

การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ



ศิลปินพันธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์  
พฤษภาคม 2558  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชบัณฑิตยสถาน

The changing of nature

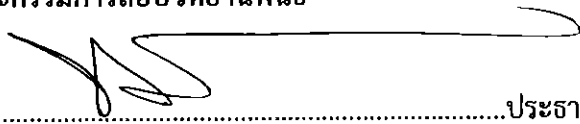



An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree in of Bachelor of Fine and Applied Arts  
Program in Visual Art Design


May 2015


Copyright 2015 by Naresuan University


คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ”  
ของนางสาวฐิตินาฏ วิริยะเศรษฐกุล เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร  
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


  
.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีร์ศม์ พรหมรัตน์)

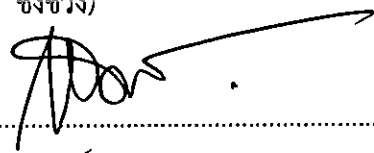
  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์อ่อน)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ชฎานิศ ชิงช่วง)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ลัคนา วงศ์สวัสดิ์)

อนุมัติ



(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2559

ชื่อเรื่อง	การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ
ผู้วิจัย	นางสาวจิตินาฏ วิริยะเศรษฐกุล
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ชญานิศ ชิงช่วง
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	การเปลี่ยนแปลง, ธรรมชาติ

#### บทคัดย่อ

ปัจจุบันเราจะสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปสถานที่ที่เรานั้นอาศัยอยู่นั้นเปลี่ยนไปมาก มีการก่อสร้างตึก อาคาร บ้านเรือนต่างๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะมองไปทางไหนล้วนเห็นแต่สิ่งปลูกสร้างทั้งหลาย ซึ่งน้อยมากที่เราจะเห็นต้นไม้ภายในเมืองใหญ่ ซึ่งต้นไม้เหล่านี้ที่เราเห็นนั้นมักจะพบเจอได้ตามสวนสาธารณะ และริมฟุตบาท น้อยมากที่เราจะเห็นว่าต้นไม้มันโตขึ้นเองตามธรรมชาติ ซึ่งเกิดจากการจัดระบบ ระเบียบสังคมของมนุษย์ ที่สังคมเมืองมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพื่อสร้างความสะดวกสบาย จนทำให้มีการบุกรุกพื้นที่ธรรมชาติโดยการตัด การทำลาย ต้นไม้หรือแม้แต่การใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างสิ้นเปลือง ทำให้ข้าพเจ้าเกิดทัศนคติ ข้อสังเกต ต่อสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว ทั้งด้านกายภาพ และจิตภาพซึ่งทั้งหมดจะถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ ในรูปแบบของศิลปะการจัดวาง และสื่อผสม ที่เรียกว่า “ศิลปะสื่อสมัยใหม่” ในกลวิธีถ่ายภาพลงบนวัตถุ (โปรเจกชัน แมปปิง) ร่วมกับวัตถุสิ่งของอันเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวอันสอดคล้องกับแนวคิดของข้าพเจ้า กระบวนการเหล่านี้จะเป็นการกระตุ้นเตือนจิตสำนึกและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของผู้ชมกับผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้มนุษย์ได้ตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งแวดล้อม และธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

<b>Project</b>	Changes of Nature
<b>Author</b>	Thitinart Wiriyasettakul
<b>Chief Advisor</b>	Chayanis Chingchung
<b>Advisory Board</b>	Assistant Professor surachart kedprasit
<b>Thesis Category</b>	Art Thesis, Bachelor of Fine Arts (Visual Art Design), Naresuan University, 2015
<b>Keywords</b>	changes, nature

#### Abstract

Nowadays we might notice much change in the place inhabited such as new housing or construction projects. We may look anywhere and see nothing but buildings and came to realize that trees are hardly found in such urbanized area and these few trees that we see are either in a park or planted along sidewalks. Trees that are not intentionally grown by men became rare as a result of the society management of men which keeps using the ever advancing technologies for their own comfort, causing much destruction upon nature and wastefully exploiting its resources. This prompted me an attitude and awareness for the environment both physically and mentally which will be conveyed through a work of art in a form of installation art and mixed media, as known as "New Media Art," using the method of projection mapping with an object which signifies the context and implicates with my personal idea. This process should raise consciousness and exchange experience of the audiences and the work of art which is created to increase awareness for the value of natural environment.

## ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา นายสมพงษ์ วิริยะเศรษฐกุล และนางอารีย์ วิริยะเศรษฐกุล ผู้ที่คอยเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนข้าพเจ้าจนเติบโตใหญ่มาด้วยความยากลำบาก ส่งเสริมให้ข้าพเจ้าได้มีการศึกษาเล่าเรียนที่ดี ให้มีความรู้ สอนให้มีความรู้จักรับผิดชอบ และยังคงคอยเป็นกำลังใจให้แก่ข้าพเจ้า ในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าเหนื่อยหรือท้อแท้ ตลอดเรื่อยมา

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ที่เป็นผู้ให้วิชาความรู้ คอยชี้แนะแนวทางในการศึกษา ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบและมีระเบียบวินัย ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สาขาวิชาทุกท่าน ที่ให้ความรู้ความช่วยเหลือตลอดจนเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ภาคเอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจนและสมบูรณ์

ขอขอบคุณนางสาวพัชราภรณ์ เจยดิษฐ์ ที่คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณเพื่อนๆ น้องๆ และทุกคนที่เกี่ยวข้อง ที่คอยให้กำลังใจ และยังช่วยเหลือไม่ว่าจะเป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ตลอดจนในสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่สามารถทำได้ และในยามที่ข้าพเจ้าลำบาก ทั้งยังคอยแนะนำ ให้คำปรึกษาแก่ข้าพเจ้า คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนทำให้การทำงานสามารถลุล่วงตามความประสงค์

จิตินาฏ วิริยะเศรษฐกุล

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1	บทนำ.....1
	ความเป็นมาของปัญหา.....1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์.....2
	ขอบเขตการวิจัยสร้างสรรค์.....2
	คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....3
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....4
	วิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์.....4
	วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....5
	กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....6
	แผนการดำเนินงานสร้างสรรค์.....7
	งบประมาณการใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....8
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....8
2	เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....9
	หลักองค์ประกอบศิลปะ.....10
	ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....14
	อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันดาลใจ.....14
	ด้านแนวความคิด.....14
	ด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์.....18
	โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....29
	ภาพและเสียง.....31
3	การพัฒนาและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน.....32
	ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....32
	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....33
	การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์.....35
	ขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงานศิลปนิพนธ์.....42

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
	สรุปปัญหาและอุปสรรคจากการทำงานพบปัญหา.....	61
4	การวิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์.....	62
	การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานศิลปะ.....	62
	การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	62
	การวิเคราะห์คุณค่างานศิลปะนิพนธ์.....	64
	ผลการวิเคราะห์ด้านกลวิธี.....	78
5	บทสรุป .....	80
	สรุปผลการสร้างสรรค์.....	80
	อภิปรายผลการสร้างสรรค์.....	81
	บรรณานุกรม.....	82
	ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	85



## สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	แผนผังแสดงองค์ประกอบศิลปะ.....	10
2	แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง.....	12
3	Projection Mapping.....	23
4	ผลงานศิลปะต่างประเทศ.....	23
5	ผลงานศิลปะต่างประเทศ.....	24
6	ผลงานศิลปะต่างประเทศ.....	24
7	ผลงานของ อ. มณเฑียร บุญมา.....	25
8	ผลงานของ อ. มณเฑียร บุญมา.....	26
9	ผลงานของ อ. มณเฑียร บุญมา.....	26
10	ผลงานของ อ. มณเฑียร บุญมา.....	27
11	ผลงานของ อ. มณเฑียร บุญมา.....	27
12	โปรแกรม illustrator.....	29
13	โปรแกรม After Effect.....	30
14	ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	33
15	ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	33
16	ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	33
17	ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	34
18	แผนผังแสดงองค์ประกอบศิลป์ของผู้สร้างสรรค์.....	37
19	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	44
20	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	45
21	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	45
22	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	46
23	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	46
24	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	46
25	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	47
26	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	47
27	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	47
28	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	48



## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
56	ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ.....	65
57	ภาพแสดงสีที่ใช้ฉายภาพลงบนพื้นผิววัตถุ.....	66
58	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะของพื้นผิว.....	67
59	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะกำหนดที่ว่าง.....	67
60	ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ.....	69
61	ภาพแสดงสีที่ใช้ฉายภาพลงบนพื้นผิววัตถุ.....	69
62	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะกำหนดที่ว่าง.....	70
63	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะรูปทรง.....	70
64	ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ.....	72
65	ภาพแสดงสีที่ใช้ฉายภาพลงบนพื้นผิววัตถุ.....	72
66	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะกำหนดที่ว่าง.....	73
67	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะรูปทรง.....	73
68	ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ.....	75
69	ภาพแสดงสีที่ใช้ฉายภาพลงบนพื้นผิววัตถุ.....	75
70	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะกำหนดที่ว่าง.....	76
71	ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะรูปทรง.....	77

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันเราจะสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปสถานที่ที่เรานั้นอาศัยอยู่ นั้นมีการก่อสร้างตึก อาคาร บ้านเรือนต่างๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะมองไปทางไหนล้วนเห็นแต่สิ่งปลูกสร้างทั้งหลาย ซึ่งน้อยมากที่เราจะเห็นต้นไม้ภายในเมืองใหญ่ ซึ่งต้นไม้เหล่านี้ที่เราเห็นนั้นมักจะพบเจอได้ตามสวนสาธารณะ และริมฟุตบาท น้อยมากที่เราจะเห็นว่าต้นไม้โตขึ้นเองตามธรรมชาติ ซึ่งเกิดโดยการจัดระบบระเบียบสังคมของมนุษย์ ที่สังคมเมืองมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพื่อสร้างความสะดวกสบาย จนทำให้มีการบุกรุกพื้นที่ธรรมชาติโดยการตัด การทำลาย ต้นไม้หรือแม้แต่การใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างสิ้นเปลือง เพื่อสร้างสิ่งปลูกสร้างขึ้นมาแทนที่ ทำให้ธรรมชาติที่มีอยู่ลดน้อยลงไปเมื่อเทียบกับสิ่งปลูกสร้างที่เกิดขึ้นแล้ว ด้วยเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาก้าวหน้าไปมากยิ่งขึ้น ทำให้มนุษย์ให้ความสำคัญกับธรรมชาติน้อยลง เหลือแต่ความเป็นสังคมเมืองที่มีความวุ่นวายและความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ยังคงพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ

ผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีอาคาร บ้านเรือน รายล้อมอยู่รอบตัวไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็จะพบเห็นแต่ตึกที่สูงใหญ่ เป็นจำนวนมาก และน้อยมากที่เราจะพบเจอต้นไม้ ต้นไม้กลายเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของเมืองเหล่านั้น ถูกจำกัดพื้นที่ให้อยู่ในที่ที่เรียกว่าสวนสาธารณะ ทั้งที่ธรรมชาตินั้น คอยให้ความร่มรื่น ร่มเงา เป็นที่พึ่งพาอาศัยของมนุษย์และตัวธรรมชาติเอง สิ่งที่คุณสร้างสรรค์ได้พบเห็นทำให้ตัวผู้สร้างสรรค์เกิดความเศร้า และสะท้อนใจในการเปลี่ยนแปลงไปของเมืองใหญ่ที่มีปัญหาต่างๆ ทั้งมลภาวะ ความวุ่นวาย อันเนื่องมาจากการขยายตัวของสังคมเมืองที่มีความกว้างและตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันพบว่ามีอัตราการเพิ่มของประชากรมากขึ้นในแต่ละปี เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้การใช้ทรัพยากรเพิ่มมากขึ้นและเป็นผลให้จำนวนทรัพยากรที่มีอยู่ลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว และส่งผลให้เกิดปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร และปัญหามลพิษสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ป่าไม้ถูกทำลาย ทำให้เกิดการเสียสมดุลทางธรรมชาติส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศน์ต่างๆ ทรัพยากรดิน น้ำ แร่ธาตุ อากาศ สัตว์ป่า และฤดูกาล เพราะมนุษย์ที่นำพาความเจริญก้าวหน้าเข้าสู่ธรรมชาติและผู้นั้นก็เต็มใจที่จะให้ความเจริญนั้นก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน สถานที่ที่

สวยงามกลายเป็นแหล่งที่ท่องเที่ยว พื้นที่ต่างๆ ถูกใช้ในการทำไร่ ทำการเกษตร สร้างโรงงาน อุตสาหกรรม การทำลายจึงเกิดขึ้น และเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

ด้วยการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติในปัจจุบันจึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความเศร้า และ สะเทือนใจต่อธรรมชาติที่ถูกทำลายด้วยฝีมือของมนุษย์โดยที่ความเจริญทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ต่อชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน จนก่อให้เกิดผลกระทบแก่ธรรมชาติและยังส่งผลกระทบต่อตนเอง อีกด้วยจึงนำมาสู่การสร้างสรรคทางผลงานศิลปะเพื่อสะท้อนให้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นของธรรมชาติใน ปัจจุบัน โดยใช้สื่อทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟฟิก สื่อเสียง มาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ของศิลปะการจัดวางและสื่อผสม เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้สร้างสรรค์และแนวความคิดที่ผู้ สร้างสรรคต้องการจะสื่อถึงในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบเดิมที่มีอยู่ เพื่อก่อให้เกิดความรู้สึก นึกคิดและเข้าใจถึงความหมายของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

2.1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ นำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงาน ไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

2.2. เพื่อสะท้อนมุมมอง และแนวคิดถึงความเศร้า และสะเทือนใจของผู้สร้างสรรค์ต่อสิ่งที่ เกิดขึ้นกับธรรมชาติในปัจจุบัน ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่ให้กลวิธี ในรูปแบบของศิลปะการจัดวาง และสื่อผสม

2.3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจถึงรูปแบบ และเนื้อหาในกระบวนการสร้างสรรค์ ตอบสนอง ความคิด และความรู้สึกที่แสดงออกทางศิลปะที่เป็นภาษาแห่งความคิด และความรู้สึกในรูปแบบงาน ศิลปะสื่อสมัยใหม่

## 3. ขอบเขตการวิจัยสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสื่อสมัยใหม่ ศิลปนิพนธ์เรื่อง การ เปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ดังนี้

3.1. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบของการใช้วิดีโออาร์ต วัสดุ และรูปแบบ ของศิลปะการจัดวาง (Installation)

3.2. นำเสนอแนวความคิด และเนื้อหาที่เป็นภาวะวิสัย และอัตวิสัยที่สะท้อนถึงสภาพความเป็นจริงของธรรมชาติในปัจจุบัน ที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้ามีอิทธิพลต่อมนุษย์จนทำให้มนุษย์นั้นเห็นความสำคัญของธรรมชาติน้อยลง

3.3. เป็นผลงานที่มีการแสดงออกในรูปแบบของศิลปะสื่อผสมลักษณะศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิดและความรู้สึก

3.4. ผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสมัยใหม่ 1 โครงการ มีลักษณะรูปแบบงานที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เข้ามาใช้ในการตัดต่อวิดีโอประกอบกับการจัดวางวัสดุ

#### 4. คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเปลี่ยนแปลง (Change) หมายถึง	การทำให้สิ่งต่างๆ เปลี่ยนไปจากที่เป็นอยู่เดิม ไม่เจาะจงว่าเป็นแบบวิธีใด ไม่เจาะจงทิศทาง
ธรรมชาติ (Nature) หมายถึง	ที่ไม่ได้ถูกสร้างโดยมนุษย์ อาทิเช่น มนุษย์ สัตว์ ภูเขาแม่น้ำ ต้นไม้ หรือฝน เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ
สื่อสมัยใหม่ (New Media) หมายถึง	สื่อกลางในรูปแบบที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสารใช้สื่อสารโดยผ่านเทคโนโลยีสื่อชนิดดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สื่อเสียง ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น
ศิลปะจัดวาง (installation) หมายถึง	ประเภทของงานศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (perception of a space)
สื่อผสม (Mixed Media) หมายถึง	เป็นวิจิตรศิลป์ ในการนำสื่อมากกว่าสองสื่อ หรือศิลปะมากกว่าสองแขนงมารวมกันขึ้นไปมาสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกัน โดยนิยมใช้สื่อที่แตกต่างกันมานำจุดเด่นของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน
มัลติมีเดีย (Multimedia) หมายถึง	การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์เข้าไว้ด้วยกัน

## 5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1. ข้อมูลจากตำราหนังสือ

Modern Art ผู้แต่ง David cottington

องค์ประกอบของศิลปะ ผู้แต่ง ศาสตราจารย์เกียรติคุณชະລຸດ นິมເສມອ

เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์

ผู้แต่ง สุรชาติ เกษประสิทธิ์

### 5.2. ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

<http://www.baanjomyut.com/library/index.html>

<https://th.wikipedia.org/>

### 5.3. ข้อมูลจากภาพถ่ายวัตถุจริงที่เกี่ยวข้อง

## 6. วิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์

6.1. กำหนดหัวข้อเรื่องการวิจัยแบบสร้างสรรค์ ที่ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจ ในการนำมาเป็นเนื้อหาแนวเรื่องสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

6.2. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า จัดเก็บและรวบรวมข้อมูลเอกสาร ภาพผลงานศิลปะที่เป็นความบันเทิง ต่อบรรณการวิจัยแบบสร้างสรรค์ที่เป็นข้อมูลจริงจากอินเทอร์เน็ต ภาพถ่ายจริง และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ

6.3. ดำเนินการศึกษา และเขียนภาพร่างในรูปแบบ 2 มิติ ลักษณะภาพวงตา 3 มิติ และแบบจำลอง (Model) เป็นการศึกษาและค้นหารูปร่าง รูปทรง เพื่อพัฒนาองค์ประกอบของศิลปะให้มีเอกภาพ และความเหมาะสม

6.4. ดำเนินการศึกษา และทดลองเพื่อหากลวิธี (Technique) การสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อแสวงหาอัตลักษณ์เฉพาะแบบภายในงาน

6.5. นำแบบร่าง 2 มิติ ลักษณะภาพวงตา 3 มิติ แบบจำลอง และกลวิธีที่เกิดจากการศึกษาทดลองไปนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำ และนำคำแนะนำต่างๆ ไปพัฒนา และปรับปรุง และแก้ไขให้สมบูรณ์

6.6. จัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน สำหรับการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ได้แก่ ภาพถ่ายจากสถานที่จริง คอมพิวเตอร์ โปรเจคเตอร์ ขาดังกล้อง ไม้ที่ใช้ในการทำชิ้นงาน ฯลฯ

6.7. ออกสำรวจสถานที่จริง เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการทำงาน และใช้ในตัดต่อวิดีโอเพื่อนำเสนอในรูปแบบของวิดีโออาร์ต และนำแบบร่าง 2 มิติลักษณะ ภาพลวงตา 3 มิติ แบบจำลอง (Model) มาขยายขนาดตามที่ได้กำหนดไว้ในแบบจำลอง

6.8. นำเสนอผลงานที่สำเร็จให้อาจารย์ที่ปรึกษาได้ประเมินคุณค่า วิพากษ์วิจารณ์ และให้คำแนะนำต่างๆ นำคำแนะนำต่างๆ ที่ได้มาแก้ไข พัฒนา และปรับปรุงให้สมบูรณ์

6.9. ดำเนินการบันทึกข้อมูลปัญหา และอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อที่จะนำมาแก้ไขปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานให้ก้าวหน้าอย่างมีลำดับ และขั้นตอนในงานชิ้นต่อไป

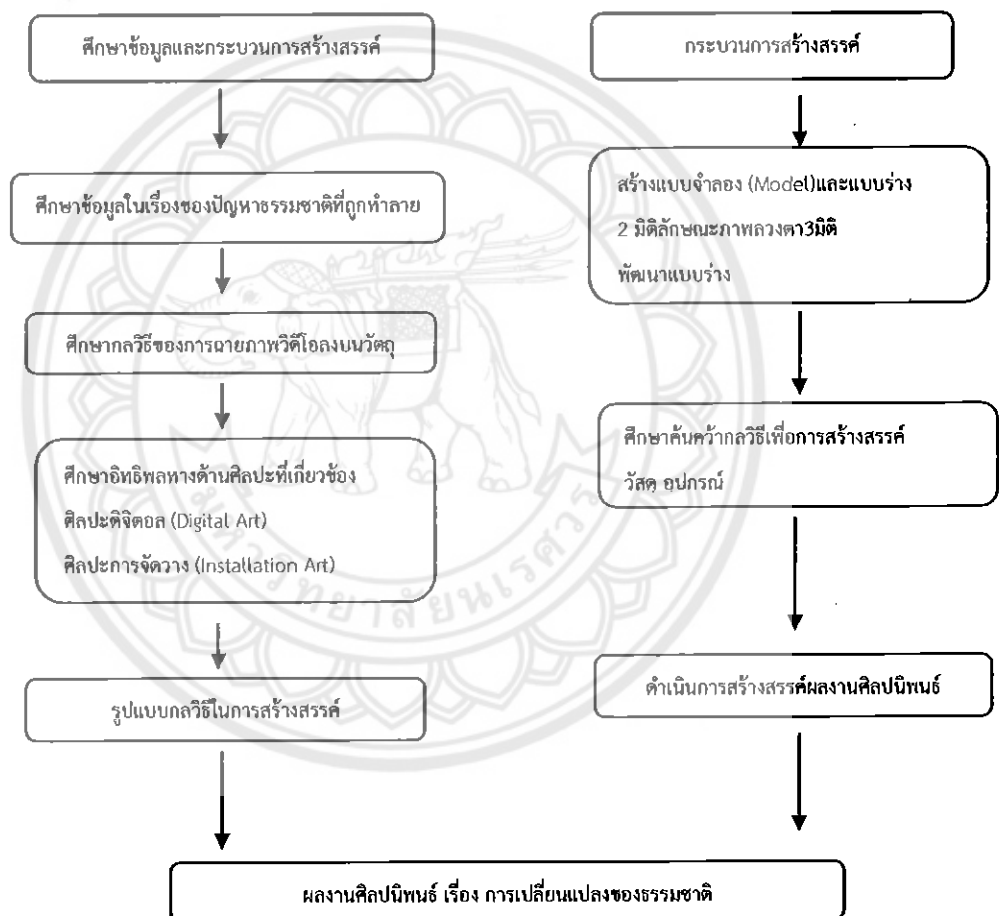
## 7. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชุดการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติมีดังนี้ กล้องถ่ายรูป, คอมพิวเตอร์, โปรเจคเตอร์, ซาดังกล้อง, วัสดุชนิดต่างๆ (เปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของชิ้นงาน)



## 8. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

- 8.1. ศึกษาข้อมูลสนับสนุนแนวคิดในการสร้างสรรค์
- 8.2. กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
- 8.3. พัฒนาผลงานสร้างสรรค์
- 8.4. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
- 8.5. สรุปรายงานผลการดำเนินงานวิจัย





### งบประมาณการใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

วัสดุอุปกรณ์	5,771 บาท
โครงเหล็ก + แท่นวางโปรเจคเตอร์	2,200 บาท
ผ้าคลุมสีดำ	860 บาท
ฐานวางงาน	1,500 บาท
อุปกรณ์อื่นๆ	600 บาท
รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น	10,931 บาท

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความรู้จากการศึกษาค้นคว้าในกระบวนการ ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์งานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. ก่อให้เกิดการสะท้อนมุมมองของผู้ชมงาน เพื่อให้ผู้ชมงานได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นของธรรมชาติในปัจจุบัน และยังสื่อแนวคิด ถึงความเศร้า และสะท้อนใจของผู้สร้างสรรค์ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับธรรมชาติ ที่ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่ใช้กลวิธีในรูปแบบของศิลปะการจัดวางและสื่อผสม
3. เกิดการเรียนรู้ เข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหา ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และตอบสนองความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ที่แสดงออกทางศิลปะที่เป็นภาษาแห่งความคิดในรูปแบบงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

## บทที่ 2

### เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมีจำนวนที่ลดน้อยลง อันเกิดสาเหตุมาจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทกับมนุษย์เรามากยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก เพราะมนุษย์สร้างสิ่งแวดล้อมทางด้านกายภาพที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและนำเอาความรู้มาประยุกต์ใช้กับทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน เช่น อาคาร บ้านเรือน รถยนต์ เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องจักร อุตสาหกรรม เป็นต้น จึงก่อให้เกิดการบุกรุก ทำลายพื้นที่ทางธรรมชาติเพื่อสร้างสิ่งต่างๆ เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ธรรมชาติที่มีอยู่จึงมีจำนวนที่ลดน้อยลง การกระทำดังกล่าวยังส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็น ปัญหามลภาวะ สภาวะโลกร้อน ความแห้งแล้งหรือแม้แต่ฤดูกาลที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งๆ ที่มนุษย์ยังต้องพึ่งพาอาศัยธรรมชาติแต่กลับทำลายสิ่งที่มีอยู่ เพราะมนุษย์เห็นว่าเทคโนโลยีนั้นมีความสำคัญมากกว่า

ดังนั้นในการศึกษาเพื่อค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ในศิลปะนิพนธ์ชุด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ต้องการที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความคิดและความรู้สึก ความเศร้า สะเทือนใจต่อธรรมชาติที่มีจำนวนลดน้อยลง ด้วยกลวิธีทางด้าน “ศิลปะสื่อสมัยใหม่”(New Media) โดยใช้วัสดุที่มีอยู่รอบๆ ตัว มาผสมกับสื่อทางเทคโนโลยีโดยการฉายภาพลงไปในวัตถุ (Projection Mapping) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบที่สะท้อนถึงเนื้อหาของงานสร้างสรรค์เชิงแนวความคิด ความรู้สึก และสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าความหมายในการทำงานครั้งนี้

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภท “ศิลปะสื่อสมัยใหม่” ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ เพื่อที่จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานอย่างเป็นระบบ ตามขั้นตอน ซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูลที่เป็นพื้นฐาน ความบันดาลใจ และผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ดังนี้

1. หลักองค์ประกอบของศิลปะ
2. ทักษะที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์
3. อิทธิพลหรือลัทธิแนวทางและความบันดาลใจ
  - 3.1 ด้านแนวความคิด
  - 3.2 ด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์
  - 3.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

3.4 อิทธิพลที่ได้รับทางปรัชญา

4. โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

5. ภาพและเสียง

1. หลักองค์ประกอบของศิลปะ



ภาพประกอบที่ 1

แผนผังแสดงองค์ประกอบศิลปะ

ที่มา : องค์ประกอบศิลปะ, ชลุด นิมเสมอ(2530:26)

ด้านเนื้อหา

เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้ นอกจากเนื้อหาแล้วยังมีเรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วยทั้งสามส่วนนี้ต่างมีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่ แนวเรื่อง คือ แนวทางของเรื่อง และเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหาซึ่งเป็นผลงานขั้นสุดท้าย โดยเนื้อหานั้นจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นเนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะเป็นผลงานลักษณะรูปธรรมที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และส่วนที่เป็นเนื้อหาภายใน ผู้สร้างสรรค์ใช้หลักของทัศนธาตุที่ประกอบไปด้วย สี เส้น ที่ว่าง และรูปทรง ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้จะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้ผลงานของผู้สร้างสรรค์เกิดเอกภาพ และมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

**เรื่อง** หมายถึง สิ่งที่ศิลปินสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ทิวทัศน์ ศาสนา สงคราม เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกเรื่องราวของธรรมชาติที่ถูกทำลาย โดยจุดเริ่มต้นมาจากการเห็นสภาพแวดล้อมที่เกิดรอบๆ ตัว ในปัจจุบัน

**แนวเรื่อง** คือ แนวเรื่องเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นแนวความคิด (Concept) ของศิลปินที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรง เป็นสาระหรือแนวทางของการสร้างสรรค์มากกว่าเรื่อง

### รูปทรง

**รูปทรง** คือ สิ่งที่มีมองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของ ขาว-ดำ ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรง ให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับรูปทรงของตัวเอง เป็นสัญลักษณ์ให้แก่ อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญา ความคิดที่เกิดขึ้นในจิตใจด้วย

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ โครงสร้างทางรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ กระดาษ ผ้า โลหะ ฯลฯ กลวิธีที่ใช้กับวัสดุเหล่านี้ ได้แก่ การระบาย การปั้น การแกะ การตัดปะ การทอ การเชื่อมต่อ เป็นต้น

ในส่วนผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นจะมีองค์ประกอบของรูปทรงที่ประกอบด้วย เส้น สี ที่ว่าง รูปร่าง

เส้น (Line) เป็นผลจากการนำจุดหลายๆ จุดมาเรียงติดต่อกันออกไป จนเกิดเป็นความยาวซึ่งเป็นมิติเดียวของเส้น และเส้นเป็นรากฐานของ โครงสร้างของงาน ทัศนศิลป์ทุกประเภท อีกทั้งเส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัว ของมันเอง และด้วย การนำมาประกอบกันให้ปรากฏเป็นรูปทรงต่างๆ ได้ ซึ่งเส้น แต่ละชนิดก็ให้ความหมาย และความรู้สึกกันออกไป

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

ที่ว่าง (Space) หมายถึง ที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้มี รูปร่างขึ้น ได้แก่ แผ่น ของน้ำหนัก แผ่นราบที่มี 2 มิติ หรือประกอบกันเป็น 3 มิติ และบริเวณที่ว่างที่เป็นบวกเป็นลบลักษณะของที่ว่างมี ลักษณะดังต่อไปนี้

ที่ว่างจริง (Physical Space) หมายถึง ที่ว่างของงานสถาปัตยกรรมและ ประติมากรรมเป็นที่ ว่างจริงๆ ที่สามารถสัมผัสได้ เรียกว่า ที่ว่างจริงหรือที่ว่างกายภาพ

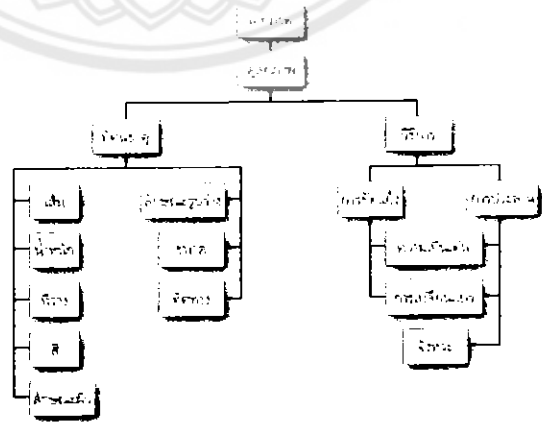
ที่ว่างลวงตา (Pictorial Space) หมายถึง ส่วนที่ว่างในงานจิตรกรรมหรือ ภาพพิมพ์ที่แสดง ความลึกตื้น เป็นที่ว่างลวงตาที่เกิดขึ้นจากกรรมวิธีทางจิตรกรรม หรือการ ประกอบกันของ ทิศนธาตุ เราเรียกที่ว่างชนิดนี้ว่า ที่ว่างลวงตาหรือที่ว่างแบบรูปภาพ

รูปร่าง ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างอินทรีย์รูปและรูปร่างอิสระใน การสร้างสรรค์ ให้ประสานกลมกลืนกันเป็นเอกภาพ รูปร่างเรขาคณิตจะเป็นรูปทรงของตึกเพื่อสื่อถึง สิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจากธรรมชาติ รูปร่างอินทรีย์รูปได้แก่ ต้นไม้ และรูปร่างอิสระจะเป็นรูปร่างของ ดินที่แห้งและแตกออกจากกัน

ลักษณะผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆที่เมื่อสัมผัส จับต้องหรือ เมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็น กามะหยี่ ฯลฯลักษณะ พื้นผิวมี 2 ชนิด คือ

ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษ ทราช ผิวส่ม แก้ว ฯลฯ -ลักษณะผิวที่ทาเทียมขึ้น เมื่อมองดูจะรู้สึกได้ว่าหยาบหรือ ละเอียด แต่เมื่อสัมผัส จับต้องเข้าจริงกลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ เช่น วัสดุ สังกะสีที่ทำผิวเป็นลายไม้ ลายหินอ่อน หรือการใช้รอยพู่กันในงาน จิตรกรรมบางชิ้น

ผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง



ภาพประกอบที่ 2

ที่มา : องค์ประกอบศิลปะ, ชะลูด นิ่มเสมอ(2530:208)

### เอกภาพ

เอกภาพ หมายถึง การประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขึ้น เพื่อผลรวมอันหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้กำหนด เอกภาพด้วยการสร้างเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและรูปทรงที่เป็นรูปธรรมเข้าไว้ด้วยกัน

### ดุลยภาพ

ดุลยภาพ หมายถึง การถ่วงน้ำหนักที่เท่ากันทั้งสองข้างของสิ่งหรือรูปทรง เกิดจาก การถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน และจากการรวมตัว หรือการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง ดุลยภาพกำหนดได้ 2 รูปแบบ คือ

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทั้งซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่คล้ายกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลกันด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลกันด้วยความรู้สึกก็ได้

### การขัดแย้ง

การขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

- 1) การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งขัด ขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย
- 2) การขัดแย้งของขนาด
- 3) การขัดแย้งของทิศทาง
- 4) การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

### การประสาน

การประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้ อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การ ประสาน มีอยู่ 2 วิธี คือ

- 1) การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการ ใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถ ทำให้อยู่



ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใช้สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

2) การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด

### ความเป็นเด่น

ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

1) ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่ม หรือลดความสำคัญ ความน่าสนใจในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ ขัดแย้งกัน

2) ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

## 2. ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

จากความบันเทิงใจในเนื้อหาเรื่องราวและประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับและรู้สึกอยู่ภายในจิตใจล้วนแต่เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความเศร้าและสะท้อนใจต่อการเปลี่ยนแปลงไปของธรรมชาติที่มีจำนวนลดน้อยลงไป ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงนำเสนอออกมาในลักษณะของผลงานรูปแบบศิลปะการจัดวางและสื่อดิจิทัลผสมผสานจินตนิยมโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะนั้นเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ และถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านั้นออกมา

## 3. อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันเทิงใจ

ด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์ที่อาศัยอยู่ในชุมชนเมืองที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงได้สัมผัสถึงความบันเทิงใจในชุมชนเมืองที่มีทรัพยากรต้นไม้เพียงน้อยนิดและเต็มไปด้วยสิ่งปลูกสร้างต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นอาคาร บ้านเรือน โรงงานอุตสาหกรรม จึงได้ศึกษาในเรื่องระบบนิเวศ ความสัมพันธ์ต่อสิ่งมีชีวิตของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรป่าไม้และสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เลือกใช้วัสดุที่มีอยู่รอบๆ ตัว ที่มีความน่าสนใจมาใช้เป็นสื่อ สัญลักษณ์ ทางความคิดมาเป็นตัวแทนในการสื่อความหมาย

### 3.1. ด้านแนวความคิด

#### 3.1.1. อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว

##### ทรัพยากรป่าไม้

ป่าไม้เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสิ่งมีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์อื่น ๆ เพราะป่าไม้มีประโยชน์ทั้งการเป็นแหล่งวัตถุดิบของปัจจัยสี่ คือ อาหาร

เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัยและยารักษาโรคสำหรับมนุษย์ และยังมีประโยชน์ในการรักษาสมดุลของสิ่งแวดล้อม ในปัจจุบันป่าไม้ถูกทำลายลงไปมาก จึงส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น สัตว์ป่า ดิน น้ำ อากาศ เป็นต้น เมื่อป่าไม้ถูกทำลาย จะส่งผลไปถึงดินและแหล่งน้ำด้วย เพราะเมื่อเผาหรือถางป่าไปแล้ว พื้นดินจะโล่งขาดพืชปกคลุม เมื่อฝนตกลงมากก็จะชะล้างหน้าดินและความอุดมสมบูรณ์ของดินไป นอกจากนี้เมื่อขาดต้นไม้คอยดูดซับน้ำไว้ น้ำก็จะไหลบ่าท่วมบ้านเรือน และที่ลุ่มในฤดูน้ำหลากพอลงถึงฤดูแล้งก็ไม่มีน้ำซึมใต้ดินไว้หล่อเลี้ยงต้นน้ำลำธารทำให้แม่น้ำมีน้ำน้อย ส่งผลกระทบต่อมาถึงระบบเศรษฐกิจและสังคม เช่น การขาดแคลนน้ำในการชลประทานทำให้ทำนาไม่ได้ผลขาดน้ำมาผลิตกระแสไฟฟ้า มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

มนุษย์มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างแนบแน่นในอดีตปัญหาเรื่องความสมดุลของธรรมชาติตามระบบนิเวศยังไม่เกิดขึ้นมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากผู้คนในยุคต้น ๆ นั้น มีชีวิตอยู่ใต้อิทธิพลของธรรมชาติ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านธรรมชาติและสภาวะแวดล้อมเป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป จึงอยู่ในวิสัยที่ธรรมชาติสามารถปรับดุลของตัวเองได้

กาลเวลาผ่านไปจนกระทั่งถึงระยะเมื่อไม่กี่สิบปีมานี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทศวรรษที่ผ่านมา (ระยะสิบปี) ซึ่งเรียกกันว่า "ทศวรรษแห่งการพัฒนา" นั้น ปรากฏว่าได้เกิดมีปัญหารุนแรงด้านสิ่งแวดล้อมขึ้นในบางส่วนของโลกและปัญหาดังกล่าวนี้ ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกันในทุกประเทศทั้งที่พัฒนาแล้วและกำลังพัฒนา

### สาเหตุของปัญหาสิ่งแวดล้อม

สาเหตุหลักของปัญหาสิ่งแวดล้อมมีอยู่ 2 ประการด้วยกัน คือ

1. การเพิ่มของประชากร (Population growth) ปริมาณการเพิ่มของประชากรก็ยังอยู่ในอัตราทวีคูณ (Exponential Growth) เมื่อผู้คนมากขึ้นความต้องการบริโภคทรัพยากรก็เพิ่มมากขึ้นทุกทางไม่ว่าจะเป็นเรื่องอาหาร ที่อยู่อาศัย พลังงาน
2. การขยายตัวทางเศรษฐกิจและความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี (Economic Growth & Technological Progress) ความเจริญทางเศรษฐกิจนั้นทำให้มาตรฐานในการดำรงชีวิตสูงตามไปด้วย มีการบริโภคทรัพยากรเกินกว่าความจำเป็นขั้นพื้นฐานของชีวิต มี

ความจำเป็นต้องใช้พลังงานมากขึ้นตามไปด้วย ในขณะที่ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีก็ช่วยเสริมให้วิธีการนำทรัพยากรมาใช้ได้ง่ายขึ้นและมากขึ้น

ที่มา : รวบรวมจาก หนังสือเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม กระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม

### 3.1.2. อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น

ในสมัยก่อนความต้องการของมนุษย์เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้ต้องการสิ่งแวดล้อมเพียงปัจจัยสี่ได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และ ยารักษาโรค แต่ปัจจุบันสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวของมนุษย์วิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปเพื่อสนองความต้องการที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวัน อีกทั้งด้วยความเจริญทางด้านวัตถุ และเทคโนโลยีที่มีพัฒนาการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ให้ได้รับความสะดวกสบาย ความจำเป็นที่ต้องใช้สิ่งอำนวยความสะดวกจึงเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเราทั้งที่มีประโยชน์และทำลายธรรมชาติไปพร้อมกันอย่างไม่รู้ตัว

สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษต่อชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะในปัจจุบัน ความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาททั้งในด้านสิ่งก่อสร้าง และการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ที่ส่งผลทำลายธรรมชาติโดยไม่รู้ตัว สังเกตได้จากอุณหภูมิบนโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงไประดับน้ำบาดาลโลกเพิ่มมากขึ้นกว่าปกติ สิ่งมีชีวิตที่เคยสวยงามมีการปรับเปลี่ยนพันธุกรรมให้สามารถคงอยู่กับธรรมชาติที่มีการเปลี่ยนแปลงจนทำให้กลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีพิษ ด้วยสาเหตุดังกล่าว สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นจึงมีความ สำคัญและส่งผลต่อการดำเนินชีวิตมนุษย์ ดังนี้

**ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากความต้องการพื้นฐานเป็นค่านิยมในเทคโนโลยี**

การเปลี่ยนแปลงค่านิยมจากความต้องการพื้นฐานที่มีเพียงปัจจัย 4 ได้แก่อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย ซึ่งในศตวรรษที่ 21 ความต้องการพื้นฐานมีปัจจัยเพิ่มขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันได้แก่ ปัจจัยที่ 5 6 และ 7 ได้แก่ รถยนต์ โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป โดยที่ไม่คำนึงถึงผลกระทบของสภาวะสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง เช่น ขยะอิเล็กทรอนิกส์สิ้นเมืองไม่สามารถกำจัดได้ หากกำจัดไม่ถูกวิธีอาจเป็นอันตรายและเกิดมลพิษได้ การเผาพลาญพลังงานจากรถยนต์ทำให้เกิดสภาวะโลกร้อนอุณหภูมิบนโลกเพิ่มสูงขึ้นทุกปี เป็นต้น

### สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นมีผลต่อธรรมชาติ

ทำให้สภาวะบนผิวโลกเปลี่ยนแปลง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นได้แก่ สิ่งปลูกสร้าง อาคารบ้านเรือนที่อยู่อาศัย รวมทั้งมลภาวะที่เกิดจากสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ที่สร้างขึ้น เช่น คาร์บอนมอนนอกไซด์จากรถยนต์ คิวโนพิษจากโรงงานอุตสาหกรรม สภาวะเรือนกระจกจากอาคารที่มีกระจกมากกว่าร้อยละ 90 เป็นต้น

### สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบนิเวศ

ผลต่อการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศ จากสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น การสร้างอุโมงค์ใต้น้ำ การถมทะเลเพื่อก่อสร้างอาคาร การตัดไม้ทำลายป่า สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่ทำให้ธรรมชาติเกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น การทำให้เกิดความแห้งแล้ง การเกิดอุทกภัย การเกิดแผ่นดินไหว เป็นต้น

### สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบนผิวโลก

สิ่งปลูกสร้างทำให้เกิดรอยร้าวบนเปลือกโลกมากขึ้น เช่น รอบแยกต่างๆ บนเปลือกโลกทำให้เกิดแผ่นดินไหว การสร้างสิ่งปลูกสร้างบนผิวโลกโดยไม่มีพื้นที่ป่าธรรมชาติเหลืออยู่ ส่งผลให้เกิดแผ่นดินไหว และอุทกภัยอย่างรุนแรง

### สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นส่งผลให้เกิดพัฒนาการของโรคที่ร้ายแรงมากยิ่งขึ้น

พัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีทำให้มีการพัฒนายารักษาโรคร้ายแรงได้ผลดียิ่งขึ้น เทคโนโลยีทางการแพทย์สามารถยืดชีวิตมนุษย์ให้มีอายุยืน และมีการพัฒนายารักษาโรคเพิ่มมากขึ้น จึงส่งผลกระทบต่อเชื้อโรคปรับเปลี่ยนพันธุกรรมเพื่อต่อสู้กับยารักษาโรคได้ดีขึ้น เช่น การเปลี่ยนรูปร่างของเชื้อไวรัสจากเดิมที่มีผิวรอบๆตัวเรียบๆ เป็นเชื้อไวรัสที่ต่อต้านยารักษาโรคพันธุ์ใหม่ที่มีผิวรอบตัวเป็นขน เป็นต้น

### สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นส่งผลให้วิถีชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป

วิถีชีวิตมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วเมื่อสิ่งแวดล้อมทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เช่น การรับข้อมูลข่าวสารของคนเมืองที่ตอบสนองกับความต้องการเครื่องนุ่งห่มเปลี่ยนแปลงไปจากวัตถุประสงค์เดิมที่ต้องการเพียงปกปิดร่างกายเป็นความต้องการฟุ้งเพื่อแบบแฟชั่นประจำวัน และฤดูกาลหรือเปลี่ยนแปลงตามค่านิยมของกรเป็นแบบอย่างของวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ จนล้มต้นแบบที่ดีของชาติตัวเอง เป็นต้น

ที่มา : สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น โดย รศ.ดร. วศินา จันทศิริ และ ผศ. สิริพิชญ์

วรรณภาส สาขาวิชามนุษยนิเวศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

### ศิลปะคือประสบการณ์(Art as Experience)

จอห์น ดิวอี้ นักปรัชญาชาวอเมริกัน มีความเห็นว่าศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่สำคัญน่าพอใจหรือสะเทือนใจเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้ฝังใจ แบบนี้เรียกว่าประสบการณ์แท้ ประสบการณ์แท้ที่มีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมายมีความสำคัญ มีอารมณ์เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวล และความกลัว เป็นต้น

ประสบการณ์ของศิลปินมักน่าสนใจเป็นพิเศษ เขาสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความนำ ตื่นเต้นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อประสบการณ์นั้นกับผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อม แล้วถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ ศิลปะเป็นประสบการณ์พิเศษที่มีพื้นฐานจากชีวิตธรรมดาทั่วไป ศิลปินที่มีประสบการณ์แท้ในชีวิตมาก จะทำงานศิลปะได้ดี ผู้ดูที่มีประสบการณ์ในชีวิตมาก ก็รับสัมผัสศิลปะได้มากและลึกซึ้ง จุดมุ่งหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ ก็คือ การให้ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู

จากทฤษฎีดังกล่าวได้ให้อิทธิพลและมีส่วนต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้น เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ เป็นเรื่องของการที่ธรรมชาติ ถูกทำลายลงไป เป็นศิลปะที่แสดงถึงแนวคิดติดต่อสิ่งที่คุณสร้างสรรค์ได้ประสบพบเจอ เป็นเหตุการณ์ที่สร้างความเศร้า สะเทือนใจ หดหู่ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แล้วนำประสบการณ์สำคัญที่ทำให้สะเทือนใจเป็นพิเศษมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ตามทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ ที่ได้กล่าวไว้

## 3.2. ด้านรูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์

### 3.2.1 อิทธิพลจากลัทธิทางศิลปะ

#### ลัทธิศิลปะหลังสมัยใหม่

กระแสการสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปินหลังสมัยใหม่ในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ. 2528 – 2556 กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของศิลปะสมัยใหม่ของตะวันตก ที่เกิดขึ้นในยุโรปช่วงตั้งแต่กลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 - 19 และมีศูนย์กลางอยู่ที่ปารีสและลอนดอน กำเนิดเป็นกลุ่มศิลปะแนวอิมเพรสชันนิสม์นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา แนวคิดและรูปแบบในการนำเสนอศิลปะถูกถ่ายทอดออกมาอย่างต่อเนื่องและ

หลากหลาย ตามแนวทางที่แตกต่างกันออกไป ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยเริ่มจากการรับกระแสของอิทธิพลการสร้างสรรคผลงานศิลปะของชาวตะวันตกที่เข้ามาโดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ส่งผลให้รูปแบบศิลปะในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะและคลี่คลายจนพัฒนาสู่ศิลปะในยุคสมัยปัจจุบัน

การเกิดขึ้นของศิลปะประเภทสื่อประสม(Mixed Media art) ในสังคมไทยนับเป็นสื่อทางศิลปะรูปแบบที่มีความแตกต่างกันออกไปจากศิลปะประเภทอื่นๆ ด้วยการผสมผสานวัสดุต่างๆ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติรวมทั้งการใช้สื่อทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน จะเห็นว่าศิลปะประเภทนี้มีความครอบคลุมอยู่สองลักษณะสำคัญ ประการแรกคือ การนำวัสดุต่างๆมาใช้ร่วมกันเพื่อแสดงออกทางศิลปะ ประการที่สองคือการใช้กลวิธีมาทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดการสร้างสรรคใหม่ซึ่งลักษณะทั้งสองอย่างนี้มักไม่ได้มีการแยกออกจากกัน จึงสามารถทำให้เราได้เห็นงานศิลปะแบบสื่อประสมที่ประกอบไปด้วยวัสดุและกลวิธีหลายอย่างหลอมรวมกันอยู่ด้วยกัน และกลายเป็นสาขาศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความแตกต่างไปจากผลงานในรูปแบบจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ เห็นได้ชัดว่าสื่อประสมในศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทยนั้น มีการสร้างรูปแบบที่เกิดจากความคิด เรื่องราว กลวิธี และโครงสร้างพื้นฐานให้เกิดความแปลกใหม่ทางกระบวนการทางความคิดสู่กระบวนการผลิตให้เกิดการสร้างสรรคพร้อมกับพัฒนาเทคนิคให้สอดคล้องกับโลกในยุคปัจจุบัน

ศิลปินหลังสมัยใหม่ หรือ อวองต์-การ์ด (Avante-Garde) ในภาษาฝรั่งเศสจะมีความหมายถึง ผู้นำ หรือ กองหน้า ซึ่งใช้เรียกศิลปินกลุ่มหนุ่มสาวในยุโรปที่เคลื่อนไหวในช่วงเวลา ค.ศ. 1910-1930 ที่ผ่านมา ศิลปินกลุ่มดังกล่าวพยายามพัฒนางานของตนเองไปสู่แนวใหม่ทั้งรูปแบบและเนื้อหา โดยหวังจะได้ตอบหลักเกณฑ์ทางวิชาการ ซึ่งบางส่วนมีความสัมพันธ์กับทฤษฎีคอนสตรัคติวิซซิมที่มีพื้นฐานมาจากการสร้างองค์ความรู้ คิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานในแนวของตนเองซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม จนก่อเกิดเป็นกระแสการสร้างสรรคผลงานศิลปะในวงการศิลปะกรรมของประเทศไทย

#### การพัฒนาารูปแบบการสร้างสรรคศิลปะของศิลปินหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย

ในยุคศิลปะหลังสมัยใหม่ศิลปินส่วนมากการนำเสนอทางด้านความคิดมากกว่าทางด้าน จึงทำให้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อวงการศิลปะทำให้ทัศนศิลป์ไม่อยู่ในลักษณะรูป ซึ่งจากการเปลี่ยนนี้ศิลปินหลังสมัยใหม่เองเป็นผู้เปลี่ยนแปลงต่อวงการศิลปะอย่างมากมายในช่วงทศวรรษ 2520 ได้มีการใช้สื่อใหม่ๆ กำเนิดขึ้นมีการใช้วัสดุอันหลากหลายที่ได้รับวิธีคิดและรูปแบบจากตะวันตก ซึ่งอิทธิพล

กระแสหลักทางศิลปะตะวันตกนั้นได้เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็น วัสดุ สำเร็จรูป (Readymade) วัสดุเก็บตก (found object) สื่อผสม (Mixed media) ฯลฯ

เมื่อพิจารณาจากสื่อสองมิติบนระนาบ 2 มิติ พัฒนาการของงานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยก็เริ่มเกิดความเปลี่ยนแปลงมากขึ้นเรื่อยๆ เทคนิคจิตรกรรมผสมและประติมากรรมผสมได้พัฒนาไปสู่งานศิลปะแนวสื่อผสมที่มีการแบ่งแยกประเภทที่เด่นชัดกว่าเดิมในอดีต ศิลปินเริ่มผสมผสานสื่อวัสดุต่างๆ นับตั้งแต่วัสดุในธรรมชาติและวัสดุสำเร็จรูปอันเป็นผลผลิตจากการประกอบสร้างของมนุษย์ กระทั่งมีการนำเอาสื่อทางเทคโนโลยีอย่างกรณีภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวเข้ามาเป็นเครื่องมือในการบันทึกและถ่ายทอดแนวความคิดรวมถึงการแสดงออกของศิลปิน ร่างกายได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานสร้างสรรค์ซึ่งทำหน้าที่ส่งสารไปยังคนดูอีกด้วย ขณะเดียวกันได้กลายเป็นภาพสะท้อนของการถดถอยหรือกรอบความคิดเกี่ยวกับเรื่องพื้นที่ในการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่นิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์เพียงอย่างเดียว แต่ร่างกายที่มีชีวิตซึ่งปรากฏเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะเหล่านั้นยังได้ขับเคลื่อนและนำพาทัศนคติในการรับรู้งานศิลปะของคนดูออกไปยังพื้นที่จริงทางสังคมได้อย่างใกล้ชิด

#### ผลงานศิลปะของศิลปินหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย

ผลงานของศิลปินหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย ช่วงปี พ.ศ. 2528-2556 ซึ่งรวมระยะเวลาทั้งหมด 28 ปี แสดงให้เห็นถึงความเป็นมาของศิลปินหลังสมัยใหม่ สามารถพิจารณาได้อยู่หลายทาง เช่น แนวความคิดที่หลุดออกไปจากขนบธรรมเนียมทางศิลปะ เทคนิควิธีการใช้สื่อรูปแบบใหม่ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแตกต่าง โดยเลือกชิ้นงานในกลุ่มแต่ละกลุ่มหัวข้อที่ได้มีการแบ่งตามลักษณะเนื้อหาในชิ้นงาน จำแนกออกเป็น 3 ช่วงเวลา ดังนี้

ช่วงเวลาที่ 1 ระหว่าง พ.ศ. 2528 – 2537 เป็นกระแสของการสร้างศิลปะแนวศิลปะจัดวาง ที่มาจากศิลปินไทยที่พำนักอยู่ต่างประเทศ เห็นได้ว่าศิลปินในช่วงเวลานี้เปรียบเสมือนผู้ทดลองสร้างงานศิลปะจากสื่อหลายอย่าง ตั้งแต่สื่อดั้งเดิมมาจนถึงสื่อใหม่ รูปแบบในการทางานมีตั้งแต่ ประติมากรรม ศิลปะแนวแสดงสด หรือศิลปะแนวจัดวาง รวมถึงการนำเสนอสื่อใหม่ไปผสานกับรูปแบบต่างๆ ได้แก่ อภินันทน์ โปษยานนท์ กมล เผ่าสวัสดิ์ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ประวิติ เล้าเจริญ กลุ่มเชียงใหม่จัดวางสังคม แสดงให้เห็นถึงแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ที่เริ่มเข้ามามีบทบาทต่อการสร้างสรรค์และการใช้สื่อของศิลปินไทย

ช่วงเวลาที 2 ระหว่าง พ.ศ. 2538 – 2547 เป็นช่วงเวลาทีศิลปินพยายามหยิบสื่อวัสดุทางเทคโนโลยี หรือวิธีคิดใหม่ๆ มาเป็นกลวิธีนำเสนอในผลงานของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานได้แบบความคิดเหล่านี้ผ่านสื่อวัสดุหลากหลายชนิดด้วยรูปแบบกลวิธีทีเป็นอิสระเป็นประเด็นสำคัญทีไม่ยึดติดอยู่กับกรอบหรือแบบแผนของนิยามทางศิลปะทีเคยมีมาแต่เก่าก่อน ได้แก่ นพไชย อังคะวัฒนะพงษ์ สุธี คุณวิชยานนท์ นิพันธ์ โอฬารนิเวศน์ นาวิณ ลาวัลย์ชัยกุล สุรสิทธิ์ กุศลวงค์ คามิน เลิศชัยประเสริฐ รวมทั้งเป็นช่วงระยะเวลากำเนิดอาชีพภัณฑารักษ์ (Curator) ด้วยการได้มีบทบาททีชัดเจนขึ้นมากกว่าทีผ่านมา เป็นต้น

ช่วงเวลาที 3 ระหว่าง พ.ศ. 2548 – 2556 บรรยากาศการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม เต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งความขัดแย้งของกลุ่มทีมีความคิดต่างทางการเมืองในสังคมอย่างเห็นได้ชัด การวิจารณ์สังคมโดยผ่านงานศิลปะร่วมสมัยเป็นลักษณะทีโดดเด่นในผลงานศิลปะ นี้เห็นได้ว่ารูปแบบของงานศิลปะยุคนี้มีกลวิธีสำหรับการนำเสนอความคิด รวมถึงการใช้สื่อวัสดุตลอดจนเทคนิคทีแปลกแตกต่างมากมาย ไม่จำกัดประเภทของวัสดุใดชนิดหนึ่ง แต่เป็นแนวทางทีสามารถหยิบนาเอาวัสดุชนิดใดชนิดหนึ่งเป็นการเฉพาะ หากแต่เป็นแนวทางทีสามารถหยิบนาเอาวัสดุทีมีอยู่รอบตัวมาใช้รองรับความคิด ได้แก่ พรทวีศักดิ์ ริมสกุล วิชญ์ พิมพ์กาญจพงศ์ สาครินทร์ เครืออ่อน กลุ่มหอศิลป์บริการ เป็นต้น

ที่มา : กระแสการสร้างสรรคศิลปะของศิลปินสื่อประสมในประเทศไทย ช่วงปี พ.ศ. 2528 – 2556, ณัชชา เอกนาวา

### ศิลปะจัดวาง

หรือศิลปะติดตั้ง (Installation art) หมายถึงประเภทของงานศิลปะทีมีทีตั้งเฉพาะจุดเป็นงานสามมิติ ทีออกแบบเพื่อทีจะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (perception of a space)

โดยทั่วไปแล้ว “ศิลปะจัดวาง” จะหมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกก็มักจะเรียกว่า “ศิลปะภูมิทัศน์” (Land art) และศิลปะสองประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะทีติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่นในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือในบริเวณทีเป็นของส่วนบุคคลและของสาธารณชน ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุทีพบโดยทั่วไป ทีมักจะเลือกสรรจากวัสดุทีทำให้มีความกระทบอารมณ์ รวมไปถึงวัสดุสมัยใหม่เช่นวิดีโอ, เสียง, การแสดง, ความเสมือนจริงแบบเต็มตัว (Immersive virtual reality) และอินเทอร์เน็ต ศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที



(Site-Specific Art) ซึ่งหมายความว่า เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งตรงตำแหน่งหรือสถานที่ที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้น

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะจัดวาง>

### ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)

คำว่า ศิลปะสื่อประสม หรือ ศิลปะสื่อผสม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชิ้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสมสามารถหาได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น วัสดุจากพืช สัตว์ และแร่ วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ โลหะ เป็นต้น

ซึ่งนิยามของคำว่าศิลปะนั้นเป็นการนำสิ่งที่มีอยู่มาประยุกต์ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดเป็นผลงานทางด้านศิลปะที่มีรูปแบบออกมาเป็นรูปเป็นร่างเพื่อให้คนดูได้สามารถรับรู้ถึงความ

หมายของผลงานศิลปะที่เราสร้างขึ้นมานั่นเอง ซึ่งการถ่ายทอดเรื่องราวหรือว่าการเล่าเรื่องเหตุการณ์ต่าง ๆ นั้น ถ้าเราสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเป็นแบบสามมิติได้ ก็จะทำให้ผู้ที่ชมผลงานนั้นสามารถที่จะซึมซับข้อมูลได้เร็วขึ้นและได้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเรื่องเล่ากับเหตุการณ์ที่เป็นจริง ซึ่งด้วยเหตุนี้จึงได้มีการนำความรู้ทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ มาผสมกันจนเรียกว่า ศิลปะสื่อผสม ซึ่งสื่อผสม เป็นผลงานศิลปะในด้านจิตรศิลป์ ในการนำสื่อมากกว่าสองสื่อ หรือศิลปะมากกว่าสองแขนงมารวมกันขึ้นไปมาสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกัน โดยนิยมใช้สื่อที่แตกต่างกัน มานำจุดเด่นของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน

ที่มา : <https://tanapornsae5653.wordpress.com>

### โปรเจคชันแมปปิง (Projection Mapping)

หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า วิดีโอแมปปิง (Video Mapping) คือการฉายภาพลงบนวัตถุ โดยการนำเอาโปรเจคเตอร์มาฉายลงบนวัตถุชนิดต่างๆ แทนการฉายภาพลงบนจอแบบปกติ โดยการฉายลงบนวัตถุที่แตกต่างกันออกไป เช่น กล้องสี่เหลี่ยมที่มีขนาดแตกต่างกัน รูปทรงอิสระ พื้นผิวที่มีลักษณะโค้ง หรือแม้แต่ว่าพื้นผิวที่ไม่เรียบ เพื่อเป็นการสร้างมิติ หรือความหมายใหม่ๆ ให้กับสิ่งที่ถูกฉาย



ภาพประกอบที่ 3

ที่มา : <http://www.dooddot.com/visit-kor-bor-vor-projection-mapping/>

### 3.3. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

#### 3.3.1 ศิลปินต่างประเทศ

GIUSEPPE LICARI เกิดในซิซิลีและขณะนี้อยู่ในรอตเตอร์ดัม เขาเรียนจิตรกรรมที่สถาบัน  
 วิจารณ์ศิลป์ในโบโลญญาและศิลปะอนุสรณ์ที่ AKI Enschede ในเนเธอร์แลนด์ ผลงานของเขามุ่งเน้นไป  
 ที่การข้ามพรมแดนของโลกธรรมชาติและสร้างสภาพแวดล้อมการสำรวจดินแดนที่เกิดขึ้นใหม่จากการ  
 เผชิญหน้าของพวกเขา



ภาพประกอบที่ 4

‘The sky in a room’/ Photos: Giuseppe Licari. Dek 22 – Rotterdam 2012-13.

Castagne tree, metal connections, hair lack. Dimensions variable.

ที่มา : <http://thereart.ro/giuseppe-licari-works/>



ภาพประกอบที่ 5

'Humus' / Photos: Job Janssen & Jan Adriaans. Secret Gardens, TENT Rotterdam 2012.

A site-specific installation with trees' roots. Ceiling construction, trees' roots, halogen lamps

ที่มา : <http://thereart.ro/giuseppe-licari-works/>



ภาพประกอบที่ 6

'Humus' / Photos: Job Janssen & Jan Adriaans. Secret Gardens, TENT Rotterdam 2012.

A site-specific installation with trees' roots. Ceiling construction, trees' roots, halogen lamps

ที่มา : <http://thereart.ro/giuseppe-licari-works/>

ผลงานชิ้นนี้ศิลปินต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงจุดตัดและความสัมพันธ์ของธรรมชาติและสภาพแวดล้อมภายในบริเวณที่ติดตั้งงาน ในการสำรวจอย่างต่อเนื่องของเขา เขาพบรูปแบบของปัญหาในลักษณะที่คล้ายกันและยังเผยให้เห็นถึงผลกระทบการแทรกแซงธรรมชาติของมนุษย์ ธรรมชาติที่ถูกธรรมชาติส่วนใหญ่มักเกิดจาก อาคาร สถาปัตยกรรมต่างๆ หรือการเข้ามาเป็นเจ้าของพื้นที่เหล่านั้น เพื่อเปลี่ยนแปลงธรรมชาติที่มีอยู่

ที่มา : <http://www.giuseppelicari.com/about.html>

### 3.3.2 ศิลปินไทย

มณเฑียร บุญมา ( พ.ศ. 2496 – 2543 ) เป็นศิลปินที่มีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ประเภทสื่อผสมแนวการจัดวาง โดยใช้วัสดุรูปแบบและเนื้อหาแบบไทยผสมผสานกับตะวันตก ริเริ่มทำงานศิลปะให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในผลงาน รวมถึงให้ได้รับกลิ่นจากผลงานนอกเหนือจากการสัมผัสด้วยสายตาเพียงอย่างเดียว เป็นศิลปินไทยอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยได้รับเชิญให้นำผลงานไปร่วมแสดงนิทรรศการและมหกรรมงานศิลปะระดับโลกหลายครั้ง มีผลงานที่จัดแสดงอยู่ภายในพิพิธภัณฑ์ชั้นนำของโลกหลายแห่ง ผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียงของมณเฑียร เช่น ธรรมชาติในสภาวะแวดล้อมปัจจุบัน อโรคยาศาล โมลด์ฟอร์ม เดอะ ไมด์ เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 7

ชื่อผลงาน อโรคยาศาล

Installation: 1995 Material : Herbal Medicine, Wood, Brass Size: 320x270x270 cm.

ที่มา : <http://prepositionmag.com/article/sala-for-the-mind/>

งานศิลปะสื่อผสมของ มณเฑียร บุญมา นี้ถือเป็นงานศิลปะที่ขยายขอบเขตประสาทสัมผัสในการรับรู้ทั้งทางการมองเห็นทัศนศิลป์ เรื่องราว สัจธรรมของชีวิต ไปถึงการได้กลิ่นจากผลงานศิลปะซึ่งเป็นการเชิญชวนให้คนดูเข้ามาสัมผัส และสร้างประสบการณ์ร่วมกับชิ้นงานศิลปะนอกเหนือจากรูปธรรมที่มองเห็น



ภาพประกอบที่ 8

ผลงานชุดบ้านแห่งจักรราศี

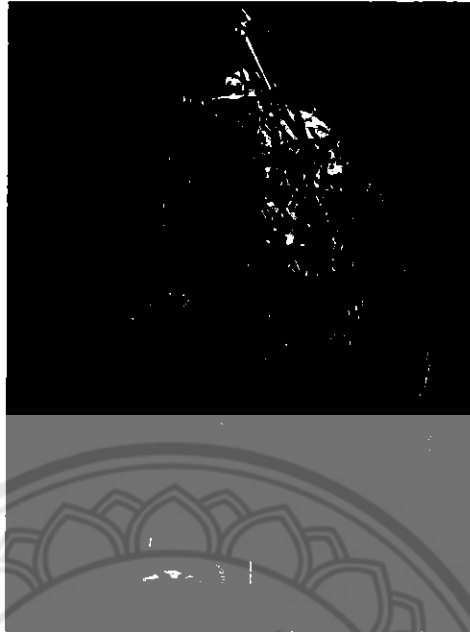
ที่มา : <http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9560000051255>



ภาพประกอบที่ 9

ผลงานชุดบ้านแห่งจักรราศี

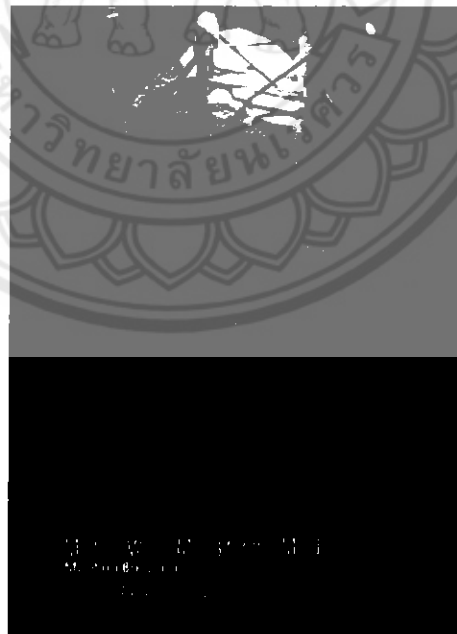
ที่มา : <http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9560000051255>



ภาพประกอบที่ 10

ชื่อผลงาน Molds for the Mind

ที่มา : <https://www.google.co.th/search>



ภาพประกอบที่ 11

ชื่อผลงาน Molds for the Mind

ที่มา : <https://www.google.co.th/search>

### 3.4. อิทธิพลที่ได้รับทางปรัชญา

#### ปรัชญาโพสต์โมเดิร์น

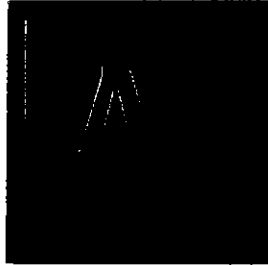
ปรัชญาแบบโพสต์โมเดิร์นไม่เชื่อว่า มนุษย์สามารถเข้าถึงความจริงได้โดยตรง กล่าวโดยนัยนี้ ปรัชญาแบบโพสต์โมเดิร์นยังมีระดับจิตต่ำกว่าปรัชญาของพุทธะ ที่มีประสบการณ์โดยตรงในการเข้าถึง "ความจริงสูงสุด" พวกเขาโพสต์โมเดิร์นเห็นว่า มนุษย์ต้องมองต้องคิดผ่านแว่นของภาษา จึงมองว่า ความจริงเป็นแค่สิ่งที่เราสร้างขึ้นโดยระบบของภาษา

ในเมื่อพวกเขาโพสต์โมเดิร์นมองว่า ความจริงเป็นสิ่งที่คนเราสร้างขึ้น โดยระบบภาษา โดยสำนวนโวหาร โดยการจูงใจ โดยการบิดเบือน โดยการหลอกลวงซ่อนเร้นภายใต้ความซึ้งของทฤษฎีหรือวาทกรรมแบบต่างๆ หรือภายใต้ระบบปรัชญาที่ซับซ้อนหรือด้วยภาพลักษณ์ที่ง่าย ๆ ก็ได้ เพราะฉะนั้นพวกเขาโพสต์โมเดิร์นจึงนิยมมองโลกข้างนอกทุกๆ อย่างเป็นเสมือนพื้นที่ว่างที่เราจะใส่ความคิด ความเชื่อของเราลงไปอย่างไรก็ได้ คือเติมตัวความหมาย (signifier) ลงไปได้ เพราะฉะนั้นในสายตาของพวกเขาโพสต์โมเดิร์น โลกทางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองของมนุษย์จึงเป็นเสมือนพื้นที่ว่างที่มีการช่วงชิงกันเติมความหมาย ความคิดเห็นลงไปที่เมืองในยุคโพสต์โมเดิร์นอย่างในยุคปัจจุบัน จึงเป็นการเมืองของการช่วงชิงพื้นที่ด้านต่างๆ

ปรัชญาแบบโพสต์โมเดิร์น ไม่เชื่อว่ามีความจริงเพียงหนึ่งเดียวอยู่แล้ว แต่เห็นว่า "ความจริง" เป็นสิ่งที่มองได้หลายมุมมอง และควรผสมผสานมุมมองที่หลากหลายต่างๆ เข้าด้วยกัน และปรัชญาแบบโพสต์โมเดิร์น ปฏิเสธอำนาจของกรอบ ระเบียบ โครงสร้าง รูปแบบจารีตเดิม และมุ่งแสวงหาการคิดนอกกรอบและแหวกแนวอยู่ตลอดเวลา

จากข้อมูลเอกสารที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้า ส่งผลให้เกิดอิทธิพลทางความคิดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่ว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นเกิดจากประสบการณ์ เกิดจากการมองเห็นสิ่งรอบตัว จากสภาพแวดล้อมที่เราอาศัยอยู่และนำสิ่งที่พบเห็นที่ก่อให้เกิดความรู้สึกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ฉะนั้นงานศิลปะจึงสามารถมองได้หลายรูปแบบ หลายมุมมอง และมุ่งหาแนวความคิดที่แตกต่างออกไปจากเดิม จึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดความคิดที่จะนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างไปจากเดิมโดยมีรูปแบบงานที่ได้รับอิทธิพลมาจากลัทธิ ศิลปินทางด้านแนวคิดและกลวิธีของศิลปินที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ก่อให้เกิดเป็นงานในรูปแบบศิลปะเชิงความคิดที่เป็นอัตลักษณ์ให้แก่ผู้สร้างสรรค์

#### 4. โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพประกอบที่ 12 : Adobe illuatator

##### โปรแกรม Adobe illuatator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์ รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความพึงพอใจ และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก จุดเด่นของโปรแกรมนี้คือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี ได้รับการยอมรับให้เป็นหนึ่งในสุดยอดโปรแกรมด้านการออกแบบที่ใช้กันแพร่หลาย ทั่วโลก ในการออกแบบหลายแขนง ทำภาพประกอบในหนังสือ ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบโลโก้ การออกแบบภายใน การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การวาดภาพประกอบ การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบสิ่งทอ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน และอื่นๆ อีกมากมาย จนปัจจุบันได้พัฒนาออกมาจนถึงรุ่นที่ 16 และได้รวบรวมเข้าไปเป็น 1 ในโปรแกรมชุด Adobe Creative Suite

ที่มา : <http://thdownloadz.blogspot.com/2015/11/adobe-illustrator-cs6-166-full.html>

ด้วยโปรแกรม Adobe illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานทางด้านกราฟฟิกโดยเฉพาะ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้โปรแกรมนี้มาสร้างสรรค์ผลงาน เพราะภาพที่ได้จากโปรแกรมนี้จะมีความคมชัดและละเอียดมาก เมื่อขยายภาพ ภาพที่ได้จะไม่แตก ไม่เบลอ และยังสามารถใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี





ภาพประกอบที่ 13 : Adobe After Effect

### โปรแกรม Adobe After Effect

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

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์

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

โปรแกรม Adobe After Effect เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหว และยังเหมาะสำหรับการเอฟเฟคต่างๆ ลงไปในวิดีโอ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้วิดีโอนั้นๆ ได้ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้โปรแกรมนี้ในการสร้างภาพกราฟฟิกธรรมดาให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว

## 5. ภาพและเสียง

### สื่อเสียง (Sound)

เสียงมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ร่างกาย จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ สมอง ประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรมของสังคม วิถีชีวิต

อำนาจของเสียงสามารถสร้างเป็นพลังงานที่เปลี่ยนจากเสียงสร้างให้เกิดความเคลื่อนไหว ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และการเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดการพัฒนา เมื่อมีการพัฒนามาก ๆ ก็จะสร้างให้เกิดความเจริญ ยิ่งพัฒนามากก็ยิ่งเจริญมากขึ้นด้วยทั้งนี้ก็เพราะมนุษย์ต้องการความเจริญ ความเจริญเป็นความหวังเป็นความปรารถนาของชีวิต และความเจริญเป็นความมีชีวิตชีวา

เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่อร่างกาย เมื่อร่างกายสัมผัสต่อเสียงดนตรี จังหวะดนตรีมีอิทธิพลทำให้ร่างกายเคลื่อนไหวขยับตามจังหวะ เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่อจิตใจ ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเป็นปัจจุบัน ทำให้นึกถึงอดีต และทำให้นึกถึงอนาคต ดนตรีทำให้อารมณ์เปลี่ยนไปตามมิติของของกาล อาจจะเป็นอารมณ์ที่หวนรำลึกถึงอดีต อาจจะเป็นการสร้างอารมณ์ปัจจุบันและอาจจะสร้างให้เกิดจินตนาการได้

ที่มา : <http://www.kroobannok.com/article-8762-เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่อมนุษย์.html>

### ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) หรือศิลปะคอมพิวเตอร์(Computer Art)

มนุษย์มีการพัฒนาเทคนิควิธีการสร้างงานศิลปะมาตลอดเวลานับแต่ในสมัยโบราณใช้นิ้วมือเขียนสี ป้ายลงบนผนังถ้ำ ต่อมาก็มีการใช้แปรง พู่กัน ดินสอ ฯลฯ มาถึงเครื่องมือที่ต้องใช้เทคโนโลยี เช่น กล้องถ่ายรูปและกระบวนการล้างอัดขยายรูป เป็นต้น มาถึงยุคดิจิทัลในปัจจุบัน ด้วยเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์ มาเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ นับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนโฉมหน้าของประวัติศาสตร์ศิลปะ ครั้งสำคัญทีเดียว ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการ สร้างภาพต่าง ๆ ได้ สร้างสีได้ จำนวนมหาศาล สร้างเส้น รูปร่าง เปลี่ยนขนาด ย่อขยาย สร้างน้ำหนัก สร้างมิติของภาพได้หลากหลาย สร้างเทคนิคต่าง ๆ ได้ แทบจะกล่าวได้ว่า ไม่มีที่สิ้นสุด นอกจากนี้ผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ ยังสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึก ของภาพ ได้ไม่น้อยกว่าภาพเขียนเลย

ที่มา : <http://203.158.253.5/wbi/Education>

### บทที่ 3

#### ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอเนื้อหาของสภาพสิ่งแวดล้อมเกิดขึ้นในปัจจุบัน ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นหาแนวทาง และกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาในรูปแบบของสื่อศิลปะสมัยใหม่ โดยรูปแบบที่นำเสนอเป็นงานแนวศิลปะการจัดวาง โดยใช้สื่อทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยกระบวนการสร้างสรรค์ ได้กำหนดเป็นลำดับขั้นตอน คือเริ่มจากจากการรวบรวมข้อมูลการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลจัดทำภาพแบบร่างและรูปแบบจำลองและปรับปรุงแก้ไข ขยายชิ้นงานขนาดจริง และปฏิบัติงานจริงจนเสร็จสมบูรณ์

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงวิชาการ จึงจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้า และผลสำเร็จต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

#### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ก่อนที่จะมาเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการทดลองสร้างสรรค์ ค้นคว้า หากวิธีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเน้นให้กลวิธีสามารถตอบรับกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในช่วงแรกยังเป็นงานที่เน้นแนวคิด และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมงาน แต่แนวความคิด และกลวิธีของผู้สร้างสรรค์ยังไม่ค่อยลงตัว จึงทำให้ต้องมีการค้นคว้ากลวิธีแนวใหม่เพื่อมารองรับตัวชิ้นงาน และเพื่อที่จะได้นำไปพัฒนาตัวชิ้นงานในขั้นต่อไป ซึ่งเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์ต้องคอยจัดการ และแก้ไขอยู่ตลอดเวลา ในการศึกษาดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งออกเป็นช่วงเวลาดังต่อไปนี้ คือ การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

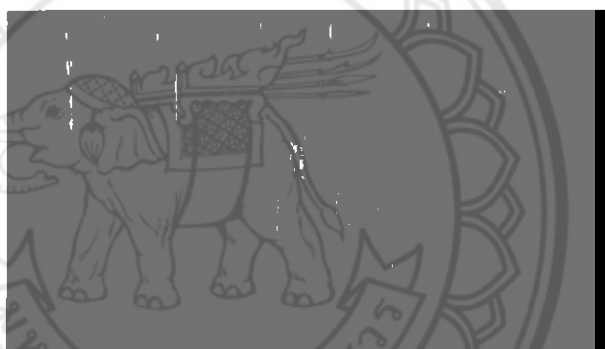
ภาพผลงานก่อนสร้างศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 14

ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ชื่อผลงาน : การเรียกร่องสีทิวทัศน์



ภาพประกอบที่ 15

ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ชื่อผลงาน : การเปลี่ยนแปลง



ภาพประกอบที่ 16

ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ชื่อผลงาน : การเปลี่ยนแปลง



ภาพประกอบที่ 17

ภาพผลงานก่อนศิลปินพนธ์

ชื่อผลงาน : การเปลี่ยนแปลง

การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคก่อนศิลปินพนธ์ แบ่งออกเป็นประเด็นได้แก่ ส่วนที่เป็นเนื้อหา ส่วนที่เป็นรูปทรง และหลักการจัดองค์ประกอบ

ส่วนเนื้อหา

1.1 เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้เรื่องหรือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานมาจากสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว

1.2 แนวเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน คือความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาท และมีผลต่อธรรมชาติ ทำให้ธรรมชาติ ป่าไม้ มีจำนวนที่ลดน้อยลง เกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยมีการใช้สื่อทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เข้ามาช่วยสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อความหมายของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วย อาคาร บ้านเรือน และเทคโนโลยีต่างๆ โดยการใช้ภาพกราฟฟิกและเสียง เพื่อสื่อให้เห็นถึงธรรมชาติที่กำลังหายไป

1.3 เนื้อหา ผู้สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น เนื้อหาภายนอกและเนื้อหาภายใน

ก. เนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะรูปธรรม ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยใช้รูปทรงสีเหลี่ยมมาเรียงต่อกัน ให้เป็นเหมือนตัวตึก อาคาร แล้วภาพกราฟฟิกที่ฉายลงบนวัตถุสื่อถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น

ข. เนื้อหาภายใน ผู้สร้างสรรค์ใช้ทัศนธาตุได้แก่ สี เส้น และรูปทรง ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้จะเป็นส่วนประกอบที่ทำให้ผลงานเกิดเอกภาพ และความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ประกอบไปด้วยโครงสร้างทางศิลปะดังนี้

สี ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สีที่มีความแตกต่างกันเพื่อสื่อถึงจุดตัดความสัมพันธ์ของธรรมชาติที่ถูกทำลาย

ที่ว่าง ในชิ้นงานจะมีระยะการวางวัตถุที่ห่างกัน และมีพื้นที่ว่างภายนอกของวัตถุที่จัดวางไว้ เช่น อากาศรอบนอก

พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้พื้นผิวที่เกิดขึ้นของวัสดุจริงมาสร้างสรรค์งาน เป็นพื้นผิวจริงที่สามารถจับต้องได้ เช่น พื้นผิวของต้นไม้ และพื้นผิวที่เกิดขึ้นจากการฉายภาพลงบนวัตถุ

รูปร่าง ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้รูปร่างเรขาคณิต และรูปร่างอินทรีย์รูปการสร้างสรรค์ ให้ประสานกลมกลืนกันเป็นเอกภาพ รูปร่างเรขาคณิตจะเป็นรูปทรงของตึกเพื่อสื่อถึงสิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจากธรรมชาติ รูปร่างอินทรีย์รูปได้แก่ ต้นไม้

หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นั้นตัวผู้สร้างสรรค์ใช้ความสมดุลในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยในภาพมีทั้งความขัดแย้ง และความประสาน โดยความขัดแย้งเกิดจากการใช้วัตถุที่แตกต่างกัน และการตัดกันของรูปทรง และมีความประสานกันด้วยการซ้ำของรูปทรง ผลงานนี้เป็นแบบสมมาตรสองข้างเท่ากัน

## 1. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

### 1.1. ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลต่างๆ ทั้งที่เป็นเอกสาร ภาพผลงานศิลปะ ที่เป็นปัจจัยต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่จริง และข้อมูลจากหนังสือตำราต่างๆ โดยแหล่งข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษาประกอบด้วย

ส่วนของแนวเรื่องในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ คืออารมณ์ความรู้สึกที่ตัวผู้สร้างสรรค์เองมีต่อสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวของผู้สร้างสรรค์ ที่ได้อาศัยอยู่ในสถานที่นั้นๆ โดยผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอในมุมมองส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์เองที่มีต่อธรรมชาติที่มีจำนวนลดลง และถูกแทนที่

ด้วยการสร้างอาคาร บ้านเรือน ขึ้นมาแทน โดยการจัดการกับองค์ประกอบใหม่ ผ่านผลงาน  
สื่อศิลปะสมัยใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตัว

สิ่งข้างต้นเหล่านี้คือความบังตลึงที่จะกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์ได้นำความรู้สึกรู้สึกที่มีต่อ  
เรื่องราวที่เกิดขึ้น นำมาวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านมุมมองการแสดงออกของ  
ตัวผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นว่าสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาตินั้นมีความสำคัญ  
ต่อมนุษย์เราเป็นอย่างมาก

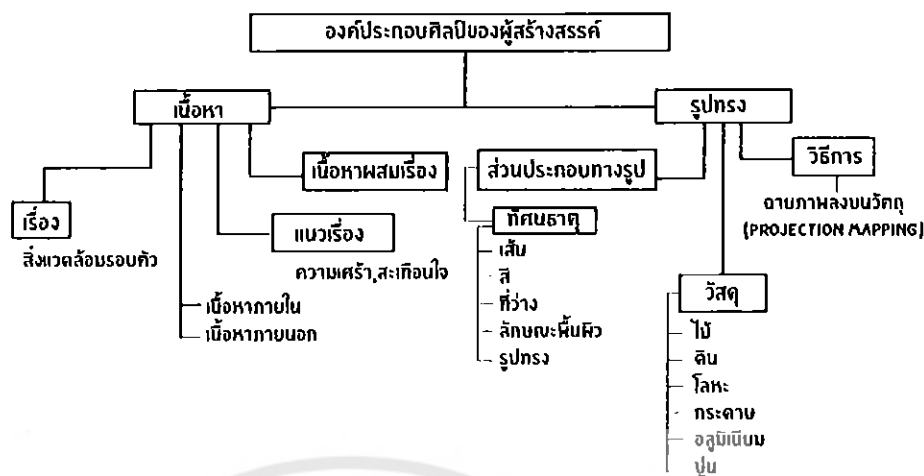
### 1.2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิดการวิเคราะห์ประมวลความคิดและการจัดทำภาพแบบ ร่าง

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษามาประมวลผล และกำหนดรูปแบบของผลงาน  
รูปแบบในการสร้างสรรค์เป็นการรวมเอาทัศนธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบของศิลปะมาเป็น  
เครื่องมือในการถ่ายทอดสาระของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ อันประกอบไปด้วย  
เนื้อหา และ รูปทรง

#### 1.2.1. หลักการและแผนผังองค์ประกอบศิลป์

โครงสร้างทางรูป	โครงสร้างทางจิต		เสียง	แนวเรื่อง	เนื้อหา
ทัศนธาตุ	วัตถุ	เทคนิค	รูปทรง	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
เส้น	สี	วางแบบ	รูปทรง	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
น้ำหนัก	สีและเฉดสี	เส้น	การจัดวาง	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
สี	โทน	สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
สี	เฉด	เส้น	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
องค์ประกอบศิลป์	การวาง	สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
	โทน	สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
	เฉด	สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
		สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
		สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
		สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ
		สี	เส้น	องค์ประกอบ	สื่อทัศนธาตุ

ที่มา : องค์ประกอบศิลป์, ชลูด นิยมเสมอ(2530:26)



ภาพประกอบที่ 18 แผนผังและองค์ประกอบศิลปะของผู้สร้างสรรค์

โครงสร้างของศิลปะ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ รูปทรง กับ เนื้อหา

เนื้อหา(Content) คือองค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้ นอกจากเนื้อหาแล้วยังมีเรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง(Theme) รวมอยู่ด้วย ทั้ง 3 ส่วนนี้ ต่างก็มีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่

เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้เรื่องหรือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ได้พบเจอเป็นเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดความเศร้าใจ และสะเทือนใจ เป็นทัศนคติในเชิงลบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเพื่อก่อให้เกิดแนวคิดในเชิงบวก

แนวเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน คือความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาท และมีผลต่อธรรมชาติ ทำให้ธรรมชาติ ป่าไม้ มีจำนวนที่ลดน้อยลง เกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยมีการใช้สื่อทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิกเข้ามาช่วยสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อความหมายของธรรมชาติที่กำลังถูกแทนที่ด้วย อาคาร บ้านเรือนและเทคโนโลยีต่างๆ โดยการใช้ภาพกราฟฟิกและเสียง เพื่อสื่อให้เห็นถึงธรรมชาติที่กำลังหายไป



เนื้อหาแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

**เนื้อหาภายนอก** ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะรูปธรรม ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ วัตถุ สิ่งของ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยใช้รูปทรงของต้นไม้ที่ถูกตัดมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายถึงต้นไม้ที่ถูกตัด ทำลาย แล้วภาพกราฟฟิคที่ฉายลงบนวัตถุสื่อถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น

**เนื้อหาภายใน** หรือเนื้อหาทางรูปทรง เป็นเนื้อหาที่เกิดจากการ ประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรงเป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู เป็นอารมณ์ทางศิลปะที่ บริสุทธิ์ ไม่มีอารมณ์อื่นๆในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้องด้วย

รูปทรง (Form) คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ผู้สร้าง สร้างขึ้นด้วยการ ประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ให้ ความพึงพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัว รูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิต ด้วย

เส้น (Line) หมายถึง ผลจากการนำจุดหลายๆจุดมาเรียงติดต่อกันออกไปจน เกิดเป็นความ ยาวซึ่งเป็นมิติเดียวของเส้น และเส้นเป็นรากฐานของ โครงสร้างของงาน ทัศนศิลป์ทุกประเภท อีกทั้ง เส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัว ของมันเอง และด้วย การนำมาประกอบกันให้ปรากฏเป็นรูปทรง ต่างๆได้ ซึ่งเส้น แต่ละชนิดก็ให้ความหมาย และความรู้สึกกันออกไป

ในงานของผู้สร้างสรรค์ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ในงาน คือ เส้นที่มีลักษณะเป็นเส้นหยัก ชิก แฉก ที่ให้ความรู้สึกไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย มีความขัดแย้ง รุนแรง

ที่ว่าง (Space) หมายถึง ที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้มี รูปร่างขึ้น ได้แก่ แผ่น ของนาหนัก แผ่นราบที่มี 2 มิติ หรือประกอบกันเป็น 3 มิติ และบริเวณที่ว่างที่เป็นบวกเป็นลบลักษณะของที่ว่างมี ลักษณะดังต่อไปนี้

ที่ว่างจริง (Physical Space) หมายถึง ที่ว่างของงานสถาปัตยกรรมและ ประติมากรรมเป็นที่ ว่างจริงๆ ที่สามารถสัมผัสได้ เรียกว่า ที่ว่างจริงหรือที่ว่างกายภาพ

**ที่ว่างลวงตา (Pictorial Space)** หมายถึง ส่วนที่ว่างในงานจิตรกรรมหรือ ภาพพิมพ์ที่แสดง ความลึกตื้น เป็นที่ว่างลวงตาที่เกิดขึ้นจากกรรมวิธีทางจิตรกรรม หรือการ ประกอบกันของ ทศนธาตุ เราเรียกที่ว่างชนิดนี้ว่า ที่ว่างลวงตาหรือที่ว่างแบบรูปภาพ

ในชิ้นงานจะมีระยะการวางวัตถุที่ห่างกันและมีพื้นที่ว่างภายนอกของวัตถุที่จัดวางไว้ เช่น อากาศรอบนอก และที่ว่างระหว่างเส้นที่เคลื่อนไหวบนพื้นผิวงาน

**สี (Color)** หมายถึง ทศนธาตุที่มีคุณลักษณะของทศนธาตุทั้งหลายรวมกัน ครบถ้วน คือ มี เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และลักษณะพื้นผิว นอกจากนี้ยังมีคุณลักษณะพิเศษ เพิ่มขึ้นอีก 3 ประการ คือ ความเป็นสี น้ำหนักของสีและความจัดของสี

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สีตรงกันข้ามเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของธรรมชาติที่ถูกทำลาย

**ลักษณะผิว (Texture)** หมายถึง ลักษณะบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆที่เมื่อสัมผัส จับต้องหรือ เมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็น กามะหยี่ ฯลฯ ลักษณะ พื้นผิวมี 2 ชนิด คือ

- ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษ หวาย ผิวส้ม แก้ว ฯลฯ -ลักษณะผิวที่ทาเทียมขึ้น เมื่อมองดูจะรู้สึกว่าหยาบหรือ ละเอียด แต่เมื่อสัมผัส จับต้องเข้าจริงกลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ เช่น วัสดุ สิ่งเคราะห์ที่ทำผิวเป็นลายไม้ ลายหินอ่อน หรือการใช้รอยพู่กันในงาน จิตรกรรมบางชิ้น

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้พื้นผิวที่เกิดขึ้นของวัสดุจริงมาสร้างสรรคงาน เป็นพื้นผิวจริงที่สามารถจับ ต้องได้ เช่น รอยแตกของพื้นดิน พื้นผิวของต้นไม้

**รูปร่าง** ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างอินทรีย์รูปและรูปร่างอิสระใน การสร้างสรรค์ ให้ประสานกลมกลืนกันเป็นเอกภาพ รูปร่างเรขาคณิตจะเป็นรูปทรงของตึกเพื่อสื่อถึง สิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจากธรรมชาติ รูปร่างอินทรีย์รูปได้แก่ ต้นไม้ และรูปร่างอิสระจะเป็นรูปร่างของ ดินที่แห้งและแตกออกจากกัน

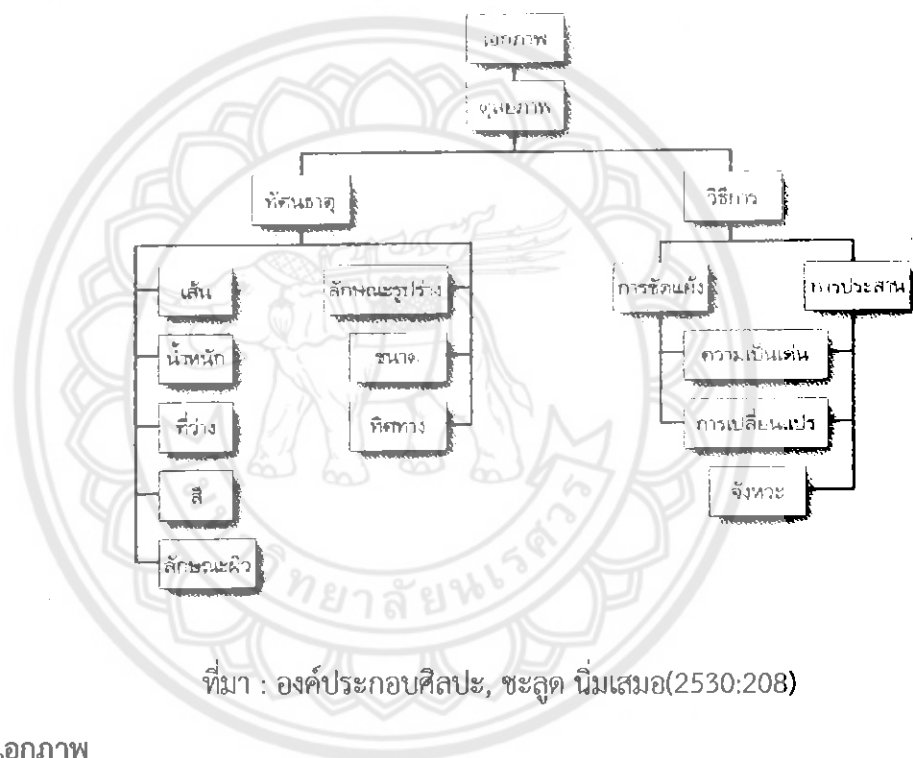
### ส่วนประกอบทางวัสดุ และกลวิธี

1. ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ กระดาษ ผ้า โลหะ แผ่นอลูมิเนียม ฯลฯ
2. กลวิธีที่ใช้กับวัสดุนั้น เช่น การระบาย การปั้น การสลัก การแกะ การตัดปะ การเชื่อมต่อ ฯลฯ เป็นส่วนที่ เกี่ยวข้องกับความคงทนถาวรของ ผลงาน และความแนบเนียนของฝีมือ

ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กลวิธีที่เป็นสื่อสมัยใหม่อย่าง Projection mapping คือการเอาตัว Projector มาฉายบนวัตถุ หรือพื้นที่ที่ไม่เรียบ เพื่อสร้างมิติหรือความหมายใหม่ๆ ให้กับสิ่งที่ฉายและถูกฉาย ถ้าเข้าใจง่ายๆ Projection Mapping คือการฉายบน พื้นผิวอะไรก็ได้ ที่ไม่ใช่แผ่นจอปกติ

### 1.2.2. หลักการและแผนผังแสดงทัศนธาตุและการสร้างเอกภาพของรูปทรง

#### ผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง



ที่มา : องค์ประกอบศิลปะ, ชะลูด นิมเสมอ(2530:208)

#### เอกภาพ

เอกภาพ หมายถึง การประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็น อันหนึ่งอันเดียวกันขึ้น เพื่อผลรวมอันหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้กำหนด เอกภาพด้วยการสร้างเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและรูปทรงที่เป็นรูปธรรมเข้าไว้ด้วยกัน

#### ดุลยภาพ

ดุลยภาพ หมายถึง การถ่วงน้ำหนักที่เท่ากันทั้งสองข้างของสิ่งหรือรูปทรง เกิดจาก การถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน และจากการรวมตัว หรือการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง ดุลยภาพกำหนดได้ 2 รูปแบบ คือ

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทั้งซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่คล้ายกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลกันด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลกันด้วยความรู้สึกก็ได้

#### การขัดแย้ง

การขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

1) การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งขัด ขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย

2) การขัดแย้งของขนาด

3) การขัดแย้งของทิศทาง

4) การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

#### การประสาน

การประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้ อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การ ประสานมีอยู่ 2 วิธี คือ

1) การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วย การใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถ ทำให้อยู่ร่วมกันได้ อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใช้สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความ กลมกลืนกัน มากขึ้น

2) การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด

#### ความเป็นเด่น

ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

1) ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่ม หรือลดความสำคัญ ความ น่าสนใจในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ ขัดแย้งกัน

2) ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

## 2. การกำหนดรูปแบบ และขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

### 2.1 การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เอกสาร และภาพถ่าย

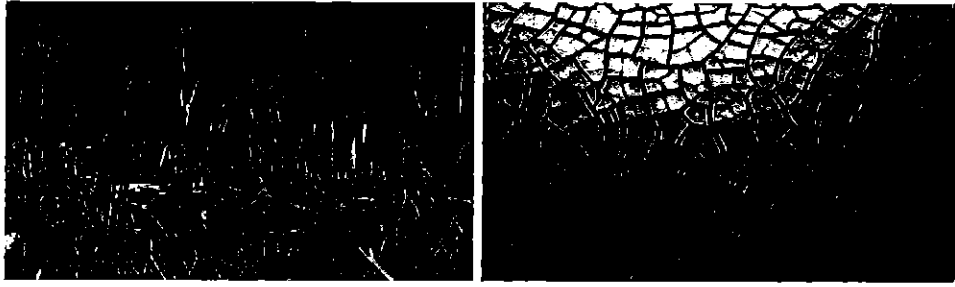
2.1.1 ข้อมูลภาคเอกสารหนังสือ ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าข้อมูลจากตำราหนังสือ เอกสารทางวิชาการอันเป็น ข้อมูลเบื้องต้น และที่มาของเทคนิคในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

- หนังสือองค์ประกอบศิลปะ ผู้แต่ง ชลุต นิมสมอ
- เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐาน องค์ประกอบศิลป์ ผู้แต่ง สุรชาติ เกษประสิทธิ์

### 2.1.2 ข้อมูลภาพถ่าย

ในการเก็บข้อมูลผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลจากรูปภาพ สถานที่จริง และบน อินเทอร์เน็ต ในสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ที่เกิดขึ้น มาเป็นตัวกำหนดรูปแบบของการ สร้างสรรค์ผลงาน





ภาพข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ที่มา : <http://thinkofliving.com/2015/02/28/centric-sathorn-st-louis-pov/>

[http://www.redorbit.com/news/science/1772681/flooding\\_expected\\_to\\_hit\\_drought-stricken-east-africa/](http://www.redorbit.com/news/science/1772681/flooding_expected_to_hit_drought-stricken-east-africa/)

<http://mcot-web.mcot.net/9ent/view.php?id=55d14b66be0470d3ea8b46cd>

<http://www.thailandindustry.com/guru/view.php?id=19069&section=9&rcount=Y>

### รูปทรงในส่วนประกอบทางวัสดุ แบ่งออกเป็น วัสดุ และ วิธีการ

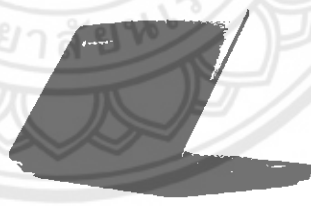
วัสดุ อุปกรณ์ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้วัสดุคือ กล้องถ่ายรูปใช้สำหรับถ่ายภาพ

ข้อมูลคอมพิวเตอร์ใช้ในการทำภาพกราฟฟิก โปรเจคเตอร์สำหรับฉายภาพลงบนวัตถุ และเครื่องมือ

สำหรับตกแต่งวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



กล้องถ่ายรูป



คอมพิวเตอร์



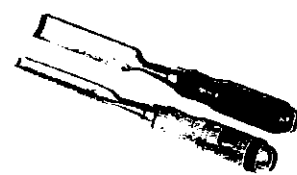
โปรเจคเตอร์



สว่าน



เครื่องเจียร



สิ่วมือ

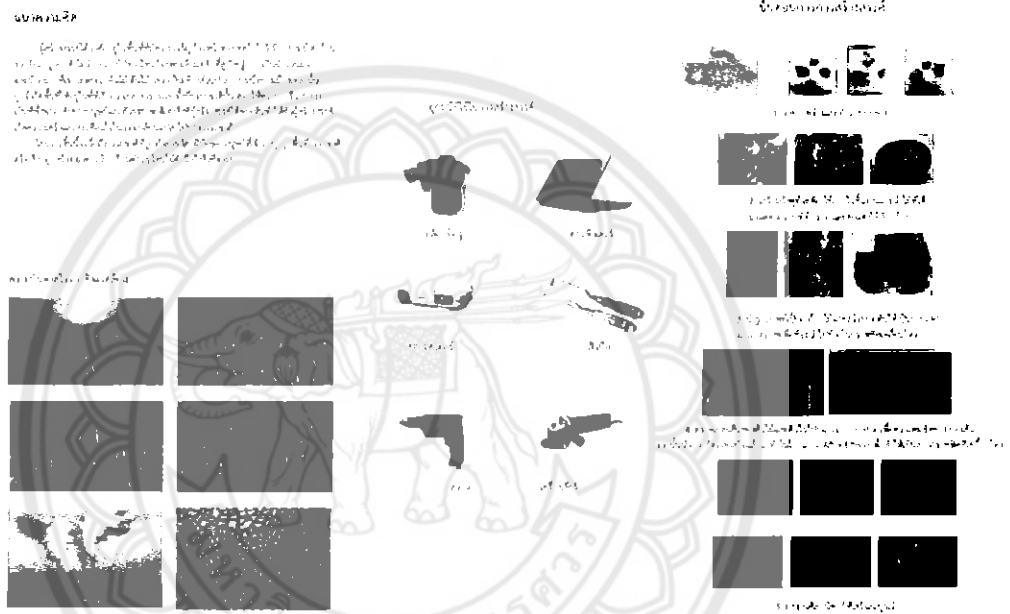
เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะนิพนธ์

### 1. วิธีการ ผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีการสร้างสรรค์มีดังนี้

เมื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นรูปธรรมแล้ว ก็ดำเนินการสร้างภาพร่าง โดยนำมาจัดวางให้ได้ องค์ประกอบและพัฒนาภาพร่างจนได้องค์ประกอบที่สมบูรณ์ ผลงานชิ้นที่ 1

#### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ



#### 1. ร่างภาพด้วยดินสอลงกระดาษหรือสมุด



ภาพประกอบที่ 19 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ภาพร่างผลงานศิลปปะนิพนธ์ด้วยดินสอ เพื่อหาแนวทางและขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่

ปรึกษา

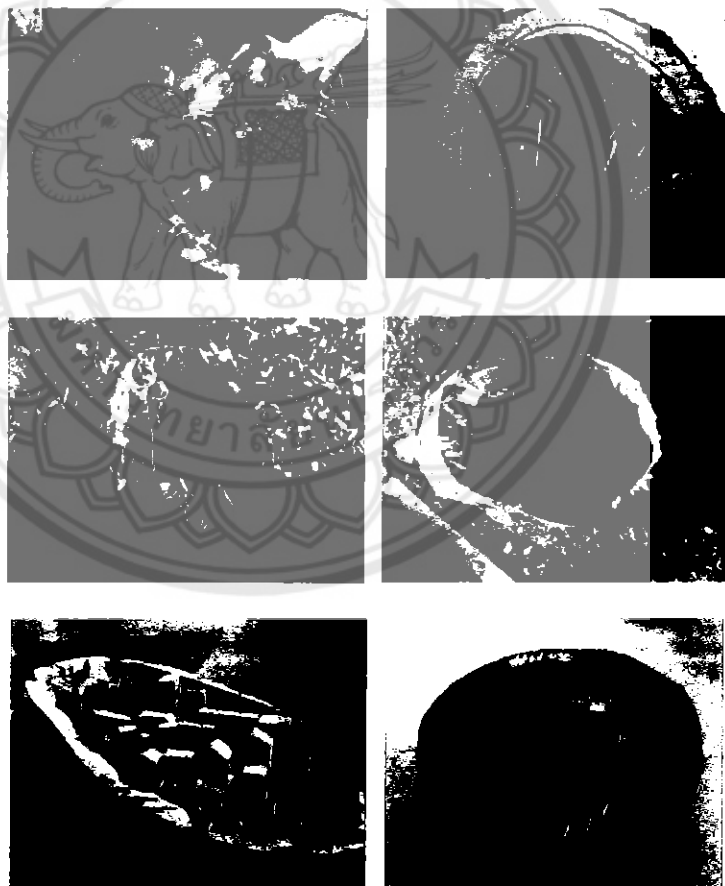
2. นำภาพร่างมาทำเป็นโมเดลขนาดเล็ก



ภาพประกอบที่ 20 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ทำโมเดลจำลองขนาดเล็ก เพื่อดูภาพรวมของชิ้นงาน เพื่อหาจุดที่ควรแก้ไข

3. หาวัสดุจริงที่ต้องใช้ในการสร้างงานศิลปนิพนธ์



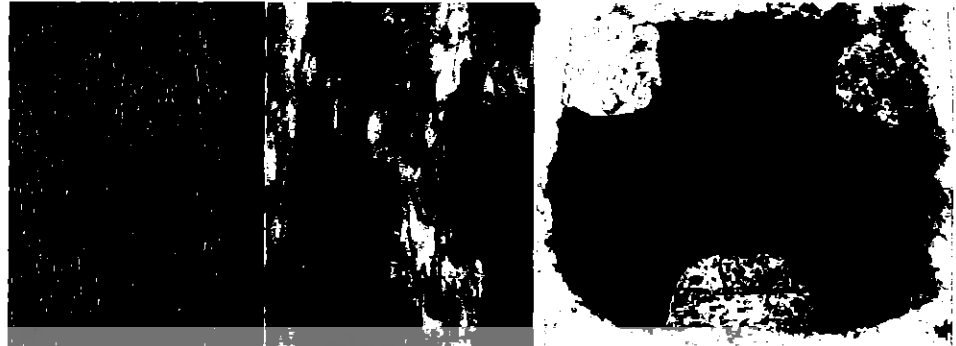
ภาพประกอบที่ 21 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

เตรียมวัสดุที่จะต้องใช้ภายในชิ้นงานและนำไม้ที่ได้มาแต่ตามแบบที่ต้องการและตกแต่งให้

เรียบร้อย



1. เตรียมภาพที่ใช้ในการทำกราฟฟิค



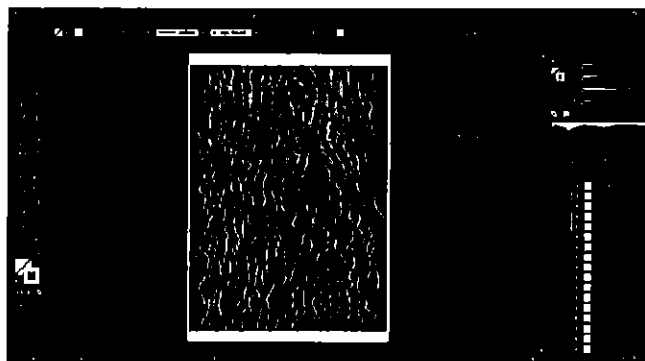
ภาพประกอบที่ 22 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

นำรูปภาพที่เป็นเปลือกไม้และสร้างลายดินให้เป็นรอยแตกและถ่ายภาพเพื่อที่จะนำไปทำเป็นกราฟฟิคเคลื่อนไหว

2. สร้างภาพกราฟฟิคในโปรแกรมอิลลัสตราส (Ai) และ โปรแกรมเอฟเตอร์เอฟเฟค (Ae)



ภาพประกอบที่ 23 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

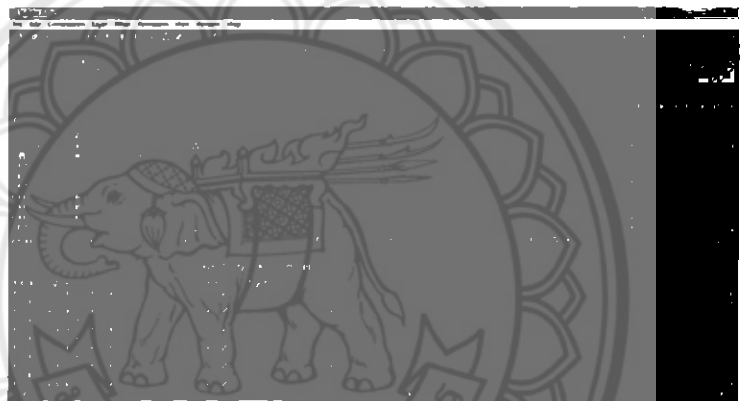


ภาพประกอบที่ 24 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

ตราฟลายเส้นของต้นไม้และดินในโปรแกรม illustator เพื่อความคมชัดของลายเส้น



ภาพประกอบที่ 25 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 26 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

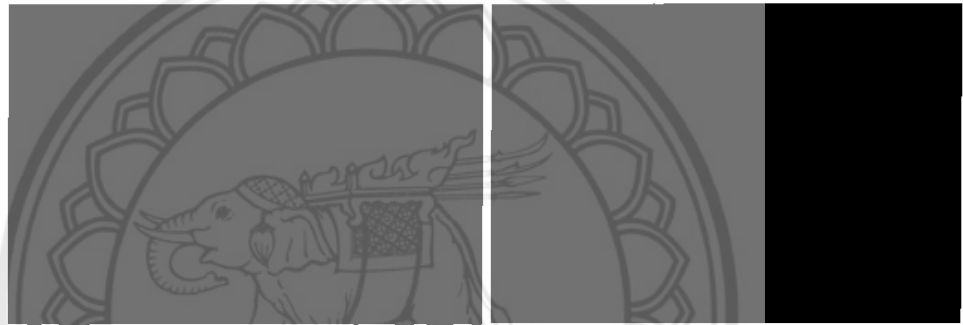


ภาพประกอบที่ 27 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

จากนั้นนำลายที่ตราฟเสร็จแล้วมาทำในโปรแกรม After Effects เพื่อให้เป็นลายกราฟฟิกที่เคลื่อนไหว

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม illustrator และ Affter Effect เพราะทั้งสองโปรแกรมเป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานทางด้านกราฟฟิกเป็นส่วนมาก โดยโปรแกรม illustetor จะเด่นในเรื่องของการทำภาพกราฟฟิก เมื่อสร้างไฟล์ภาพออกมา ภาพที่ได้จะมีความคมชัด และสามารถขยายภาพได้ โดยที่ภาพนั้นไม่แตก ส่วนโปรแกรม Affter Effect จะเด่นในเรื่องของการทำให้ภาพธรรมดากลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยการใส่เอฟเฟคและการกระทำต่างๆ ลงไปภายในชิ้นงาน เพื่อให้ไฟล์งานนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

### 3. นำมาจัดวางแล้วฉายภาพลงบนชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 28 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 29 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 30 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ที่เสร็จสมบูรณ์

## ผลงานชิ้นที่ 2

### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

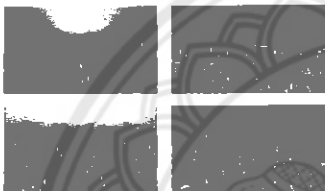
#### การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ

##### ภาพของอดีต

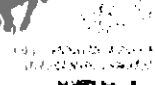
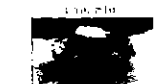
ผู้จัดทำนิพนธ์ได้ศึกษา วิจัย และค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวนาไทยในอดีต โดยเน้นวิถีชีวิตของชาวนาในภาคอีสาน ซึ่งวิถีชีวิตของชาวนาในอดีตนั้นมีความแตกต่างจากวิถีชีวิตของชาวนาในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการใช้แรงงานในการทำการเกษตร ซึ่งในอดีตนั้นชาวนาจะใช้แรงงานของตนเองในการทำการเกษตร แต่ในปัจจุบันนั้นชาวนาจะใช้แรงงานของผู้อื่นในการทำการเกษตร

ในการศึกษา วิจัย และค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวนาในอดีตนั้น ผู้จัดทำนิพนธ์ได้ใช้วิธีการศึกษา วิจัย และค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวนาในอดีต โดยเน้นวิถีชีวิตของชาวนาในภาคอีสาน ซึ่งวิถีชีวิตของชาวนาในอดีตนั้นมีความแตกต่างจากวิถีชีวิตของชาวนาในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการใช้แรงงานในการทำการเกษตร ซึ่งในอดีตนั้นชาวนาจะใช้แรงงานของตนเองในการทำการเกษตร แต่ในปัจจุบันนั้นชาวนาจะใช้แรงงานของผู้อื่นในการทำการเกษตร

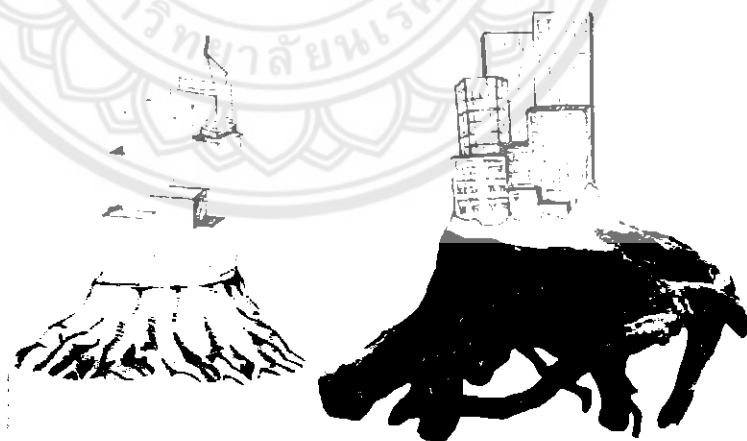
##### ภาพของปัจจุบัน



##### ขั้นตอนการดำเนินงาน



### 1. ขั้นตอนการจัดทำภาพร่าง



ภาพประกอบที่ 31 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2

2. เตรียมวัสดุที่จะต้องใช้ภายในงาน และนำไม้ที่ได้มาตกแต่งให้เรียบร้อย



ภาพประกอบที่ 32 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

3. ถ่ายรูปรากไม้ที่ได้ แล้วนำมาทำเป็นภาพลายเส้นเล็กๆ ในโปรแกรม illustator เพื่อที่จะนำไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหวใน After Effect ต่อไป



ภาพประกอบที่ 33 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม illustator และ Affter Effect เพราะทั้งสองโปรแกรมเป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานทางด้านกราฟฟิกเป็นส่วนมาก โดยโปรแกรม illustetor จะเด่นในเรื่องของการทำภาพกราฟฟิก เมื่อสร้างไฟล์ภาพออกมา ภาพที่ได้จะมีความคมชัด และสามารถขยายภาพได้ โดยที่ภาพนั้นไม่แตก ส่วนโปรแกรม Affter Effect จะเด่นในเรื่องของการทำให้ภาพธรรมดากลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยการใส่เอฟเฟคและการกระทำต่างๆ ลงไปภายในชิ้นงาน เพื่อให้ไฟล์งานนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4. ปั้นรูปทรงของตึกด้วยดินเหนียวแล้วนำไปหล่อปูน



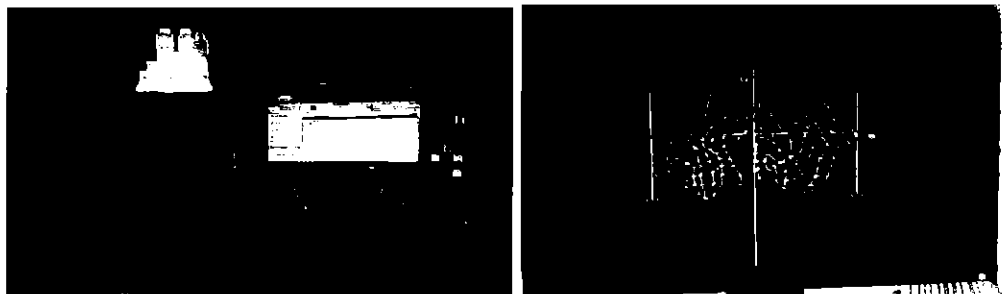
ภาพประกอบที่ 34 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 2

5. นำชิ้นงานทั้งสองชิ้นมาประกอบเข้าด้วยกัน และใส่โครงเหล็กที่รากไม้ เพื่อนำให้ตัวรากไม้นั้นลอยขึ้น



ภาพประกอบที่ 35 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 2

6. ติดตั้งชิ้นงาน และใช้โปรแกรม Madmapping ถ่ายภาพลงบนวัตถุ



ภาพประกอบที่ 36 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 2

### 7. ผลงานศิลปะนิพนธ์ที่ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 37 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2

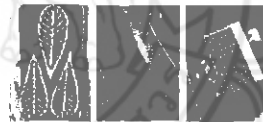
### ผลงานชั้นที่ 3

### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 3

ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ๒๐๒๑ การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ

#### แนวความคิด

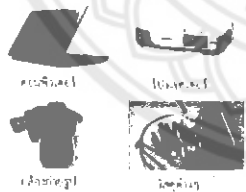
ศิลปะสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ๒๐๒๑ การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ  
เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นโดยศิลปินที่มีความรู้ ความเข้าใจในศิลปะ  
และวัฒนธรรมของชาติและของโลก โดยนำเอาวัสดุและเทคนิค  
ที่สร้างสรรค์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ขึ้น  
โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับ  
ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม



๑. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

๒. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

#### อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์



กระดาษสี

กระดาษสี

เสื้อยืด

เสื้อยืด

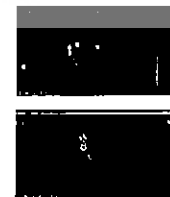


๓. เริ่มใช้เทคนิคการสร้างสรรค์

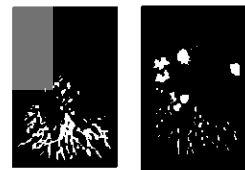
#### วิธีการสร้างสรรค์



๔. เสร็จสิ้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์



๕. นำผลงานศิลปะนิพนธ์ไปติดตั้งบนผนังและแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์



1. ขั้นตอนการทำภาพร่างและทำรูปแบบจำลองขนาดเล็ก



ภาพประกอบที่ 38 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3

2. ตัดกระดาษเป็นรูปทรงของธรรมชาติได้แก่ ส่วนที่เป็นใบไม้ ดอกไม้ ราก และส่วนที่เป็นรูปทรงของสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นได้แก่ ตึก อาคาร



ภาพประกอบที่ 39 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3



3. นำชิ้นส่วนมาประกอบเข้าด้วยกัน ให้เป็นตัวชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 40 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

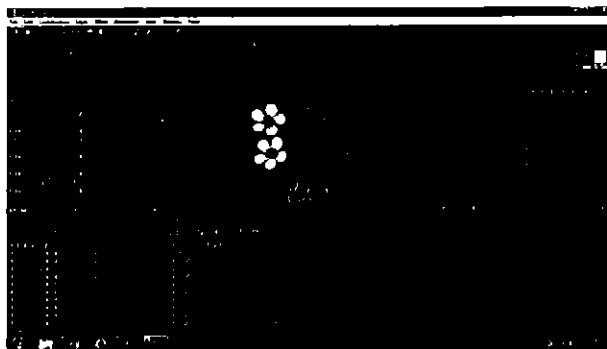
4. นำภาพที่ได้จากข้อที่ 3 มาตราฟภาพลายเส้นในโปรแกรม illustrator และนำภาพที่ได้จากการ  
ตราฟมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effect

- 4.1. ตราฟภาพลายเส้นในโปรแกรม illustrator



ภาพประกอบที่ 41 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

- 4.2. สร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effect



ภาพประกอบที่ 42 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

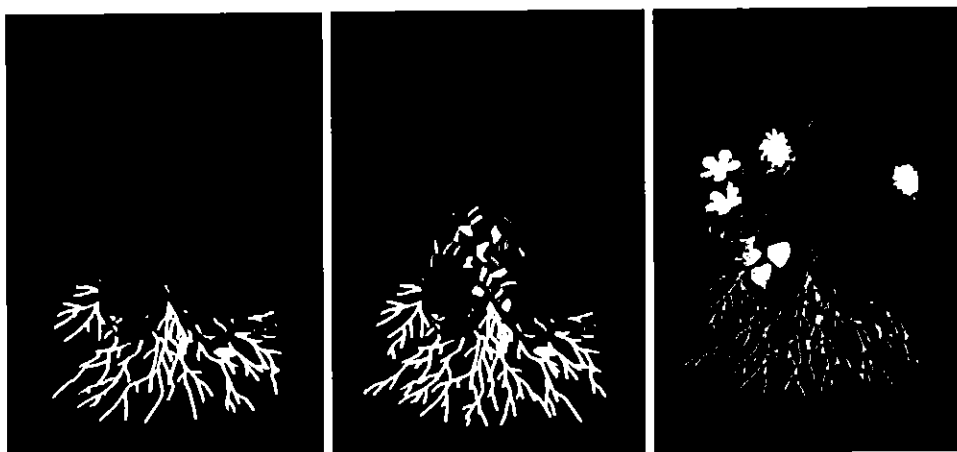
เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม illustator และ After Effect เพราะทั้งสองโปรแกรมเป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานทางด้านกราฟิกเป็นส่วนมาก โดยโปรแกรม illustator จะเด่นในเรื่องของการทำภาพกราฟิก เมื่อสร้างไฟล์ภาพออกมา ภาพที่ได้จะมีความคมชัด และสามารถขยายภาพได้ โดยที่ภาพนั้นไม่แตก ส่วนโปรแกรม After Effect จะเด่นในเรื่องของการทำให้ภาพธรรมดากลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยการใส่เอฟเฟคและการกระทำต่างๆ ลงไปภายในชิ้นงาน เพื่อให้ไฟล์งานนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. ติดตั้งชิ้นงานและใช้โปรแกรม Mad mapper ในการฉายภาพลงบนชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 43 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

6. ผลงานศิลปนิพนธ์ที่ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 44 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

### ผลงานชิ้นที่ 4

### ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4

#### ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ชุด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ

##### แนวทิวทัศน์

จุดประสงค์ในการศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ

##### วิธีการสร้างสรรค์



1. รวมภาพและทำรูปแบบสีเทา



3. ปักกระดาษสีตามรูปร่างหน้าตาที่ตัดทอนไว้บนบาน

##### อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

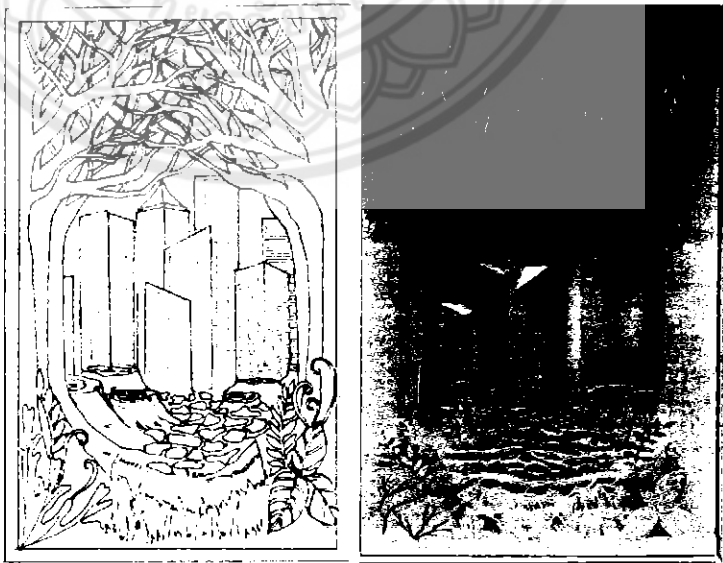


2. ขูดภาพพร้อมตัดรูปร่างแล้ววางบนแผ่นใสและใช้คัตเตอร์ตัดเส้นสีแดง



4. ตัดกระดาษสีตามรูปร่างหน้าตาที่ตัดทอนไว้บนบานตามรูปร่างหน้าตาและใช้คัตเตอร์ตัดเส้นสีแดงเพื่อทำกรอบกระดาษสีให้มีความสวยงาม

### 1. ขั้นตอนการทำภาพร่างและทำรูปแบบจำลองขนาดเล็ก



ภาพประกอบที่ 45 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชิ้นที่ 4

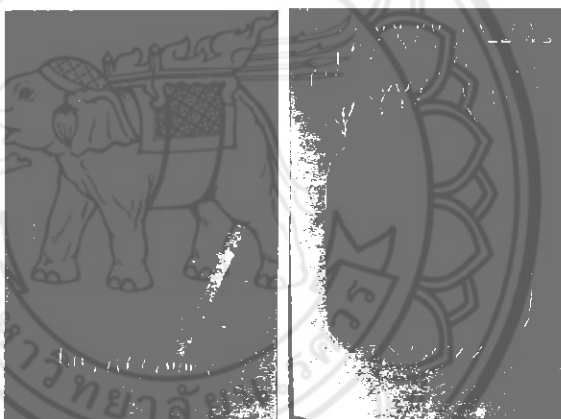
2. ขยายภาพร่างขนาดจริงแล้ววาดลงบนแผ่นไม้ และตัดไม้โดยใช้เลื่อยฉลุ

2.1. ขยายภาพแบบร่างแล้วนำมาร่างลงบนแผ่นไม้



ภาพประกอบที่ 46 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

2.2. ตัดไม้ด้วยเลื่อยฉลุ และทาสี



ภาพประกอบที่ 47 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

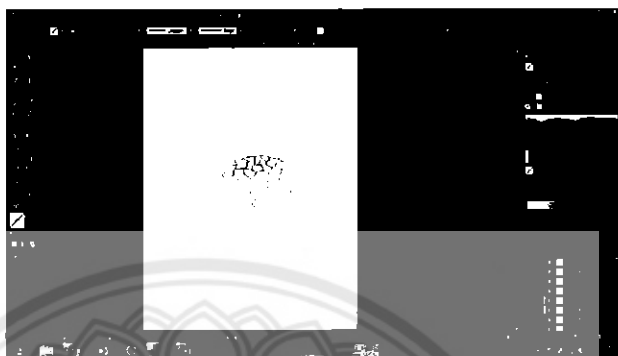
3. ประกอบชิ้นงานเข้าด้วยกัน และตัดกระดาษส่วนที่เป็นรูปทรงของสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นได้แก่ ตึก อาคาร



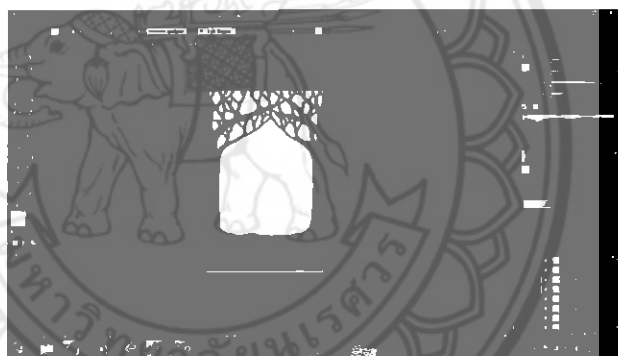
ภาพประกอบที่ 48 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

4. นำภาพที่ได้จากข้อที่ 3 มากราฟภาพลายเส้นในโปรแกรม illustator และนำภาพที่ได้จากการ  
ดราฟมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effect

4.1. ดราฟภาพลายเส้นในโปรแกรม illustator



ภาพประกอบที่ 49 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 50 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 4

4.2. สร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effect



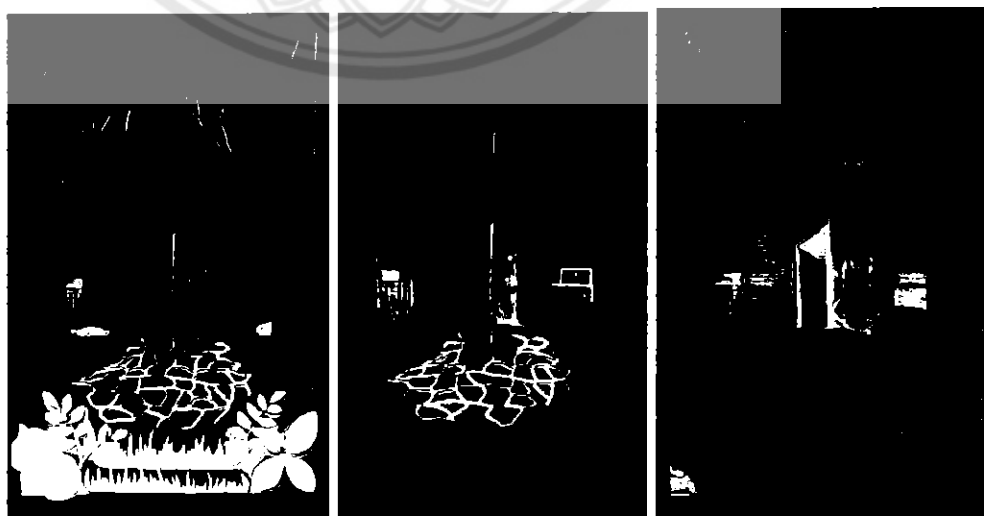
ภาพประกอบที่ 51 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 4

เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรแกรม illustator และ Affter Effect เพราะทั้งสองโปรแกรม เป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานทางด้านกราฟิกเป็นส่วนมาก โดยโปรแกรม illustator จะเด่นในเรื่องของการทำภาพกราฟิก เมื่อสร้างไฟล์ภาพออกมา ภาพที่ได้จะมีความคมชัด และสามารถขยายภาพได้โดยที่ภาพนั้นไม่แตก ส่วนโปรแกรม After Effect จะเด่นในเรื่องของการทำให้ภาพธรรมดาคล้ายภาพเคลื่อนไหว ด้วยการใส่เอฟเฟคและการกระทำต่างๆ ลงไปภายในชิ้นงาน เพื่อให้ไฟล์งานนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. นำชิ้นงานมาจัดวาง และฉายภาพลงบนชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 52 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 53 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

## 6. ผลงานศิลปะนิพนธ์ที่ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 54 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4

### วิเคราะห์และสรุปผลงานการสร้างสรรค์

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ” เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในปัจจุบัน ที่ว่าด้วยเรื่องของมนุษย์ที่นำพาความเจริญ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเข้ามา และบุกรุกพื้นที่ธรรมชาติ ทำให้ธรรมชาตินั้นมีจำนวนที่ลดน้อยลง มนุษย์หันไปสนใจความเจริญ และความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น โดยไม่ได้สนใจธรรมชาติเลย ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความเศร้า สะเทือนใจ และนำมาเป็นแรงผลักดันให้นำเสนอเรื่องราว เพื่อสื่อสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น สิ่งที่อยู่ และสิ่งที่กำลังหายไป เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กระบวนการฉายภาพลงไปในวัตถุ (Projection Mapping) เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้ออกมาสอดคล้องกับแนวเรื่องที่ทำให้เป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตัวออกมาในรูปแบบของผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

## สรุปปัญหาและอุปสรรคจากการทำงานมีดังนี้

1. เนื่องจากโปรเจคเตอร์ถูกวางในระยะพื้นที่ที่จำกัด (3\*3 เมตร) ทำให้มีผลต่อการฉายภาพลงบนวัตถุที่ไม่ครอบคลุม ทำให้ภาพที่ฉายมีขนาดเล็กกลางตามระยะห่างของโปรเจคเตอร์กับวัตถุ (วางใกล้ภาพที่ได้จะมีขนาดเล็กกลาง, วางไกลภาพจะมีขนาดที่ใหญ่ขึ้น) ผู้สร้างสรรค์จึงต้องจำกัดขนาดผลงานในขนาดไม่เกิน 160\*150 เซนติเมตร เพื่อให้โปรเจคเตอร์สามารถฉายงานได้ครอบคลุมผลงานพอดี

2. จากปัญหาข้อที่ 1 เมื่อชิ้นงานถูกจำกัดขนาด ทำให้มีผลต่อการฉายภาพวิดีโอ ในส่วนของการฉายภาพลงบนวัตถุชิ้นเล็กๆ ทำให้ภาพที่ฉายลงบนวัตถุจะมองเห็นได้ไม่ชัด

3. เนื่องจากในสถานที่จัดแสดงงานไม่สามารถควบคุมปริมาณแสงได้ เพราะแสงมีผลกระทบต่อการจัดแสดงงาน ทำให้ผู้สร้างสรรค์แก้ไขปัญหาโดยการทำโครงผ้ากันแสงจากภายนอก

4. เนื่องจากสถานที่นั้นไม่เอื้ออำนวยต่อการติดตั้งโปรเจคเตอร์ ผู้สร้างสรรค์จึงต้องตัดแปลงฐานวางโปรเจคเตอร์ให้ติดตั้งกับโครงเหล็กได้ จึงทำให้ฐานวางโปรเจคเตอร์ไม่มั่นคงเท่าที่ควร

5. จากปัญหาข้อที่ 4 เมื่อฉายภาพลงไปบนวัตถุ ภาพที่ปรากฏจากโปรเจคเตอร์อาจมีการเปลี่ยนตำแหน่งได้ หากมีการขยับโครงกันแสง

จากการปฏิบัติงานทำให้เราได้เจอปัญหาหลายอย่างที่เกิดขึ้นและได้เรียนรู้ที่จะรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติงาน ถึงแม้ว่าจะวางแผนไว้แล้วและการจัดทำเล่มศิลปนิพนธ์บทที่ 3 นี้ก็ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์มีการคิดอย่างเป็นระบบและมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน เมื่อพบเจอปัญหาและอุปสรรคก็สามารถที่จะแก้ไขหรือพัฒนาผลงานในขั้นต่อไปได้ง่ายยิ่งขึ้น



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ” (The Changing of Nature) เป็นผลงานศิลปะประเภท”ศิลปะสื่อสมัยใหม่” (New Media) การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ เป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ เพราะเป็นการอธิบายให้บุคคลที่สนใจได้เข้าใจถึงการสร้างสรรค์งานศิลปะ เกิดการเรียนรู้ ทำความเข้าใจถึงความหมาย และขั้นตอนกระบวนการกลวิธีของผู้สร้างสรรค์ และรับรู้ได้ถึงคุณค่าด้านสุนทรียภาพของงานศิลปะ ตั้งแต่ขั้นแรกตามลำดับ จนถึงสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

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

โครงสร้างทางรูป		โครงสร้างทางจิต		เรื่อง	แนวข้อ	ศิลปะ
พัฒนาการ	วัตถุประสงค์	เทคนิค	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า
เส้น	สี	ระบบ	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า
น้ำหนัก	สีพื้นผิว	อื่น	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า
ผิวสัมผัส	สี	อื่น	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า
แสงเงา	สี	อื่น	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า
จังหวะ	สี	อื่น	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า
สัดส่วน	สี	อื่น	สื่อ	คุณค่า	คุณค่า	คุณค่า

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1. การวิเคราะห์รูปทรง

## รูปแบบ (From)

การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ” (The Changing of Nature) เป็นผลงานสื่อศิลปะสมัยใหม่ (New Media) และเพื่อให้ผลงานที่ได้มีความสอดคล้องกับเรื่องราวที่จะนำเสนอผู้สร้างสรรค์จึงได้ใช้กลวิธีฉายภาพลงบนวัตถุ (Projection Mapping) ในรูปแบบของผลงานศิลปะการจัดวาง (Installation) โดยการใช้วัสดุซึ่งได้แก่ ต้นไม้ ดิน โลหะ แผ่นอลูมิเนียม กระดาษ ปูน และทัศนธาตุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี ที่ว่าง ลักษณะพื้นผิว มาสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นผลงานศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้

### 1.2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้เรื่องหรือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ ได้พบเจอเป็นเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดความเศร้าใจ และสะเทือนใจ เป็นทัศนคติในเชิงลบที่ ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเพื่อก่อให้เกิดแนวคิดในเชิง บวก

แนวเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน คือความก้าวหน้า ของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาท และมีผลต่อธรรมชาติ ทำให้ธรรมชาติ ป่าไม้ มีจำนวนที่ลด น้อยลง เกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยมีการใช้สื่อทาง คอมพิวเตอร์กราฟฟิกเข้ามาช่วยสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อความหมายของธรรมชาติที่กำลังถูก แทนที่ด้วย อาคาร บ้านเรือนและเทคโนโลยีต่างๆ โดยการใช้ภาพกราฟฟิกและเสียง เพื่อสื่อ ให้เห็นถึงธรรมชาติที่กำลังหายไป

### เนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

เนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะรูปธรรม ที่มีเนื้อเรื่อง เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยใช้รูปทรงของต้นไม้ที่ถูกตัดมาใช้ เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายถึงต้นไม้ที่ถูกตัด ทำลาย แล้วภาพกราฟฟิกที่ฉายลงบนวัตถุ สื่อถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น

เนื้อหาภายใน เป็นเนื้อหาที่เกิดจากการ ประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุใน รูปทรงเป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรงเกิดเป็นความงามขององค์ประกอบศิลปะ ที่ปรากฏใน ลักษณะที่รูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะของรูปทรงมนุษย์ สัดส่วนอย่างมีระบบ ระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา ความรู้ความเข้าใจ แสดงความประสานกลมกลืน ของ ทัศนธาตุ ปรากฏเป็นรูปทรง มีความขัดแย้งกันที่สีและรูปทรงที่แตกต่างกัน ทำให้เกิด ความรู้สึกทางอารมณ์ โดยใช้กลวิธีการฉายภาพลงบนวัตถุ (Projection Mapping) เพื่อสื่อให้ เห็นถึงการเกิดขึ้น และหายไปของภาพเคลื่อนไหว ก่อให้เกิดความรู้สึก และติดตามของผู้ดู โดยเนื้อหาภายในเป็นคุณค่าทางสุนทรียภาพหรือคุณค่าทางศิลปะ

1. เนื้อหาทางพุทธิปัญญา(Intellectual Content) ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะของผู้ สร้างสรรค์มีแนวความคิดที่เป็นทัศนคติในเชิงลบ แต่ให้ผลในลักษณะเชิงบวก เป็นผลงานที่ เน้นแนวความคิดประมาณ 70% มีการจัดวางรูปแบบของงาน ให้มีความเป็นเอกภาพ ด้วย การจัดวางให้ผลงานมีความสมดุลเท่ากันทั้งสองข้าง โดยใช้หลังขององค์ประกอบศิลป์เข้ามา ช่วย ไม่ว่าจะ เป็นในเรื่องของเส้น โดยใช้เส้นซิกแซกมาใช้ในการสื่อความหมาย ที่ผู้ชมผลงานมี การติดตาม ใช้ลักษณะของคู่สีตรงกันข้ามเพื่อก่อให้เกิดความขัดแย้งกัน โดยกระบวนการ ทำงานได้ถูกจัดลำดับไว้ อย่างมีขั้นตอน มีระบบระเบียบ มีการวางแผน เกิดความประสาน กลมกลืน ของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว

2. เนื้อหาทาง อารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content) นอกจากนั้นผลงานของผู้ สร้างสรรค์ได้สื่อถึงอารมณ์เรื่องราวความเศร้า สะเทือนใจ และรูปแบบของงานสร้างสรรค์ศิลปะ ที่ สื่อให้ผลทางอารมณ์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ มีความประสาน กลมกลืนของรูปทรง ต่างๆ ที่นำมาใช้ มีความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากสี ขนาดของรูปทรง ก่อให้เกิดผลทางอารมณ์จากการ มองเห็นและการรับรู้ด้วยการฟังที่เกิดจากเสียง โดยการฉายภาพลงบนวัตถุและเสียงประกอบกับ ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว

## 2. การวิเคราะห์คุณค่างานศิลปนิพนธ์

### 2.1. การวิเคราะห์คุณค่างานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

## การวิเคราะห์รูปทรง

### รูปแบบ (Form)

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้รูปทรงภายในงานจึงเป็นรูปทรงที่ประกอบได้ด้วย รูปทรง

อินทรีย์รูป รูปทรงอิสระและเรขาคณิต เส้น สี ที่ว่าง ลักษณะพื้นผิว



ภาพประกอบที่ 55 ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะรูปทรง

แสดงภาพรูปทรงของวัสดุที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุที่เป็นธรรมชาติ เช่นไม้ และ วัสดุที่ถูกสร้างขึ้นด้วยมนุษย์ เช่นสังกะสี นี้อต

### เส้น (Line)

ในงานของผู้สร้างสรรค์ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ในงาน คือ เส้นที่มีลักษณะเป็นเส้นหัก จิก แฉก ที่ให้ความรู้สึกไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย มีความขัดแย้ง รุนแรง เป็นเส้นที่ได้ความบันเทิงใจ มาจากพื้นผิวของวัตถุ ที่เป็นลวดลายของดินที่แห้ง และแตกกระแหง มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพประกอบที่ 56 ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ

ภาพแสดงลายเส้นที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์ เป็นเส้นลักษณะ หัก ชิกแซก  
ก่อให้เกิดความรู้สึกที่รุนแรง รู้สึกถึงความอันตราย

### สี (Color)

ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สีที่เป็นสีคู่ตรงข้าม เพื่อสื่อถึงความแตกต่างเพื่อ  
เป็นสื่อสัญลักษณ์ โดยสีเขียวสื่อถึงความเป็นธรรมชาติ และสีแดงสื่อถึงความอันตรายและสื่อถึง  
เทคโนโลยีที่เข้ามาแทรกซึมและมีบทบาทต่อธรรมชาติและมนุษย์ ซึ่งสีเหล่านี้เกิดขึ้นจากการฉายภาพ  
ลงบนวัตถุ ที่เรียกว่า สีของแสง เกิดจากการผสมแสงสีหลัก 3 สีเข้าด้วยกัน คือ แดง (RED) เขียว  
(GREEN) และน้ำเงิน (BLUE) ซึ่งเมื่อผสมกันจะทำให้เกิดสีจำนวนมาก และเมื่อนำมารวมกันที่ความ  
เข้มสูงสุดจะได้สีขาว ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้จะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสง เช่นจอภาพ กล้อง  
ดิจิทัล เป็นต้น

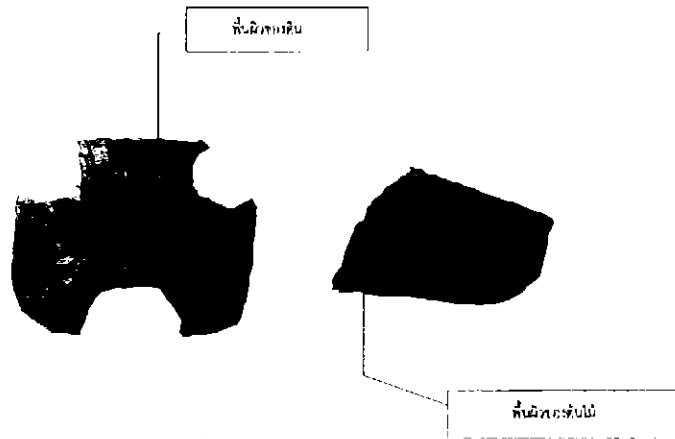


ภาพประกอบที่ 57 ภาพแสดงสีที่ใช้ในฉายภาพลงบนพื้นผิววัตถุ

แสดงภาพของโครงสร้างสีโดยรวมของภายในผลงานการสร้างสรรค์ เป็นสีที่เกิดขึ้นจากการ  
ฉายภาพลงบนวัตถุ

### ลักษณะพื้นผิว (Texture)

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้พื้นผิวที่เกิดขึ้นของวัสดุจริงมาสร้างสรรคงาน เป็นพื้นผิวจริงที่สามารถจับ  
ต้องได้ เช่น รอยแตกของพื้นดิน พื้นผิวของต้นไม้



ภาพประกอบที่ 58 ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะพื้นผิว

ที่ว่าง (Space)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นงานจะมีระยะการวางวัตถุที่ห่างกันและมีพื้นที่ว่างภายนอกของวัตถุที่จัดวางไว้ เช่นอากาศรอบนอกที่เป็นสีดำคือพื้นที่ว่างภายในงาน และที่ว่างระหว่างเส้น(ช่องไฟ) ที่เคลื่อนไหวบนพื้นผิวงาน



ภาพประกอบที่ 59 ภาพแสดงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะกำหนดที่ว่าง

## หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

### เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

### ความสมดุล

ในผลงานเป็นการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่มีความสมดุลเท่ากัน คือการจัดวางชิ้นงานในลักษณะแบบสามเหลี่ยม และจัดวางวัตถุให้รู้สึกเท่ากันทั้งสองข้าง

### การขัดแย้ง

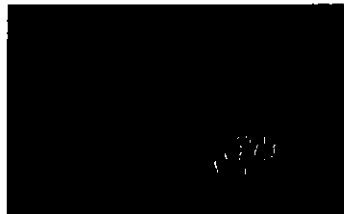
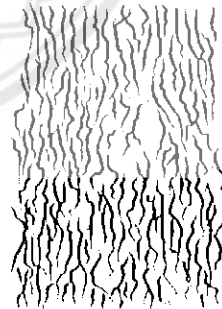
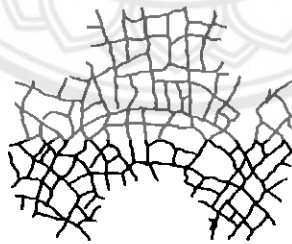
มีการขัดแย้งของขนาดดิน ที่มีการแตกออกจากกัน เพื่อให้ชิ้นงานดูเป็นธรรมชาติไม่แข็งทื่อจนเกินไป

มีการขัดแย้งของสี เพื่อสื่อถึงความแตกต่างของธรรมชาติและเทคโนโลยี

การขัดแย้งของรูปทรงต่างๆ รูปทรงที่เป็นเรขาคณิตสื่อถึงสิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างด้วยธรรมชาติ แต่ต่างจากรูปทรงอินทรีย์รูปที่เกิดขึ้นเองด้วยธรรมชาติ

### การประสาน

มีการประสานกันของรูปทรงของเรขาคณิต(ตึก) ให้ดูมีระยะใกล้ ไกล



แสดงภาพรูปทรงของต้นไม้ ถายเส้นที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์

## การวิเคราะห์คุณค่างานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

### การวิเคราะห์รูปทรง

#### รูปแบบ (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทศนธาตุ ได้แก่ เส้น สี ที่ว่าง รูปร่าง

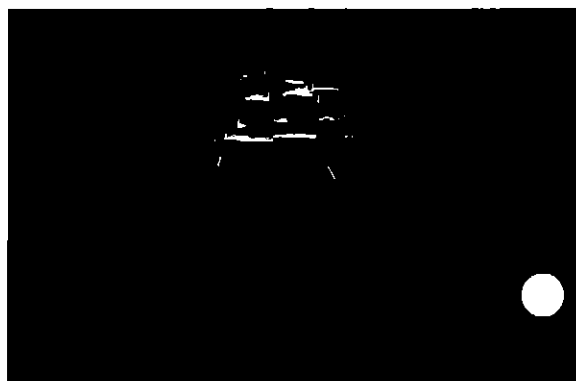
ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ได้แก่ รากไม้ และปูนในส่วนที่เป็นรูปทรงของตึก โดยกลวิธีฉายภาพลงบนวัตถุ (Projection Mapping )



ภาพประกอบที่ 60 ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ

#### เส้น (line)

ในงานของผู้สร้างสรรค์ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ในงาน คือ เส้นโค้งและเส้นตรง โดยเส้นโค้งเป็นเส้นที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของภาพที่ฉายลงบนวัตถุ ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสื่อถึง ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหว และเส้นตรง ให้ความรู้สึกที่มั่นคง แข็งแรง



ภาพประกอบที่ 61 ภาพแสดงสีที่ใช้ในฉายภาพลงบนพื้นผิววัตถุ



## สี (Color)

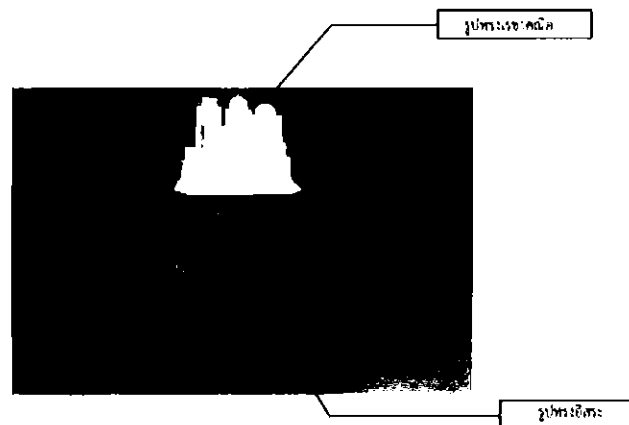
ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีที่สื่อถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีเป็นสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการฉายภาพลงไปบนรากไม้ เพื่อสื่อถึงการแทรกแซงของเทคโนโลยี ซึ่งสีเหล่านี้เกิดขึ้นจากการฉายภาพลงบนวัตถุ ที่เรียกว่า สีของแสง เกิดจากการผสมแสงสีหลัก 3 สีเข้าด้วยกัน คือ แดง (RED) เขียว (GREEN) และน้ำเงิน (BLUE) ซึ่งเมื่อผสมกันจะทำให้เกิดสีจำนวนมาก และเมื่อนำมารวมกันที่ความเข้มสูงสุดจะได้สีขาว ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้ จะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสง เช่น จอภาพ กล้องดิจิทัล เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 62 ภาพแสดงผลงานในลักษณะกำหนดพื้นที่ว่าง

## ที่ว่าง (Space)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นงานจะมีระยะภายในวัตถุที่ห่างกันและมีพื้นที่ว่างภายนอกของวัตถุที่จัดวางไว้ เช่น อากาศรอบนอกที่เป็นสีดำคือพื้นที่ว่างภายในงาน และที่ว่างของวัสดุที่นำมาใช้



ภาพประกอบที่ 63 ภาพแสดงถึงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะรูปทรง

### รูปร่าง (Shape)

แสดงภาพรูปร่างของวัสดุที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุที่เป็นธรรมชาติ คือ รากไม้ และวัสดุที่ถูกสร้างขึ้นด้วยมนุษย์จะเป็นปูน

### หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

#### เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปร่าง เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก

#### ความสมดุล

ในผลงานเป็นการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่มีความสมดุลเท่ากัน คือการจัดวางชิ้นงานในลักษณะแบบสามเหลี่ยม และจัดวางวัตถุให้รู้สึกเท่ากันทั้งสองข้าง

#### การขัดแย้ง

การขัดแย้งของรูปร่างต่างๆ รูปร่างที่เป็นเรขาคณิตสื่อถึงสิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างด้วยธรรมชาติ แต่ต่างจากรูปร่างอินทรีย์รูปที่เกิดขึ้นเองด้วยธรรมชาติ

#### การประสาน

มีการประสานกันของรูปร่างของเรขาคณิต(ตึก) ให้ดูมีระยะใกล้ ไกล

### การวิเคราะห์คุณค่างานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

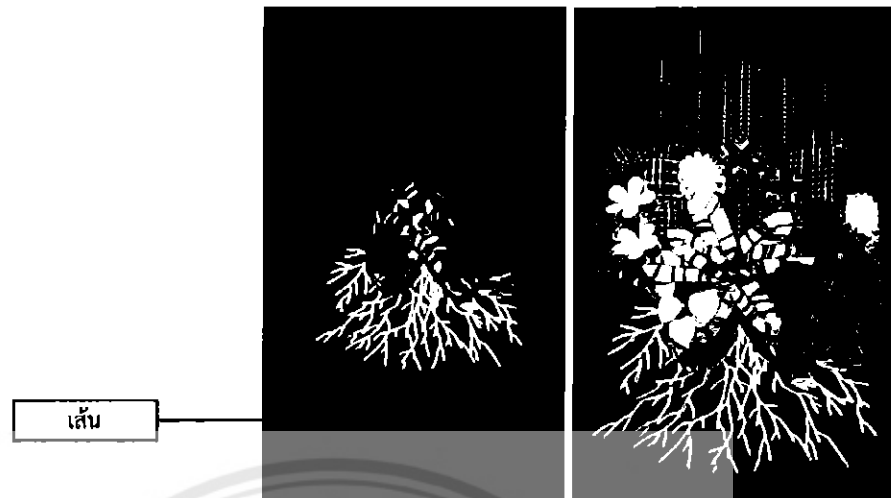
#### การวิเคราะห์รูปร่าง

##### รูปแบบ (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทิศนธาตุ ได้แก่ เส้น สี ที่ว่าง รูปร่าง

ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้

สร้างสรรค์ได้ใช้เลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ได้แก่ กระดาษแล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นรูปร่างของธรรมชาติ ได้แก่ ใบไม้ รากไม้ และรูปร่างเรขาคณิต ได้แก่ ตึก อาคาร โดยกลวิธีฉายภาพลงบนวัตถุ (Projection Mapping )



ภาพประกอบที่ 64 ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ

### เส้น (Line)

ในงานของผู้สร้างสรรค์ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ในงาน คือ เส้นโค้งและเส้นตรง เป็นเส้นที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของภาพที่ฉายลงบนวัตถุโดยเส้นโค้งที่นำมาใช้ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสื่อถึง ให้ความรู้ถึงการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหว และเส้นตรงที่ถูกฉายลงบน รูปทรงของตึก ให้ความรู้ที่มั่นคง แข็งแรง

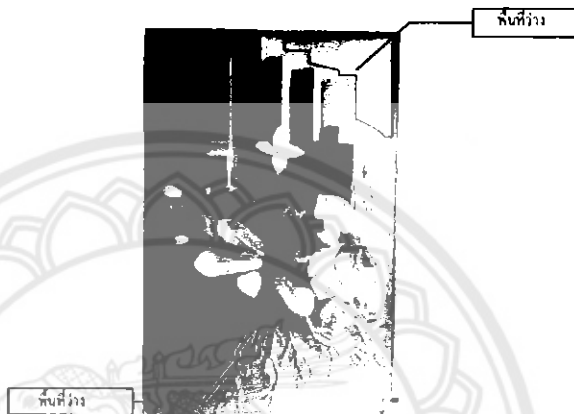


ภาพประกอบที่ 65 ภาพแสดงถึงสีที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ

### สี (Color)

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีที่สื่อถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีเป็นสัญลักษณ์ในการ สร้างสรรค์ผลงาน โดยการฉายภาพลงไปในวัสดุที่จัดทำขึ้นมา โดยใช้สี เขียว เหลือง ชมพู สื่อ

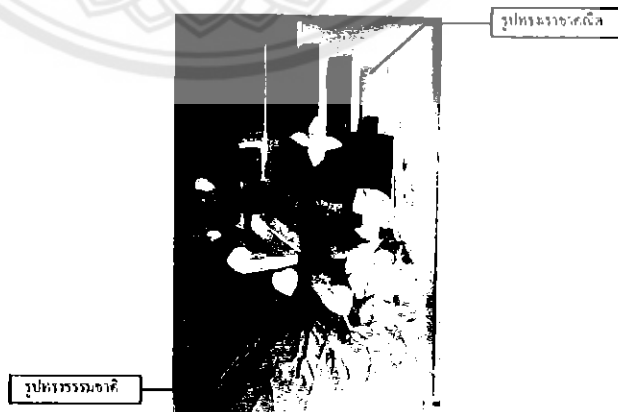
ถึงสีของธรรมชาติ และสีขาวสื่อถึงเทคโนโลยีที่กำลังเติบโตและแทรกแซงธรรมชาติเหล่านั้น ซึ่งสีเหล่านี้เกิดขึ้นจากการฉายภาพลงบนวัตถุ ที่เรียกว่า สีของแสง เกิดจากการผสมแสงสีหลัก 3 สีเข้าด้วยกัน คือ แดง (RED) เขียว (GREEN) และน้ำเงิน (BLUE) ซึ่งเมื่อผสมกันจะทำให้เกิดสีจำนวนมาก และเมื่อนำมารวมกันที่ความเข้มสูงสุดจะได้สีขาว ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้จะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับแสง เช่นจอภาพ กล้องดิจิทัล เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 66 ภาพแสดงผลงานในลักษณะกำหนดพื้นที่ว่าง

### ที่ว่าง (Space)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นงานจะมีระยะภายในวัตถุที่ห่างกันและมีพื้นที่ว่างภายนอกของวัตถุที่จัดวางไว้ เช่นอากาศรอบนอกคือพื้นที่ว่างภายในงาน และที่ว่างของวัสดุที่นำมาใช้ ระยะห่างของเส้นรากที่แตกแขนงออกจากกัน



ภาพประกอบที่ 67 ภาพแสดงถึงชิ้นส่วนของผลงานในลักษณะรูปทรง

## รูปร่าง (Shape)

แสดงภาพรูปทรงของวัสดุที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุที่ทำมาจากกระดาษโดยทำเป็นรูปทรงต่างๆ ส่วนที่เป็นธรรมชาติ คือ ใบไม้ ดอกไม้ รากไม้ และสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นด้วยมนุษย์จะเป็นอาคาร ตึก ต่างๆ

## หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

### เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

### ความสมดุล

ในผลงานเป็นการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่มีความสมดุลเท่ากัน และจัดวางวัตถุให้รู้สึกเท่ากันทั้งสองข้าง

### การขัดแย้ง

- มีการขัดแย้งของสี เพื่อสื่อถึงความแตกต่างของธรรมชาติและเทคโนโลยี่
- การขัดแย้งของรูปทรงต่างๆ รูปทรงที่เป็นเรขาคณิตสื่อถึงสิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างด้วยธรรมชาติ แต่ต่างจากรูปทรงอินทรีย์รูปที่เกิดขึ้นเองด้วยธรรมชาติ

### การประสาน

- มีการประสานกันของรูปทรงของเรขาคณิต(ตึก) ให้ดูมีระยะใกล้ ไกล

## การวิเคราะห์คุณค่างานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

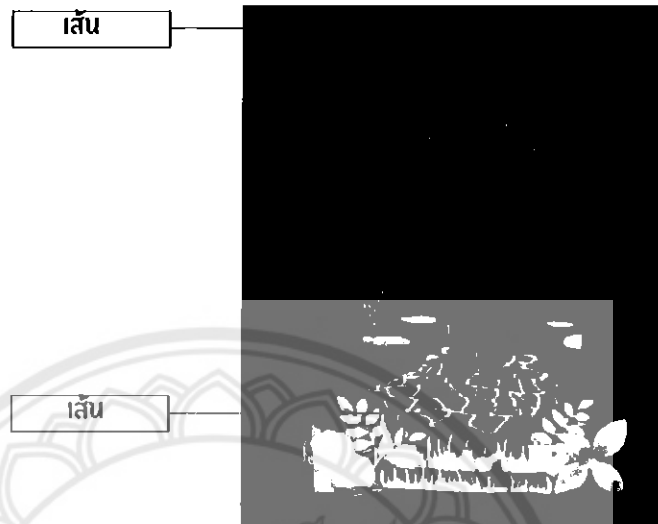
### การวิเคราะห์รูปทรง

#### รูปแบบ (Form)

ส่วนประกอบทางรูป คือ ทิศนธาตุ ได้แก่ เส้น สี ที่ว่าง รูปร่าง พื้นผิว

ส่วนประกอบทางวัสดุและกลวิธี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ได้แก่ กระดาษ แผ่นอลูมิเนียม และแผ่นไม้

อัด แล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นรูปทรงของธรรมชาติ ได้แก่ ใบไม้ รากไม้ และ  
รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ ดึก อาคารโดยกลวิธีฉายภาพลงบนวัตถุ (Projection Mapping )



ภาพประกอบที่ 68 ภาพแสดงลายเส้นที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ

#### เส้น (Line)

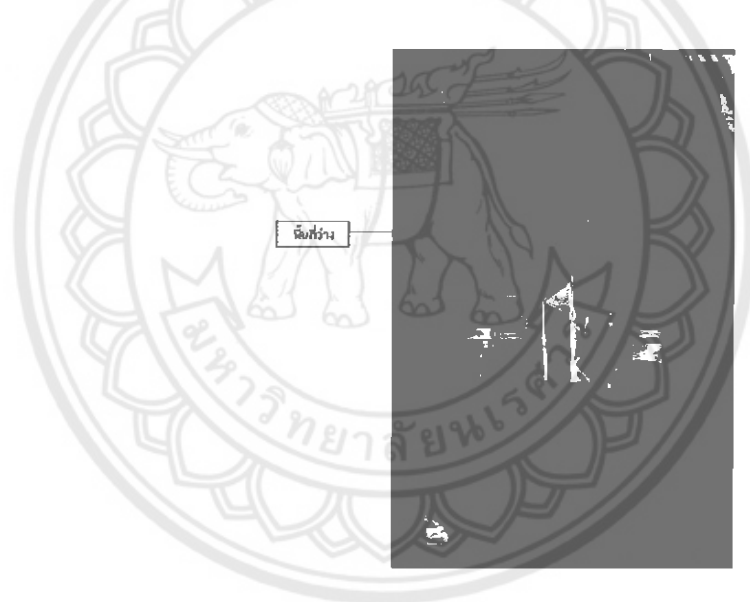
ในงานของผู้สร้างสรรค์ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ในงาน คือ เส้นโค้งและเส้นตรงเป็น  
เส้นที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของภาพที่ฉายลงบนวัตถุ โดยเส้นโค้งที่นำมาใช้ผู้สร้างสรรค์  
ต้องการที่จะสื่อถึง ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหว และเส้นตรงที่ถูกฉายลงบน  
รูปทรงของดึก ให้ความรู้สึกที่มั่นคง แข็งแรง



ภาพประกอบที่ 69 ภาพแสดงของสีที่ใช้ฉายลงบนพื้นผิววัตถุ

## สี (Color)

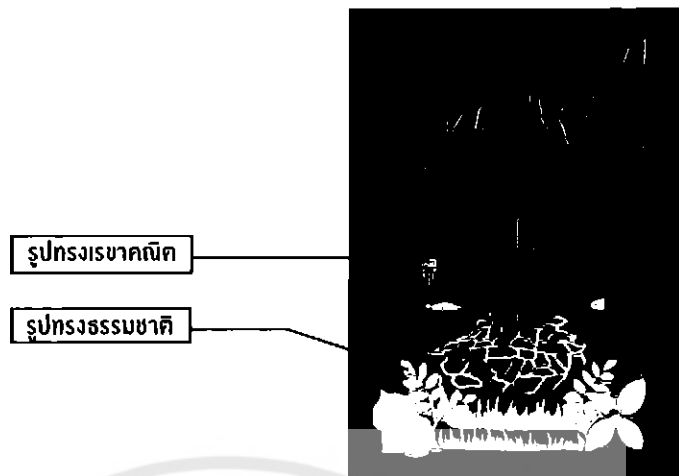
ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีที่สื่อถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีเป็นสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการฉายภาพลงไปบนวัตถุที่จัดทำขึ้นมา โดยใช้สีเขียว น้ำตาล ที่สื่อถึง ขอธรรมชาติ เหลือง แดงให้ความรู้สึกถึง ความแห้งแล้ง แดกแยก และสีขาว ฟ้ำสื่อถึง เทคโนโลยีที่กำลังเติบโตและแทรกแซงธรรมชาติเหล่านั้น ซึ่งสีเหล่านี้เกิดขึ้นจากการฉายภาพ ลงบนวัตถุ ที่เรียกว่า สีของแสง เกิดจากการผสมแสงสีหลัก 3 สีเข้าด้วยกัน คือ แดง (RED) เขียว (GREEN) และน้ำเงิน (BLUE) ซึ่งเมื่อผสมกันจะทำให้เกิดสีจำนวนมาก และเมื่อนำมา รวมกันที่ความเข้มสูงสุดจะได้สีขาว ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้จะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง แสง เช่นจอภาพ กล้องดิจิทัล เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 70 ภาพแสดงผลงานในลักษณะกำหนดพื้นที่ว่าง

## ที่ว่าง (Space)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นงานจะมีระยะภายในวัตถุที่ห่างกันและมีพื้นที่ว่าง ภายในของวัตถุที่จัดวางไว้ เช่นพื้นที่ว่างระหว่างวัตถุภายในงาน และที่ว่างของวัสดุที่นำมาใช้ ระยะห่างของกิ่งไม้ที่ทับซ้อน และแตกแขนงออกจากกัน



ภาพประกอบที่ 71 ภาพแสดงถึงชิ้นส่วนในลักษณะรูปทรง

### รูปร่าง (Shape)

แสดงภาพรูปทรงของวัสดุที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุที่ทำมาจากกระดาษโดยทำเป็นรูปทรงต่างๆ ส่วนที่เป็นรูปทรงธรรมชาติ คือ ส่วนของใบไม้ และสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นด้วยมนุษย์จะเป็นรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่อาคาร ตึก ต่างๆ

### หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

#### เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จึงหว่า เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

#### ความสมดุล

ในผลงานเป็นการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่มีความสมดุลเท่ากัน คือการจัดวางวัตถุให้รู้สึกเท่ากันทั้งสองข้าง

#### การขัดแย้ง

มีการขัดแย้งของสี เพื่อสื่อถึงความแตกต่างของธรรมชาติและเทคโนโลยี

การขัดแย้งของรูปทรงต่างๆ รูปทรงที่เป็นเรขาคณิตสื่อถึงสิ่งที่ไม่ได้ถูกสร้างด้วยธรรมชาติ แต่ต่างจากรูปทรงอินทรีย์รูปที่เกิดขึ้นเองด้วยธรรมชาติ



## การประสาน

มีการประสานกันของรูปทรงธรรมชาติในส่วนที่เป็นกิ่งไม้ ให้ความมีระยะใกล้ ใกล้

### ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออก

ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออกของผลงานการสร้างสรรค์ชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ” เป็นสัญลักษณ์ของรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น เพื่อสื่อความหมายหรือแสดง

นัยยะสำคัญที่ต้องการถ่ายทอดถึงผู้ชมผลงาน ซึ่งประกอบด้วย รูปทรงของต้นไม้ และตึกอาคารแบบต่างๆ ที่ได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เป็นจุดเด่นของผลงาน และเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่แสดงถึงธรรมชาติที่ถูกทำลายโดยผ่านการสร้างสรรค์ของรูปทรง และภาพเคลื่อนไหวที่แสดงภายในชิ้นงาน สื่อถึงการถูกทำลายโดยมนุษย์ที่นำพาความเจริญเข้ามาแทนที่ธรรมชาติ เริ่มจากสายเส้นที่ค่อยๆ แตกแขนงออกมา เพื่อสื่อถึงการเกิดขึ้น การเจริญเติบโต แทรกแซง และถูกทำลาย เมื่อภาพเคลื่อนไหวเล่นไปจนสุด ภาพเคลื่อนไหวก็จะค่อยๆ หายไป เพื่อสื่อถึงการสูญสลาย ของธรรมชาติ โดยเหลือสิ่งปลูกสร้าง และเทคโนโลยีที่ยังคงไว้

### ผลการวิเคราะห์ด้านกลวิธี

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ขั้นตอนของเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ”
1. ขั้นตอนการเตรียมวัสดุ	- เลือกวัสดุที่จะใช้ในการสร้างสรรค์งานแต่ละชิ้น ตามภาพร่างที่ได้กำหนดไว้ (วัสดุจะเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของงาน)
2. ขั้นตอนการเตรียมอุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้	- คอมพิวเตอร์ ใช้ในการตัดต่อ ทำภาพเคลื่อนไหว และ Mac mini เพื่อใช้กับโปรแกรม Mad map - โปรเจคเตอร์ ใช้ในการฉายภาพลงบนวัตถุ - กล้องถ่ายรูป เป็นกล้อง DSLR ใช้บันทึกภาพเพื่อใช้ในการทำงาน - สี เป็นเครื่องมือที่ใช้ตัดไม้, หิน, หรือโลหะ ให้เป็นรูปร่างต่างๆ โดยอาศัยการตอก มีหลายขนาด - ค้อน สำหรับเคาะ ตอก ตี ทุบ - สว่าน ใช้สำหรับเจาะรู - เครื่องเจียร์ ใช้สำหรับขัดไม้ให้มีความเรียบ - เลื่อยฉลุ ใช้สำหรับฉลุแผ่นไม้ให้เป็นรูปลักษณะตามที่ต้องการ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โปรแกรม illustator เหมาะสำหรับการทำภาพกราฟฟิก เพราะจะทำให้เส้นที่ได้มีความคมชัดละเอียด</li> <li>- โปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ การทำภาพเคลื่อนไหว รวมถึงงานทางด้านกราฟิกตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ</li> </ul>
3. ขั้นตอนการทำงาน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำไม้ที่ได้มาเจาะให้เกิดช่องวงกลมที่มีความลึก</li> <li>- ตัดชิ้นไม้ให้เป็นรูปลักษณะของบ้านและตึกและนำมาจัดวางไม้ในไม้ที่ได้ทำการเจาะไว้</li> <li>- นำรูปภาพที่เป็นเปลือกไม้และสร้างลายดินให้เป็นรอยแตกและถ่ายภาพเพื่อที่จะนำไปทำเป็นกราฟฟิกเคลื่อนไหว</li> <li>- ระบายสีของต้นไม้และดินในโปรแกรม illustator เพื่อความคมชัดของลายเส้น</li> <li>- จากนั้นนำลายที่ระบายเสร็จแล้วมาทำในโปรแกรม After Effects เพื่อทำให้เป็นลายกราฟฟิกที่เคลื่อนไหว</li> </ul>
4. ขั้นตอนการถ่ายภาพผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดวางโปรเจคเตอร์ในลักษณะของการฉายภาพลงมาจากด้านบน ปรับการวางตัวโปรเจคเตอร์ให้มีลักษณะเฉียงลงมาให้พอดีกับตัวชิ้นงาน เพื่อที่จะฉายภาพลงมาให้พอดีกับวัตถุ</li> <li>- นำไฟล์ภาพเคลื่อนไหวมาเปิดในโปรแกรม Mad map</li> <li>- เลือกส่วนของไฟล์ภาพเคลื่อนไหว แล้วนำฉายภาพให้ตรงจุดที่เราได้กำหนดไว้</li> </ul>

ตารางประกอบที่ 1 ขั้นตอนที่แสดงถึงวิธีการต่างๆ ระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานสื่อศิลปะสมัยใหม่ในรูปแบบของศิลปะการจัดวางเทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ”

จากตารางจะเห็นได้ว่า ขั้นตอนที่แสดงถึงวิธีการต่างๆของการสร้างสรรค์ผลงานสื่อศิลปะสมัยใหม่รูปแบบของศิลปะการจัดวางชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ”(The Changing of Nature) ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์แบบศิลปะการจัดวางพร้อมกับกลวิธีรูปแบบใหม่ด้วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรเจคเตอร์ที่มีความทันสมัยที่ส่งผลให้สามารถดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบดังกล่าวได้อย่างสะดวกราบรื่น

## บทที่ 5

### สรุปผลการสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ” (The Changing of Nature) ตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนแต่เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์การทำงาน แนวทางความคิด เพื่อก่อให้เกิดพัฒนางานทัศนศิลป์ ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ในรูปแบบงานสื่อศิลปะสมัยใหม่ โดยการถ่ายทอดความงามในด้านสุนทรีย์ภาพในลักษณะความรู้สึกเชิงลบ ที่ให้ผลลัพธ์เป็นความคิดในเชิงบวก เป็นเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึก ที่เป็นรูปธรรมเชิงสัญลักษณ์
3. สรุป รวบรวม วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ศิลปะ
4. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค์ศิลปะ ตอบสนองความคิดและความรู้สึกแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานสื่อสมัยใหม่แบบสร้างสรรค์

ผลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์ ซึ่งได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่องการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ จำนวน 4 ผลงาน ตลอดจนการนำผลงานดังกล่าวมาวิเคราะห์ รวบรวม และสรุปผลของการสร้างสรรค์ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค์ ตอบสนองความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบงานสื่อศิลปะสมัยใหม่แบบสร้างสรรค์ นำเรื่องราวของอารมณ์ ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว ก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ เศร้าใจ ถ่ายทอดงานรูปแบบเหมือนจริงเชิงสัญลักษณ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบปัญหาต่อการทำงานสร้างสรรค์คือ พื้นที่ในการทำงานค่อนข้างที่จะจำกัด ทำให้เกิดผลกระทบต่อการทำงาน และขนาดของชิ้นงานก็ถูก

จำกัดขนาดไว้ด้วย หากงานมีขนาดที่ขึ้นใหญ่เกิด ระยะที่ถูกจำกัดจะไม่สามารถทำให้โปรเจคเตอร์ฉายภาพได้ครอบคลุม ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาด้วยการจำกัดขนาดงาน และเลี่ยงการทำวัตถุขนาดเล็กที่จะฉายงานลงไป เพราะหากวัตถุมีขนาดเล็กเกินไปจะทำให้ภาพที่ฉายลงไปไม่ชัด

ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานศิลปะที่ได้สร้างขึ้นด้วยความตระหนักถึงสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์พบเจอในปัจจุบันและยังคงเกิดขึ้นอยู่ จะเป็นหนึ่งในการกระตุ้นกระบวนการรับรู้ทางสุนทรียะ ในเรื่องราวที่น่าเสนอออกไป

แม้ว่าประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกัน แต่ผลงานชุดนี้มีเนื้อหาของการสร้างสรรคที่สามารถทำให้เกิดความเข้าใจถึงเรื่องราว และความเศร้าสะเทือนใจที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะนำเสนอ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของธรรมชาติที่เกิดขึ้นในปัจจุบันว่าธรรมชาตินั้นมีจำนวนที่ลดน้อยลงเรื่อยๆ และกระบวนการเรียนรู้ สรรสร้างสรรคนี้ ผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเพื่อสร้างสรรคผลงานให้ดีขึ้นต่อไปในอนาคต

#### อภิปรายผลการสร้างสรรค

ข้อดีของการสร้างสรรค ผู้สร้างสรรค์ได้เกิดการเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรคและได้เรียนรู้ถึงกลวิธีใหม่ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรคผลงานศิลปะ ทำให้การสร้างสรรคศิลปะนั้นแตกต่างออกไปจากเดิม และกลวิธีที่ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้มานั้นสามารถนำไปต่อยอดในการทำงานด้านอื่นๆ ได้อีกด้วย

ข้อเสียของการสร้างสรรค ผู้สรรค์คิดว่กลวิธี Projecter Mapping นั้นในส่วนของการสร้างสรรคอาจจะไม่มีข้อเสียแต่อย่างใด แต่ต้นทุนค่าใช้จ่ายทางด้านอุปกรณ์ โปรแกรมมีราคาค่อนข้างสูง และยังถูกจำกัดด้วยเรื่องของอุปกรณ์ที่รองรับโปรแกรมอีกด้วย

จากการทำงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้จะเกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ ในกระบวนการสร้างสรรคของสื่อศิลปะสมัยใหม่ และผู้ที่สนใจทางด้านศิลปะทั้งหลาย ตลอดจนผู้ที่สนใจทั่วไป หากเอกสารผิดพลาดประการใดผู้สร้างสรรค์จะนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้น



## บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

Modern Art : ผู้แต่ง David cottington

ชลุต นิมิเสมอ.(2539).องค์ประกอบศิลปะ.กรุงเทพฯ:บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.  
 สุรชาติ เกษประสิทธิ์.(2555).เอกสารประกอบการเรียนการสอน.พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์:  
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร.

### แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

[http://www.sc.chula.ac.th/courseware/2305103/add\\_topics/add2.htm](http://www.sc.chula.ac.th/courseware/2305103/add_topics/add2.htm)

<https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะจัดวาง>

<https://tanapornsae5653.wordpress.com/%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A8%E0%B8%99%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B9%8C-visual-art/%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%9C%E0%B8%AA%E0%B8%A1-mixed-media-art/>

[http://203.158.253.5/wbi/Education/%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%20\(Aesthetics\)/unt4/west%20art%20modrn/70digitlart.htm](http://203.158.253.5/wbi/Education/%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%20(Aesthetics)/unt4/west%20art%20modrn/70digitlart.htm)

<http://www.giuseppelicari.com/about.html>

<http://prepositionmag.com/article/sala-for-the-mind/>

<http://www.dooddot.com/visit-kor-bor-vor-projection-mapping/>

<https://tanapornsae5653.wordpress.com>

<http://thereart.ro/giuseppe-licari-works/>

<http://www.giuseppelicari.com/about.html>

<http://thdownloadz.blogspot.com/2015/11/adobe-illustrator-cs6-166-full.html>

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

<http://www.kroobannok.com/article-8762-เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่อมนุษย์.html>

<http://203.158.253.5/wbi/Education>

<http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=95600000512>

55

<https://www.google.co.th/search>

