

# อธิบดีบัญชาการ



สำนักหอสมุด

ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์



อธิบดีบัญชาการ พันธุ์สวรรค์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วันลงทะเบียน..... ๖ มี.ค. ๒๕๕๘

เลขทะเบียน..... 1. 6727232

เลขเรียกหนังสือ.....

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

THE JOYFUL MEMORIES OF MY YOUTH



An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirement  
for the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts  
Program in Visual Art Design  
May 2014  
Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์เรื่อง "ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์" ของนางสาวฐิติภรณ์ พันธุ์สุวรรณ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

  
.....ประธาน  
(อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

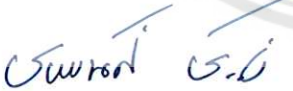
  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศักดิ์ พรหมรัตน์)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ธีรวิมล บุญยศักดิ์เสรี)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ชฎานิศ ชิงชวง)

อนุมัติ  


(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)  
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2557

## ประกาศศกญปการ

ผู้สร้างสรรค์ขอน้อมรำลึกถึงผู้ที่มีพระคุณอันประเสริฐยิ่งด้วยความเคารพตัญญู อันได้แก่ บิดา มารดา ผู้ให้ทั้งชีวิตและทุกสิ่งทุกอย่าง และสนับสนุนในทุกๆด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา ตลอดจนสถาบันการศึกษาและคณาจารย์ทุกท่าน ผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณ อาจารย์ทุกท่านใน ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ อันประกอบไปด้วย อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์ อาจารย์วิชาการเตรียมงานศิลปนิพนธ์ อาจารย์อาคม ทองโปร่ง อาจารย์ภาควิชา ภาพพิมพ์ และอาจารย์ผู้ร่วมสอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศรีศรี พรหมรัตน์ อาจารย์สมหมาย มาอ่อน อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอก อาจารย์ชญาณิศ ชิงช่วง ที่ได้อบรมสั่งสอนให้มีความรู้ทางศิลปะ และ สนับสนุนให้เกิดความขยัน ความอุตสาหะต่อการศึกษา

สุดท้ายนี้ผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ที่คอยให้กำลังใจ ช่วยเหลือ และ ติดตามความคืบหน้าของวิทยานิพนธ์อยู่เสมอ ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีกำลังใจที่จะทำวิทยานิพนธ์จน สำเร็จได้

ฐิติภรณ์ พันธุ์สุวรรณ



ชื่อเรื่อง	ความทรงจำอันสดใสในวันเยาว์
ผู้สร้างสรรค์	ฐิติภรณ์ พันธุ์สุวรรณ
สถานที่ปรึกษา	อาจารย์ชญาณิช ชิงช่วง
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ธีรวุฒิ บุญยศักดิ์เสรี
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2556
คำสำคัญ	ความทรงจำ ความสนุก ความสุข กึ่งนามธรรม

#### บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง ความทรงจำอันสดใสในวันเยาว์ เป็นผลงานทัศนศิลป์ ที่มีเนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับความประทับใจในความทรงจำจากความสุขที่ผู้สร้างสรรค์ได้เล่นตุ๊กตาและของเล่นต่างๆ ซึ่งเป็นความประทับใจในวัยเยาว์ที่ผู้สร้างสรรค์ไม่อาจลืมเลือนได้ เพราะตุ๊กตาเป็นหนึ่งในความทรงจำดีๆของผู้สร้างสรรค์ ที่เมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้สร้างสรรค์ระลึกถึง ก็จะทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสุขทุกครั้ง เนื้อหาดังกล่าวได้ถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจในผลงานชุดนี้ โดยผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปกรรมในเทคนิคภาพพิมพ์สีผสม (ภาพพิมพ์ตระแกรงไหม แกะไม้ และการเย็บปัก) รูปแบบประเภทกึ่งนามธรรม บนระนาบ 2 มิติ และส่วนนูนต่ำอันอ่อนนุ่ม ซึ่งข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดออกมาเพื่อแสดงถึงความคิด ทัศนคติในเชิงบวก (สุขนิยม) ผ่านผลงานการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ เพื่อทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างเป็นระบบ เริ่มต้นจากแรงบันดาลใจ การสร้างเนื้อหา แนวคิด และการแปรค่าข้อมูลเชิงจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปธรรม โดยการรวบรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่ได้ศึกษามาตลอดหลักสูตร สู่การแสดงออกเชิงศิลปกรรม ในผลงานศิลปนิพนธ์ ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นำไปสู่รูปแบบศิลปะที่ลักษณะเฉพาะบุคคล ซึ่งสามารถใช้เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการนำไปประยุกต์ใช้ในงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่างๆ หรือต่อยอดในการศึกษาศิลปกรรมในระดับสูงขึ้นไปในอนาคต

**Title** THE JOYFUL MEMORIES OF MY YOUTH  
**Author** Thitiporn Pansawan  
**Advisor** Chayanis Chingchung  
**Co - Advisor** Thirawut Bunyasakseri  
**Academic Paper** Thesis B.F.A. in Visual Art Design,  
Naresuan University,2013  
**Keywords** Memories, Joy, Happiness, Semi-abstract

### ABSTRACT

This series of printmaking works entitled as “The Joyful Memories of my youth” is a visual art project which the contents and concept is telling about my impressive memory from the unforgettable times when I was a little girl playing with dolls and toys. The dolls are one of the nice memories to author, always bring happiness whenever the author remind about those joyful moments. The said content has been taken as the inspiration for this series of works and creating to the work of art by mixed media printmaking technique (Silkscreen, woodcuts and sewing), apparently in the form of semi-abstract in a 2 dimensional planar with some soft-reliefs. This is to represent the ideas of positive attitude (hedonism) through contributions. The creativity in this art thesis project is a creative research aim to experiment with the creative processes of an artistic work, systematically. As the process is starting from the inspiration, to build up the content and concept, approach to the transformation of imagination to the apparent forms of art. By gathering knowledge and experience in art practices I have studied throughout the 4 years course of Visual Art Design, to be the solution of my attempt in this course with this art thesis project. The outcomes of this creative works bring the form of art with individual character which is a good starting point for myself in applying into various forms of visual art, or beneficial in the study of fine art in higher levels in the future

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างศิลปนิพนธ์.....	1
ความสำคัญของการศึกษา.....	2
แรงบันดาลใจเบื้องต้น.....	2
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	4
2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	5
ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์.....	5
อิทธิพลและความบันเทิงจากรูปทรงตุ๊กตา.....	6
อิทธิพลและความบันเทิงจากกราฟิกดีไซน์.....	7
อิทธิพลความบันเทิงจากภาพพิมพ์สื่อผสม.....	9
อิทธิพลความบันเทิงจากงานศิลปะการต่อผ้า.....	11
อิทธิพลความบันเทิงในศิลปกรรม.....	14
ข้อมูลสนับสนุนด้านเทคนิคของผลงาน.....	16
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	18
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	18
ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล.....	18
หลักการแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง.....	24
การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์.....	26
การจัดทำภาพแบบร่างและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	28
รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์.....	38

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การรายงานผลและวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	46
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะในผลงานศิลปนิพนธ์.....	46
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์.....	51
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	59
5 บทสรุป.....	64
บรรณานุกรม.....	65
ประวัติผู้วิจัย.....	66





## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
บทที่ 2	
1 ตัวอย่างรูปทรงตุ๊กตา.....	6
2 ตัวอย่างผลงานกราฟฟิคดีไซน์ 1 .....	7
3 ตัวอย่างผลงานกราฟฟิคดีไซน์ 2 .....	7
4 Self – Self Portrait ผลงานของ วารี แสงสุวอ.....	9
5 แผล – เป็น – อดีต ผลงานของ วารี แสงสุวอ.....	10
6 ภาพแสดงกระบวนการทำงานQuilting.....	11
7 ผลงานของ Edrica huws ศิลปินชาวรัฐเซีย.....	12
8 ผลงาน "การสูญเสีย และความหวัง" ของคีร์ดา อีสรัน.....	12
9 ผลงาน "แผล" ของ เด็กหญิงแป้ง.....	13
10 ผลงาน "Lady in my Imagination" ของ เด็กหญิงแป้ง.....	13
11 ภาพผลงานของ Joan Miro.....	14
12 "กลางคืน (Nocturne)" ภาพผลงานของ Joan Miro.....	15
13 "The Poetess"ภาพผลงานของ Joan Miro.....	15
14 ภาพแสดงกระบวนการพิมพ์เทคนิค Silkscreen.....	16
15 ภาพแสดงกระบวนการพิมพ์ Woodcut.....	17
บทที่ 3	
1 ภาพวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการตัดเย็บ.....	21
2 ภาพวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ทำภาพแบบร่าง.....	22
3 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการพิมพ์.....	23
4 แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง.....	24
5 หนังสือของเล่นต่างๆ.....	26
6 ภาพข้อมูลที่ได้จากเด็กเล่นตุ๊กตา.....	27
7 ภาพแบบร่างที่ 1.....	28
8 ภาพแบบร่างที่ 2.....	29
9 ภาพแบบร่างที่ 3.....	30
10 ภาพแบบร่างที่ 4.....	31
11 ภาพแบบร่างที่ 5.....	32

ภาพที่	หน้า
12 ภาพแบบร่างที่ 6.....	33
13 ภาพแบบร่างที่ 7.....	34
14 ภาพลงสีแบบร่างที่ 1.....	35
15 ภาพลงสีแบบร่างที่ 2.....	35
16 ภาพลงสีแบบร่างที่ 3.....	36
17 ภาพลงสีแบบร่างที่ 4.....	36
18 ภาพลงสีแบบร่างที่ 6.....	37
19 ภาพลงสีแบบร่างที่ 7.....	37
20 โมเดลจำลองการตัดเย็บ.....	38
21 ภาพแสดงการทำลวดลายของผ้า.....	38
22 ภาพกระบวนการ silkscreen .....	39
23 ภาพแสดงรูปทรงตุ๊กตาต่างๆ 1 .....	40
24 ภาพแสดงรูปทรงตุ๊กตาต่างๆ 2 .....	41
25 ภาพแสดงให้เห็นผ้าที่ถูกทำเป็นรูปทรงตุ๊กตาต่างๆ.....	42
26 ภาพแสดงตอนยัดใยสังเคราะห์และประกอบรูปทรงตุ๊กตา.....	43
27 ภาพแสดงการประกอบผลงานและผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	44
28 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	45
บทที่ 4	
1 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	47
2 ภาพแสดงจุดโน้มนผลงาน.....	47
3 ภาพแสดงลักษณะเส้นแบบต่างๆ.....	48
4 ภาพแสดงสีที่ใช้ในผลงาน.....	48
5 ภาพแสดงระยะใกล้ – ไกลของผลงาน.....	49
6 ภาพแสดงที่ว่างรูปทรงปิด.....	49
7 ภาพแสดงลวดลายในผลงาน.....	50
8 ผลงานความสุขและตุ๊กตา 1.....	53
9 ผลงานความสุขและตุ๊กตา 2.....	54
10 ผลงานความสุขและตุ๊กตา 3.....	55
11 ผลงานความสุขและตุ๊กตา 4.....	56

12 ผลงานความสุขและตุ๊กตา 5.....	57
13 ผลงานความสุขและตุ๊กตา 6 .....	58
14 ผลงานความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ 1.....	61
15 ผลงานความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ 2.....	62
16 ผลงานความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ 3.....	63



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างศิลปนิพนธ์

"บนโลกที่เคลื่อนตัวไปข้างหน้า สิ่งหนึ่งที่ไม่เคยหยุดนิ่ง นั่นคือ เวลา เวลาหมุนไป จากวัน เป็นเดือน จากเดือนเป็นปี เมื่อเวลาหมุนเวียนเปลี่ยนไป สิ่งต่างๆก็เปลี่ยนแปลงตาม มีเพียงสิ่งเดียวที่จะพอเก็บรักษาเอาไว้ได้คือ ความทรงจำ ความทรงจำทุกความทรงจำมีคุณค่า เพราะอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง ชีวิตคือการเดินทางเพื่อสะสมความทรงจำ ทุกวันมนุษย์เรามีเรื่องราวให้ต้องจดใส่หน้ากระดาษเปล่าของชีวิตอยู่เสมอเพราะเราไม่สามารถจดจำทุกเรื่องราวได้ เราจึงจดเฉพาะสิ่งสำคัญไว้ในใจ เมื่อย้อนกลับมาดูสมุดบันทึกเล่มนี้ ความทรงจำบางอย่างชัดเจนไปตามกาลเวลา แต่ร่องรอยของมันก็ช่วยยืนยันกับเราว่า สิ่งสวยงามเหล่านั้นเคยเกิดขึ้นจริง"

เริ่มตั้งแต่จำความได้ ทุกคนคงมีภาพความทรงจำในวัยเด็กกันทั้งนั้น เหมือนกันในรูปแบบ ต่างกันในรายละเอียด มีสิ่งที่ชอบเล่นเหมือนกัน ผู้ชายอาจจะขี่จักรยาน เป่ากบ ผู้หญิงอาจจะเล่นตุ๊กตา เล่นขายของ แต่ในตัวผู้สร้างสรรค์จะเน้นหนักไปที่เรื่องของการเล่นตุ๊กตา เพราะในครอบครัวมีแต่ลูกผู้หญิง พ่อและแม่ของผู้สร้างสรรค์ จึงนิยมนำหรือทำของเล่นจำพวกตุ๊กตามาให้เล่นเสมอ และจากการได้เล่นตุ๊กตาเหล่านั้นก็สร้างความสุขให้กับผู้สร้างสรรค์และเป็นสิ่งที่ทำให้ อยู่ในความทรงจำมาจนถึงทุกวันนี้

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนี้ มีเป้าหมายเพื่อถ่ายเรื่องราวที่เกี่ยวกับความสุขของผู้สร้างสรรค์เมื่อครั้งยังอยู่ในวันเยาว์ ตุ๊กตาเป็นหนึ่งในความทรงจำดีๆของผู้สร้างสรรค์ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ การได้เล่นตุ๊กตาต่างๆเป็นความสุขที่ไม่อาจลืมเลือน รอยยิ้มเคล้าเสียงหัวเราะทำให้ หวนระลึกถึงอยู่เสมอ จนก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยถ่ายทอดออกมาเป็นอรรถวิสัย เพื่อบอกถึงความสนุกและความสุขในวันวานที่ยังคงตราตรึงอยู่ในจิตใจของตัวผู้สร้างสรรค์เอง เมื่อใดก็ตามที่ระลึกถึงภาพตุ๊กตาเหล่านั้น

จากความสุขในวันวาน ผู้สร้างสรรค์มุ่งหมายที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานภาพพิมพ์สื่อผสม เกี่ยวกับเรื่องราวของความประทับใจในตุ๊กตาต่างๆ โดยใช้รูปทรงจากตุ๊กตา มาเป็นเค้าโครงในการออกแบบรูปทรงกึ่งนามธรรม แล้วนำมาดัดแปลง ตัดทอนรายละเอียดให้เรียบง่าย และจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่อย่างอิสระ โดยใช้สีสดใส เพื่อต้องการสื่อถึงความคิดที่เกี่ยวกับความสุขและความสนุก เพื่อระลึกถึงจินตนาการในโลกแห่งความฝัน

### ความสำคัญของการศึกษา

การสร้างสรรค์โครงการศิลปนิพนธ์ เป็นการศึกษาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องขององค์ประกอบทางศิลปะ ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งเพื่อเป็นการทดลองกลวิธีใหม่ๆ ในการทำงานศิลปะ กลวิธีภาพพิมพ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวในการทำงานที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่อง que ผู้สร้างสรรค์สนใจและให้คุณค่าความงามด้านจิตใจ เป็นผลงานสุนทรียกรรม ที่ยกระดับความคิด สติปัญญา และจิตใจของเรา

### แรงบันดาลใจเบื้องต้น

ต้องการ (2556, ปกหลังของเล่นกับความทรงจำ) กล่าวว่า “บางคนเอาความทรงจำเก็บใส่กล่องไว้ แล้วเดินหน้าสู่ความทรงจำใหม่ๆ ต่อไป แต่บางคนเก็บกล่องนั้นไว้ใกล้มือแล้วเปิดมันออกมาดูครั้งแล้วครั้งเล่า คนบางคนเหล่านี้จะไม่มี ความทรงจำใหม่ๆ เกิดขึ้นจนกว่าจะตัดใจจากกล่องนั้นได้แล้วเดินหน้าต่อไป”

และอันเนื่องมาจากความทรงจำในวัยเด็กที่ผ่านมา ผู้สร้างสรรค์มีความประทับใจในความทรงจำสมัยนั้นที่แสดงออกถึงความเพ้อฝันและจินตนาการ ที่เกี่ยวข้องกับความสุข ความสนุก ที่ได้รับจากตุ๊กตาที่ได้เล่น ซึ่งผู้สร้างสรรค์จดจำความทรงจำเหล่านั้นได้เป็นอย่างดี เสมือนได้เก็บความทรงจำเหล่านั้นใส่กล่องไว้ และไม่อาจตัดใจจากกล่องนั้นได้ ความสุขและความสนุกเหล่านั้น จึงได้สร้างกระบวนการเรียนรู้และจินตนาการให้แก่ผู้สร้างสรรค์ เมื่อใดก็ตามที่ได้ย้อนนึกถึงความทรงจำที่ได้เล่นตุ๊กตาเหล่านั้นเหล่านั้น

### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์
2. เพื่อศึกษากระบวนการคิด จินตนาการ และสร้างสรรค์ผลงานกึ่งนามธรรม
3. เพื่อเป็นการถ่ายทอดสุนทรียภาพทางศิลปะ เพื่อแสดงถึงความสุขและความสนุกในวัยเยาว์

เยาว์

## ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ที่เป็นวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ได้กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. เป็นผลงานภาพพิมพ์สื่อผสม 2 มิติ ฐานต่ำ รูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi-abstract)
2. เป็นผลงานภาพพิมพ์ กลวิธี wood cut, กลวิธี Silk screen
3. นำเสนอแนวคิดที่แสดงให้เห็นถึงอัตตวิสัย หรือความรู้สึกภายในที่มีต่อความสุขในวัยเด็กที่เกี่ยวข้องกับความสนุกที่ได้เล่นตุ๊กตา
4. เป็นผลงานที่มีคุณค่าความงามภายในเป็นสุนทรนาฏกรรม
5. กำหนดจำนวนผลงานให้มี 3 ชิ้น คือ
  1. ขนาดแนวตั้ง 120 x 160 เซนติเมตร
  2. ขนาดแนวนอน 110 x 165 เซนติเมตร
  3. ขนาดแนวนอน 110 x 185 เซนติเมตร

## นิยามศัพท์เฉพาะ

ความทรงจำ ความจำหมายถึงการเก็บรักษาข้อมูลได้ระยะเวลาหนึ่ง (Matlin, 1995 : 206) เกี่ยวข้องกับการเก็บรักษาข้อมูลในช่วงเวลาที่ผ่านไป อาจเก็บไว้ในเวลาน้อยกว่า 1 วินาทีหรือยาวนานตลอดชีวิต การจำนั้นมีขั้นตอนที่สำคัญ 3 ประการคือ การแปลงรหัส การเก็บรักษาและการกู้กลับคืนมา การแปลงรหัส เป็นการแปลงสิ่งเร้าความรู้สึกให้อยู่ในรูปของข้อมูลที่สามารถนำไปเก็บไว้ในบริเวณที่เก็บความจำ การเก็บรักษา เป็นขั้นที่ 2 เราเก็บข้อมูลที่เร้าจำเพื่อที่จะนำมาใช้ในภายหลัง ส่วนขั้นตอนสุดท้ายคือการกู้กลับคืนมา เป็นการดึงข้อมูลที่เก็บไว้ออกมาใช้ได้

ความสุข หรือ สุข พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 นิยามว่า ความสบายกายสบายใจคือความรู้สึกหรืออารมณ์ประเภทหนึ่ง มีหลายระดับตั้งแต่ความสบายใจเล็กน้อยหรือความพอใจจนถึงความเพลิดเพลินหรือเต็มไปด้วยความสนุก มีการใช้แนวความคิดทางปรัชญา ศาสนา จิตวิทยา ชีววิทยาอธิบายความหมายของความสุข รวมถึงสิ่งที่ทำให้เกิดความสุข

เด็ก (Child หรือ Childhood) หมายถึง มนุษย์ที่อยู่ระหว่างการเกิดและวัยแรกเริ่ม ส่วนคำจำกัดความ ในทางกฎหมาย "เด็ก" หมายถึง ผู้เยาว์ หรือบุคคลที่มีอายุต่ำกว่าประชากรส่วนใหญ่ คำว่า "เด็ก" ยังอาจใช้อธิบายความสัมพันธ์กับผู้ปกครองหรือต่ออำนาจหน้าที่ หรือแสดงความเป็นส่วนหนึ่งในสกุล เผ่าหรือศาสนา

Woodcut คือ กระบวนการสร้างเส้น และรูปทรงต่างๆ โดยที่ภาพที่จะพิมพ์ใช้แกะบนผิวไม้ก่อน ส่วนที่จะปรากฏบนภาพพิมพ์จะเป็นระดับเดียวกับหน้าไม้ ส่วนอื่นที่ไม่ต้องการจะพิมพ์ก็แกะลึกลงไปด้วยสิ่วร่อง ส่วนที่จะให้เป็น "สีขาว" ก็แกะออกไปด้วยมีดหรือสิ่วหน้าแบน เหลือไว้แต่ตัวแบบหรือรูปที่เป็น "สีดำ" ระดับเดียวกับพื้นผิวของหน้าไม้

Silkscreen คือ ระบบการพิมพ์ที่แม่พิมพ์ทำด้วยแผ่นสกรีนที่ทำจากเส้นใยละเอียด ถูกขึงตึงบนกรอบ และแผ่นสกรีน ถูกฉาบด้วยสารไวแสง หลักการสำคัญของการทำแม่พิมพ์ คือส่วนที่เป็นภาพจะเป็นรูให้หมึกลอดผ่านได้ ส่วนที่ไม่ใช่ภาพจะทึบกันหมึกไม่ให้ผ่านสามารถใช้พิมพ์กับวัสดุได้ทุกชนิด เช่น แก้ว ผ้า ไม้ พลาสติก โลหะ ทั้งในแนวตั้งและแนวนอน

### กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

#### แหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลจากหนังสือเด็ก
2. ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
3. ข้อมูลทางวิชาการจากหนังสือ

#### กระบวนการสร้างสรรค์

1. กำหนดหัวข้อเรื่อง, เนื้อหา, แนวคิด, รูปแบบ, กลวิธี โดยนำความรู้ ความประทับใจ บันดาลใจ เกี่ยวกับเรื่องตุ๊กตาเป็นสำคัญ แล้วนำเสนอคุณาจารย์ และคณะกรรมการศิลปนิพนธ์
2. ศึกษาหาข้อมูล จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต หรือสอบถามผู้รู้ ถึงเรื่องนั้นๆ
3. ทำภาพแบบร่าง หลากๆแบบ และเลือกแบบที่ดีที่สุดโดยมีการปรึกษาอาจารย์ นำข้อแนะนำมาปรับปรุงพัฒนาภาพแบบร่างผลงาน
4. ดำเนินการขยายผลงานจริง (ตามขั้นตอนในกระบวนการภาพพิมพ์) จำนวน 3 ชุด โดยใช้ผ้าเป็นหลักและใช้เทคนิค Silkscreen, Woodcut และการเย็บผ้าประกอบเป็นชิ้นงาน
5. วิเคราะห์ผลงาน เพื่อหาแนวทางพัฒนาและแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น
6. นำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ใส่กรอบ/จัดแสดงนิทรรศการศิลปะ

## บทที่ 2

### เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ผลงาน "ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์" ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสุขและความสนุก ซึ่งคงหนีไม่พ้นความสุขและความสนุกจากการได้เล่นตุ๊กตาที่โปรดปรานเมื่อเอ่ยถึงตุ๊กตา ส่วนมากจะทำให้นึกถึงตุ๊กตาค้น ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาสีของ ซึ่งเป็นตุ๊กตาที่ผู้สร้างสรรค์ได้เล่นในวัยเด็ก วัยที่เต็มไปด้วยความทรงจำอันแสนสุข คอยเป็นเพื่อนเล่นยามเหงา นอกจากรำลึกถึงประสบการณ์ความสุขในอดีตของตัวเองแล้ว ผู้สร้างสรรค์ก็ยังนึกถึง พ่อแม่ เพราะตุ๊กตาแทบทุกชิ้น พ่อแม่ เป็นผู้หามาให้ 'ไม่ว่าท่านจะไปที่ไหน เจอสิ่งใด ท่านจะนึกถึง และซื้อมาให้' ได้เล่นเสมอ

ดังนั้นในผลงานภาพพิมพ์สื่อผสมเรื่องความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ จึงเป็นเรื่องราวที่ดูแล้วสุขใจ ทำให้หวนคิดถึงความสุขในวัยเด็ก ที่มีแต่รอยยิ้มและเสียงหัวเราะ ทำให้มีความสุขทุกครั้งที่นึกถึง

#### ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

ตุ๊กตาให้ทั้งความอบอุ่น ยินดี และความสุขทางใจแก่เด็กและแก่ผู้ใหญ่ ดังที่โรสแมรี่ วอร์เนอร์ และอิลารี ฟิลลิปส์ เขียนไว้ในวารสาร "สวัสดี" ของบริษัทการบินไทย จำกัด ฉบับเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ ค.ศ. ๑๙๗๘ ว่า "ตุ๊กตาเป็นสิ่งสากล ให้ความสุขใจ เป็นเพื่อน เป็นความพึงพอใจและภาคภูมิใจของคน จำนวนหลายพันคนทั่วโลก ไม่ว่าผู้เยาว์หรือผู้ใหญ่ล้วนแต่รักตุ๊กตา ผู้สะสมตุ๊กตามีตั้งแต่สมเด็จพระราชินีจนถึงคนสามัญ จนถึงผู้รักและซาบซึ้งในความน่ารักของตุ๊กตาน้อยๆ หลายเผ่าพันธุ์ และจนถึงเด็กหญิงน้อยๆ ที่แสนจะตื่นเต้นเมื่อโอบกอดตุ๊กตาสุดที่รักอย่างแสนสุข โดยไม่คำนึงถึงเชื้อชาติ การแต่งกายและราคาต่างวดของมัน"

จากสิ่งเหล่านี้ แสดงให้เราเห็นว่าตุ๊กตาอยู่คู่กับมนุษย์เรามาช้านาน เราทุกคนเติบโตมาพร้อมกับตุ๊กตา คนโบราณท่านคิดประดิษฐ์ตุ๊กตาขึ้นมาเพราะอยากจะให้ลูกหลานได้ใช้เวลาหมกมุ่นวุ่นวายอยู่กับการเล่นอะไรสักอย่างหนึ่ง ไม่จำเป็นว่าต้องราคาแพง ถึงในยุคต่อๆ มา ตุ๊กตาก็ยังคงทำหน้าที่เป็นเพื่อนผู้ให้ความเพลิดเพลิน เสริมสร้างสติปัญญา พัฒนาทักษะทางร่างกายทางจิตใจ ทางสังคม โดยไม่เลือกว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ แม้โลกจะเปลี่ยนไปสักเพียงใดก็ตาม ตุ๊กตาก็ยังจะเติบโตและพัฒนาควบคู่ไปกับมนุษย์ด้วย



ผู้สร้างสรรค์จึงนำเอาภาพความทรงจำในวัยเด็กที่เกี่ยวกับตุ๊กตา มาปรับเปลี่ยนรูปแบบด้วยทักษะส่วนตัวให้เป็นผลงานชิ้น

### อิทธิพลและความบันเทิงจากรูปทรงตุ๊กตา

ตุ๊กตา เป็นของเล่นสำหรับเด็ก ซึ่งอาจเป็นรูปร่างของ คน สัตว์ หรือ ตัวละครในนิยายที่ไม่มีมืออยู่จริง มักทำจากผ้าหรือพลาสติก โดยส่วนใหญ่นิยมทำมาในรูปแบบของเล่นมากกว่าหรือของตกแต่งสถานที่ (<http://th.wikipedia.org/wiki/dolls>)



ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างรูปทรงตุ๊กตา

(แหล่งที่มา: <http://www.pinterest.com/pin/139189444708394500/>)

## อิทธิพลและความบันเทิงจากกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design)

คำว่า กราฟิก (Graphic) มีรากศัพท์มาจากคำว่า "Graphikos" ในภาษากรีก แปลว่า การวาดเขียน หรือ คำว่า "Graphein" ที่แปลว่า การเขียน ซึ่งมีผู้ให้นิยามไว้หลายลักษณะ ดังนี้

1. ศิลปะอย่างหนึ่งที่แสดงออกทางความคิดโดยการใช้เส้น รูปภาพ ไดอะแกรม ฯลฯ
2. การสื่อความหมายด้วยภาพวาด ภาพสเกตแผนภาพ ภาพถ่าย ที่ต้องอาศัยศิลปะและศาสตร์เข้ามาช่วย เพื่อให้ผู้ดูเกิดความคิดและตีความหมายได้ตรงตามที่คุณสร้างสรรค์ต้องการสื่อ
3. โสตทัศนวัตถุที่ผลิตขึ้นเพื่อแสดงสัญลักษณ์หรือความหมายของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ทำให้ผู้ดู มองเห็นความจริง หรือความคิดอันถูกต้องชัดเจนจากกราฟิกนั้นๆ
4. การพิมพ์ การถ่ายภาพ และการทำหนังสือ

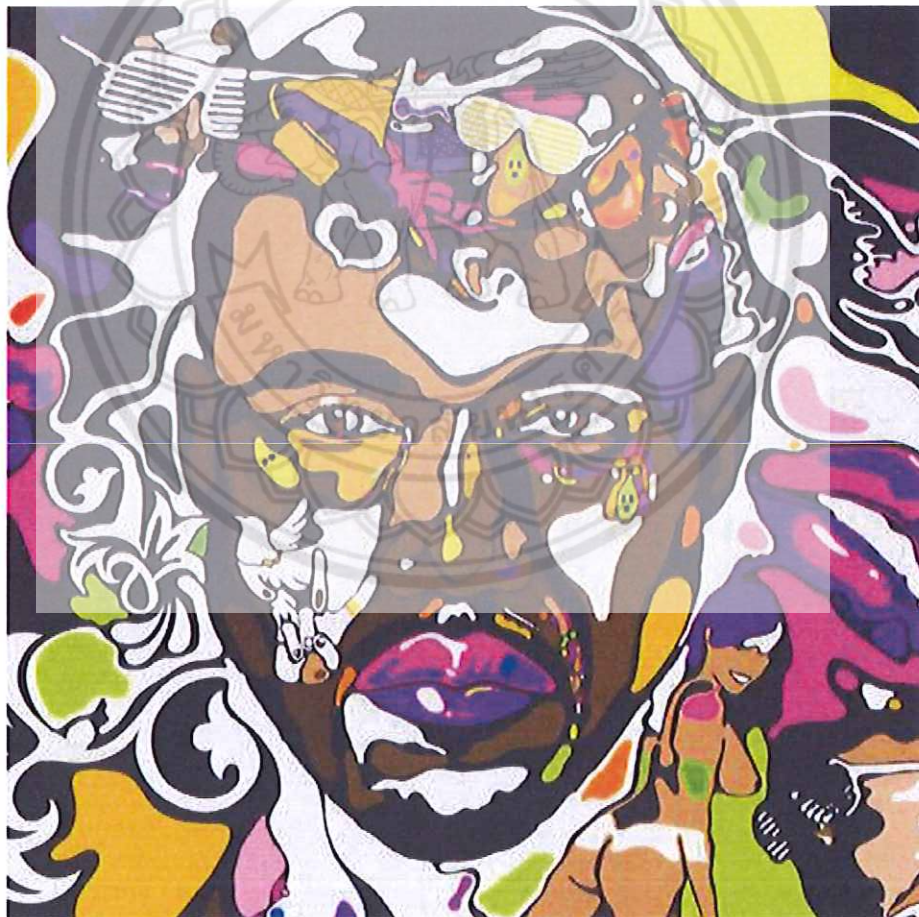
โดยสรุป กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่คุณสื่อสารต้องการ(แหล่งที่มา:<http://djochin.wordpress.com/graphic-design>)

ผู้สร้างสรรค์เป็นอีกคนที่ชื่นชอบศิลปะแนวกราฟิกดีไซน์ (Graphic design) หรือคือการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่มองเห็นด้วยตา (เป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง) มีหน้าที่สื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมาย คนส่วนใหญ่มักเข้าใจผิดว่ากราฟิกดีไซน์เป็นงานที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์ หรือเป็นการสร้างแอนิเมชันสามมิติ ซึ่งในความเป็นจริง คอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่ช่วยในการสร้างงานกราฟิกดีไซน์ได้ เช่นเดียวกับ ดินสอ ปากกา พู่กัน (แหล่งที่มา:<http://sp> [http://th.wikipedia.org/wiki/graphic design](http://th.wikipedia.org/wiki/graphic_design) )

กราฟิกดีไซน์ ส่งอิทธิพลให้แก่งานของผู้สร้างสรรค์ ในเรื่องของการสื่อความหมายด้วยภาพ ซึ่งช่วยให้เข้าใจได้ง่าย และน่าสนใจมากกว่า โดยการออกแบบจะใช้ เส้น ลาย จุด รูปทรงต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกันจนเป็นลวดลาย ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะใช้การออกแบบกราฟิกดีไซน์มาออกแบบลวดลายต่างๆที่มีอยู่ในชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างผลงานกราฟิกดีไซน์ 1



ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่างผลงานกราฟิกดีไซน์ 2  
(แหล่งที่มา: <http://www.pinterest.com/pin/124130533451245798/>)

### อิทธิพลความบันเทิงจากภาพพิมพ์สื่อผสม (Mix Media in Printmaking)

ภาพพิมพ์ที่ถูกสร้างด้วยกลวิธีทางภาพพิมพ์หลายกลวิธีร่วมกัน เช่น การพิมพ์ซิลค์สกรีน ภาพพิมพ์หิน การพิมพ์รอยนูน วิธีการปะติด (Collage) ลงสีด้วยมือโดยตรง (hand-colouring) และการเย็บติด ภาพพิมพ์เทคนิคผสมนี้อาจพิมพ์เป็น edition หรือพิมพ์ขึ้นเพียงชิ้นเดียว



ภาพประกอบที่ 4 Self – Self Portrait ผลงานของ วารี แสงสุวอ

(แหล่งที่มา: <https://www.facebook.com/wari.saengsuwo>)



ภาพประกอบที่ 5 แผล - เป็น - อติต ผลงานของ วารีย์ แสงสุว  
 (แหล่งที่มา: [http://www.arthousegroups.com/artshow.php?art\\_showcase\\_id=538](http://www.arthousegroups.com/artshow.php?art_showcase_id=538))

ผลงานของ วารีย์ แสงสุว ส่งอิทธิพลให้แก่งานของผู้สร้างสรรค์ ในเรื่องของการใช้กลวิธี  
 ในกระบวนการภาพพิมพ์หลายกลวิธีมารวมไว้ด้วยกันภายในชิ้นงาน ซึ่งทำให้งานดูน่าสนใจและมี  
 รายละเอียดมากกว่า ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะใช้กลวิธีต่างๆในกระบวนการภาพพิมพ์  
 มาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้รายละเอียดชัดเจน และทำให้ผลงานสมบูรณ์ขึ้น

### อิทธิพลความบันดาลใจจากงานศิลปะการต่อผ้า (Art Quilts)

เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า งานควิลท์ ซึ่งเป็นชื่อเรียกสากล งานQuilting มีประวัติมายาวนานในแถบเอเชีย ยุโรป งานQuilting กำเนิดมาจากนักรบอียิปต์โบราณ คือเมื่อยามออกรบจะใช้เสื้อเกราะเป็นเหล็กแข็ง ดังนั้นจึงต้องมีการสวมเสื้ออีกชั้นหนึ่ง เพื่อให้เกิดความนุ่มและป้องกันผิที่เสียดสีกับเสื้อเกราะ งานQuilting เป็นการสร้างสรรค์ผลงานด้วยกลวิธีการเย็บผ้า ต่อผ้า ด้วยผ้าหลากหลายชนิด เกิดจากการนำเศษผ้าหลายสีมาเย็บต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลายที่สวยงามและเกิดเป็นชิ้นงานขึ้นมา

ศิลปะการต่อผ้า (ArtQuilts) ให้อิทธิพลแก่งานของผู้สร้างสรรค์ในเรื่อง การสร้างสรรค์รูปแบบผลงานด้วยการเย็บผ้า ต่อผ้า ให้เกิดเป็นผลงานชิ้น เสน่ห์ของควิลท์คือการใช้เศษผ้าจากหลายชิ้นมารวมกันเป็นศิลปะชิ้นใหญ่หนึ่งชิ้นได้ ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะใช้เศษผ้า ที่ผ่านกระบวนการทำลวดลายด้วยเทคนิคภาพพิมพ์มาสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการเย็บผ้า ต่อผ้า สร้างเป็นผลงานชิ้น



ภาพประกอบที่ 6 ภาพแสดงกระบวนการทำงานQuilting  
(แหล่งที่มา: <http://www.pinterest.com/pin/149463281357458685/>)



ภาพประกอบที่ 7 ผลงานของ Edrica huws ศิลปินชาวรัฐเซีย



ภาพประกอบที่ 8 ผลงาน "การสูญเสีย และความหวัง" ของคีตดา อิศร์น  
(แหล่งที่มา: <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles>)



ภาพประกอบที่ 9 ผลงาน "แฝด" ของ เด็กหญิงแป้ง



ภาพประกอบที่ 10 ผลงาน "Lady in my Imagination" ของ เด็กหญิงแป้ง

(แหล่งที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dekyingpang&group=1>)



## อิทธิพลความบังดาลใจในศิลปะกรรม

### ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism)

ศิลปะเหนือจริงเป็นศิลปะที่ว่ากันด้วยเรื่องของ การถ่ายทอดภาพจากจิตใต้สำนึก ความเพ้อฝัน ความแปลกแยกโดดเดี่ยว ฯลฯ มีศิลปินที่ถ่ายทอดผลงานแนวนี้มากมาย ศิลปินกลุ่มนี้กล่าวว่า ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าท่านรู้สึกอย่างไร จงแสดงออกทันที อย่าสกดกั้นเอาไว้ เพราะมันจะฝังอยู่ใต้จิตสำนึก และจะเป็นอันตรายต่อตัวท่านเอง จากคำกล่าวของลัทธินี้ ทำให้ทราบว่ลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่นายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (1856-1934) ประกาศทฤษฎีด้านจิตวิทยาในยุโรปพอดี

(แหล่งที่มา:<http://swu141km.swu.ac.th/index.php/> (Surrealism))

ศิลปะลัทธิเหนือจริง (surrealism) ส่งอิทธิพลให้ผู้สร้างสรรคในเรืองของการเสนอความเพ้อฝัน การใช้เส้น และการใช้สีล้นที่สดใส ผู้สร้างสรรคจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำการใช้เส้น การใช้สีล้นต่างๆมาผลงาน

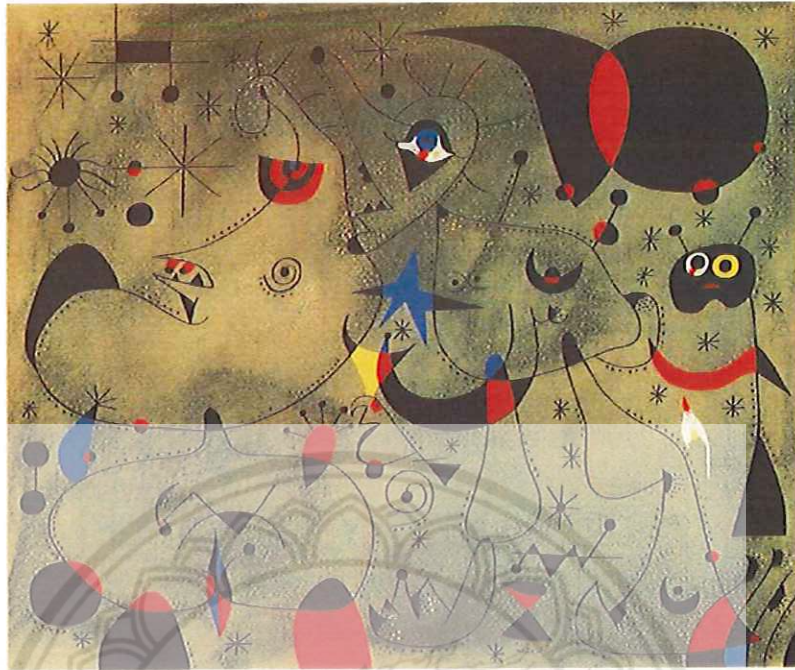
### โจอัน มิโร (Joan Miro )

เป็นจิตรกรและประติมากรชาวคาตาลัน (ประเทศสเปน) เป็นศิลปินลัทธิเหนือจริง (surrealism) ภาพของเขาแสดงออกถึงความเคลื่อนไหวไปมาอย่างน่าประหลาด เขาทำขึ้นจากความเคลื่อนไหวของลายเส้นที่พันกันซุลมุนและความสว่างสดใสของสี ภาพของมิโรเป็นการเปลี่งสิ่งมหัศจรรย์ (แหล่งที่มา:[http://paintersofworld.blogspot.com/2012/09/blog-post\\_8.html](http://paintersofworld.blogspot.com/2012/09/blog-post_8.html))

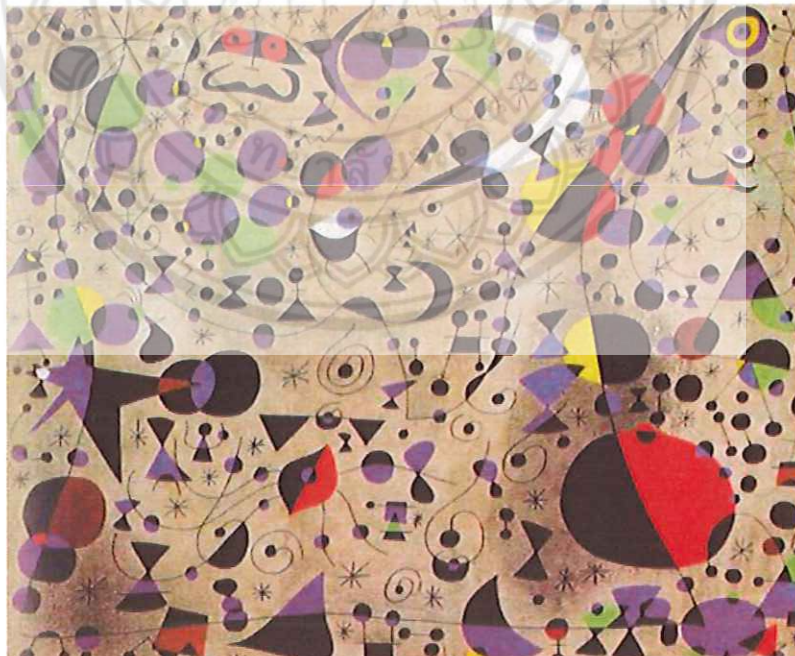
ผลงานของ Joan Miro เสนอความฝันความคิดซ้า้าภายในตัวออกมาอย่างฉับพลัน และเป็นอัตโนมัติ



ภาพประกอบที่ 11 ภาพผลงานของ Joan Miro



ภาพประกอบที่ 12 "กลางคืน (Nocturne)" ภาพผลงานของ Joan Miró

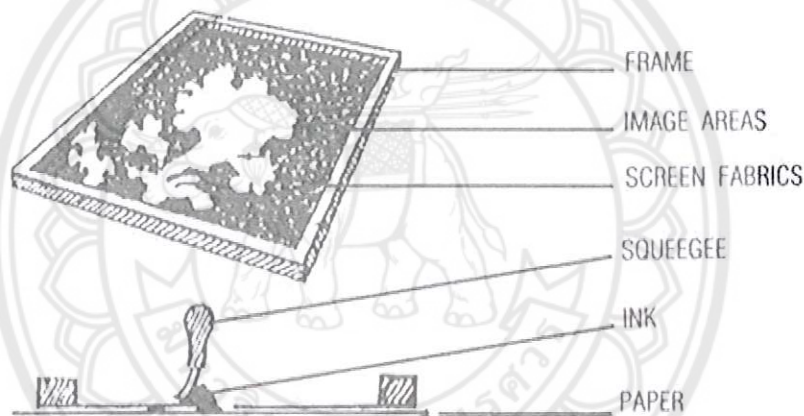


ภาพประกอบที่ 13 "The Poetess" ภาพผลงานของ Joan Miró

## ข้อมูลสนับสนุนด้านกลวิธีของผลงาน

### แม่พิมพ์ตะแกรงไหม ( Serigraphy) Silk-screen

เป็นกระบวนการทำภาพพิมพ์ ที่พัฒนามาจากวิธีการ Stencil ซึ่งเป็นวิธีสร้างรูปซ้ำๆ เหมือนๆ กันได้หลายรูป โดยการเจาะกระดาษ หรือวัสดุอื่นให้เป็นรูแล้วพ่น หรืออบสีให้ผ่านช่องว่างลงไปติดเป็นรูปที่ต้องการ สำหรับ Silk-screen แม่พิมพ์จะเป็นตะแกรงที่ละเอียดมาก ตะแกรงนี้จะช่วยยึดทั้งส่วนที่เป็นช่องว่างและส่วนที่ทึบตันให้ติดเป็นแผ่นระนาบเดียวกัน วิธีการนี้ช่วยให้การสร้างแม่พิมพ์มีความละเอียด ประณีต และเมื่อพิมพ์ออกมารูปจะมีความคมชัดกว่า รวมทั้งพิมพ์ซ้ำๆ ได้ปริมาณมากกว่า ในการพิมพ์จะใช้ยางที่มีหน้าตัดเรียบคม ปาดหมึกผ่านช่องว่างให้ลงไปติดบนแผ่นกระดาษ เกิดเป็นรูปที่ต้องการได้



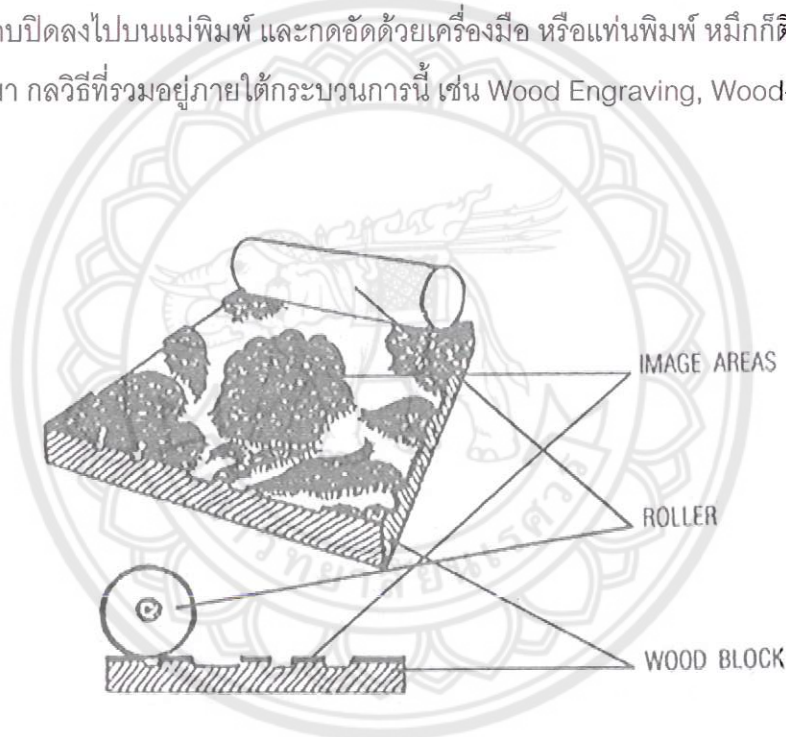
ภาพประกอบที่ 14 ภาพแสดงกระบวนการพิมพ์กลวิธี Silkscreen

วิธีการที่ง่ายที่สุดของเทคนิคนี้ก็คือศิลปินจะกันส่วนต่างๆที่ไม่ต้องการให้เกิดภาพของแม่พิมพ์ที่ซึ่งจากตะแกรงผ้า (ส่วนใหญ่เป็นผ้าใยสังเคราะห์ที่มีคุณภาพ คล้ายผ้าไหม) ซึ่งบนกรอบเฟรม จากนั้นหมึกพิมพ์จะถูกปาดด้วยยางปาดผ่านแม่พิมพ์ลงสู่กระดาษด้านล่าง โดยหมึกจะสามารถผ่านพื้นที่แม่พิมพ์ที่ไม่ได้ถูกกันเท่านั้นลงปรากฏบนกระดาษเป็นภาพ งานซิลค์สกรีนที่ใช้หลายสี สามารถทำได้โดยการพิมพ์ผ่านแม่พิมพ์หลายแม่พิมพ์ คือแม่พิมพ์แต่ละแม่พิมพ์สำหรับสีแต่ละสี นอกจากนี้ศิลปินสามารถเขียนภาพลงบนแผ่นฟิล์มใสด้วยหมึกที่มีความทึบแสง หรือแสงไม่สามารถส่องผ่านได้ ถ้าเป็นงานภาพพิมพ์สี ศิลปินจะ ต้องแยกสีโดยการเขียนแยกลงบนแผ่นฟิล์มแต่ละแผ่น ซึ่งต้องทับซ้อนให้พอดีกัน จากนั้นภาพบนฟิล์มจะถูกถ่าย ทอดลงบนแม่พิมพ์ โดย กระบวนการฉายแสง คือใช้น้ำยาไวแสงผสมกับกาวอัดเคลือบให้ทั่วแม่พิมพ์ นำแผ่น ฟิล์มที่

เขียนไว้วางทับแม่พิมพ์ แล้วนำไปฉายด้วยแสงไฟ จากนั้นนำไปฉีดน้ำ พื้นที่ที่ศิลปินไม่ได้เขียนด้วยหมึกที่บดแสงจะถูกกันไว้ด้วยน้ำยาไวแสงที่แข็งตัวและติดแน่น เมื่อนำไปพิมพ์หมึกพิมพ์จะไม่สามารถผ่านได้ การพิมพ์กลวิธีนี้เริ่มแพร่หลายในยุโรป เมื่อปลายทศวรรษที่ 1940 นี้เอง

### แม่พิมพ์ผิวขน ( Relief Process)

เป็นกระบวนการทำภาพพิมพ์ที่สร้างแม่พิมพ์โดยการแกะให้เป็นร่องลึกเข้าไป และใช้ผิวขนของส่วนนูนเป็นที่สร้างให้เกิดรูป ในการพิมพ์ต้องใช้ลูกกลิ้ง ที่กลิ้งหมึกแล้วมากลิ้งผ่านไบบนแม่พิมพ์ หมึกพิมพ์จากลูกกลิ้งจะติดเฉพาะผิวขนของส่วนนูนเท่านั้น ส่วนที่ลึกลงไปจะไม่ติดหมึก แล้วใช้กระดาษทาบบิดลงไบบนแม่พิมพ์ และกดอัดด้วยเครื่องมือ หรือแท่นพิมพ์ หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา กลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ เช่น Wood Engraving, Wood-Cut, Lion-Cut เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 15 ภาพแสดงกระบวนการพิมพ์ Woodcut

ศิลปินจะแกะผิวหน้าของแม่พิมพ์ไม้ด้วยสิ่ว มีด หรืออุปกรณ์แกะสลัก จากนั้นนำไปพิมพ์ การพิมพ์นั้นสามารถพิมพ์โดยผ่านแรงกดของแท่นพิมพ์ หรือพิมพ์ด้วยมือในลักษณะเดียวกันนี้ฝนด้านหลังของกระดาษพิมพ์ก็ได้ ภาพพิมพ์แกะไม้โดยทั่วไป มักจะเห็นเป็นเส้น หรือพื้นที่สีดำบนกระดาษขาว แต่ศิลปินฝรั่งเศสที่ชื่อ โกแกง ( Gauguin) ทำให้ภาพพิมพ์ชนิดนี้มีชีวิตชีวาขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยเขาใช้กระดาษทรายขัดลดขอบคมของภาพที่แกะขึ้น เพื่อให้ได้ระดับน้ำหนักที่ต่างกันภายในภาพ (แหล่งที่มา:<http://www.chaarts.com/article20making.html>)

## บทที่ 3

### ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ในชุดนี้ ได้ใช้แนวความคิดและกลวิธีวิธีการที่มีความชำนาญคือ เทคนิคในกระบวนการภาพพิมพ์ผสมด้วยการตัดเย็บ และแสดงออกมาโดยสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่ระลึกถึงวัยเยาว์ จากแนวคิดดังกล่าวจึงได้ลำดับกระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ไว้เป็นลำดับดังนี้

#### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

##### 1. ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

##### 1.1 หลักการแสดงองค์ประกอบของศิลปะ

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม ศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน ส่วนแรก คือ รูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม ส่วนหลังคือ เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม

##### 1. รูปทรง

คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ ซึ่งได้แก่ เส้น นำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ ที่ว่าง สี และลักษณะผิว รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือส่วนที่เป็นโครงสร้างรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างรูปทรง ได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูป เช่น สี ดินเหนียว ฯลฯ และกลวิธีที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น เช่น การระบาย การปั้น ฯลฯ

##### 1.1 ส่วนที่เป็นโครงสร้างรูป

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปว่าง รูปทรง นำหนักอ่อน-แก่ สี บริเวณว่างและพื้นผิว

1) จุด (Dot) หมายถึง สิ่งปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด จุดถือเป็นทัศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปว่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เป็นต้น

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ จุด เกิดจากรูปทรงธรรมชาติ (Organic) หลายๆ รูปทรงที่เกิดจากการเย็บในลักษณะนูนต่ำ แล้วนำมาประกอบกันภายในผลงาน มีทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่

2) เส้น (Line) หมายถึง ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อกันไป ก็จะเป็นเส้นขึ้น เส้นนี้มีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ แบ่งเส้นออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. เส้นแกน (Structural Line) มีเส้นตรงแนวตั้ง ตัดกับ เส้นตรงแนวนอน
2. เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหว การเปลี่ยนทิศทาง เกิดจากที่ว่างภายนอกรอบๆ รูปทรง
3. เส้นปะ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน เกิดจาก เส้นด้ายที่เย็บลงไปในงาน

3) น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) หมายถึง จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง ทั้งนี้การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ถ้าหากออกแบบให้ภาพอยู่บนพื้นผิวระนาบเดียวกันเมื่อนำน้ำหนักที่ต่างกันของสีและ แสงเงา จะทำให้เกิดเป็นรูปลักษณะต่าง ๆ บนระนาบนั้น ทำให้มองเห็นมิติต่าง ๆ กันได้ เช่น เห็นเป็นภาพระยะใกล้ไกล ซ้อนทับกัน หรือมีความกลมกลืน หรือตัดกันก็ได้

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ น้ำหนักเกิดจากน้ำหนักของรูปทรงที่มีขนาดต่างกัน ทำให้เกิดมิติใกล้-ไกล และน้ำหนักของสีโทนร้อนโทนเย็นทำให้ผลงานมีความกลมกลืนกัน

4) ที่ว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรง หรือเนื้อหา ในการจัดองค์ประกอบใดก็ตามถ้าปล่อยให้พื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว ในทางตรงกันข้าม ถ้าให้มีรูปทรงมากหรือเนื้อหามาก โดยไม่ปล่อยให้พื้นที่ว่างเลยก็จะให้ความรู้สึกอัดอัด คับแคบ ดังนั้นการจัดวางในอัตราส่วนที่พอเหมาะก็จะให้ความรู้สึกที่พอดีทำให้ได้ภาพที่ได้สัดส่วนงดงาม

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ มีทั้งที่ว่างแบบรูปปิด และที่ว่างแบบรูปเปิด ที่ว่างแบบรูปปิด คือ แบบรูปของที่ว่างที่มีเส้นรอบนอกล้อมรอบบรรจบกัน ในผลงานจะอยู่บริเวณภายนอกรูปทรง ที่ว่างแบบเปิด คือ แบบรูปที่ว่างที่มีเส้นนอกเปิดออก ในผลงานจะอยู่ระหว่างรูปทรงธรรมชาติที่ต่อกัน

5) สี (Color) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุ สะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์ ถ้าไม่มีแสงจะมองไม่เห็นสี สีแต่ละสีที่มีอยู่ในวัตถุต่าง ๆ มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ มีการใช้สีโทนเย็น 70 และสีโทนร้อน 30 สีโทนเย็นได้แก่สีฟ้า สีเขียว สีน้ำเงิน และขัดแย้งด้วยสีโทนร้อน เช่น สีชมพู สีแดง และใช้สีเหลืองเป็นตัวประสานสีโทนร้อนโทนเย็น

6) รูปร่าง, รูปทรง (Shape, Form) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ ซึ่งมีลักษณะแบนราบ ไม่แสดงน้ำหนัก แสงเงา รูปร่างในทางศิลปะอาจแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

รูปธรรมชาติ ได้แก่ สิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ พบเห็นอยู่ทั่วไป เช่น รูปร่างคน สัตว์ แมลง ต้นไม้ ใบไม้ ดอกไม้ เป็นต้น

รูปเรขาคณิต ได้แก่ รูปร่างที่แสดงออกมาเป็นแบบเรขาคณิตเช่นรูปร่างสี่เหลี่ยมด้านเท่า รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างวงกลม เป็นต้น

รูปอิสระหรือรูปร่างดัดแปลง ได้แก่ รูปร่างที่เกิดจากการดัดแปลง ดัดทอนจากรูปร่างธรรมชาติ หรือรูปร่างเรขาคณิต ที่แสดงถึงความเป็นอิสระตามอารมณ์ในการสร้างสรรค์ของแต่ละคน

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ เป็นลักษณะรูปอิสระหรือรูปดัดแปลง(Free Form) เกิดจากรูปทรงที่เป็นรูปทรงธรรมชาติ (Organic) มารวมตัวกันทำให้เกิดเป็นกลุ่มก้อน หรือ Mass

7) พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ ภาพที่มีลักษณะพื้นผิว ที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นและมีชีวิตชีวา พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ กันเช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ เป็นต้น

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ พื้นผิวเกิดจากชนิดของผ้า ในงานคือ ผ้า และลวดลายของผ้าเกิดจากลวดลายที่ผู้สร้างสรรค์ทำลงไป

1.2 ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ  
 ส่วนประกอบทางด้านวัสดุและกลวิธี  
 ในผลงานของผู้สร้างสรรค้ใช้วัสดุคือ  
 1. วัสดุในการตัดเย็บ



ภาพประกอบที่ 1 ภาพวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการตัดเย็บ

1.ผ้า Cotton (ผ้าสีต่างๆ) ที่เลือกใช้เพราะง่ายต่อการทำลวดลายและตัดเย็บ 2.อุปกรณ์ที่ใช้ในการเย็บผ้า อาทิ เข็ม ด้ายสีต่างๆ กระดุม 3.ใยสังเคราะห์ ใช้ในการทำให้งานงานมีมิติสูงขึ้นเป็นรูปทรงของตุ๊กตา



## 2. อุปกรณ์ทำภาพแบบร่าง



ภาพประกอบที่ 2 ภาพวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ทำภาพแบบร่าง ประกอบด้วย สมุดสเกต ดินสอ ปากกาตัดเส้นสีต่างๆ และกล้องถ่ายรูป

### 3.วัสดุในกระบวนการภาพพิมพ์



ภาพประกอบที่ 3 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการพิมพ์ ประกอบด้วย สี ไม้กระดาน บล็อกสกรีน อุปกรณ์แกะไม้ รางปาด กาวอัด น้ำยาไวแสง แผ่นพิมพ์ ฯลฯ

## 2. เนื้อหา

คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือ โครงสร้างจิต ตรงข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ เรื่อง แนวเรื่อง เนื้อหา

1) เรื่อง หมายถึง สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์สรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน สัตว์ สิ่งของ

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ ผลงานเป็นเรื่องของ สิ่งของ คือ ตุ๊กตาต่างๆที่ผ่านกระบวนการตัดเย็บให้เป็นรูปร่าง

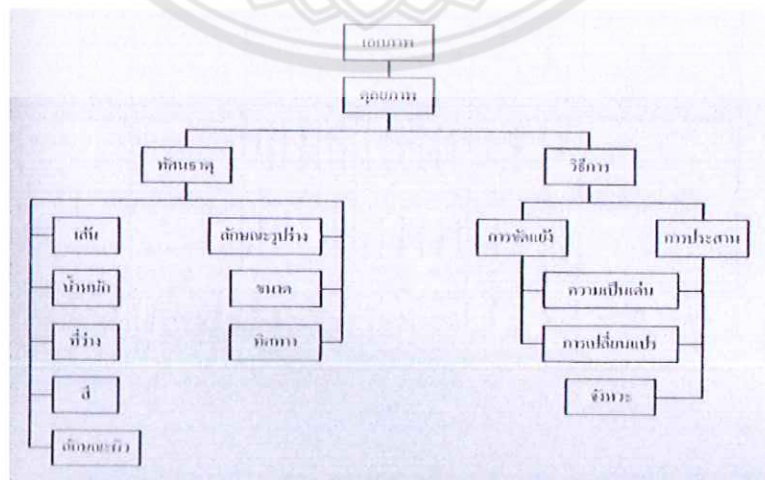
2) แนวเรื่อง แนวเรื่องเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นความคิด (Concept) ของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อเรื่องหรือต่อรูปทรง

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ แนวเรื่อง เป็นเรื่องของความประทับใจที่ได้รับจากการเล่นตุ๊กตาในวัยเด็ก

3) เนื้อหา คือ ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ เนื้อหาอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาทางรูปทรง กับเนื้อหาภายนอก หรือเนื้อหาเรื่องราวหรือทางสัญลักษณ์

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ เนื้อหาภายใน จะเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรง เนื้อหาภายนอก หรือ เนื้อหาทางสัญลักษณ์ จะเป็นเรื่องของความสุข และความสนุก

หลักการและแผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง



ภาพประกอบที่ 4 แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

ที่มา : หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิ่มเสมอ (2530:208)



สำนักหอสมุด

1) เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลปะทั้งด้าน  
รูปลักษณะและด้านเนื้อหา เรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็น  
หนึ่งเดียวเพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใด

1.6727232

2) ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้าง  
ใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดีของ ส่วนต่าง ๆ  
ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้น  
จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งหนึ่งที่ทรงตัวอยู่ได้ โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ย  
เท่ากันทุกด้าน

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ เป็นดุลยภาพแบบดุลยภาพแบบสมมาตร  
(Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน

3) การขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ 1.การขัดแย้งขององค์ประกอบทาง  
ศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันของ องค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย 2.การขัดแย้งของ  
ขนาด 3. การขัดแย้งของทิศทาง 4.การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ มีการขัดแย้งกันของสีโทนร้อนกับสีโทนเย็น  
และการขัดแย้งกันของรูปทรงธรรมชาติหลายรูปทรงที่มีขนาดต่างกันอยู่ในผลงาน

4) การประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้  
อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2  
วิธี คือ 1. การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งๆที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการ ใช้  
ตัวกลางเข้าไปประสาน 2. การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป  
ไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ มีการประสานกันของสีโทนเย็น เช่นสีฟ้า สี  
เขียว สีน้ำเงิน และมีการประสานกันของการซ้ำของรูปทรงธรรมชาติ

5) การเปลี่ยนแปลง (Variation) คือ การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกัน เพื่อ  
ป้องกัน ความจืดจืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

6) จังหวะ (Rhythm) คือ การซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกัน  
มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเป็นรูปทรงของศิลปะ

ในผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ การแปรเปลี่ยนของรูปร่าง รูปทรง ภายใน  
ผลงานทำให้เกิดจังหวะ

7) ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ 1.ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่ม หรือลดความสำคัญ ความน่าสนใจ ในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ขัดแย้งกัน  
2. ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน ในผลงานศิลปะนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้ ความเป็นเด่นเป็นแบบเด่นทั้งภาพ เนื่องจากงานเป็นกลุ่มก้อน หรือ Mass

## 2. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

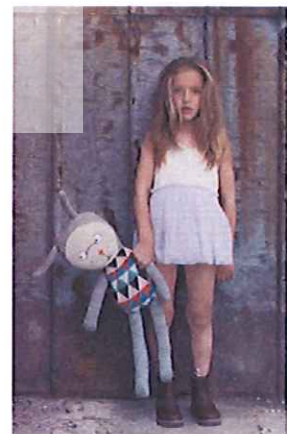
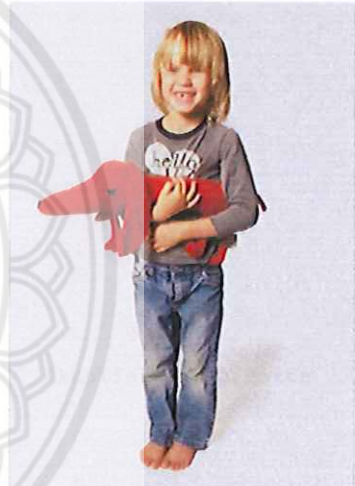
### 2.1 การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เอกสาร และภาพถ่าย

2.1.1 ข้อมูลภาคเอกสารหนังสือ ได้แก่หนังสือเด็ก หนังสือของเล่น และตำราการเย็บผ้าต่างๆ

2.1.2 ข้อมูลภาพถ่าย และผลงานศิลปะลัทธิ ศิลปินต่างๆ



ภาพประกอบที่ 5 หนังสือของเล่นต่างๆ  
(แหล่งที่มา : <http://www.tottybooks.com>)



ภาพประกอบที่ 6 ภาพข้อมูลที่ได้จากเด็กเล่นตุ๊กตาที่ แสดงรูปร่าง รูปทรง สีสิ้นของตุ๊กตา  
(แหล่งที่มา:<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9>)

## 2.2 กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ 2 ขั้นตอนดังนี้

### 2.2.1 กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง (sketch) การสร้างสรรค์ผลงาน

#### ศิลปนิพนธ์

### 2.2.2 รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

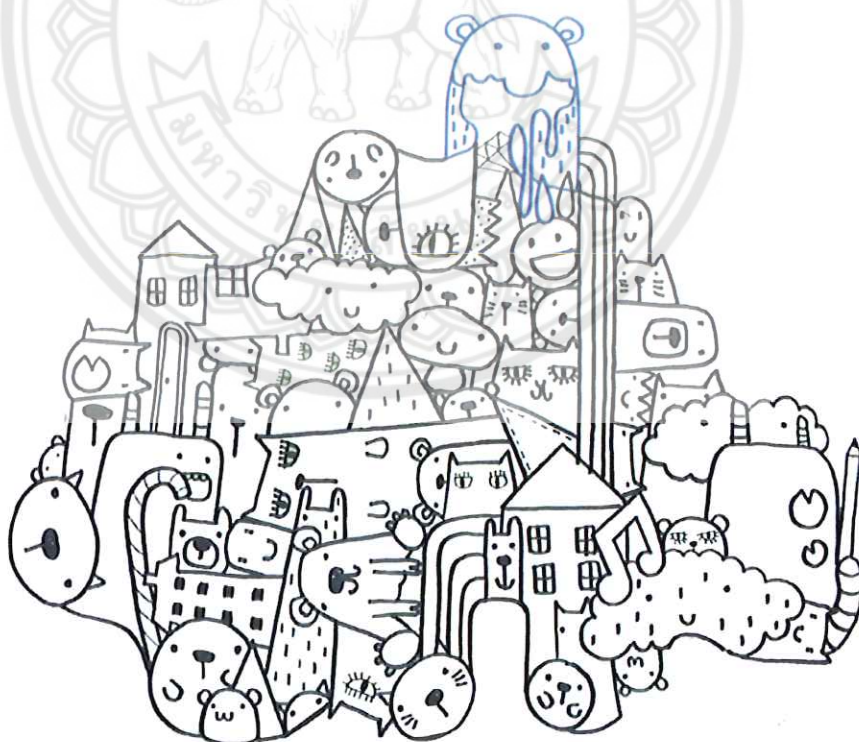
### 2.2.1 กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง (sketch) การสร้างสรรค์ผลงาน

#### ศิลปนิพนธ์

กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

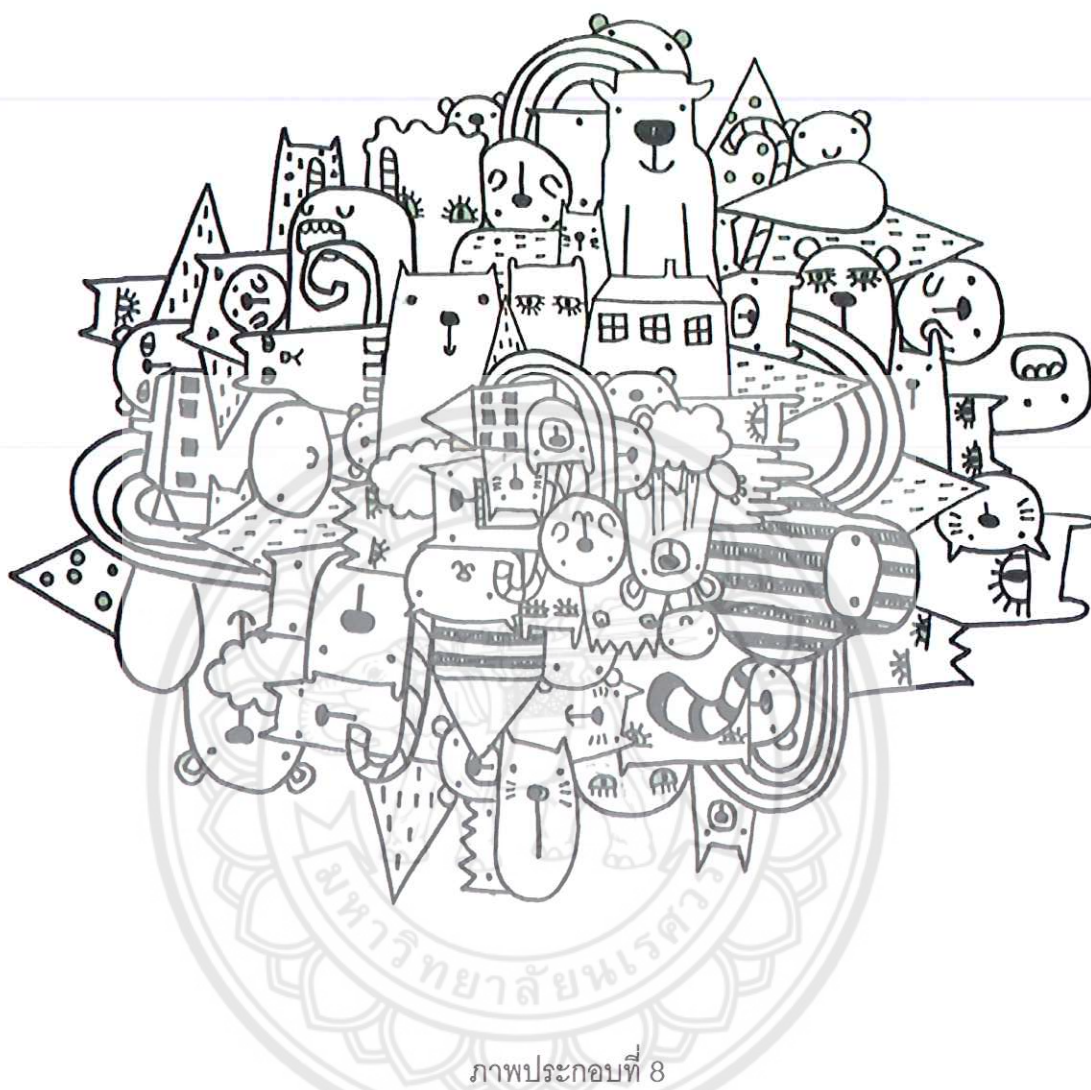
การทำภาพแบบร่างและการพัฒนาภาพแบบร่าง

ผู้สร้างสรรค์ได้ทำภาพแบบร่าง 2 มิติ จำนวน 7 แบบร่าง และได้  
นำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ให้คำแนะนำโดยให้เพิ่มรายละเอียด  
ของผลงาน รวมถึงการคิดรูปแบบใหม่ๆ ให้สนุก โดยสามารถเลือกทำศิลปะ  
นิพนธ์ได้ 3 ชั้น คือ ภาพแบบร่างที่ 4,6,7



ภาพประกอบที่ 7 ภาพแบบร่างที่ 1

จัดองค์ประกอบเป็นรูปทรงอิสระ ใช้รูปทรง Organic หลากๆรูปทรงมาประกอบเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบที่ 8

ภาพแบบร่างที่ 2 จัดองค์ประกอบเป็นรูปทรงอิสระ ใช้รูปทรง Organic หลากหลายรูปทรงมาประกอบ  
เข้าด้วยกัน มีการซ้ำกันของรูปทรง Organic แต่เพิ่มรูปทรงอื่นมาขัดแย้งมากขึ้น

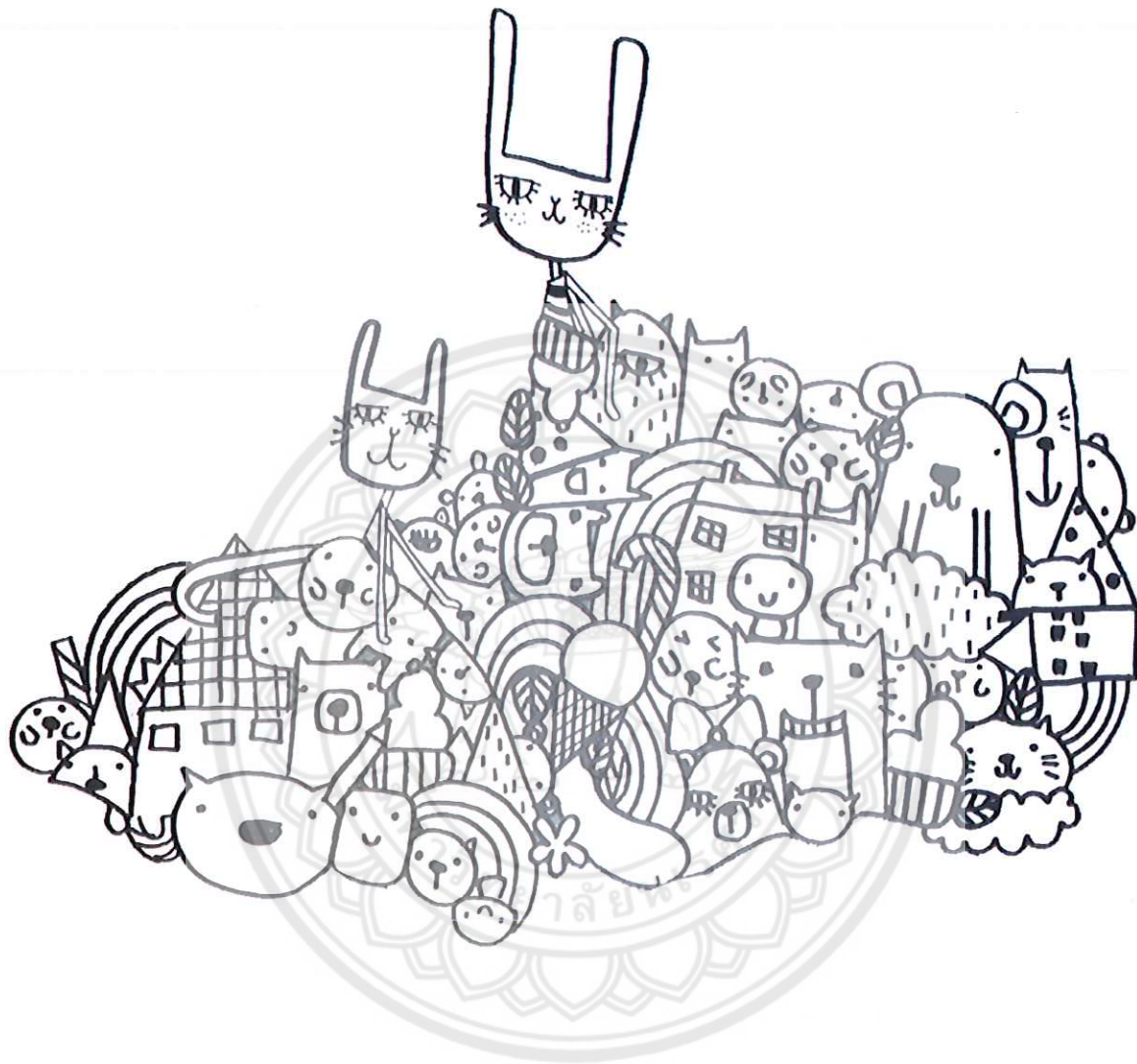






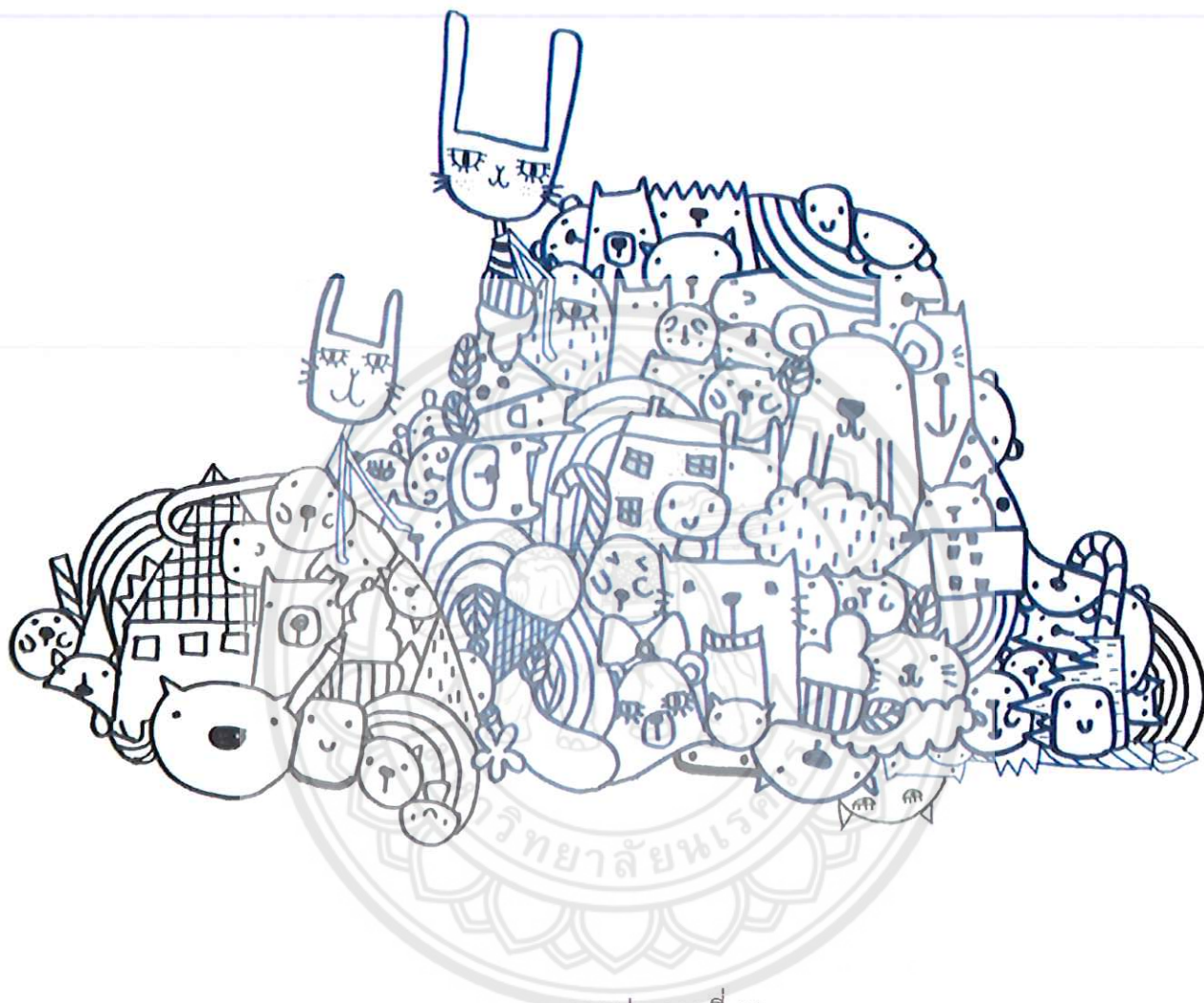
ภาพประกอบที่ 10

ภาพแบบร่างที่ 4 จัดองค์ประกอบเป็นรูปทรงอิสระ ใช้รูปทรง Organic หลากๆ รูปทรงมาประกอบ  
 เข้าด้วยกัน ใช้เส้นมากขึ้น เพื่อให้มีการขัดแย้งทำให้งานมีความสนุกขึ้น ใช้รูปทรง Organic ให้  
 หลากหลายทั้งขนาดและรูปแบบ และใส่หน้าตาให้ดูสนุก



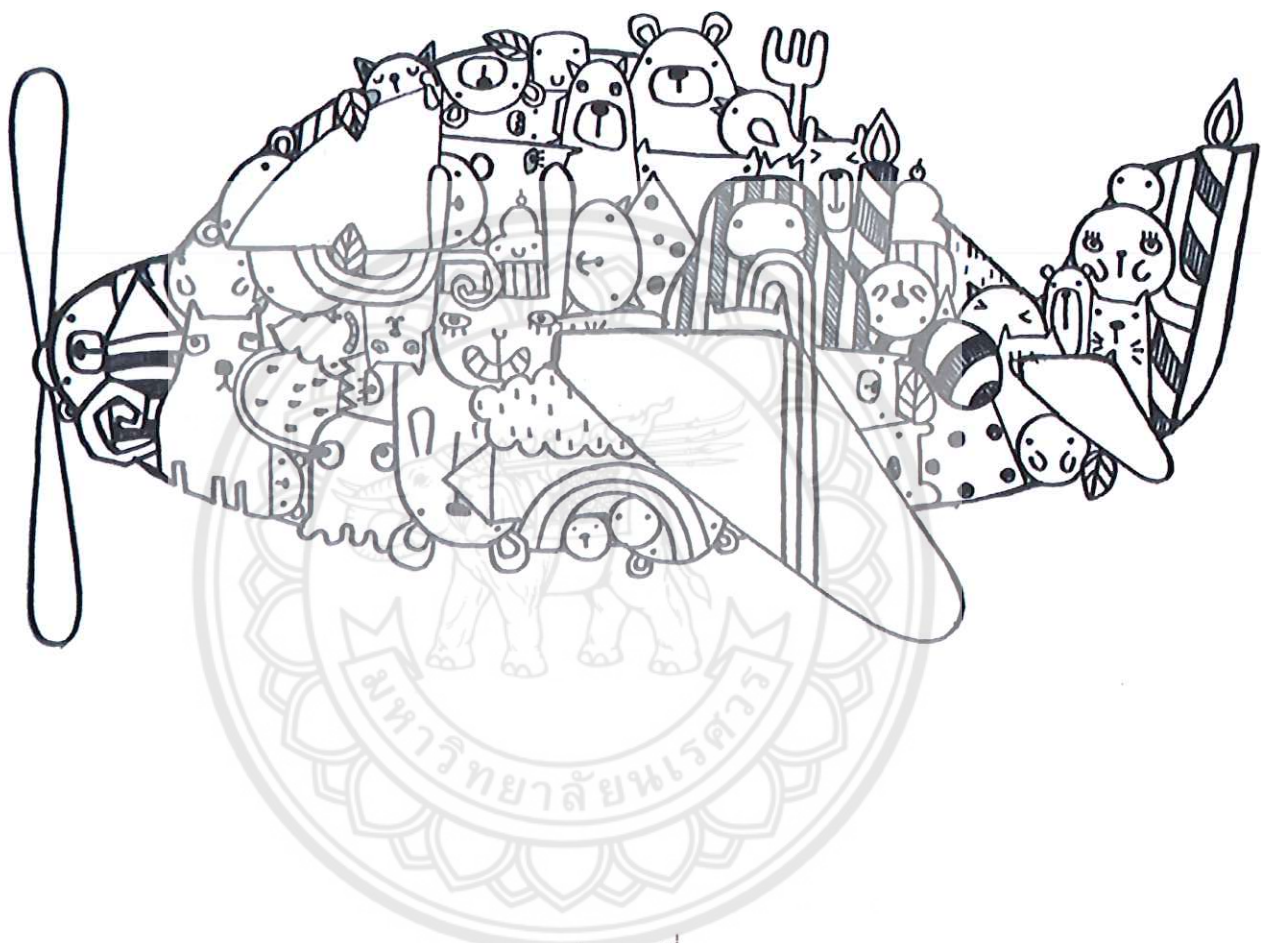
ภาพประกอบที่ 11

ภาพแบบร่างที่ 5 เริ่มจัดองค์ประกอบให้อยู่ในรูปทรงที่ต้องการ ไล่ลดรายละเอียดที่แสดงถึงความสนุกมากขึ้น ใช้รูปทรง Organic ให้หลากหลายขึ้น และใส่จุดเด่นเพิ่มเข้าไป



ภาพประกอบที่ 12

ภาพแบบร่างที่ 6 พัฒนามาจากแบบร่างที่ 5 โดยจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่ให้เป็นรูปทรงของรถ ซึ่งเป็นรูปทรงของตุ๊กตาที่เคยเล่นในวัยเด็ก ใส่รายละเอียดของลวดลายมากขึ้น หารูปทรง Organic ใหม่ ๆ มาใส่เพิ่ม เพื่อให้งานดูสนุกขึ้น



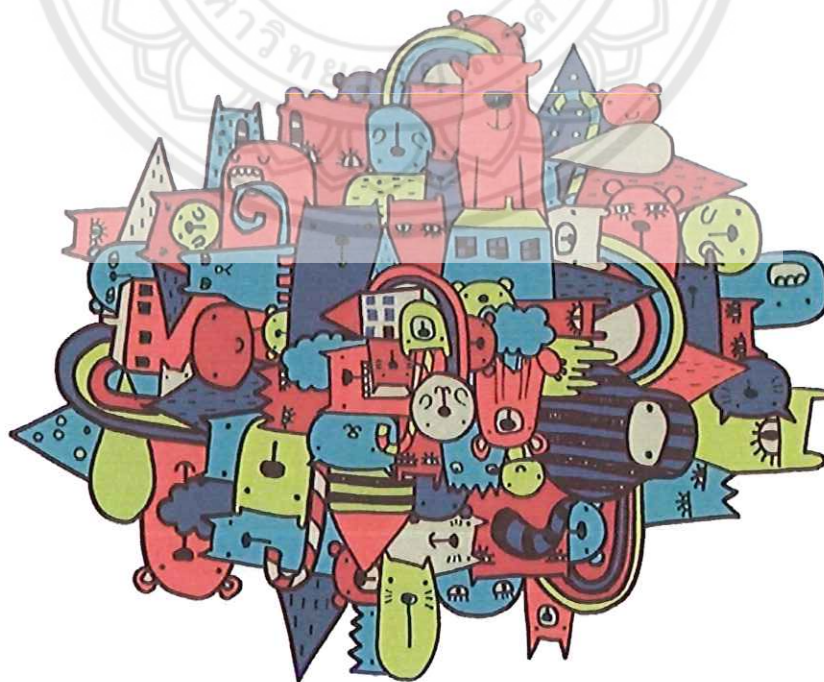
ภาพประกอบที่ 13

ภาพแบบร่างที่ 7 จัดองค์ประกอบของรูปทรงให้เป็นเครื่องบิน โดยนำเอารูปทรง Organic รูปตุ๊กตา  
 ต่างๆมาใส่ในรูปทรงเครื่องบิน เสมือนให้เครื่องบินบรรจุตุ๊กตาเหล่านั้น ใช้เส้นมาขัดแย้งในงาน  
 เพื่อให้เกิดความสนุก เว้นที่ว่างมากขึ้น เพื่อไม่ให้งานดูอึดอัด

รูปแสดงภาพแบบร่าง(sketch)ที่ลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เห็นน้ำหนักและสีสันของงาน

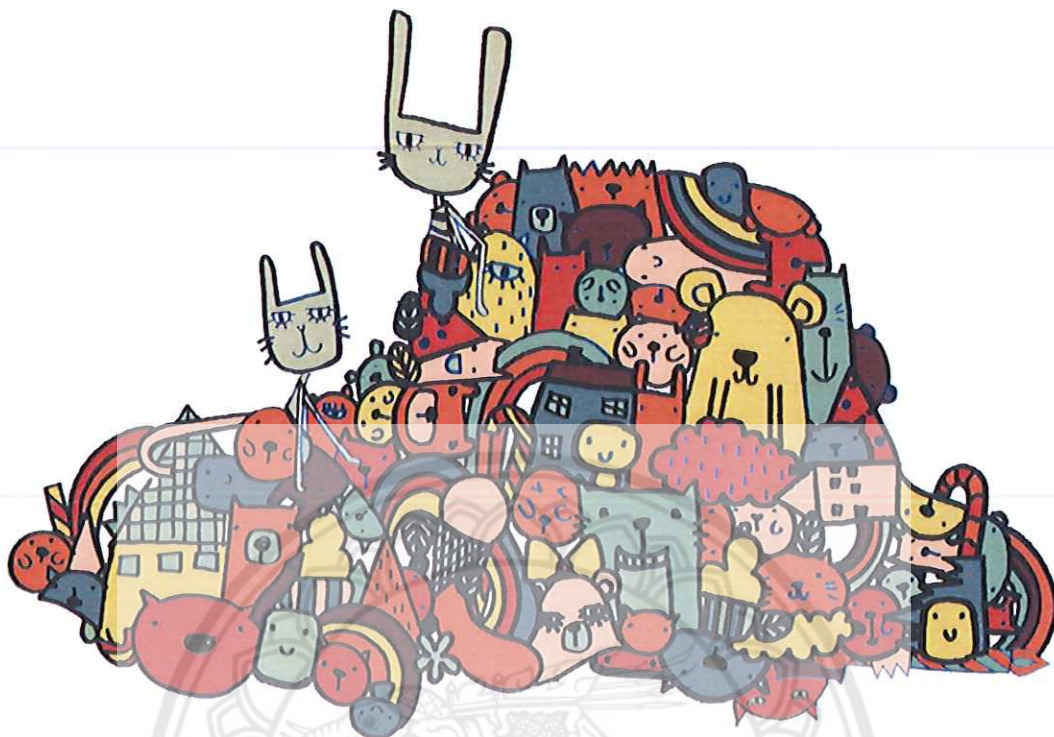


ภาพประกอบที่ 14 ภาพลงสีแบบร่างที่ 1

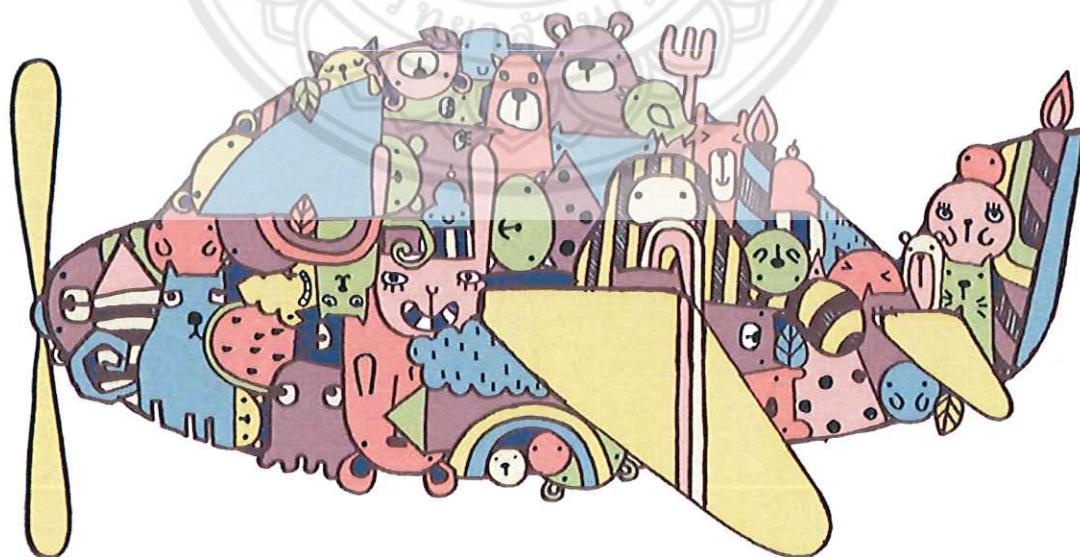


ภาพประกอบที่ 15 ภาพลงสีแบบร่างที่ 2





ภาพประกอบที่ 18 ภาพลงสีแบบร่างที่ 6



ภาพประกอบที่ 19 ภาพลงสีแบบร่างที่ 7



ทำโมเดล จำลอง ให้เห็นการเย็บ รูปทรง Organic



ภาพประกอบที่ 20

โมเดลจำลองการตัดเย็บเป็นรูปทรง Organic กระต่ายและก้อนเมฆ

## 2.2.2 รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

การขยายผลงานจริง มีกระบวนการทำ ดังนี้

1. การทำลายผ้า ด้วยกระบวนการในภาพพิมพ์ คือ silkscreen และ Woodcut



ภาพประกอบที่ 21 ภาพแสดงการทำลวดลายของผ้า



ภาพประกอบที่ 22 ภาพกระบวนการ silkscreen





ภาพประกอบที่ 24 ภาพแสดงรูปทรงตุ๊กตาต่างๆ เช่น รูปหมี ไบไม้ เมฆ ฯลฯ

3. นำผ้าที่ผ่านการทำรูปทรงตุ๊กตาต่างๆแล้ว มาจัดวางตามภาพแบบร่างให้เต็ม



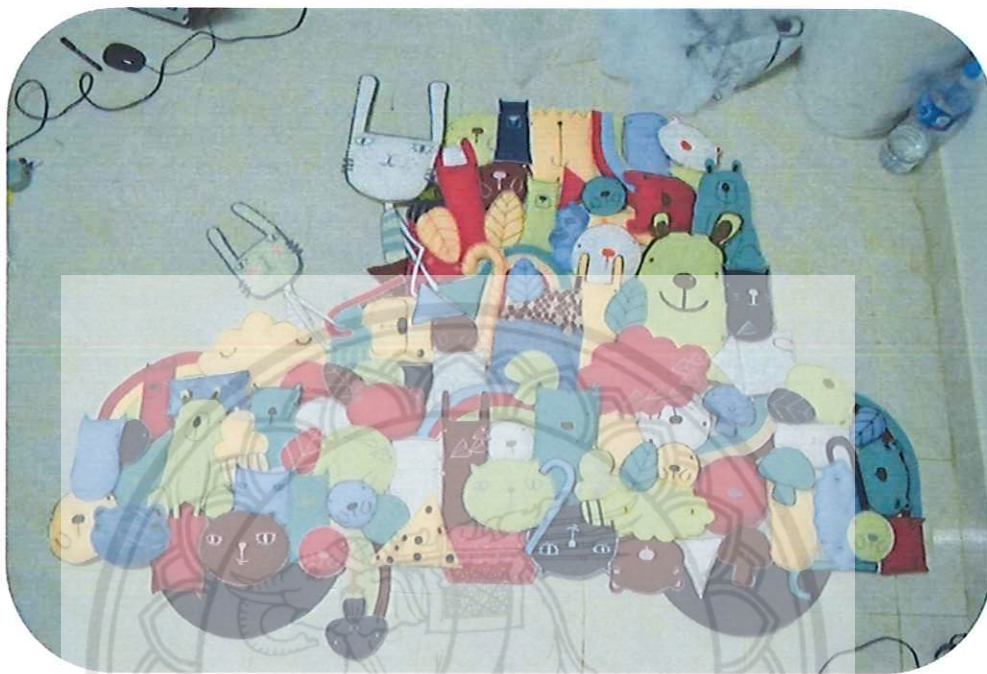
ภาพประกอบที่ 25 แสดงให้เห็นผ้าที่ถูกทำเป็นรูปทรงตุ๊กตาต่างๆวางเรียงกันตามภาพแบบร่าง

4. ประกอบตัวตุ๊กตาโดยการยัดใยสังเคราะห์เข้าไปในตัวตุ๊กตา แล้วเย็บปิด



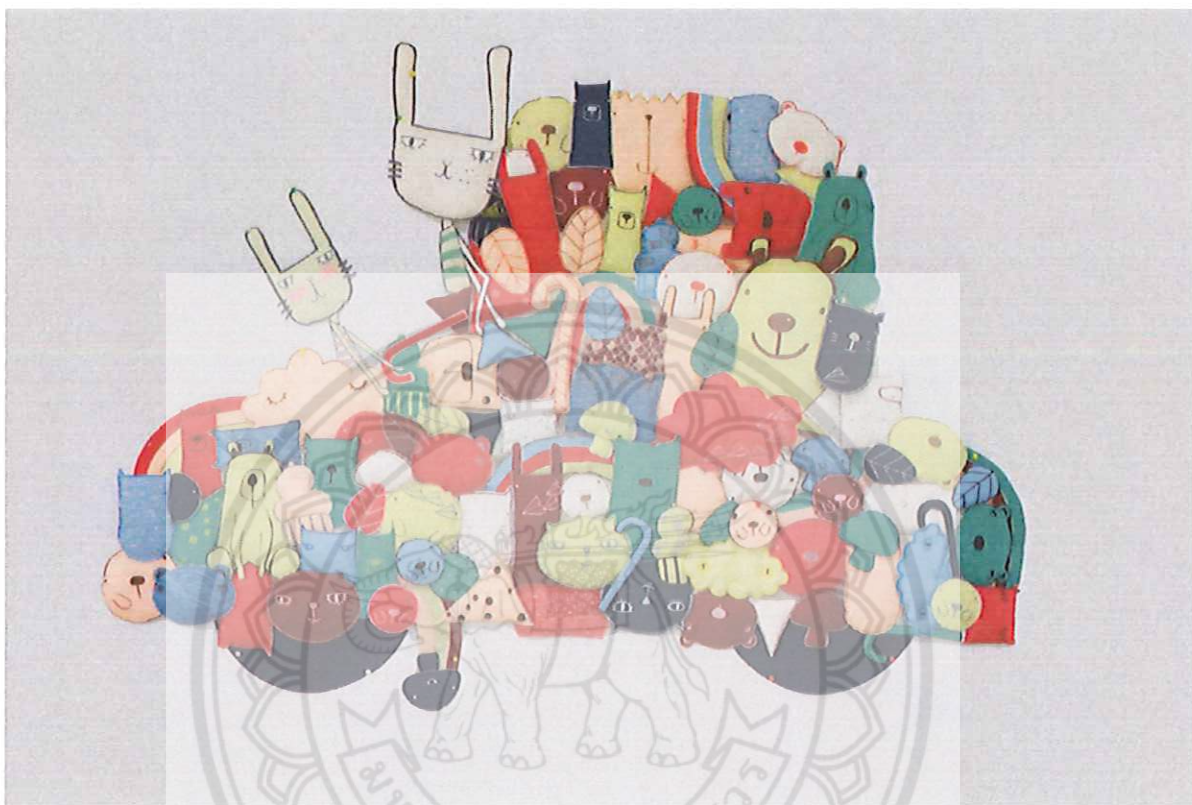
ภาพประกอบที่ 26 ภาพแสดงตอนยัดใยสังเคราะห์และประกอบรูปทรงตุ๊กตาที่ยัดใยสังเคราะห์แล้ว

5. ประกอบรูปทรงตุ๊กตาที่สำเร็จแล้วเข้าด้วยกัน และตกแต่งลวดลายเพิ่มเติมด้วยกลวิธี Silkscreen กับ กระดาษต่างๆ เพื่อเพิ่มความสวยงาม



ภาพประกอบที่ 27 ภาพแสดงการประกอบผลงานและผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

## ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 28 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2



## การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

### การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปิน

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปิน เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ เป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องด้วยเป็นการอธิบายให้บุคคลอื่น เกิดการเรียนรู้ ทำความเข้าใจถึงความหมาย และขั้นตอนกระบวนการกลวิธี และคุณค่าด้านสุนทรียภาพผลงานการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่บรรจง ตั้งแต่ขั้นแรกตามลำดับ จนถึงสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยยึดกระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะของชูลูด นิมเสมอ ที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนสอดคล้องต่อเนื่องกัน (ชูลูด นิมเสมอ.2531: 324) โดยกำหนดเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

#### 1. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง ได้แก่ ส่วนประกอบทางรูป คือ ทัศนธาตุ ส่วนประกอบทาง วัสดุ คือ วัสดุ และวิธีการ หรือกลวิธี รวมทั้งส่วนวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง และทัศนธาตุ

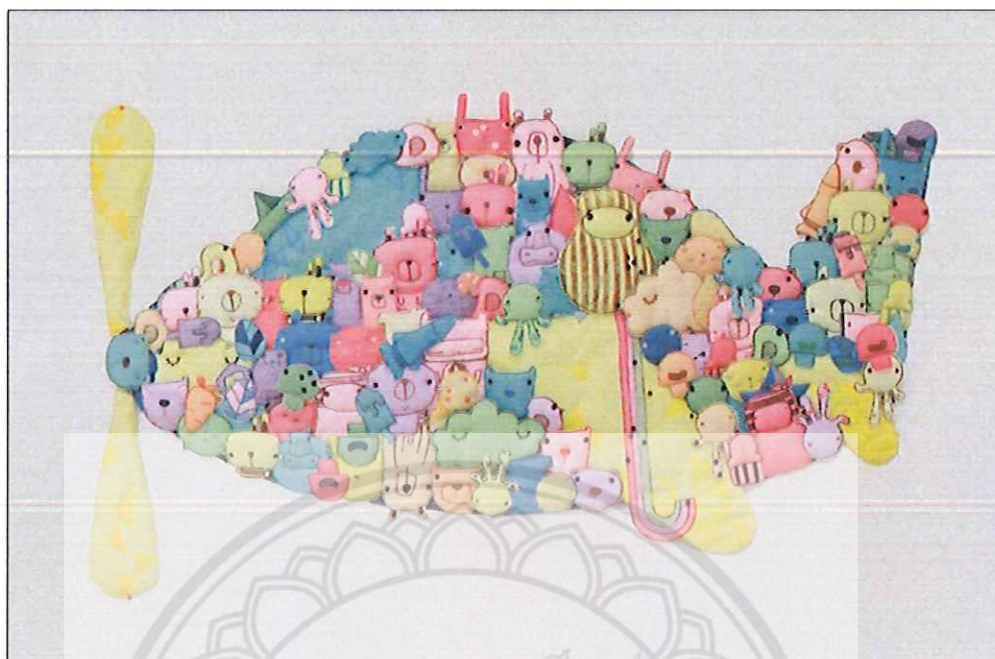
#### 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่อง

1.2.2 เนื้อหาภายนอก

1.2.3 เนื้อหาภายใน

เรื่องที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นเรื่องของตุ๊กตาต่างๆ ความรู้สึกที่ต้องการสร้างสรรค์แสดงออกมาในรูปของสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อถึงความสนุก และความสุข ที่ผู้สร้างสรรค์มีต่อตุ๊กตาเหล่านั้น แสดงออกผ่านผลงานภาพพิมพ์ รูปแบบกึ่งนามธรรม โดยรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในงานศิลปะส่วนใหญ่เป็นรูปทรงอินทรีย์รูป(Organic Form) นำมาประกอบกันเป็นกลุ่มก้อน หรือ Mass ที่มีทัศนธาตุประกอบไปด้วย เส้น สี น้ำหนัก ที่ว่าง และลักษณะผิว



ภาพประกอบที่1 ภาพผลงานศิลปะปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

จุด (Dot) จุดในผลงานของผู้สร้างสร้างเกิดจากกระดุมต่างๆที่ผู้สร้างสรรคติดลงไป  
ในผลงาน



จุด

ภาพประกอบที่2 ภาพแสดงจุดในผลงาน

เส้น (Line) ลักษณะของเส้นที่ผู้สร้างสรรคนำมาใช้ในผลงาน ได้แก่

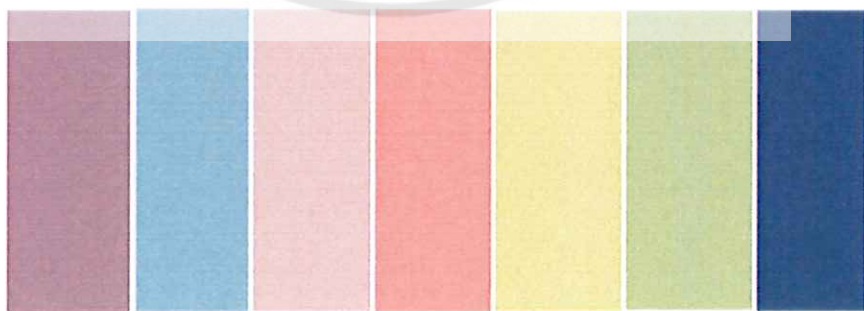
- เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เข้ายวน
- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน

- เส้นปะ เส้นปะ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน
- เส้นทำให้เกิดจังหวะ ความขัดแย้งกันของทิศทางระหว่างเส้นตั้ง และเส้นนอน รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงขนาดของเส้น ทำให้เกิดความแออัดในผลงาน แสดงถึงความอบอุ่นที่ได้เล่นตุ๊กตา



ภาพประกอบที่3 ภาพแสดงลักษณะเส้นแบบต่างๆ

- สี (Color) ผู้สร้างสรรค์สี ใช้เป็นสีวรรณะเย็นและร้อน
- สีวรรณะเย็น ได้แก่ สีเขียว สีน้ำเงิน สีฟ้า ให้ อารมณ์ความรู้สึก สงบ เย็นสบาย
  - สีวรรณะร้อน ได้แก่ สีแดง ให้ความรู้สึก กระตุ้นเร่งเร้า รุนแรง เร้าใจ มีอำนาจ สีชมพู
- ความรู้สึกของการมีน้ำใจดี จิตใจกว้างขวาง และใช้สีเหลืองและสีม่วงเป็นตัวประสานสีโทนร้อนและโทนเย็น ทำให้เกิดการประสานกันของวรรณะสี
- ผู้สร้างสรรค์มีจุดหมายในการใช้กลุ่มสีเหล่านี้ เพื่อแสดงอารมณ์โดยรวมถึง ความสนุก ตื่นเต้น



ภาพประกอบที่4 ภาพแสดงสีที่ใช้ในผลงาน

น้ำหนัก (Tone) ลักษณะของน้ำหนักแสงเงา เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปทรง และ  
เกิดจากน้ำหนักของรูปทรง Organic รูปตุ๊กตาต่างๆที่มีขนาดแตกต่างกัน

ผู้สร้างสรรค์มีจุดหมายให้การซ้อนทับกันของรูปทรง เพื่อให้เกิดมิติระยะใกล้-ไกลแก่  
ผลงาน

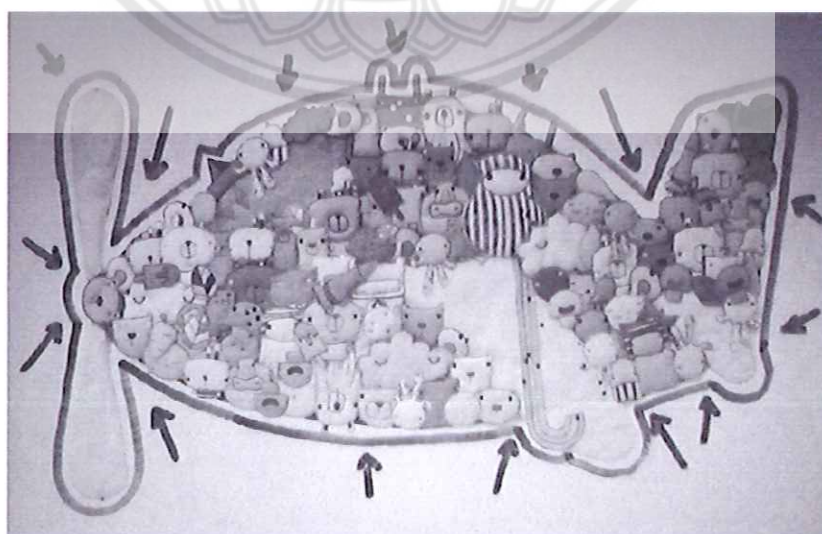


ระยะหลัง

ระยะหน้า

ภาพประกอบที่5 ภาพแสดงระยะใกล้ - ไกลของผลงาน

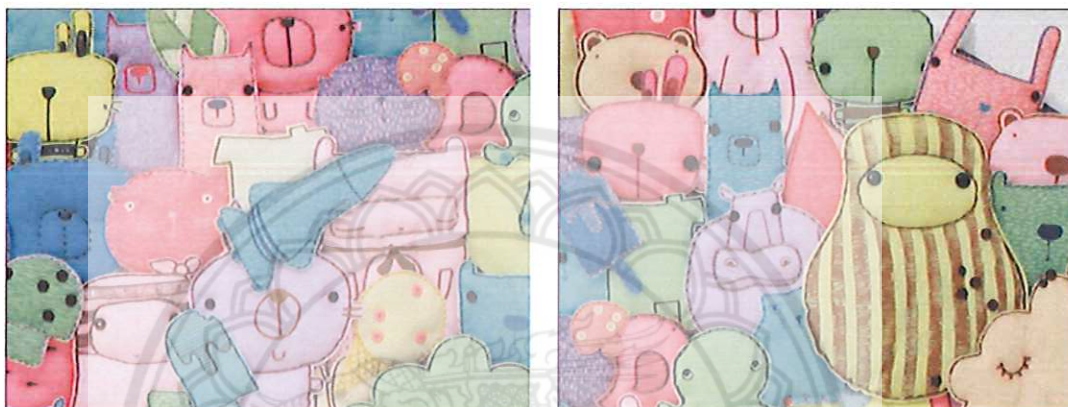
ที่ว่าง (Space) ในผลงานผู้สร้างสรรค์ ที่ว่างเกิดจากระยะห่างกันของรูปทรง Organic  
ต่างๆ มีลักษณะเป็นที่ว่างแบบเปิด และมีที่ว่างแบบปิดเกิดจากการที่รูปทรงของตุ๊กตาต่างๆมา  
ประกอบกันเป็นกลุ่มก้อน หรือ Mass ที่ว่างในผลงานจึงทำให้งานมีมิติ



ภาพประกอบที่6 ภาพแสดงที่ว่างรูปทรงปิด

ลักษณะผิว (Texture) ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างพื้นผิวด้วยลวดลายต่างๆ ให้มีลักษณะของความสนุก ลงบนผ้า เพื่อสื่อถึงความรู้สึกของรูปทรงตุ๊กตาต่างๆ ทั้งลวดลาย Organic และลวดลาย Geometric

ผู้สร้างสรรค์มีจุดหมายในการใช้ลักษณะผิวให้เป็นลวดลาย เพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของตุ๊กตา และประเภทของตุ๊กตา



ภาพประกอบที่ 7 ภาพแสดงลวดลายในผลงาน

ในงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีเนื้อหาเรื่องเกี่ยวกับสิ่งของ โดยมีเนื้อหาภายใน คือ การประสานกันของทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก ที่ว่าง ลักษณะผิว ส่วนเนื้อหาภายนอก คือ เรื่องเกี่ยวกับตุ๊กตา ซึ่งมีแนวเรื่องที่ถ่ายทอดออกมาในเชิงบวกหรือสุนทรภาพกรรม

กล่าวโดยสรุป ในงานภาพพิมพ์ชุดนี้เป็นลักษณะงานรูปแบบกึ่งนามธรรม ซึ่งมีเนื้อหาทั้งภายใน และภายนอก ให้อารมณ์ความรู้สึกร่วมกัน

ผลงานศิลปนิพนธ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ช่วง คือ ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ และ ผลงานศิลปนิพนธ์ ซึ่งมีการพัฒนารูปแบบวิธีการ และเทคนิคอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงวัสดุที่ใช้ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระในแต่ละชิ้นงาน โดยสามารถลำดับพัฒนาการด้านการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ต้นได้ดังนี้

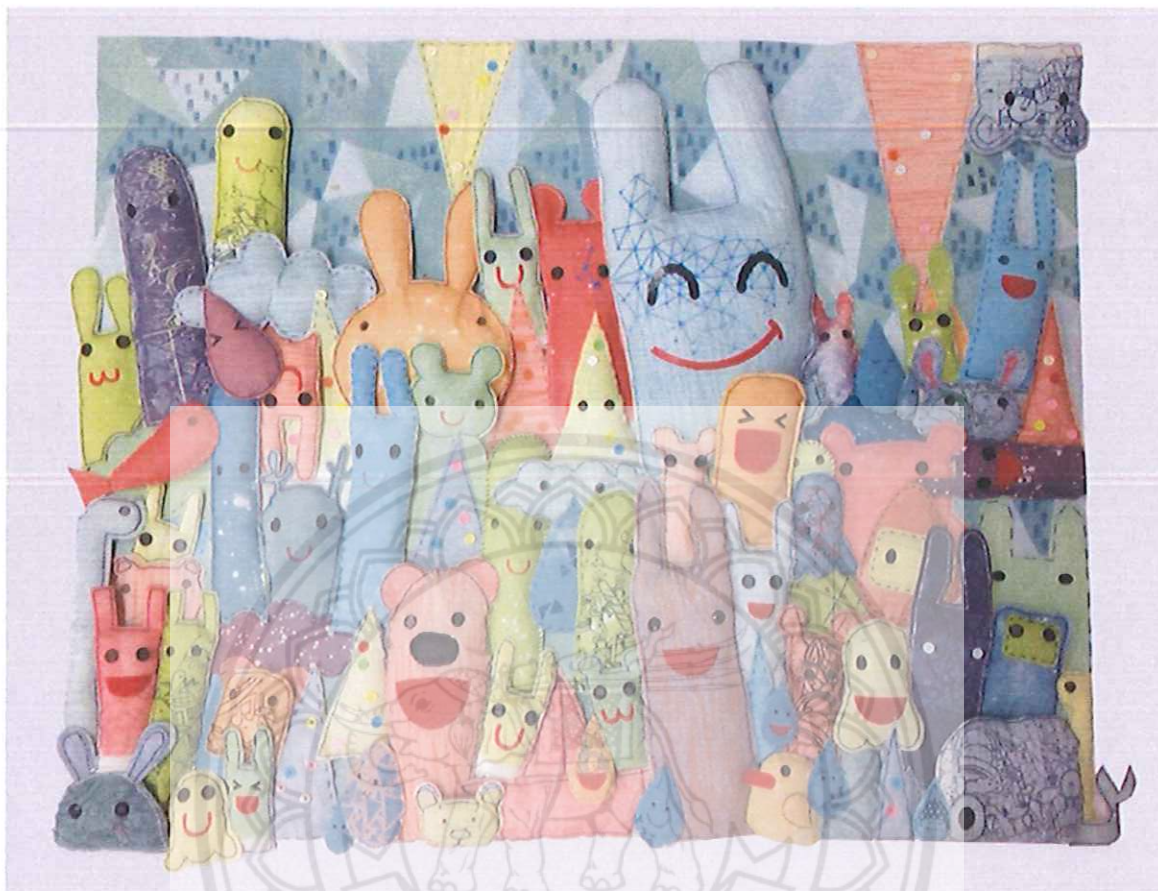
### 1. การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์สร้างผลงานด้วยแนวความคิดที่ว่า ตุ๊กตาให้ความสนุก เป็นสำคัญ โดยภายในผลงานจะนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตุ๊กตา ด้วยรูปทรงตุ๊กตาที่เกิดจากการเย็บต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นตุ๊กตาคน ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาสีของ เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงความสนุกที่ผู้สร้างสรรค์เคยได้รับจากการเล่นตุ๊กตาเหล่านั้น เนื่องจากต้องการแสดงให้เห็นถึงความสนุก ผู้สร้างสรรค์จึงใช้สีสันที่สดใสและใช้รูปทรงของตุ๊กตาที่หลากหลาย ในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ ได้จัดองค์ประกอบแบบอิสระ โดยไม่คำนึงถึงความหมายของรูปทรงนั้นๆ เพราะต้องการเน้นความสนุกแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะถ่ายทอด โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนทั้งหมด 6 ชิ้น ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์สีผสม โดยการตัดเย็บผ้าเป็นตัวตุ๊กตา แล้วนำมาทำลวดลายด้วยกระบวนการภาพพิมพ์ ซึ่งกระบวนการเป็นการค้นหาเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็นการทดลองกลวิธีใหม่ๆ ที่จะใช้ในการพัฒนาเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์เกิดปัญหาในการทำงานคือ ขั้นตอนในการทำงานมีความล่าช้า เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ไม่มีความชำนาญในเรื่องการตัดเย็บผ้า จึงต้องศึกษาและทดลองการเย็บผ้าแบบต่างๆก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงานจริง อีกทั้งในขั้นตอนการทำงานในกระบวนการภาพพิมพ์แต่ละขั้นตอนต้องใช้ระยะเวลา ทำให้กว่าจะได้ผลงานแต่ละชิ้น ต้องใช้เวลานานพอสมควร

จากการได้รับรู้ปัญหาการสร้างสรรค์และได้แก้ไขปัญหาดังกล่าวแล้ว ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดการพัฒนาผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ให้เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา ระยะเวลา และได้นำไปปรับปรุงในผลงานศิลปนิพนธ์ต่อไป





ภาพประกอบที่ 8

ชื่อผลงาน ความสุขและตุ๊กตา 1

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 70 x 90 เซนติเมตร





ภาพประกอบที่ 9

ชื่อผลงาน ความสุขและตุ๊กตา 2

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 85 x 120 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 10

ชื่อผลงาน ความสุขและตุ๊กตา 3  
กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม  
ขนาด 100 x 100 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 11

ชื่อผลงาน ความสุขและตุ๊กตา 4

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 50 x 100 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 12

ชื่อผลงาน ความสุขและตุ๊กตา 5

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 75 x 110 เซนตอเมตร



ภาพประกอบที่ 13

ชื่อผลงาน ความสุขและตุ๊กตา 6

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 70 x 110 เซนติเมตร

## 2. การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์พัฒนามาจากผลงานก่อนช่วงศิลปนิพนธ์ โดยการนำเทคนิควิธีการในกระบวนการภาพพิมพ์สื่อผสมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีด้วยกันทั้งหมด 3 ชิ้น เป็นผลงานชื่อ ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ โดยผลงานทั้ง 3 ชิ้นใช้เทคนิคในกระบวนการภาพพิมพ์ คือ Silkscreen และ Woodcut ผสมการตัดเย็บด้วยผ้า แต่ในผลงานชุดนี้มีการปรับแนวความคิดให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องมากขึ้นโดยการนำเสนอความสนุกที่ได้รับจากการเล่นตุ๊กตาผ่านความทรงจำในวันวาน ในวันที่ผู้สร้างสรรค์ยังเป็นเด็ก เพราะในวัยเด็กผู้สร้างสรรค์มีความผูกพันกันตุ๊กตามากกว่าปัจจุบัน และในวันนั้นตุ๊กตาที่ได้เล่นส่วนใหญ่พ่อแม่จะหามาให้ผู้สร้างสรรค์ได้เล่น ผู้สร้างสรรค์จึงนำเอาภาพความทรงจำเหล่านั้น มาพัฒนาให้เป็นผลงานชุดนี้ขึ้น โดยยังใช้สีสั้ที่สดใส ใช้รูปทรงของตุ๊กตาที่หลากหลาย และยังคงแสดงถึงความสุขความสนุกในผลงานเช่นเคย

### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้รูปแบบแนวความคิดมาจากผลงานก่อนช่วงศิลปนิพนธ์ โดยการนำรูปทรงที่อิสระมาเป็นรูปทรงของผลงานเนื่องจากต้องการแสดงให้เห็นถึงความอ่อนโยน มีการเพิ่มที่ว่างในรูปทรงของผลงานเพื่อไม่ให้ผลงานดูอึดอัดจนเกินไป การใช้สีจะใช้สีพาสเทลเป็นหลักเพื่อให้ถึงถึงความทรงจำ ลวดลายในผลงานจะใช้เส้นมาขัดแย้งเพื่อให้ผลงานดูสนุกขึ้น

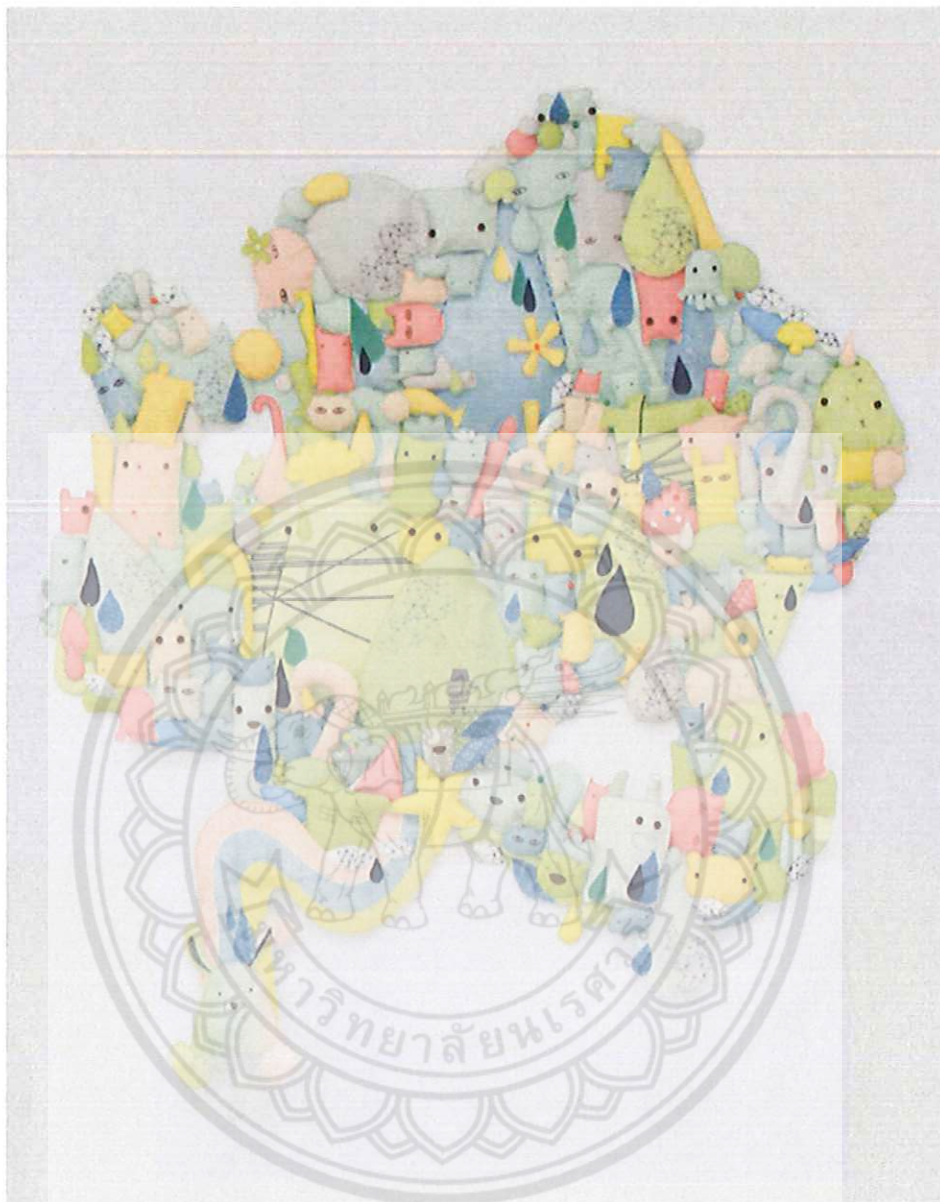
### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

จากผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นแรกที่เป็นรูปทรงอิสระ ผลงานชิ้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์จึงทำรูปทรงของผลงานชิ้นนี้เป็นรูปทรงที่มีแรงบันดาลใจมาจากของเล่นในวัยเด็ก และรูปทรงที่นำมาใช้คือรูปทรงรถของเล่น ในผลงานชิ้นนี้มีการใส่รายละเอียดของลวดลายในผลงานมากขึ้น ใช้สีที่สดใสกว่าเดิม เพื่อต้องการให้ผลงานดูสนุกและให้ย้อนถึงของเล่นที่เคยได้เล่นในวัยเด็ก

### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

จากผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1,2 ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนารูปแบบของผลงานชิ้นที่ 3 ให้สมบูรณ์มากที่สุด โดยในผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำรูปทรงของเครื่องบินซึ่งเป็นของเล่นที่เล่นบ่อยที่สุดในวัยเด็กมาเป็นรูปทรงในการออกแบบ สีที่ใช้ในผลงานชิ้นนี้เป็นสีที่สดใสและอบอุ่น รายละเอียดของลวดลายมีมากขึ้น มีรูปทรงของตุ๊กตาต่างๆมากขึ้น เหมือนผลงานชิ้นนี้บรรทุกความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ไว้ ซึ่งในผลงานยังคงความสุข ความสุข แบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะถ่ายทอด





ภาพประกอบที่ 14

ชื่อผลงาน ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ 1

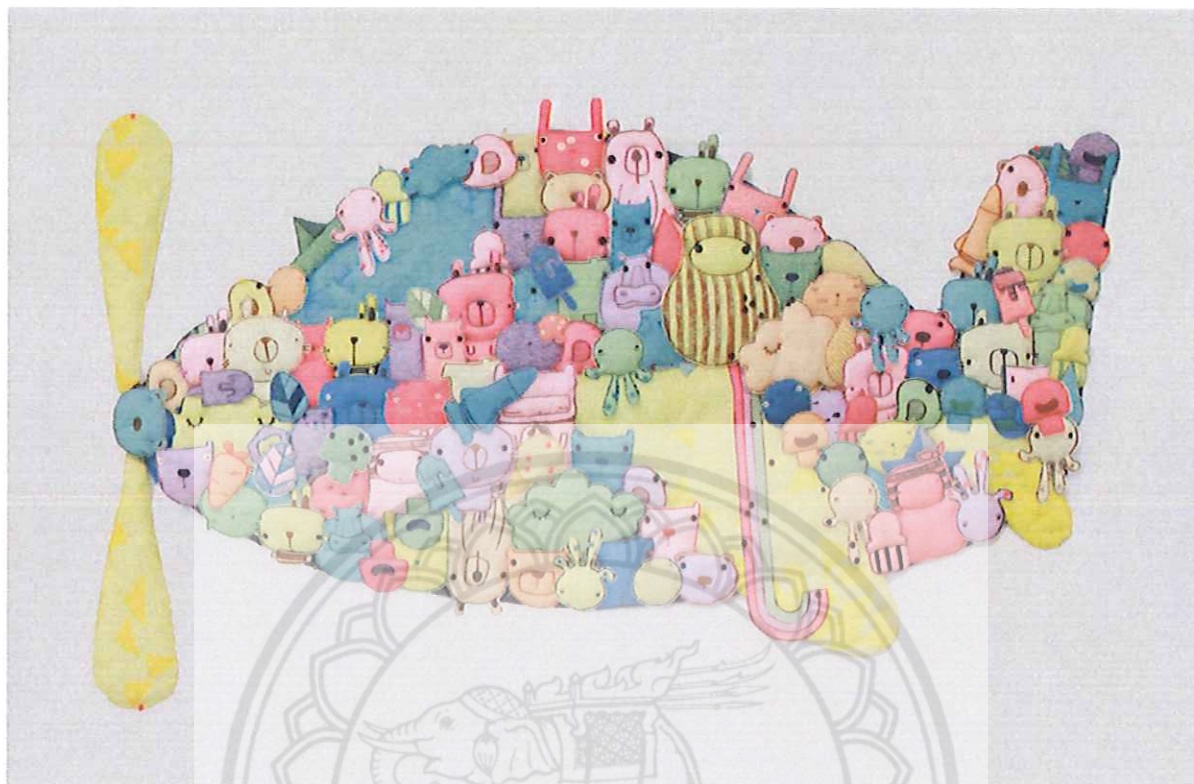
กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 120 x 160 เซนติเมตร





ภาพประกอบที่ 15  
ชื่อผลงาน ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ 2  
กลวิธีภาพพิมพ์สื่อผสม  
ขนาด 110 x 165 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 16

ชื่อผลงาน ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์ 3

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม

ขนาด 110 x 185 เซนติเมตร

## บทที่ 5

### บทสรุป

การสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ภายใต้หัวข้อ ความสนุกจากตุ๊กตา ในชุดนี้ เป็นผลงานทัศนศิลป์ ที่มีเนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับความประทับใจจากความสุขในวันวานที่ผู้สร้างสรรคได้เล่นตุ๊กตาต่างๆ ซึ่งเป็นความประทับใจที่ผู้สร้างสรรคไม่อาจลืมเลือนได้ เพราะตุ๊กตาเป็นหนึ่งในความทรงจำดีๆของผู้สร้างสรรคที่เมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้สร้างสรรคนึกถึง ก็จะทำให้ผู้สร้างสรรคมีความสุขทุกครั้ง โดยถ่ายทอดออกมาผ่านผลงานภาพพิมพ์สื่อผสมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อต้องการแสดงถึงความคิด ทัศนคติในแง่บวก(สุขนิยม)และให้คุณค่าความงามด้านจิตใจ เป็นผลงานสุนทรานุกรมที่ยกระดับความคิด สติปัญญา และจิตใจ

จากแนวความคิดที่กล่าวมา ผู้สร้างสรรคได้สร้างสรรคผลงานที่ผ่านกระบวนการคิด การทดลอง และการเรียนรู้ ทำให้ได้เป็นผลงานศิลปะชิ้น เริ่มตั้งแต่การค้นคว้าหาข้อมูล การทำภาพแบบร่าง การขยายผลงานจริง และจากลำดับขั้นตอนดังกล่าว ทำให้ผู้สร้างสรรคได้รู้ถึงกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอน และเข้าใจกระบวนการทำงานและวิธีคิดงานสร้างสรรค โดยผลงานที่ได้นั้น ก็นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคเป็นผลงานศิลปะที่ลักษณะเฉพาะตัว

ผลที่ได้รับจากการสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ชุดนี้ เป็นบทสรุปที่ได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค โดยผู้สร้างสรรคคาดหวังว่าสิ่งที่แสดงออกไปจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงแนวความคิดที่แสดงออกมาผ่านผลงานศิลปะ อีกทั้งเพื่อเป็นการทดลองกลวิธีใหม่ๆในการพัฒนาผลงานต่อไปในภายภาคหน้า

### บรรณานุกรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ชลูด นิมเสมอ, (2539), องค์ประกอบศิลปะ, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.  
นวิกลม (นามแฝง). สาระภาพ. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพฯ : KOOB, 2555.  
กำจร สุนพงษ์ศรี. ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2520.

### อ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

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

<http://thaialldolls.wordpress.com/2012/07/12/history-dolls/>

<http://www.saengdao.com/view.php?menu=menu2&body=detail2&tid=95&type>

<http://www.pinterest.com/pin/139189444708394500>

<http://www.pinterest.com/pin/124130533451245798>

<http://www.chaarts.com/article20making.html>



ประวัติผู้ทำศิลปะนิพนธ์

ชื่อ-สกุล                      นางสาวฐิติภรณ์ พันธุ์สุวรรณค์  
 เกิด                              10 พฤศจิกายน พ.ศ.2535  
 ที่อยู่                            32 หมู่ 2 ต.ดอนทอง อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000  
 โทร                                055-295137, 090-6874576  
 E-mail                         kayeng\_tongsung@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2539                      โรงเรียนอนุบาลดอนทอง อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000  
 พ.ศ.2541                      โรงเรียนประถมดอนทอง อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000  
 พ.ศ.2547                      โรงเรียนเซนต์นิโกลาส พิษณุโลก อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000  
 พ.ศ.2550                      โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเหนือ อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000  
 พ.ศ.2553                      สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ  
    คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร อ.เมือง จ.พิษณุโลก  
    65000