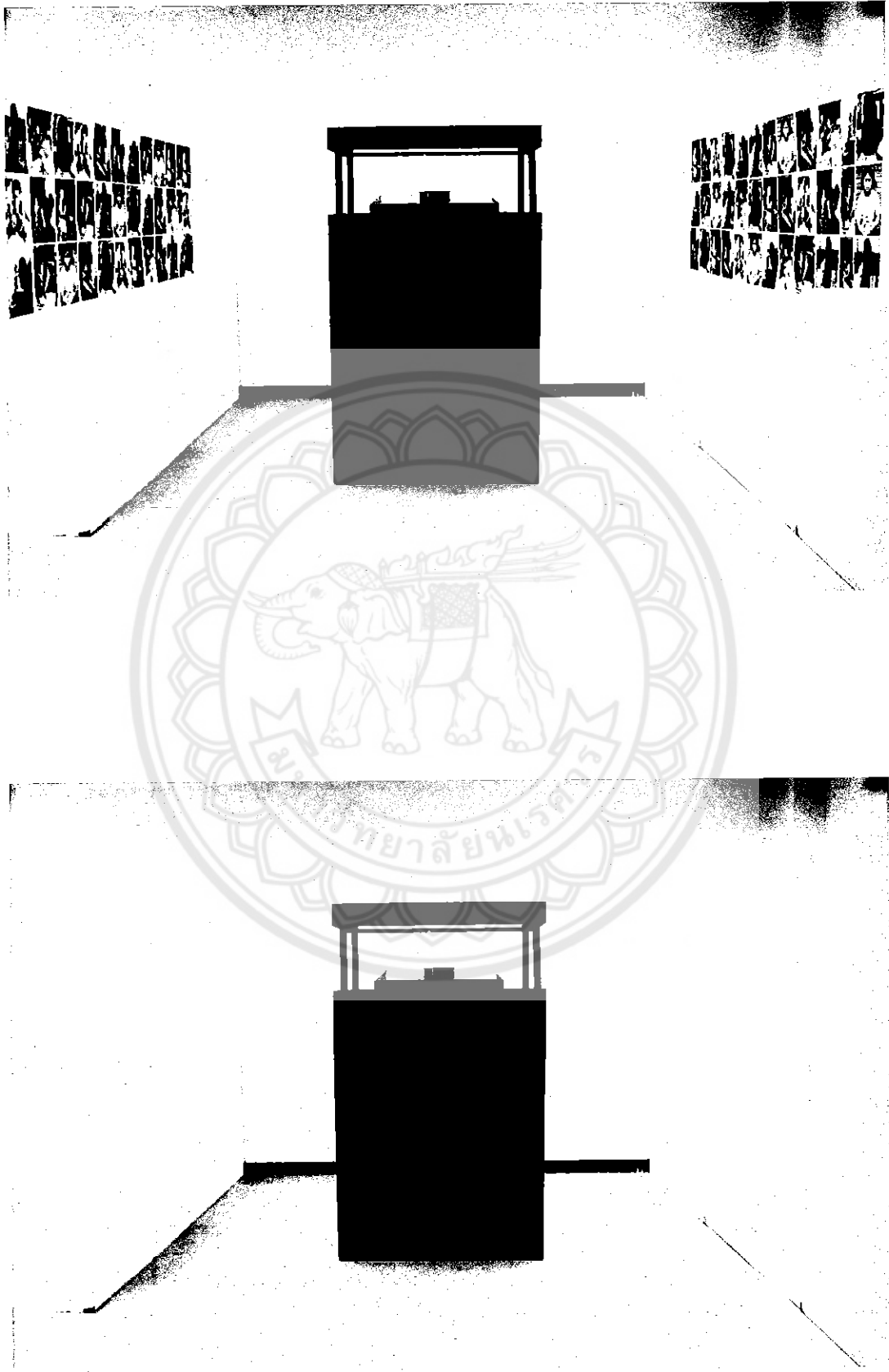
<http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>

โปรแกรม Adobe Premiere Pro [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

<http://returnwind.exteen.com/20110713/premiere-pro>









ประวัติผู้สร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ชื่อ-สกุล นางสาวชุติกานต์ ภัทรโกศล
เกิด 28 มกราคม พ.ศ.2537 สุพรรณบุรี
ที่อยู่ 144 ม. 3 ต.วังน้ำซับ อ.ศรีประจันต์ จ.สุพรรณบุรี 72140
โทร 099-3230141
E-mail chutikanphut@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2555 มหาวิทยาลัยนเรศวร สาขาออกแบบทัศนศิลป์ เอกศิลปะสื่อสมัยใหม่
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
พ.ศ. 2549 โรงเรียนสงวนหญิง
พ.ศ. 2547 โรงเรียนสุพรรณภูมิ

