

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

โลกเสมือนจริง

สาธิต แจ่มสวะ

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน..... ๕ - ๖ มิ.ย. ๒๕๕๕
เลขทะเบียน..... 1.6723858
เลขเรียกหนังสือ.....

ศิลปะนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

THE ILLUSIVE IMAGES



An Art 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 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่อง "โลกเสมือนจริง" ของนายสาริต
แจ่มสวะ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


.....ประธาน

(อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)


.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศักดิ์ พรหมรัตน์)

.....กรรมการ

(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)


.....กรรมการ

(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)


.....กรรมการ

(อาจารย์ธีรวุฒิ บุญยศศักดิ์)


.....กรรมการ

(อาจารย์จิตติ ตมบูรณเอนก)


.....กรรมการ

(อาจารย์ชญานิศ ชิงช่วง)

อนุมัติ



(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2557

ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าขอโน้มจิตระลึกในพระคุณของบิดา มารดาผู้ให้กำเนิด ผู้ซึ่งได้บ่มเลี้ยงสอนอบรม
ปลูกฝังและบ่มเพาะสิ่งที่ดีงามแก่ข้าพเจ้าเสมอมา ประกอบกับได้ให้ความรักความอบอุ่นตลอดทั้ง
คอยส่งเสริมชี้แนะแนวทางให้เดินในวิถีที่ดีงาม ผนวกกับคอยเป็นกำลังใจให้ทุกครั้งในยามที่ท้อแท้
ต่ออุปสรรคต่างๆ ข้าพเจ้าขอระลึกถึงพระคุณของครู อาจารย์ทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบันที่คอย
อบรมสั่งสอนและชี้แนะแนวทางอันเป็นวิถีของการขัดเกลาบ่มเพาะภูมิปัญญาความรู้ในทุกห้วง
เวลาที่ศึกษา และขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศม์ พรหมรัตน์ และอาจารย์อาคม ทอง
โปร่ง ผู้ควบคุมศิลปนิพนธ์ที่มอบความเมตตาคอยช่วยเหลือชี้แนะและให้คำปรึกษาการทำงาน
ศิลปนิพนธ์ครั้งนี้แก่ข้าพเจ้า จนสำเร็จสัมฤทธิ์ผลไปด้วยดี ท้ายนี้ขอขอบคุณ เพื่อนๆ ทุกคนที่คอย
ให้การช่วยเหลือและเป็นกำลังใจซึ่งกันและกันในการทำงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จนสามารถลุล่วงตาม
ความประสงค์ทุกประการ

สาธิต แจ่มสวะ

Title	THE ILLUSIVE IMAGES
Author	Satit Jangsawa
Chairman advisor	Assist.Prof.Thaveerat Phromrat
Advisor	Mr.Arkorn ThongProng
Academic Paper	Art thesis for Bachelor of Fine and Applied Arts (Visual Art Design) , Naresaun University
Year	2013
Keyword	the illusive images

Abstract

The series of my printmaking works in this Art Thesis project entitled as "Elusive Images" is intending to study the creative process of printmaking for development of ideas and imagination. By the printmaking techniques in the two-dimensional plane to present the story of the imaginal world that bring the author back to his childhood with full of joyful memories. The author bring up some forms of animals to combine with robots to emerge the new forms of living, to become a animal robots in an simulated world as it is reflecting from the author's imagination. The benefit from this creative project leads to the art and creativity guideline for the creative form developments with more accurate process. With the techniques called "Emboss and Silkscreen print" to bring a low-relief on planar to the surface of these works. After complete this art thesis project, the author achieve the knowledge and develop the individual printmaking techniques therefore, to apply in visual art project or in artistic product design project in future.

ชื่อเรื่อง	โลกเสมือนจริง
ผู้วิจัยสร้างสรรค์	สาธิต แจ่มสวะ
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศรี มหรรรัตน์
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์อาคม ทองโปร่ง
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	โลกเสมือนจริง

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด "โลกเสมือนจริง" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทฤษฎีกระบวนการสร้างสรรค์ทางภาพพิมพ์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดและจินตนาการ โดยนำมาถ่ายทอดในกระบวนการกลวิธีภาพพิมพ์ในระนาบสองมิติเพื่อนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นโลกที่ผู้สร้างสรรค์ได้จินตนาการขึ้นมาใหม่ภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่ย้อนไปนึกถึงภาพสะท้อนในวัยเด็กที่ยังอยู่ในห้วงอารมณ์ที่ติดอยู่ในความรู้สึกมาโดยตลอด และผู้สร้างสรรค์ยังได้นำเรื่องราวจากสิ่งมีชีวิตมาสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ขึ้นมาสมระหว่างหุ่นยนต์กับสัตว์ ทำให้เกิดเป็นภาพของสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ กลายเป็นหุ่นยนต์สัตว์ในโลกที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดจากเรื่องราวในจินตนาการ เพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อพัฒนาทางความคิดและพัฒนารูปทรงทางศิลปะในเชิงสร้างสรรค์ โดยอาศัยความรู้สึก ในแง่ของอารมณ์ความสนุกสนาน และจินตนาการส่วนลึกที่อยู่ภายในจิตใจของตัวผู้สร้างสรรค์เอง โดยใช้เทคนิค Emboss, Ssilkscreen ซึ่งเป็นกลวิธีที่ทำให้งานมีลักษณะนูนต่ำบนระนาบ 2 มิติ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้และพัฒนาทฤษฎีทางภาพพิมพ์เพื่อประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบเชิงพานิชต่อไป

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
ความสำคัญของการศึกษา.....	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	4
วิธีการดำเนินวิจัย.....	5
2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดจากเรื่องราวของหุ่นยนต์.....	6
แนวคิดและอิทธิพลจากลัทธิทางศิลปะ.....	8
แนวคิดและอิทธิพลจากศิลปะไทย.....	10
แนวคิดและอิทธิพลจากศิลปะต่างชาติ.....	12
แนวคิดจากปรัชญาศิลปะ.....	13
ทฤษฎีทางด้านองค์ประกอบศิลป์.....	14

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	18
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	19
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	23
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	32
กระบวนการจัดทำภาพแบบร่างการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	32
รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	38
4 ผลการวิจัยและการวิเคราะห์คุณค่าทางศิลปะ.....	43
การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์.....	43
การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงศิลปนิพนธ์.....	47
การวิเคราะห์ทัศนธาตุการสร้างสรรค์เอกภาพของรูปทรง.....	47
5 บทสรุป.....	55
สรุปผลการวิจัย.....	55
ข้อเสนอแนะ.....	56
บรรณานุกรม.....	57
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	58

สารบัญภาพ

ภาพประกอบที่	หน้า
1 ภาพถ่ายของเล่น	6
2 ภาพถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชัน	7
3 ภาพถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชัน	7
4 ภาพถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชัน	7
5 ผลงานของ มาร์ค ซากาล	8
6 ผลงานของ ชาวาดอร์ ดาลี	9
7 ชาวาดอร์ ดาลี	9
8 ภาพผลงานศาสตราจารย์ ชะลูด นิ่มเสมอ	10
9 ภาพผลงานศาสตราจารย์ ชะลูด นิ่มเสมอ	10
10 ภาพผลงานศาสตราจารย์ ชะลูด นิ่มเสมอ	11
11 ภาพผลงาน Kyla Cresswell	12
12 ภาพผลงาน Kyla Cresswell	12
13 กระดาษขานอ้อย	19
14 เครื่องมือแกะไม้	19
15 แผ่นกระเบื้องยาง	19
16 แท่นพิมพ์	20
17 บล็อกสกรีน	20
18 ยางปาดสี	20
19 ลางปาดน้ำยาไวแสง	21
20 ตู้ไฟ	21
21 สีสกรีน	21
22 กาวอัด	22
23 กระดาษไข	22

24 ปากกาเคมี	22
25 น้ำยาไวแสง	22
26 แผ่นล้างแสดงองค์ประกอบของศิลปะ	23
27 แผ่นล้างแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง	25
28 ตัวอย่างผลงาน	26
29 ตัวอย่างผลงาน	27
30 ตัวอย่างผลงาน	27
31 ตัวอย่างผลงาน	28
32 ตัวอย่างผลงาน	28
33 ตัวอย่างผลงาน	29
34 ตัวอย่างผลงาน	29
35 ภาพถ่ายของเล่น	30
36 ภาพ Above The town	31
37 อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์	32
38 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1	33
39 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1	33
40 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1	34
41 ภาพแบบร่าง ศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1	34
42 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1	35
43 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2	35
44 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2	36
45 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 3	36
46 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 3	37
47 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 3	37

48 ภาพร่างแบบ	38
49 ภาพแกะแผ่นกระเบื้องยาง	38
50 ภาพเรียงแม่พิมพ์	39
51 ภาพเข้าแทนพิมพ์	39
52 ภาพร่างแบบลงกระดาษไข	40
53 ภาพปาดกาวยัด	40
54 ภาพฉายแสง	41
55 ภาพปาดสี	41
56 ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ที่เสร็จสมบูรณ์	42
57 ภาพผลงานก่อนศิลปะปะนิพนธ์	44
58 ภาพผลงานก่อนศิลปะปะนิพนธ์	45
59 ภาพผลงานก่อนศิลปะปะนิพนธ์	46
60 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	47
61 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	48
62 วิเคราะห์พื้นที่ว่าง	49
63 วิเคราะห์พื้นผิว	50
64 ผลงานศิลปะปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1	52
65 ผลงานศิลปะปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2	53
66 ผลงานศิลปะปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3	54

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ท่ามกลางโลกที่หมุนไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง หลากหลายชีวิตก้าวเดินผ่านเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ ไปตามเส้นทางอย่างที่เคยเป็นมา หากแต่มีเท้าบางคู่ที่หยุดมองภาพเรื่องราว ธรรมดาสามัญตรงหน้าด้วยสายตาที่ต่างจากคนทั่วไป แล้วสร้างสรรค์ในสิ่งที่ไม่เคยมีผู้ใดคาดคิด มาก่อน เปลี่ยนโลกทั้งใบด้วยจินตนาการของตนเอง เรื่องราวธรรมดาที่ไม่เคยมีผู้ใดมองเห็นกลับ กลายเป็นเรื่องราวสุดวิเศษมหัศจรรย์ได้ด้วยจินตนาการของมนุษย์ ความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ของนัก คิดคนสำคัญของโลกล้วนแต่มีจุดเริ่มต้นจากจินตนาการ ความเป็นไปตามธรรมชาติของสรรพสิ่ง อย่างการเกิด แก่ เจ็บ ตายที่ทุกคนต่างก็ประสบพบเจอทุกวันซึ่งจุดประกายความคิดของเจ้าชาย สิทธิ์ตะ ก่อให้เกิดจินตนาการสู่วิถีทางแห่งการหลุดพ้นจากวัฏสังสารนำไปสู่การตรัสรู้เป็นสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าจากแอปเปิ้ลผลเล็กๆ ที่ร่วงหล่นสู่พื้นพิภพ กลายเป็นผลไม้มหัศจรรย์ที่ นำไปสู่การค้นพบครั้งสำคัญของมวลมนุษยชาติด้วยอาศัยจินตนาการและการสังเกตของผู้ชายที่ ชื่อไอแซคนิวตัน ซึ่งผลงานอันมหัศจรรย์สิ่งเหล่านี้เกิดจากจินตนาการ ของไอแซคนิวตันว่ามีแรง บางอย่างดึงให้ผลไม้แอปเปิ้ลตกลงมา จินตนาการนี้เองนำไปสู่การค้นพบแรงดึงดูดของโลก (<http://www.tonkla.ac.th>)

การคิดสร้างภาพในจิตใจหรือสร้างภาพขึ้นมาใหม่ภายในใจ ให้นำพอใจกว่า สบายกว่า เป็น ระเบียบกว่าหรือร้ายกาจกว่าสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป จินตนาการทำให้เกิดภาพขึ้นในสำนึก เรียกว่า "จินตภาพ" จินตภาพเหล่านี้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้สัมผัสสมอยู่ภายใน จินตนาการ เป็นผลมาจากอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ปะทะกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เกิดเป็นประสบการณ์สั่งสมแล้ว จึงประยุกต์โดยการเพิ่มเติม ดัดแปลง ตัดทอนหรือผสมผสานประสบการณ์ที่ถ่ายทอดออกมาเป็น ผลงานศิลปะหรือเกิดจินตภาพนึกคิดไปเอง อาจจะมีหรือไม่มีในโลกนี้ก็ได้ เช่น บทกวี นวนิยาย ได้ ท้องทะเลลึก ใต้ดิน อวกาศหรือโลกในอนาคต

ดังนั้นจินตนาการจึงหมายถึงมโนภาพ ที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งมีลักษณะที่เหนือจริง หรือแตกต่างไปจากความเป็นจริง ทั้งรูปลักษณ์ คุณลักษณะ และความพิเศษต่าง ๆ โดยทั่วไปจินตนาการมักจะเป็นไปในทางสร้างสรรค์ ในแนวอุดมคตินิยม แต่ก็ยังมีไม่น้อยที่บางครั้งจินตนาการของคนบางคนออกมาในลักษณะที่ตรงกันข้าม เช่นในรูปของสัตว์ประหลาด หรือ มนุษย์ต่างดาว บางทฤษฎีก็กล่าวว่าจินตนาการเป็นการแต่งเติมประสบการณ์ที่บกพร่องของตนให้มีความสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งขอบเขตของจินตนาการก็ขึ้นอยู่กับแรงขับเคลื่อนภายในจิตใจของคน ๆ นั้น ซึ่งก็คือคำตอบว่าเหตุใดจินตนาการของแต่ละคนจึงกว้างไกลไม่เท่ากัน

การเขียนภาพตามจินตนาการ จะทำได้ก็ต่อเมื่อผู้เขียนภาพนั้นเป็นคนช่างสังเกต รู้จักวิเคราะห์ แยกแยะสิ่งต่างๆที่ต้องการนำเสนอ โดยนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางศิลปะซึ่งหมายถึงประสบการณ์ในทางฝึกปฏิบัติและประสบการณ์จากการได้ศึกษาดูผลงานศิลปะต่างๆไป ซึ่งจะสามารถสร้างผลงานศิลปะ ให้แปลกแตกต่างไปจากที่เคยพบเห็นได้ ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดจากพื้นฐานประสบการณ์ ที่เชื่อมโยงกับความนึกคิดและจินตนาการให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ๆ ที่ทำให้ผู้พบเห็นได้รับรู้กับความคิดฝันจินตนาการของผู้ปฏิบัติงานที่ต้องการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพอย่างอิสระ ผู้ปฏิบัติงานศิลปะที่ถ่ายทอดจินตนาการได้ดีนั้นจะต้องมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัสรับรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ สู่การสร้างสรรค้งานด้วยจินตนาการ เป็นการแสดงออกจากจินตนาการภายในสู่ภายนอก ผลงานศิลปะย่อมย่อมแสดงจินตนาการไว้ด้วยเสมอ 'ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว รูปทรง เส้น สี บรรยากาศในภาพจินตนาการอาจจะเป็นเรื่องของความเพื่อฝัน คาดหวังในอนาคต จินตนาการไปสู่อดีต หรือไปสู่ดินแดนที่มองไม่เห็น สุชาติ เกาทอง (2550 : 33)

ดังนั้นโลกเสมือนจริงหรือโลกที่ถูกจินตนาการขึ้นมาใหม่ที่เกิดจากการสร้างภาพในจิตใจที่มีลักษณะที่เหนือจริงซึ่งแตกต่างจากความเป็นจริงทั้งรูปลักษณ์และลักษณะ โลกแห่งความฝันและจินตนาการที่มนุษย์ได้เป็นผู้สร้างเองที่เกิดจากการปรุงแต่งเติมจากประสบการณ์ของตนเองที่มีอยู่ให้หลุดออกไปจากโลกปัจจุบัน

ความสำคัญของการศึกษา

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์เรื่อง โลกเสมือนจริง ได้นำเสนอการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับโลกที่เกิดจากการจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ซึ่งผู้สร้างสรรค์เป็นตัวกำหนดโลกในจินตนาการของตนเองโดยใช้หุ่นยนต์สัตว์เป็นตัวกำหนดแสดงเรื่องราวโดยการสร้างโลกจำลองขึ้นมาใหม่ในแบบของตนเองซึ่งมีสัตว์เป็นหุ่นยนต์หรือที่เรียกว่าโลกของหุ่นยนต์สัตว์ซึ่งเป็นอีกสังคมหนึ่งที่ไม่มีความเกิดขึ้นจริงแต่เพียงสิ่งที่เกิดจากจินตนาการ ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำเสนอเรื่องราวในมุมมองของตนเองโดยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิถีกระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นำเสนอในลักษณะมุมมองเฉพาะตน
2. เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดและจินตนาการต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ที่มีการแสดงออกเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนและนำไปสู่การบันทึก ผลการสร้างสรรค์ผลงานไว้อย่างเป็นระบบด้วยกลวิธี emboss และ silkscreen

กรอบแนวคิดในการวิจัย

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

ขอบเขตของการวิจัย

ในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์เรื่อง โลกเสมือนจริง ผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งขอบเขตการวิจัยเป็น 2 ส่วน

1. ขอบเขตด้านข้อมูลในการสร้างสรรค์

- 1.1 ศึกษาข้อมูลทฤษฎีทางด้านศิลปะ
- 1.2 ศึกษาข้อมูลศิลปะที่ได้รับอิทธิพล

2. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์ศิลปะ

- 2.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้างสรรค
- 2.2 ศึกษาองค์ประกอบทางด้านศิลปะ
- 2.3 พัฒนารูปแบบการสร้างสรรค

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

- โลกเสมือนจริง หมายถึง โลกแห่งจินตนาการที่คิดสร้างภาพในจิตใจ
- Emboss หมายถึงกรรมวิธีใดก็ตามที่ใช้สร้างรอยนูนขึ้น หรือรอยบุ๋มลงบนพื้นผิวเพลาทเพื่อนูนขึ้นหรือบุ๋ม ภาพบุ๋มลงหรือสร้างลวดลายบนกระดาษได้
- Silkscreen หมายถึงการปาดหมึกพิมพ์ ผ่านผ้าสกรีน ที่ยึดบนกรอบสี่เหลี่ยม ให้ลงไปติดกับวัสดุที่จะพิมพ์ หากต้องการให้หมึกผ่านผ้าสกรีนออกมาเป็นลวดลายใด ๆ ก็ทำให้รูผ้าเปิดหรือปิด ในส่วนที่ต้องการให้หมึกผ่านออกตามลวดลายนั้น ๆ

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลจากตำราหนังสือเอกสารทางวิชาการอันเป็นข้อมูลเบื้องต้นและที่มาของเทคนิคในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

- หนังสือองค์ประกอบศิลปะ ผู้แต่ง ชลูด นิยมเสมอ
- หนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ผู้แต่ง ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบงานศิลปะ
2. ศึกษาทฤษฎีการสร้างสรรค์ผลงาน
3. พัฒนาภาพแบบร่าง
4. กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
5. วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์
6. สรุปผลการดำเนินการวิจัย



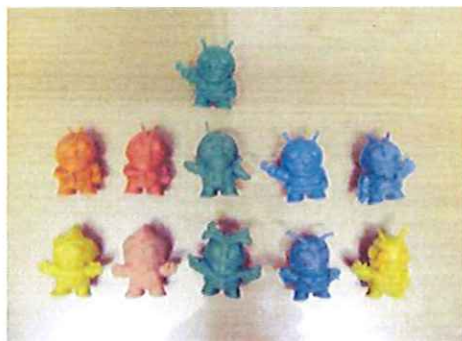
บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

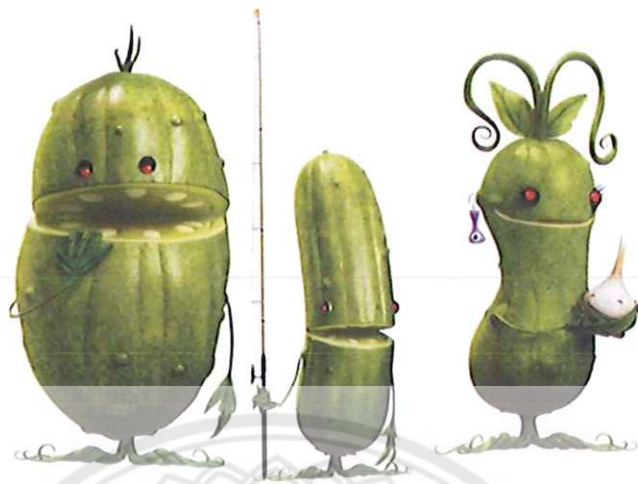
โลกเสมือนจริงหรือโลกแห่งจินตนาการเป็นโลกแห่งความฝันที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเป็นโลกแห่งจินตนาการที่ไม่มีวันสิ้นสุดจากความคิด ความฝัน จินตนาการกลายมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำโลกของจินตนาการของผู้สร้างสรรค์นำมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกถึงเรื่องราวของโลกสิ่งมีชีวิตที่เป็นหุ่นยนต์สัตว์นำมาจำลองเป็นโลกส่วนตัวของตนเองที่ไม่มีผู้คนมีแต่สิ่งมีชีวิตที่เป็นหุ่นยนต์สัตว์ โลกแห่งนี้เป็นโลกที่ผู้สร้างสรรค์ได้เป็นคนกำหนด และเป็นผู้สร้างผู้สร้างสรรค์จึงนำเรื่องราวในจินตนาการที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพพิมพ์จึงได้รวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลและกลวิธีการนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้

แนวคิดจากเรื่องราวของหุ่นยนต์

จากประสบการณ์ในวัยเด็กผู้สร้างสรรค์ได้เล่นของเล่นหุ่นยนต์ต่างๆผู้สร้างสรรค์จึงได้หยิบนำรูปร่างทรงของหุ่นยนต์นำมาสร้างสรรค์และนำมาเติมด้วยจินตนาการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานและจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องของกินดั้นได้จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจจึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานโดยนำของเล่นหุ่นยนต์นำมาผสมกับสัตว์ทำให้เกิดเป็นสิ่งมีชีวิตใหม่ขึ้นมา



ภาพประกอบที่ 1 ภาพถ่ายของเล่น



ภาพประกอบที่2 ภาพถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชั่น



ภาพประกอบที่3 ภาพถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชั่น



ภาพประกอบที่4 ภาพถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชั่น

แนวคิดและอิทธิพลจากลัทธิศิลปะ

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ เกิดขึ้นในประเทศฝรั่งเศสเมื่อปี 1920 ในคำอธิบายของหัวข้อทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์ของอังเดร เบรตอง จิตรกรและกวีชาวฝรั่งเศสกล่าวว่า จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก และจินตนาการนี้คือจิตไร้สำนึกนั่นเอง จิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีกระบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้

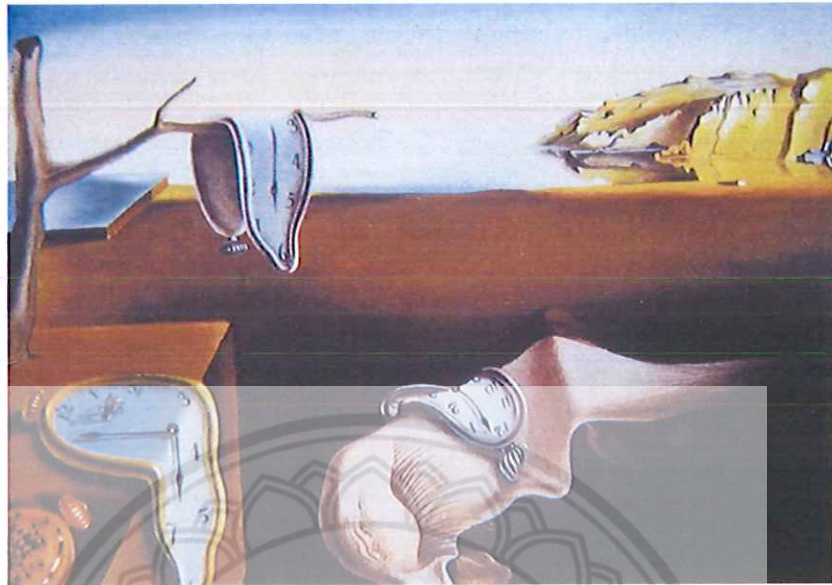
อังเดร เบรตอง ได้รับสมญานามว่า กษัตริย์แห่งลัทธิเหนือความจริง ได้ให้คำจำกัดความของเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นไปเองโดยอัตโนมัติของจิตบริสุทธิ์ ว่างจากการควบคุมด้วยเหตุผลใดๆ และเป็นอิสระทางสุนทรียภาพและจริยธรรมอันมีมาแต่เดิม

แนวคิดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ศิลปะที่เกิดขึ้นได้จากจินตนาการและความประทับใจในอดีต เช่น ความรัก ความหวัง ความกลัว เป็นต้น ศิลปินจะสร้างสรรค์รูปแบบ แสงเงาและสีสันขึ้นมาเอง เพื่อให้ได้บรรยากาศที่ตนคำนึง จะเป็นรูปแบบที่เหนือความจริง และไม่สามารถเป็นจริงได้เลยในโลกมนุษย์ (รศ. วุฒิ วัฒนสิน 2552, หน้า 102)



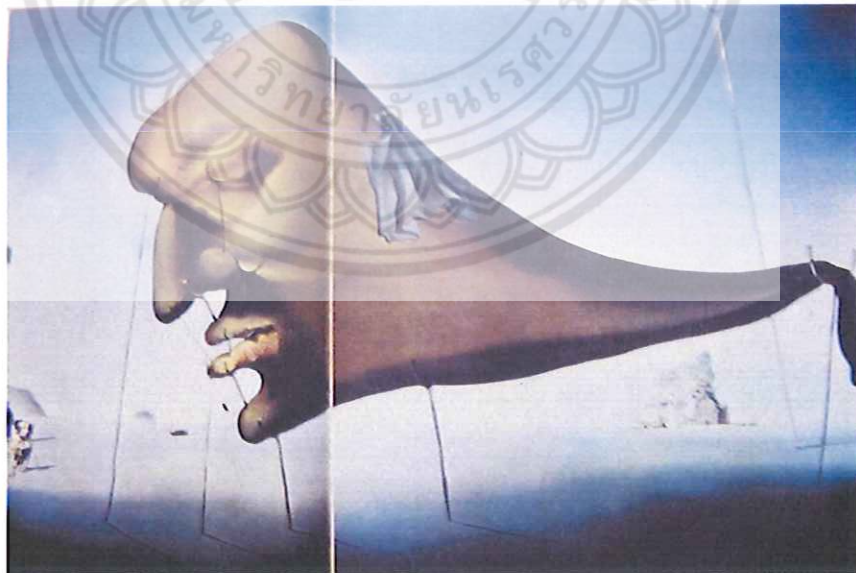
ภาพประกอบที่ 5 ผลงานของ มาร์ค ชากาล

ชื่อภาพ เหนือเมือง



ภาพประกอบที่ 6 ผลงานของ ซาบาดอร์ ดาลี

ชื่อภาพ ความทรงจำที่ไม่เคยลืม



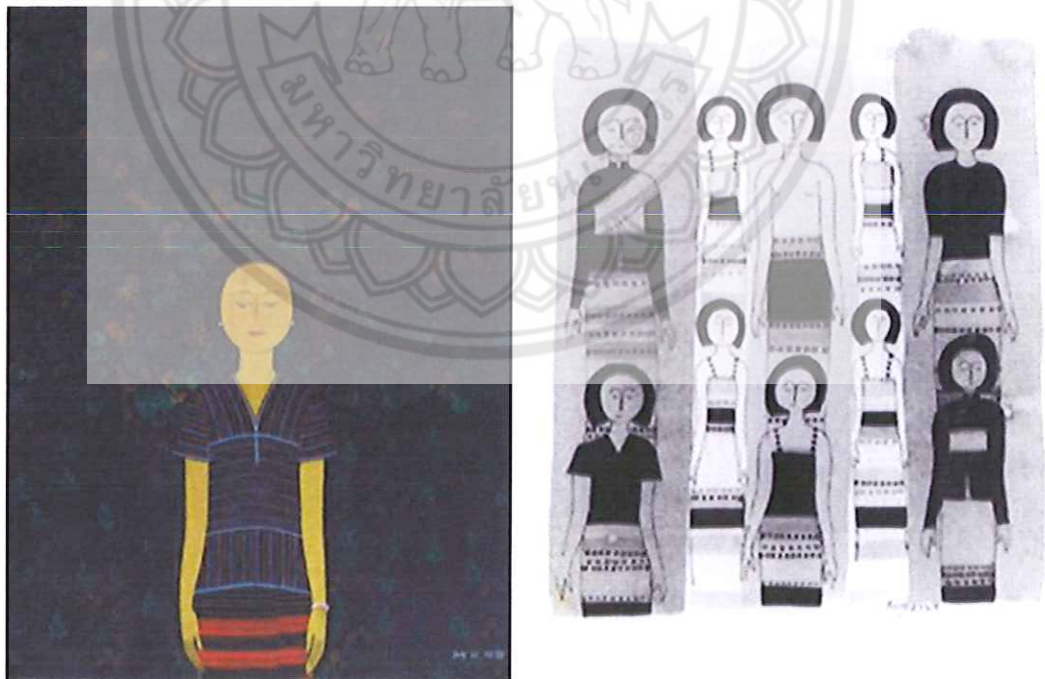
ภาพประกอบที่ 7 ซาบาดอร์ ดาลี

ชื่อภาพ Sleep

แนวคิดและอิทธิพลจากศิลปินไทย

ข้าพเจ้ามีความประทับใจในผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ชวลิต นิมฺมเสมอ ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ซึ่งเกิดเมื่อปี พ.ศ. 2742 ได้รับการยกย่องเป็นศิลปินชั้นเยี่ยม สาขาจิตรกรรม ในปี พ.ศ. 2502 และศิลปินแห่งชาติ สาขาประติมากรรม ในปี พ.ศ. 2541 ผลงานที่โดดเด่นคือ ผลงานภาพพิมพ์และจิตรกรรมที่สะท้อนภาพวิถีชีวิตชนบทและประติมากรรมรูปคนที่เรียบง่าย ผลงานโดยรวมของอาจารย์ชวลิตเปรียบได้กับการบันทึกร่องรอยชีวิต จากความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ชีวิตที่กลมกลืนไปกับสิ่งแวดล้อมทั้งปวง ซึ่งแสดงออกด้วยความรู้สึกที่เรียบง่ายบริสุทธิ์ และดีงาม จากจิตใจที่ผูกพันอยู่กับธรรมชาติ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตชนบทไทย

ผู้สร้างสรรคชื่นชอบในการจัดองค์ประกอบของศาสตราจารย์ชวลิต นิมฺมเสมอ ซึ่งมีลักษณะการวางจุดเด่นของงานอยู่ตรงกลางภาพทำให้ภาพมีความสมดุลเท่ากันทั้งสองข้างและการซ้ำจังหวะของงานทำให้รูปแบบของงานไม่น่าเบื่อ



ภาพประกอบที่ 8 ภาพผลงานศาสตราจารย์ ชวลิต นิมฺมเสมอ



ภาพประกอบที่ 9 ภาพผลงานศาสตราจารย์ ชะลูด นิ่มเสมอ
ชื่อภาพลูกสาว



ภาพประกอบที่ 10 ภาพผลงานศาสตราจารย์ ชะลูด นิ่มเสมอ
ชื่อภาพลูกสาว

แนวคิดและอิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ

ผู้สร้างสรรคดีได้ชื่นชอบกลวิธีการทำงานศิลปะของKyla Cresswell ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตน เขาเกิดในปี 1974 เติบโตทางตอนใต้ของนิวซีแลนด์และเป็นศิลปินพิมพ์จากเวลลิงตัน เธอจบการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาภาพพิมพ์จากโรงเรียนโปลีเทคนิคโอทาโกศิลปะ ศิลปินได้แรงบันดาลใจจากภูมิทัศน์ทางเหนือของประเทศแคนาดา ผลงานของศิลปินใช้เทคนิคembossผสมการ drawing



ภาพประกอบที่ 11 ภาพผลงาน Kyla Cresswell กลวิธี emboss and drawing



ภาพประกอบที่ 12 ภาพผลงาน Kyla Cresswell กลวิธี emboss and drawing

แนวคิดจากปรัชญาทางศิลปะ

นักปราชญ์ในแต่ละยุคสมัยต่างเน้นทัศนะเกี่ยวกับความหมายศิลปะแตกต่างกันออกไปแต่
 ในความคิดเห็นของผู้สร้างสรรค์ศิลปะคือความสมปรารถนา

คนเราเมื่ออยู่ในวัยเด็ก ความคิดฝันจะมีบทบาทสำคัญมาก ความคิดฝันจะให้ความสวย
 สดและความสุขแก่ชีวิต เด็กๆยังแยกความฝันกับความจริงออกจากกันได้ไม่ชัดเจน ความฝันของ
 เขาคือความจริง จินตนาการของเด็กจึงเกิดขึ้นและขยายตัวได้ออกเต็มที่ โดยไม่มีความจริงที่เป็น
 เหตุผลมาเป็นข้อจำกัด เมื่อเป็นผู้ใหญ่ ความสนุกสนานความเพลิดเพลินต่างๆที่เคยมีก็ลด
 น้อยลง เพราะมีความรับผิดชอบและมีเหตุผลมากขึ้นไม่อาจทำตามใจได้เหมือนกับเด็กๆ แต่ที่จริง
 ผู้ใหญ่ก็ยังรักสนุกแบบเด็กอยู่ จึงหาทางออกด้วยความคิดฝัน หรือความฝัน สร้างความฝันขึ้นมา ซึ่ง
 ส่วนมากเป็นความสมปรารถนาที่ถูกเก็บหรือฝังอยู่ในจิตไร้สำนึก

ศิลปินเป็นคนชอบฝัน ฝันที่จะเป็น จะทำอะไรแปลกๆสร้างอาณาจักรของตนเองขึ้นด้วย
 ความฝันศิลปินไม่ได้หาความสุขจากความฝันนั้นคนเดียว เขาจะทำความฝันให้เป็นจริงขึ้นด้วยการ
 แสดงออกทางรูปทรงในงานศิลปะให้คนอื่นได้เข้าร่วมความสุขในความฝันนั้นด้วย

ทั้งศิลปะและความฝันล้วนเป็นการแสดงออกของความปรารถนาที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึก
 ความปรารถนาบางอย่างเราไม่สามารถจะทำให้สมหวังได้ในความจริง มนุษย์จึงหาทางออกด้วย
 การแสดงออกในความฝันและในศิลปะ เป็นการแสดงออกที่แฝงอยู่ในเหตุการณ์หรือรูปทรงที่เป็น
 สัญลักษณ์ไม่ใช่แสดงออกมาอย่างตรงไปตรงมา ศิลปินจึงใช้ความปรารถนาที่ซ่อนเร้นของเขา
 สร้างความคิดและจินตนาการที่น่าตื่นเต้น แล้วแปลความหมายออกมาเป็นงานศิลปะ ทัศนะที่ว่า
 ศิลปะคือความสมปรารถนาซึ่งตรงกับซิกมันด์ฟรอยด์ ชะลูด นิมเสมอ(2539,หน้า 11)

ทัศนทางสุนทรียศาสตร์ของเพลโตมีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดทฤษฎีมโนคติตามทัศนทาง
 อภิปรัชญาของเพลโตที่ว่าโลกแห่งมโนคติเป็นที่รวบรวมของแบบต่างๆซึ่งแบบเหล่านี้มีแม่แบบ
 ของสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในโลกเรา โลกแห่งมายาคติไม่ได้อยู่ในโลกนี้หรืออยู่ในสถานที่ต่างๆทั้งอายตนะ
 ทั้ง5จะรับรู้ได้อีกทั้งไม่ได้อยู่ในโลกแห่งมโนคติ (เอกสารประกอบการสอนสุนทรียศาสตร์ 2552,หน้า19)

ทฤษฎีทางด้านองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ของศิลปะคือส่วนที่มีความสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์อันประกอบด้วย

1. รูปทรง

รูปทรง (Form) คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ให้ความพึงพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัว รูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปได้แก่ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ กระดาษ ผ้า โลหะ ฯลฯ และกลวิธีที่ใช้กับวัสดุนั้น เช่น การระบาย การปั้น การสลัก การแกะ การตัดปะ การเชื่อมต่อ ฯลฯ เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคงทนถาวรของผลงาน และความเนบเนียนของฝีมือ

โครงสร้างทางรูปทรง

ทัศนธาตุ (Visual Elements) เป็นสื่อสุนทรียภาพที่ ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกัน หรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันซ้ำของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ของเอกภาพเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิตมีความหมายในตัวเอง ทัศนธาตุทางศิลปะประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1) จุด (Dot/Point) หมายถึง ธาตุเบื้องต้น ซึ่งเล็กที่สุดของการเห็น และมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถือว่าจุด เป็นการเริ่มต้นที่ไปสู่การเกิดของทัศนธาตุอื่นๆที่สำคัญต่อไป อาทิเช่น เส้น เกิดจากการนำจุดมาเรียงกันจนเกิดความยาว หรือนำหน้าเกิดจากการนำจุดมาวางเรียงทับซ้อนกันจำนวนมาก เป็นต้น

2) เส้น (Line) หมายถึง ผลจากการนำจุดหลายๆจุดมาเรียงติดต่อกันออกไปจนเกิดเป็น ความยาวซึ่งเป็นมิติเดียวของเส้น และเส้นเป็นรากฐานของ โครงสร้างของงานทัศนศิลป์ทุกประเภท อีกทั้งเส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวของมันเอง และด้วยการนำมาประกอบกันให้ปรากฏเป็น รูปทรงต่างๆได้ ซึ่งเส้น แต่ละชนิดก็ให้ความหมายและความรู้สึกกันออกไป

3) เส้นโครงสร้าง (Structural Line) คือเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตาเป็นเส้นในจินตนาการที่ผู้ดู จะรู้สึกหรือปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง เส้นชนิดนี้เดินทางด้วยความรู้สึก ไม่ใช่ ด้วยการเห็นเป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในศิลปะ เส้นโครงสร้างมีอยู่ด้วยกัน 6 ประเภทคือ

- เส้นแกนของรูปทรง เช่น เส้นศูนย์ถ่วงของคน เส้นแกนของผลไม้
- เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง
- เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่ง เช่น ดาวหมี ดาว จระเข้
- เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
- เส้นโครงสร้างของปริมาตร
- เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบ เช่น คนยืนจะเป็นเส้นตั้ง ภูเขาจะเป็น

เส้นแนวนอน

- เส้นแบบคาลิกราฟีค (Calligraphic Line) เป็นเส้นที่เกิดจากร่องรองของการตัด พู่กัน ปากกา ดินสอ ที่สื่อสัญลักษณ์ของอารมณ์แสดงจังหวะความเคลื่อนไหวและแสดงถึง บุคลิกภาพของศิลปินเกิดความงาม ความรู้สึกในตัวของมันเอง

4) น้ำหนัก (Tone) หมายถึง ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงา ของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนความแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสี ขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่างๆในงานชิ้นหนึ่งน้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาใน ธรรมชาติจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง นอกจากจะให้ปริมาตรและความแน่นแก่รูปทรงแล้ว น้ำหนักยังให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเองอีกด้วย

5) หน้าที่ของน้ำหนัก

- ให้ความแตกต่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
- ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดูบริเวณที่น้ำหนักตัด กันจะดึงดูดความสนใจ และถ้ามีบริเวณที่มีน้ำหนักตัดกันหลายแห่งจะนำสายตาให้เคลื่อนจากบริเวณหนึ่งไปอีกริเวณหนึ่งตามจังหวะที่ศิลปินกำหนดไว้ ซึ่งอาจกลมกลืนสม่ำเสมอ หรือกระแทกกระทั้นรุนแรง

6) ที่ว่าง (Space) หมายถึง ที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้มี รูปร่างขึ้น ได้แก่ แผ่น ของน้ำหนัก แผ่นราบที่มี 2 มิติ หรือประกอบกันเป็น 3 มิติ และบริเวณที่ว่างที่เป็นบวกเป็นลบลักษณะของที่ว่างมีลักษณะดังต่อไปนี้

- ที่ว่างจริง (Physical Space) หมายถึง ที่ว่างของงานสถาปัตยกรรมและประติมากรรมเป็นที่ว่างจริงๆ ที่สามารถสัมผัสได้ เรียกว่า ที่ว่างจริงหรือที่ว่างกายภาพ

- ที่ว่างลวงตา (Pictorial Space) หมายถึง ส่วนที่ว่างในงานจิตรกรรมหรือ

ภาพพิมพ์ที่แสดงความลึกตื้น เป็นที่ว่างลวงตาที่เกิดขึ้นจากกรรมวิธีทางจิตรกรรม หรือการประกอบกันของ ทศนธาตุ เราเรียกที่ว่างชนิดนี้ว่า ที่ว่างลวงตาหรือที่ว่างแบบรูปภาพ

7) สี (Color) หมายถึง ทศนธาตุที่มีคุณลักษณะของทศนธาตุทั้งหลายรวมกันครบถ้วน คือ มีเส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และลักษณะพื้นผิว นอกจากนั้นยังมีคุณลักษณะพิเศษ เพิ่มขึ้นอีก 3 ประการ คือ ความเป็นสี น้ำหนักของสีและความจัดของสี

ความเป็นสี (Hue) หมายถึงว่าเป็นสีอะไร เช่น แดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตามวงสีธรรมชาติ

น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปที่ละน้อยๆ เป็นลำดับเราจะได้อาของสีหรือน้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากแก่สุดไปจนอ่อนที่สุด

ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับ

จากจัดที่สุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับ ด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าไปทีละน้อยๆ จนถึงลำดับที่ความจัดของสีที่มีน้อยที่สุด คือ เกือบดำ

สีทำหน้าที่ เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการคือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง

8) ลักษณะผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นกำมะหยี่ ฯลฯ

ลักษณะพื้นผิวมี 2 ชนิด คือ

- ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระจาดขทราย ผิวส้ม แก้ว ฯลฯ
- ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองดูจะรู้สึกว่าหยาบหรือ ละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องเข้าจริงกลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ เช่น วัสดุสังเคราะห์ที่ทำผิวเป็นลายไม้ ลายหิน

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดโลกเสมือนจริงผู้สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกเสมือนจริงหรือโลกแห่งจินตนาการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพพิมพ์โดยกระบวนการสร้างสรรค์ได้กำหนดลำดับขั้นตอนการทำงานตั้งแต่ศึกษาหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล จัดทำภาพแบบร่าง และปฏิบัติงานจริง ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นการศึกษาค้นคว้าทดลองเพื่อที่จะได้นำมาพัฒนารูปแบบงานศิลปะต่อไป

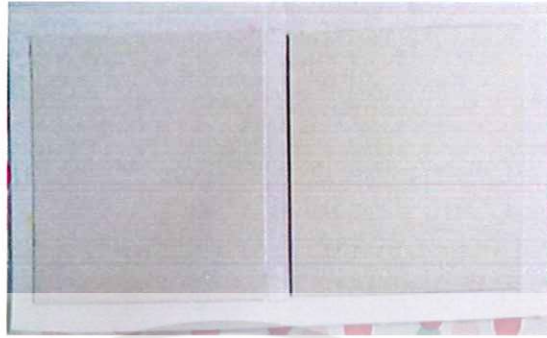
ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยรูปทรงของสัตว์/หุ่นยนต์เป็นเนื้อหาส่งเสริมรูปทรงโดยมีสีและที่ว่างเป็นส่วนประสานกันก่อให้เกิดความสมดุลและมีเอกภาพ สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการสร้างเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับโลกในจินตนาการที่เกิดจากการจำลองของผู้สร้างสรรค์หรือการสร้างโลกขึ้นมาใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนซึ่งนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานภาพพิมพ์โดยควบคุมทิศทาง จังหวะ ให้เข้ากับรูปทรง สี และพื้นที่ว่าง

โลกที่ถูกจำลองที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์โดยใช้หุ่นยนต์สัตว์เป็นตัวกำหนดสร้างเรื่องราวต่างๆ โดยจินตนาการเป็นโลกจำลองของหุ่นยนต์สัตว์ที่ไม่สามารถมีในโลกปัจจุบันได้โลกของหุ่นยนต์สัตว์ไม่มีเพียงผู้สร้างสรรค์เป็นคนกำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ข้าพเจ้าได้อาศัยเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้อันประกอบด้วย

1. กระดาษชานอ้อยใช้สำหรับพิมพ์รูปทรงให้ぬนโดยเทคนิค emboss



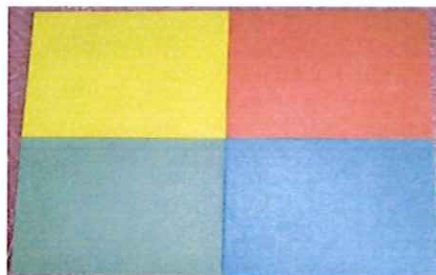
ภาพประกอบที่13 กระดาษชานอ้อย

2. เครื่องมือแกะไม้ ซึ่งข้าพเจ้าใช้ในการแกะรูปทรงต่างๆรวมทั้งการสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกันเพื่อนำไปสู่กระบวนการพิมพ์รูปทรงต่อไป



ภาพประกอบที่14 เครื่องมือแกะไม้

3. แผ่นกระดาษสีใช้สำหรับแกะรูปทรงลงบนกระดาษสีเพื่อนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษต่อไป



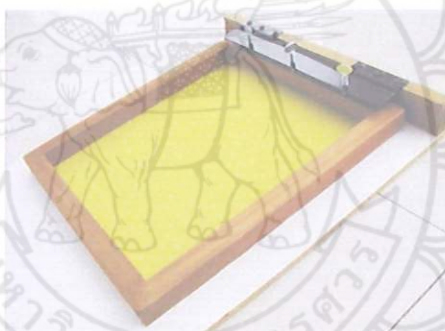
ภาพประกอบที่15 แผ่นกระดาษสี

4. แท่นพิมพ์ใช้สำหรับพิมพ์ผลงาน



ภาพประกอบที่ 16 แท่นพิมพ์

5. บล็อกสกรีนใช้สำหรับถ่ายรูปรูปทรงลงบนบล็อกสกรีนเพื่อสกรีนรูปทรงลงบนกระดาษ



ภาพประกอบที่ 17 บล็อกสกรีน

6. ยางปาดสีใช้ในขั้นตอนของการพิมพ์รูปทรงในขั้นตอนของเทคนิค silk screen



ภาพประกอบที่ 18 ยางปาดสี

7. รางปาดน้ำยาไวแสงใช้สำหรับปาดกาวอัดลงบนบล็อกสกรีน



ภาพประกอบที่ 19 รางปาดน้ำยาไวแสง

8. ตู้ไฟใช้สำหรับในการฉายบล็อกสกรีน



ภาพประกอบที่ 20 ตู้ไฟ

9. สีสกรีนใช้ในการพิมพ์สกรีนรูปทรง(สีนูน)



ภาพประกอบที่ 21 สีสกรีน

10. กาวอัดใช้สำหรับผสมน้ำยาไวแสงเพื่อใช้ในการทำบล็อกสกรีน



ภาพประกอบที่ 22 กาวอัด

11. กระดาษไขใช้สำหรับฉายแสงเพื่อให้แบบติดลงบล็อกสกรีน



ภาพประกอบที่ 23 กระดาษไข

12. ปากกาเคมีใช้สำหรับเขียนแบบ

ภาพประกอบที่ 24 ปากกาเคมี

13. น้ำยาไวแสงใช้สำหรับผสมกับกาวอัดเพื่อทำบล็อกสกรีน

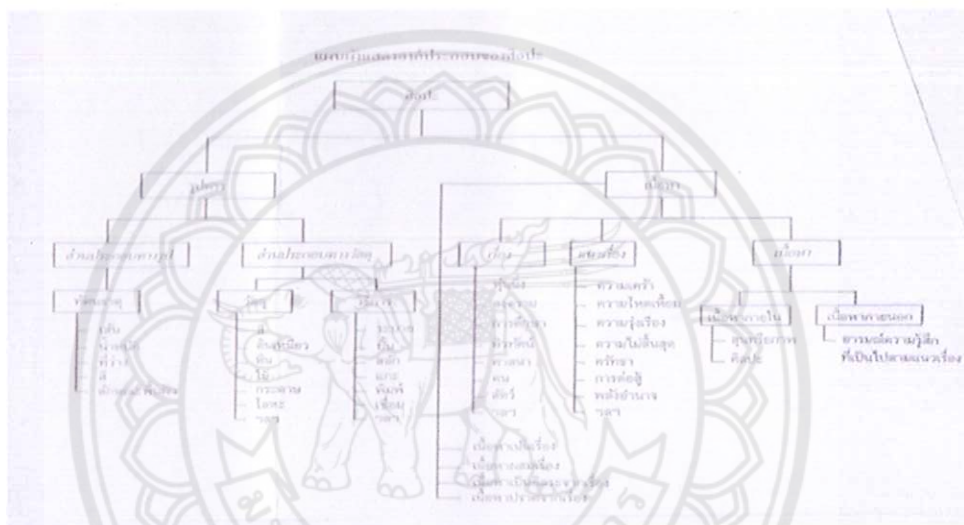


ภาพประกอบที่ 25 น้ำยาไวแสง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

1.1 หลักการและแผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะโดยแยกเป็นสองส่วนคือส่วนของความหมายด้านรูปทรงและด้านเนื้อหา โดยข้าพเจ้านำมาใช้เป็นกรอบในการดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้



ภาพประกอบที่ 26 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ
ที่มา : องค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิมเสมอ(2530:26)

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ค ว า ม คิ ด หรือความงาม ก็จะได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่ารูปทรง Form หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและส่วนหลังเรียกว่า เนื้อหา content หรือองค์ประกอบทางนามธรรม นามธรรม ดังนั้น องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักการของศิลปะ ก็คือ รูปทรง กับเนื้อหา

กลวิธีภาพพิมพ์

ข้าพเจ้าอาศัยกลวิธีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานคือ Emboss และ silk screen

- กลวิธี Emboss

คือกรรมวิธีใดก็ตามที่ใช้สร้างรอยนูนขึ้น หรือรอยบุ๋มลงบนพื้นผิวเพลา เพื่อนูนขึ้น หรือบุ๋ม ภาพบุ๋มลงหรือสร้างลวดลายบนกระดาษได้

- กลวิธี silk screen

การขาดหมึกพิมพ์ ผ่านผ้าบล็อกสกรีน ที่ยึดบนกรอบสี่เหลี่ยม ให้ลงไปติดกับวัสดุที่จะพิมพ์ หากต้องการให้หมึกผ่านผ้าสกรีนออกมาตามลวดลายใด ๆ ก็ทำให้รูของผ้าเปิดหรือปิดในส่วนที่ต้องการให้หมึกผ่าน ออกตามลวดลายของงานพิมพ์นั้นๆ การพิมพ์ระบบซิลค์สกรีนนี้สามารถใช้พิมพ์ลงบนวัสดุได้แทบจะทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นวัสดุแบน กลม เหลี่ยม หรือรูปทรงแปลก ๆ ทั้งหลาย การพิมพ์ระบบนี้ใช้การ ขาดหมึกพิมพ์ซิลค์สกรีนผ่านผ้าสกรีนลงไปติด บนวัสดุปริมาณ ของหมึกพิมพ์จึงผ่านลงไปเกาะยึดติดกับบนวัสดุที่พิมพ์ ได้มากและที่บอกว่าทุกการพิมพ์ระบบอื่น ๆ จึงทำให้ภาพพิมพ์แลดูสดสวยและความคงทน ทนแดด ทนฝน ผ้าซิลค์สกรีน คือ ผ้าที่ทอขึ้นเป็นพิเศษ ให้มีขนาดของรูผ้าเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส เล็ก ๆ ขนาดเท่าๆกัน

2. เนื้อหา

เนื้อหา(Content) คือองค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะส่วนที่เป็นนามธรรมนี้ นอกจากเนื้อหาแล้วยังมี เรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง(Theme)ดังนั้นข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นสร้างเนื้อหาในการสร้างสรรค์ศิลปะครั้งนี้อันประกอบไปด้วย

1) เรื่อง นุญนนต์ที่ข้าพเจ้ามีความประทับใจในวัยเด็กอันก่อให้เกิดจินตนาการในการผูกโยงเรื่องราวในอดีตเพื่อนำมาถ่ายทอดเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ในปัจจุบันโดยมีรูปทรงของนุญนนต์ต่างๆเป็นตัวเชื่อมโยง



1.6723858

2) แนวเรื่อง ข้าพเจ้าใช้หุ่นยนต์เป็นตัวแทนของโลกเสมือนจริงอันเกิดจากจินตนาการของสิ่งมีชีวิตซึ่งข้าพเจ้าเป็นผู้กำหนดเรื่องราวต่างๆให้มีความหลากหลายของจินตนาการ

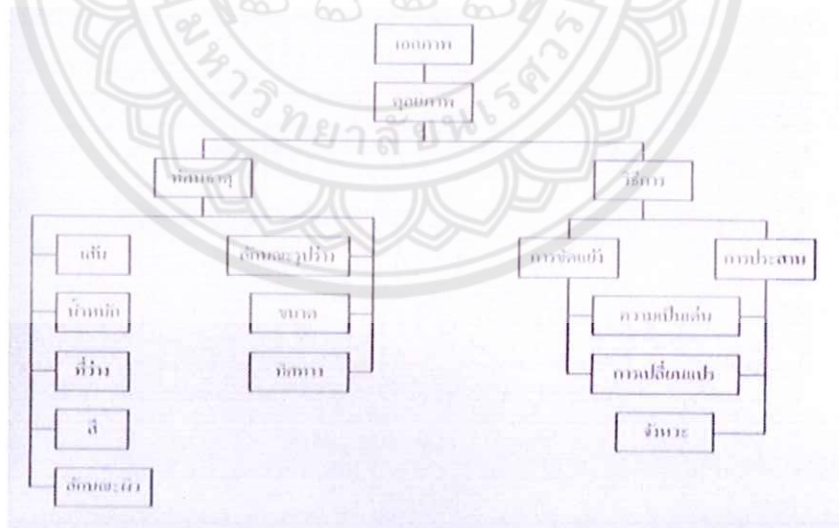
3) เนื้อหา ข้าพเจ้ามุ่งเน้นให้รูปทรงเป็นตัวแทนของความหมายในทางรูปธรรมที่เกิดจากการออกแบบรูปทรง การใช้สีและพื้นที่ว่างเพื่อให้รูปทรงมีพื้นที่ในการตอบโต้ระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่างและผู้ชมเกิดจินตนาการร่วมกันกับผลงานอย่างต่อเนื่อง

เนื้อหาในการสร้างสรรค์ครั้งนี้แบ่งออกเป็น2ส่วนคือ

- เนื้อหาภายใน ข้าพเจ้าใช้การประสานระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่างโดยอาศัยส่วนของรูปทรงที่มองดูคล้าย

- เนื้อหาภายนอกข้าพเจ้าใช้รูปทรงของหุ่นยนต์ที่มีความแตกต่างกันมาจัดวางเป็นชุดดูละเอียดขึ้นเพื่อนำเสนอวิวัฒนาการของโลกที่ผู้สร้างสรรค์จำลองขึ้นมา

2.1 หลักการและแผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

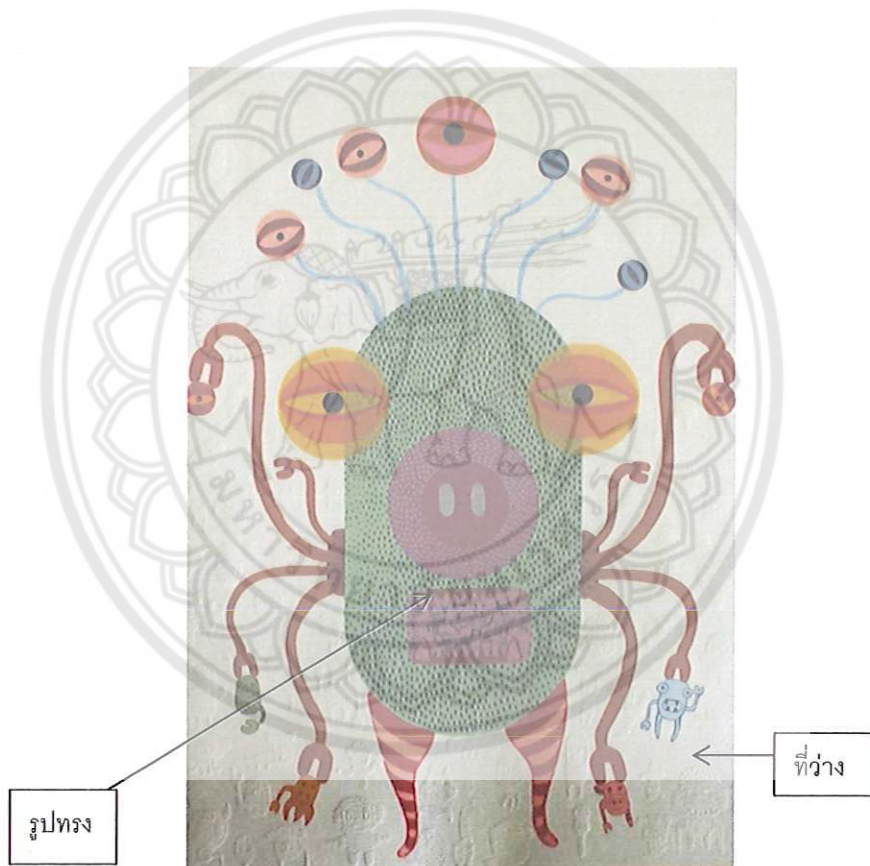


ภาพประกอบที่ 27 แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

ที่มา : หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิยมเสมอ(2530:208)

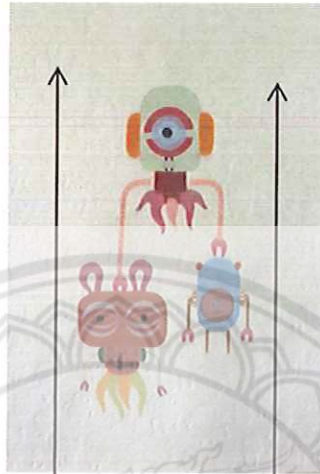
การสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ เรื่อง โลกเสมือนจริง ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างผลงานภาพพิมพ์ให้เกิด
เอกภาพ ซึ่งมีหลักองค์ประกอบและวิธีการสร้างดังต่อไปนี้

2.1.1 เอกภาพ เอกภาพในส่วนของรูปทรงกับพื้นที่ว่างที่มีความแตกต่างกันในการ
จัดวางแต่ละชิ้นงานเพื่อให้เกิดการประสานประโยชน์ของรูปทรงต่อผู้ดูทำให้มีการตอบโต้ระหว่าง
ตัวงานกับสายตาผู้ชม



ภาพประกอบที่ 28 ตัวอย่างผลงาน

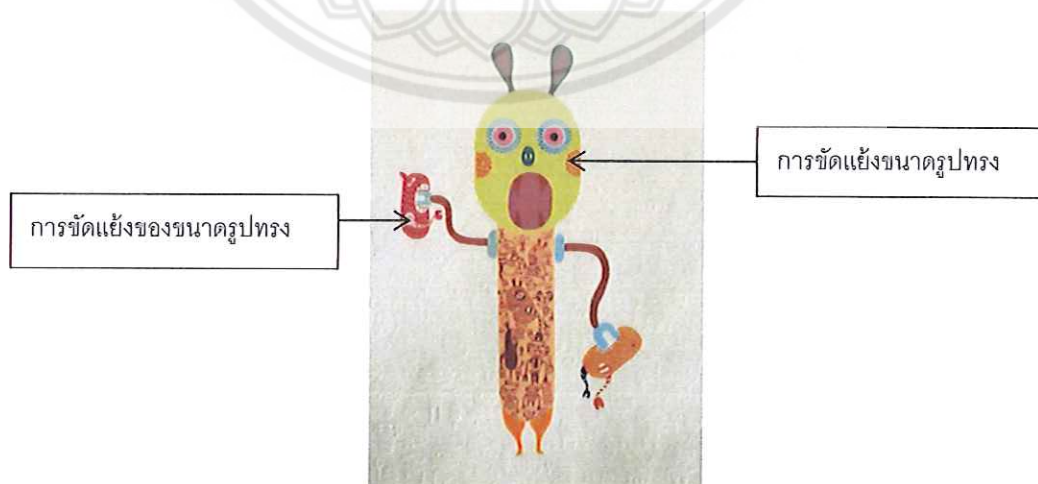
2.1.2 ดุลยภาพ ในการสร้างสรรค์ผลงานดุลยภาพของตัวขึ้นงานมีหารถ่วง
น้ำหนักของรูปทรงเท่ากันทั้งสองด้านไม่เอียงเอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง



ภาพประกอบที่29 ตัวอย่างผลงาน

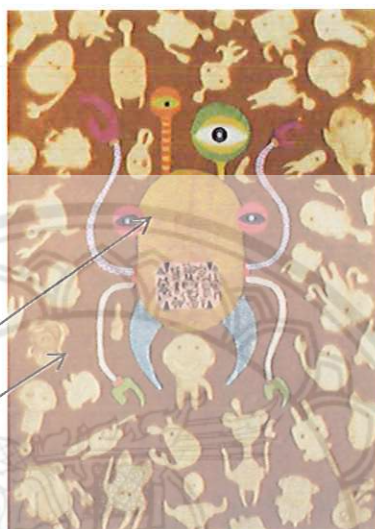
ดุลยภาพเท่ากันทั้ง2ด้าน

2.1.3 การขีดแย้ง ในตัวผลงานมีการขีดแย้งในเรื่องของขนาดซึ่งมีลักษณะที่
แตกต่างกันทั้งขนาดเล็กและใหญ่ของรูปทรงและมีการขีดแย้งในเรื่องของสีของรูปทรงที่ตัดกลับตัว
แบล็กขาวที่มีสีขาว



ภาพประกอบที่30 ตัวอย่างผลงาน

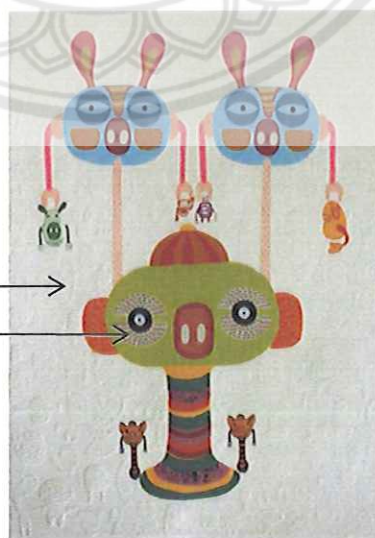
2.1.4 การประสาน (Transition) ผู้สร้างสรรค์ได้มีการประสานสีของแมลงกาวและสีของรูปทรงหุ่นยนต์ให้เข้ากันงานและมีการนำสีม่วงมาตัดทำให้เกิดความขัดแย้งทำให้อยู่ร่วมกันอย่างมีเอกภาพ



การประสานระหว่างสีของรูปทรงกับแมลงกาว

ภาพประกอบที่ 31 ตัวอย่างผลงาน

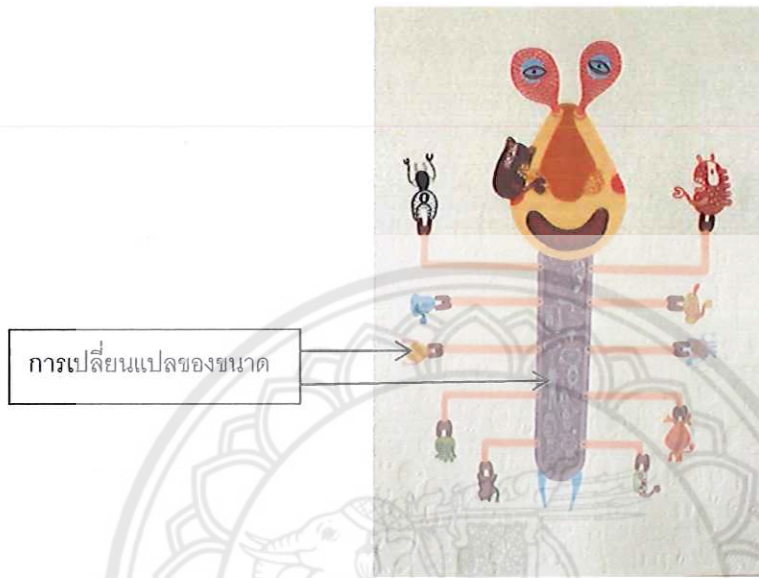
2.1.5 ความเป็นเด่น ที่เกิดจากการใช้สีที่ตัดกันระหว่างรูปทรงกับแมลงกาวที่มีสีขาว



ความเป็นเด่น

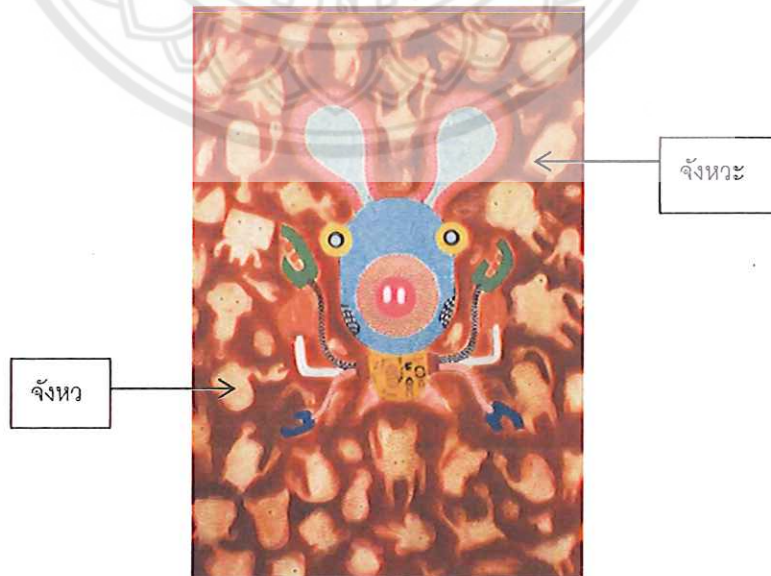
ภาพประกอบที่ 32 ตัวอย่างผลงาน

2.1.6 การเปลี่ยนแปลง เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของขนาดของรูปทรงที่มีขนาดไม่เท่ากันทำให้เกิดจังหวะช่องว่างระหว่างรูปทรง



ภาพประกอบที่33 ตัวอย่างผลงาน

2.1.7 จังหวะ ที่เกิดจากการซ้ำของรูปทรงต่างๆทำให้เกิดความน่าสนใจในตัวผลงานและทำให้เกิดพื้นที่ว่างระหว่างรูปทรง



ภาพประกอบที่34 ตัวอย่างผลงาน

3. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

3.1 การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เอกสาร และภาพถ่าย

3.1.1 ข้อมูลภาคเอกสารหนังสือ

ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าข้อมูลจากตำราหนังสือเอกสารทางวิชาการอันเป็นข้อมูลเบื้องต้นและที่มาของเทคนิคในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

- 1) หนังสือองค์ประกอบศิลปะ ผู้แต่ง ชลูด นิยมเสมอ
- 2) หนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกผู้แต่ง ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์
- 3) หนังสือออกแบบการตูน

3.1.2 ข้อมูลภาพถ่ายและผลงานศิลปะลัทธิศิลปะต่างๆ

- 1) ข้อมูลภาพถ่าย

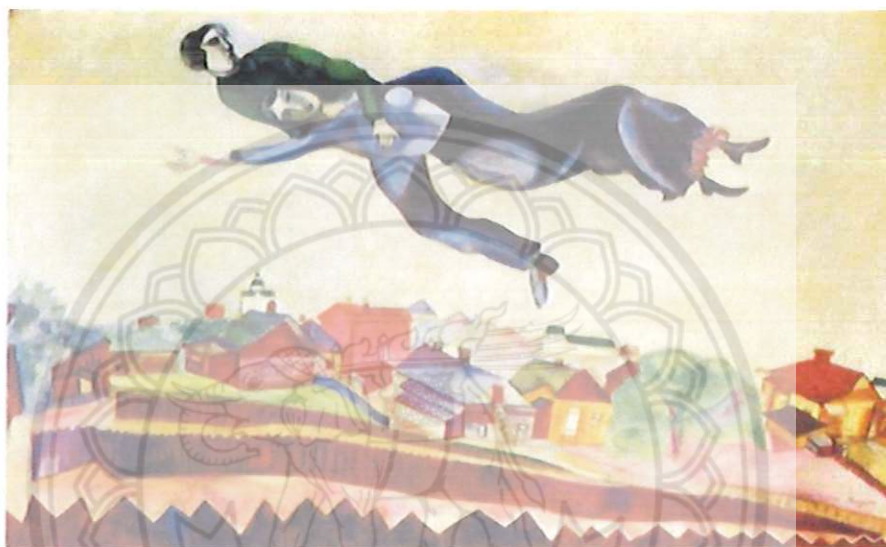
ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ข้อมูลภาพถ่ายของเล่นหุ่นยนต์นำมาเป็นต้นแบบกำหนดรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะของหุ่นยนต์ดังกล่าวมีความรู้สึกแข็งแรงมีโครงสร้างที่แน่นอนจริงจังข้าพเจ้าจึงนำมาใช้ในการสร้างสรรค์รูปทรงของผลงานที่ถูกออกแบบและพัฒนารูปทรงตามจินตนาการของข้าพเจ้า



ภาพประกอบที่ 35 ภาพถ่ายของเล่น

2) ข้อมูลทางทัศนศิลป์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษางานศิลปะที่แสดงออกถึงเรื่องราวของจินตนาการและการแสดงออกทางรูปทรงของศิลปะและเทคนิควิธีการ จัดวางองค์ประกอบและการสร้างเรื่องราวให้ดูฝัน ล่องลอย ดังผลงานของ Marc Chagall



ภาพประกอบที่36 ชื่อภาพ Above The town

กลวิธี oil on canvas ศิลปิน Marc Chagall

ภาพ Above The town ซึ่งเป็น เป็นภาพจิตกรรมที่แสดงภาพชายหญิงคู่หนึ่ง กำลังโอบอุ้มกันลอยอยู่บนท้องฟ้าเหนือชุมชนเมืองที่มีโรงนาในภาพเป็นความคิดฝันของชากาลเขาคิดถึงวิธีที่คู่รักคู่หนึ่งจะหนีตามกันโดยฝันว่าการเหาะเป็นวิธีที่โรแมนติกและปลอดภัยที่สุด

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ได้แก่ กระดาษชานอ้อย แท่นพิมพ์ น้ำยาไวแสง กาวอัด เครื่องมือแกะไม้ แผ่นกระเบื้องยาง บล็อกสกรีน สีสกรีน รางปาดน้ำยาไวแสง ยางปาดสี ปากกาเคมี กระดาษไข

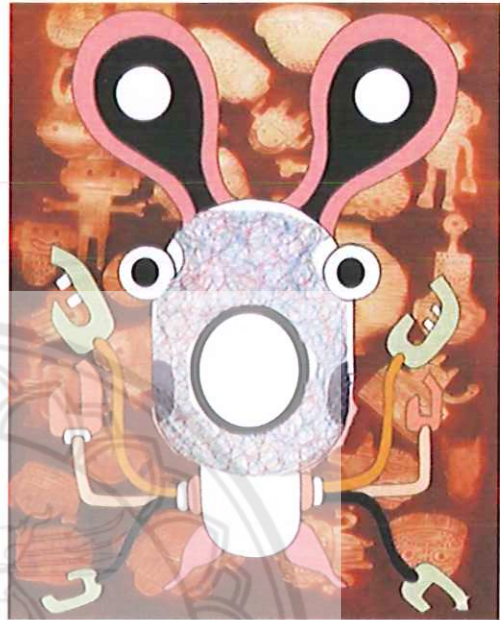


ภาพประกอบที่ 37 อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

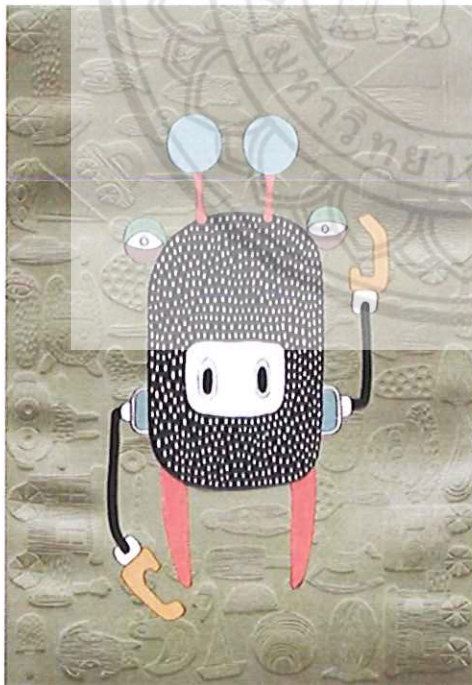
2. กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง (sketch) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

การจัดทำภาพแบบร่างคือการสร้างภาพร่างโดยอาศัยข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานในรูปแบบเฉพาะตนการสร้างภาพแบบร่างนี้เพื่อที่จะค้นหารูปทรง สัญลักษณ์ และองค์ประกอบต่างๆโดยทดลองใช้โครงสร้างของเส้นให้มีความหลากหลายตั้งแต่เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก เพื่อค้นหารูปทรงที่ตอบสนองจินตนาการและมีพัฒนาในการสร้างสรรค์เพื่อให้งานได้ออกมาเป็นเอกภาพอันมีขั้นตอนการทำดังต่อไปนี้

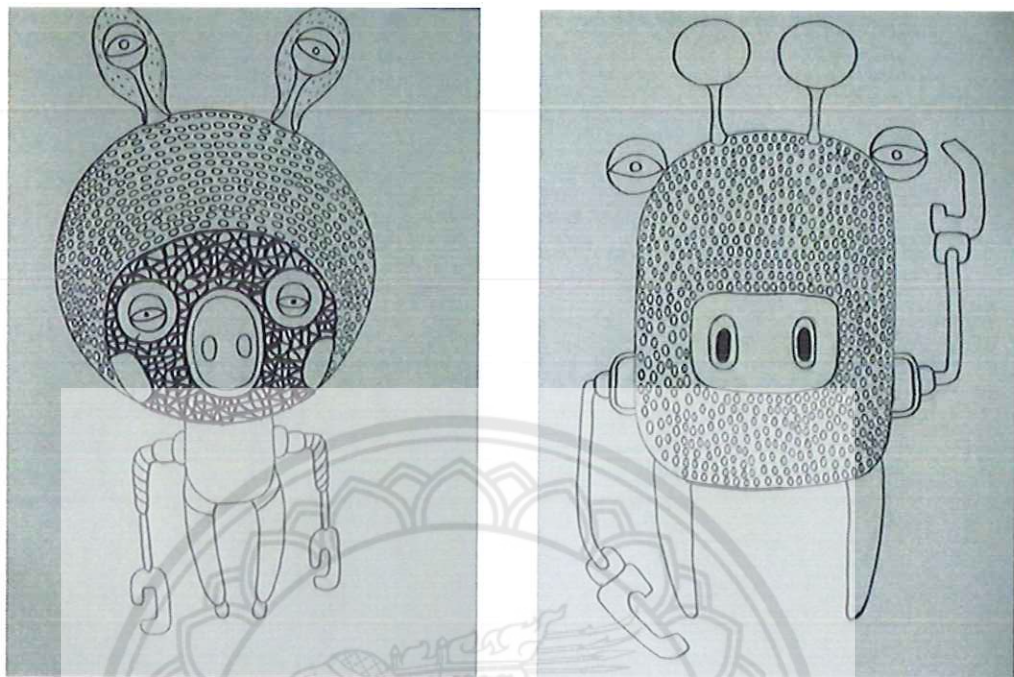
1) สร้างภาพร่างด้วยปากกาสีดำนบนกระดาษและตัดต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์



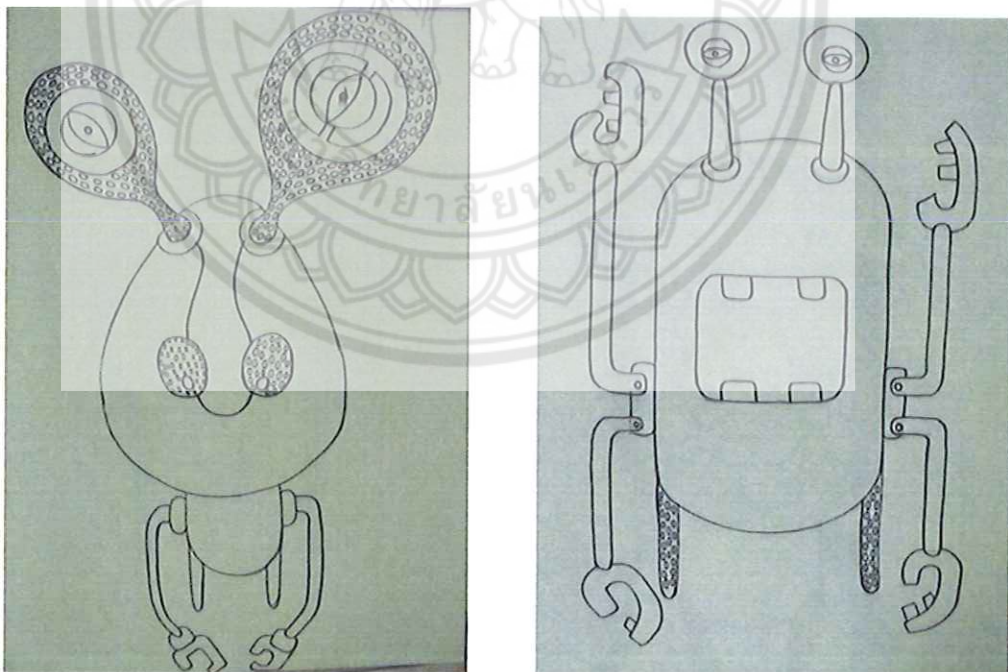
ภาพประกอบที่38 ภาพแบบร่างศิลปินนิพนธ์ชุดที่1



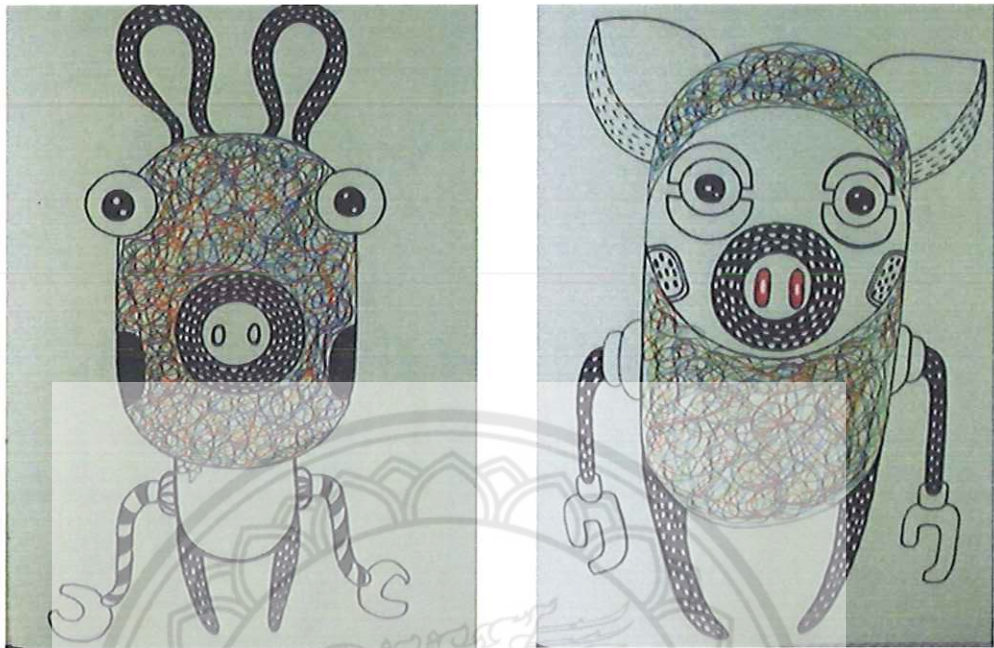
ภาพประกอบที่39 ภาพแบบร่างศิลปินนิพนธ์ชุดที่1



ภาพประกอบที่40 ภาพแบบร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่1

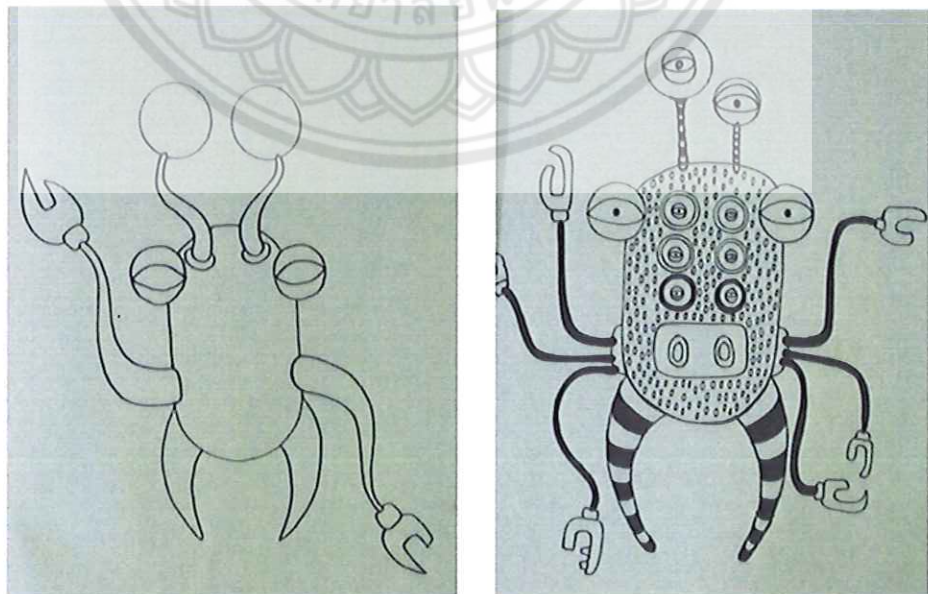


ภาพประกอบที่41 ภาพแบบร่าง ศิลปนิพนธ์ชุดที่1

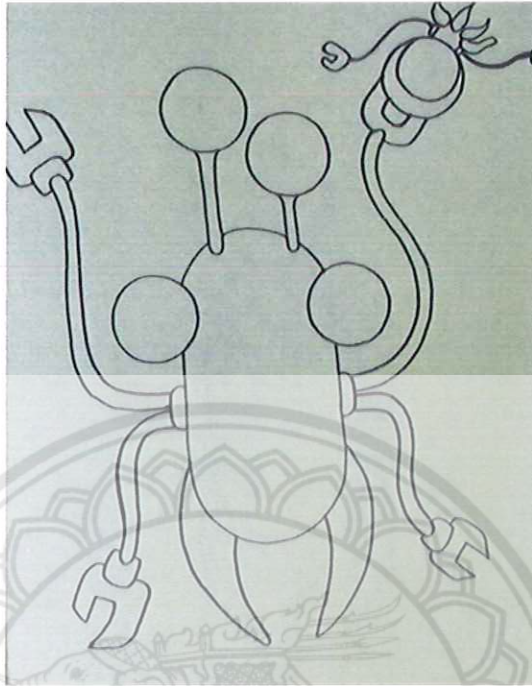


ภาพประกอบที่42 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่1

ภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1 สร้างภาพร่างโดยกำหนดรูปร่างผลงานเป็นหุ่นยนต์ คำนี้ถึงองค์ประกอบแบบเน้นการซ้ำของรูปร่างรูปทรงของหุ่นยนต์โดยการจัดเรียงให้มีทิศทางเดียวกันและมีขนาดที่แตกต่างกันออกไป

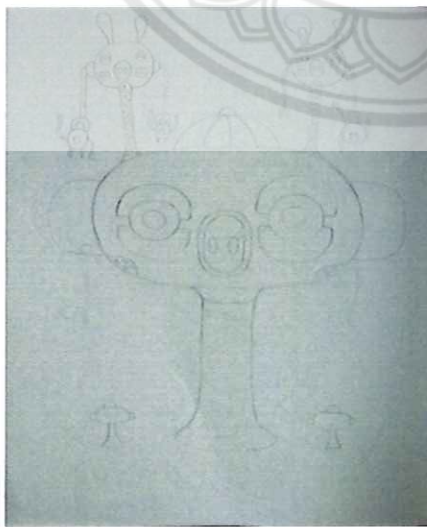


ภาพประกอบที่43 ภาพแบบร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่2

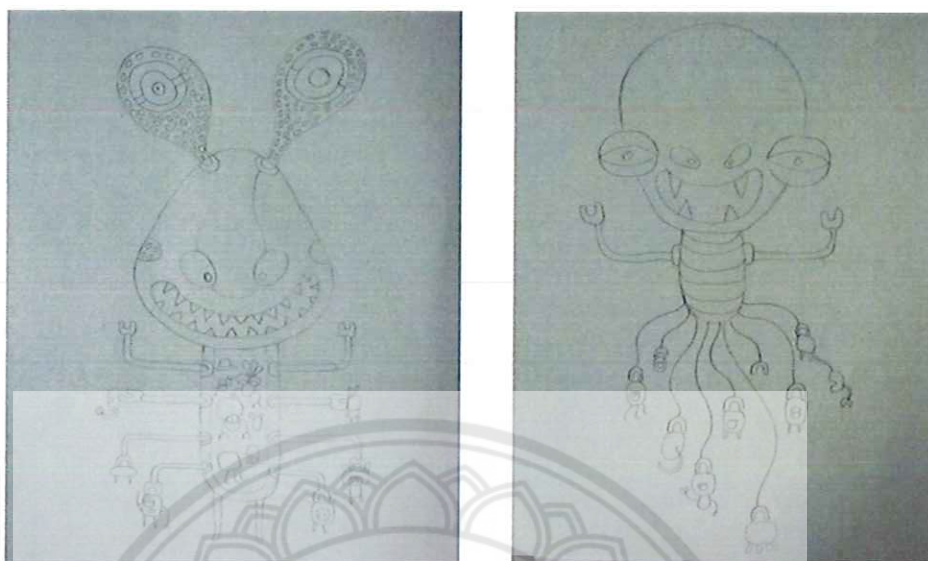


ภาพประกอบที่ 44 ภาพแบบร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 สร้างภาพร่างโดยกำหนดรูปร่างผลงานเป็นหุ่นยนต์ที่มีมือหลายมือและ คำนึงถึงองค์ประกอบแบบเน้นการซ้ำของรูปร่างรูปทรงของหุ่นยนต์โดยการจัดเรียงให้มีทิศทางเดียวกันและมีขนาดที่แตกต่างกันออกไป



ภาพประกอบที่ 45 ภาพแบบร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3



ภาพประกอบที่ 46 ภาพแบบร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3

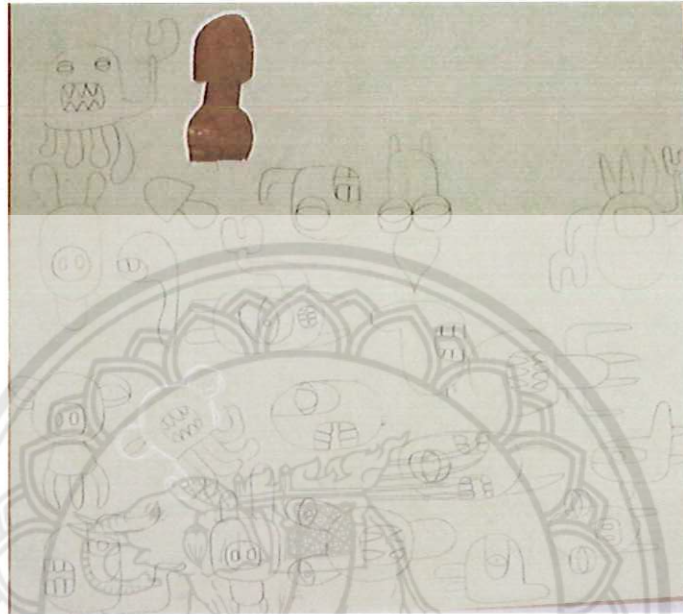


ภาพประกอบที่ 47 ภาพแบบร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 สร้างภาพร่างโดยกำหนดรูปร่างผลงานเป็นหุ่นยนต์ที่มีการจับหุ่นตัวเล็กและมีองค์ประกอบแบบเน้นการซ้ำของรูปร่างรูปทรงของหุ่นยนต์โดยการจัดเรียงให้มีทิศทางเดียวกันและมีขนาดที่แตกต่างกันออกไป

3. รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

ขั้นตอนที่1 นำภาพแบบร่างนำมาขยายลงในแผ่นกระเบื้องยาง



ภาพประกอบที่48 ภาพร่างแบบ

ขั้นตอนที่2 นำอุปกรณ์แกะไม้นำมาแกะแผ่นกระเบื้องยางที่ร่างแบบไว้



ภาพประกอบที่49 ภาพแกะแผ่นกระเบื้องยาง

ขั้นตอนที่3 นำกระเบื้องยางที่แกะเสร็จแล้วนำมาเรียงจัดองค์ประกอบวางลงบนกระดาษชานอ้อย เพื่อที่จะเข้าแทนพิมพ์



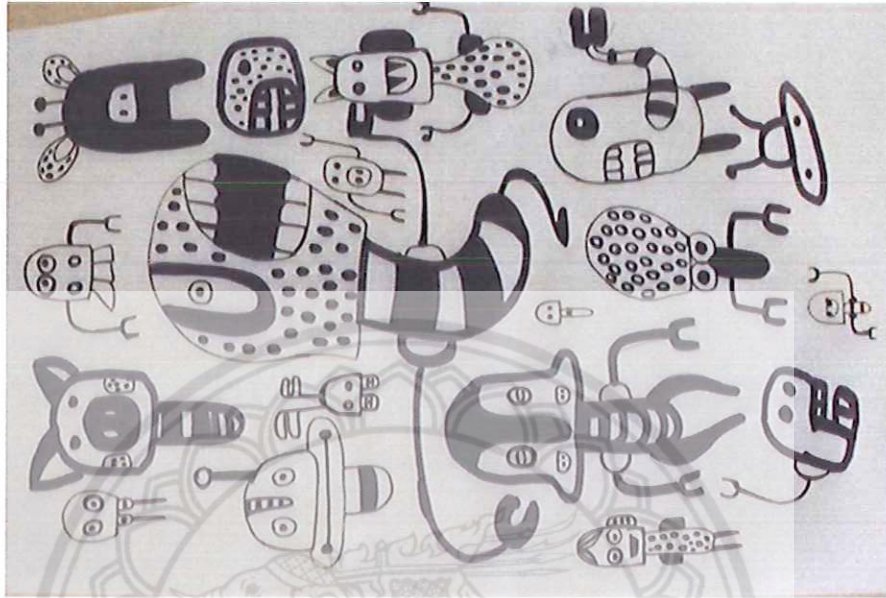
ภาพประกอบที่50 ภาพเรียงแม่พิมพ์

ขั้นตอนที่4 นำแม่พิมพ์ที่เรียงบนกระดาษชานอ้อยเสร็จเรียบร้อยแล้วนำเข้าแทนพิมพ์หมุนไปกลับ สองครั้ง



ภาพประกอบที่51 ภาพเข้าแทนพิมพ์

ขั้นตอนที่ 5 ร่างภาพลงบนกระดาษไขด้วยปากกาเมจิกสีดำเพื่อเป็นแบบแม่พิมพ์



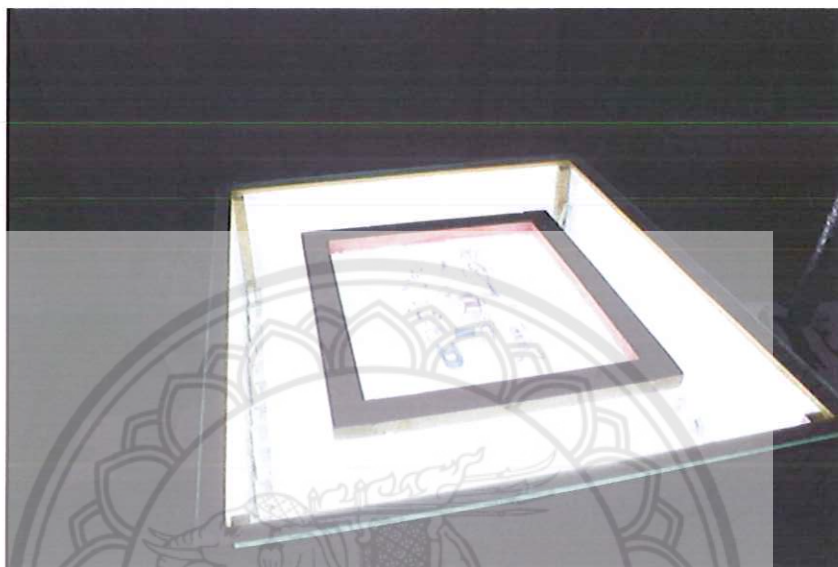
ภาพประกอบที่ 52 ภาพร่างแบบลงกระดาษไข

ขั้นตอนที่ 6 ผสมน้ำยาไวแสงกับกาวอัดคนให้เข้ากันแล้วนำมาปาดลงบนบล็อกสกรีนแล้วรอให้กาวอัดแห้ง



ภาพประกอบที่ 53 ภาพปาดกาวอัด

ขั้นตอนที่ 7 นำภาพแบบร่างที่วาดลงบนกระดาษไขนำมาฉายแสงพร้อมกับบล็อกสกรีนที่ผสมกาว
อัดกับน้ำยาไวแสงแล้วฉายแสงใช้เวลา 3 นาที แล้วนำมาฉีดน้ำเปล่าและทิ้งให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 54 ภาพฉายแสง

ขั้นตอนที่ 8 นำบล็อกสกรีนที่แห้งนำมาปาดสีลงบนกระดาษไข



ภาพประกอบที่ 55 ภาพปาดสี

ขั้นตอนที่ 9 ผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 56 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ที่เสร็จสมบูรณ์

จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานทำให้ได้พัฒนาการของรูปทรงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ โดยข้าพเจ้าพัฒนารูปทรงจากลักษณะของหุ่นยนต์ที่มีความแข็งของรูปทรงพัฒนาให้รูปทรงมีความเป็นอิสระมากขึ้น พร้อมทั้งเพิ่มเติมเนื้อหาเรื่องราวเข้าไปเพื่อให้รูปทรงได้ตอบกับอารมณ์ความรู้สึก สนุกสนานพร้อมทั้งได้พัฒนาเทคนิคการสร้างสรรค์ให้ตอบสนองการแสดงผลคือการสกรีนรูปทรงทับบนเทคนิคการอัดขึ้นรูปในส่วนของพื้นที่ว่าง(เทคนิคEmboss)ทำให้เกิดลักษณะเด่นที่แตกต่างกันและก่อให้เกิดมิติระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่าง ในผลงานที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

บทที่ 4

ผลการวิจัยและการวิเคราะห์คุณค่าทางศิลปะ

สำหรับการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์โดย
วิเคราะห์โครงสร้างรูปทรงจากทัศนธาตุต่างๆและเนื้อหาที่สอดคล้องกับผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์
2. ผลงานศิลปะนิพนธ์

1. การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์ผู้สร้างสรรค์ยึดหลักแนวคิดจากความทรง
จำในวัยเด็กในช่วงที่ประทับใจนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อถ่ายทอดจินตนาการในวัยเด็กที่
เต็มไปด้วยความสุขความสนุกสนานในโลกของจินตนาการของเด็กซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากของ
เล่นต่างๆและหุ่นยนต์สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดการเรียนรู้และจินตนาการ

สำหรับเทคนิควิธีการผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิค emboss พิมพ์ลงบนกระดาษชานอ้อย
เพื่อให้เกิดลายนูนเป็นการเปรียบเสมือนการบันทึกเรื่องราวความทรงจำนอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์จึง
ได้ทดลองเทคนิคต่างๆเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์จากเทคนิค emboss เพื่อนำไปสู่แนวคิดและ
ถ่ายทอดจินตนาการขึ้นมาโดยสร้างปฏิภยาของรูปทรงและพื้นผิวทำให้เกิดความน่าสนใจในตัว
งาน

การจัดองค์ประกอบของภาพผู้สร้างสรรค์ได้สร้างรูปทรงของประธานให้เป็นจุดเด่นขนาดใหญ่
ใหญ่เพื่อดึงดูดสายตาในการมองเห็น การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุใน
การสร้างสรรค์ประกอบด้วยโดยรูปทรงซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่ใช้ในงานรูปทรงที่ใช้คือ รูปทรง
อินทรีย์รูป (Organic form) ผู้สร้างสรรค์ได้มีการแกะแม่พิมพ์ทำให้เกิดพื้นผิวซึ่งมีลักษณะนูน ต่ำ
ในตัวงาน และเส้นที่เกิดจากการแบ่งขอบเขตของรูปทรงในส่วนของที่ว่างเกิดจากช่องว่างระหว่าง
รูปทรง การสร้างเอกภาพโดยใช้รูปทรงของเล่นที่ให้ความรู้สึก สนุกสนาน โดยใช้รูปทรงของเล่นมา

ประสานกลมกลืนกันด้วยการซ้ำและสร้างความแตกต่างกันโดยรูปทรงของเล่นที่มีขนาดเล็กและขนาดใหญ่ประสมกันทำให้เกิดความขัดแย้งในเรื่องของขนาดแต่ความขัดแย้งนี้ทำให้เกิดจังหวะ

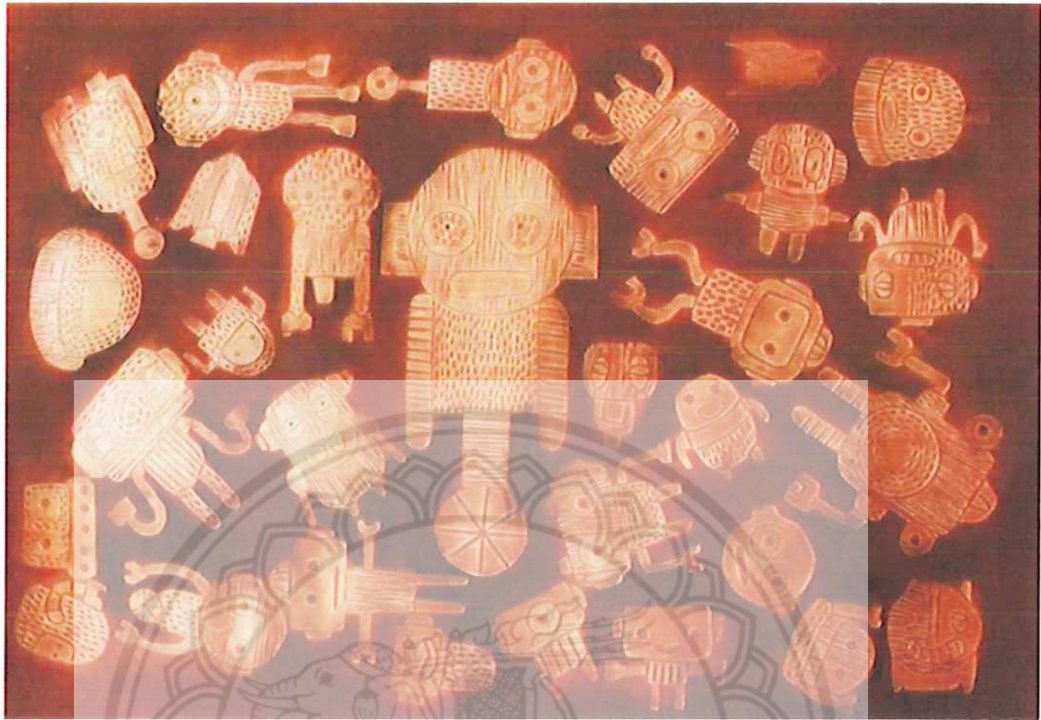


ภาพประกอบที่ 57 ภาพผลงานก่อนศิลปินพิมพ์

ชื่อภาพ ความทรงจำในวัยเยาว์ 1

กลวิธี emboss

ขนาด 27x 45 เซนติเมตร

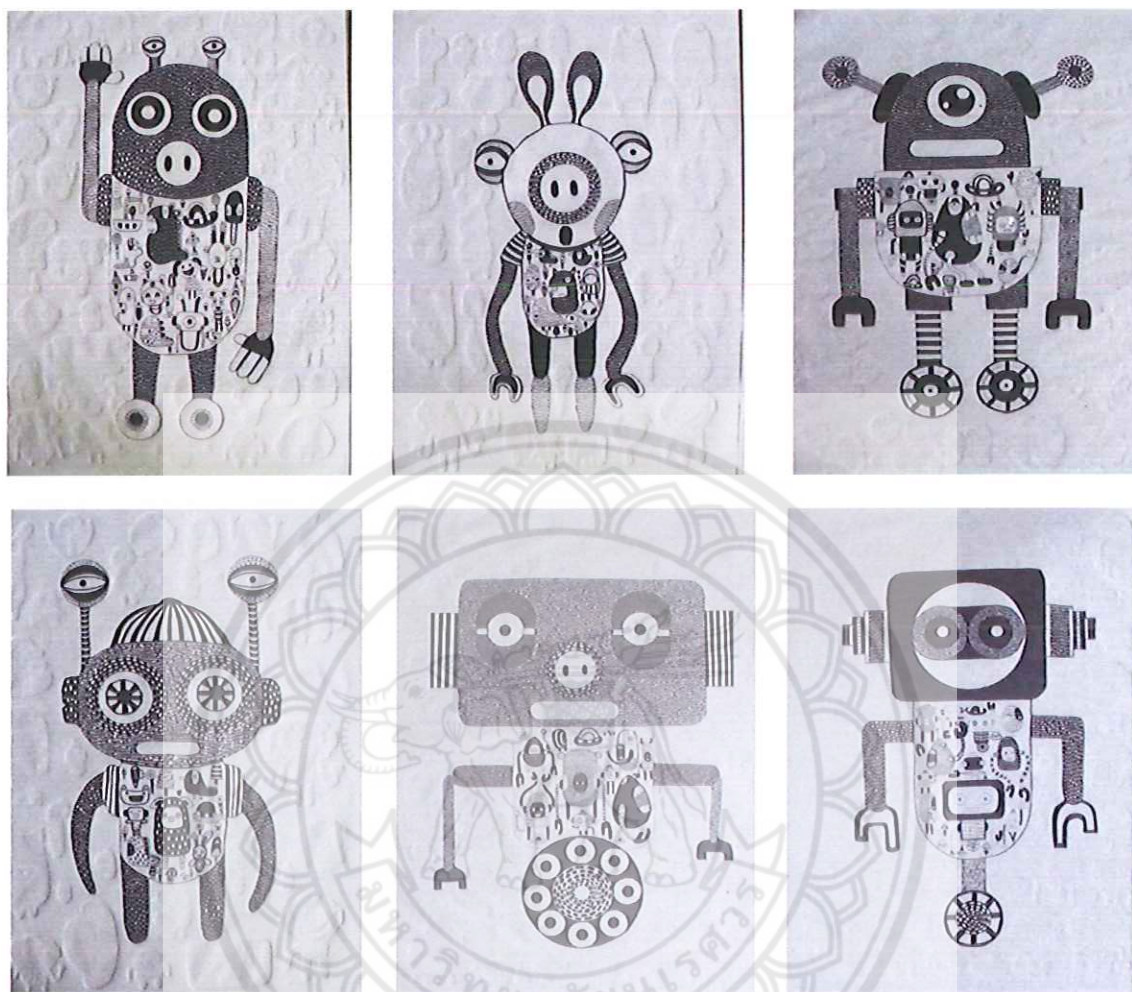


ภาพประกอบที่58 ภาพผลงานก่อนคิดป็นพิมพ์

ชื่อภาพ ความทรงจำในวัยเยาว์ 2

กลวิธี emboss

ขนาด 27x 45 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 59 ภาพผลงานก่อนศิลปินพิมพ์

ชื่อภาพ ไรบอท

กลวิธี emboss and drawing

ขนาด 100x 70 เซนติเมตร

2. การสร้างสรรค์ผลงานช่วงศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ผู้สร้างสรรค์ได้เปลี่ยนหัวข้อศิลปะนิพนธ์แต่ได้ยึดหลักเทคนิควิธีการและนำมาพัฒนารูปแบบให้มีความชัดเจนมากขึ้น

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดโลกเสมือนจริงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์โดยใช้เทคนิค emboss และ silkscreen ซึ่งมีความแตกต่างจากผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ทั้งเนื้อหาแนวคิดและเทคนิคซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์หรือโลกที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้สร้างโลกของตนเองโดยมีหุ่นยนต์สัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่องโดยนำมาสร้างสรรค์เป็นแบบเฉพาะตน

ผลงานชุดโลกเสมือนจริง ผู้สร้างสรรค์ได้มีการจัดองค์ประกอบคือ จุดเด่นอยู่ตรงกลางภาพ ทำให้ภาพผลงานมีความเท่ากันทั้งสองข้างและตัวประธานภาพมีขนาดใหญ่ทำให้ดึงดูดสายตาของคนดูได้ดีซึ่งปะทะกับคนดูโดยตรงมีการวางองค์ประกอบของหุ่นยนต์ที่มีขนาดเล็กและขนาดใหญ่ สลับกันทำให้เกิดการซ้ำ แต่การซ้ำนี้ทำให้เกิดการซ้ำที่แตกต่างกัน ในเรื่องของขนาดส่วน ลักษณะสีที่ใช้เป็นสีโทนพลาสติกทำให้งานมีความสดใสไม่รุนแรงและส่วนพื้นผิวของตัวงานเกิดจากการแกะแผ่นกระเบื้องยางทำให้เกิดพื้นที่มีลักษณะนูน ทำให้เกิดความน่าสนใจในผลงาน

วิเคราะห์ทัศนธาตุ การสร้างสรรค์เอกภาพของรูปทรง และองค์ประกอบของศิลปะ



ภาพประกอบที่ 60 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

1.ทัศนธาตุทางศิลปะเพื่อการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาทดลองกลวิธีต่างๆจนค้นพบเทคนิควิธีการที่สามารถตอบสนองเนื้อหาเรื่องราวซึ่งมีการนำเอาทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ รูปทรง/ เส้น/สี/ลักษณะผิวนำมาจัดองค์ประกอบเพื่อให้ได้งานที่มีเอกภาพ

1.1 รูปทรง

รูปทรงที่นำมาถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงานเกิดจากการรวมหรือการผสมผสานระหว่างหุ่นยนต์กับสัตว์นำมาสร้างเป็นคาแรกเตอร์ใหม่ รูปทรงแต่ละแบบจะไม่เหมือนกันระหว่างแบบกรวยกับตัวงานจะมีความแตกต่างกันตรงพื้นผิวและขนาดทำให้อยู่รวมกันได้อย่างมีเอกภาพ

1.2 เส้น

ในการสร้างสรรค์เส้นเป็นโครงสร้างทั้งหมดโดยใช้เส้นตรงเป็นตัวกำหนดนำมาสร้างรูปทรงและเส้นที่เกิดจากการเกาะเป็นร่องรอยบนแม่พิมพ์ก่อให้เกิดเส้นที่มีลักษณะหลากหลายและเป็นตัวกำหนดรูปทรง

1.3 สี

ในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์สีถือว่าทัศนธาตุที่สำคัญในผลงานเพราะสีเป็นตัวกำหนดค่าน้ำหนักความอ่อนแก่และที่สำคัญที่สุดสีสามารถบ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกอีกทั้งยังลดความน่าเบื่อให้กับตัวผลงานและทำให้งานมีลักษณะเด่น และดึงดูดความสนใจ



ภาพประกอบที่ 6 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

1.4 พื้นที่ว่าง

ที่เกิดจากรูปทรงเป็นตัวกำหนดพื้นที่ว่างซึ่งรูปทรงมีลักษณะแตกต่างกันออกไปทำให้รูปทรงมีการเคลื่อนไหว ในงานภาพพิมพ์ที่สร้างสรรค์ครั้งนี้จึงเป็นลักษณะที่ว่างสองนัยคือ บริเวณที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้เป็นรูปร่างขึ้นแต่รูปร่างของที่ว่างที่เกิดขึ้นนี้มีความสำคัญเท่ากับที่ว่างที่เหลืออยู่



ภาพประกอบที่ 62 วิเคราะห์พื้นที่ว่าง

ที่ว่าง

รูปทรง

1.5 พื้นผิว Texture

ลักษณะของผิวต่างๆที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นทำให้เกิดความรู้สึกหยาบ ด้าน เป็นจุด เป็นเส้น เป็นการสร้างให้รูปทรงมีความสมบูรณ์ด้วยเทคนิค emboss โดยการกดทับเข้าแทนพิมพ์ทำให้เกิดลักษณะผิวตามแบบแม่พิมพ์



ภาพประกอบที่ 63 วิเคราะห์พื้นผิว

ลักษณะพื้นผิว

2. หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ

ในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างเอกภาพด้วยการใช้รูปทรงของหุ่นยนต์ที่มีการจัดองค์ประกอบของภาพอยู่ศูนย์กลางของภาพทำให้ภาพมีการโต้ตอบโดยตรงกับสายตาคน สี่ที่ใช้เป็นสีโทนวรรณะร้อนประสานกลมกลืนกับรูปทรงที่มีขนาดเล็กและขนาดใหญ่สลับกันไปมาทำให้เกิดการซ้ำที่มีความแตกต่างในเรื่องของขนาดทำให้ภาพมีเอกภาพอย่างลงตัว

3. หลักการวิเคราะห์รูปทรง

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ ชื่อ โลกเสมือนโดยใช้รูปทรงของหุ่นยนต์ที่มีการประสานกลมกลืนกัน และขัดแย้งกันด้วยขนาดของรูปทรงทำให้มีรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกันไป

4 หลักการวิเคราะห์เนื้อหา

4.1 แนวความคิด โลกที่ถูกจำลองที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์โดยใช้หุ่นยนต์สัตว์เป็นตัวกำหนด โดยจินตนาการเป็นโลกจำลองของหุ่นยนต์สัตว์ที่ไม่สามารถมีในโลกปัจจุบันได้ โลกของหุ่นยนต์สัตว์นี้มีเพียงผู้สร้างสรรค์เป็นคนกำหนด จากแนวคิดก่อให้เกิดความบังงดาลใจในการสร้างสรรค์

4.2 แนวเรื่อง โลกจินตนาการ

4.3 สัญลักษณ์ หุ่นยนต์สัตว์ที่สื่อความหมายจากจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 64 ผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1

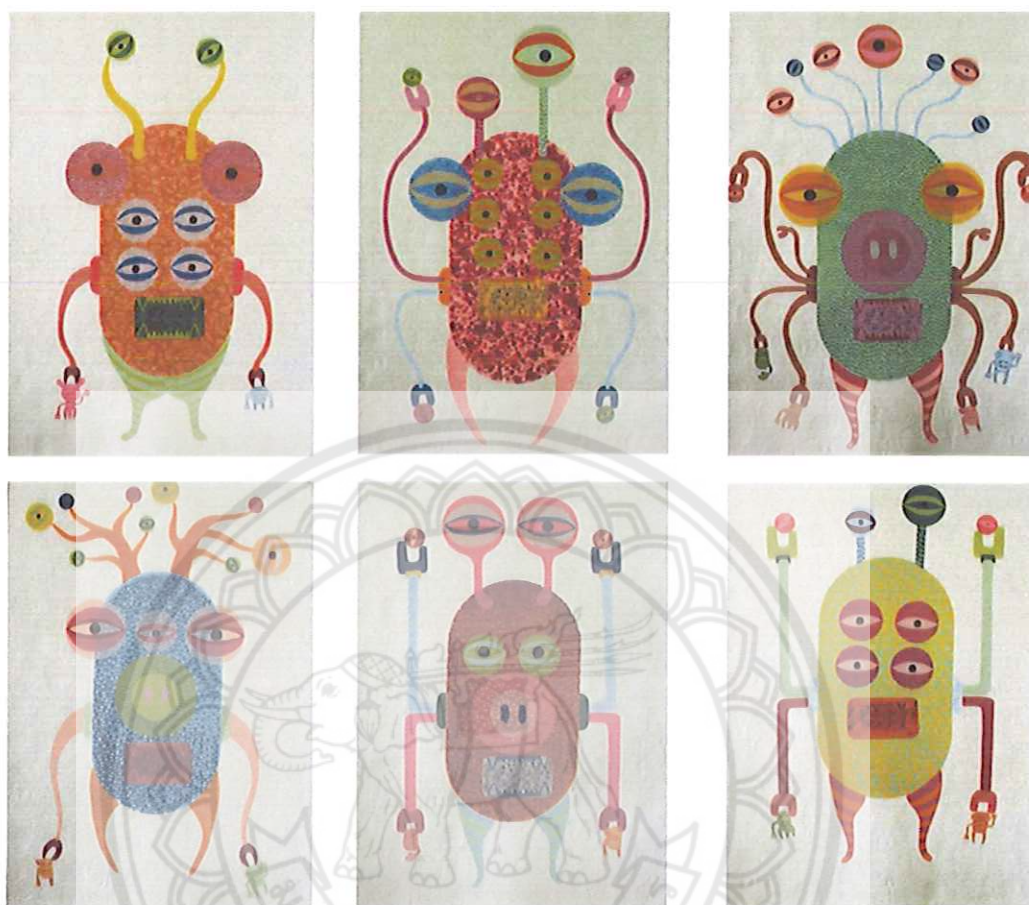
ชื่อภาพ โลกเสมือนจริง 1

กลวิธี emboss and silkscreen

ขนาด 100 x 70 เซนติเมตร

ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่องโลกเสมือนจริง ชั้นที่ 1

ในผลงานศิลปะนิพนธ์เรื่องโลกเสมือนจริง 1 ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดรูปร่างรูปทรงเป็นหุ่นยนต์ สัตว์มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับหุ่นยนต์สัตว์มีการใช้สีโทนวรรณะร้อนที่มีการประสานกันด้วยการซ้ำของหุ่นยนต์ที่มีขนาดต่างกันทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ทำให้เกิดความขัดแย้งแต่เป็นการขัดแย้งที่ลงตัวและกลมกลืน การจัดองค์ประกอบของภาพนำจุดเด่นอยู่ตรงกลางภาพทำให้ภาพมีขนาดเท่ากันทั้งสองด้านทำให้มีการโต้ตอบสายตาผู้ชมโดยตรง



ภาพประกอบที่ 65 ผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อภาพ โลกเสมือนจริง2

กลวิธี emboss and silkscreen

ขนาด 100 x 70 เซนติเมตร

ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่องโลกเสมือนจริง ชั้นที่ 2

ในผลงานศิลปะนิพนธ์เรื่อง โลกเสมือนจริง2 ผู้สร้างสรรค์ได้ปล่อยพื้นที่แบล็คกราวเป็นสีขาวเพื่อให้งานมีลักษณะเด่นขึ้นมาทำให้ไม่ไปรบกวนกับตัวงานทำให้มีจุดเด่นขึ้น สีที่ใช้เป็นโทนวรรณะร้อน70เปอร์เซ็นต์และวรรณะเย็น30เปอร์เซ็นต์ การจัดองค์ประกอบของภาพจุดเด่นอยู่ตรงกลางภาพทำให้ได้ตอบสนองสายตาได้โดยตรงทำให้ภาพมีน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 66 ผลงานศิลปะปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อภาพ โลกเสมือนจริง2

กลวิธี emboss and silkscreen

ขนาด 100 x 70 เซนติเมตร

ผลงานศิลปะปะนิพนธ์ เรื่องโลกเสมือนจริง ชั้นที่ 3

ในผลงานศิลปะปะนิพนธ์เรื่อง โลกเสมือนจริง3 ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดรูปร่างรูปทรงของหุ่นยนต์ที่มีความหลากหลายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้กันเองของหุ่นยนต์สังเคราะห์ มีการซ้ำของรูปทรงที่แตกต่างกันออกไปทั้งในเรื่องของขนาดที่มีความแตกต่างกันทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ทำให้เกิดความขัดแย้งแต่ความขัดแย้งนี้ทำให้เกิดความกลมกลืนกันของรูปทรง และสีที่ใช้เป็นสีโทนวรรณะเย็น สีทำให้ตัวงานมีลักษณะเด่นขึ้นมาไม่กวนกับพื้นหลังทำให้ดึงดูดสายตาได้เป็นอย่างดี

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดโลกเสมือนจริง จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ภาพพิมพ์ชุดนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการและกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อเป็นการ ตอบสนองแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ตามแนวทาง ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนางานได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษากลวิธีกระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นำเสนอในลักษณะมุมมองเฉพาะตน
2. เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดและจินตนาการต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ที่มีการแสดงออกเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนและนำไปสู่การบันทึก ผลการสร้างสรรค์ผลงานไว้อย่างเป็นระบบด้วยกลวิธี emboss และ silkscreen

การวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เรื่องโลกเสมือนจริงเป็นการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับโลกจินตนาการของผู้สร้างสรรค์โดยการจำลองโลกในอุดมคติของตนเองขึ้นมาโดยมีหุ่นยนต์สัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่องซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกหุ่นยนต์สัตว์ที่ไม่มีมนุษย์อยู่ในโลกนี้เป็นเพียงโลกที่ไม่มีเกิดขึ้นจริงแต่เป็นเพียงโลกที่ผู้สร้างสรรค์ได้คิดและสร้างผ่านทางจินตนาการจึงได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานและบันทึกเรื่องราวในโลกจินตนาการผ่านทางผลงานศิลปะภาพพิมพ์โดยอาศัยจินตนาการความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีระเบียบขั้นตอนซึ่งการศึกษาครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ปรับให้มีความสอดคล้องในการศึกษาโดยวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าทดลองเทคนิคและกลวิธีต่างๆพยายามค้นหารูปแบบนำมาพัฒนาผลงานเพื่อให้งานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นจึงได้นำมาสู่พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบเฉพาะตนด้วยการรวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลทางศิลปะและกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทำให้เกิดเอกภาพในการสร้างผลงาน การสร้างสรรค์ผลงาน

เกิดจากการค้นคว้า ทดลองกลวิธีต่างๆและพัฒนาผลงานมาอย่างต่อเนื่องทั้งการพัฒนาแบบร่าง และกลวิธีทำต่างๆเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

1. กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มีลักษณะที่แตกต่างกันคือ เนื้อกระดาษมีลักษณะแตกต่างกัน คือ ความอ่อน และแข็งของเนื้อกระดาษ ไม่เท่ากัน ผู้สร้างสรรค์จึงได้ทดลอง ใช้กระดาษแต่ละชนิด จึงได้นำกระดาษขานอ่อนนำมาใช้ในการพิมพ์ซึ่งมีคุณสมบัติตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ
2. สีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นสีสกรีนที่มีคุณสมบัติต่างกัน สีจมทำให้ เวลาพิมพ์ลงบนกระดาษเนื้อสีมีลักษณะความโปร่งใสมากกว่าสีจมและสีนูนซึ่งมีคุณสมบัติที่บดบัง
3. การจัดองค์ประกอบของรูปทรงควรจัดให้มีความหลากหลายเพื่อทำให้รูปทรงไม่เกิดการซ้ำทำให้เกิดความน่าสนใจในดวงานมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

สมัย ตะติยะ. (2552). สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร:

มิตรสัมพันธ์ กราฟฟิค จำกัด.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2554). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร:

อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2547). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก. กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์ จำกัด

วุฒิ วัฒนสิน. (2552) ประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพฯ: เอมมี เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด

ทวีรัศมี พรหมรัตน์. (2552) เอกสารการสอนสุนทรียศาสตร์.

(<http://www.tonkla.ac.th>)

http://www.1paintings.com/index.php?main_page=product_info&products_id=1141

ประวัติของผู้สร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ชื่อ-สกุล นายสธิต แจ็งสวะ

วันเดือนปีเกิด 29 สิงหาคม 2534

ที่อยู่ 84/1 หมู่ 4 ต.คอรัม อ.พิชัย จ.อุตรดิตถ์ 53120

โทรศัพท์ 082-2287635

E-mail jj_satid@hotmail.co.th

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547- 2552 โรงเรียนพิชัย ต.ในเมืองอ.พิชัย จ.อุตรดิตถ์ 53120

พ.ศ. 2553 ปริญญาศิลปบัณฑิต เอกภาพพิมพ์ สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชา
ศิลปะและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

