

ความประทับใจในสีส่นของเครื่องประดับรูปทรงในจินตนาการ



ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์

พฤษภาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

THE IMPRESSION FROM THE COLORFUL JEWELRY INTO IMAGINATION FORMS

TAKSAPORN LAWIN



An Art thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts

Program in Visual Art Design

Department of Art and Design

Faculty of Architecture Naresuan University

Academic Year 2017

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง “ความประทับใจในสีสันทอง  
เครื่องประดับสุรูปทรงโนจินตนาการ” ของนางสาวทักษพร ลาวิณห์ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัย  
นเรศวร

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)



.....  
(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2560

ชื่อเรื่องศิลปนิพนธ์	ความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับสู่รูปทรงใน
จินตนาการ	
ผู้สร้างสรรค์	นางสาวทักษพร ลาวิณท์
สถานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์อาคม ทองโปร่ง
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	เครื่องประดับ, ศิลปะกับเครื่องประดับ, การออกแบบ
เครื่องประดับ	

#### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์เรื่องความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการชุดนี้ ซึ่งเป็นการวิจัยแบบสร้างสรรค์ทางด้านทัศนศิลป์ลักษณะผลงานศิลปะเป็นรูปแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักในการสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้ คือ 1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้าในกระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานทางทัศนศิลป์ และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรคงานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์ 2. ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอผลงานในรูปแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ เพื่อแสดงให้เห็นภาพจากจินตนาการ ความคิด ของตัวผู้สร้างสรรค์ 3. ผลงานภาพพิมพ์ประยุกต์จะนำเสนอเรื่องราวของความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับและความคิดจินตนาการ การผสมผสานกลวิธีทางกระบวนการทางภาพพิมพ์กับวัสดุขึ้น ให้เกิดเป็นผลงานในรูปแบบ 3 มิติ โดยต้องการที่จะนำเสนอเรื่องความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เพื่อสร้างแนวทางในแบบของผู้สร้างสรรค์เองให้ชัดเจนและนำเสนอแนวคิดศิลปะสื่อผสมในรูปแบบใหม่โดยผ่านกระบวนการทางภาพพิมพ์ต่างๆ การวิจัยแบบสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ มีขั้นตอนและกลวิธีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบภาพพิมพ์ นำเสนอรูปธรรมแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ แบบ 3 มิติ ตามกายภาพที่เป็นจริงลักษณะผลงานเป็นกระบวนการแบบกึ่งนามธรรม โดยใช้กลวิธีภาพพิมพ์วัสดุและภาพพิมพ์ตะแกรงไหมแล้วนำมาพิมพ์ลงบนผ้าเพื่อเกิดเป็นพื้นผิวลวดลายและจึงนำมาสร้างเป็นผลงาน 3 มิติขึ้น ตามรูปทรงจินตนาการประกอบกับวัสดุที่เลือกมาผสมผสานให้เกิดเป็นโครงสร้างและชิ้นงานขึ้น จำนวน 3 ชุด โดยกำหนดเนื้อหาแนวความคิด เกี่ยวกับเครื่องประดับ

เพื่อแสดงคุณค่าทางสุนทรียภาพทางศิลปะ อันเป็นผลงานศิลปะที่มีคุณลักษณะแบบศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด และศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม ผลสัมฤทธิ์ของการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่อง ความประทับใจในสีสันของเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการนี้ ปรากฏว่าได้มีการศึกษา การพัฒนา กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ภาพพิมพ์โดยกลวิธีภาพพิมพ์วัสดุและภาพพิมพ์ ตะแกรงไหม จำนวนผลงาน 3 ชุด รวมทั้งมีการบันทึกข้อมูล กระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ทั้ง 3 ชุดนี้ ในลักษณะรูปเล่มเอกสาร เอาไว้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ สามารถนำไปประกอบการเผยแพร่ในจัดแสดงนิทรรศการศิลปะให้เกิดประโยชน์ต่อไป



TITLE                    The impression from the colorful jewelry into imagination forms  
AUTHOR                Miss Taksaporn Lawin  
ADVISOR                Mr. Arkom Thongpong  
ACADEMIC PAPER     Art Thesis, B.F.A. (Visual Design)  
                              Naresuan University, 2016  
KEYWORDS             Jewelry, Art and Jewelry, Jewelry Design

### Abstract

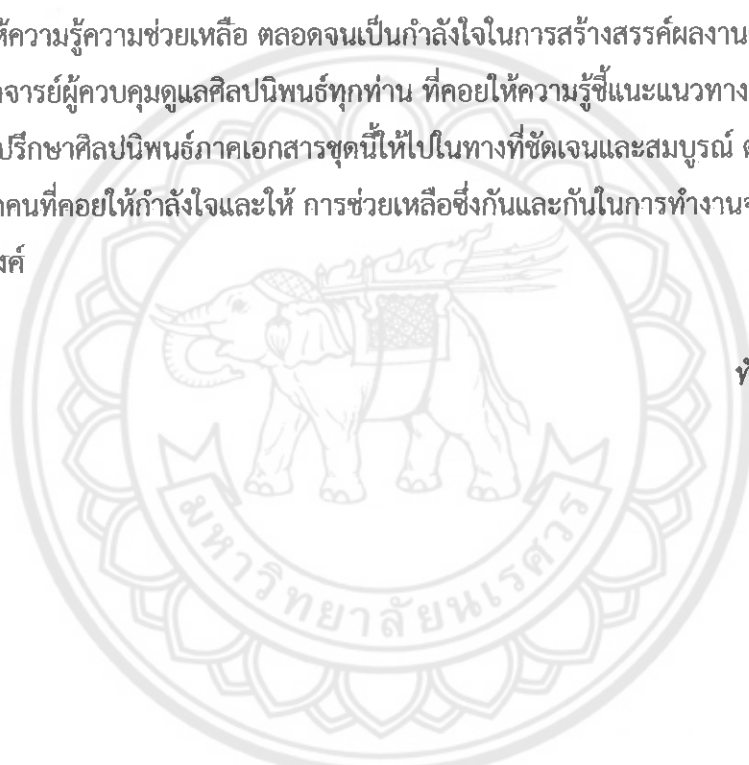
This study was a creative research in the field of visual art form to be applied with graphic style. The objectives of this art thesis were as follows: 1. To study in the process of creating a visual work leading to the recording of creative work in a systematic format in the thesis, 2. To present the work in the form of an image print application to illustrate the imagination of the creator, 3. To present the story of the impression of the color of jewelry and imagination and the integration of print and print processes to create a work in 3D with the need to present the impression of the color of jewelry to the imagination of creativity to create a creative workflow of the creators themselves and present the concept of mixed media art in a new way through the printing process. This creative thesis research contains steps and strategies for creating artistic works in graphic form presented in 3D-based, real-life imaging, semi-abstract by using graphic techniques, printing materials, silk screen printing, and then printed on the fabric to create a patterned surface, and thus create a 3D work in accordance with the imagination and the materials selected to blend into the structure and work up to 3 sets by determining the content of concept to be about jewelry to express artistic aesthetics. It is a work of art with artistic features as a language of thought and art is the language of beauty. From the achievement of creative research on the impression of the color of jewelry in the imagination shape, it was found that there had been 3 studies conducted in the development of the process of creating visual arts by material printing and silk screen printing. All 3 studies were in the form of complete booklets and can be published in the exhibition of art for further benefit.

## ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าน้อมรำลึกในพระคุณบิดา มารดา คุณพ่อชัยณฤทธิ์ และคุณแม่ น้ำอุทัย ลาวิณห์ ผู้ที่ให้กำเนิดและให้อบรมสั่งสอน เลี้ยงดูข้าพเจ้าจนเติบโตใหญ่มาด้วยความยากลำบาก สอนให้รู้จักรับผิดชอบ ชั่วดี ทั้งยังคอยสนับสนุนส่งเสริมการศึกษาและเป็นกำลังใจให้ในยามที่ข้าพเจ้าเกิดความท้อแท้และหมดกำลังใจ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอาจารย์อากม ทองโปรงและคณาจารย์ทุกท่าน ที่เป็นผู้ให้ความรู้ คอยชี้แนะแนวทาง ในการศึกษา สอนการใช้ชีวิต ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบและมีระเบียบวินัย ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทุกท่าน ที่ให้ความรู้ความช่วยเหลือ ตลอดจนเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ผู้ควบคุมดูแลศิลปินนิพนธ์ทุกท่าน ที่คอยให้ความรู้ชี้แนะแนวทาง และให้ความช่วยเหลือพร้อมให้คำปรึกษาศิลปินนิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจนและสมบูรณ์ ตลอดจนเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและให้ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานจนสามารถ ลุล่วงตามความประสงค์

ทักษพร ลาวิณห์



# สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
นิยามความคิดสร้างสรรค์.....	2
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	5
ขอบเขตของงานวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2. เอกสารข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	9
2. เครื่องประดับ.....	9
2.1 อัญมณี.....	10
2.2 ศิลปะเครื่องประดับ.....	12
2.3 การออกแบบเครื่องประดับ.....	15
2.4 องค์ประกอบศิลป์.....	21
3. ข้อมูลด้านรูปแบบและกลวิธีสร้างสรรค์.....	39
3.1 อิทธิพลที่ได้จากลัทธิศิลปะ.....	39
- ศิลปะแนวความคิด ( Conceptual Art ) .....	39
- ตัวอย่างผลงานศิลปะแนวความคิด ( Conceptual Art ).....	45
3.2 อิทธิพลที่ได้จากศิลปิน.....	47
- ศิลปินต่างชาติ ศิลปินชาวญี่ปุ่น Mariko Kusumoto.....	47
- ศิลปินไทย หวน อึระพิจิตร.....	51



2.3 ศิลปะสื่อผสม ( Mixed Media Art ).....	53
---	----

### 3. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	56
1.ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล.....	56
2. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์...	63
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	73
- ขั้นตอนแรกคือการสร้างแม่พิมพ์.....	73
- ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	81
- ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 1.....	81
- ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 2.....	84
- ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 3.....	89
การวิเคราะห์เนื้อหา.....	94

### 4. การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ.....	95
- ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 1.....	97
- ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 2.....	101
- ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 3.....	101

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	104
บรรณานุกรม	106
ประวัติผู้วิจัย	107



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพประกอบที่ 1.....	11
ภาพประกอบที่ 2.....	11
ภาพประกอบที่ 3.....	11
ภาพประกอบที่ 4.....	11
ภาพประกอบที่ 5.....	12
ภาพประกอบที่ 6.....	12
ภาพประกอบที่ 7.....	40
ภาพประกอบที่ 8.....	41
ภาพประกอบที่ 9.....	41
ภาพประกอบที่ 10.....	42
ภาพประกอบที่ 11.....	42
ภาพประกอบที่ 12.....	43
ภาพประกอบที่ 13.....	43
ภาพประกอบที่ 14.....	44
ภาพประกอบที่ 15.....	45
ภาพประกอบที่ 16.....	46
ภาพประกอบที่ 17.....	47

ภาพประกอบที่ 18.....	48
ภาพประกอบที่ 19.....	48
ภาพประกอบที่ 20.....	49
ภาพประกอบที่ 21.....	49
ภาพประกอบที่ 22.....	50
ภาพประกอบที่ 23.....	50
ภาพประกอบที่ 24.....	51
ภาพประกอบที่ 25.....	52
ภาพประกอบที่ 26.....	57
ภาพประกอบที่ 27.....	61
ภาพประกอบที่ 28.....	64
ภาพประกอบที่ 29.....	65
ภาพประกอบที่ 30.....	65
ภาพประกอบที่ 31.....	66
ภาพประกอบที่ 32 ภาพวัสดุอุปกรณ์.....	67
ภาพประกอบที่ 33 ภาพวัสดุอุปกรณ์.....	68
ภาพประกอบที่ 34 ภาพวัสดุอุปกรณ์.....	69
ภาพประกอบที่ 35 ภาพวัสดุอุปกรณ์.....	70
ภาพประกอบที่ 36 ภาพวัสดุอุปกรณ์.....	71
ภาพประกอบที่ 37 ภาพตัวอย่างวัสดุที่นำมาทำแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	71

ภาพประกอบที่ 38 แผ่นพิมพ์ และจักรเย็บผ้า.....	72
ภาพประกอบที่ 39 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	73
ภาพประกอบที่ 40 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	74
ภาพประกอบที่ 41 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	74
ภาพประกอบที่ 42 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	74
ภาพประกอบที่ 43 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	75
ภาพประกอบที่ 44 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	76
ภาพประกอบที่ 45 ตัวอย่างภาพพิมพ์วัสดุ ( Collograph ).....	77
ภาพประกอบที่ 46 การสร้างลวดลายโดยการปั๊ม (Stamp).....	78
ภาพประกอบที่ 47 การสร้างลวดลายโดยการสกรีน.....	79
ภาพประกอบที่ 48 ตัวอย่างผลงานโดยกลวิธีสกรีนและภาพพิมพ์ตะแกรงไหม.....	80
ภาพประกอบที่ 49 ภาพพิมพ์วัสดุที่เลือกมาพัฒนาต่อ.....	81
ภาพประกอบที่ 50 การปักตอกแต่งให้ดูมีมิติมากขึ้น.....	82
ภาพประกอบที่ 51 การปักตอกแต่งให้ดูมีมิติมากขึ้น.....	83
ภาพประกอบที่ 52 สอดลวดไสในสายยางเพื่อตัดทำโครง.....	84
ภาพประกอบที่ 53 เย็บภาพพิมพ์ติดกับโครงวัสดุ.....	84
ภาพประกอบที่ 54 เย็บภาพพิมพ์ติดกับโครงวัสดุ.....	85
ภาพประกอบที่ 55 ตัดโครงให้สมบูรณ์ตามแบบ.....	86
ภาพประกอบที่ 56 ตกแต่งตามพื้นที่ว่าง.....	86
ภาพประกอบที่ 57 ตกแต่งตามพื้นที่ว่าง.....	87

ภาพประกอบที่ 58 ตกแต่งตามพื้นที่ว่าง.....	88
ภาพประกอบที่ 59 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	88
ภาพประกอบที่ 60 ภาพร่าง.....	89
ภาพประกอบที่ 61 ขยายเท่าขนาดจริง.....	89
ภาพประกอบที่ 62 เย็บแต่ละส่วน.....	90
ภาพประกอบที่ 63 ยัดใยโพลีเอสเตอร์แล้วเย็บปิด.....	91
ภาพประกอบที่ 64 เมื่อเย็บแต่ละชิ้นเสร็จเรียบร้อย.....	92
ภาพประกอบที่ 65 นำแต่ละส่วนมาประกอบกัน.....	92
ภาพประกอบที่ 66 แยกการจัดวางชิ้นงานเป็นกลุ่ม.....	93
ภาพประกอบที่ 67 ตกแต่งเพิ่มเติม.....	93
ภาพประกอบที่ 68 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3.....	93
ภาพประกอบที่ 69 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1.....	95
ภาพประกอบที่ 70 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	96
ภาพประกอบที่ 71 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3.....	96
ภาพประกอบที่ 72 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1.....	98
ภาพประกอบที่ 73 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	99
ภาพประกอบที่ 74 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3.....	100

## บทที่ 1

### บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เครื่องประดับ ถือเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งควบคู่กับการแต่งกายของสุภาพสตรี ตั้งแต่ยุคก่อนจวบจนกระทั่งปัจจุบันนี้ ไม่มีชนชาติไหนๆ ที่จะปฏิเสธความงามของเครื่องของประดับได้ เครื่องประดับมีหลากหลายสไตล์ แต่ละชนิดก็มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่าคุณจะเลือกอย่างไร ให้เข้ากับบุคลิกของคุณและชุดที่คุณสวมใส่ เครื่องประดับร่างกายมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงฐานะในสังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้ เป็นประติมากรรม ซึ่งแฝงอยู่กับศิลปกรรมอื่นๆ เป็นเครื่องประดับ ตกแต่งศิลปสถานและศิลปวัตถุให้เกิดคุณค่าความงามทั้งทางกายและจิตใจ

“เครื่องประดับ” อาจจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ใหญ่ คือ เครื่องประดับพวกอัญมณี และเครื่องตกแต่งทำด้วยผ้าหรือของใช้ในการแต่งกาย เช่น ถุงมือหรือกระเป๋า รวมเรียกว่า Accessories ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับของบุรุษหรือสตรี ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งช่วยเสริมสร้างให้บุคลิกภาพของผู้สวมใส่ดูดี น่ามอง มีเสน่ห์ น่าเลื่อมใส หรือน่าคบหาสมาคมด้วย เครื่องประดับจะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในภาพลักษณ์ของคุณมากขึ้น เครื่องประดับเสริมแต่งรูปร่างภายนอกให้ผู้สวมใส่ดูดีได้ มีเสน่ห์แก่ผู้ที่พบเห็น อย่างเช่นคำพูดที่ว่า “ไถ่งามเพราะขน คนงามเพราะแต่ง” เครื่องประดับทำให้สตรีดูสวย ดูสง่า ในชุดที่สวมใส่ ความมั่นใจในตัวเองจะเกิดขึ้น จากความรักตัวเอง อยากให้ตัวเองสวยหรือภาคภูมิใจในตัวเองเครื่องประดับไม่จำเป็นต้องชิ้นใหญ่ ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง แต่ความเหมาะสม และความพอดีในการเลือกเครื่องประดับ มีความสำคัญมากกว่าราคาเสียอีก การเลือกเครื่องประดับควรเลือกอัญมณีที่ดูแลรักษาง่ายใช้ได้หลายๆ โอกาส ถ้าเป็นเพชรก็เลือกแบบที่ไม่ล้ำสมัยเร็ว สำหรับผู้หญิงอาจพิจารณาการใช้ต่างหู แหวน เข็มกลัด หรือเพิ่มเติมด้วยกำไลข้อมือที่ดูโดยรวมแล้วไม่มากเกินงาม สำหรับผู้ชายอาจจะใช้ที่ก๊อตเน็คไท ที่ใช้เพชรเป็นเครื่องประดับ โดยเน้นแบบเก๋ เรียบและเท่ รวมทั้งกระดุมก๊อตเน็คไทที่สามารถเลือกได้หลายแบบในโอกาสต่างๆ กัน

เครื่องประดับ คือ สิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ แทนความคิด ที่แต่ละคนสะท้อนออกมา นอกเหนือจากนี้ เครื่องประดับยังเสริมแต่ในด้านภาพลักษณ์ให้เป็นที่น่านับถือ น่ามอง เป็นจุดสนใจของผู้คนรอบข้าง

ในปัจจุบันเครื่องประดับ นอกจากจะเป็นของตกแต่งที่ทำให้ร่างกายสวยงามแล้ว เครื่องประดับยังสามารถเป็นสิ่งที่คอยรักษาโรคภัยไข้เจ็บได้ โดยดูอย่างพวก หินที่คอยรักษาโรค นี้ก็มีกันมานาน และก็นำมาดัดแปลงเป็นเครื่องประดับที่ทำให้สวมใส่ได้ง่ายขึ้น เช่น พวกสร้อยคอแพชั่น แหวนแพชั่น หรือจะเป็น ต่างหู แพชั่น เป็นต้น พวกนี้ก็สามารถนำมาสวมใส่ได้ โดยที่ผู้ที่ใส่ก็มีความเชื่อว่า สวมของพวกนี้จะทำให้ร่างกายแข็งแรง ไม่เจ็บไม่ไข้ แต่มันก็เป็นความเชื่อส่วนบุคคลเท่านั้นและยังมีความเชื่อในเรื่องของการเสริมดวง เสริมมงคล เสริมบารมี เสริมงาน ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของเครื่องประดับประเภทนั้นๆ

(ที่มา : <https://preciouspieces.wordpress.com>)

### นิยามความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม Creativity มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “creo” = to create, to make = สร้างหรือทำให้เกิด

ความคิดสร้างสรรค์คือ ปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์ “สิ่งใหม่” อาทิ ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่า การจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “ความใหม่” ประกอบด้วย

1. สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน
2. สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่น แต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระ
3. การคิดวิธีดำเนินการใหม่
4. ปรับกระบวนการผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไป
5. คิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา
6. เปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น



ความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดใหม่ ๆ แนวทางใหม่ ๆ ทักษะคิดใหม่ ๆ ความเข้าใจและ การมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็น ชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมอง โลกหรือปัญหาในแนวออกกรอบ

ความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลาย ๆ ทาง ใช้ความคิด ที่หลากหลาย แสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และนอกกรอบ คัดสรรค้นหาทางเลือกใหม่ ๆ และพยายาม ปรับปรุงให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งมีวิธีการอยู่ ๖ ขั้นตอน คือ

1. แสวงหาข้อบกพร่อง(Mess Finding)
2. รวบรวมข้อมูล(Data Finding)
3. มองปัญหาทุกด้าน(Problem Finding)
4. แสวงหาความคิดที่หลากหลาย(Idea Finding)
5. หาคำตอบที่รอบด้าน(Solution Finding)
6. หาข้อสรุปที่เหมาะสม(Acceptance Finding)

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือโดยความตั้งใจ ซึ่งสามารถทำได้ด้วย การศึกษา การอบรมฝึกฝน การระดมสมอง (brain-storming) มากกว่าครึ่งหนึ่งของการค้นพบที่ ยิ่งใหญ่ของโลก เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญ(serendity) หรือการค้นพบสิ่งหนึ่งซึ่งใหม่ ในขณะที่ กำลังต้องการค้นพบสิ่งอื่นมากกว่า

การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็น ความสัมพันธ์ของสิ่ง ต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจาก กรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิด ใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อ ค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่ หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลากแง่มุม เน้นทั้งปริมาณและ คุณภาพ องค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New Original) ใช้การได้(Workable) และมี ความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นการคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่ง ใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิง หรือที่เรียกว่า "นวัตกรรม" (Innovation)

ความคิดสร้างสรรค์ มีความหมายแยกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. เป็นความคิดแง่บวก หรือ Positive thinking
2. เป็นการกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร หรือ Constructive thinking
3. เป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือ Creative thinking

ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

1. เริ่มจากจินตนาการแล้วย้อนสู่ความจริง เกิดจากการที่เรา นำ ความฝันและจินตนาการ ซึ่งเป็นเพียงความคิด ความใฝ่ฝันที่ยังไม่เป็นจริง แต่เกิดความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ความฝันนั้นเป็นจริง
  2. เริ่มจากความรู้ที่มีแล้วคิดต่อยอดสู่สิ่งใหม่ที่เรียกว่า นวัตกรรม (Innovation) เกิดจากการนำ ข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่มาคิดต่อยอด หรือคิดเพิ่มฐานข้อมูลที่มีอยู่ จะเป็นเหมือนตัวเชื่อมความคิดให้เราคิดใน เรื่องใหม่ๆ
- (ที่มา: [https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative\\_Thinking.htm](https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm))

Guilford (1959 : 115) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถทางสมองที่สามารถ “คิดได้หลายทิศทาง” หรือ “คิดแบบอเนกนัย” และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตัวเอง โดยเฉพาะ คนที่มีลักษณะดังกล่าวต้องเป็นคนที่กล้าคิด ไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์ และมีอิสระในการคิดด้วย

Torrance (1962 : 85-89) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ หรือผลิตสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่มีใครทำมาก่อนสิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่างๆที่ได้จากประสบการณ์ แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะวรรณคดี วิทยาศาสตร์หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น ซึ่งกระบวนการนั้นเป็นกระบวนการของความรู้สึกลึกซึ้งต่อปัญหา หรือสิ่งบกพร่องขาดหายไป และรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมติฐานทำการทดลองสมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้พบจากการทดสอบสมมติฐานนั้น

อุษณีย์ โพธิสุข และคณะ (2544 : 44-48) ได้ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง กระบวนการทางปัญญาในระดับสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่างมารวมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์มีอิสระทางความคิด

ศศิธร เวียงอินทร์ (2547 : 99-102) กล่าวว่า

ความคิดสร้างสรรค์ (CreativeThinking) หมายถึง ความสามารถทางสมองในการแสดงของความคิดหลายแง่หลายมุม และหลายทิศทาง คิดได้กว้างไกลมันจะนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ หรือคิดปรับปรุงตัดแปลงสิ่งของที่มีอยู่เดิมให้มีรูปแบบใหม่ไม่ซ้ำผู้อื่น (ที่มา : <http://wanwisachaitumma.blogspot.com/2012/05/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html>)

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เองโดยมีแรงบันดาลใจมาจากสีสันทองเครื่องประดับ ซึ่งนำวัสดุรอบๆตัว มาผสมผสานกับจินตนาการและกระบวนการทางภาพพิมพ์ทำให้เกิดเป็นผลงานที่แปลกใหม่ขึ้น เพื่อสื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ ความแตกต่าง และความแปลกใหม่ของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และมีการนำเสนอในรูปแบบภาพพิมพ์สีผสม แบบ 3 มิติ ในแต่ละชิ้นงานจะมีแนวความคิดที่สอดคล้องไปในแนวเรื่องเดียวกันแต่จะมีความแตกต่างกันในด้านรูปแบบของลักษณะการนำเสนอ รูปทรง และวัสดุที่ใช้ ซึ่งจะทำให้ผลงานดูหลากหลายแล้วยังทำให้ผู้สร้างสรรค์มีการพัฒนาต่อยอดต่อไปอีกด้วย

#### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

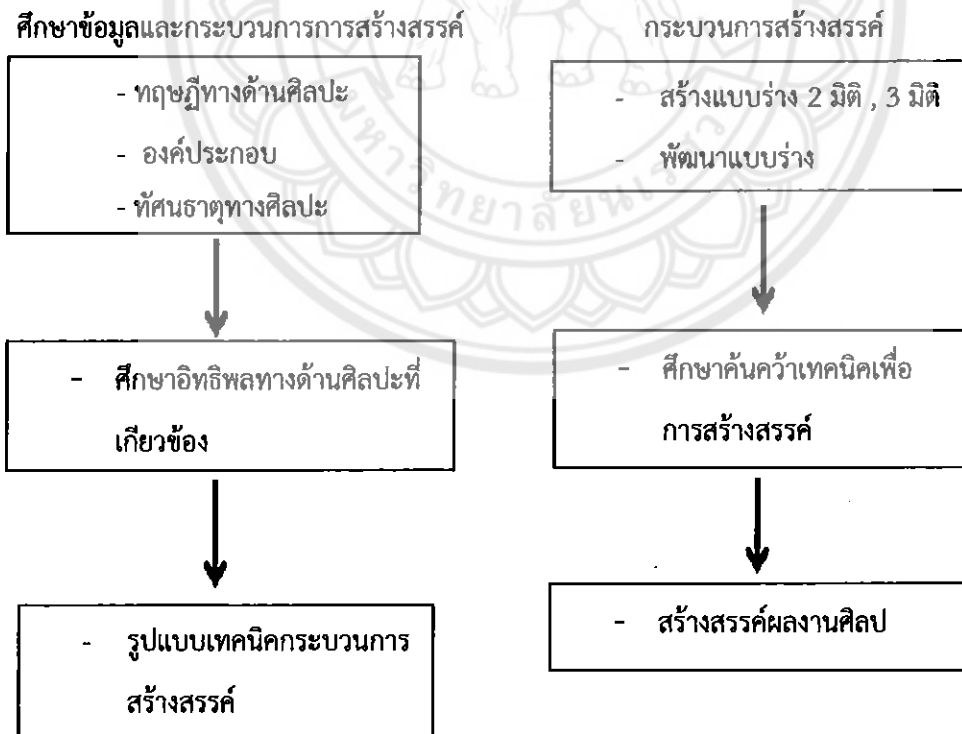
1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้าในกระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์งานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอผลงานในรูปแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ เพื่อแสดงให้เห็นภาพจากจินตนาการ ความคิด ของตัวผู้สร้างสรรค์
3. ผลงานภาพพิมพ์ประยุกต์จะนำเสนอเรื่องราวของความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับ และความคิดจินตนาการ การผสมผสานกลวิธีทางกระบวนการทางภาพพิมพ์กับวัสดุขึ้น ให้เกิดเป็นผลงานในรูปแบบ 3 มิติ

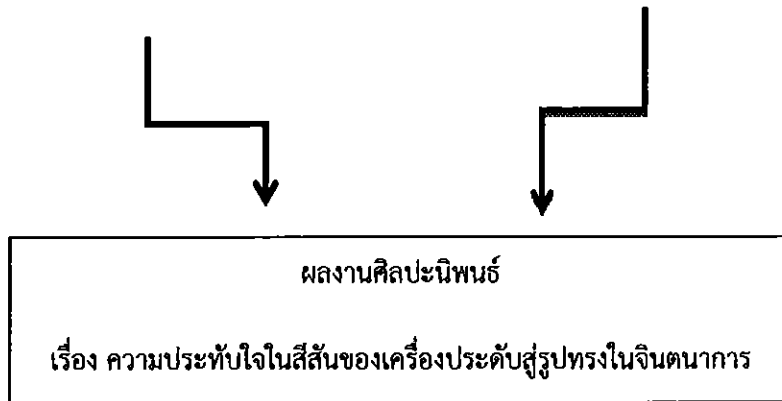
### ขอบเขตของงานวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ศิลปนิพนธ์เรื่อง ความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการ

1. เป็นผลงานภาพพิมพ์สื่อผสม รูปแบบ 2 และ 3 มิติ โดยรูปแบบผลงานมีลักษณะแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract)
2. เป็นผลงานภาพพิมพ์ที่มีแนวคิด เนื้อหา มาจากสีสันทองเครื่องประดับนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์รูปแบบผลงานเชิงบวก
3. เป็นผลงานภาพพิมพ์ที่มีการแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้กลวิธีภาพพิมพ์สื่อผสม
4. จำนวนผลงาน 3 ชุด
  - ผลงานชุดที่ 1 จำนวน 3 ชิ้น ขนาด 30x40 เซนติเมตร
  - ผลงานชิ้นที่ 2 ขนาด 40x50 เซนติเมตร
  - ผลงานชิ้นที่ 3 ขนาดสามารถแปรผันได้ตามสถานที่จัดแสดงผลงาน

### กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์





### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สามารถนำเสนอเรื่องความประทับใจในสีสันทันของเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ได้ สามารถสร้างแนวทางในแบบของผู้สร้างสรรค์เองให้ชัดเจน สามารถนำเสนอแนวคิดศิลปะสื่อผสมในรูปแบบใหม่โดยผ่านกระบวนการทางภาพพิมพ์ต่างๆ ได้อย่างลงตัว อีกทั้งยังได้เรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ขั้นตอนกลวิธีของภาพพิมพ์ และตอบสนองความคิดทางความรู้สึกถึงการแสดงออกทางคุณค่าของงานศิลปะในรูปแบบผลงานทางศิลปะภาพพิมพ์ประยุกต์ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆต่อไป

## บทที่ 2

### เอกสารข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “ความประทับใจในสีลันของเครื่องประดับสรูปทรงในจินตนาการ” ชุดนี้เป็นกระบวนการวิจัยออกแบบสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นกระบวนการ (Style) ผลงานประเภทภาพพิมพ์ (Printing) แม้ว่าในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ ประกอบไปด้วยสองส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ส่วนแรก ตัวรูปธรรมของผลงานศิลปะกับเนื้อหาเรื่องราว และแนวความคิด คือ ส่วนหลัง เป็นส่วนนามธรรม นอกจากแยกแยะออกเป็นสองส่วนดังกล่าวแล้ว ยังกล่าวได้ว่า ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ประกอบไปด้วย ตัวผลงานศิลปะประเภททัศนศิลป์ ซึ่งเป็นรูปธรรมวัตถุที่มีความสำคัญที่สุด โดยมีส่วนสำคัญประกอบรองลงมาคือ รายงานเอกสารการสร้างสรรคผลงานศิลปะประเภททัศนศิลป์ ในส่วนนี้มีความสำคัญรองลงมาก็จริง แต่ก็เป็นส่วนที่ขาดหายไปเสียไม่ได้อย่างสิ้นเชิง โดยเฉพาะบริบทของนักศึกษาศิลปะ ที่ต้องสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นไปตามกระบวนการศึกษาหาความรู้เพื่อการสร้างสรรค์และพัฒนาต่อไป

ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้ การจัดระบบ ขั้นตอน การศึกษาค้นคว้าความรู้ความเข้าใจต่างๆ ต่อการสร้างสรรคผลงานศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “ความประทับใจในสีลันของเครื่องประดับสรูปทรงในจินตนาการ” ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการศึกษา และค้นคว้าเอกสาร ข้อมูล ที่เกี่ยวกับเรื่องต่างๆที่เป็นพื้นฐานสำหรับนำมาเป็นแรงบันดาลใจ ความประทับใจในรูปแบบ เนื้อหา และสามารถใช้เป็นข้อมูลประยุกต์ ต่อเนื้อหาเรื่องราว แนวความคิดนำไปสู่การพัฒนา ส่งเสริมและให้อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้ดังต่อไปนี้

#### 1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

- 1.1 เครื่องประดับ
- 1.2 อัญมณี
- 1.3 ศิลปะเครื่องประดับ
- 1.4 การออกแบบเครื่องประดับ
- 1.5 องค์ประกอบศิลป์

## 2. ข้อมูลด้านรูปแบบและกลวิธีสร้างสรรค์

- 2.1 อิทธิพลที่ได้จากลัทธิศิลปะ
- 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน
- 2.3 ศิลปะสื่อผสม

### 1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

#### 1.1 ความเป็นมาของเครื่องประดับ

เครื่องประดับเป็นสิ่งหนึ่งในกระแสวัฒนธรรมที่ใช้ควบคู่มาพร้อมกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อื่นๆ ในสมัยโบราณการตกแต่งร่างกาย ใช้วิธีสักร่างกาย หรือใช้สีเขียนบนผิวหนัง การเขียนสีบนผิวหนังพบครั้งแรกในสมัยอียิปต์ เมื่อประมาณ 2000 ปี ก่อนคริสต์ศักราช คำว่า “สัก” ในภาษาไทย ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Tattoo และคำว่า Tattoo มาจากภาษาไทตีว่า Tatau ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับ การทำเครื่องหมาย

ส่วนการแต่งกายด้วยวัตถุ มีการตกแต่งด้วยทองคำ พบหลักฐานการใช้ทองคำมาทำ เป็นเครื่องประดับ ในสมัยอียิปต์ และกรีกโบราณ เครื่องประดับเป็นสิ่งที่สามารถบอกประวัติความเป็นไป ในสมัยประวัติศาสตร์ได้ เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่บอกถึงวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม นิสัยใจคอของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี ดังนั้น การศึกษาทางประวัติศาสตร์ศิลป์ จึงนิยมที่จะศึกษาเรื่องราวของ เครื่องประดับร่วมไปด้วย เพราะเครื่องประดับนอกจากจะใช้ประดับร่างกายเพื่อความสวยงามแล้ว ยังบอกตำแหน่ง ฐานะ ยศศักดิ์ได้ เช่น ชาวอเมริกันอินเดียนที่อยู่ตามเผ่าต่างๆ จะใช้สีหรือขนนกประดับ ประดาร์่างกาย และสีหรือขนนกนี้จะบอกตำแหน่งของผู้ใช้ ในขณะที่เดียวกันเครื่องประดับยังบอกฐานะทางเศรษฐกิจของเจ้าของได้อีกด้วย

( ที่มา : <https://preciouspieces.wordpress.com> )

เครื่องประดับถือเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งควบคู่กับการแต่งกายของสุภาพสตรีตั้งแต่ยุค ก่อนจวบจนกระทั่งปัจจุบันนี้ไม่มีชนชาติไหน ๆ ที่จะปฏิเสธความงามของเครื่องของประดับได้ เครื่องประดับมีหลากหลายสไตล์แต่ละชนิดก็มีรูปแบบที่แตกต่างกันขึ้น อยู่กับว่าคุณจะเลือกอย่างไรให้ เข้าบุคลิกของคุณและชุดที่คุณสวมใส่ เครื่องประดับร่างกายมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงฐานะใน สังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้เป็นประติมากรรมซึ่งแฝงอยู่กับศิลปกรรมอื่น ๆ เป็นเครื่องประดับ ตกแต่งศิลปสถานและศิลปวัตถุให้เกิดคุณค่าความงามทั้งทางกายและจิตใจ

"เครื่องประดับ" อาจจำแนกออกเป็น 2 ประเภทใหญ่คือ เครื่องประดับพวกอัญมณี และเครื่องตกแต่งทำด้วยผ้าหรือของใช้ในการแต่งกายเช่นถุงมือหรือกระเป๋ารวมเรียกว่าอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับของบุรุษหรือสตรีล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งช่วยเสริม สร้างให้บุคลิกภาพของผู้สวมใส่ดูดี หรือน่ามองมีเสน่ห์น่าเลื่อมใสหรือน่าคบหาสมาคมด้วย เครื่องประดับจะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในภาพลักษณ์ของคุณมากขึ้นเครื่องประดับเสริมแต่งรูปร่างภายนอกให้ผู้สวมใส่ดู "ดี" ได้มีเสน่ห์แก่ผู้ที่พบเห็นอย่างเช่นคำพูดที่ว่า "ไถ่ถามเพราะชนคนงามเพราะแต่ง เครื่องประดับทำให้สตรีดูสวยดูสง่าในชุดที่สวมใส่ความมั่นใจในตัวเองจะเกิดขึ้นจากรักตัวเองอยากให้ตัวเองสวยหรือภาคภูมิใจในตัวเองเครื่องประดับไม่จำเป็นต้องชิ้นใหญ่ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง แต่ความ เหมาะสมและความพอดีในการเลือกเครื่องประดับมีความสำคัญมากกว่าราคาเสียอีก การเลือกเครื่องประดับควรเลือกอัญมณีที่ดูแลรักษาง่ายใช้ได้หลาย ๆ โอกาสถ้าเป็นเพชรก็เลือกแบบที่ไม่ล้ำสมัยเร็วสำหรับผู้หญิงอาจพิจารณาการใช้ต่างหูแหวนเข็มกลัดหรือเพิ่มเติมด้วยกำไลข้อมือที่ดูโดยรวมแล้วไม่มากเกินไปสำหรับผู้ชายอาจจะใช้ที่กัลด์เน็คไทที่ใช้เพชรเป็นเครื่องประดับโดยเน้นแบบเก๋เรียบและเท่รวมทั้งกระดุมกลัดแขนเสื้อที่สามารถเลือกได้หลายแบบในโอกาสต่าง ๆ กัน เครื่องประดับคือสิ่งแทนความรู้สึกแทนอารมณ์แทนความคิดที่แต่ละคนสะท้อนออกมา นอกเหนือจากนี้เครื่องประดับยังเสริม แต่ในด้านภาพลักษณ์ให้เป็นที่น่าับถือน่ามองเป็นจุดสนใจของผู้คนรอบข้าง

ในปัจจุบันเครื่องประดับนอกจากจะเป็นของตกแต่งที่ทำให้ร่างกายสวยงามแล้วเครื่องประดับยังสามารถเป็นสิ่งที่คอยรักษาโรคภัยไข้เจ็บได้โดยดูอย่างพวกหินที่คอยรักษาโรคนี้ก็มีกันมานานและก็นำมาดัดแปลงเป็นเครื่องประดับที่ทำให้ สวมใส่ได้ง่ายขึ้นเช่นพวกสร้อยคอแพชั่นแหวนแพชั่นหรือจะเป็นต่างหูแพชั่นเป็นต้นพวกนี้ก็สามารถนำมาสวมใส่ได้โดยที่ผู้ที่ใส่ก็มีความเชื่อว่าสวมของพวกนี้จะทำให้ร่างกายแข็งแรงไม่เจ็บไม่ไข้ แต่มันก็เป็นความเชื่อส่วนบุคคลเท่านั้นและยังมีความเชื่อในเรื่องของการเสริมดวงเสริมมงคลเสริมบารมีเสริมงานขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของเครื่องประดับประเภทนั้น ๆ

( ที่มา : <https://preciouspieces.wordpress.com> )

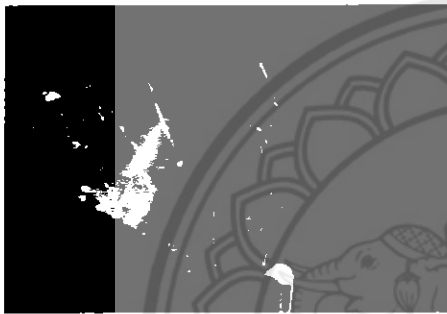
จากข้อมูลที่กล่าวข้างต้นเกี่ยวกับเครื่องประดับ จะเห็นได้ว่าเครื่องประดับนั้นมีหลายประเภท ผู้สร้างสรรค์จึงค้นคว้าข้อมูลความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดกระบวนการความคิดใหม่ๆ ส่งเสริมจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เอง

## 1.2 อัญมณี

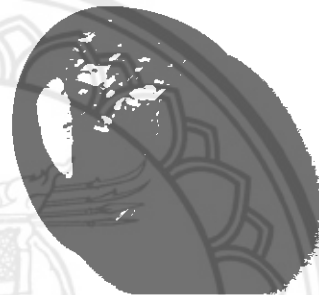
อัญมณี หมายถึง วัตถุธรรมชาติที่มีความสวยงามซึ่งอาจเป็นแร่ หรือหิน หรือวัตถุที่ได้จากสิ่งมีชีวิตที่ถูกนำมาขัดตัดหรือเจียรไน (Cutting) จนมีขนาดและรูปร่างตามต้องการ รวมทั้งเกิด



ความสวยงามสูงสุด (มากกว่าเดิม) เหมาะสมที่จะนำมาเป็นเครื่องประดับ เช่น เพชร (Diamond) และ หับทิม(Ruby) ในปัจจุบันคนไทยคนไทยเราอาจจะเรียกอัญมณีได้หลายชื่อ เช่น รัตนชาติ หรือเพชรพลอย อัญมณีมักนำมาใช้ประกอบกับโลหะมีค่า (ตัวเรือน) ทำเป็นเครื่องประดับ (Jewelry) เช่น แหวนเพชรหรือสร้อยเพชร บางครั้งนำมาประกอบกันเป็นชุด (set) เช่น สร้อยลูกปัด (Bead) โดยการนำเอาอัญมณีรูปร่างกลมมาร้อยเรียงกันจนเป็นสร้อย แต่บางครั้งก็นำเอาแร่รัตนชาติ (แร่ที่มีความสวยงาม) มาตัดแต่งขัดให้มีรูปร่างตามต้องการ เกิดความสวยงามสูงสุดและเป็นชิ้นเดียว ซึ่งจะใช้เป็นเครื่องประดับได้เลย เช่น กำไลหยก แต่อย่างไรก็ตามบางครั้งการทำเครื่องประดับอาจไม่จำเป็นต้องใช้อัญมณีร่วมด้วย แต่จะใช้โลหะมีค่าเพียงอย่างเดียวก็ใช้เป็นเครื่องประดับได้ เช่น สร้อยทอง (ที่มา:หนังสืออัญมณีวิทยา ความรู้เกี่ยวกับเพชรพลอย โดย กฤษณะ เวชพร หน้า 1)

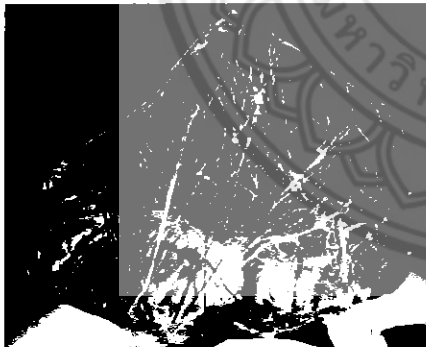


ภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 2

(ที่มา : <http://thehz.ru/interes/25-neveroyatno-krasivyx-i-redkix-kamnej>)



ภาพประกอบที่ 3

(ที่มา : [www.mindat.org/gm/3485](http://www.mindat.org/gm/3485))



ภาพประกอบที่ 4

(ที่มา : <http://www.krusarawut.net/wp/?p=14472>)



ภาพประกอบที่ 5

(ที่มา :<http://thewellnessclubuk.co.uk/healing-circle/>)

ภาพประกอบที่ 6

(ที่มา: <http://keywordsuggest.org/gallery/1215614.html>)

### 1.3 ศิลปะเครื่องประดับ

ปัจจุบันสถาบันการเรียนการสอนศิลปะในมหาวิทยาลัย และวิทยาลัยได้ให้ความสำคัญ ศิลปะเครื่องประดับมาก โดยเปิดสอน และให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ในต่างประเทศวิชาการ ออกแบบเครื่องประดับ และการทำเครื่องประดับนี้เป็นวิชาเอก และวิชาเลือกในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอกมานาน แต่ในประเทศไทยเรานั้น เพิ่งจะได้รับความสนใจ อาจเป็นเพราะ นักออกแบบเครื่องประดับ ( jewelry designer ) กำลังเป็นที่ต้องการในตลาดเครื่องประดับ และ เครื่องประดับของไทยได้กลายเป็นสินค้าออกที่มีชื่อเสียง เช่นเดียวกับสินค้าออกอื่นๆ ความเด่นของ เครื่องประดับในประเทศไทย คือความงดงาม ประณีต ละเอียดย่อน และใช้วัสดุที่ธรรมชาติสร้างซึ่งหา ยากในต่างประเทศ แต่มีมากในประเทศเรา เช่น หับทิมสยาม ไพลิน เขียวส่อง ฯลฯ สิ่งดังกล่าวนี้ คือ หินสีที่มีความสดใสเมื่อเจียรระโนเล่นเหลี่ยมแล้ว จะวาวจับตา ซึ่งราคาสูงมากเพราะหาได้ยาก มีไม่ มากนัก ก่อนหน้าที่เครื่องประดับในประเทศไทย จะก้าวไปสู่การเป็นสินค้าส่งออกนั้น การออกแบบ เครื่องประดับยังคงอยู่ ในรูปแบบซ้ำๆ ที่เคยมีมาแต่ในอดีตยังไม่มีรูปแบบเครื่องประดับ ที่แสดงออกถึง ความคิดแปลกใหม่ ในงานเครื่องประดับ แต่ในปัจจุบันการออกแบบเครื่องประดับได้กลายเป็นสิ่ง สำคัญยิ่งต่อการสร้างสรรค์งานเครื่องประดับ

การออกแบบเครื่องประดับ นักออกแบบจะต้องเรียนกฎเกณฑ์ ทฤษฎี ของการออกแบบก่อน เพื่อจะ นำไปใช้ให้เกิดความสวยงาม ความกลมกลืน ฯลฯ สำหรับรูปแบบที่จะเป็นโครงสร้างของเครื่องประดับ ขึ้นนั้นๆ นักออกแบบเครื่องประดับจะต้องรู้ว่า เครื่องประดับชิ้นนั้น ใช้วัสดุอะไรทำ และมี กระบวนการทำอย่างไร การออกแบบใช้จะเพียงเขียนภาพระบายสีสวยงาม เพราะแบบบางแบบ

ออกแบบได้สวยงามแต่ไม่อาจทำอะไรได้ตามแบบ เพราะนักออกแบบออกแบบได้แต่ไม่รู้กระบวนการทำนั้นเอง เช่นเดียวกับนักออกแบบเสื้อผ้า ที่เขียนรูปเสื้อผ้าสวยๆได้ ออกแบบตามที่ตนจินตนาการ แต่ไม่รู้โครงสร้างของเสื้อผ้า แบบที่ออกไป จึงไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง เป็นเพียงภาพประกอบเท่านั้น ซึ่งคุณค่าของงานก็แตกต่างกันด้วย การศึกษาด้วยการดูหลายๆ พิจารณาการออกแบบจากของจริง จากหนังสือการออกแบบเครื่องประดับ มีส่วนช่วยให้เห็น ข้อดีข้อเสียจากการออกแบบเครื่องประดับได้อย่างมาก

เครื่องประดับเป็นงานศิลปะหรืองานช่าง เครื่องประดับเป็นได้ทั้งงานศิลปะ และงานช่าง ความแตกต่างอยู่ที่จุดมุ่งหมายของนักออกแบบว่าจะเน้นจุดใด เครื่องประดับที่เป็นงานช่าง รูปแบบและวัสดุจะสนองความต้องการของคนส่วนใหญ่ คำนึงถึงการค้า ไม่ได้คิดถึงความแปลกใหม่ ของรูปทรงสร้างสรรค์ วัสดุที่ใช้เน้นความมีราคา ซึ่งต่างกับเครื่องประดับที่เป็นงานศิลปะ ซึ่งมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ทั้งรูปแบบ วัสดุ และหน้าที่ใช้สอย ผลงานที่สร้างจะมีเพียงชิ้นเดียว สร้างตามพอใจของนักออกแบบ วัสดุที่ใช้ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง คุณค่าของงานจะอยู่ที่องค์ประกอบทั้งหมดของงานชิ้นนั้นๆ มีความสัมพันธ์กัน แม้จะใช้วัสดุที่ไม่มีราคาแพงมากทำก็กลับดูมีคุณค่า มีความงามที่สะดุดตานั้นเอง

#### พื้นฐานของนักออกแบบเครื่องประดับ

1. มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่เสมอ เพื่อให้ได้ผลงานแปลกตา ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกุญแจสำคัญในการออกแบบ
2. พิจารณาความสัมพันธ์ของแบบ เทคนิคในการทำ เปรียบเทียบงานเครื่องประดับในลักษณะเดียวกัน เพื่อหาข้อดีข้อเสีย เพื่อปรับปรุงแก้ไข ทุกครั้งที่พบเห็นงานเครื่องประดับให้ถามตนเองว่าชอบหรือไม่ชอบ เพราะอะไร และโน้ตเก็บไว้ในสมุด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างงานครั้งต่อไป
3. สเก็ตช์แบบไว้มาก สเก็ตช์ขนาดเล็กๆ การสเก็ตช์แบบหลายๆ ทำให้ได้ความคิดแปลกออกไป ยิ่งสเก็ตช์มาก ก็จะได้รูปแปลกใหม่เพิ่มขึ้น และเลือกแบบที่ดีที่สุดจากงานหลายชิ้นนั้นมาเขียนรายละเอียด ลงสี
4. หลังจากสเก็ตช์แบบเสร็จแล้ว จำเป็นต้องทดลองทำหุ่นตามแบบด้วยกระดาษ การทำหุ่นด้วยกระดาษ จะทำให้นักออกแบบ สามารถแก้ปัญหารูปทรงสามมิติจริงได้ และรู้ความสัมพันธ์ของโครงสร้างของส่วนรวมและส่วนปลีกย่อยอื่นๆ เมื่อมีปัญหา ก็สามารถลดตัดทอนในแบบได้
5. รู้กระบวนการในการสร้างงานเครื่องประดับ การทำเครื่องประดับแบ่งได้ 2 ชั้นใหญ่ๆ คือ
  - ก. ชั้นพื้นฐาน การทำเครื่องประดับขั้นพื้นฐานนี้ได้แก่วิธีฉลุ ( sawing ) วิธีปั๊ม ( dapple ) วิธีพับ ( folding ) วิธีแขวน ( hanging ) วิธีทุบเคาะ ( repousse ) วิธีเชื่อมต่อหรือดักเชื่อม ( reticulation ) วิธีบัดกรี ( solder ) ซึ่งวิธีการทำดังกล่าวถ้าออกแบบแปลก จะได้งานเครื่องประดับที่

มีความสวยงาม ใช้เครื่องมือทำงานง่าย ๆ แต่รูปแบบ แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ และทำให้งานมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น วัสดุที่ใช้มักจะเป็นโลหะแผ่น โลหะที่รีด เป็นเส้นเหมือนเส้นลวด

ข. ชั้นประยุกต์ การทำเครื่องประดับในชั้นนี้ ได้แก่ วิธีหล่อ ( casting ) วิธีหลอมละลาย ( fusing ) วิธีเคลือบ ( enameling ) และวิธีฝังหินแบบตะเข็บ ( bezel ) ชั้นประยุกต์นี้ นักออกแบบสามารถนำวิธีในชั้นพื้นฐานมาใช้ร่วมได้ พลิกแพลงรูปแบบการสร้างสรรค์ได้มากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม การออกแบบเครื่องประดับที่จะทำให้ นักออกแบบเครื่องประดับประสบผลสำเร็จได้นั้น มักจะเป็นการออกแบบเครื่องประดับที่เป็นงานศิลปะ มากกว่าเครื่องประดับที่เป็นงานช่าง นักออกแบบเครื่องประดับ ที่มีความสามารถมาก สามารถสร้างวัสดุราคาถูกให้กลายเป็นสิ่งมีคุณค่าราคาสูงได้ด้วย การออกแบบ จำเป็นจะต้องศึกษาเฉพาะรูปแบบ เช่น การออกแบบแหวน การออกแบบสร้อยคอ การออกแบบเข็มกลัดติดเสื้อ การออกแบบกำไลข้อมือ ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะมี ความแตกต่างอยู่ในหน้าที่ของมัน นักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาในรายละเอียดของสิ่งต่างๆ

#### เครื่องประดับกับผู้หญิง

เครื่องประดับกับผู้หญิงเป็นของคู่กัน ผู้หญิงส่วนใหญ่นิยมใช้เครื่องประดับไม่ว่าจะเป็นแหวน ต่างหู สร้อยคอ สร้อยข้อมือ และอื่นๆ อีกมากมายที่ใช้ในการประดับร่างกายเพื่อความสวยงาม นอกจากเครื่องประดับจะใช้ประดับเพื่อความสวยงามแล้ว ยังบอกรสนิยมของผู้ใช้ และเสริมบุคลิกให้เด่นเป็นสง่าได้อีกด้วย

เครื่องประดับส่วนใหญ่จะออกแบบเหมือนกันเป็นส่วนมาก ทั้งนี้ผู้ออกแบบเองถือความนิยม ความต้องการของตลาดเป็นหลัก ดังนั้น งานเครื่องประดับที่เห็นจึงมักจะเป็นการออกแบบซ้ำๆ กันทั้งรูปทรง และวัสดุ การทำเครื่องประดับนับเป็นงานศิลปะ หรือไม่ขึ้นอยู่กับนักออกแบบนั่นเอง หากนักออกแบบมุ่งเอาใจความต้องการของคนส่วนใหญ่เพื่อต้องการขาย และออกแบบสนองความต้องการของคนเหล่านั้น การออกแบบจะอยู่ในวงจำกัด ไม่สามารถคิดสร้างสรรค์ผลงานใหม่ได้ เพราะความกลัวว่างานจะไม่เป็นที่นิยมของตลาด ผลงานนั้นมีเพียงขึ้นเดี๋ยวนั้น ไม่สามารถทำซ้ำได้อีก งานเครื่องประดับนั้น จะเป็นงานศิลปะ ดังนั้น นักออกแบบเครื่องประดับจึงต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในด้านรูปทรงและวัสดุที่จะใช้

การทำเครื่องประดับนั้นมีหลายวิธี อาจจะใช้วัสดุมาร้อยประกอบ บัดกรี และหล่อ การหล่อและบัดกรีนิยมใช้ในโลหะรูปพรรณ ศิลปะเครื่องประดับส่วนใหญ่จะใช้วิธีบัดกรี และวิธีหลอม เพราะสามารถสร้างงานได้ หลายรูปทรง โดยเฉพาะวิธีหล่อเป็นที่นิยมมาก เพราะจะได้งานละเอียดขึ้นเดียว ในงานเครื่องประดับที่เป็นงานอุตสาหกรรม จะใช้วิธีหล่อหลายชิ้นในเวลาเดียวกัน และเหมือนกัน งานเครื่องประดับเป็นเสมือนงานประติมากรรมชิ้นเล็กๆ ที่มีคุณค่าทางความงามในด้านรูปทรง และผลรวมของความงามทางศิลปะหลายด้านไว้ด้วยกัน ดังนั้น งานเครื่องประดับนอกจากจะเน้นคุณค่าของรูปทรง ความงามของโครงสร้าง ยังต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของวัสดุด้วย

เรามักจะเน้นคุณค่าของวัสดุที่ใช้ทำเครื่องประดับมากกว่ารูปแบบ คือขอให้เพชรทับทิม มรกต ไพลิน และอื่นๆ ที่มีราคาไว้ก่อน แบบสวยหรือสร้างสรรค์หรือไม่เอาไว้ดูทีหลัง นั้นหมายถึงเครื่องประดับที่เน้นคุณค่าทางราคา มากกว่าคุณค่าทางความงาม รูปทรงและความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ

แต่ผู้ทฤษฎีสมัยใหม่นิยมที่จะใช้เครื่องประดับแปลกๆ มีความสวยงามของรูปทรงแปลกตา ด้วยความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ มากกว่าราคาของเครื่องประดับ เราจะเห็นว่าเครื่องประดับที่ทำจากวัสดุราคาถูก เช่น เงิน ทองเหลือง แต่ก็มีรูปแบบแปลกตาหรือหวา ราคาจะแพงขึ้นทันที บางคนอาจจะคิดว่าก็วัสดุถูกๆ ทำไมราคาถึงแพงได้ ที่ว่ามีราคาแพงก็เพราะคุณค่าอยู่ที่การออกแบบ เพราะผู้สร้างเขาเน้นที่แบบ มากกว่าวัสดุ และเพราะการออกแบบที่ดีนั่นเอง ที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันงดงามระหว่างรูปแบบ และวัสดุที่ใช้

( ที่มา : จากหนังสือ "ศิลปะเครื่องประดับ" โดย วรรณรัตน์ อินทร์อำ  
<http://patchra.net/minerals/jewelry/design01.php> )

#### 1.4 การออกแบบเครื่องประดับ

**เครื่องประดับคืองานช่างหรืองานศิลปะ**

เป็นเรื่องถกเถียงกันมากกว่า งานเครื่องประดับควรจัดเป็นงานศิลปะหรือไม่ ระหว่างงานช่างและงานศิลปะ เพราะงานเครื่องประดับมีทั้งความสวยงาม และประโยชน์ใช้สอยร่วมกัน

**งานช่าง**

- งานช่างมุ่งประโยชน์ใช้สอยมากกว่าความงาม
- จำนวนการผลิตมาก รูปแบบซ้ำกัน
- ลักษณะงานไม่มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์
- สัมพันธ์กับตลาด หวังผลด้านเศรษฐกิจ

**งานศิลปะ**

- มุ่งความสวยงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย
- ไม่มีระยะเวลาการทำงานที่แน่นอน
- ลักษณะงานมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์

งานประดิษฐ์เครื่องประดับ เป็นงานศิลปะร่วมกับงานช่าง แต่การที่จะจัดให้งานเครื่องประดับเป็นงานศิลปะ หรืองานช่าง อย่างไรก็ดีอย่างหนึ่ง หรืออย่างหนึ่งมาก อีกอย่างหนึ่งน้อย ขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้สร้าง และผลสำเร็จของงานที่แสดงออกมา เป็นสำคัญ ถ้าผู้สร้างหวังผลทางด้านเศรษฐกิจ จำเป็นอยู่ที่ต้องศึกษาความต้องการของตลาด และสร้างงานตามความต้องการ ของตลาด ยึดหลักความชอบ และไม่ชอบของกลุ่มชนเป็นหลัก และผลงานจะมีจำนวนมากขึ้นเหมือนกัน

ได้ ส่วนงานเครื่องประดับที่มีลักษณะงานศิลปะ มักจะมีรูปทรงแปลกใหม่เน้นความงาม ไม่คำนึงถึงความชอบ หรือไม่ชอบของใคร และผลงานจะไม่ซ้ำกับใครมักจะเป็นงานชิ้นเดียว เช่นเดียวกับงานประติมากรรม ผู้สร้างสรรค์สร้างตามอุดมคติ ความงาม ของตนเป็นหลัก ใส่ความคิดตามความพอใจแปลกใหม่ ไม่หวังผลการค้าโดยตรง งานเครื่องประดับนั้นก็จัดเป็นงานศิลปะได้

### พื้นฐานการออกแบบ

การที่จะสรุปคำว่า "ออกแบบ" คืออะไรอย่างแน่นอนนั้นนับเป็นเรื่องยุ่งยากพอสมควร เพราะข้อสรุป อาจจะขึ้นอยู่กับ ลักษณะงานแต่ละอย่าง แต่ก็ได้คลุมความหมายโดยส่วนรวมก็ได้ เช่น สถาปนิก อาจจะเน้นถึง การจัดบริเวณว่างเพื่อการอยู่อาศัย นักออกแบบเครื่องแต่งกาย อาจจะเน้นถึงการออกแบบที่สัมพันธ์กับบุคลิกของผู้สวมใส่แต่ละคน หรือนักออกแบบเครื่องประดับ จะเน้นถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ให้มีความสวยงาม และสวมใส่ได้อย่างสบาย เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม พอสรุปความหมายของการออกแบบได้กว้างๆ ดังนี้ การออกแบบ คือการวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ ให้เกิดประโยชน์สัมพันธ์ กับความสวยงาม โดยเลือกวัสดุให้เหมาะสมกับรูปแบบนั้นๆ ด้วย

งานออกแบบแยกพิจารณาเป็นประเภทต่างๆ ได้กว้างๆ ดังนี้

- การออกแบบตกแต่ง
- การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การออกแบบสื่อสาร
- การออกแบบสิ่งพิมพ์
- การออกแบบหัตถกรรม
- การออกแบบหีบห่อ
- การออกแบบเครื่องเรือน
- การออกแบบเครื่องแต่งกาย
- การออกแบบเครื่องประดับ
- การออกแบบทัศนศิลป์

รูธ นิโวล่า ( Ruth Nivola ) ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องประดับไว้ว่า

" การออกแบบเครื่องประดับ เป็นการทำให้สวยงามด้วยตนเอง แม้จะทำจากวัสดุที่ไม่มีราคา ยิ่งดีกว่าเพชร ที่ออกแบบอย่างมีรสนิยมต่ำ "

ออกแบบเครื่องประดับอย่างไรจึงจะได้งานที่มีคุณค่า ก่อนอื่นนักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์โดยส่วนร่วม เมื่อมองส่วนรวมทั้งหมด งานจะมีลักษณะเป็นเอกภาพแม้จะใช้วัสดุต่างชนิดกันก็ตาม ไม่รู้สึกแบ่งแยก หรือกระจัดกระจาย มีความกลมกลืนกันระหว่างความงาม และประโยชน์ใช้สอย ก่อนอื่นเมื่อพบสิ่งใดที่มีความประทับใจ ให้ตามตัวเองก่อน ว่าทำไมจึงชอบ อะไรคือ

จุดสนใจประทับใจให้เกิดความชอบใจในสิ่งที่มองเห็นนั้น เป็นรูปทรง พื้นผิว หรือเส้นรอบนอก หรือความเรียบง่ายในรูปทรง ความทูลุทระ สี สัน หรือความมีค่าของวัสดุที่ทำให้เวลาสำหรับตัวเองที่จะศึกษาสิ่งที่ชอบนั้น และเริ่มหัดที่จะขีดเขียนสเก็ตซ์ภาพเกี่ยวกับเครื่องประดับ โดยยึดแนวทางที่เคยเห็น และชอบก่อน และค่อยๆ ดัดแปลง แก้ไข ไปเรื่อยๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ความงามทางด้านการออกแบบเป็นแนวทางประสบการณ์จากการได้ดูมาก ค้นคว้ามาก จะช่วยให้ เข้าใจง่ายขึ้น อย่าฝืนความรู้สึกเมื่อรู้ตัวว่าเป้าหมายงานที่ทำโดยปราศจากใจรักไม่อาจถึงจุดมุ่งหมายที่ดีได้

นักออกแบบที่ดีต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉับไวทางความคิด และทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้จักนำหลัก พื้นฐานความงามทางศิลปะมาช่วยสร้างแบบ รู้จักแก้ไข ดัดแปลงผลงาน รักการค้นคว้าทดลองอยู่เสมอ

ความแตกต่างของการออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน และเครื่องประดับในอดีต จะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในเรื่อง รูปทรง วัสดุที่นำมาใช้ เครื่องประดับในอดีตการออกแบบจะมีความทูลุทระ โครงสร้างซับซ้อน วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่ เป็นวัสดุที่มีราคาแพง มีความประณีต และละเอียดอ่อนอย่างชัดเจน เป็นงานที่ต้องใช้ความประณีตอย่างจริงจัง ส่วนงานเครื่องประดับ ในปัจจุบันรูปทรงเรียบง่าย รูปแบบสัมพันธ์กับวัสดุและโครงสร้างมีความสำคัญมากกว่าลวดลายปลีกย่อย

#### ส่วนประกอบการออกแบบ

##### เส้น ( Line )

เส้นในการออกแบบเครื่องประดับ หมายถึง เส้นที่มีความยาว ความกว้าง ความหนา ซึ่งมองเห็นด้วยตาเปล่า และมีเนื้อที่ เส้นมีหลายลักษณะ เช่น

เส้นตรง ซึ่งมีความกว้าง ความยาว และความราบเรียบ ถ้าจะเปรียบกับเสียงดนตรี เส้นตรงก็จะให้ความเสมอต้นเสมอปลาย ไม่มีสูงต่ำ

เส้นคลื่น เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เร้าความสนใจ เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอ่อนโยน ไม่รู้จบสิ้น

เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดเป็นช่วง หยุดชะงัก ไม่คงที่ เส้นมุมแหลม ให้ความรู้สึกแตกหัก เจ็บปวดรุนแรง

เส้นมีหลายลักษณะ แต่ละลักษณะจะให้อิทธิพลด้านความรู้สึกที่ต่างกันไป เส้นที่ใช้เครื่องมือ เช่น ไม้บรรทัด จะให้ความรู้สึกตายตัว แข็งกระด้าง มั่นคง ไม่มีความรู้สึกอ่อนไหว จะต่างกับเส้นตรงที่เกิดขึ้นโดยใช้มือขีดอย่างอิสระ หรือเส้นตรงที่เกิดจากการใช้ฟู่กันเขียน มีน้ำหนักเข้ม เบา ไม่เหมือนกัน จะให้ความรู้สึกอ่อนไหว มีความรู้สึกมากกว่า

การนำเส้นต่างๆ มาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ ต้องพิจารณาถึงโครงสร้างของส่วนรวมทั้งหมด และผู้ออกแบบจะต้องระบุให้ชัดเจนว่า จะใช้วัสดุอะไร เทคนิคของการผลิตสามารถช่วยให้เส้นมีการเคลื่อนไหว ได้แก่ เส้นลวด เส้นโลหะอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นเส้น หรือจะใช้วิธีการหล่อเข้าช่วย

ก็ได้ ก่อนนำเส้นมาใช้ จะต้องมีการออกแบบให้ชัดเจน อาจมีการทดลองออกแบบเส้นชนิดต่างๆ ไว้ก่อน และเลือกเส้นที่มีความเหมาะสมกับแบบไป เส้นเรขาคณิต เป็นเส้นที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการออกแบบในปัจจุบันมาก เพราะให้ลักษณะรูปทรงที่เรียบง่าย แข็งแรง เส้นเรขาคณิต ได้แก่ เส้นโค้ง เส้นตรง ที่มาบรรจบกันเป็นรูปร่างสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

### รูปร่าง รูปทรง และบริเวณว่าง ( Shape, Form, and Space )

รูปทรง และรูปร่าง เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ มีความหมายใกล้เคียงกันมาก ความหมายของรูปทรงคือ ส่วนรวมทั้งหมดของงานมีทั้ง ความกว้าง ยาว และสูง ส่วนบริเวณว่าง หมายถึงพื้นที่ว่างซึ่งสัมพันธ์อยู่กับรูปร่าง และรูปทรง รูปทรงที่ใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับ มีทั้งรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ และรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงที่นักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเอง รูปทรงเลียนแบบธรรมชาติ เช่น รูปทรงคน รูปทรงสัตว์ รูปทรงพืช รูปทรงที่ได้จากการส่องกล้องจุลทรรศน์ รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และรูปทรงสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงนามธรรม ( Abstract Form )

การออกแบบเครื่องประดับ รูปทรงธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เน้นการเลียนแบบหรือลดตัดทอนให้ง่ายขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ ให้มีความสัมพันธ์กับการออกแบบให้มากที่สุด ดังนั้น การออกแบบจะต้องเน้นเรื่อง สี วัสดุ การผลิต อาจจะทำแบบทำเป็นหุ่นจำลองก่อนก็ได้ ขนาดของหุ่นจำลองควรมีลักษณะเท่าของจริง

การออกแบบเครื่องประดับที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงเสรี จะเน้นความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปทรงใหม่ๆ ขึ้นมา ในวงการประดิษฐ์เครื่องประดับในปัจจุบันที่เป็นงานศิลปะเครื่องประดับ ไม่ใช่โรงงานช่างหรือมวลผลิตเพื่อการค้า นิยมการออกแบบรูปทรงเสรี และออกแบบเฉพาะผลงานแต่ละชิ้น เพราะทำให้ได้ผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับรูปแบบเดิมที่มีอยู่ ผู้ออกแบบเครื่องประดับในแต่ละรูปทรง จะต้องคำนึงถึงความงดงามน่าสนใจในตัวของมันเอง รูปทรงจะต้องมีความสัมพันธ์กับส่วนรวมทั้งหมด และควรคำนึงถึงความสัมพันธ์กับบริเวณว่างอีกด้วย

### สี ( Color )

โดยทั่วไปแล้วสีจะสร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็นได้มากพอๆ กับการสร้างแบบการเลือกวัสดุ ตลอดจนความประณีต ในการทำงาน แต่สีเป็นสิ่งที่เรารู้สึกได้มากที่สุด สีที่ใช้ในเครื่องประดับจะเป็นสีจากหิน เพชร พลอย โลหะ และวัสดุประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตามหินที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ ย่อมมีค่ากว่าหิน หรือพลอยที่เกิดจากการสร้างขึ้น ทางวิทยาศาสตร์

การใช้สีในการทำเครื่องประดับจึงต่างกับการใช้สีทางการเขียนภาพ เพราะสีของงานเครื่องประดับ เป็นสีจากวัสดุซึ่งผสมผสานกันเองตามธรรมชาติ เป็นการตกผลึกที่ยาวนาน อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบควรจะต้องรู้เกี่ยวกับเรื่องของสีไว้บ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบต่อไป



## ค่าของสี

สีแท้ ( Hue ) คือสีสดใสที่ยังไม่ได้ผ่านการผสมให้ความเข้มของสีเปลี่ยนไป เช่น สีเขียว สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีส้ม

สีค่าอ่อน ( Tint ) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีขาวหรือมีตัวละลายที่ทำให้สีอ่อนลง

ค่าสีแก่ ( Shade ) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีดำและทำให้เข้มและแก่ขึ้น

สีค่าคล้ำ ( Tone ) คือสีที่ผสมด้วยสีเทาให้ค่าของสีคล้ำลง

## การใช้สีให้กลมกลืนและตัดกัน

สีกลมกลืนกัน ( Harmony ) ได้แก่ การใช้สีที่คล้ายๆ กันมารวมกลุ่มๆ ไว้

ด้วยกันให้เหมาะสมกลมกลืน แต่ก็ต้องไม่ให้รู้สึกจืดชืด ไม่น่าสนใจ

สีตัดกัน ( Contrast ) ได้แก่การใช้สีให้รู้สึกตัดกันสดใส การใช้รวมกันควรคำนึงความเหมาะสมกลมกลืนกันที่จะไปกันได้ ไม่รู้สึกตัดกันรุนแรงจนดูน่าเกลียด ความรู้สึกที่มีต่อสี

สีแดง ( Red ) ให้ความรู้สึกตื่นเต้น แสดงจุดเด่นอันน่าสนใจ สะดุดตา มีลักษณะเร้าความสนใจตลอดเวลาที่พบเห็น แต่ถ้าใช้สีแดงมากเกินไป ความรู้สึกจะเปลี่ยนเป็นจุดขาด สีแดงเข้ากับสีม่วง สีน้ำตาล สีดำ สีทอง สีเขียวเข้ม แต่อย่างไรก็ตาม ย่อมขึ้นอยู่กับปริมาณการใช้สีที่เหมาะสมด้วย สำหรับเครื่องประดับแล้ว สีแดงจะได้แก่ ทับทิม พลอยสีแดง สีที่เข้ากันได้แก่ สีเงิน สีทอง สีดำ สีเขียว สีน้ำเงินเข้ม แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบเป็นสำคัญด้วย

สีดำ ( Black ) มีลักษณะสงบเยียบ อับทึบ น่ากลัว สง่า ถ้าอยู่ในบริเวณกว้างๆ จะให้ความรู้สึกอ้างว้าง เยียบสงบ มากกว่า อยู่ในบริเวณแคบๆ สำหรับเครื่องประดับที่เป็นสีดำ ได้แก่ นิล หินประเภทข้าวตอกพระร่วงหรือหินอุกกาบาต เป็นต้น สีที่จะใช้ให้เข้ากับสีดำเมื่อเป็นเครื่องประดับ ได้แก่ สีเงิน สีทอง เป็นต้น

สีเขียว ( Green ) มีลักษณะเป็นสีให้ความรู้สึกเย็น ให้ความรู้สึกเป็นกลางสบายตา สดชื่น เป็นสีที่เข้ากับสีเทา สีน้ำตาล เป็นสีที่ตรงกันข้ามกับสีแดง เครื่องประดับที่เป็นสีเขียว ได้แก่ หินสีเขียวที่เรียก เขียวสอง พลอยสีเขียว มรกต สีที่เข้ากับสีเขียวได้ดีเมื่อเป็นเครื่องประดับ ได้แก่ สีขาว สีเงิน สีดำ

สีน้ำเงิน ( Blue ) เป็นสีเย็น เมื่อมีความเข้มจัดจะให้ความรู้สึกเยือกเย็น สีสงบเข้ากับสีเขียว สีเหลือง สีน้ำตาล และกลมกลืนกับสีดำ เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกับสีส้ม เครื่องประดับที่เป็นสีน้ำเงิน ได้แก่ หินสีน้ำเงิน พลอยหินสีน้ำเงินที่เรียกว่า ไพลิน นับว่าเป็นหินที่มีราคาแพง ชาวยุโรปใช้เป็นแหวนหมั้นราคาแพงมาก ถ้าได้รับการเจียรไนอย่างดี

### การสร้างความสมดุล

ความสมดุล ( Balance ) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้สัมพันธ์กัน มีน้ำหนัก หรือความสมดุลกลมกลืนไปด้วยกัน ความสมดุลทำให้เกิดความกลมกลืนสวยงาม ความสมดุลพิจารณาได้เป็น 2 ลักษณะคือ สมดุลซ้ายขวาเท่ากัน ( Symmetry ) และสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน ( Asymmetry ) ความสมดุลซ้ายขวาเท่ากัน เป็นการสมดุลด้วยขนาด หรือรูปร่างที่คล้ายกัน หรือการใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน ส่วนลักษณะสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน เป็นการสมดุลที่แตกต่างกันด้านรูปทรง เนื้อที่ สี แต่ดูแล้วรู้สึกกลมกลืนสมดุลกัน

การออกแบบ 3 มิติเช่นเครื่องประดับ ถ้าออกแบบไม่สมดุลจะเห็นสีน้ำหนักเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งได้อย่างชัดเจน วิธีแก้ปัญหारेื่องความสมดุลในเครื่องประดับอาจจะแก้ปัญหาดังนี้

1. สมดุลด้วยรูปทรง แก้ปัญหาให้ขนาดรูปทรงเท่ากัน
2. สมดุลด้วยสี แก้ปัญหาด้วยการใช้สีให้กลมกลืนกัน
3. สมดุลด้วยลักษณะผิว ทำให้เกิดลักษณะผิวที่แตกต่างกันเล็กน้อย

#### การเลือกลักษณะผิว

ผิว ( Texture ) คือส่วนที่มองเห็นได้รอบๆ รูปทรงหรือรูปร่างนั้นๆ ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะขรุขระ มัน หยาบ ด้าน โปรงใส ฯลฯ ลักษณะผิวให้ความรู้สึกต่อการพบเห็นอย่างยิ่ง ทำให้เกิดความรู้สึกอยากจับต้อง ลูบคลำ ลักษณะผิว จะให้ความรู้สึกตอบสนองต่างกัน ตามแต่ความรู้สึกของแต่ละบุคคลว่าจะตอบสนองไปในด้านใด อย่างไร ลักษณะผิว จึงมีความสำคัญต่อรูปทรงมาก ในด้านการสัมผัสลักษณะผิวมีส่วนช่วยในการออกแบบรูปทรงเป็นอย่างยิ่ง สิ่งของเครื่องใช้ตามบริเวณที่เป็นด้าม หรือที่จับถือ มักจะออกแบบให้ผิวขรุขระ จับถือกระชับมือ และถ้าสิ่งของนั้นเป็นเครื่องประดับ ลักษณะผิวจะต้องมีความกลมกลืนกับส่วนรวมทั้งหมดของรูปทรง ผิวจะเรียบ หรือขรุขระมักจะขึ้นกับแบบ และการไปกันได้หรือไม่กับวัสดุโดยส่วนรวม ตลอดจนสี และการนำไปใช้เป็นสำคัญด้วย

การออกแบบเครื่องประดับให้ลักษณะผิวสอดคล้องกันนั้น ใ้จะเน้นที่ลักษณะผิวอย่างเดียว แต่จะต้องคำนึงถึง แบบ และวัสดุที่จะนำมาใช้ด้วย ถ้าผู้ออกแบบต้องการจะเน้นผิวของโลหะ ที่จะนำมาใช้ทำเป็นเครื่องประดับอย่างเดียว จะต้องให้สัมพันธ์กับรูปทรง ไม่ควรมีหินสีหรือสิ่งอื่น ๆ มาร่วมในแบบนี้ก็ เพราะจะทำให้เครื่องประดับ มีจุดสนใจ หรือจุดเร้าสับสน แต่ในขณะเดียวกัน หากจะให้ผิวเรียบ และขรุขระต่างกัน ไม่ควรให้ปริมาณเนื้อที่ ที่จะใช้เท่ากัน

การทำเครื่องประดับ อาจทำได้โดยใช้เศษโลหะต่างชนิดมาเชื่อมติดกัน และขัดให้เกิดความสวยงาม หรือจะใช้วิธีชุบรีดให้เกิดเป็นรอยขึ้น หรือจะใช้วิธีฝังหินขนาดเล็กใหญ่แตกต่างกันให้เกิดการขรุขระก็ได้ อย่างไรก็ตาม ต้องออกแบบเป็นภาพร่างให้ได้ลักษณะตายตัวที่ต้องการเสียก่อน

( ที่มา : จากหนังสือ "ศิลปะเครื่องประดับ" โดย วรณรัตน์ อินทร์อำ  
<http://patchra.net/minerals/jewelry/design03.php> )

## 1.5 องค์ประกอบศิลป์

### ความหมายขององค์ประกอบศิลป์

มนุษย์เรารับรู้ถึงความสวยงาม ความพอใจ ของสิ่งต่างๆได้แตกต่างกัน ระดับความพอใจของแต่ละบุคคล ก็แตกต่างกันออกไปทั้งนี้อาจขึ้นกับรสนิยม สภาพสังคม ศาสนา ความเชื่อและสิ่งแวดล้อมที่ผู้รับรู้นั้นดำรงชีวิตอยู่ หากแต่สำหรับผู้รับรู้นั้นได้เข้าใจถึงกระบวนการ องค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญของสิ่งที่ได้สัมผัส ก็ย่อมทำให้รับรู้ถึงความงาม ความพอใจนั้นๆเกิดขึ้นได้อย่างแท้จริง

ศิลปะนั้นดูเหมือนว่าจะไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมากนัก เพราะอาศัยแต่ความสุนทรีย์ทางอารมณ์เพียงประการเดียว แต่หากว่าได้ศึกษาถึงความสุนทรีย์อย่างลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่ามันมีกฎเกณฑ์ในตัวของมันเอง ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาถึงองค์ประกอบต่างๆเหล่านั้นที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานศิลปะ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือผู้เรียนจะต้องเข้าใจในหลักองค์ประกอบของศิลปะ เป็นพื้นฐานเสียก่อนจึงจะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณค่าและรับรู้ถึงความงามทางศิลปะได้อย่างถูกต้อง

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ องค์ประกอบของศิลปะหรือ (Composition) นั้นมาจากภาษาละติน โดยคำว่า Post นั้นหมายถึง การจัดวาง และคำว่า Comp หมายถึง เข้าด้วยกัน ซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วในทางศิลปะ Composition จึงหมายความว่าถึง องค์ประกอบของศิลปะ การจะเกิดองค์ประกอบศิลป์ได้นั้น ต้องเกิดจากการเอาส่วนประกอบของศิลปะ (Element of Art) มาสร้างสรรค์งานศิลปะเข้าด้วยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principle of Art) จึงจะเป็นผลงานองค์ประกอบศิลป์ ความหมายขององค์ประกอบศิลป์นั้นได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายเอาไว้ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

คำว่าองค์ประกอบ ตามความหมายพจนานุกรมราชบัณฑิตสถานคือ ส่วนต่างๆที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้นโดยเฉพาะ

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ศิลปินและนักออกแบบใช้เป็นสื่อในการแสดงออกและสร้างความหมาย โดยนำมาจัดเข้าด้วยกันและเกิดรูปร่างอันเด่นชัด

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง เครื่องหมายหรือรูปแบบที่นำมาจัดรวมกันแล้วเกิดรูปร่างต่างๆ ที่แสดงออกในการสื่อความหมายและความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม ซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆของศิลปะ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ขนาด สัดส่วน น้ำหนัก แสง เงา ลักษณะพื้นผิว ที่ว่างและสี

องค์ประกอบศิลป์ คือความงาม ความพอดี ลงตัว อันเป็นรากฐานเนื้อหาของศิลปะ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางศิลปะให้ผู้สร้างสรรค์ได้สื่อสารความคิดของตนเองไปสู่บุคคลอื่น

จากความหมายต่างๆข้างต้น พอสรุปได้ว่า องค์ประกอบศิลป์ หมายถึงสิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นสื่อ ในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยนำส่วนประกอบของศิลปะมาจัดวางรวมกันอย่างสอดคล้องกลมกลืนและมีความหมาย เกิดรูปร่างหรือรูปแบบต่างๆอันเด่นชัด จะเห็นได้ว่าการที่จะเกิดผลงานศิลปะดีสักชิ้นนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้กระบวนการ ที่หลากหลายมาประกอบกันได้แก่ องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะ และการจัดองค์ประกอบของศิลปะ มาถ่ายทอดลงในชิ้นงานหรือผลงานนั้นๆเพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทั้งด้านความงามและมีคุณค่าทางจิตใจ อันเป็นจุดหมายสำคัญที่ศิลปินทุกคนมุ่งหวังให้เกิดแก่ผู้ชมทั้งหลาย

ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในสาขาต่างๆไม่ว่าจะเป็นสาขาจิตรศิลป์ หรือประยุกตศิลป์ ผู้สร้างสรรค์นั้นต้องมีความรู้เบื้องต้นด้านศิลปะมาก่อน และศึกษาถึงหลักการองค์ประกอบพื้นฐาน องค์ประกอบที่สำคัญ การจัดวางองค์ประกอบเหล่านั้น รวมถึงการกำหนดสี ในลักษณะต่างๆเพิ่มเติมให้เกิดความเข้าใจ เพื่อเวลาที่สร้างผลงานศิลปะ จะได้ผลงานที่มีคุณค่า ความหมายและความงามเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็น หากสร้างสรรค์ผลงานโดยขาดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานนั้นอาจดูด้อยค่า หมดความหมายหรือไม่น่าสนใจไปเลย ดังนั้น จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบศิลป์นั้นมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างงานศิลปะ มีนักศึกษาด้านศิลปะหลายท่านได้ให้ทรรศนะในด้านความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ที่มีต่อการสร้างงานศิลปะไว้ พอจะสรุปได้ดังนี้

การสร้างสรรคงานศิลปะให้ได้ดีนั้น ผู้สร้างสรรค์จะต้องทำความเข้าใจกับองค์ประกอบศิลปะเป็นพื้นฐานเสียก่อน ไม่เช่นนั้นแล้วผลงานที่ออกมาจะไม่สมบูรณ์เท่าไรนักซึ่งองค์ประกอบหลักของศิลปะก็คือรูปทรงกับเนื้อหา

องค์ประกอบศิลปะเป็นเสมือนหัวใจดวงหนึ่งของการทำงานศิลปะ เพราะในงานองค์ประกอบศิลปะหนึ่งชิ้น จะประกอบไปด้วย การร่างภาพ (วาดเส้น) การจัดวางให้เกิดความงาม (จัดภาพ) และการใช้สี (ทฤษฎีสี) ซึ่งแต่ละอย่างจะต้องเรียนรู้รายละเอียดลึกลงไปอีก องค์ประกอบศิลปะจึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่รวบรวมความรู้หลายๆอย่างไว้ด้วยกัน จึงต้องเรียนรู้ก่อนที่จะศึกษาในเรื่องอื่นๆ

การจัดองค์ประกอบและการใช้สี เป็นหลักการที่สำคัญในการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ เกิดความงาม ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม วาดเขียน ประติมากรรม สถาปัตยกรรมและการพิมพ์ภาพ หากปราศจากความรู้ความเข้าใจเสียแล้วผลงานนั้นก็ไม่มีค่าหรือความหมายใดๆเลย องค์ประกอบศิลปะจัดเป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับผู้ศึกษางานศิลปะ หากว่าขาดความรู้ความเข้าใจในวิชานี้แล้ว ผลงานที่สร้างขึ้นมาก็ยากที่ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานศิลปะสมัยใหม่ที่มีการแสดงเฉพาะ เส้น สี แสง เงา น้ำหนัก พื้นผิว จังหวะ และบริเวณที่ว่าง มีความจำเป็นอย่างยิ่งต้องนำหลักการองค์ประกอบศิลปะมาใช้ หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์โดยตรง ทั้งวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ การจัดภาพหรือออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ให้เกิดคุณค่าความงามนั้น การจัดองค์ประกอบศิลปะจะมีบทบาทสำคัญมากที่สุด

จากทฤษฎีต่างๆ สรุปได้ว่า องค์ประกอบศิลปะเป็นหัวใจสำคัญของงานศิลปะทุกสาขา เพราะงานศิลปะใดหากขาดการนำองค์ประกอบศิลปะไปใช้ ก็จะทำให้งานนั้นดูไม่มีคุณค่า ทั้งด้านทางกายและทางจิตใจของผู้ดูหรือพบเห็นขณะเดียวกันก็จะบ่งบอกถึงภูมิความรู้ ความสามารถของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นด้วย

การที่จะเข้าถึงศิลปะ(Apreciation) นั้น จะต้องผ่านการฝึกฝนและหาทางดูเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ทั้งจะต้องมีรสนิยมที่ดีพอสมควร การฝึกฝน การทำซ้ำๆอย่างสนใจ เมื่อนานเข้าก็จะเกิดความเข้าใจ ทำด้วยความคุ้นเคยกับสิ่งเหล่านั้น จึงจะเข้าใจ รู้เห็นในคุณค่าของศิลปะนั้นๆได้ดี

## องค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ

องค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ เป็นแนวคิด หรือจุดกำเนิดแรกที่ศิลปินใช้เป็นสิ่งกำหนดทิศทาง ในการสร้างสรรค์ ก่อนที่จะมีการสร้างผลงานศิลปะ ประกอบด้วย เนื้อหากับเรื่องราว คือ

1. เนื้อหาในทางศิลปะคือความคิดที่เป็นนามธรรมที่แสดงให้เห็นได้โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ เช่น ศิลปินต้องการเขียนภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชนบท ก็จะแสดงออกโดยการเขียนภาพทิวทัศน์ของชนบท หรือภาพวิถีชีวิตของคนในชนบท เป็นต้น
2. เรื่องราวในทางศิลปะคือส่วนที่แสดงความคิดทั้งหมดของศิลปินออกมาเป็นรูปธรรมด้วยกระบวนการทางศิลปะ เช่นศิลปินเขียนภาพชื่อชาวเขา ก็มักแสดงรูปเกี่ยวกับวิถีชีวิต หรือกิจกรรมส่วนหนึ่งของชาวเขา นั่นคือเรื่องราว ที่ปรากฏออกมาให้เห็น

ประเภทของความสัมพันธ์ของเนื้อหากับเรื่องราวในงานทัศนศิลป์นั้น เนื้อหากับเรื่องราวจะมีความสัมพันธ์กัน น้อยหรือมาก หรืออาจไม่สัมพันธ์กันเลย หรืออาจไม่มีเรื่องเลยก็เป็นไปได้ทั้งนั้น โดยขึ้นกับลักษณะของงาน และเจตนา ในการแสดงออกของศิลปิน ซึ่งเราสามารถแยกได้ดังต่อไปนี้คือ

1. การเน้นเนื้อหาด้วยเรื่องได้แก่ การใช้เรื่องที่ตรงกับเนื้อหา และเป็นตัวแสดงเนื้อหาของงานโดยตรง ตัวอย่างเช่น เมื่อศิลปินต้องการให้ความงามทางด้านดอกไม้เป็นเนื้อหาของงาน เขาก็จะหาดอกไม้ที่สวยงามมาเป็นเรื่อง สีเส้นและความอ่อนช้อยของกลีบดอกจะช่วยให้เกิดความงามขึ้นในภาพ
2. เนื้อหาที่เป็นผลจากการผสมผสานกันของศิลปินกับเรื่อง ในส่วนนี้ศิลปินจะเสนอความเห็นส่วนตัว หรือผสม ความรู้สึกส่วนตัวเข้าไปในเรื่อง เป็นการผสมกันระหว่างรูปลักษณะของเรื่องกับจินตนาการของศิลปิน เช่นเรื่องความงาม ของดอกไม้ โดยศิลปินผสมความรู้สึกนึกคิดของตนเองลงไปในเรื่องด้วย เขาจะดัดแปลง เพิ่มเติมรูปร่างของดอกไม้ ให้งามไปตามทัศนะของเขาและใช้องค์ประกอบทางศิลปะเป็นองค์ประกอบทางรูปทรงให้สอดคล้องกับความงามของเรื่อง
3. เนื้อหาที่เป็นอิสระจากเรื่องเมื่อศิลปินผสมจินตนาการของตนเองเข้าไปในงานมากขึ้น ความสำคัญของเรื่องจะลดลง ดอกไม้ที่สวยงามที่เป็นแบบอาจถูกศิลปินตัดทอนขัดเกลา หรือ

เปลี่ยนแปลงมากที่สุด จนเรื่องดอกไม้ทั้งหมดความสำคัญไปอย่างสิ้นเชิง เหลือแต่เนื้อหาที่เป็นอิสระ การทำงานแบบนี้ศิลปินอาศัยเพียงเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นแล้วเดินทางห่างออกจากเรื่องจนหายไป เหลือแต่รูปทรงและตัวศิลปินเองที่เป็นเนื้อหาของงาน กรณีนี้เนื้อหาภายในซึ่งหมายถึงเนื้อหาที่ที่เกิดขึ้นจากการประสานกันของรูปทรงจะมีบทบาทมากกว่าเนื้อหาภายนอก หรือบางครั้งจะไม่แสดงเนื้อหาภายนอกออกมาเลย

4. เนื้อหาไม่มีเรื่อง ศิลปินบางประเภท ไม่มีความจำเป็นต้องใช้เรื่องเป็นจุดเริ่มต้น งานของเขาไม่มีเรื่อง มีแต่รูปทรงกับเนื้อหา โดยรูปทรงเป็นเนื้อหาเสียเองโดยตรง เป็นเนื้อหาภายในล้วนๆ เป็นการแสดงความคิด อารมณ์ และบุคลิกภาพ ของศิลปินแท้ๆ ลงไปในรูปทรงที่บริสุทธิ์ งานประเภทนี้จะเห็นได้ชัดในดนตรีและงานทัศนศิลป์ที่เป็นนามธรรม และแบบ Non- Objective

องค์ประกอบพื้นฐานด้านรูปธรรมของศิลปะองค์ประกอบพื้นฐานด้านรูปธรรมของศิลปะ คือสิ่งที่แสดงแนวคิดเกี่ยวกับ เนื้อหาและเรื่องราวของศิลปินให้เห็นหรือรับรู้ผ่านผลงานศิลปะ ประกอบด้วย เอกภาพ ดุลยภาพ และจุดเด่น

เอกภาพ หมายถึงการนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ประสานกลมกลืนเกิดเป็นผลรวมที่แบ่งแยกไม่ได้ โดยถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะด้วยกระบวนการศิลปะ

ดุลยภาพ คือการนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดเข้าด้วยกันให้เกิดความเท่ากันหรือสมดุล โดยมีเส้นแกนสมมุติ 2 เส้น เป็นตัวกำหนดดุลยภาพเส้นแกนสมมุติจะทำหน้าที่แบ่งภาพออกเป็นด้านซ้ายและด้านขวา หรือด้านบนและด้านล่าง เพื่อให้ผลงานศิลปะที่ปรากฏเกิดความสมดุลในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่นแบบซ้ายขวาเหมือนกันและแบบซ้าย ขวา ไม่เหมือนกัน

จุดเด่น คือ ส่วนที่สำคัญในภาพ มีความชัดเจนสะดุดตาเป็นแห่งแรก รับรู้ได้ด้วยการมองผลงานที่สำเร็จแล้ว จุดเด่นจะมีลักษณะการมีอำนาจ ครอบงำ ชัดเจนกว่าส่วนอื่นทั้งหมด โดยเกิดจากการเน้นให้เด่นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น จุดเด่นที่มีความเด่นชัด หรือจุดเด่นที่แยกตัวออกไปให้เด่น

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดง ความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

### ลักษณะของเส้น

เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง

เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง

เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง

เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล

เส้นโค้งแบบกันทอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



### ความสำคัญของเส้น

- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

สี เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิต ซึ่งมนุษย์รู้จัก สามารถ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันมาตั้งแต่ สมัยดึกดำบรรพ์ ในอดีตกาลมนุษย์ได้ค้นพบสีจากแหล่งต่าง ๆ จากพืช สัตว์ ดิน และแร่ธาตุนานาชนิด จากการค้นพบสีต่าง ๆ เหล่านั้น มนุษย์ได้นำเอาสีต่าง ๆ มาใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวางโดยนำมาระบายลงไปบนสิ่งของ ภาชนะเครื่องใช้ หรือระบายลงไป บนรูปปั้น รูปแกะสลัก เพื่อให้รูปเด่นชัดขึ้น มีความเหมือนจริงมากขึ้น รวมไปถึงการใช้สีวาด ลงไปบนผนัง ถ้ำ หน้าผา ก้อนหิน เพื่อใช้ถ่ายทอดเรื่องราว และทำให้เกิดความรู้สึกถึงพลังอำนาจที่มีอยู่เหนือสิ่งต่าง ๆ ทั้งปวงการใช้สีทาตาม ร่างกายเพื่อ กระตุ้นให้เกิดความฮึกเหิม เกิดพลังอำนาจ หรือใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอด ความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งในสมัยเริ่มแรก มนุษย์รู้จักใช้สีเพียงไม่กี่สี สีเหล่านั้นได้มาจากพืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ รวมถึงซีเมนต์

เขม่าควันไฟ เป็นสีที่พบทั่วไปในธรรมชาติ นำมาถู ทา ต่อมาเมื่อทำการย่างเนื้อสัตว์ ไขมัน น้ำมัน ที่หยดจากการย่างลงสู่ดินทำให้ดินมี สีสน้ำสนใจ สามารถนำมาระบายลงบนวัตถุและติดแน่นทนนาน ดังนั้นไขมันนี้ จึงได้ทำหน้าที่เป็นส่วนผสม (binder) ซึ่งมีความสำคัญในฐานะเป็นสารชนิดหนึ่ง ที่เป็น ส่วนประกอบของสี ทำหน้าที่เกาะติดผิวหน้าของวัสดุที่ถูกนำไปทาหรือ ระบาย นอกจากไขมันแล้วยังได้นำไขขาว ไขผึ้ง (Wax) น้ำมันลินสีด (Linseed) กาวและยางไม้ (Gum Arabic) เคซีน (Casein: ตะกอนโปรตีนจากนม) และสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) มาใช้เป็นส่วนผสม ทำให้เกิดสีชนิดต่าง ๆ ขึ้นมา

องค์ประกอบของสี แสดงได้ดังนี้

เนื้อสี (รงควัตถุ) + ส่วนผสม = สีชนิดต่าง ๆ

ในสมัยต่อมา เมื่อมนุษย์มีวิวัฒนาการมากขึ้น เกิดคตินิยมในการรับรู้ และชื่นชมใน ความงามทางสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) สีได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง และวิจิตรพิสดารจากเดิมที่เคยใช้สีเพียงไม่กี่สี ซึ่งเป็นสีตามธรรมชาติ ได้นำมาซึ่งการประดิษฐ์ คิดค้น และผลิตสีใหม่ ๆ ออกมาเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ความงามอย่างไม่มีขีดจำกัด โดยมี การพัฒนามาเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง

### ที่มาของสี

สีที่มนุษย์ใช้อยู่ทั่วไป ได้มาจาก

1. สสารที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และนำมาใช้โดยตรง หรือด้วยการสกัดดัดแปลงบ้าง จากพืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ
2. สสารที่ได้จากการสังเคราะห์ซึ่งผลิตขึ้นโดยกระบวนการทางเคมี เป็นสารเคมีที่ผลิตขึ้นเพื่อให้สามารถนำมาใช้ได้ สะดวกมากขึ้น ซึ่งเป็นสีที่เราใช้อยู่ทั่วไปในปัจจุบัน
3. แสง เป็นพลังงานชนิดเดียวที่ให้สี โดยอยู่ในรูปของรังสี (Ray) ที่มีความเข้มของแสง อยู่ในช่วงที่สายตามองเห็นได้

### ความสำคัญของสี

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะ สีคือ ทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะ โดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่างๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่างๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

### ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา

**สีแดง** ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

**สีส้ม** ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วยร้อน ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง

**สีเหลือง** ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

**สีเขียว** ให้ความรู้สึก สงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

**สีน้ำเงิน** ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบด้อมตน

**สีม่วง** ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

**สีฟ้า** ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระ เสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิดความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

สีดำ ให้ความรู้สึก มีด สกปรก ลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ความชั่ว ความลับ ทารุณ โหดร้าย ความเศร้า หนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง

สีชมพู ให้ความรู้สึก อบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่

วัยรุ่นหนุ่มสาว ความน่ารัก สดใส

สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา

ความสงบ ความเงียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีทอง ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ่อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

คุณลักษณะของสี เป็นการใช้สีในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเกิดความสวยงาม และความรู้สึกต่างๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง คุณลักษณะของสีที่ใช้ โดยทั่วไป มีดังนี้ คือ

สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นการใช้สีเพียงสีเดียว แต่มีหลาย ๆ น้ำหนัก ซึ่งไล่เรียงจากน้ำหนักอ่อนไปแก่ เป็นการใช้สีแบบดั้งเดิม ภาพจิตรกรรมไทย แบบดั้งเดิมจะเป็นลักษณะนี้ ต่อมาเมื่อมีการใช้สีอื่นๆ เข้ามาประกอบมากขึ้น ทำให้มีหลายสี ซึ่งเรียกว่า “พหุรงค์” ภาพแบบสีเอกรงค์ มักดูเรียบ ๆ ไม่ค่อยน่าสนใจ

วรรณะของสี (Tone) สีมียู่ 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อน และ สีเย็น สีร้อน คือสีที่ดูแล้วให้ความรู้สึก ร้อน สีเย็น คือ สีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น ซึ่งอยู่ในวงจรัสสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็น แล้วแต่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณะเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้สีต่างวรรณะจะทำให้เกิดความแตกต่าง ชัดแย้ง การเลือกใช้สีในวรรณะใดๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการ และจุดมุ่งหมายของงาน

ค่าน้ำหนักของสี (Value of color) เป็นการให้สีโดยให้มีค่าน้ำหนักในระดับต่าง ๆ กัน และมีสีหลาย ๆ สี ซึ่งถ้าเป็นสีเดียว ก็จะมีลักษณะเป็นสีเอกรงค์ การใช้ค่าน้ำหนักของสี จะทำให้เกิดความ

กลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ตันลึกตื้นมีค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับ สีก็จะกลมกลืนกันมากขึ้นแต่ถ้ามีเพียง 1 - 2 ระดับที่ห่างกัน จะทำให้เกิดความแตกต่าง

ความเข้มของสี (Intensity) เกิดจาก สีแท้ คือสีที่เกิดจากการผสมกันในวงจรัส เป็นสีหลักที่ผสมขึ้นตามกฎเกณฑ์ และไม่ถูกผสมด้วยสีกลางหรือสีอื่น ๆ จะมีค่าความเข้มสูงสุด หรือแรงจัดที่สุด เป็นค่าความแท้ของสีที่ไม่ถูกเจือปน เมื่อสีเหล่านี้ อยู่ท่ามกลางสีอื่น ๆ ที่ถูกผสมให้เข้มขึ้น หรืออ่อนลง ให้มีดีหม่น หรือเปลี่ยนค่าไปแล้ว สีแท้จะแสดงความแรง ของสีปรากฏออกมาให้เห็น อย่างชัดเจน ซึ่งจะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานลักษณะเช่นนี้ เหมือนกับ ดอกเฟื่องฟ้า สีชมพูสด ๆ หรือบานเย็น ที่อยู่ท่ามกลางใบเพื่อฟ้าที่เขียวจัด ๆ หรือ ผลที่ถูกจุดส่องสว่างในยามเทศกาล ตัดกับสีมืด ๆ ทึบ ๆ ทึม ๆ ของท้องฟ้ายามค่ำคืน เป็นต้น

สีส่วนรวม (Tonality) เป็นลักษณะที่มีสีใดสีหนึ่ง หรือกลุ่มสีชุดหนึ่งที่ใกล้เคียงกัน มีอิทธิพลครอบคลุมสีอื่นๆ ที่อยู่ภายในภาพ เช่น ในทุ่งดอกทานตะวันที่กำลังออกดอกชูชอบานสะพรั่ง สีส่วนรวมก็คือ สีของดอกทานตะวัน หรือบรรยากาศการแข่งขันฟุตบอลในสนาม ถึงแม้ผู้เล่นทั้งสองทีมจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้า หลากสีต่างกันไปก็ตาม แต่ สีเขียวของสนามก็จะมีอิทธิพลครอบคลุม สีต่างๆ ทั้งหมด สีใดก็ตามที่มีลักษณะเช่นนี้ เป็นสีส่วนรวมของภาพองค์ประกอบศิลป์ ค่าน้ำหนัก

ค่าน้ำหนัก คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือความอ่อน- ความเข้มของสีหนึ่งๆ หรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับ ความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุด จนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับ จะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมาก จะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความขัดแย้ง

แสงและเงา (Light & Shade) เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กัน แสง เมื่อส่องกระทบ กับวัตถุ จะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้ม

ของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงานจะเข้มข้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงานจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่าง จะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนัก ของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ ต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (HI-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด

จะมีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด

2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง ร่องลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ
3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่างหรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจาก แสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง
4. บริเวณเงาเข้มจัด (HI-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือ เป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากๆ หลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด
5. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา

#### ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ
5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

#### รูปทรงและรูปร่าง

รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระ ที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมี ความลึก หรือ ความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือ การจัดองค์ประกอบ ของรูปทรง หลายรูปรวมกัน รูปร่างและรูปทรง เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ ที่ใช้สื่อเรื่องราวจาก งานศิลปะไปสู่ผู้ชม

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือ คำนวณได้ง่าย มี กฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้าง ของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรง ของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์ คิดค้นขึ้น อย่างมีแบบแผน แน่นนอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูป เรขาคณิต เช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูป ที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่างๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูป อื่นๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

รูปอินทรีย์ (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือ คล้ายกับสิ่งมีชีวิต ที่สามารถ เจริญเติบโต เคลื่อนไหวหรือ เปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่นรูปของคน สัตว์ พืช

รูปอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มี โครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อน หิน หยดน้ำ ควั่น ซึ่งให้ความรู้สึก ที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะ ขัดแย้งกับ รูปเรขาคณิต แต่กลมกลืน กับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูป เรขาคณิต หรือรูปอินทรีย์ ที่ถูกกระทำ จนมี รูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจน ไม่เหลือสภาพเช่น รถยนต์ที่ถูกชนจนยับเยิน ทั้งคัน เครื่องบินตกตอ ไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพัง

#### ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง

เมื่อนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือผลักไส ซึ่งกันและ กัน การประกอบกันของรูปทรง อาจทำได้โดย ใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกันรูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือ รูปทรงที่ปิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิสระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้ รูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

## หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และ คุณค่าทางด้านเรื่องราว

### คุณค่าทางด้านรูปทรง

เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้น เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัดตามที่กล่าวต่อไป อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ

คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ ต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง หรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปิน นำเสนอเนื้อหา เรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ งานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

### สัดส่วน

สัดส่วนหมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรครูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า “ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่



กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่า สัมพันธ์กับส่วนรวม” ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็น อุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือน จริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้น รูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป

#### ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ

ความสมดุล หรือ ดุลยภาพหมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึง ความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งหนึ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไป แบนไป หรือ เบา บางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

**ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน** คือ การวางรูปทั้งสองข้าง ของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อยส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ

**ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน** มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้อองค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้

โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจดวงดูลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

### จังหวะลีลา

จังหวะลีลาหมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจาก การซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนักรูปแบบๆ หนึ่ง อาจเรียกว่าแม่ลาย การนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำ ๆ กันทำให้เกิดจังหวะ และ ถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกัน ออกไป ด้วยการเว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็จะทำให้เกิดลวดลาย ที่แตกต่างกันออกไป ได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลายเป็น จังหวะอย่างง่าย ๆ ให้ความ รู้สึกเพียงผิวเผิน และเบื่อง่าย เนื่องจากขาดความหมาย เป็นการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกัน แต่ไม่มีความหมายในตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเดินร่า เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย เนื่องจากจังหวะของลายนั้น ซ้ำตัวเองอยู่ตลอดไปไม่มีวันจบ และมีแบบรูปของการซ้ำ ที่ตายตัว แต่งานศิลปะแต่ละชิ้นจะต้องจบลงอย่างสมบูรณ์ และมีความหมายในตัว งานศิลปะทุกชิ้นมีกฎเกณฑ์และระเบียบที่ซ่อนลึกลงอยู่ใน ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน งานชิ้นใดที่แสดงระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนเกินไป งานชิ้นนั้นก็จำกัดตัวเอง ไม่ต่าง อะไรกับลวดลายที่มองเห็นได้ง่าย ไม่มีความหมาย ให้ผลเพียงความเพลิดเพลินสบายตา แก่ผู้ชม

การเน้น หมายถึง การกระทำที่เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใด ส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่นๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกัน โดยปราศจาก ความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้น ในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้ง แตกต่างกันในบางส่วน และในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมาซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่ จำเป็นต้องแตกต่าง จากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้น เป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน พึงเข้าใจว่า การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้อง ระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวาง จุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมา ดึง ความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ ประกอบต่าง ๆ ของ ศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการ นำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลปะทั้งด้านรูปลักษณะ และด้าน เนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อ ผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจาก ความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกัน ได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน เอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นนอน และมีความเรียบ ง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และ การแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้ เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีคุณภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบ ทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อ ในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิดและอารมณ์ ดังนั้น กฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะ เป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อ คือ

**กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ**

- 1.1 การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย
- 1.2 การขัดแย้งของขนาด
- 1.3 การขัดแย้งของทิศทาง
- 1.4 การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

**กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่างๆ เข้ากันได้ อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน**

การประสานมีอยู่ 2 วิธี คือ

- 2.1 การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการเป็นตัวกลางเข้าไป ประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้ อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใส่สีเทาเข้าไป ประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น
- 2.2 การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป

เป็น การสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด

นอกเหนือจากกฎเกณฑ์หลักคือ การขัดแย้งและการประสานแล้ว ยังมีกฎเกณฑ์รอง อีก 2 ข้อ คือ

**ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ**

1.1 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่ม หรือลดความสำคัญ ความน่าสนใจในหน่วยใด หน่วยหนึ่งของคู่ที่ขัดแย้งกัน

1.2 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

การเปลี่ยนแปลง (Variation) คือ การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกัน เพื่อป้องกัน ความจืดชืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงมี 4 ลักษณะ คือ

2.1 การเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณะ

2.2 การเปลี่ยนแปลงของขนาด

2.3 การเปลี่ยนแปลงของทิศทาง

2.4 การเปลี่ยนแปลงของจังหวะ

การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะจะต้องรักษาคุณลักษณะของการซ้ำไว้ ถ้ารูปมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก การซ้ำก็จะหมดไป กลายเป็นการขัดแย้งเข้ามาแทน และ ถ้าหน่วยหนึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความแตกต่าง จากหน่วยอื่น ๆ มาก จะกลายเป็นความเป็นเด่นเป็นการสร้างเอกภาพด้วยความขัดแย้ง

(ที่มา: saneeya01.wordpress.com/2014/10/25/องค์ประกอบศิลป์/)

## 2. ข้อมูลด้านรูปแบบและกลวิธีสร้างสรรค์

### 2.1 ศิลปะแนวความคิด ( Conceptual Art )

ยุคในปัจจุบันนี้ศิลปะมีหลายประเภทมากมาย แต่ศิลปะที่เราน่าจะเห็นกันบ่อยเวลาเราไปดูงานตามงานศิลปะ หอศิลป์ ที่มีการจัดวางงานศิลปะ แล้วมีการบรรยายตัวงาน นั่นคือ conceptual art ศิลปะแนวความคิดหรือเรียกอีกอย่างว่า ศิลปะการจัดวาง conceptual art ถือเป็นศิลปะในยุค post modern เป็นงานศิลปะสมัยใหม่

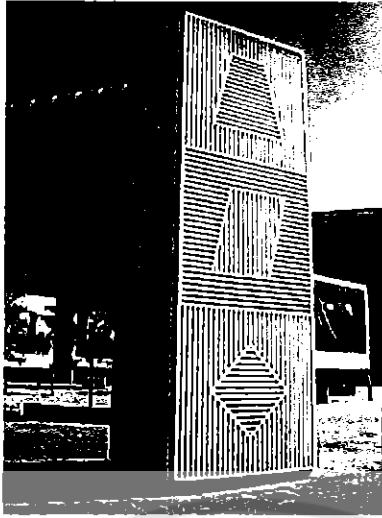


ภาพประกอบที่ 7 Sol LeWitt

(ที่มา : <http://latourcamoufle.hautetfort.com/archive/2012/03/08/helene-guenin-en-sol-lewitt-majeur.html>)

ศิลปินชาวอเมริกัน Sol LeWitt เป็นศิลปินแรกๆที่บุกเบิกศิลปะแนวความคิด ได้ให้นิยามไว้ว่า "การสร้างศิลปะเชิงแนวความคิด ความคิดหรือไอเดียเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการสร้างงาน เมื่อศิลปินใช้สัญลักษณ์ของศิลปะแนวความคิด นั้นหมายความว่า การวางแผนและการตัดสินใจที่จะสร้างงานได้รับการทำไปแล้ว การสร้างงานจริงจึงเป็นการทำอย่างเป็นพิธีเท่านั้น ความคิดกลายมาเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ"

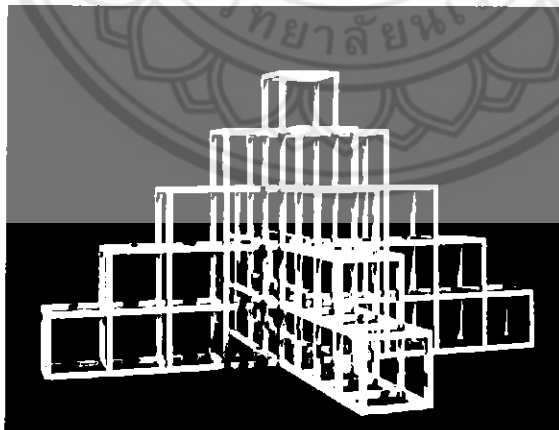
งานของ Sol LeWitt จะเป็นการวาดบนผนังเป็นรูปแบบสองมิติและสามมิติ ผลงานที่วาดบนกระดาษกว่าร้อยชิ้นของเขาได้ขยายเป็นโครงสร้างอาคารปริมาตร เรขาคณิต โดยผลงานอาคาร Sol Lewitt Tower ตั้งอยู่หน้า Figge Art Museum



ภาพประกอบที่ 8 Sol LeWitt Tower

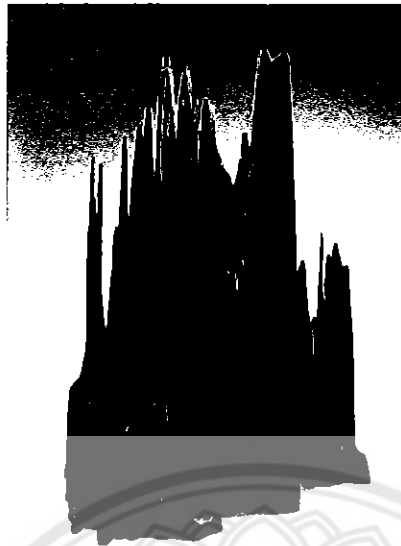
( ที่มา: <https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )

นอกจากจะมีงานวาดบนผนัง LeWitt ยังมีงานประติมากรรม งานเขียนหนังสือ งานประติมากรรมของเขาส่วนใหญ่ใช้หลัก Modular ลักษณะงานเป็นรูปทรงรูปบาศก์(cube) รูปแบบฟอร์มแบบนี้ช่วงหลังมีอิทธิพลต่อศิลปินอื่นๆในการทำงานศิลปะ LeWitt มีชื่อเสียงในเรื่องการใช้ภาษาของรูปทรงเรขาคณิต



ภาพประกอบที่ 9 งานประติมากรรมของ Sol LeWitt ที่เป็นลูกบาศก์

( ที่มา: <https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )

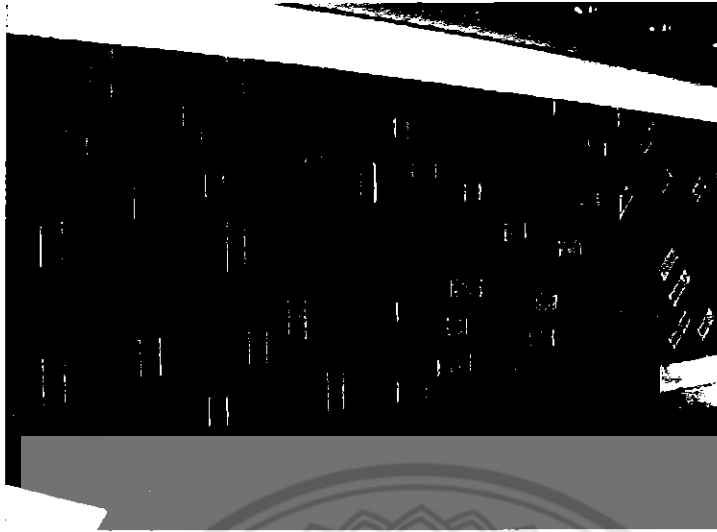


ภาพประกอบที่ 10 งานประติมากรรมของ Sol LeWitt ใช้อะคริลิก และ fiberglass  
( ที่มา : <https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )



ภาพประกอบที่ 11 wall drawing ของ Sol Lewitt  
(ที่มา: <https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )





ภาพประกอบที่ 12 wall drawing

( ที่มา : <https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html>



ภาพประกอบที่ 13 wall drawing ที่ใช้หลักการ modular นำรูปทรงเรขาคณิตมาเรียงต่อกัน

( ที่มา : <https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )



ภาพประกอบที่ 14 งานสถาปัตยกรรมของ Sol LeWitt

( ที่มา:<https://baiplu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )

ทุกคนสามารถทำงานแนว conceptual art ได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีฝีมือทางศิลปะมากนัก เพียงแค่ว่ามีความคิดมีไอเดียที่ล้นทะลักออกมา เพียงเท่านั้น ซึ่งงาน conceptual art สามารถสร้างสรรค์งานได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเขียน ท่อ พับ แสดง ถ้ามีไอเดียล้นเป็นงานconcept art

ซึ่งกลุ่มแรกๆที่ทำศิลปะแนวนี้คือ กลุ่มลัทธิอนุตรนิยม(Suprematism)หรือซูปรีมาติสม์ คาซิมิร์ มาเลวิช (Kashmir Malevich) ค.ศ. 1878-1935 โดยวางทฤษฎีภาพเขียนชื่อว่า จัตุรัสสีดำ (1915) ไว้ว่า กำหนดวิธีเขียน และกรรมวิธีอื่นๆให้อยู่ในรูปทรงเรขาคณิตแบบง่าย เช่นรูปสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม วงกลม หรือกากบาท ) ศิลปินยึดหลักที่ว่าปรากฏการณ์ต่างๆในโลก ไม่มี ความหมายในตัวเองเลย จุดสำคัญส่วนใหญ่คือ ความรู้สึกของผู้ดูเมื่อพบสิ่งต่างๆในโลกรอบๆตัวต่างหาก ความรู้สึกนี้จะปรากฏเด่น สร้างความคิดสร้างสรรค์ สะท้อนใจมนุษย์มากกว่ารูปร่างของวัตถุ นั้นๆ ต่อมาเป็นกลุ่มลัทธิดาดา (Dada) คือ มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp) ค.ศ 1917-1964 ที่ทำให้วัสดุสำเร็จรูป เข้าสู่ศิลปะที่เป็น รูป และความงาม ของ ความคิด ทำให้ศิลปะหลุดออกไปจากความสวยงามและงานฝีมือแบบเดิมๆ และกลุ่มแอ็คชัน (Action) อีฟ แคลง (Yves Klein) ใช้ผู้หญิง เปลือยตัวที่ละเลงสีน้ำเงินบนร่างกายแล้วไปเกลือกกลิ้งบนผืนผ้าที่ซึ่งกางอยู่บนพื้นห้อง

ส่วนศิลปินที่ทำงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะเชิงแนวคิดที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่ง คือ คริสโต (Jarachef Cristo) ใช้คอนเซ็ปต์ เรื่องการห่อ (package) โดยใช้วัสดุต่างๆ ที่สามารถห่อได้มาใช้ห่อ โดยมีหลักคิดในการสร้างว่า สิ่งที่ถูกปิดบังอำพรางไว้จะก่อให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ และคนต่อมา ออง คาวารา (On Kawara) ทำงานชุด “ฉันทันแล้ว” คาวาราจะส่งไปรษณียบัตรถึงเพื่อนและคนรู้จัก เป็นจำนวนสองฉบับทุกๆ วัน ด้านหลังไปรษณียบัตรประทับตราว่า “ฉันทันแล้ว” ไว้พร้อมลงวันที่ ผลงานชิ้นนี้คาวาราต้องการสื่อสารถึงช่วงเวลาแห่งสติ

( ที่มา: <https://baipulu-httpwwwbloggercom.blogspot.com/2012/04/conceptual-art.html> )

### ตัวอย่างผลงาน ศิลปะแนวความคิด ( Conceptual Art )



ภาพประกอบที่ 15

Painterly Realism of a Boy with a Knapsack - Color... 1915 สีน้ำมัน, Kazimir Malevich

( ที่มา : [http://www.moma.org/collection/theme.php?theme\\_id=10202](http://www.moma.org/collection/theme.php?theme_id=10202) )

สำหรับรูปทรงสี่เหลี่ยมของผลงานนี้ศิลปิน Kazimir Malevich ได้สร้างขึ้นอย่างมีนัยแฝง เขาเชื่อว่าสี่เหลี่ยมไม่มีความหมายใดๆ มันจึงมีความงามอย่างหมดจดปราศจากความหมาย รูปทรงสี่เหลี่ยมแบบเรขาคณิตลอยอยู่บนพื้นสีขาว ภาพวาดนี้ถูกแสดงครั้งแรกเมื่อเดือนธันวาคม 1915 ในเมืองเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก และมีอิทธิพลต่อมาหลังจากนั้นผลงานของเขาแพร่หลายอยู่ในสหภาพโซเวียต

ต่อมาศิลปินคนที่สองที่นักศึกษาควรเรียนได้แก่ มาแซล ดูซอมป์ มีชีวิตอยู่ในช่วงปี1917-1964 (Marcel Duchamp) เขาได้ทำให้วัสดุสำเร็จรูปเข้าสู่ศิลปะที่เป็นรูปที่มีความงามของความคิด ทำให้ศิลปะหลุดไปจากงานฝีมือแบบเดิม ๆ



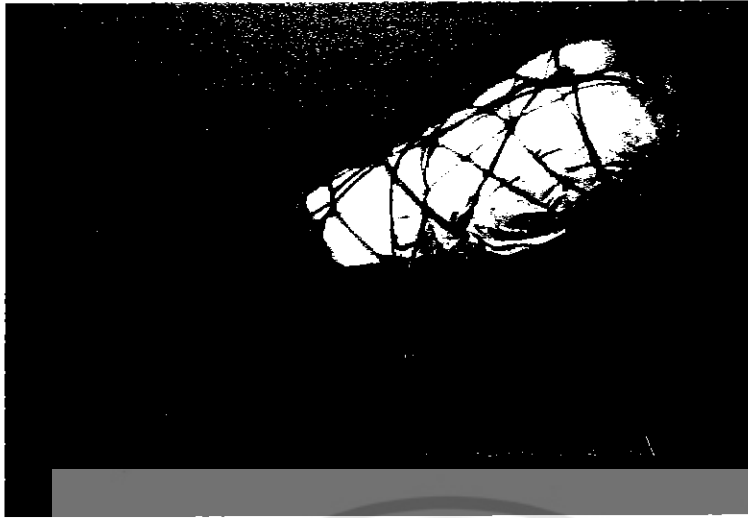
ภาพประกอบที่ 16

มาแซล ดูซอมป์ bicycle wheel 1913 51 x 25 x 16 1/2"

(129.5 x 63.5 x 41.9 cm) ล้อจักรยานกับเก้าอี้ทาสี ทาขึ้นใหม่แทนชิ้นงานเดิมเมื่อ1953

( ที่มา [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=81631](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81631) )

สร้างขึ้นมาเพื่อท้าทายสมมติฐานว่าสิ่งของที่นำมาเป็นงานศิลปะ เช่น ล้อจักรยานหรือโถปัสสาวะ จะนับว่าเป็นผลงานศิลปะหรือไม่ เพื่อล้มล้างความเชื่อเก่าๆของผู้ดูงานจากยุค Impressionism ส่วนศิลปินคนที่สามที่ทำงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะเชิงแนวคิดที่มีชื่อเสียงมากที่สุดอีกคนหนึ่ง คือ คริสโต (Jaracheff Cristo) ใช้แนวความคิด เรื่องการห่อหุ้ม( Morgan :1996) โดยใช้วัสดุต่างๆ ที่สามารถห่อได้มาใช้ห่อ โดยมีหลักคิดในการสร้างว่า สิ่งที่ถูกปิดบังอำพรางไว้จะก่อให้เกิดความสงสัยใคร่รู้



ภาพประกอบที่ 17 Christo ผ้า สาลี รถลาก 35 1/8 x 59 1/2 x 20 1/4"  
(89.1 x 151 x 51.4 cm) 1963

( ที่มา [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=81908](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81908) )

Christo ได้หนีจากวิถีชีวิตจากรัฐบาลของประเทศบัลแกเรียบ้านเกิดของเขาไปสู่ประเทศเสรีกว่า โดยเดินทางพลัดถิ่นไปทั่วยุโรป ด้วยท่อของจากสมบัติติดตัวเท่าที่มีไปยังประเทศที่สนับสนุนเขา ผลงานของเขาแสดงให้เห็นถึงความไร้สัญชาติเร่ร่อน และคนต่อมาชื่อ ออง คาวารา (On Kawara) ทางานชุด “ฉันทื่นแล้ว” คาวาราระจะส่งไปรษณียบัตรถึงเพื่อนและคนรู้จักเป็นจำนวนสองฉบับทุกๆ วัน ด้านหลังไปรษณียบัตรประทับตราว่า “ฉันทื่นแล้ว” (Morgan: 1994) ไว้พร้อมลงวันที่ ผลงานชิ้นนี้คาราวาต้องการสื่อสารถึงช่วงเวลาแห่งสติ

## 2.2 อิทธิพลที่ได้จากศิลปิน

### ศิลปินต่างชาติ

ศิลปินชาวญี่ปุ่นชื่อว่า Mariko Kusumoto เธออาศัยอยู่ที่รัฐ Massachusetts ได้สร้างเครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากท้องทะเล ซึ่งจุดเด่นของมันก็คือความโปร่งใสที่ทำจากผ้า และเครื่องประดับนี้เหมาะสำหรับการประยุกต์ให้เข้ากับเครื่องแต่งกาย ที่สามารถเลือกได้ว่าอยากใส่อะไรบ้าง สัตว์และปะการังที่ไต่ในน้ำลึกนั้นมักจะมี ความโปร่งใส เธอก็เลยเอาความโปร่งใสนี้มาทำให้เกิดเป็นเครื่องประดับเหล่านี้ขึ้นมา



ภาพประกอบที่ 18

( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )



ภาพประกอบที่ 19

( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )



ภาพประกอบที่ 20

( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )



ภาพประกอบที่ 21

( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )



ภาพประกอบที่ 22

( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )

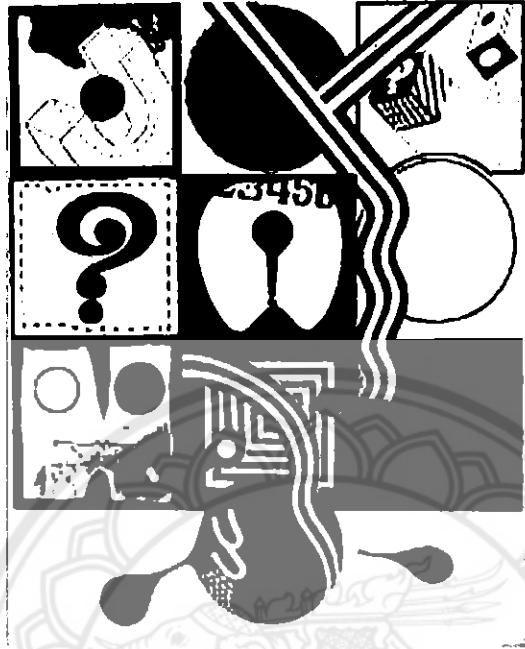


ภาพประกอบที่ 23

( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )



## ศิลปินไทย



ภาพประกอบที่ 24

( ที่มา : <http://resource.lib.su.ac.th/artsu/artimages/0000051.jpg> )

ชื่อศิลปิน ทวน ชีระพิจิตร

ชื่อผลงาน หนึ่งถึงหก

ประเภท ภาพพิมพ์

ขนาด 85x70 ซม.

เทคนิค แม่พิมพ์ตะแกรงไหม

นิทรรศการ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 20 พ.ศ. 2514

รางวัลที่ได้รับ รางวัลประกาศนียบัตรเกียรตินิยม อันดับ 2 เหรียญเงิน (ภาพพิมพ์)

ผู้ครอบครอง หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพประกอบที่ 25

( ที่มา : <http://resource.lib.su.ac.th/artsu/artimages/0000030.jpg> )

ชื่อศิลปิน ทวน อีระพิจิตร

ชื่อผลงาน องค์ประกอบ หมายเลข 2

ประเภท ภาพพิมพ์

ขนาด 79x93 ซม.

เทคนิค แม่พิมพ์ไม้

นิทรรศการ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 18 พ.ศ. 2511

รางวัลที่ได้รับ รางวัลประกาศนียบัตรเกียรตินิยม อันดับ 1 เหรียญทอง (ภาพพิมพ์)

ผู้ครอบครอง หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร

### 2.3 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คำว่า ศิลปะสื่อประสม หรือ ศิลปะสื่อผสม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์ สะท้อนใจของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสมสามารถทำได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น วัสดุจากพืช สัตว์ และแร่ วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ โลหะ เป็นต้น

ซึ่งนิยามของคำว่าศิลปะนั้นเป็นการนำสิ่งที่มีอยู่มาประยุกต์ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดเป็นผลงานทางด้านศิลปะที่มีรูปแบบออกมาเป็นรูปเป็นร่างเพื่อให้คนดูได้สามารถรับรู้ถึงความหมายของผลงานศิลปะที่เราสร้างขึ้นมานั่นเองครับ ซึ่งการถ่ายทอดเรื่องราวหรือว่าการเล่าเรื่องเหตุการณ์ต่าง ๆ นั้น ถ้าเราสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเป็นแบบสามมิติได้ ก็จะทำให้ผู้ที่ชมผลงานนั้นสามารถที่จะซึมซับข้อมูลได้เร็วขึ้นและได้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเรื่องเล่ากับเหตุการณ์ที่เป็นจริง ซึ่งด้วยเหตุนี้จึงได้มีการนำความรู้ทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ มาผสมกันจนเรียกว่า ศิลปะสื่อผสม ซึ่ง สื่อผสม เป็นผลงานศิลปะในด้านจิตรกรรม ในการนำสื่อมากกว่าสองสื่อ หรือศิลปะมากกว่าสองแขนงมารวมกันขึ้นไปมาสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกัน โดยนิยมใช้สื่อที่แตกต่างกัน มานำจุดเด่นของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน เช่นการสร้างภาพชุดชีวิตของนักบุญฟรานซิสแห่งอาซิซิในซาเปลาต่างๆ ที่ภูเขาศักดิ์สิทธิ์แห่งพีตมอนต์และลอมบาร์ดี ทางตอนเหนือของประเทศอิตาลีที่ใช้ทั้งประติมากรรมและจิตรกรรมมาผสมผสานเข้าเป็นงานชิ้นเดียวกัน ที่ทำให้เป็นงานที่มีลักษณะเป็นสามมิติ ซึ่งในภาพสามมิตินี้เองที่สามารถมองได้หลายมุมมอง ทั้งได้เห็นส่วนลึกส่วนหน้านั้นเองครับ ซึ่งนี่ก็ออกแบบหลายๆท่านได้พยายามศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อผสมเพื่อที่จะนำมาออกแบบผลงานของตัวเองให้มีจุดเด่นและดึงดูดคนดูให้มีความน่าสนใจในผลงานของเขาให้มากที่สุด ปัจจุบันนี้ศิลปะทางด้านสื่อผสมมีการนำแนวความคิดทางด้านนี้มาใช้กันมากในด้านธุรกิจ เพราะสามารถที่จะผลิตผลงานสามมิติออกมาดึงดูดคนดูนั่นเอง

(ที่มา: [tanapornsaeae5653.wordpress.com/ทัศนศิลป์-visual-art/ศิลปะสื่อผสม-mixed-media-art/](http://tanapornsaeae5653.wordpress.com/ทัศนศิลป์-visual-art/ศิลปะสื่อผสม-mixed-media-art/))

อย่างไรก็ตามกล่าวโดยสรุปแล้ว การศึกษาว่าข้อมูลดังกล่าวมานั้น ประกอบด้วย การศึกษาค้นคว้าเอกสารและข้อมูลทางด้านศิลปกรรม การศึกษาค้นคว้าเอกสารและข้อมูลทางด้านวิทยาการด้านอื่นๆ ได้แก่ ข้อมูลทางด้านเครื่องประดับ ศิลปะเครื่องประดับ อิทธิพลที่ได้จากลัทธิศิลปะ และอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ผู้สร้างสรรค์ เชื่อว่าจากข้อมูลดังกล่าวนี้ สามารถใช้เป็นแนวทางกำหนดกรอบ รูปแบบ เนื้อหา แนวคิดพื้นฐาน และกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “ความประทับใจในสีสันทองเครื่องประดับสุรูปทรงในจินตนาการ” ชุดนี้ ซึ่งเป็นกระบวนการการวิจัยแบบสร้างสรรค์(Creative research) และที่สำคัญมีคุณลักษณะการวิจัยเชิงแบบคุณภาพ (Qualitative research) บูรณาการประยุกต์ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์อย่างมีเอกภาพต่อไป



### บทที่ 3

#### ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

จากความบังคาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในบทนำและบทที่ 2 ผู้สร้างสรรค์จึงได้ค้นหาแนวทางกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ที่น่ารูปแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ที่สร้างขึ้นมาโดยเป็นเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการของการสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

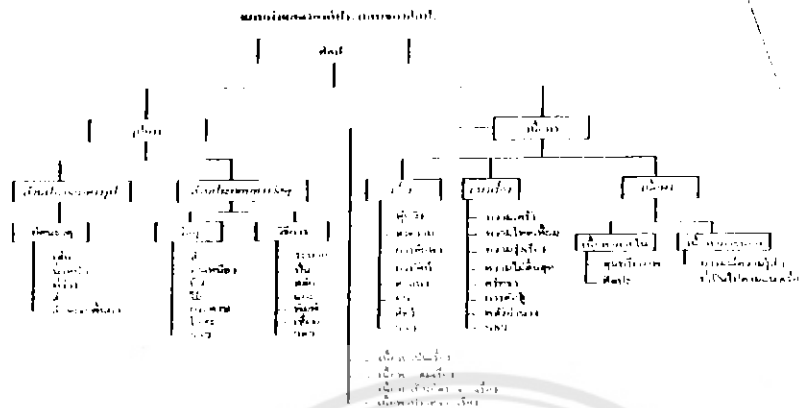
1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด และการจัดทำภาพแบบร่าง
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ขั้นตอนในการวิเคราะห์ และสรุปกระบวนการสร้างสรรค์

#### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ก่อนที่จะมาเป็นผลงานศิลปะนิพนธ์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการทดลองสร้างสรรค์ ค้นคว้าหากลวิธีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเน้นให้กลวิธีสามารถตอบรับกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในช่วงแรกมีความไม่ชัดเจนในเรื่องของกลวิธี การทำงาน กระบวนการคิด ในการทำงานมีปัญหาที่เกิดจากความไม่ชัดเจนของแนวความคิดและกลวิธีในการสร้างสรรค์และการพัฒนาตัวชิ้นงานในขั้นต่อไป ซึ่งเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์ต้องคอยจัดการและแก้ไขอยู่ตลอดเวลา ในการศึกษา ดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งออกเป็นช่วงเวลาดังต่อไปนี้ คือ การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

1. ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

## 1.1 หลักการและแผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ



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

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ความคิด หรือ ความงาม ก็จะเห็นได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วน ที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ ได้ด้วยประสาทสัมผัส ส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออก อันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนี้้อีกส่วนหนึ่ง เราเรียกว่าองค์ประกอบส่วนแรกว่า รูปทรง (Form) หรือ องค์ประกอบทางรูปธรรม และส่วนหลังเรียกว่า เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบ ทางนามธรรม ดังนั้น องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักการของศิลปะ ก็คือ รูปทรงกับเนื้อหา

1.1.1 รูปทรง (Form) คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ผู้สร้าง สรรค์สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ให้ความพึงพอใจ ต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็น สัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปและส่วนที่เป็นโครงสร้าง ทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปได้แก่ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้าง ทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ กระดาษ ผ้า โลหะ ฯลฯ และ กลวิธีที่ใช้กับวัสดุนั้น เช่น การระบาย การปั้น การสลัก การแกะ การตัดปะ การเชื่อมต่อ ฯลฯ เป็น ส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคงทนถาวรของ ผลงาน และความแนบเนียนของฝีมือ

โครงสร้างทางรูปทัศนธาตุ(Visual Elements) เป็นสื่อสุนทรียภาพที่ ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้า ให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกันหรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ของเอกภาพเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้ รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิตมีความหมายในตัวเอง ทัศนธาตุทางศิลปะประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1) จุด (Dot/Point) หมายถึง ธาตุเบื้องต้น ซึ่งเล็กที่สุดของการเห็น และมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถือว่าจุด เป็นการเริ่มต้นที่ไปสู่การเกิดของทัศนธาตุอื่นๆ ที่สำคัญต่อไป อาทิเช่น เส้น เกิดจากการนำจุดมาเรียงกันจนเกิดความยาว หรือน้ำหนักเกิดจากการนำจุดมาวางเรียงทับซ้อนกันจำนวนมาก เป็นต้น

2) เส้น (Line) หมายถึง ผลจากการนำจุดหลายๆ จุดมาเรียงติดต่อกันออกไปจนเกิดเป็นความยาวซึ่งเป็นมิติเดียวของเส้น และเส้นเป็นรากฐานของโครงสร้างของงานทัศนศิลป์ทุกประเภท อีกทั้งเส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวของมันเอง และด้วยการนำมาประกอบกันให้ปรากฏเป็นรูปทรงต่างๆได้ ซึ่งเส้นแต่ละชนิดก็ให้ ความหมาย และความรู้สึกต่างกันออกไป

เส้นโครงสร้าง (Structural Line) คือเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตาเป็นเส้นในจินตนาการที่ผู้ดูจะรู้สึกหรือปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง เส้นชนิดนี้ เดินทางด้วยความรู้สึก ไม่ใช่ด้วยการเห็นเป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในศิลปะ เส้นโครงสร้างมีอยู่ด้วยกัน 6 ประเภทคือ

- เส้นแกนของรูปทรง เช่น เส้นศูนย์ถ่วงของคน เส้นแกนของผลไม้
- เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง
- เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่ง เช่น ดาวหมี ดาวจระเข้
- เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
- เส้นโครงสร้างของปริมาตร
- เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบ เช่น คนยืนจะเป็นเส้นตั้ง ภูเขาจะเป็นเส้นแนวนอน

เส้นแบบคาลิกราฟิค (Calligraphic Line) เป็นเส้นที่เกิดจากร่องรองของการหวัด พู่กัน ปากกา ดินสอ ที่สื่อสัญลักษณ์ของอารมณ์แสดงจังหวะความเคลื่อนไหวและแสดงถึงบุคลิกภาพของศิลปินเกิดความงาม ความรู้สึกในตัวของมันเอง

3) น้ำหนัก (Tone) หมายถึง ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และ บริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนความแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่างๆในงานชิ้นหนึ่งน้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาใน

ธรรมชาติจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง นอกจากจะให้ปริมาตรและความแน่นแก่รูปทรงแล้ว  
น้ำหนักยังให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสาน ความอ่อนแก่ในตัวของมันเองอีกด้วย

#### หน้าที่ของน้ำหนัก

- ให้ความแตกต่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
- ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดูบริเวณที่น้ำหนัก

ตัด กัน จะดึงดูดความสนใจ และถ้ามีบริเวณที่มีน้ำหนักตัดกันหลายแห่งจะนำสายตาให้เคลื่อนจาก  
บริเวณหนึ่งไปอีกบริเวณหนึ่งตามจังหวะที่ศิลปินกำหนดไว้ ซึ่งอาจกลมกลืนสม่ำเสมอ หรือ  
กระแทกกระทั้น รุนแรง

4) ที่ว่าง (Space) หมายถึง ที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้มีรูปร่างขึ้น ได้แก่ แผ่นของ  
น้ำหนัก แผ่นราบที่มี 2 มิติ หรือประกอบกันเป็น 3 มิติ และบริเวณที่ว่างที่เป็นบวกเป็นลบลักษณะ  
ของที่ว่างมีลักษณะดังต่อไปนี้

ที่ว่างจริง (Physical Space) หมายถึง ที่ว่างของงานสถาปัตยกรรมและ  
ประติมากรรมเป็นที่ว่างจริงๆ ที่สามารถสัมผัสได้ เรียกว่า ที่ว่างจริงหรือที่ว่างกายภาพ

ที่ว่างลวงตา (Pictorial Space) หมายถึง ส่วนที่ว่างในงานจิตรกรรมหรือ  
ภาพพิมพ์ที่แสดงความลึก ดัน เป็นที่ว่างลวงตาที่เกิดขึ้นจากกรรมวิธีทางจิตรกรรม หรือการประกอบ  
กันของทัศนธาตุ เราเรียกที่ว่างชนิดนี้ว่า ที่ว่างลวงตาหรือที่ว่างแบบรูปภาพ

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

ความเป็นสี (Hue) หมายถึงว่าเป็นสีอะไร เช่น แดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตาม  
วงสีธรรมชาติ

น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเรา ผสม  
สีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเรา เพิ่มสีขาวเข้าไปที่ละน้อยๆ  
เป็นลำดับเราจะได้ค่าของสีหรือน้ำหนักของสีที่ เรียงลำดับจากแก่สุดไปจนอ่อนที่สุด

ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีสีหนึ่ง  
สีที่ถูก ผสมด้วยสีด่าจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับ จาก  
จัดที่สุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับ ด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีด่าที่ผสมเข้า ไปที่ละน้อยๆ  
จนถึงลำดับที่ความจัดของสีที่มีน้อยที่สุด คือ เกือบดำ

สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุด  
ขึ้นอีก ประการคือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง



6) ลักษณะผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัส จับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นก้ำมะหยี่ ฯลฯ ลักษณะพื้นผิวมี 2 ชนิด คือ

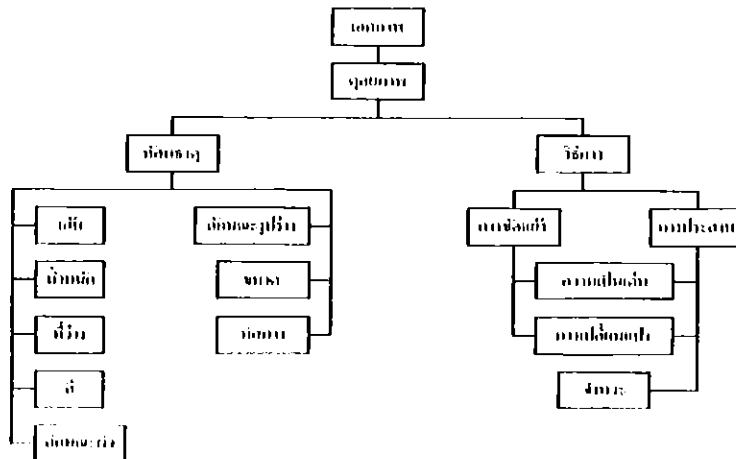
- ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวสัมผัส แก้ว ฯลฯ
- ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อกำลังมองดูจะรู้สึกว่าหยาบหรือ ละเอียด แต่เมื่อสัมผัส จับต้องเข้าจริงกลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ เช่น วัสดุสังเคราะห์ที่ทำผิวเป็นลายไม้ ลายหินอ่อน หรือการใช้รอยฟู่กันในงานจิตรกรรมบางชิ้น

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

- 1) เรื่อง หมายถึง สิ่งที่ศิลปินสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ศาสนา ฯลฯ หรือหมายถึง “ภาพนี้เกี่ยวกับ อะไร”
- 2) แนวเรื่อง หมายถึง เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางด้านนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นความคิด (Concept) ของศิลปินที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรง เป็นเนื้อหาสาระหรือแนวทางของการสร้างสรรค์มากกว่าเนื้อเรื่อง เช่น ความเศร้า ศรัทธา การต่อสู้ดิ้นรน ความ รัก ฯลฯ
- 3) เนื้อหา คือ ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ (Artistic Form) เนื้อหาของงานศิลปะแบบรูปธรรม เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง เนื้อหาอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

- เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาทางรูปทรง เป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรงเป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดูเป็นอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ไม่มีอารมณ์อื่นๆ ในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้องด้วย เป็นลักษณะจิตวิทยาของศิลปิน เป็นพลังความรู้สึกส่วนตัวเป็นบุคลิกภาพหรือรูปแบบของการ แสดงออกของศิลปิน
- เนื้อหาภายนอก ซึ่งมีอยู่เฉพาะในงานศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่อง เช่น คน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์นั้นเป็นเนื้อหาที่เป็นผลสืบเนื่องจากเนื้อหาภายใน เป็นความหมายของเรื่อง และแนว เรื่องที่แปลออกมาโดยรูปทรง

## 1.2 หลักการและแผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง



ภาพประกอบที่ 27 แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง  
ที่มา : หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิ่มเสมอ(2530:208)

การสร้างสรรคศิลป์พันธ์ เรื่อง ความประทับใจในสีสนของเครื่องประดับรูปทรงในจินตนาการชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างผลงานภาพพิมพ์ ให้เกิดเอกภาพ ซึ่งมีหลักองค์ประกอบ และวิธีการสร้าง ดังต่อไปนี้

1.2.1 เอกภาพ หมายถึง การประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็น อันหนึ่งอันเดียวกันขึ้น เพื่อผลรวมอันหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเอกภาพด้วยการสร้างเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและรูปทรงที่เป็นกึ่งนามธรรมเข้าไว้ด้วยกัน

1.2.2 ดุลยภาพ หมายถึง การถ่วงน้ำหนักที่เท่ากันของสิ่งทั้งสองข้างหรือรูปทรง เกิดจากการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน และจากการรวมตัว หรือการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง ดุลยภาพกำหนดได้ 2 รูปแบบ คือ ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน และดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน

1.2.3 การขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

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

1.2.4 การประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่างๆ เข้ากันได้ อย่างสนิทเป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธีคือ

1) การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งๆ ที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการนำตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่รวมกันได้ อย่างมีเอกภาพ ด้วยการนำสีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

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

1.2.5 ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

1) ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่มหรือลดความสำคัญ ความน่าสนใจในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ขัดแย้งกัน

2) ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

1.2.6 การแปรเปลี่ยน (Variation) คือ การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกัน เพื่อ ป้องกันความจืดชืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะ จะต้องรักษาคุณลักษณะของการซ้ำไว้ ถ้ารูปมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก การซ้ำก็จะหมดไป กลายเป็น การขัดแย้งเข้ามาแทน และถ้าหน่วยหนึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความแตกต่างจากหน่วยอื่นๆ มากจะกลายเป็นความเป็นเด่น เป็นการสร้างเอกภาพด้วยความขัดแย้งการเปลี่ยนแปลงมี 4 ลักษณะ คือ

- 1) การเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณะ
- 2) การเปลี่ยนแปลงของขนาด
- 3) การเปลี่ยนแปลงของทิศทาง
- 4) การเปลี่ยนแปลงของจังหวะ

1.2.7 จังหวะ (Rhythm) หมายถึง การซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบง่าย ๆ ซ้ำซ้อนขึ้นจนเกิดเป็นรูปทรงของศิลปะ ซึ่งจังหวะในงานศิลปะ คือ การเน้นการผ่อนคลายเป็นสลับกันของทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เกิดเอกภาพที่มีชีวิตชีวา การเกิดจังหวะมี 2 ลักษณะ คือ เกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ และเกิดจากการเลื่อนไหลที่ต่อเนื่องของ เส้น น้ำหนัก สี และรูปทรง

## 2. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

### 2.1 การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เอกสาร และภาพถ่าย

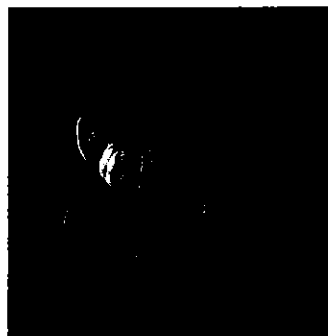
2.1.1 ข้อมูลภาคเอกสารหนังสือ ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าข้อมูลจากตำราหนังสือเอกสารทางวิชาการอันเป็น ข้อมูลเบื้องต้นและที่มาของเทคนิคในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

- 1) หนังสือองค์ประกอบศิลปะ ผู้แต่ง ชลุด นิมเสมอ
- 2) หนังสือพื้นฐานงานผ้า ผู้แต่ง อนุพงษ์ ชีร์ตัน
- 3) เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์ ผู้แต่ง สรุชาติ เกษประสิทธิ์
- 4) หนังสือชุดสีโดนใจ ผู้แต่ง ธวัชชัย ศรีสุเทพ
- 5) หนังสืออัญมณีวิทยา ความรู้เกี่ยวกับเพชรพลอย ผู้แต่ง กฤษณะ เวชพร
- 6) หนังสือศิลปะภาพพิมพ์ ในประเทศไทย ผู้แต่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมล ดงทอง

### 2.1.2 ข้อมูลภาพถ่าย และผลงานศิลปะลัทธิ ศิลปินต่างๆ

#### 1) ข้อมูลภาพถ่าย

ภาพผลงานของ Mariko Kusumoto ศิลปินชาวญี่ปุ่น ผลงานคือเครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากท้องทะเล





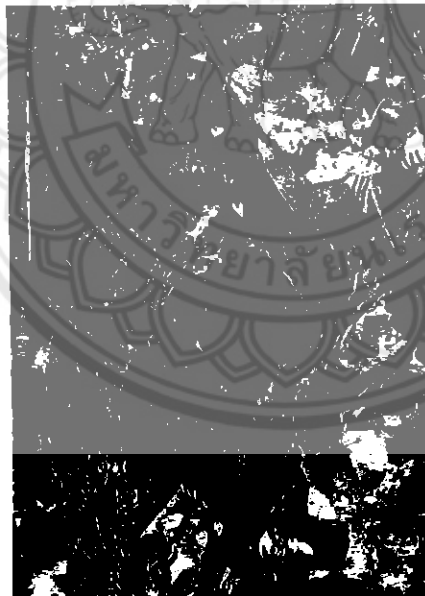
ภาพประกอบที่ 28 ภาพผลงานของ Mariko Kusumoto  
( ที่มา : <http://www.catdumb.com/sea-inspired-jewelry-313> )

## แหล่งข้อมูลจากรูปถ่ายใน Internet



ภาพประกอบที่ 29 วิธีการสร้างสวดลายลงบนผ้า

instagram : home\_work\_

( ที่มา : [https://www.instagram.com/p/BND9wnfj5fp/?taken-by=home\\_work\\_](https://www.instagram.com/p/BND9wnfj5fp/?taken-by=home_work_) )

ภาพประกอบที่ 30 instagram : christine\_liebich

( ที่มา : [https://www.instagram.com/p/BNINqneDGp1/?taken-by=christine\\_liebich](https://www.instagram.com/p/BNINqneDGp1/?taken-by=christine_liebich) )



ภาพประกอบที่ 31 เครื่องประดับ

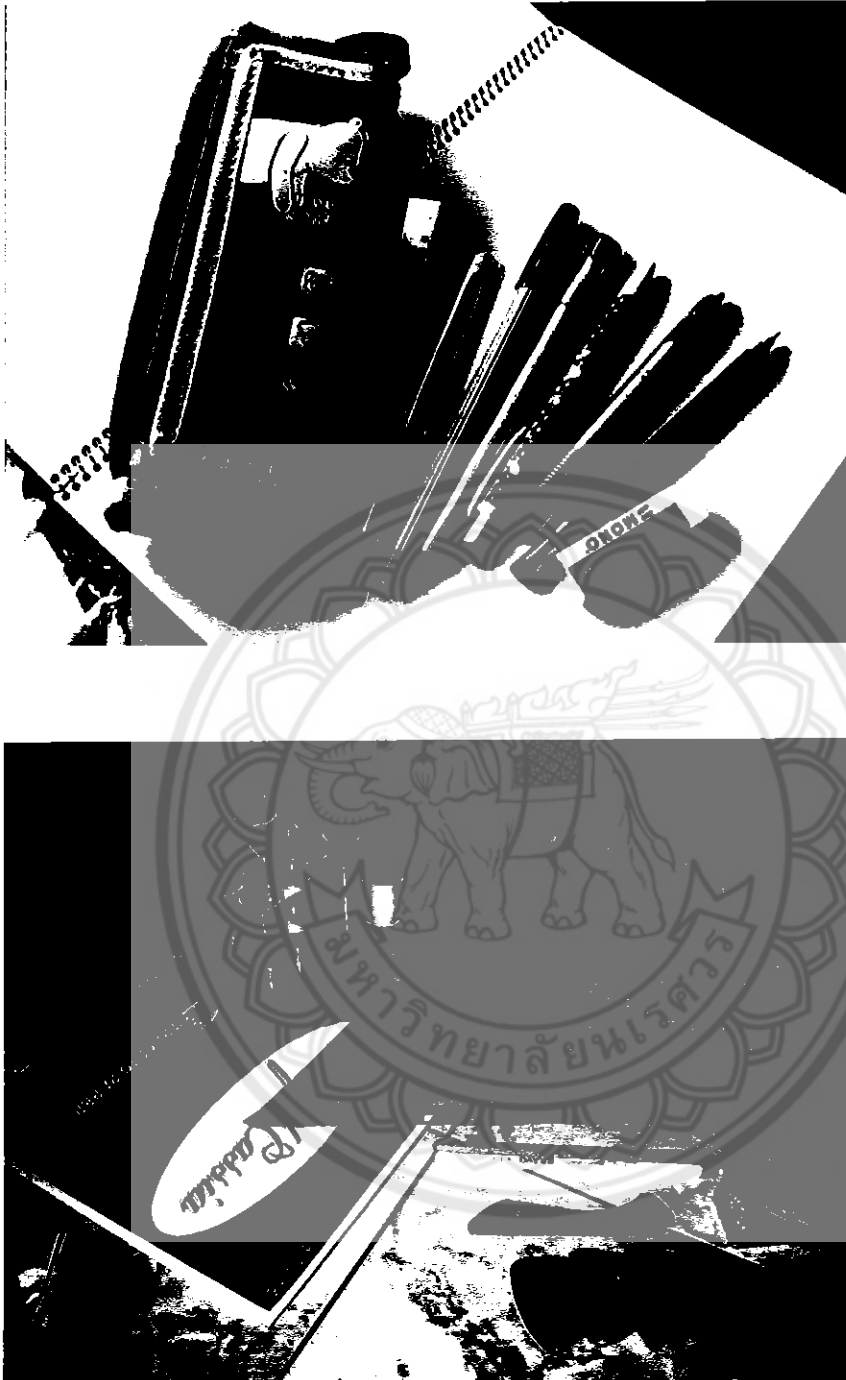
(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/471048442261118759/> )

จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลในส่วนที่เป็นเอกสาร รูปภาพ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นอัตลักษณ์ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์รู้และเข้าใจทฤษฎีทางศิลปะทั้งในส่วนที่เป็นรูปทรงและเนื้อหาอันเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญของศิลปะ และนำมาตอบสนองแนวความคิด เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ความประทับใจในสีสันของเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการ

## 2.2 กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ 4 ขั้นตอนดังนี้

### 2.2.1 การเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

อุปกรณ์เครื่องเขียนรูป เช่น ดินสอ ยางลบ ปากกามึกซึม สมุดสเกตภาพ กระดาษสร้างแบบ ฟองน้ำ สีน้ำมันภาพพิมพ์ มีดคัดเตอร์ เทปกาว ไม้อัด ที่แกะ woodcut กาว วัสดุที่ใช้สร้างลายผ้าดิบ กระดาษน้ำตาลรองขณะพิมพ์ กระปุกผสมสี ที่ตักสี กระดาษสติ๊กเกอร์แผ่นใหญ่ สีสกรีน ที่ปาดสี ค้าย ไหมพรม กรรไกร เข็มหมุด เข็มเย็บผ้า จักรเย็บผ้า กระดาษคาร์บอน โยโฟลีสเตอร์ ลูกกลิ้งสำหรับกลิ้งบนผ้า ลูกปิดตกแต่ง วัสดุใช้ทำโครง ( สายยาง ลวด ตะแกรงหักของทอด ) แทนพิมพ์

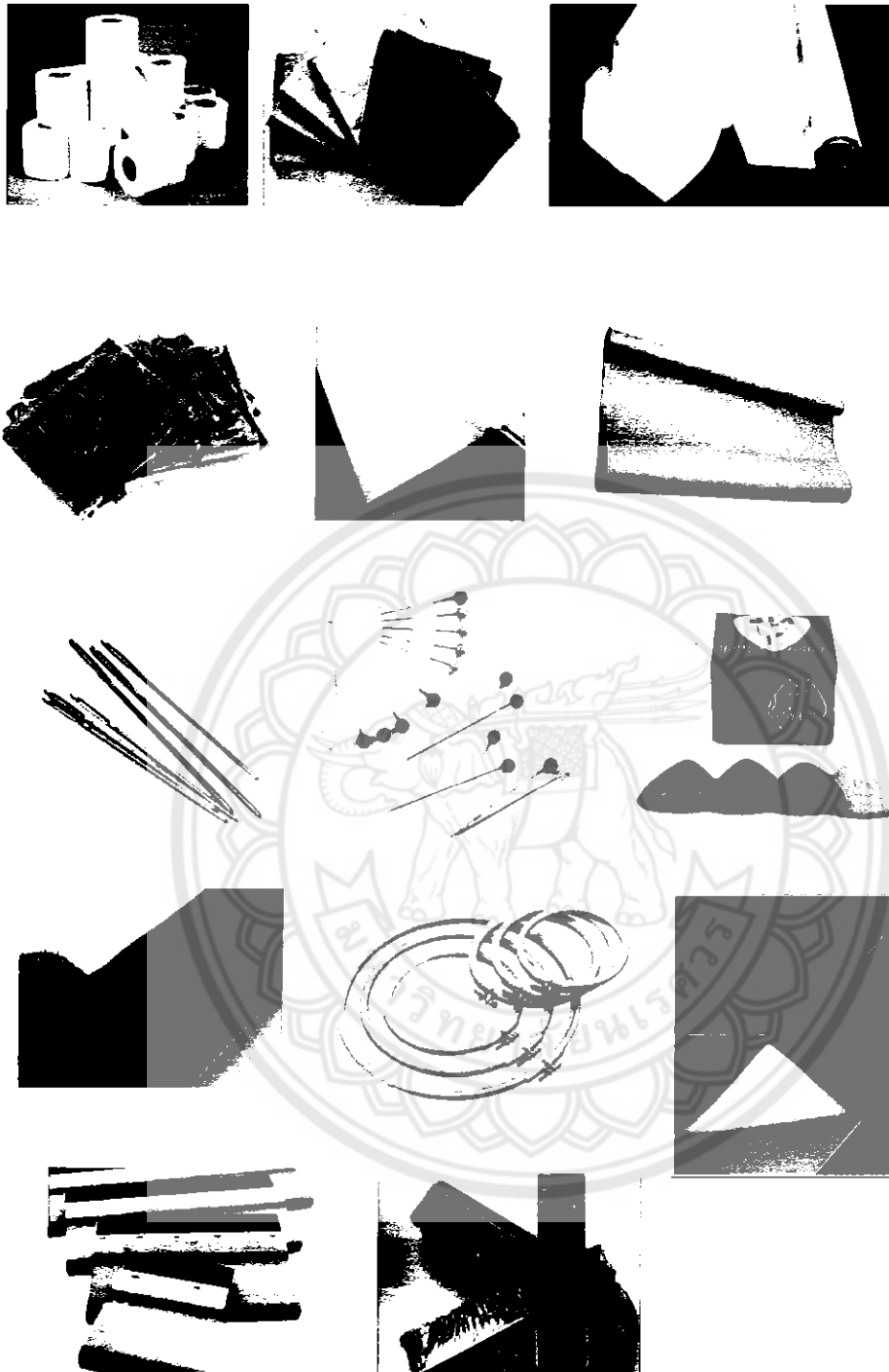


ภาพประกอบที่ 32 ภาพวัสดุอุปกรณ์

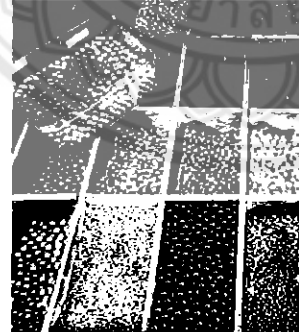
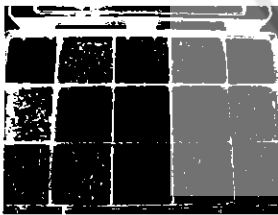
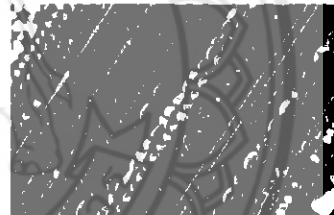
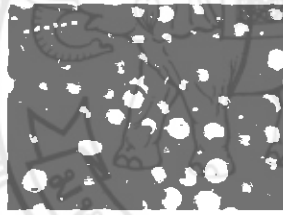
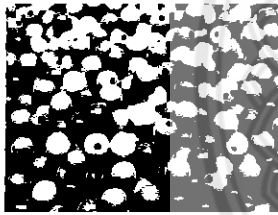
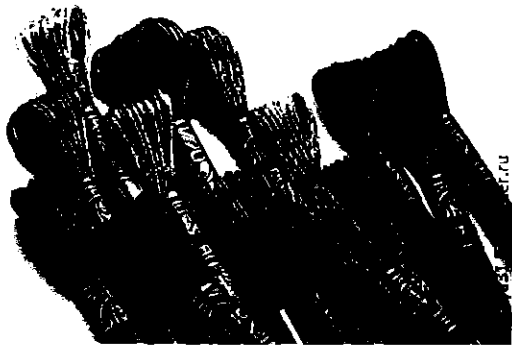




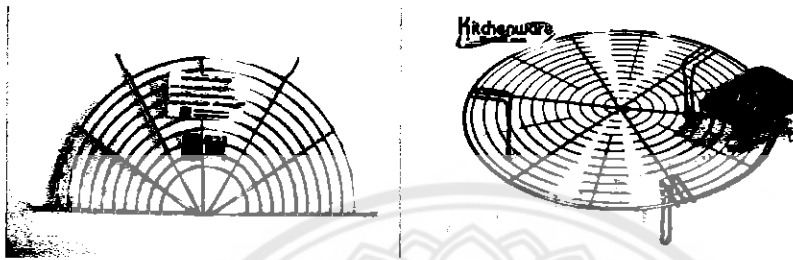
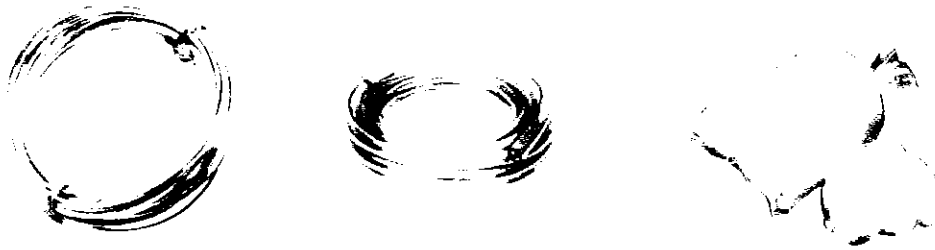
ภาพประกอบที่ 33 ภาพวัสดุอุปกรณ์



ภาพประกอบที่ 34 ภาพวัสดุอุปกรณ์



ภาพประกอบที่ 35 ภาพวัสดุอุปกรณ์



ภาพประกอบที่ 36 ภาพวัสดุอุปกรณ์



ภาพประกอบที่ 37 ภาพตัวอย่างวัสดุที่นำมาทำแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ) เช่น เปลือกส้ม  
ถุงพลาสติก น้ำตาเทียน ใบไม้ ฝ้ายลูกไม้

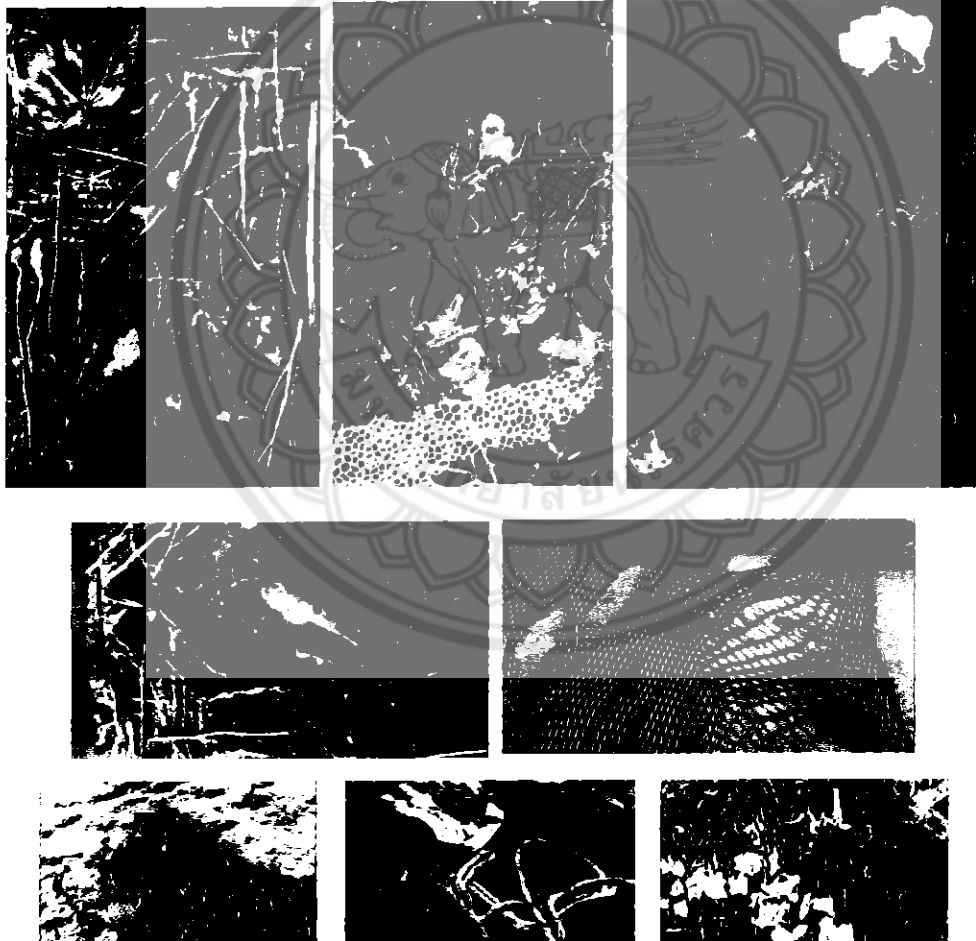


ภาพประกอบที่ 38 แทนพิมพ์ และจักรเย็บผ้า

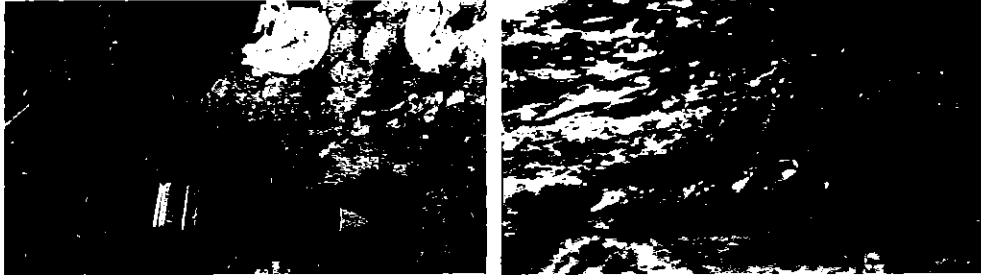
## ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

### ขั้นตอนแรกคือการสร้างแม่พิมพ์

- แม่พิมพ์ที่เกิดจากวัสดุ เรียกกลวิธีนี้ว่า ภาพพิมพ์วัสดุ (Collograph) คือนำวัสดุที่เราต้องการจะสร้างลวดลายมาแปะลงบนแผ่นไม้ หรือกระดาษอาร์ต หรือพื้นผิวอื่นๆที่ต้องการก่อนที่จะอุดสีแล้วเข้าแท่นพิมพ์ (วัสดุต้องไม่มีความสูงหรือหนาจนเกินไป)
  1. โดยกลวิธีที่ผู้สร้างสรรค์ทำคือ แปะวัสดุที่เตรียมไว้ เช่น(ใบไม้ เศษผ้า ลูกไม้ ตาข่าย ด้าย) ลงบนแผ่นไม้และกระดาษอาร์ต สร้างร่องรอยบนแผ่นไม้โดยการขูดขีดให้เกิดเป็นร่องเป็นเส้น แล้วตากเวลาแที่กซีให้ทั่วให้แน่ใจว่าวัสดุที่ติดจะไม่หลุดในขณะที่เข้าแท่นพิมพ์ รอให้กาวแห้งสนิท ทาสีพลาสติกบนแม่พิมพ์จะช่วยให้ความต่างระหว่างพื้นผิววัสดุที่ต่างหรือห่างกันเกินไปตื้นขึ้นและช่วยให้วัสดุติดทน เพื่อง่ายต่อการอุดสีและการพิมพ์

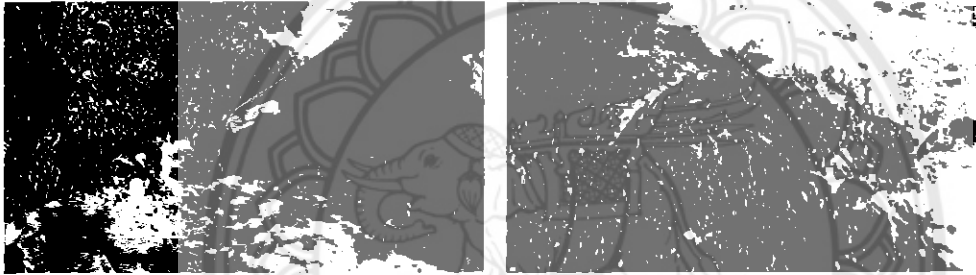


ภาพประกอบที่ 39 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph )

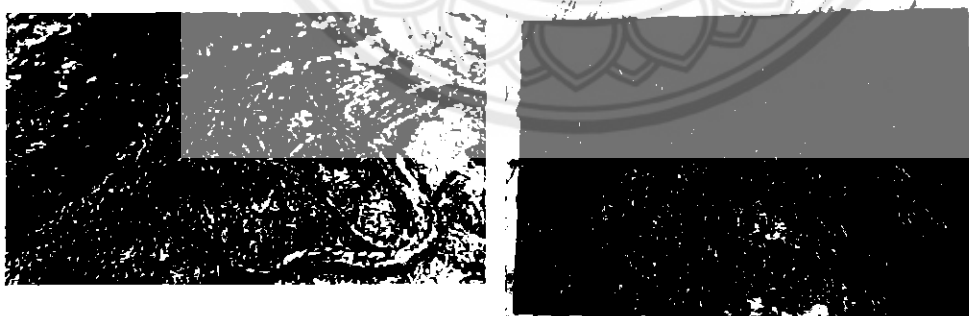


ภาพประกอบที่ 40 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ) ทาสีพลาสติก

2. อุดสีที่ต้องการ คือ นำสีภาพพิมพ์ออกมาเล็กน้อยแล้วใช้เกียงตีสีให้น้ำมันกับเนื้อสีเข้ากันก่อน เมื่อเรียบร้อยแล้วอุดสีให้ทั่วบนแม่พิมพ์โดยใช้นิ้วถูวนให้ทั่วทั้งแผ่น

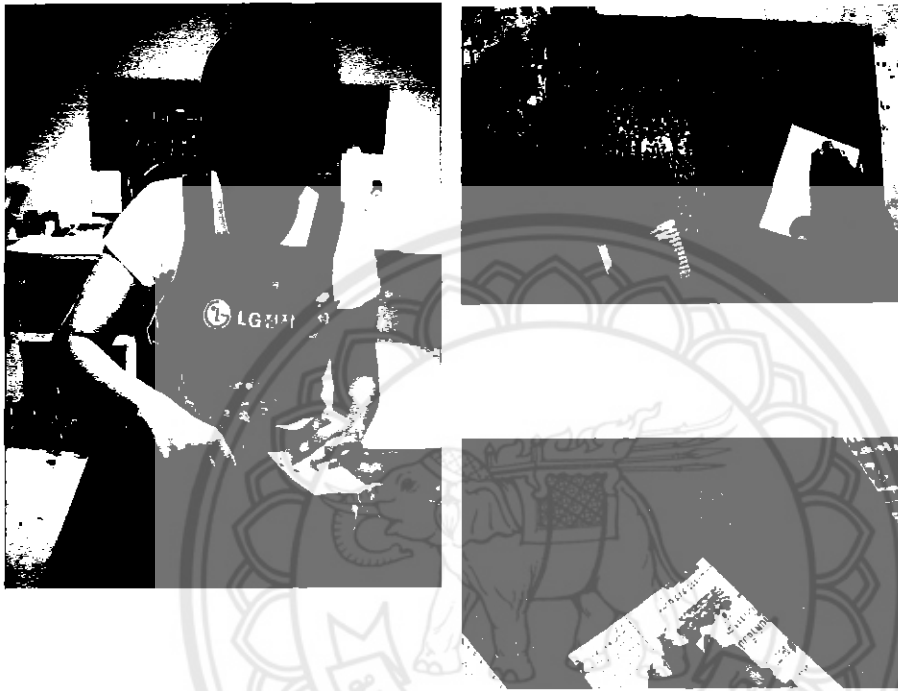


ภาพประกอบที่ 41 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ) อุดสี



ภาพประกอบที่ 42 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph ) อุดสีเรียบร้อย

3. เช็ดสี โดยใช้กระดาษหนังสือพิมพ์เช็ดส่วนๆให้ทั่วแผ่นก่อน บริเวณที่พื้นผิวสูงกว่าเป็นส่วนที่โดนเช็ดออกไป จะเห็นสีอยู่ตามผิวที่ต่ำกว่า หลังจากที่ใช้ควนด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์แล้วสังเกตที่กระดาษเช็ด สีจะติดน้อยลง จากนั้นใช้กระดาษลอกลายเช็ดวนๆให้ทั่ว เช่นเดียวกันจนสีแทบไม่ติดกระดาษลอกลาย



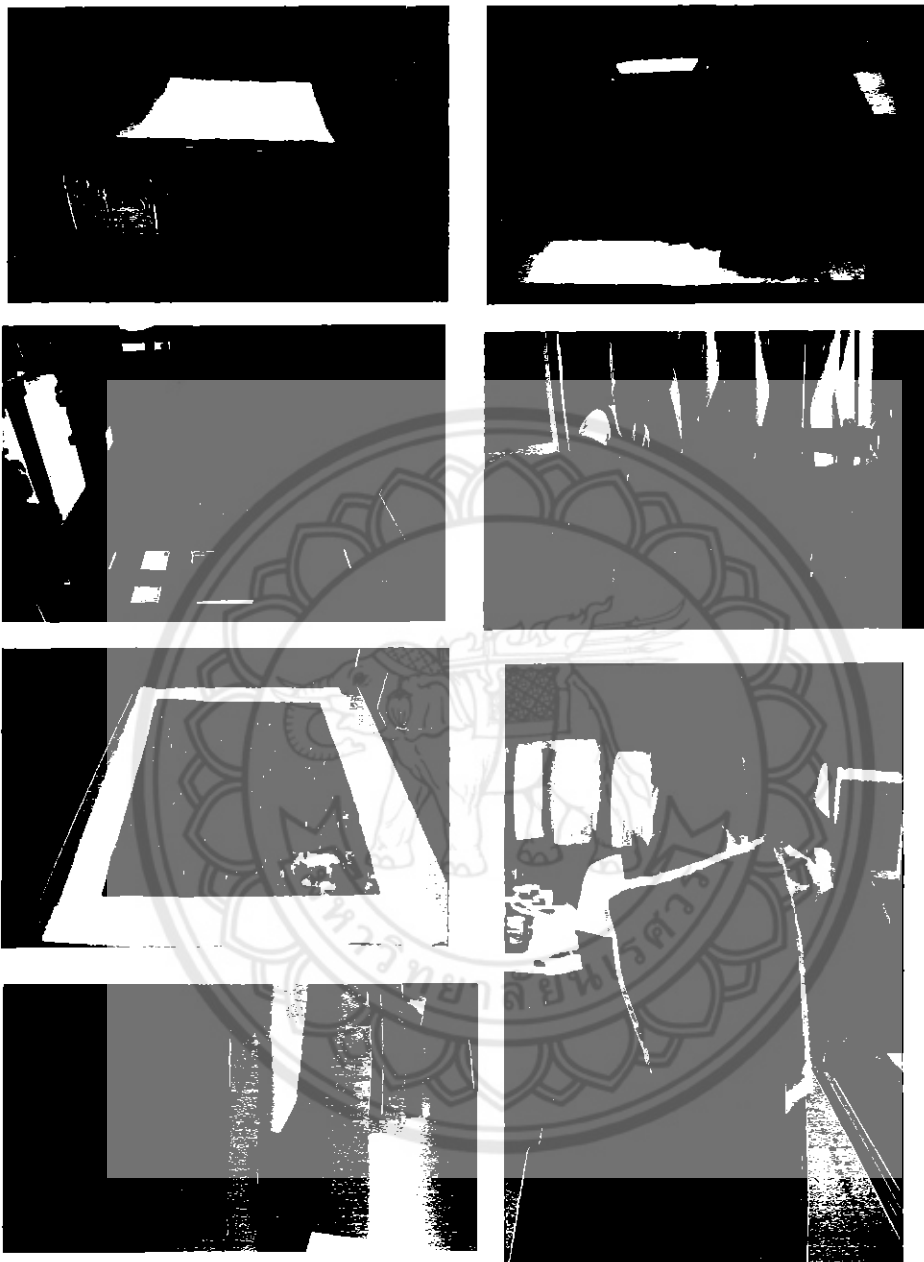
ภาพประกอบที่ 43 สร้างแม่พิมพ์วัสดุ ( Collograph )

เช็ดสีด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์และกระดาษลอกลาย

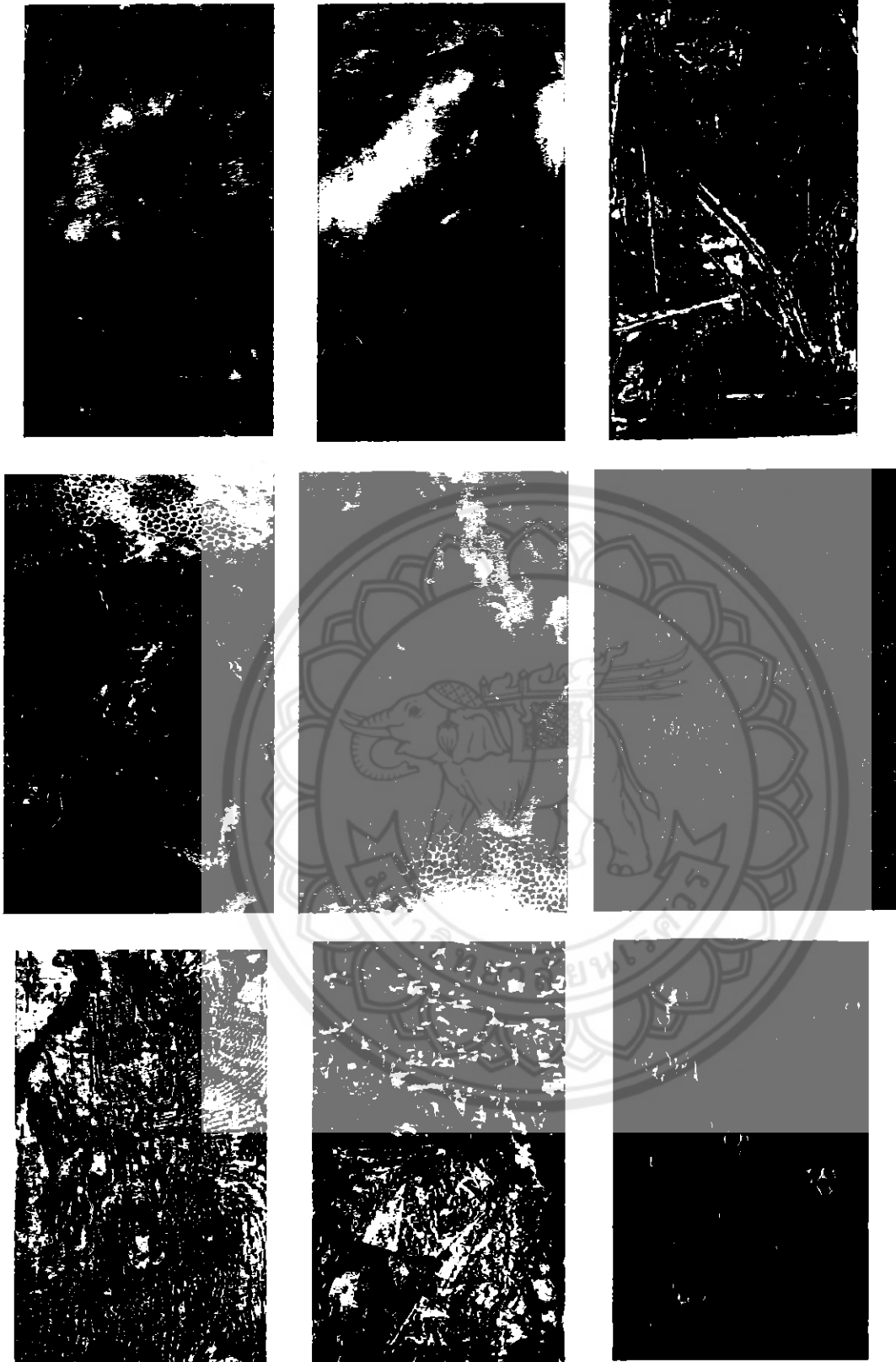
4. นำไปพิมพ์ลงบนผ้า โดยการตัดผ้าดิบให้มีขนาดใหญ่กว่าแม่พิมพ์ นำผ้าไปผ่านน้ำให้พอหมาดแล้วนำไปวางที่แท่นพร้อมพิมพ์ นำแม่พิมพ์วางคว่ำลงบนผ้า จะให้ผ้าอยู่ด้านบนหรือแม่พิมพ์อยู่ด้านล่างก็ได้ (แท่นพิมพ์ต้องมีกระดาษรองตัวชิ้นงานทั้งด้านล่างและด้านบน)



5. เข้าแทนพิมพ์ เมื่อพิมพ์เสร็จแล้วก็นำไปตากให้แห้งเนื่องจากสีภาพพิมพ์แห้งช้า

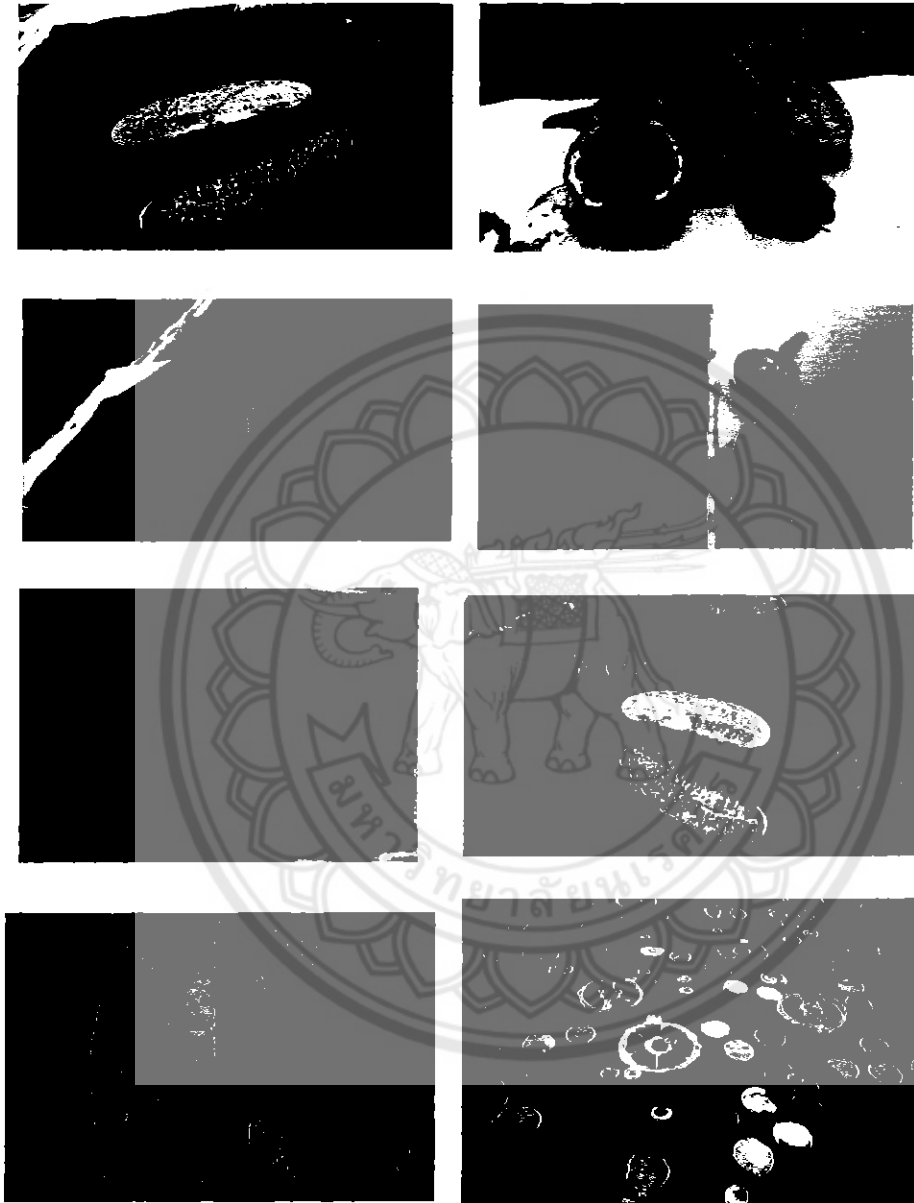


ภาพประกอบที่ 44 ขั้นตอนการพิมพ์ภาพพิมพ์วัสดุ ( Collograph )



ภาพประกอบที่ 45 ตัวอย่างภาพพิมพ์วัสดุ ( Collograph )

- การสร้างลวดลายโดยการปั๊ม (Stamp) นำวัสดุมาเป็นแม่พิมพ์ ใช้จุ่มสีแล้วนำมาปั๊มลงบนผ้า จะเกิดเป็นลายตามแม่พิมพ์ วิธีนี้เป็นวิธีสร้างลวดลายที่ง่ายและรวดเร็วที่สุด วัสดุที่ใช้ เช่น แดงกวมะกูด ผัก ผลไม้ หลอดด้าย ยางลบ ของเล่น เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 46 การสร้างลวดลายโดยการปั๊ม (Stamp)

- การสกรีนหรือพิมพ์ตะแกรงไหม

การสร้างแม่พิมพ์หรือบล็อกสกรีนสามารถทำได้หลายวิธี ส่วนใหญ่ผู้สร้างสรรค์จะเลือกใช้แม่พิมพ์เป็นกระดาษสติ๊กเกอร์ คือวาดลายที่ต้องการลงบนแผ่นสติ๊กเกอร์แล้วตัดตาม ลอกสติ๊กเกอร์ไปแปะบนบล็อกสกรีนหรือจะใช้วิธีแปะลงผ้าที่จะสกรีนเลยก็ได้ แล้วปาดสีลงไปตามช่องที่ตัดไว้ การปาดสีผู้สร้างสรรค์ใช้ทั้งการใช้ยางปาดสกรีนเผื่อจะได้พื้นผิวเรียบ และการใช้นิ้วมือปาดสีลงไปแทนกรณีนี้จะได้พื้นผิวที่ไม่ค่อยสม่ำเสมอ



ภาพประกอบที่ 47 การสร้างลวดลายโดยการสกรีน

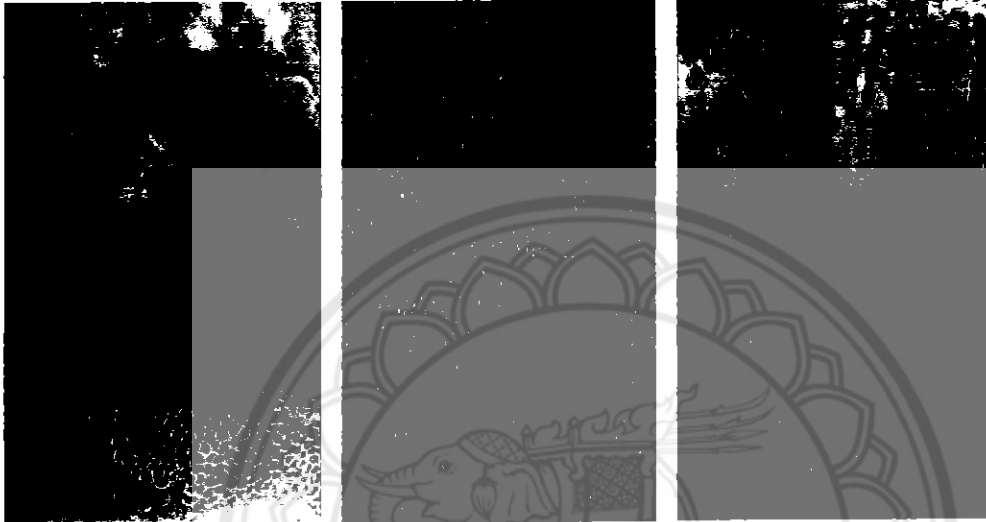


ภาพประกอบที่ 48 ตัวอย่างผลงานโดยกลวิธีสกรีนและภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

## ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์

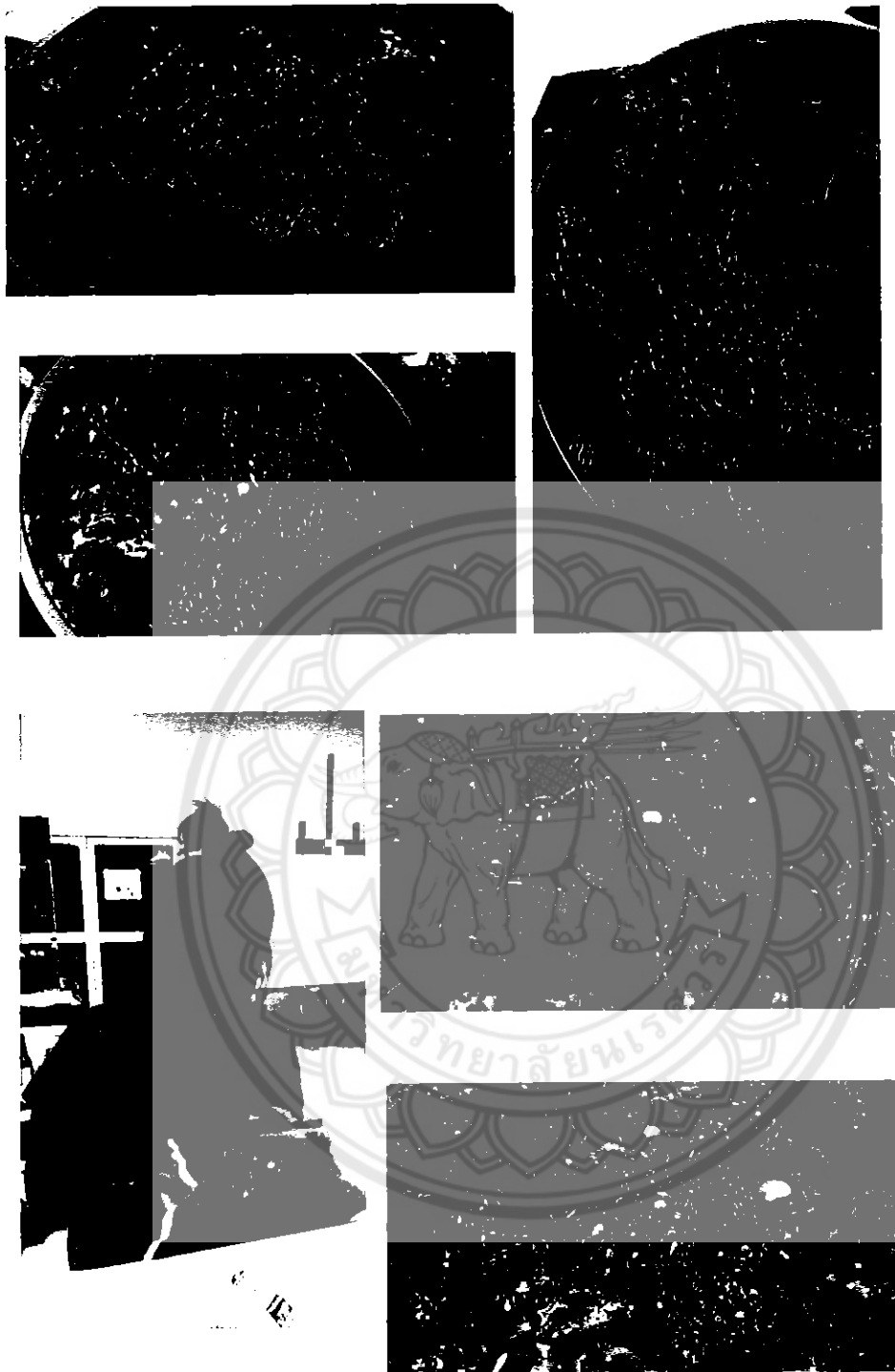
### ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 1

1. หลังจากทีพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าดิบแล้ว ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกผลงานที่ชอบที่สุดมา 3 ชิ้น

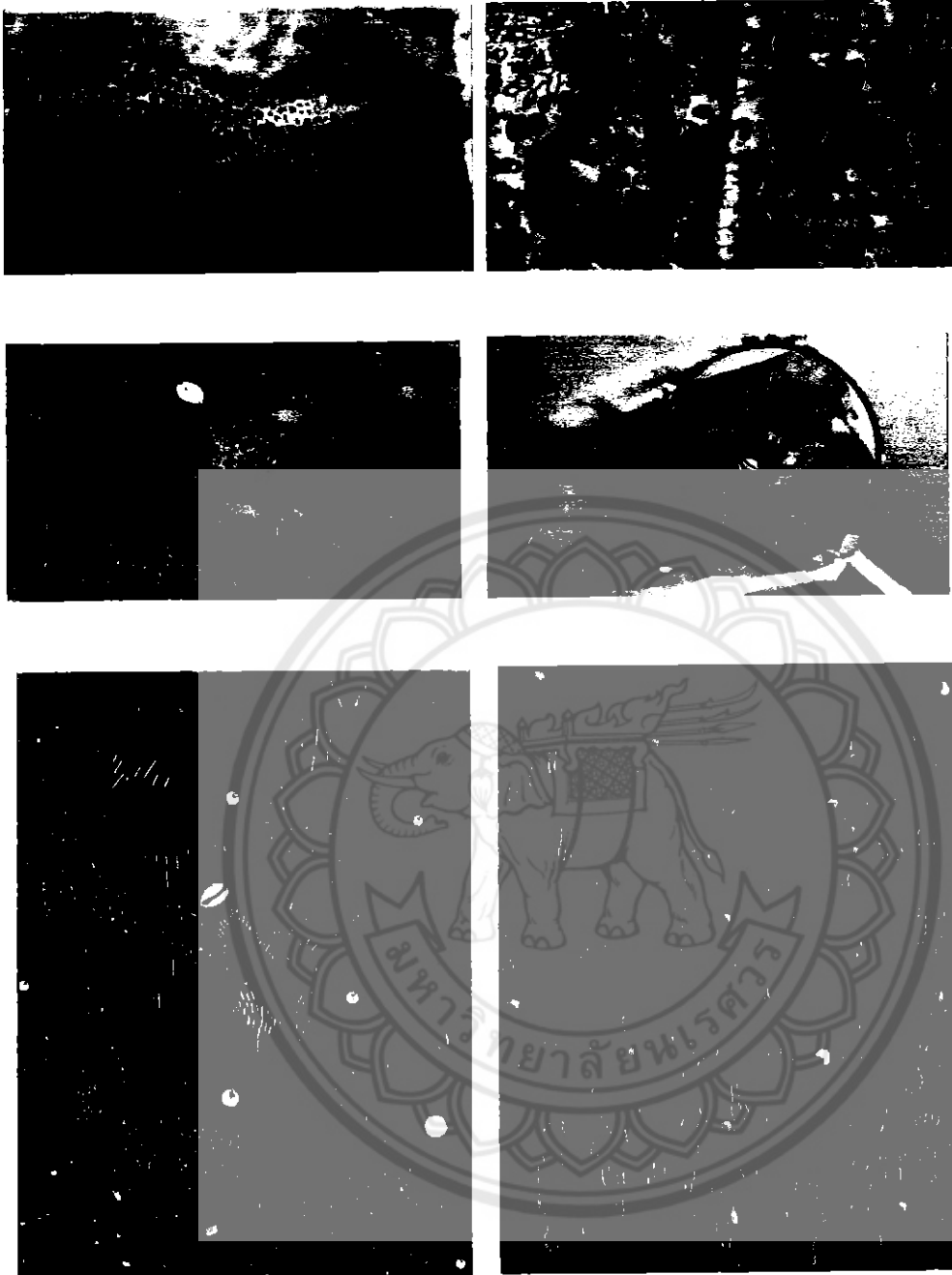


ภาพประกอบที่ 49 ภาพพิมพ์วัสดุที่เลือกมาพัฒนาต่อ

2. จากนั้นนำชิ้นที่เลือกมาตกแต่งเพิ่ม โดยการปักจักรเดินเส้นกระจายทั่วตัวชิ้นงานเลือกด้ายปักสีที่ไม่โดดไปจากสีในดวงงานจนเกินไป จากนั้นใช้ไหมและด้นปักเน้นบางจุดให้เด่นขึ้นเนื่องจากด้นจะมีลักษณะที่มีความระยิบระยับสีเงินสีทอง
3. จากนั้นปักลูกปัดเลือกสีลูกปัดให้เข้ากับงาน สีที่ไม่ขัดแย้งจนเกินไป เลือกเน้นจุดที่ดูแล้วสมควรจะเน้นที่มีความเป็นกลุ่มก่อน จากนั้นกระจายเล็กน้อยให้ทั่วแผ่น ดูตามความสวยงามและองค์ประกอบให้สมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 50 การปักตกแต่งให้ดูมีมิติมากขึ้น

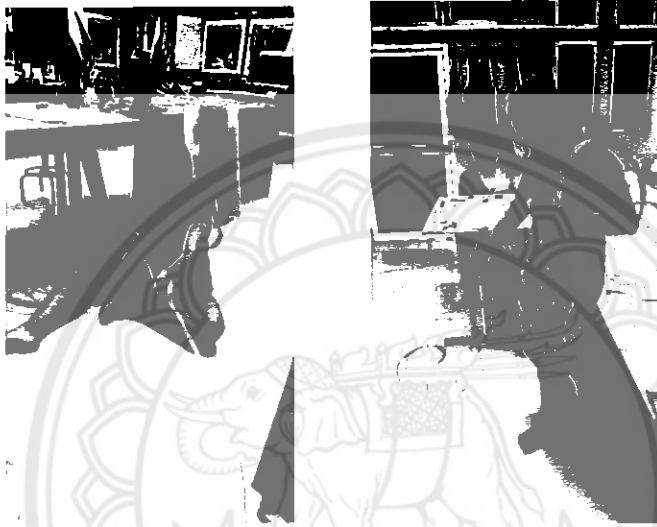


ภาพประกอบที่ 51 การปักตกแต่งให้ดูมีมิติมากขึ้น



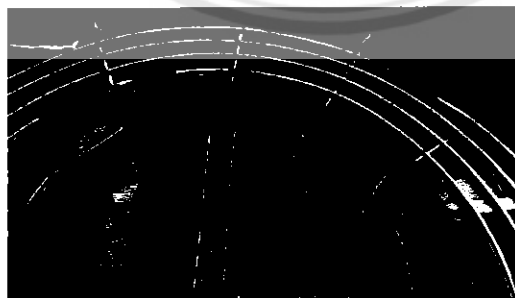
## ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

1. ร่างภาพแบบโครงร่างของตัวชิ้นงานและกำหนดวัสดุที่จะใช้ทำโครง
2. นำวัสดุมาทำโครงชิ้นงาน จัดรูปแบบตามแบบที่ร่างไว้
  - นำลวดมาสอดในสายยาง เพื่อจะทำให้สายยางตัดเป็นโครงได้ตามแบบ
  - นำตะแกรงพักอาหารที่เตรียมไว้มาจัดวางดูว่าสามารถติดเข้ากับโครงสายยางตามตำแหน่งที่ร่างไว้ ได้หรือไม่



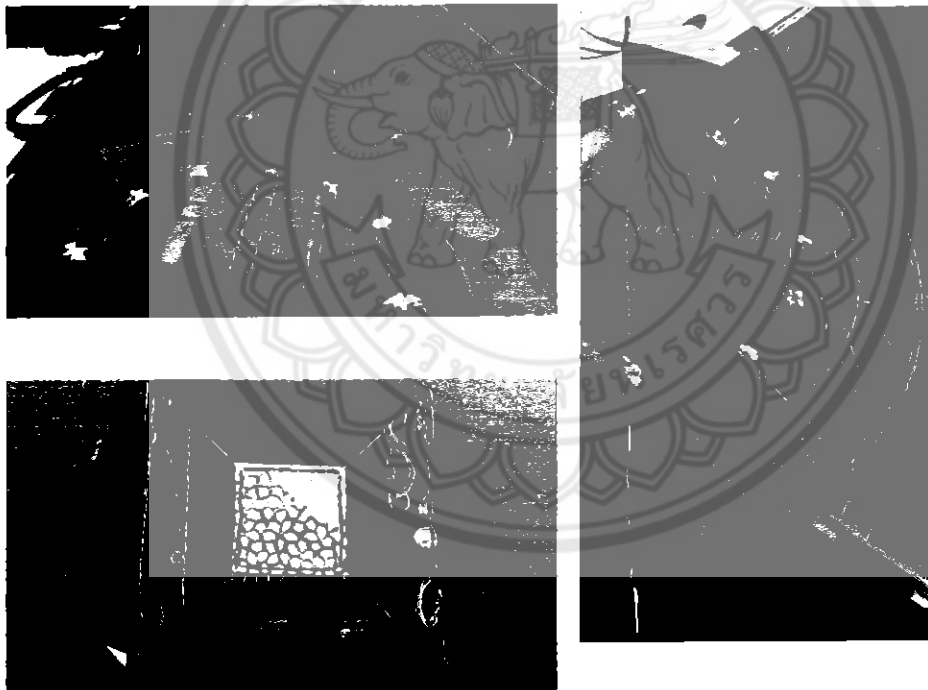
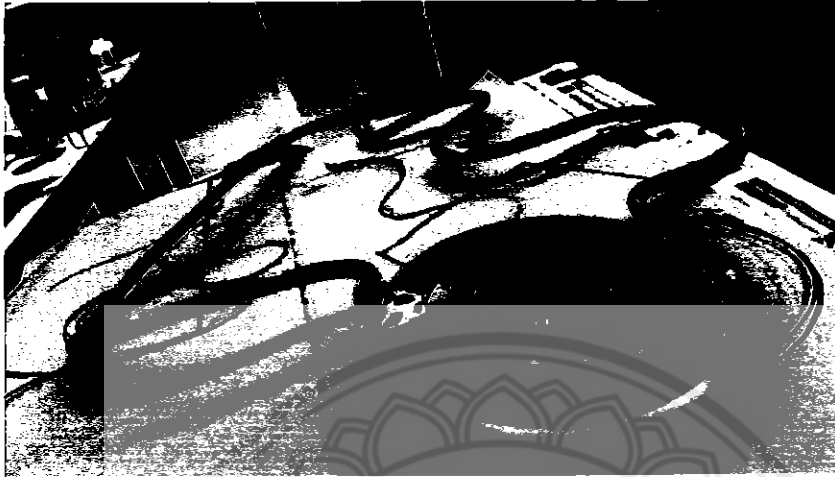
ภาพประกอบที่ 52 สอดลวดใส่ในสายยางเพื่อตัดทำโครง

3. หลังจากที่ได้โครงแล้วนำผ้าที่พิมพ์ลายไว้มาตัดปะ เย็บกับวัสดุที่ทำโครงไว้ โดยการแยกเย็บที่ละชิ้นวัสดุ นำสายพื้นผิวมาตัดปะพันสายยาง โดยพิจารณาท่อนสีที่นำมาต่อกันของแต่ละลาย และนำลายสกปรินมาเย็บปิดตะแกรงตามทรงของตะแกรง



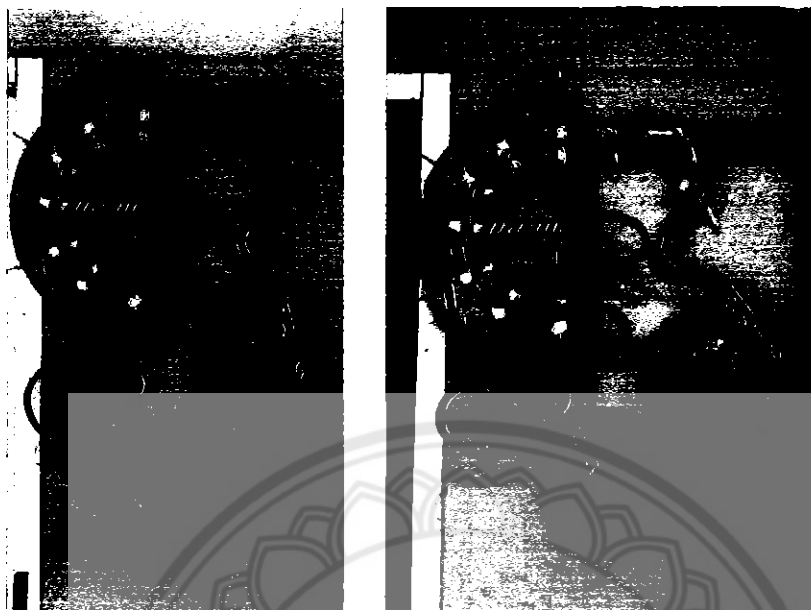
ภาพประกอบที่ 53 เย็บภาพพิมพ์ติดกับโครงวัสดุ

4. เมื่อเย็บลายกับวัสดุเรียบร้อยแล้วนำมาประกอบเข้าด้วยกันตามแบบ ทำการยึดให้ตะแกรงและโครงสายยางติดกันแบบสมบูรณ์ โดยการใช้ลวดมาพันยึดตามโครงและใช้ไหมพรมทับเพื่อปิดรอยลวด



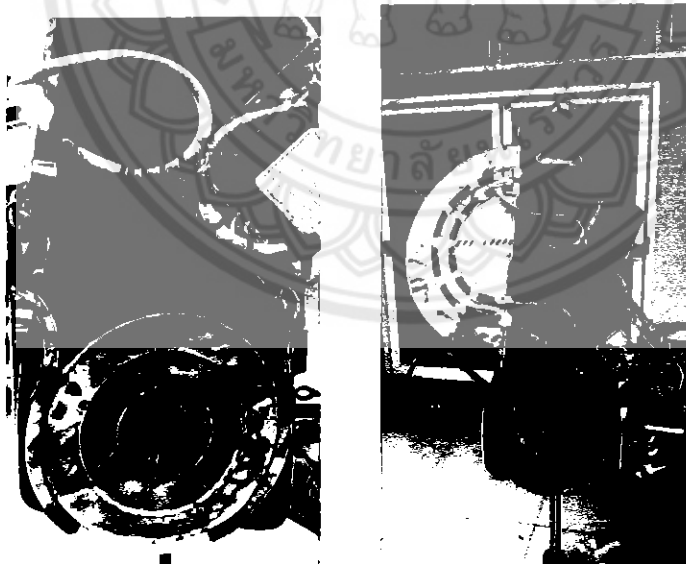
ภาพประกอบที่ 54 เย็บภาพพิมพ์ติดกับโครงวัสดุ

5. จัดโครงให้เข้าที่สมบูรณ์แข็งแรง



ภาพประกอบที่ 55 จัดโครงให้สมบูรณ์ตามแบบ

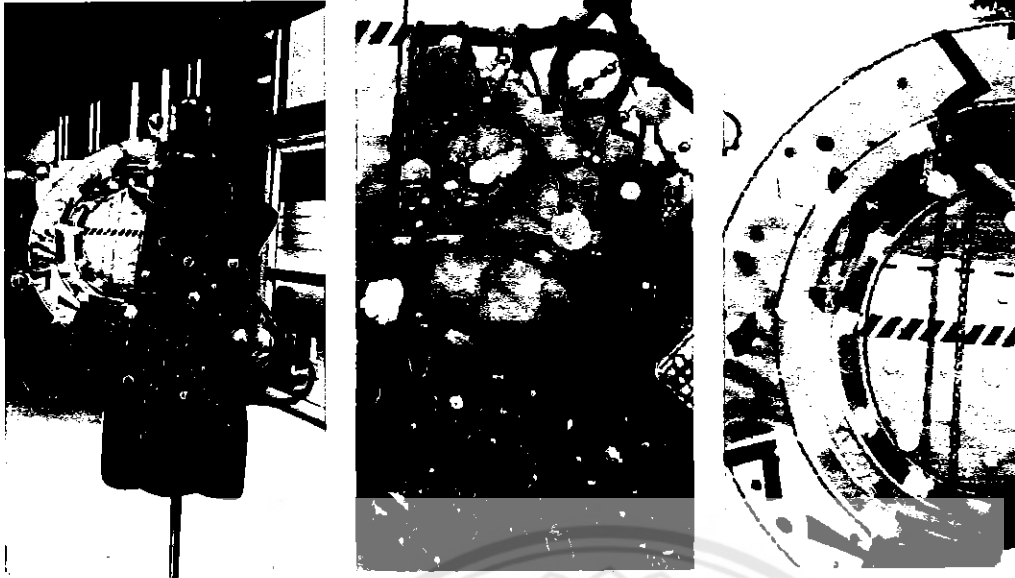
6. ตกแต่งเพิ่มโดยกลวิธีเย็บปักถักร้อย เย็บแต่งสีจากเส้นไหม ถักไหมพรม และแต่งด้วยลูกบิด



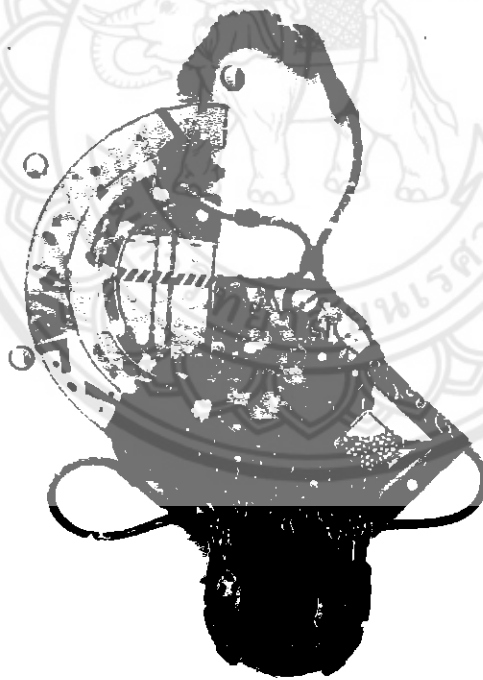
ภาพประกอบที่ 56 ตกแต่งตามพื้นที่ว่าง



ภาพประกอบที่ 57 ตกแต่งตามพื้นที่ว่าง



ภาพประกอบที่ 58 ตกแต่งตามพื้นที่ว่าง



ภาพประกอบที่ 59 ผลงานศิลปินพณิชชั้นที่ 2

### ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 3

1. ร่างภาพแบบโครงร่างของตัวชิ้นงานและกำหนดสีในแต่ละส่วน



ภาพประกอบที่ 60 ภาพร่าง

2. ขยายภาพร่างลงกระดาษให้เท่าขนาดชิ้นงานจริง



ภาพประกอบที่ 61 ขยายเท่าขนาดจริง

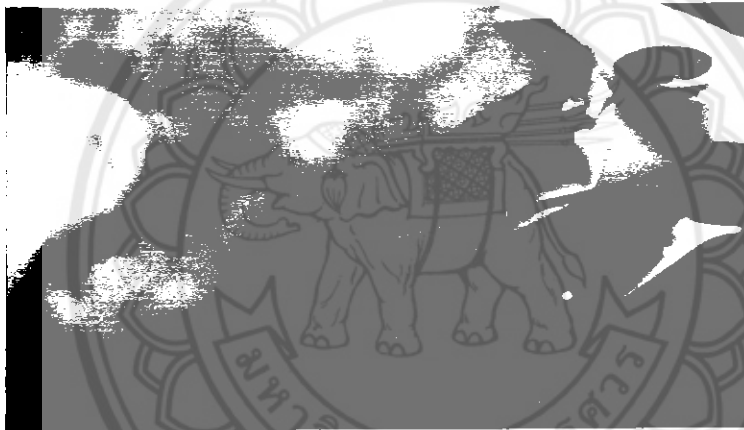
3. ตัดแบบออกมาเป็นชิ้นๆ

4. นำแบบแต่ละส่วนมาทาบบนผ้าพิมพ์ลายที่เลือกไว้ตามสีของแต่ละชิ้นส่วนโดยใช้ผ้าสองชั้นประกบกันเป็นหน้าหลัง จากนั้นใช้เข็มหมุดกดติดแบบกับผ้าเพื่อไม่ให้ผ้าขยับ แล้วตัดตามแบบโดยเว้นจากขอบแบบออกมาประมาณ 1 เซนติเมตร ไว้เผื่อเย็บ
5. ใช้กระดาษคาร์บอนสอดกลางระหว่างผ้าสองชั้น แล้วใช้ลูกกลิ้งกลิ้งตามแบบร่างเพื่อลอกลายลงผ้าทั้งสองด้านเท่ากัน
6. หลังจากกลิ้งลอกลายลงผ้าแล้ว กลับผ้าให้ด้านในหงายขึ้นแล้วกลัดเข็มหมุดวางผ้าประกบกันตามเดิม
7. เมื่อลอกลายแต่ละชิ้นส่วนครบแล้ว นำแต่ละชิ้นมาเย็บโดยใช้จักรเย็บผ้า เย็บตามรอยปะที่กลิ้งไว้บนผ้า โดยเหลือไว้พอประมาณหรือด้านหนึ่ง เพื่อสะดวกในการพลิกกลับให้ลายผ้าอยู่ด้านนอก



ภาพประกอบที่ 62 เย็บแต่ละส่วน

8. พลิกกลับแต่ละชั้นให้ครบ จากนั้นนำไฮโปลิเอสเตอร์ยึดใส่ตามรูปทรงแต่ละชั้นแล้วสอยซ่อน ด้ายปิดในส่วนที่เว้นไว้



ภาพประกอบที่ 63 ยึดไฮโปลิเอสเตอร์แล้วเย็บปิด

9. เมื่อเย็บทุกชั้นครบแล้วนำมาวางเรียงกันตามแบบร่าง แล้วเย็บตีนตุ๊กแกแต่ละชั้นตรงส่วนที่ชนกับชั้นอื่นเพื่อให้สามารถถอดและติดประกอบเป็นกลุ่มก้อนเดียวกันได้
10. จากนั้นตกแต่งเพิ่มเติมโดยการเย็บปักถักร้อยตกแต่งแต่ละชั้นส่วน ใช้ลูกบิดมาเย็บแต่งให้เกิดพื้นผิวที่ต่างระดับสูงต่ำและเกิดความสวยงามมากขึ้นให้สมบูรณ์





ภาพประกอบที่ 64 เมื่อเย็บแต่ละชิ้นเสร็จเรียบร้อย



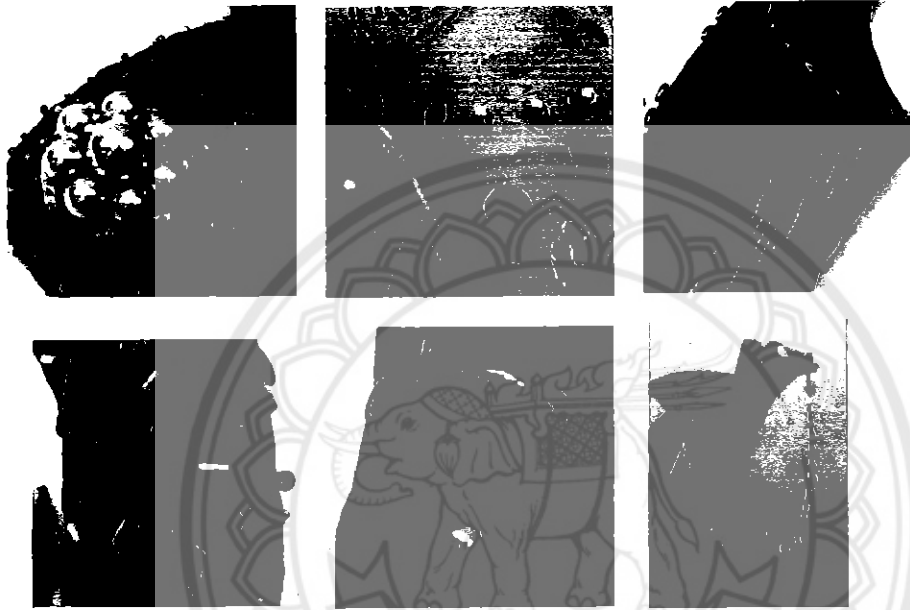
ภาพประกอบที่ 65 นำแต่ละส่วนมาประกอบกัน

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษามองเห็นปัญหาด้านการจัดวาง จึงเสนอให้แยกชิ้นผลงานออกเป็นกลุ่มๆ จะทำให้การจัดวางดูน่าสนใจมากขึ้น และตกแต่งลูกบิดเพิ่มในส่วนต่างๆ



ภาพประกอบที่ 66 แยกการจัดวางชิ้นงานเป็นกลุ่ม



ภาพประกอบที่ 67 ตกแต่งเพิ่มเติม



ภาพประกอบที่ 68 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่3

## การวิเคราะห์เนื้อหา

### 1. เรื่อง (Subject)

ผู้สร้างสรรค์ได้เรื่องหรือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานมาจากความประทับใจในสีสันของเครื่องประดับและผสมผสานกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เอง

2. แนวเรื่อง (Concept) แนวเรื่องเกี่ยวกับสีสัน พื้นผิวของอัญมณีและเครื่องประดับ นำมาประกอบกับจินตนาการเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงขึ้นโดยนำวัสดุรอบตัวมาใช้ ผู้สร้างสรรค์ต้องการเสนอให้เห็นถึงเครื่องประดับที่เกิดจากวัสดุทั่วไปที่สามารถนำมาทำให้กลายเป็นผลงานศิลปะที่แปลกใหม่ขึ้นได้ และยังเป็นเครื่องประดับได้เช่นกัน



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์

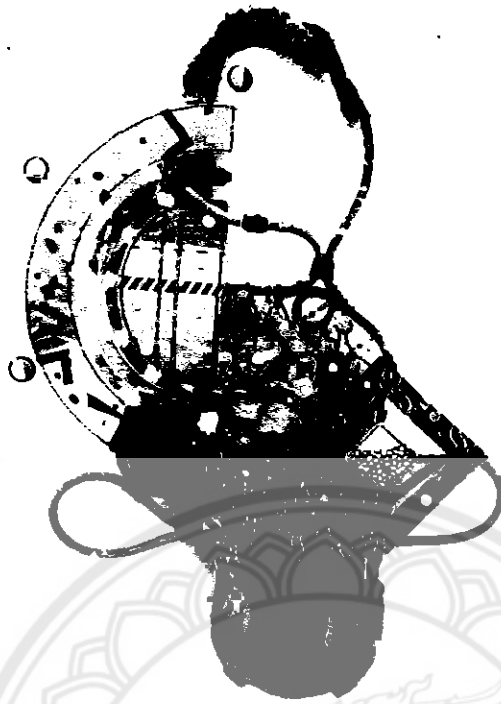
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ เป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องด้วยเป็นการอธิบายให้บุคคลอื่น เกิดการเรียนรู้ ทำความเข้าใจถึงความหมาย และขั้นตอนกระบวนการกลวิธี และคุณค่าด้านสุนทรียภาพผลงานการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีทรทัศน์ ตั้งแต่ขั้นแรกตามลำดับ จนถึงสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยยึดกระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะของชลูด นิมเสมอ ที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนสอดคล้องต่อเนื่องกัน (ชลูด นิมเสมอ.2531: 324) โดยกำหนดเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ได้ดังนี้

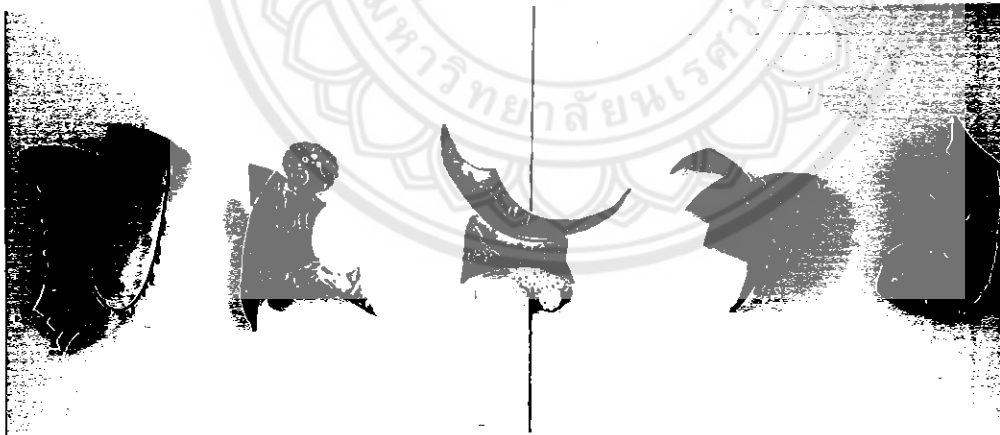
#### การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 69 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ขนาด 30x40 เซนติเมตร (จำนวน 3 ชิ้น)



ภาพประกอบที่ 70 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ขนาด 40x50 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 71 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 3  
ขนาดสามารถแปรผันได้ตามสถานที่จัดแสดงผลงาน

## 1. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

### 1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปและส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ

รูปทรงที่เป็นโครงสร้างทางรูป เป็นรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงของเครื่องประดับ ซึ่งจะมียุทธรูปที่แตกต่างและหลากหลาย ทั้งประกอบด้วยรูปทรงที่มีความโค้งมน อ่อนช้อย ดูเคลื่อนไหว รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงที่มีความเหลี่ยมมุมมีความแข็งแรง นำมาประกอบกัน ทำให้เกิดความขัดแย้งและความคล้อยตามกันในส่วนของรูปทรงได้อย่างลงตัว

รูปทรงที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ คือ วัสดุที่นำมาใช้สร้างแม่พิมพ์ รวมไปถึงวัสดุที่นำมาตกแต่งเพิ่มสีสันและรูปทรงในตัวผลงาน เช่น ลักษณะรูปทรงของลูกปัด กระจุดม และของตกแต่งอื่นๆ

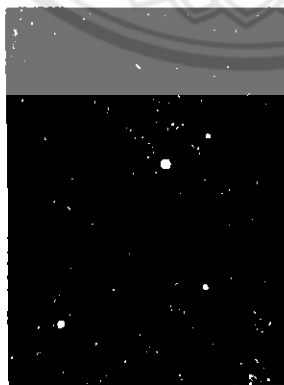
#### 1.1.1 ทักษะธาตุ

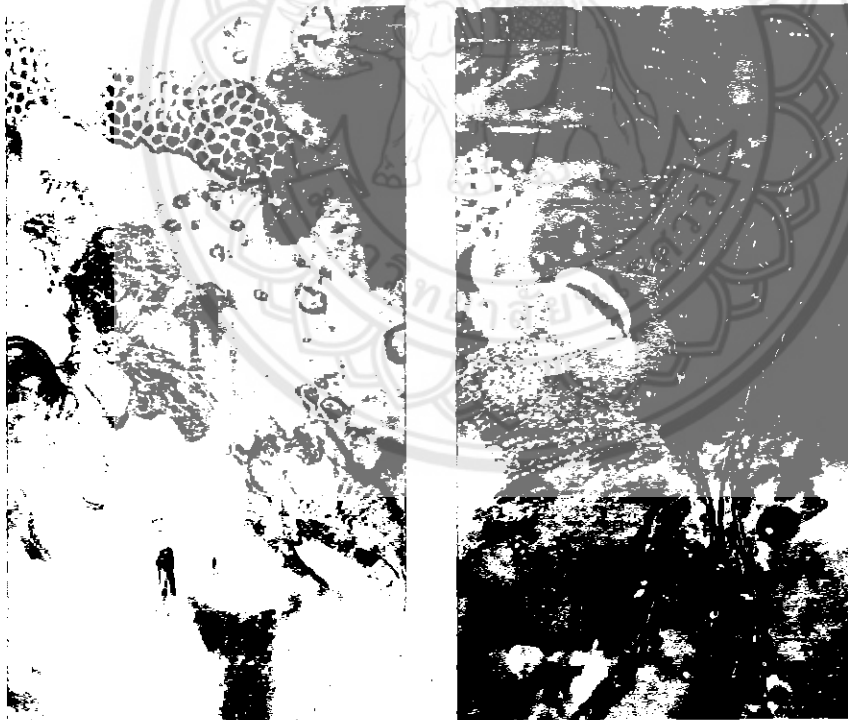
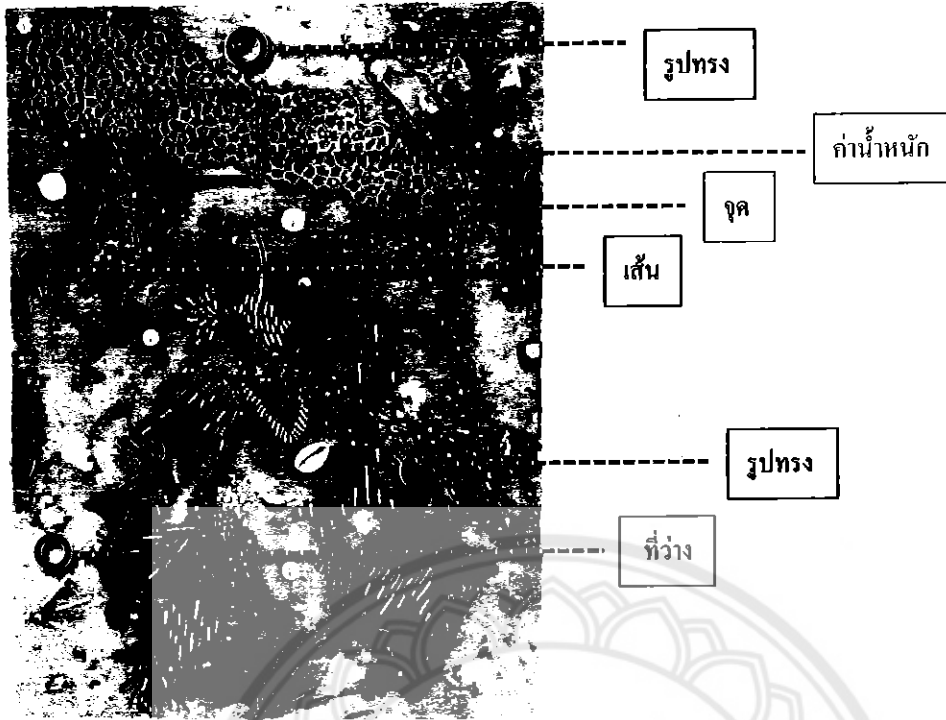
1. จุด : ร่องลายที่เกิดจากวัสดุที่นำมาพิมพ์ ลายที่สร้างขึ้น และวัสดุที่นำมาตกแต่ง เช่น ลูกปัด และกระจุดม ทำให้เกิดจังหวะ และระยะจะขนาดของจุดกับลักษณะที่ต่างกัน

2. เส้น : เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน เส้นขดทอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เส้นเฉียง เส้นที่ไขว้ตัดกันทำให้ดูเคลื่อนไหว พุง สนุกไม่หยุดนิ่ง

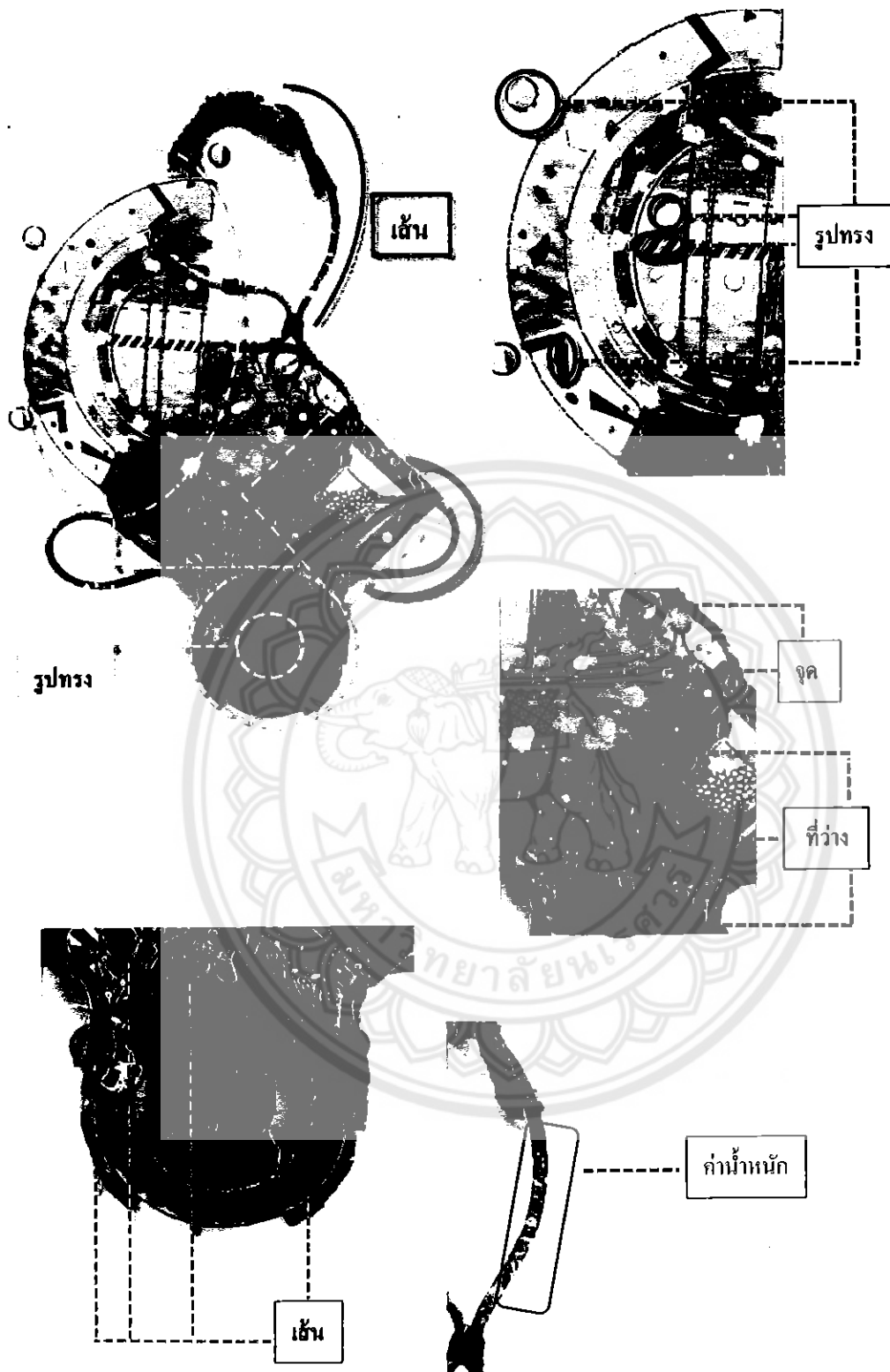
3. น้ำหนัก(แสง-เงา) : ลายที่เป็นพื้นผิวมีน้ำหนักของสีที่เกิดจากร่องลอยวัสดุ เป็นน้ำหนักที่มีหลายระดับตามความนูน ตื้นลึกของร่องลอย(ใส่น้ำหนักอ่อน-เข้ม) ทำให้ภาพเกิดระยะลึก-ตื้น

4. ที่ว่าง ; อยู่ในรูปของน้ำหนักขาว ทำให้เกิดจังหวะและน้ำหนักในภาพ และช่องว่างในลายที่เว้นว่างไว้ให้เกิดความต่างของสีและระยะ



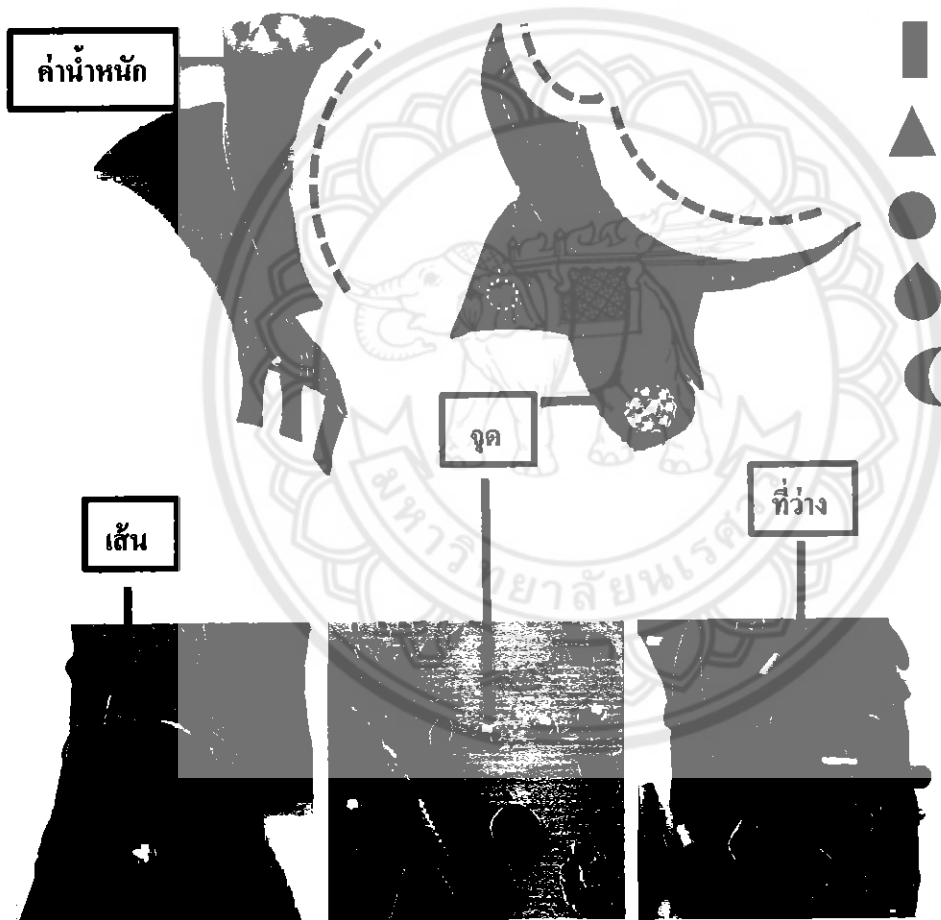


ภาพประกอบที่ 72 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ขนาด 30x40 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 73 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2 ขนาด 40x50 เซนติเมตร





ภาพประกอบที่ 74 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3  
ขนาดสามารถแปรผันได้ตามสถานที่จัดแสดงผลงาน

## 1. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

### 1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปและส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ

รูปทรงที่เป็นโครงสร้างทางรูป เป็นรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงของเครื่องประดับ ซึ่งจะมีรูปทรงที่แตกต่างและหลากหลาย ทั้งประกอบด้วยรูปทรงที่มีความโค้งมน อ่อนช้อย ดูเคลื่อนไหว รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงที่มีความเหลี่ยมดูมีความแข็งแรง นำมาประกอบกัน ทำให้เกิดความขัดแย้งและความคล้อยตามกันในส่วนของรูปทรงได้อย่างลงตัว

รูปทรงที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ คือ วัสดุที่นำมาใช้สร้างแม่พิมพ์ รวมไปถึงวัสดุที่นำมาตกแต่งเพิ่มสีสันและรูปทรงในตัวผลงาน เช่น ลักษณะรูปทรงของลูกบิด กระจุดม และของตกแต่งอื่นๆ

#### 1.1.1 ทักษะธาตุ

1. จุด : ร่องลายที่เกิดจากวัสดุที่นำมาพิมพ์ ลายที่สร้างขึ้น และวัสดุที่นำมาตกแต่ง เช่น ลูกบิด และกระจุดม ทำให้เกิดจังหวะ และระยะจะขนาดของจุดกับลักษณะที่ต่างกัน

2. เส้น : เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน เส้นขดหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เส้นเฉียง เส้นที่ไขว้ตัดกันทำให้ดูเคลื่อนไหว พุ่ง สุกไม่หยุดนิ่ง

3. น้ำหนัก(แสง-เงา) : ลายที่เป็นพื้นผิวมีน้ำหนักของสีที่เกิดจากร่องลอยวัสดุ เป็นน้ำหนักที่มีหลายระดับตามความนูน ตื้นลึกของร่องลอย(ไล่น้ำหนักอ่อน-เข้ม) ทำให้ภาพเกิดระยะลึก-ตื้น

4. ที่ว่าง ; อยู่ในรูปของน้ำหนักขาว ทำให้เกิดจังหวะและน้ำหนักในภาพ และช่องว่างในลายที่เว้นว่างไว้ให้เกิดความต่างของสีและระยะ

#### 1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุ และวิธีการ

1. วัสดุสำหรับการร่างภาพ ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด กระจุดม ลูกกลิ้งและกระดาษคาร์บอน

2. วัสดุสำหรับการทำภาพพิมพ์จากวัสดุ (collograph) ได้แก่ วัสดุที่จะนำมาสร้างแม่พิมพ์ให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ ( เช่น ไข่มุก กิ่งไม้ เชือก ด้าย กระจุดม ผ้า เปลือกส้ม กล้วยพลาสติก) ไม้อัด กาว น้ำมันสน สีภาพพิมพ์ ผ้าสำหรับพิมพ์ กระจุดมหนังสือพิมพ์และกระดาษลอกลายสำหรับเซตหมึกพิมพ์

### 1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

1. การซ้ำ การซ้ำของลายที่มีขนาดแตกต่างกันทำให้เกิดระยะใกล้ไกล
2. ความสมดุลของสิ่งที่ซ้ำหรือเหมือนกัน (Symmetrical) คือ เป็นการนำเอาส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะเหมือนกัน มาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืน เกิดการถ่วงน้ำหนักขององค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ในลักษณะที่พอเหมาะพอดีจนรู้สึกว่าจะมีความสมดุล อาจด้วยการจัดวางตำแหน่ง ที่ตั้ง ช่องไฟ ระยะห่าง อัตราจำนวน ขนาดรูปร่าง น้ำหนักอ่อนแก่ ฯลฯ ที่เหมือนกันหรือเท่า ๆ กันจนเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน
3. ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบของศิลปะ ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาดสัดส่วนน้ำหนักไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เสมอกัน แต่สมดุลกันในความรู้สึก
4. ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง ลักษณะการประสานสัมพันธ์กันขององค์ประกอบศิลปะต่างๆ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน ค่าน้ำหนัก ลักษณะผิว จังหวะ บริเวณว่าง สี เมื่อนำมาประกอบกันแล้วต้องสนับสนุนกัน เข้ากันได้ดี ไม่ขัดแย้งกัน

## 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

### 1.2.1 เรื่อง แนวเรื่อง

เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะโดยมีแนวคิดจากความประทับใจในสีสันของเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการ โดยนำสีสันและลักษณะพื้นผิวมาสร้างลวดลายลงบนผ้าโดยผ่านกระบวนการทางภาพพิมพ์ก่อนที่จะนำลายที่สร้างมาทำให้เกิดเป็นรูปตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เอง เพื่อเสนอความแปลกใหม่และความสนุกสนานของการสร้างลวดลายผสมผสานกับวัสดุที่นำมาใช้

### 1.2.2 เนื้อหาภายนอก

ภายในงานศิลปนิพนธ์ชุด ความประทับใจในสีสันของเครื่องประดับสู่รูปทรงในจินตนาการ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผ่านผลงานภาพพิมพ์ที่ถูกสร้างขึ้นจากกลวิธีภาพพิมพ์วัสดุ (collograph) ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (silk screen) และประกอบกับวัสดุที่ใช้ทำให้ผลงานกลายเป็นภาพพิมพ์ประยุกต์ ออกมาในรูปแบบ 3 มิติ ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอความแปลกใหม่ของ

กระบวนการภาพพิมพ์ที่นำมาประยุกต์ผสมผสานเข้ากับวัสดุเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน สวยงาม และแปลกใหม่ขึ้น

### 1.2.3 เนื้อหาภายใน

- เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellectual Content) ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ ผู้สร้างสรรค์ใช้ทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ค่าน้ำหนักและที่ว่าง เพื่อให้เห็นถึงความสวยงามของลวดลายพื้นผิว และการใช้วัสดุกับกลวิธีต่างๆที่นำมาประกอบเป็นรูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ของทัศนธาตุให้ผลทางอารมณ์อย่างความสดใส เบิกบาน และยังปรากฏเป็น “ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม และศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิดและความหมาย” ได้

- ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม ในด้านการผสมผสานของทัศนธาตุต่างๆ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก ที่ว่างให้เกิดรูปทรง เอกภาพที่สมดุลลงตัว และสีเส้นที่มีความสวยงาม สดใส ประกอบกับวัสดุที่นำมาตกแต่ง ให้เกิดความสวยงาม มีประกายของความเป็นเครื่องประดับ

- ผลงานยังจัดเป็นศิลปะภาษาแห่งความคิดและความหมาย ในด้านกระบวนการ ขั้นตอน และกลวิธีต่างๆที่สร้างขึ้นตามการวางแผนอย่างเป็นระบบระเบียบขั้นตอน

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง ความประทับใจในสีส้นของ เครื่องประดับสรูปทรงในจินตนาการ ผู้สร้างสรรคได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลการสร้างสรรคงาน รวมถึงกลวิธีในการสร้างสรรคงานศิลปะทำให้ผู้สร้างสรรคเกิดทักษะการเรียนรู้ และเข้าใจกระบวนการ สร้างสรรคงานตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค โดยนำแนวคิด และอิทธิพลทางศิลปะ มา ถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ เพื่อนำไปเป็นความรู้สำหรับพัฒนางานทางด้าน ทัศนศิลป์ในรูปแบบเอกสาร ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้าในกระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานทางทัศนศิลป์ และ นำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรคงานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอผลงานในรูปแบบภาพพิมพ์ประยุกต์ เพื่อแสดงให้เห็นภาพ จากจินตนาการ ความคิด ของตัวผู้สร้างสรรค
3. ผลงานภาพพิมพ์ประยุกต์จะนำเสนอเรื่องราวของความประทับใจในสีส้นของ เครื่องประดับ และความคิดจินตนาการ การผสมผสานกลวิธีทางกระบวนการทางภาพพิมพ์กับวัสดุขึ้น ให้เกิดเป็น ผลงานในรูปแบบ 3 มิติ

จากการที่ได้กำหนดวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ตามนั้น เพื่อที่จะได้ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจ ในกระบวนการสร้างสรรค และตอบสนองความคิดทางความรู้สึกถึงการแสดงออกทางคุณค่าของงาน ศิลปะในรูปแบบผลงานทางศิลปะภาพพิมพ์ประยุกต์

และตัวผู้สร้างสรรคต้องการที่จะถ่ายทอดรูปแบบภาพพิมพ์ขึ้นมาใหม่ โดยการประกอบกัน ของรูปทรง สีส้น วัสดุและพื้นที่ว่าง นำมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลและ เอกภาพ (Unity) ของรูปทรง

โดยที่ผู้ตัวสร้างสรรคมีความปรารถนาที่จะให้ผลงานชุดนี้เป็นส่วนเติมเต็ม ให้กับผู้ที่ได้พบ เห็น และเกิดจินตนาการร่วมกัน เพื่อความสวยงาม ความสุข ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน

ตลอดจนเพื่อต้องการที่จะนำเสนอผลงานภาพพิมพ์ประยุกต์ชุดนี้ ต่อสาธารณชน เพื่อ ประเมินผลการตอบรับและปรารถนาให้ผลงานภาพพิมพ์ประยุกต์ชุดนี้จะได้เป็นประโยชน์แก่คนรุ่น หลังที่ต้องการที่จะศึกษาหาข้อมูลในวิธีการสร้างสรรคผลงาน โดยผ่านกระบวนการและกลวิธีทางภาพ

พิมพ์ตั้งแต่เริ่มต้นจนเป็นผลงานที่สมบูรณ์ เพื่อจะได้เป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ขึ้นต่อไปในอนาคตได้

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ในการนำเสนอแรงบันดาลใจนั้น ผู้สร้างสรรค์เองใช้ประสบการณ์ ที่ได้พบเห็นเครื่องประดับตกแต่งรอบๆตัว ที่มีสีสันและรูปทรงลักษณะที่ต่างกันออกไป มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ประยุกต์ชุดนี้ โดยผ่านกระบวนการทางภาพพิมพ์ประกอบกับวัสดุรอบตัวทำให้เกิดรูปทรงที่แปลกใหม่ขึ้น ในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อนำเสนอความงาม ความคิด กลวิธีทางภาพพิมพ์ในมุมมองใหม่ๆ

โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผ่านมาทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ การแก้ไขปัญหา ไม่เพียงแคในกระบวนการทำงานสร้างสรรค์เท่านั้นรวมไปถึงการใช้ชีวิตของผู้สร้างสรรค์เองด้วย เมื่อเกิดการเรียนรู้ย่อมทำให้เกิดการพัฒนาในการวิเคราะห์สังเคราะห์ จนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างระบบในภาคเอกสาร

จากการทำงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานทั้งภาคชิ้นงานจริงและภาคเอกสารจะสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะทัศนศิลป์ได้ และไม่ว่าคุณค่าของผลสำเร็จจะอยู่ในระดับใด ผู้สร้างสรรค์จะได้นำกลับไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

## บรรณานุกรม

กฤษณะ เวชพร.(2548).อัญมณีวิทยา.เชียงใหม่: นพรัตน์การพิมพ์

รองศาสตราจารย์อัศนีย์ ชูอรุณ.(2543).ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์.(ครั้งที่2).กรุงเทพฯ:

โอเดียนสโตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมล คงทอง.(2543).ศิลปะภาพพิมพ์ในประเทศไทย.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

ศาสตราจารย์เกียรติคุณชลุด นิมเสมอ.(2553).องค์ประกอบของศิลปะ.(ครั้งที่7).กรุงเทพฯ: อมรินทร์

กชชญาณ์ สุขเกิด.(2555).เพศหญิงในสังคมบริโภคนิยม.ศิลปนิพนธ์ ศป.บ.,มหาวิทยาลัยนเรศวร  
,พิษณุโลก

อนุพงษ์ ชีรัตน์.(2555).พื้นฐานงานผ้า.กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊ค

วรรณรัตน์ อินทร์อำ.(2536).ศิลปะเครื่องประดับ.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

