

เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก



ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

Child's Imagination Of City



**An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements
for the Degree in of Bachelor of Fine and Applied Arts
Program in Visual Arts Design
May 2016
Copyright 2015 by Naresuan University**

คณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์ได้พิจารณาศิลปินพันธ์ เรื่อง "สัญลักษณ์ทางแพชชั่น และสีสัน
แห่งโลกร่วมสมัย" ของนางสาวเบญญาภา ศิริวุฒิกุล เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบทัศนศิลป์

ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีร์ศมี พรหมรัตน์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

..... กรรมการ

(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

..... กรรมการ

(อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน)

..... กรรมการ

(อาจารย์ชฎานิศ จิงช่วง)

..... กรรมการ

(อาจารย์ลักณา วงศ์สวัสดิ์)

อนุมัติ
.....

(ดร. สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม พ.ศ. 2558

ประกาศคุณูปการ

ผู้สร้างสรรค์ขออน้อมรำลึกในพระคุณของนายถวิล ชம்பัญ (บิดา) และนางนิตยา ชம்பัญ (มารดา) ขอกราบขอบพระคุณท่านทั้งสองที่ให้กำเนิดและคอยเลี้ยงดูผู้สร้างสรรค์มาจนเติบโต และคอยอบรมสั่งสอนให้ผู้สร้างสรรค์ให้รู้จักผิดชอบชั่วดีและปฏิบัติตนอยู่ในกรอบศีลธรรมอันดีงาม และคอยมอบความอบอุ่นไอรัก ความห่วงใยให้กับผู้สร้างสรรค์ตลอดมา อีกทั้งยังคอยสนับสนุน ส่งเสริมการศึกษาและคอยผลักดันให้ผู้สร้างสรรค์มีอนาคตที่ตีรวมไปถึงคอยให้คำปรึกษาและ กำลังใจในยามที่ผู้สร้างสรรค์รู้สึกท้อแท้หรือสิ้นหวังหมดกำลังใจและขอบคุณ นางสาวนฤมล ชม บัญญู (พี่สาว) ที่คอยเป็นที่ปรึกษาและให้กำลังใจในยามที่ท้อแท้ ซึ่งเป็นบุคคลที่คอยสนับสนุนส่งเสริม ในเรื่องของงบประมาณในการทำศิลปนิพนธ์ในชุดนี้ด้วยดี

ผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์อำคม ทองโปร่ง ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็น ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” ด้วยความเต็มใจจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทั้งที่คอยเป็นผู้ให้วิชาความรู้ คอยชี้แนะ แนวทางในการศึกษารวมไปถึงคอยอบรมสั่งสอนให้ผู้สร้างสรรค์มีระเบียบวินัยและให้ความอบอุ่น เสมือนครอบครัวเดียวกันตั้งแต่เริ่มศึกษาจนสำเร็จการศึกษาและที่สำคัญขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ผู้ควบคุมศิลปนิพนธ์ทุกท่าน อันประกอบไปด้วย อาจารย์อำคม ทองโปร่ง ที่ปรึกษา ศิลปะนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีร์ศม์ พรหมรัตน์ รองที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ และกรรมการ ศิลปะนิพนธ์อีก 5 ท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์ นายสมหมาย มาอ่อน นายฐิติ สมบูรณ์อ่อน นายลัคนา วงศ์สวัสดิ์และนางสาวชฎานิศ ชิงช่วง ที่คอยให้คำแนะนำและคอย วิจารณ์ศิลปนิพนธ์ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องในศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่จนทำให้ศิลปนิพนธ์ ชุดนี้มีการพัฒนาไปในทางที่ดีตั้งแต่ศิลปนิพนธ์ชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้ายของศิลปนิพนธ์จนบรรลุ ประสพความสำเร็จตามวัตถุประสงค์และยังรวมไปถึงการให้คำปรึกษาในการทำศิลปนิพนธ์ภาค เอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ท้ายนี้ขอขอบคุณ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ที่คอย ช่วยเหลือด้วยดีตลอดมาทั้งในด้านการศึกษาคอยให้กำลังใจ ซึ่งผู้สร้างสรรค์เองขอขอบคุณจากใจ ในมิตรภาพที่อบอุ่นที่มอบให้ทั้งความสุขความเศร้าที่ทำให้ชีวิตของตัวผู้สร้างสรรค์มีสีสันมี หลากหลายอารมณ์ ซึ่งทำให้ชีวิตได้คิดได้เจอกับสิ่งใหม่ๆและคุ้มค่ากับการใช้ชีวิตในช่วงเวลาหนึ่ง ในการเป็นนักศึกษาในสถาบันอันทรงเกียรติแห่งนี้

ภัชราพร ชมบุญ

ชื่อเรื่อง	เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก
ผู้วิจัย	นางสาวภัชราพร ชมบุญ
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์อาคม ทองโปร่ง
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีรัศมี พรหมรัตน์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	เมือง , จินตนาการ

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานภาพพิมพ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” โดยศิลปินนิพนธ์ชุดนี้เป็นผลงานทัศนศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรคผลงานที่เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์มีความประทับใจในการได้อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก ได้เห็น ความสนุกสนาน ความสุขของเด็ก ในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อน มาสร้างสรรคถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน โดยใช้รูปทรงของเมืองในจินตนาการจากผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดขึ้นเอง เพื่อสื่อความหมายให้เห็นว่า นี่คือนเมืองของเด็กๆ โดยบวกกับความชื่นชอบการดูการ์ตูนอนิเมชั่นทั้งของไทยและของต่างประเทศอยู่เป็นทุนเดิมอยู่แล้วนั้น จึงได้นำมาใช้และเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์ ได้สร้างชิ้นงานขึ้นมาโดยผ่านทางทัศนธาตุต่างๆ คือเส้น น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง ทำให้เกิดเป็นเอกภาพทางศิลปะ โดยผ่านผลงานทางกลวิธีภาพพิมพ์ร่องลึก (Etching) แบบ 2 มิติ โดยใช้รูปร่างและรูปทรงของตึก อาคาร บ้านเรือน รวมกันจนเป็นรูปทรงของเมืองขึ้นมาและได้นำการ์ตูนเด็กมาเป็นสัญลักษณ์ผ่านทางผลงาน เพื่อสื่อถึงเมืองของเด็กๆ ที่ตรงตามวัตถุประสงค์และถ่ายทอดผ่านออกมาในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ โดยผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi abstract) เชิงสัญลักษณ์ เป็นการสร้างสรรคผลงานศิลปะและถ่ายทอดผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ขั้นตอนและนำเสนอออกมาในรูปแบบงานทัศนศิลป์ที่มีความผสมผสานกลมกลืนกันของทัศนธาตุ

Project	Child's imagination of city
Author	Miss. Phacharapohn Chomboon
Chief Advisor	Mr. Arkom Thongprong
Advisory Board	Assistant Professor Dr. Thaveerat Promrat
Thesis Category	Art Thesis, Bachelor of Fine Arts (Visual Art Design), Naresuan University, 2015
Keywords	city , imagination

Abstract

The creation of Print making " Child's Imagination of City" present the visual arts which need to share the impression of author while stay close to the children. Seeing their smile and been happy when played with the friends. This work was created by the author's imagination combine with the passion for animation cartoon both Thai and foreign to present "the city of children" through the Visual elements such lined pattern, lined weight, surface and space make the unity of art by Etching in 2D. This masterpiece is the Symbolic Semi abstract through the systematic thinking and combination of the visual elements.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	1
วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย	1
ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	2
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
วิธีการดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์	3
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์	
ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ	
- ข้อมูลด้านเนื้อหา	4
1.1 ความหมายของเมือง	5
1.2 ความหมายของวัยเด็ก	6
1.3 ความหมายของจินตนาการ	8
1.4 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพประกอบ	9
1.5 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพยนตร์อนิเมชัน	10
- ข้อมูลด้านรูปแบบ	11
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิทางศิลปะ	11
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย	14
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างประเทศ	15
2.4 อิทธิพลจากปรัชญา	18
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์	20
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	20
- ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์	20
- การวิเคราะห์การสร้างสรรค์	24
- ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์	25
- อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	31
- สรุป	34
4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานศิลปะ	
1. การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์	35
การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1	36
การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2	42
การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3	48
การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4	53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	2. การวิเคราะห์เนื้อหา	59
5	สรุปผลการสร้างสรรค์	61
	บรรณานุกรม	63
	ประวัติผู้สร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์	64



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพประกอบที่ 1 ภาพเมือง	6
ภาพประกอบที่ 2 ภาพเมือง	6
ภาพประกอบที่ 3 ภาพวัยเด็ก	7
ภาพประกอบที่ 4 ภาพวัยเด็ก	7
ภาพประกอบที่ 5 ภาพอิทธิพลและความบันเทิงจากภาพประกอบ	9
ภาพประกอบที่ 6 ภาพอิทธิพลและความบันเทิงจากภาพประกอบ	9
ภาพประกอบที่ 7 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพยนตร์อนิเมชัน	10
ภาพประกอบที่ 8 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพยนตร์อนิเมชัน	10
ภาพประกอบที่ 9 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพยนตร์อนิเมชัน	11
ภาพประกอบที่ 10 ภาพลัทธิ Naïve art	12
ภาพประกอบที่ 11 ภาพลัทธิ Naïve art	12
ภาพประกอบที่ 12 ภาพลัทธิ Naïve art	13
ภาพประกอบที่ 13 ภาพลัทธิ Surrealism	14
ภาพประกอบที่ 14 ภาพผลงานของท่านชรัวินโข่ง	15
ภาพประกอบที่ 15 ภาพผลงานของ Gustav Klimt	16
ภาพประกอบที่ 16 ภาพผลงานของ Anita Laurence	16
ภาพประกอบที่ 17 ภาพผลงานของ Anita Laurence	17
ภาพประกอบที่ 18 ภาพผลงานของ Anita Laurence	17
ภาพประกอบที่ 19 ภาพผลงานของ Neil ashton	18
ภาพประกอบที่ 20 ภาพผลงานของ Neil ashton	18
ภาพประกอบที่ 21 ผลงานชื่อ “นอนกินบ้านกินเมือง”	21
ภาพประกอบที่ 22 ผลงานชื่อ “cityview”	22
ภาพประกอบที่ 23 ผลงานชื่อ “บ้านต้นไม้”	22
ภาพประกอบที่ 24 ภาพแบบร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ภาพที่ 1	26
ภาพประกอบที่ 25 ภาพแบบร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ภาพที่ 2	26
ภาพประกอบที่ 26 ภาพขั้นตอนการขัดแผ่นโลหะ	27
ภาพประกอบที่ 27 ภาพแผ่นโลหะที่ทาน้ำยาวาณิช	27
ภาพประกอบที่ 28 ภาพขยายแบบร่างลงบนแผ่นเหล็ก	28
ภาพประกอบที่ 29 ภาพใช้เหล็กแหลมขีดเส้นตามรอยร่างดินสอไขแบบสมบูรณ	28

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพประกอบที่ 30 ภาพใช้ฟูกันปิดกันจุดที่ไม่ต้องการให้โดนกรดกัด	29
ภาพประกอบที่ 31 ภาพใช้กระดาษไขเช็ดหมึก	29
ภาพประกอบที่ 32 ภาพแผ่นโลหะ	30
ภาพประกอบที่ 33 ภาพเหล็กแหลม	30
ภาพประกอบที่ 34 ภาพน้ำยาวานิช	31
ภาพประกอบที่ 35 ภาพสีภาพพิมพ์	31
ภาพประกอบที่ 36 ภาพน้ำกรด	31
ภาพประกอบที่ 37 ภาพน้ำมันสน	31
ภาพประกอบที่ 38 ภาพกระดาษไขและกระดาษหนังสือพิมพ์	31
ภาพประกอบที่ 39 ภาพกระดาษภาพพิมพ์	33
ภาพประกอบที่ 40 ภาพผ้าเช็ดทำความสะอาด	33
ภาพประกอบที่ 41 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก1	36
ภาพประกอบที่ 42	37
ภาพประกอบที่ 43	37
ภาพประกอบที่ 44	38
ภาพประกอบที่ 45	38
ภาพประกอบที่ 46	39
ภาพประกอบที่ 47	39
ภาพประกอบที่ 48	40
ภาพประกอบที่ 49 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก2	42
ภาพประกอบที่ 50	43
ภาพประกอบที่ 51	43
ภาพประกอบที่ 52	44
ภาพประกอบที่ 53	44
ภาพประกอบที่ 54	45
ภาพประกอบที่ 55 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก3	48
ภาพประกอบที่ 56	49
ภาพประกอบที่ 57	49
ภาพประกอบที่ 58	50

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพประกอบที่ 59	50
ภาพประกอบที่ 60 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก4	53
ภาพประกอบที่ 61	54
ภาพประกอบที่ 62	55
ภาพประกอบที่ 63	55
ภาพประกอบที่ 64	56
ภาพประกอบที่ 65	57



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

เมือง (town) สถานที่ที่ประกอบด้วยอาคารบ้านเรือน และผู้คน ซึ่งมีชีวิตสอดแทรกอยู่ ทุกอนุของพื้นที่เสมอมา บริเวณที่อยู่อาศัยของกลุ่มบุคคลที่หลากหลาย มีขนาดพื้นที่ค่อนข้างใหญ่ มีสภาพที่ถาวร เมืองเป็น ชุมชนที่มีสภาวะของความมีอำนาจและวัฒนธรรมที่มากมายและแข็งแกร่ง ซึ่งเป็นสถานที่ซึ่งกลุ่มคนที่มีความกระตือรือร้นที่จะมารวมกันเพื่อดำเนินกิจกรรม รวมกลุ่มในรูปแบบลักษณะต่างๆกันไป ทั้งนี้ขนาดของเมืองมิได้ถูกกำหนดด้วยขนาดหรือจำนวน ประชากร แต่จะถูกกำหนดด้วยความหนาแน่นของชุมชน

เราสามารถสรุปใจความได้ว่า เมือง (town) คือ บริเวณที่มีประชากรตั้งถิ่นฐานอยู่อย่างหนาแน่น เป็นชุมชน (Community) และประชากรส่วนใหญ่มีได้มีอาชีพเกษตรกรรม มีศูนย์กลาง ทางด้านการบริหารและการปกครอง มีการติดต่อสื่อสาร มีสิ่งก่อสร้าง ถนนหนทาง ทั้งภายในและนอกเมืองและระหว่างเมือง เกิดเป็นลักษณะเฉพาะทางด้านกายภาพที่มีความแตกต่างจากชนบทนั่นเอง

เมืองที่เห็นได้ในปัจจุบันประกอบไปด้วย อาคารบ้านเรือน ตึกรูปทรงและลักษณะคล้ายกัน คือมีรูปทรงสี่เหลี่ยม สาเหตุนี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวคิดว่าจะสร้างสรรค์เมืองรูปทรงแปลกใหม่ขึ้นมา และจินตนาการรูปทรงอาคารบ้านเรือนแบบใหม่ๆ โดยจัดวางเป็นเมืองในจินตนาการที่มีลักษณะรูปแบบผังเมือง ตามจินตนาการจากความคิดและจากแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนอนิเมชัน และจากการที่ข้าพเจ้าได้ดูการ์ตูนอนิเมชันหรือหนังเกี่ยวกับแฟนตาซีในเรื่องต่างๆ ที่ข้าพเจ้าชอบดูตั้งแต่ในวัยเด็กจนถึงปัจจุบัน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปนิพนธ์ชุดนี้ โดยถ่ายทอดรูปแบบของเมืองมาจากจินตนาการของตัวเอง ในรูปแบบเมืองการ์ตูน โดยผ่านรูปทรงของตัวอาคารบ้านเมืองที่แปลกใหม่ไปจากเดิมๆที่เคยเห็นกันมา และได้จัดองค์ประกอบลงไปใหม่โดยผ่านในผลงานเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สนุกสนาน ด้วยทัศนธาตุทางเรื่องของจุด เส้น และพื้นผิว โดยผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบเฉพาะตัวโดยใช้กระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบของภาพพิมพ์ ลักษณะแบบกึ่งนามธรรม (Semi abstract)
2. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ เพื่อนำไปสู่การบันทึก ผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
3. สร้างสรรค์ผลงานทางภาพพิมพ์ที่แสดงออกมาจากความคิดที่สื่อถึงบ้านเมืองตามจินตนาการ
4. สร้างสรรค์ผลงานทางภาพพิมพ์โดยนำเสนอมุมมองของบ้านเมืองในรูปทรงที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง "เมืองในจินตนาการในวัยเด็ก" ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดขอบเขตของการทำงานไว้ดังนี้

4.1 ขอบเขตด้านรูปแบบ

- 4.1.1 เป็นผลงานภาพพิมพ์ โดยรูปแบบของผลงานมีลักษณะกึ่งนามธรรม (semi-abstract)
- 4.1.2 เป็นผลงานภาพพิมพ์ที่แสดงความคิด และเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้สึกสนุกสนาน ความแปลกใหม่น่าสนใจของบ้านเมือง
- 4.1.3 เป็นผลงานภาพพิมพ์ที่แสดงรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้วิธีการเทคนิคภาพพิมพ์ร่องลึก (etching)

4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 4.2.1 เป็นผลงานภาพพิมพ์ ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความรู้ภายนอก
- 4.2.2 เป็นผลงานภาพพิมพ์ที่นำเสนอแนวคิดแบบอัตวิสัย ที่แสดงถึงมุมมองเมืองในจินตนาการ

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

- เมือง (city) เมือง คือ สถานที่ที่ประกอบด้วยอาคารบ้านเรือนและการรวมตัวกัน
อย่างหนาแน่น

- จินตนาการ (Imagination) เป็นความสามารถในการการสร้างภาพในสมอง ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้รับรู้ผ่านการมองเห็น การได้ยิน หรือผ่านวิธีการรับรู้อื่น ๆ จินตนาการถือได้ว่าเป็นตัวช่วยสำคัญในการนำความรู้ไปใช้งานจริงและแก้ไขปัญหาต่างๆ และยังเป็นรากฐานในการรวมประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้ เข้าด้วยกัน การฝึกการสร้างจินตนาการสามารถทำได้โดยการฟังเรื่องเล่า

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ที่ได้รับชมผลงานเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินใน มีความสุขจากเส้นและการใช้จุดผู้
2. ผู้ที่ได้รับชมผลงานเกิดจินตนาการร่วมกับผลงานของผู้สร้างสรรค์ และสามารถนำไปต่อยอดแต่งแต้มเสริมจินตนาการของผู้มาชมได้

วิธีการดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์

1. หาข้อมูลจากภาคเอกสารหรือสื่อทางอินเทอร์เน็ต สื่อที่มาจากข้อมูลที่เป็นของจริง และสื่อที่เป็นภาพถ่าย
2. สรุปลักษณะเพื่อหาแนวทางตามขอบเขตของการสร้างสรรค์ที่กำหนดไว้
3. ศึกษางานของศิลปินท่านอื่นๆ ที่แนวทางใกล้เคียงกัน
4. ปฏิบัติการทดลอง ค้นคว้า ด้วยภาพแบบร่าง (sketch) เพื่อหาแนวทางปฏิบัติงานไปสู่ขั้นที่สำเร็จต่อไป
5. สร้างสรรค์ผลงานที่ขยายขึ้นและพัฒนามากขึ้นจากภาพแบบร่าง (Sketch)
6. นำเสนอผลงานและภาพแบบร่างให้ผู้สอนวิจารณ์ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและนำมาแก้ไขปรับปรุงในผลงานสร้างสรรค์จนผลงานเสร็จสมบูรณ์



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก เป็นเมืองที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอรูปแบบสัญลักษณ์ต่างๆ ในรูปแบบของภาพการ์ตูนแทนตึกและอาคาร สถานที่ต่างๆ เช่น สนามเด็กเล่น โรงเรียน สวนสนุก ฯลฯ มาจัดองค์ประกอบให้เกิดเป็น “เมือง” โดยที่มีเด็กดำเนินเรื่องราวทำกิจกรรมต่างๆ แสดงความสนุกสนาน ความสุขผ่านกิจกรรมที่เด็กๆ ทำ “เด็ก” เป็นวัยที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีความสุขกับการได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อน จึงเรียกเด็กในวัยนี้ว่า วัยสนุกสนาน จากการใช้ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสใกล้ชิดกับเด็ก และได้สังเกตพฤติกรรมของเด็กในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เช่น เล่นในสนามเด็กเล่น เล่นของเล่นร่วมกัน เด็กเหล่านี้แสดงออกทางอารมณ์ออกมาได้ชัดเจนว่า มีความสุข สนุกสนานกับสิ่งที่ได้ทำ ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำสิ่งที่ได้พบเห็นมาผสมผสานเข้ากับเรื่องราวในจินตนาการที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นในรูปแบบของเมืองและ มาประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อให้เห็นว่าเมืองนี้เป็นเมืองของเด็กๆ เป็นเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก ที่ผู้สร้างสรรค์เป็นคนกำหนดขึ้น ด้วยกลวิธีทางภาพพิมพ์ร่องลึก (Etching) โดยผ่านการกัดกรด ในลักษณะออกมาเป็นผลงานทางเชิงบวกในเชิงสัญลักษณ์ โดยแบ่งในส่วนของเนื้อหาได้ 2 ส่วนหลักคือ

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

1.1 ความหมายของเมือง

1.2 วัยเด็ก

1.3 จินตนาการ

1.4 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพประกอบ

1.5 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพยนตร์การ์ตูน (Animation)

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิทางศิลปะ

2.1.1 naïve Art (นาอีฟ)

2.1.2 Surrealism (เซอร์เรียลลิสม์)

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย

2.2.1 ท่านขรัวอินโข่ง

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

2.3.1. Gustav Klimt (กุสตาฟ คลิมต์)

2.3.2. Anita Laurence (แอนนิต้า ลอเรน)

2.3.3. Neil ashton (เนียล แอสตัน)

2.4 อิทธิพลจากปรัชญา

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

1.1 เมือง

ความหมายของเมือง

1. L. Wirth เมือง หมายถึง บริเวณที่อยู่อาศัยของกลุ่มบุคคลที่หลากหลาย มีขนาดพื้นที่ค่อนข้างใหญ่ และมีความหนาแน่น มีสภาพที่ถาวร

2. Lewis Mumford เมือง หมายถึง ชุมชนที่มีสภาวะของความมีอำนาจและวัฒนธรรมที่มากมายและแข็งแกร่ง

3. Spiro Kostof ได้กล่าวถึงความหมายของเมืองไว้ในหลายประเด็น ดังนี้

- เมืองคือสถานที่ ซึ่งกลุ่มคนที่มีความกระตือรือร้นที่จะมารวมกัน เพื่อดำเนินกิจกรรมรวมกลุ่มในรูปแบบลักษณะต่างๆ

ทั้งนี้ขนาดของเมืองมิได้ถูกกำหนดด้วยขนาดหรือจำนวนประชากร แต่จะถูกกำหนดด้วยความหนาแน่นของชุมชน เช่น เมืองในสมัยอาณาจักรโรมัน ซึ่งมีจำนวนถึง 3,000 เมืองนั้น มีอยู่เพียง 12-15 เมือง เท่านั้นที่มีจำนวนประชากรเกิน 10,000 คน โดยมีรัฐบาลกลางคอยควบคุมอยู่

- เมืองจะมีลักษณะเป็นกลุ่มเมือง จะอยู่ด้วยกันหลายๆ เมือง เป็นระบบ มีการแบ่งฐานะของเมืองเป็นลำดับชั้น ไหลลงไปถึงหมู่บ้าน ศักดิ์และฐานะของเมือง สามารถบอกได้ด้วยชื่อเมือง

เมื่อพิจารณาทางประวัติศาสตร์ จะพบว่า มีการระบุ โดยภาษา หรือจำนวนประชากร

- เมืองหมายถึง บริเวณที่มีขอบเขตแน่ชัด ไม่ว่าจะด้วยวัตถุหรือสัญลักษณ์ ซึ่งจะบ่งบอกความเป็นเมืองได้อย่างชัดเจน

- เมืองคือ สถานที่ที่มีการแบ่งแยกประเภทของงานตามความถนัดและทักษะของประชากร

เช่น พระ ทหาร ช่างฝีมือ เป็นต้น

- เมือง คือ สถานที่ที่ประกอบด้วยอาคารบ้านเรือน และผู้คน ซึ่งมีชีวิตและวิญญูณสอดแทรกอยู่ทุกองของพื้นที่เสมอมา

แหล่งที่มา : <http://tourisminvest.tat.or.th/en/analysis/k-econ-analysis/28-english/old/101-data-services>



ภาพประกอบที่ 1

(ที่มา : <http://www.coziplace.com/archives/190>)



ภาพประกอบที่ 2

(ที่มา : <http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9580000022860>)

1.2 ความหมายของวัยเด็ก

วัยเด็ก หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 2-12 ขวบ เป็นช่วงเวลาที่เด็กกำลังเจริญเติบโต พัฒนาการส่วนใหญ่ของเด็กวัยนี้ จะขึ้นอยู่กับ การปรับตัวให้คุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อม และการเรียนรู้ พฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น มีจินตนาการสูง เริ่มรู้จักที่จะ ควบคุมอารมณ์ของตนเองมากขึ้น รู้จักที่จะทำ กิจวัตรประจำวันได้เอง ชอบเล่น มีเพื่อนเล่น และ รู้จักสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นนอกจากพ่อแม่ของ ตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็สนใจในของเล่นต่าง ๆ พัฒนาการทุกด้าน จะดำเนินไปอย่างไม่หยุดยั้ง และเพิ่มความ ซับซ้อน มากยิ่งขึ้น

กิจกรรมที่สร้างความสนุกและความสุขให้กับเด็ก

- การเล่นเครื่องเล่นสนาม การเล่นเครื่องเล่นสนามจะส่งเสริมให้เด็กได้ออกกำลังกาย พัฒนา กล้ามเนื้อมัดใหญ่เพราะเด็กจะได้ปีนป่าย หมุน โยก ฯลฯ

- การเล่นน้ำ การจัดให้เด็กเล่นน้ำเป็นการตอบสนองธรรมชาติของเด็กปฐมวัยเด็กพอใจที่ได้เล่นน้ำเพราะเด็กใช้น้ำสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ที่เด็กคิด และเด็กได้ผ่อนคลายความเครียดจากการเล่นน้ำ

- การเล่นสมมติในบ้านจำลองหรือบ้านตุ๊กตา จัดให้คล้ายบ้านจริง ใช้วัสดุที่นำมาจากเศษวัสดุประเภท ผ้าใบ กระสอบป่าน ของจริงที่ไม่ใช่แล้ว เช่น หม้อ เต้า ชาม อ่าง เตาไรต์ เครื่อง คริว ตุ๊กตาสมมติเป็นบุคคลในครอบครัว

- การเล่นกับอุปกรณ์กีฬา เป็นการนำอุปกรณ์กีฬามาให้เด็กเล่นอย่างอิสระ หรือใช้ประกอบการเล่นเกมการเล่นที่ให้อิสระกับเด็ก หากมีการแข่งขัน จะไม่เน้นการแข่งขันแบบมีแพ้มีชนะ อุปกรณ์ที่ครูนิยมนำมาให้เด็กเล่นคือลูกบอล ห่วงยาง ลูกทราย ฯลฯ

- การเล่นเกมการละเล่น เกมการละเล่นที่ครูจัดให้เด็กปฐมวัยเล่นมักเป็นเกมง่ายๆ ทั้งการละเล่นของไทยและละเล่นสากลที่รู้จักกันทั่วไป ส่งเสริมให้เด็กเล่นทั้งกลุ่มเล็กกลุ่มใหญ่ เป็นเกมส์สนุกสนานมากกว่าการแข่งขันแพ้ชนะ

(แหล่งที่มาของข้อมูล :

<https://papat888.files.wordpress.com/2011/09/e0b8aae0b8b8e0b882e0b981e0b89ce0b899-2.pdf>) และ

<http://taamkru.com/th/%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%88%E0%B9%89%E0%B8%87/>



ภาพประกอบที่ 3



ภาพประกอบที่ 4

(ที่มา : http://www.varee.ac.th/m/school_facility.php)

1.3 ความหมายของจินตนาการ (Imagination)

การนึกเอา นึกฝัน สมมุติขึ้น แต่งขึ้น คิดขึ้นเอง เหล่านี้คือจินตนาการ ถ้าเป็นภาพก็เรียกว่า จินตภาพ (image) เป็นภาพของสิ่งสิ่งหนึ่งที่ปรากฏขึ้นในจิต อาจเป็นภาพของสิ่งที่มีอยู่จริง ซึ่งจิต เคยมีประสบการณ์มาก่อนหรือเป็นภาพที่จิตจินตนา (imagine) คิดสร้างขึ้นมาจาก โดยสิ่งนั้นไม่เคยมีอยู่เลย จินตภาพในทางจิตวิทยาได้อธิบายว่าเป็นภาพในความรู้สึก เช่น ได้ยิน ได้เห็น ได้รับรส ได้กลิ่นและได้สัมผัส ด้วยอินทรีย์สัมผัสต่างๆเป็นการใช้ประโยชน์สูงสุดของจิตใจที่สร้างการ แสดงออกทางจิต เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การรับรู้โดยตรงความหมายของจินตนาการมีการใช้ หลายนัยด้วยกัน โดยทั่วไปใช้เกี่ยวกับเรื่องของจิต ในส่วนที่นำมาใช้ในทาง

ปรัชญาสุนทรียศาสตร์นั้น มีอยู่ 2 นัยคือ

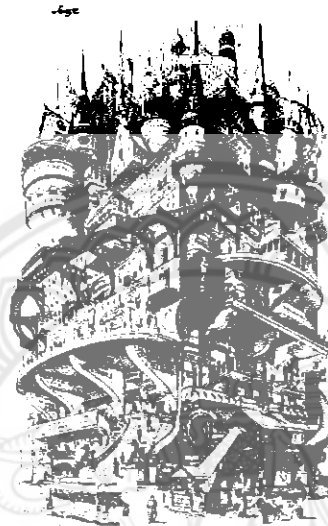
1. เป็นความสามารถของ “ประสบการณ์” ให้เกิดจินตภาพของจิต (mental images)

2.ความสามารถเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ (creative thought)

จินตนาการมักใช้คู่กับความฝัน เพราะในขณะที่นอนหลับถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือเหตุการณ์ต่างๆ นับเป็นการสร้างจินตภาพขณะหลับ แต่ก็มีการสร้างจินตนาการในขณะที่ตื่นอยู่ด้วยเช่นกัน จินตนาการจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกสาขา มีความหมายใกล้เคียง กับมโนภาพ (conceive, conception) แตกต่างกันตรงที่มโนภาพหมายถึงเกิดจากหลักการ และ แนวคิดของตนเอง มีหลายระดับ ตั้งแต่ง่ายจนถึงสลับซับซ้อน งานศิลปะบางชิ้นจึงมีองค์ประกอบ ที่ยิ่งใหญ่ สลับซับซ้อนมาก เช่น ผลงานวรรณกรรมของเชคเปียร์ ภาพจิตรกรรมของเลโอนาร์โด ดา วินชี ฯลฯ ล้วนแสดงถึงเป็นผลงานที่ เกิดขึ้นจากบุคคลผู้มีอำนาจทางจินตนาการในการนึกเห็น เป็นมโนภาพได้ในระดับสูงกว่าคนธรรมดาสามัญทั่วไป อารมณ์สร้างจินตนาการ ซึ่งพบได้ในบุคคล ทั่วไป เป็นอำนาจแห่งจิตใจในความนึกฝันของศิลปินโดยตรงเป็นมาตรการวัดคุณค่าทาง สุนทรียภาพด้วยอย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์กันระหว่างจินตนาการและมโนภาพนั้น มักเกิดขึ้นมา สัมพันธ์ซึ่งกันและกันเสมอ ผู้ปฏิบัติงานด้านศิลปะหากขาดจินตนาการเสียแล้ว เขาก็เป็นเพียง ระดับช่างธรรมดาสามัญเท่านั้น เพราะจินตนาการนั้นเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อความคิด สร้างสรรค์

1.4 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพประกอบ

ภาพประกอบ หมายถึง เนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสาร สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายก็ได้ และนับรวมถึงภาพกราฟิกต่างๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิก หรือลายเส้นรูปทรงเรขาคณิตอื่นๆ ที่ใช้ในการออกแบบภาพประกอบอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 5



ภาพประกอบที่ 6

(ข้อมูลภาพ : www.pinterest.com)

1.5 อิทธิพลและความบันเทิงจากภาพยนตร์อนิเมชัน (Animation)

อนิเมชัน ก็มีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมา อนิเมชันก็มีความหมายตามที่เรารู้จักกันในปัจจุบันนี้ ก็คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อยๆ จากการที่ผู้สร้างสรรค์ชอบดูการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง Otto the Rhino อ็อตโต้ แรดเหลืองมหัศจรรย์ , Shrek เซरिकยักษ์เขียว และ ภาพยนตร์อนิเมชันของไทยคือ นาค อนิเมชันทั้ง 3 เรื่องนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำองค์ประกอบภายในเรื่อง เช่น ฉากหมู่บ้านในเรื่องอ็อตโต้ , ฉากพระราชวังในเรื่องเซरिक และ ฉากในเมืองหลวงของเรื่องนาค

(แหล่งที่มาของข้อมูล

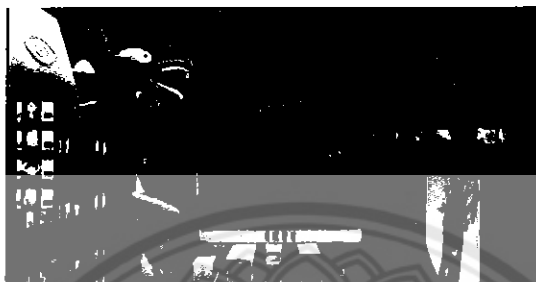
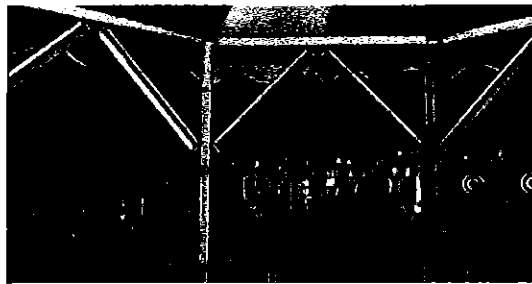
: <http://www.kartoondiscovery.com/history/history1.html#ixzz3ntQQ7wlh>)



ภาพประกอบที่ 7



ภาพประกอบที่ 8



ภาพประกอบที่ 9

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิทางศิลปะ

2.1.1 ลัทธิ Naïve art หรือเรียกว่า ศิลปะไร้มายา งานจิตรกรรมที่มีลักษณะไม่เพียงสา คล้ายภาพเขียนของเด็ก ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะประเภทนี้ มักไม่ได้ผ่านการเรียนจากสำนักศิลปะมาก่อน แต่สร้างงานด้วยความพึงพอใจของตนมีลักษณะเป็นภาพแสดงเรื่องชีวิตประจำวัน ภาพทิวทัศน์ ฯลฯ เป็นภาพองค์ประกอบแบบลายเส้น มีสีสดใส และเก็บรายละเอียดจนดูเป็นที่น่าสนใจมาก ศิลปินในลัทธินี้ได้แก่ Henri ROUSSEAU (องรี รูโซ) และ Raphael Perez ราฟาเอล เปเรซ

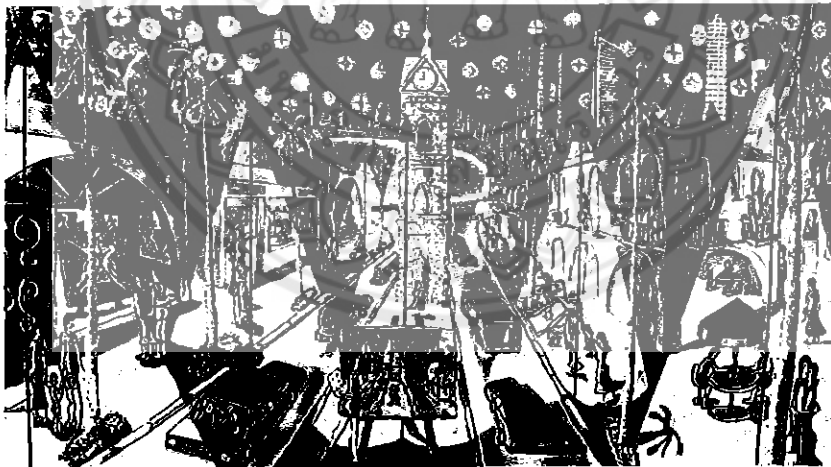


ภาพประกอบที่ 10 Quai d'Ivry (c.1907)

โดย Henri ROUSSEAU Bridgestone Museum of Art, Ishibashi Foundation

(ที่มา :

<https://www.google.com/culturalinstitute/entity/%2Fm%2F02rdf6?projectId=art-project&hl=th>)



ภาพประกอบที่ 11 The Clock Jaffa

Naive Painting By Raphael Perez

(ที่มา : <http://fineartamerica.com/profiles/raphael-perez.html>)



ภาพประกอบที่ 12 Starry Night After Van Gogh Goch

Naive Paintings By Raphael Perez

(ที่มา : <http://fineartamerica.com/profiles/raphael-perez.html>)

(ที่มาของแหล่งข้อมูล : <http://cmuartcenter.finearts.cmu.ac.th/p/n.html>)

2.1.2 ลัทธิ Surrealism (เซอร์เรียลลิสม์)

ศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมา งานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่ การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์ จินตนาการ หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่นเป็นเพียงปรากฏการณ์ ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ งานของกลุ่มนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ศิลปินคนสำคัญของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ เช่น Marc Chagall (มาร์ค ชากัลป์)



ภาพประกอบที่ 13 Over The Town โดย Marc Chagall

([http://manager.co.th/pjkkuan/ViewNews.aspx?NewsID=](http://manager.co.th/pjkkuan/ViewNews.aspx?NewsID=9570000102047&Html=1&CommentReferID=25568123&CommentReferNo=3&Tabl)

[9570000102047&Html=1&CommentReferID=25568123&CommentReferNo=3&Tabl](http://manager.co.th/pjkkuan/ViewNews.aspx?NewsID=9570000102047&Html=1&CommentReferID=25568123&CommentReferNo=3&Tabl)
D=3&)

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย

2.2.1 ท่านชรัวอินโข่ง

ชรัวอินโข่ง นามเดิม"อิน" เป็นชาว ต.บางจาน อ.เมือง จ.เพชรบุรี แหล่งช่างฝีมือของประเทศไทย ก่อนจะบวชเป็นพระที่วัดราชบูรณะ ชื่ออินโข่ง สันนิษฐานว่ามาจากการถูกเรียกล้อว่า "อินโค้ง" ก่อนเพี้ยนเป็น "โข่ง" ส่วนคำว่า "ชรัว"เกิดขึ้นหลังจากพรรษามากขึ้น มีความรู้มากขึ้น ได้รับความยอมรับนับถือ จึงเรียก"ชรัว"อันเป็นคำที่เจ้านายสมัยนั้นนิยมเรียกพระภิกษุ เป็นพระภิกษุที่ถือสมณะ แต่สร้างผลงานไว้มากมาย ตามวัดสำคัญต่างๆ ได้รับการยกย่องเป็นจิตรกรเอกประจำรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นศิลปินไทยคนแรกที่ใช้เทคนิคการเขียนภาพแบบตะวันตกที่แสดงปริมาตรใกล้เคียง ผลงานสร้างชื่อเสียงคือ ภาพปริศนาธรรมที่ฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดบวรนิเวศและวัดบรมนิวาส จิตรกรรมฝาผนังในหอพระราชกรมานุสรณ์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม กรุงเทพมหานครสารบัญ อิทธิพลและวิชาการความรู้ตะวันตก หลังไหลเข้ามาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 ชรัวอินโข่งรับเทคนิคแบบตะวันตกมาประยุกต์ด้วยตนเองและยังนิยมใช้สีหม่น ๆ เช่น สีน้ำเงินปนเขียว ซึ่งถ้าไม่มีฝีมือดีจริงก็ยากที่จะทำให้ภาพออกมางดงาม



ภาพประกอบที่ 14 จิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร
(ที่มา : <http://www.watbowon.com/all/>)

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างประเทศ

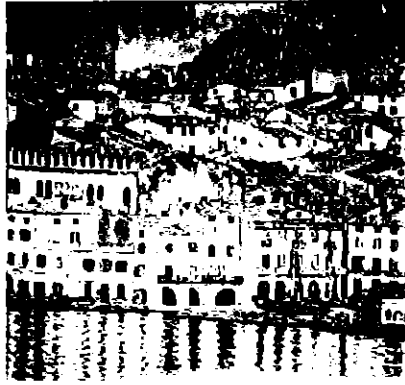
2.3.1 Gustav Klimt (กุสตาฟ คลิมต์) คือจิตรกรชาวออสเตรีย ผู้บุกเบิกศิลปะยุคใหม่ ศิลปินลัทธิ Nouveau Art



Klimt เกิดเมื่อวันที่ 14 กรกฎาคม ค.ศ.1862 ที่เมือง Baumgarten (บุมการ์เทิน) ใกล้กรุงเวียนนาในออสเตรีย เป็นบุตรชายคนที่ 2 ของครอบครัวที่มีทายาท 7 คน บิดาเป็นช่างแกะสลัก ชีวิตในวัยเด็กของ Klimt ลำบากมาก เพราะครอบครัวยากจนและการจ้างงานในสมัยนั้นมีน้อย เมื่ออายุ 14 ปี Klimt ได้เข้าศึกษาที่ Vienna School of

Arts and Crafts เป็นเวลา 7 ปี เมื่อสำเร็จการศึกษา Klimt กับพี่ชายและเพื่อนได้รับงานตกแต่งเพดานและผนังของพิพิธภัณฑ์ ทั้งในออสเตรียและต่างประเทศ เช่นที่ ยูโกสลาเวีย เซโกสโลวาเกีย และเยอรมนี เมื่ออายุ 26 ปี Klimt ได้รับเหรียญ Golden Order of Merit จากจักรพรรดิ Franz

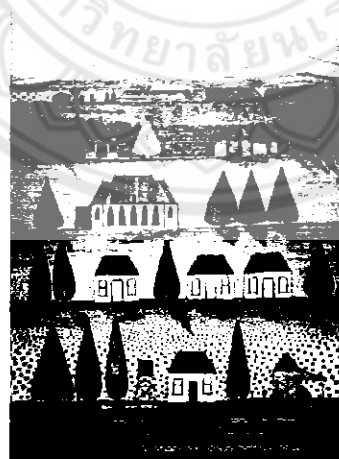
Josef ที่ 1 แห่งออสเตรียในฐานะผู้มีผลงานศิลปะดีเยี่ยม และได้รับเลือกเป็นสมาชิกกิตติมศักดิ์แห่งมหาวิทยาลัยมิวนิกและมหาวิทยาลัยเวียนนาด้วย



ภาพประกอบที่ 15

ผลงาน Malcesine on Lake Garda (มัลเชสซิเน่ ออน ลาค การ์ดา) ของ Gustav Klimt เป็นผลงานที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความบันดาลใจ และชื่นชอบในองค์ประกอบ ทิศทางการจัดวาง มาประกอบให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำเอารูปทรงที่หลากหลายมาประกอบกัน เป็นสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว ตามความคิดและจินตนาการลงไปในงาน ทำให้เกิดศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

2.3.2 Anita Laurence (แอนนิต้า ลอเรน) อาศัยและทำงานอยู่กับสามีของเธอ ทั้งสองคน ร่วมกันทำสตูดิโอสำหรับภาพพิมพ์เพื่อทำให้โปรเจคของเค้าก้าวหน้าต่อไปและมีคนเข้ามาเยี่ยมชมงานของพวกเขา



ภาพประกอบที่ 16 Our Place

An etching on aluminum was a finalist in the 2012 Hume Building Society Acquisitive Contemporary Art Award. This print received a commended award.



ภาพประกอบที่ 17 Town and country

An exhibition of recent paintings, linocuts and etchings.



ภาพประกอบที่ 18 Along The Way

An exhibition of etchings, monotypes and linocut prints made in response to places visited and revisited over the past 3 years. Essentially landscapes, the images capture the human made and natural elements in the environment.

(ที่มาของแหล่งข้อมูล : http://anitalaurence.com.au/?page_id=7)

2.3.3 Neil ashton (เนี่ยล แอสตัน)



ภาพประกอบที่ 19 Neil Ashton 'Points Box' : lino print



ภาพประกอบที่ 20 Neil Ashton 'Vestry Hall' : lino print

2.4 อิทธิพลจากปรัชญา

ศิลปะคือความสมปรารถนา (Art as Wish-fulfillment)

คนเราเมื่ออยู่ในวัยเด็ก ความคิดฝัน (Fantasy) จะมีบทบาทสำคัญมาก ความคิดฝันจะให้ความเพลิดเพลินและความสุขแก่ชีวิต เด็กๆยังแยกความฝันกับความจริงออกจากกันได้ไม่ชัดเจน ความคิดฝันของเขาคือความจริง จินตนาการของเด็กจึงเกิดขึ้นและขยายตัวได้อย่างเต็มที่ โดยไม่มีความจริงที่เป็นเหตุผลมาเป็นข้อจำกัด เมื่อเป็นผู้ใหญ่ ความสนุกสนานเพลิดเพลินต่าง ๆ ที่เคยมีในวัยเด็กก็ลดน้อยลง เพราะมีความรักผิดชอบและมีเหตุมีผลมากขึ้น ไม่อาจทำอะไรตามใจตัว

เหมือนเด็กๆได้ แต่ที่จริงผู้ใหญ่ก็ยังรักสนุกแบบเด็กอยู่ จึงหาทางออกด้วยความคิดฝัน หรือความฝัน (Dream) สร้างความคิดฝันขึ้นว่า จะเป็นนั่นเป็นนี่ตามที่ตนปรารถนา ซึ่งส่วนมากจะเป็นความปรารถนาที่ถูกเก็บหรือฝังอยู่ในจิตไร้สำนึก บางครั้งก็ฝันหึ่งที่ตายังลึ้มอยู่ ที่เรียกว่าฝันกลางวัน หรือฝันเฟื่อง (Day Dream) การฝันกลางวันหรือความคิดฝันนี้ทางจิตวิทยาถือว่าเป็นจินตนาการชนิดหนึ่ง เป็นจินตนาการที่ได้รับการกระตุ้นจากความปรารถนาบางอย่างในจิตไร้สำนึก

ศิลปินเป็นคนชอบฝัน ฝันที่จะเป็น จะทำอะไรแปลกๆ สร้างอาณาจักรของตนเองขึ้นด้วยความฝัน แต่ศิลปินไม่ได้หาความสุขจากความฝันนั้นคนเดียว เขาจะทำความฝันให้เป็นจริงขึ้นด้วยการแสดงออกทางรูปทรงในงานศิลปะให้คนอื่น ๆ ได้ร่วมความสุขในความฝันนั้นด้วย ศิลปินจะแสดงความฝันหรือความคิดฝันไม่ว่าจะเลื่อนลอยอย่างไรออกมาในรูปทรง ซึ่งมีคุณค่าที่ทุกคนยอมรับ ต่างกันความฝันแท้ๆที่หาสาระอะไรไม่ใคร่จะได้

ทั้งศิลปะและความฝันล้วนเป็นการแสดงออกของความปรารถนาที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึก ความปรารถนาบางอย่างเราไม่สามารถจะทำให้สมหวังได้ในความจริง เพราะอาจขัดต่อระเบียบประเพณีของสังคม มนุษย์จึงหาทางออกด้วยการแสดงออกในความฝัน แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ศิลปินใช้ความปรารถนาที่ซ่อนเร้นของเขาสร้างความคิดฝันและจินตนาการที่น่าตื่นเต้นขึ้น และแปลความหมายออกมาเป็นงานศิลปะ หัตถะที่ว่าศิลปะคือความสมปรารถนาหรือความฝันนี้เป็นของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

แหล่งที่มา : องค์ประกอบของศิลปะ : ชะลูด นิ่มเสมอ หน้า17-18

จากปรัชญาของซิกมุนด์ ฟรอยด์ ที่ว่าความคิดฝันจะให้ความสวยและความสุขแก่ชีวิต ความคิดฝันของเขาคือความจริง และจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสใกล้ชิดกับเด็ก ส่งผลให้เกิดอิทธิทางความคิดแก่ผู้สร้างสรรค์และเกิดความบังคาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้น โดยมีรูปแบบที่ได้รับอิทธิผลจากศิลปะลัทธิ Naïve art (นาอีฟ) และ ลัทธิ Surrealism (เซอร์เรียลลิสม์) เกิดเป็นรูปแบบงานให้แก่ผู้สร้างสรรค์

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

จากความบังเอิญและแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในบทนำและบทที่ 2 ผู้สร้างสรรค์จึงได้ค้นหาแนวทางกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ รูปแบบที่นำเสนอเป็นภาพพิมพ์กึ่งนามธรรม (Semi abstract) แบบ 2 มิติ โดยผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการของการสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์
2. การวิเคราะห์การสร้างสรรค์
3. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์
4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์
5. สรุป

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลต่างๆที่เป็นเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ หรือผลงานศิลปะ อันเป็นปัจจัยหนึ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวันและข้อมูลจากหนังสือตำราต่างๆรวมไปถึงการดูการ์ตูนอนิเมชัน

ในส่วนของแนวเรื่องในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ คือจิตไร้สำนึกและอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้า ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์การได้ใกล้ชิดกับเด็ก ได้เห็นพฤติกรรมและรับรู้ถึงความรู้สึกของเด็กตอนได้ทำกิจกรรมที่ตนเองชอบนั้น แสดงออกทางอารมณ์ได้ชัดเจนว่าสนุกสนาน มีความสุข และการที่ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบการ์ตูนอนิเมชันเรื่องต่างๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ ทำให้เกิดความบังเอิญและกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในรูปแบบของเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก ตามความคิดฝันและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ก่อนที่จะมาเป็นผลงานศิลปะนิพนธ์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการทดลองสร้างสรรค์ ค้นคว้า ทดลองวิธีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นให้กลวิธีสามารถตอบรับกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ได้มีการทดลองด้วยกลวิธีต่างๆของภาพพิมพ์ คือ ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม และภาพพิมพ์โดยวิธีการกัดกรด และจากการทำงานมีปัญหาเกิดขึ้นจากกลวิธีในการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องคอยจัดการและแก้ไขอยู่ตลอดเวลา โดยที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้กลวิธีภาพพิมพ์ร่องลึก คือ วิธีการกัดกรด สำหรับในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ การศึกษาดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งออกเป็นช่วงเวลาดังต่อไปนี้คือ

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 21
ผลงานชื่อ “นอนกินบ้านกินเมือง”
กลวิธี ภาพพิมพ์กัดกรด (Etching)



ภาพประกอบที่ 22
ผลงานชื่อ “cityview”
กลวิธี ภาพพิมพ์กัดกรด (Etching)



ภาพประกอบที่ 23
ผลงานชื่อ “บ้านต้นไม้”
กลวิธี ภาพพิมพ์กัดกรด (Etching)

การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ก่อนศิลปะนิพนธ์ แบ่งออกเป็นประเด็นได้แก่

- ส่วนที่เป็นเนื้อหา
- ส่วนที่เป็นรูปทรง
- หลักการจัดองค์ประกอบ

ส่วนเนื้อหา

1.1 เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้เรื่องหรือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานมาจากความชอบส่วนตัวในการดูการ์ตูนอนิเมชัน รวมไปถึงได้มีโอกาสใกล้ชิดกับคนในวัยเด็ก

1.2 แนวเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของความสุขสนุกสนาน ความสุขของเด็ก ในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อน มาสร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน โดยมีเมืองในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้นเอง สื่อความหมายให้เห็นว่าเป็นเมืองของเด็ก

1.3 เนื้อหา ผู้สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น เนื้อหาภายนอกและเนื้อหาภายใน

1.3.1 เนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะกึ่งนามธรรมเชิงสัญลักษณ์ จากที่มีการได้ใกล้ชิดกับวัยเด็ก ได้เห็นอารมณ์ความรู้สึกตอนที่เด็กกำลังทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนสื่อความหมายของความสุขสนุกสนาน ความสุขของวัยเด็ก เป็นความบันเทิงใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

1.3.2 เนื้อหาภายใน ผู้สร้างสรรค์ใช้ทัศนธาตุได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และพื้นผิว ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้เป็นส่วนประกอบทำให้ผลงานเกิดเอกภาพและความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ส่วนรูปทรง

ในการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ได้ใช้กลวิธีภาพพิมพ์กั๊ดกรด ในเรื่องราวของเมืองของวัยเด็กในภาพจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ทัศนธาตุ จากการที่สร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถเห็นจริงในผลงานได้ดังนี้

1.1 เส้น ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นเป็นตัวบอกความรู้สึกและด้วยการสร้างรูปทรงต่างๆ ผู้สร้างสรรค์เลือกนำเส้นมาสร้างสรรค์ในผลงาน เช่น เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว อ่อนโยน สนุกสนาน เส้นนอน ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย พักผ่อน และเส้นอื่นๆในผลงานประสานกันให้เกิดรูปทรงตามจินตนาการ

1.2 น้ำหนัก ผู้สร้างสรรค์กำหนดน้ำหนักน้ำหนักแสงเงาและบรรยากาศของภาพโดยกำหนดด้วยใช้สีขาว สีเทาและสีดำ ในความเข้มระดับต่างๆในผลงาน น้ำหนักทำให้รู้สึกเป็นรูปทรง และมีปริมาตร

1.3 ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาวโดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของน้ำหนักและความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกมีอากาศ ดูแล้วไม่อึดอัด เกิดเป็นจังหวะในผลงาน

1.4 พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างพื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากธรรมชาติ เป็นลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้นมา เมื่อมองดูจะรู้สึกว่ายาบหรือละเอียดแต่พอสัมผัสจับต้องเข้าจริง ๆ กลับเป็นพื้นผิวเรียบ

หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะก่อนศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยในภาพมีทั้งความขัดแย้งและความประสาน โดยความขัดแย้งเกิดจากการขัดแย้งของเส้น เกิดได้จากลักษณะของเส้น ทิศทางและขนาดที่ต่างกัน และมีความประสานกันด้วยรูปทรงของตึก อาคาร ทำให้เกิดจังหวะที่ซ้ำกันทำให้มีความกลมกลืน รวมไปถึงที่ว่างทำให้เกิดจังหวะมีอากาศไหลผ่าน และเส้นที่เกิดจากทิศทางที่ต่างกันประสานเข้ากันด้วยความพอเหมาะ มีความเป็นเด่น

2. การวิเคราะห์การสร้างสรรค์

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม จะเห็นได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผล ที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่า รูปทรง(Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและส่วนหลังเรียกว่า เนื้อหา(Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรมดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะก็คือ รูปทรงกับเนื้อหา

2.1 เนื้อหา (concept)

1) เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้เรื่องหรือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานมาจากความชอบส่วนตัวในการดูการ์ตูนอนิเมชัน รวมไปถึงได้มีโอกาสใกล้ชิดกับคนในวัยเด็ก

2) แนวเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของความสนุกสนาน ความสุขของเด็ก ในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อน มาสร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน โดยมีเบื้องหลังจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้นเอง สื่อความหมายให้เห็นว่านี่คือเมืองของเด็ก

3) เนื้อหา ผู้สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น เนื้อหาภายนอกและเนื้อหาภายใน

3.1 เนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะกึ่งนามธรรมเชิงสัญลักษณ์จากที่มีการได้ใกล้ชิดกับวัยเด็ก ได้เห็นอารมณ์ความรู้สึกตอนที่เด็กกำลังทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนสื่อความหมายของความสนุกสนาน ความสุขของวัยเด็ก เป็นความบันเทิงใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.2 เนื้อหาภายใน ผู้สร้างสรรค์ใช้ทัศนธาตุได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และพื้นผิว ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้เป็นส่วนประกอบทำให้ผลงานเกิดเอกภาพและความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.2 รูปทรง (Form) สิ่งที่มีมองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ อันได้แก่ จุด เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา ที่ว่าง สี ลักษณะพื้นผิว ทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในผลงานมีดังนี้

1) เส้น คือ จุดที่ต่อเนื่องกันเป็นความยาว ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก และขอบเขตของสี ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ เส้นเป็นทัศนธาตุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านเส้น ซึ่งเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง มั่นคง

เส้นโค้ง หรือ คลื่น ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลง เลื่อนไหล ต่อเนื่อง เคลื่อนไหวช้าๆ

เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ จืดชืด ไม่น่าสนใจ

เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวแบบรวดเร็ว ให้จังหวะกระแทก รุนแรง ทำให้นึกถึงพลังงานไฟฟ้า

ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นแสดงการขัดแย้ง การประสานเชื่อมโยงหน่วยต่างๆให้เป็นรูปทรงที่มีเอกภาพให้เกิดจังหวะและความรู้สึกมีชีวิต ชีวา สนุกสนาน

2) น้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักของสิ่งที่มีความกระทบให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาในภาพ ซึ่งส่งผลให้เกิดปริมาตรของรูปทรง เกิดมิติความใกล้ไกล และยังช่วยให้เกิดการประสานกลมกลืนกันในภาพ

3) ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาวโดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของน้ำหนักและความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกมีอากาศ ดูแล้วไม่อึดอัด เกิดเป็นจังหวะในผลงาน

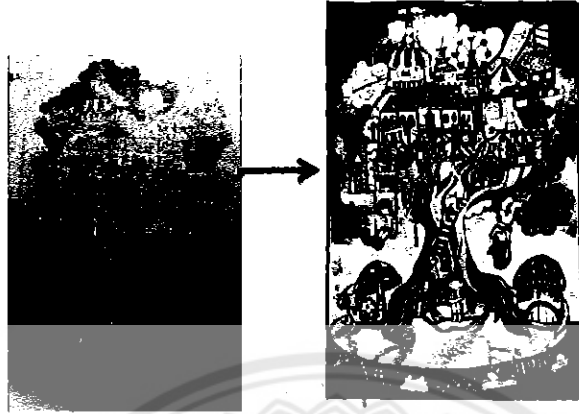
4) พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างพื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากธรรมชาติ เป็นลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้นมา เมื่อมองดูจะรู้สึกว่ายาบหรือละเอียดแต่พอสัมผัสจับต้องเข้าจริง ๆ กลับเป็นพื้นผิวเรียบ

3. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์

ขั้นตอนในการทำภาพแบบร่างลายเส้นด้วยดินสอ และลงน้ำหนักด้วยการแรเงาให้เข้มและมีความชัดเจนของค่าน้ำหนักมากขึ้น โดยกำหนดน้ำหนักที่ใช้ส่วนใดคือจุดเด่น จุดรอง เพื่อให้มีความสมบูรณ์ตามความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์จริงต่อไป

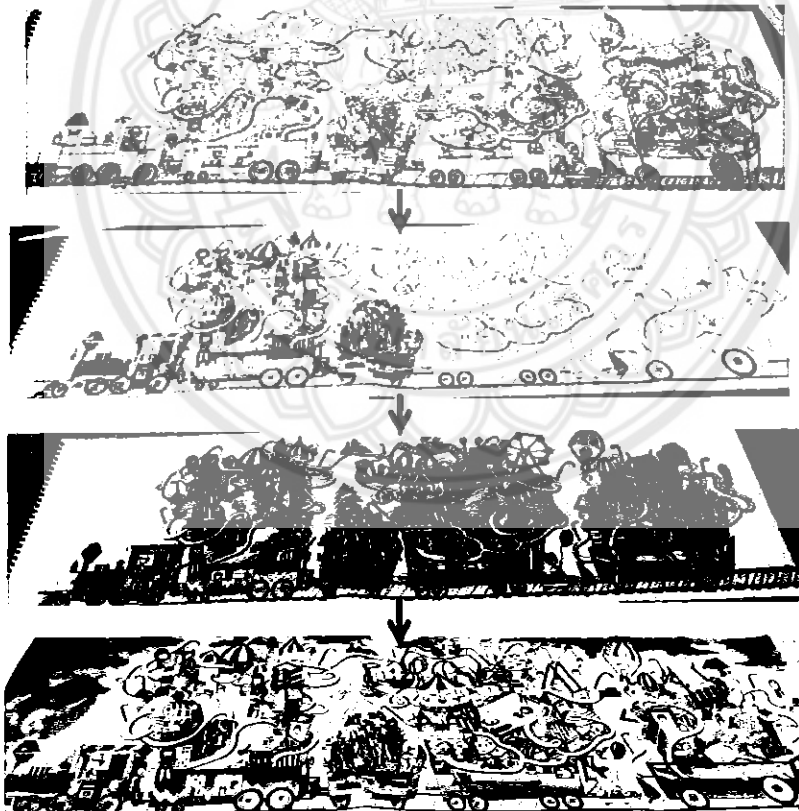
จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สร้างสรรค์ยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นถึงขั้นตอนและกระบวนการสร้างภาพร่าง ดังนี้

ตัวอย่างภาพแบบร่างที่ 1



ภาพประกอบที่ 24 ภาพแบบร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ภาพที่ 1

ตัวอย่างภาพแบบร่างที่ 2

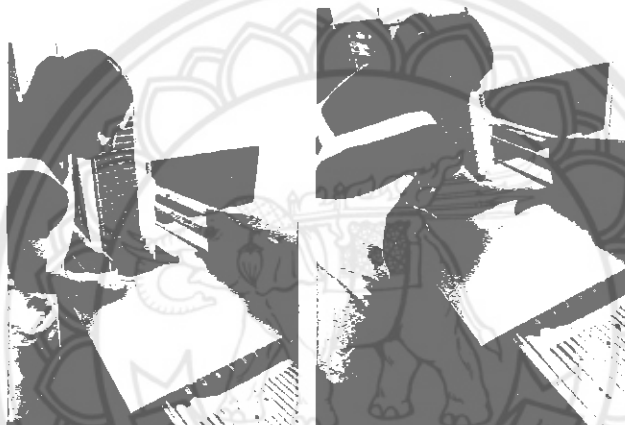


ภาพประกอบที่ 25 ภาพแบบร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ภาพที่ 2

จากกระบวนการพัฒนาภาพร่างก่อนนำมาขยายผลงานนั้นจำเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ร่างภาพด้วยเส้นดินสอทั้งหมดก่อนจะลงน้ำหนักอ่อนแก่ ให้เห็นแสงเงาของผลงาน ให้ความความใกล้เคียงและความชัดเจนของภาพร่างก่อนจะพัฒนาและนำไปสู่ผลงานจริง ผู้สร้างสรรค์ได้จินตนาการเมืองที่มีเด็กในการดำเนินเรื่องราว ผ่านกิจกรรมต่างๆที่ทำอยู่ สื่อถึงความสนุกสนาน ความสุขของเด็กที่ได้มีเมืองเป็นของตัวเอง โดยมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อน

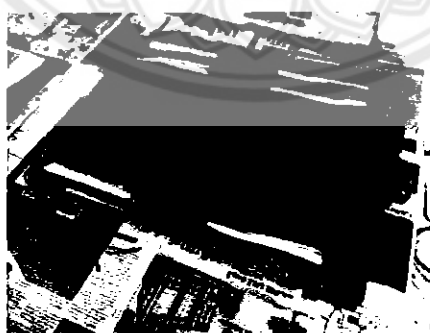
จากการนำภาพแบบร่างไปปรึกษาอาจารย์ก็ได้คำแนะนำและนำมาปรับใช้ในผลงาน

1.เริ่มจากการตัดแผ่นโลหะตามขนาดที่ต้องการคือ 50 x 60 เซนติเมตร และขัดทำความสะอาดพื้นผิวแผ่นโลหะด้วยกระดาษทรายน้ำ



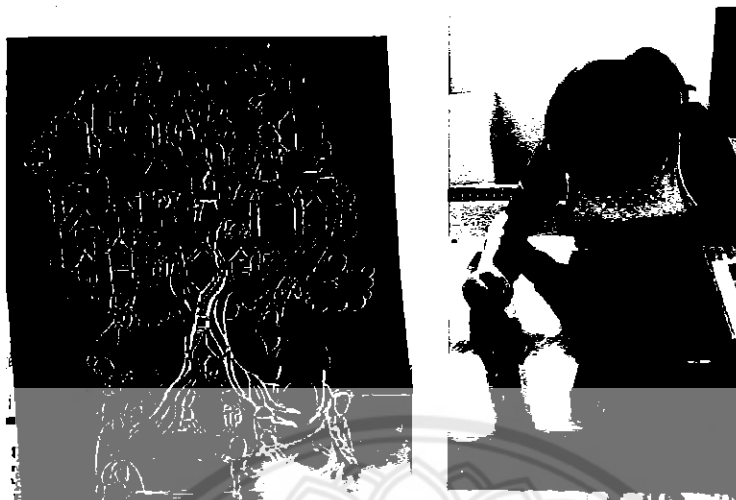
ภาพประกอบที่ 26 ขั้นตอนการขัดแผ่นโลหะ

2.หลังจากขัดแผ่นเหล็กและตากแผ่นเหล็กจนแห้งแล้ว นำแผ่นเหล็กมาทาน้ำยาวาณิช



ภาพประกอบที่ 27 แผ่นโลหะที่ทาน้ำยาวาณิช

3. ขยายแบบภาพร่างลงบนแผ่นโลหะด้วยดินสอไข



ภาพประกอบที่ 28 ขยายแบบร่างลงบนแผ่นเหล็ก

4. ใช้เหล็กแหลม (needle) ขุดตามรอยแบบร่างภาพที่ร่างด้วยดินสอไข



ภาพประกอบที่ 29 ใช้เหล็กแหลมขุดเส้นตามรอยร่างดินสอไขแบบสมบูรณ

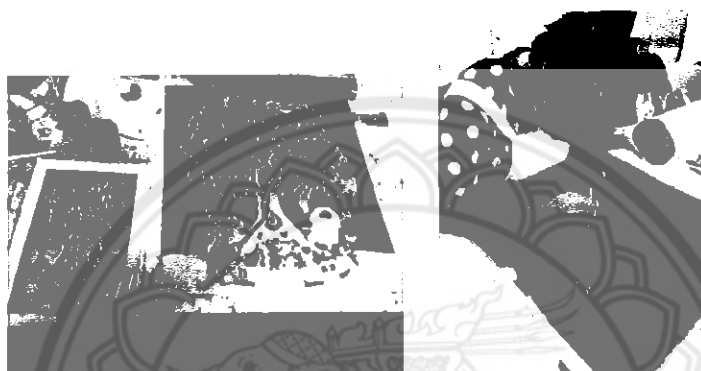
5. นำแผ่นเหล็กไปแช่ในอ่างน้ำกรดที่ผสมกับน้ำ (1:15) เป็นการกัดร่องลึกที่เรียกว่า Hard ground 20 นาที

6. พอครบเวลาที่กำหนดแล้ว นำแผ่นเหล็กไปล้างเอาน้ำยาวานิชออกให้สะอาดและนำไปโรยด้วยยางสน และเผาแผ่นโลหะที่มียางสนโรยอยู่ เพื่อให้ยางสนไหม้ติดกับแผ่นโลหะ ผงยางสนทำหน้าที่

กันกรตไม่ให้กัดแผ่นโลหะ จะให้ความรู้สึกนุ่มและละเอียดกว่า hard ground เรียกกลวิธีนี้ว่า Aquatint

7.เมื่อเผาแผ่นโลหะแล้ว ก็ใช้น้ำยาวานิชหรือดินสอไขปิดส่วนที่ต้องการให้ขาวที่สุดก่อน เพื่อนำไปกัดกรต และปิดน้ำหนักรที่ต้องการให้เป็นน้ำหนักที่ 2 ต่อจากสีขาว และนำไปกัดกรต ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนครบตามน้ำหนักที่กำหนดไว้

** การใช้ดินสอไขปิดกันกรต จะทำให้มีความรู้สึกนุ่มและเป็นการไล่น้ำหนักเหมือนการวาดภาพ (drawing) ซึ่งต่างจากการใช้วานิชปิด ที่จะใช้ปิดช่องว่างให้ความชัดเจนของเส้นน้ำหนักตัดกัน อย่างชัดเจน



ภาพประกอบที่ 30 ใช้พู่กันปิดกันจุดที่ไม่ต้องการให้โดนกรตกัด

8.นำแผ่นโลหะไปล้างน้ำยาวานิชออกและนำมาเช็ดให้แห้ง เพื่อนำมาอุดหมึก และใช้กระดาษไขเช็ดหมึกที่อยู่บนพื้นผิวของแผ่นโลหะออกให้เหลือแต่หมึกที่อุดอยู่ในร่องลึก



ภาพประกอบที่ 31 ใช้กระดาษไขเช็ดหมึกที่พื้นผิวแผ่นโลหะออกให้หมด ให้เหลือแต่หมึกที่อุดอยู่ในร่องลึก

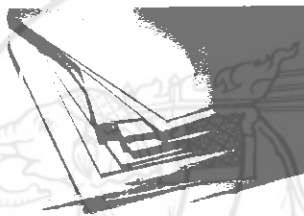
9. นำแผ่นโลหะไปเข้าแท่นพิมพ์ลงบนกระดาษ เพื่อทดลองพิมพ์

10. จากการทดลองพิมพ์ ทำให้สามารถรู้จุดที่ต้องแก้ไขภายในงาน ถ้าเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็ทำขั้นตอนที่ 8 ซ้ำ เพื่อให้มีชั้นงานเพิ่มขึ้นหลายชั้นงาน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพพิมพ์ แต่หากมีจุดแก้ไขก็ต้องเริ่มทำขั้นตอนที่ 6 ใหม่ เพื่อแก้ไขจุดที่ต้องการแก้ไขให้จุดที่อ่อนเข้มขึ้น แต่ถ้าต้องการแก้ไขให้จุดที่เข้มนั้นจางลง ต้องใช้อุปกรณ์เบิร์นนิช มาขัดเพื่อลดพื้นผิวให้ตื้นขึ้น

4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

วัสดุ(material) หมายถึงวัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดเมืองในจินตนาการของวัยเด็ก วัสดุที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

1.1 แผ่นโลหะ เป็นอุปกรณ์ชิ้นหลักของการทำงานภาพพิมพ์ร่องลึก มีหน้าที่เป็นแม่พิมพ์ ทำให้เกิดร่องลึกลงไปโดยการใช้น้ำกรดกัด



ภาพประกอบที่ 32

1.2 เหล็กแหลม (needle) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ขูด ขีดให้เกิดร่องลอยขึ้นเพื่อเปิดพื้นที่ของน้ำยาวานิชออกก่อนที่จะไปกัดกรดตามลวดลายที่ต้องการ



ภาพประกอบที่ 33

1.3 น้ำยาวานิช (Varnish) วานิชใช้ทาปิดพื้นของแผ่นโลหะ เพื่อกันน้ำกรดไม่ให้กัดลงบนแผ่นโลหะ



ภาพประกอบที่ 34

1.4 สีภาพพิมพ์ ในกลวิธีภาพพิมพ์ร่องลึก นิยมใช้สีดำผสมน้ำเงิน หรือดำผสมแดง ในโทนสีที่สามารถเห็นน้ำหนักของงานได้ชัดเจน แล้วแต่ชิ้นงานและความต้องการของผู้สร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 35

1.5 น้ำกรด ใช้น้ำกรดกัดแผ่นโลหะให้เกิดร่องลึก โดยกำหนดอัตราส่วนผสมกับน้ำ คือน้ำกรด : น้ำ โดยประมาณ 1:15 หรือ 1:20 ตามความต้องการ ถ้าให้ความเข้มข้นของกรดมาก กรดก็จะกัดแผ่นโลหะได้เร็ว น้ำกรดเป็นอันตราย ควรระมัดระวังในการใช้งาน



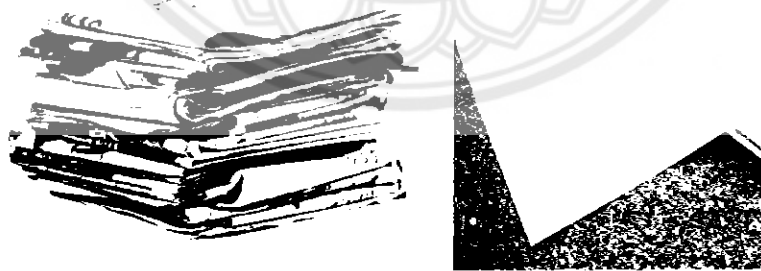
ภาพประกอบที่ 36

1.6 น้ำมันสน ใช้ล้างทำความสะอาดน้ำยาวานิช และทำความสะอาดอุปกรณ์ต่างๆที่เป็นสี เช่น พู่กัน แปรงทาวานิช และยังใช้ในการผสมกับวานิชเพื่อป้องกันการแห้งของวานิช



ภาพประกอบที่ 37

1.7 กระดาษไขและกระดาษหนังสือพิมพ์ ใช้ในการเช็ดหมักสีที่พื้นผิวโลหะ ขั้นตอนก่อนนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษภาพพิมพ์ และใช้เช็ดทำความสะอาดอุปกรณ์ได้



ภาพประกอบที่ 38

1.8 กระดาษภาพพิมพ์ หลังจากทำแม่พิมพ์จากแผ่นโลหะเสร็จแล้วก็นำมาพิมพ์ลงในกระดาษภาพพิมพ์ ใช้กระดาษที่มีความหนาเพื่อป้องกันการขาดตอนนำไปชุบน้ำ ในกรณีภาพพิมพ์นั้น จะมีกระดาษเฉพาะสำหรับภาพพิมพ์ร่องลึก คือกระดาษยี่ห้อ fabriano

ภาพประกอบที่ 39

1.9 ผ้าเช็ดทำความสะอาด ผ้าใช้สำหรับเช็ดทำความสะอาดขอบแม่พิมพ์ก่อนที่จะนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษเพื่อความสะอาดของชิ้นงาน และใช้เช็ดทำความสะอาดอุปกรณ์ต่าง



ภาพประกอบที่ 40

5.สรุป

ปัญหาและอุปสรรคจากการทำงานมีดังนี้

1. เนื่องจากขั้นตอนการเชื่อมหมึกที่พื้นผิวของแผ่นโลหะยากลำบากด้วยความเหนียวของหมึกสี จึงทำให้ใช้เวลานานในการเชื่อมหมึกออกจนหมด ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาด้วยการนำวาสลินมา ผสมกับสีเพื่อเพิ่มความลื่นให้กับสี ทำให้เชื่อมง่ายขึ้นและไวขึ้น

2. เนื่องจากครดมีความเข้มข้นมากเกินไป ทำให้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมีค่าน้ำหนักที่เข้ม มากจนเกินไป ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาด้วยการใช้อุปกรณ์เปิร์นนิช มาชุบพื้นผิวให้ดีขึ้น ทำให้มี ความสว่างเพิ่มขึ้น

3. เนื่องจากการทำภาพพิมพ์กลวิธีก็ครดนั้น เราไม่สามารถเห็นผลการทำงานได้ในแต่ละ ขั้นตอน ผู้สร้างสรรค์จึงต้องทำตารางทดลองด้วยการกักรดตามหน่วยเวลา เพื่อสะดวกต่อการ กำหนดในชิ้นงาน

จากการปฏิบัติงานทำให้เราได้เจอปัญหาหลายอย่างที่เกิดขณะปฏิบัติงาน จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ ได้เกิดการเรียนรู้และรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และการจัดทำเล่มศิลปะนิพนธ์ในบทที่ 3 นี้ ทำให้ ผู้สร้างสรรค์มีความคิดอย่างเป็นระบบและมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนเมื่อเจอ ปัญหาที่สามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขและสามารถพัฒนาผลงานในขั้นต่อไปได้ง่ายยิ่งขึ้น

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปะนิพนธ์ เป็นการวิเคราะห์ทางองค์ประกอบของศิลปะ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ เนื่องด้วยเป็นการอธิบายให้บุคคลอื่น เพื่อที่จะได้เกิดการเรียนรู้และได้ทำความเข้าใจถึงความหมาย และขั้นตอนกระบวนการ กลวิธีต่างๆ และคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพของผลงานการสร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์ ตั้งแต่ขั้นแรกตามลำดับ จนถึงสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วน สมบูรณ์โดยกำหนดขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

1.การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง ได้แก่ ส่วนประกอบทางรูป คือ ทัศนธาตุ ส่วนประกอบทางวัสดุคือ วัสดุและวิธีการ หรือกลวิธี รวมทั้งส่วนวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ

1.2 การวิเคราะห์ทางองค์ประกอบศิลป์

2. การวิเคราะห์เนื้อหา

2.1 เรื่อง แนวเรื่อง

2.2 เนื้อหาภายนอก

2.3 เนื้อหาภายใน

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่1



ภาพประกอบที่ 41

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 1

กลวิธี : ภาพพิมพ์ร่องลึก

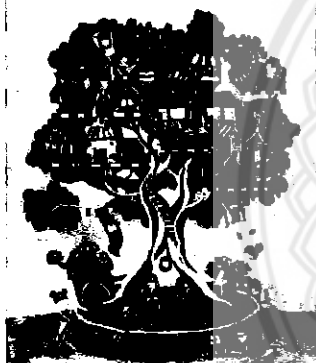
ขนาด : 50 x 60 เซนติเมตร

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง (From)

การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 1” ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุและวิธีการดังต่อไปนี้

เส้น (Line) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ เส้นเป็นทัศนธาตุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านเส้น ซึ่งเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง มั่นคง เส้นโค้ง หรือ คลื่น ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลง เลื่อนไหล ต่อเนื่อง เคลื่อนไหวอย่างช้าๆ เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ จืดชืด ไม่น่าสนใจ

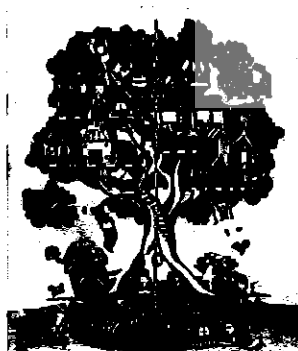
เส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาวหรือเกิดจากร่องรอยของจุด ที่ถูกแรงผลักดันให้เคลื่อนไหว เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่ม สิ่งของ หรือรูปทรงที่รวมกันอยู่ เป็นเส้นโครงสร้างที่เห็นได้ด้วยจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 42

เส้นโค้ง (สีเหลือง)

- ส่วนพุ่มของต้นไม้ ให้ความรู้สึกเป็นมวล เป็นก้อน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
- ส่วนของลำต้น ให้ความรู้สึกมีมวล ให้ความรู้สึกเป็นโพรง
- ส่วนของพื้น ให้ความรู้สึกเป็นพื้นที่ที่มีรูปทรงกลม รองรับต้นไม้อยู่



ภาพประกอบที่ 43

เส้นตรง

- ส่วนของตึกอาคาร ถนนทางเดินเท้า (เส้นสีแดง) มีทั้งเส้นนอนและเส้นเส้นนอน ให้ความรู้สึกกลมกลืนกับแรงดึงดูดของโลก ให้ความรู้สึกพักผ่อน เส้นตั้ง ให้ความรู้สึก สมดุล มั่นคง แข็งแรง
- เส้นโครงสร้าง (เส้นสีชมพู) เส้นดังกล่าวเป็นเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา



ภาพประกอบที่ 44

เส้นเฉียง

- ส่วนของหลังคาตึก อาคาร ให้ความรู้สึกไม่สมบูรณ์ เคลื่อนไหว ไม่มั่นคง ต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมา ช่วยให้มั่นคงและสมดุล

น้ำหนัก (Value) ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักของสิ่งที่มีความขัดแย้งของรูปทรงที่ขัดแย้งจนทำให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาในภาพ ซึ่งส่งผลทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรงและเกิดมิติความใกล้ไกลและยังช่วยให้เกิดการประสานกลมกลืนกันในภาพ



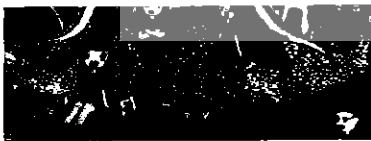
ภาพประกอบที่ 45

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาวโดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของน้ำหนักและความคมชัดของเส้นรูปทรงจนทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ซึ่งให้ความรู้สึกถึงอากาศดูแล้วไม่อึดอัด เกิดเป็นจังหวะในผลงาน



ภาพประกอบที่ 46

พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างพื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากธรรมชาติ ซึ่งเป็นลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้นมา เมื่อมองดูจะรู้สึกว่ายาบหรือละเอียดแต่พอสัมผัสจะต้องเข้าจริง ๆ กลับเป็นพื้นผิวเรียบ



พื้นผิว ส่วนของพื้น ดูเหมือนเป็นก้อนหิน



พื้นผิว ส่วนของพุ่มไม้ ดูเหมือนเป็นกลุ่มของใบไม้ให้ความรู้สึกเป็นพุ่มใหม่ที่มีใบไม้หนาแน่น

ภาพประกอบที่ 47



พื้นผิว บรรยากาศ ท้องฟ้าให้ความรู้สึกเบา
เหมือนก้อนเมฆ เหมือนเป็นอากาศจริงๆจน
สามารถสร้างบรรยากาศโดยรวมได้ทั้งภาพ

ภาพประกอบที่ 48

1.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนเข้ากันได้ และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ ให้เป็นกลุ่มก้อน โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของทัศนธาตุเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงออกทางความคิดหรืออารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างตรงชัด เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ศิลปะทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นแบบรูปธรรมหรือนามธรรม ล้วนแสดงออกด้วยรูปทรงทั้งสิ้น ซึ่งเป็นการเริ่มต้นจากรูปทรงและพัฒนาการเติบโตด้วยรูปทรงได้

ถ้าเรากำหนดรูปแบบของที่ว่างหรือแผ่นสิ่งาย ๆ ขึ้นหนึ่งมาวางลงบนแผ่นภาพหรือนำรูปร่างธรรมดา เช่น รูปกลมที่เหมือนกันมารวมกลุ่มกันเข้า เอกภาพก็อาจจะเกิดขึ้นได้ เพราะมีการรวมตัวกัน มีระเบียบและดุลยภาพ แต่เป็นเอกภาพธรรมดา ไม่น่าสนใจ ไม่สามารถสื่อความหมายอะไรได้ รูปทรงในงานศิลปะต้องการเอกภาพที่มีชีวิต มีความสมบูรณ์ในตัวเพื่อแสดงออกซึ่งความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ใช่สร้างเอกภาพเพื่อให้มีเอกภาพ ศิลปินจะต้องมีสูตรหรือกฎเกณฑ์อะไรสักอย่างที่ใช้เชื่อมโยงหรือจัดระเบียบทางทัศนธาตุทั้งหลายให้มีเอกภาพที่มีความหมายขึ้น สิ่งนั้นก็ คือ กฎของเอกภาพ

กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในงาน

1.กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของทิศทาง ในภาพมีการใช้เส้นที่มีความหลากหลาย เพื่อความรู้สึกที่หลากหลายและสนุกสนาน เกิดการขัดแย้งกันของเส้น ในทิศทางที่ต่างกัน เช่น ทางนอน ทางตั้ง ทางเฉียง

- มีการขัดแย้งกันของขนาด ในภาพมีต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับเด็กในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ที่สร้างต้นไม้ให้ใหญ่จะแสดงให้เห็นถึงเมืองๆหนึ่ง ที่สามารถมีเด็กหลายคนสามารถที่จะอยู่ในเมืองนี้ได้

- การขัดแย้งกันของที่ว่างและจังหวะ บรรยากาศท้องฟ้ากับจุดเด่นคือต้นไม้แสดงถึงความไกลใกล้

2.กฎเกณฑ์การประสาน (Harmony) การประสานคือความกลมกลืน ทำให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้ อย่างสมดุล

- การเป็นตัวกลาง การไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของรูปทรงต่างๆในภาพ ทำให้ภาพมีความกลมกลืน ไม่แตกต่างกัน ดังเช่นในงาน คือ พุ่มไม้ อาคารบ้านเรือน ที่มีการไล่น้ำหนักทำให้เกิดมิติ และมีความใกล้เคียง และการใช้เส้นตั้งกับเส้นนอน มีความขัดกันรุนแรง ถ้านำเส้นเฉียงเข้าไปช่วยทางเอกภาพหรือความกลมกลืนจะมีมากขึ้น ดังเช่นในงานคือ รูปทรงของตึก อาคาร หลังคาบ้าน เครื่องเล่นต่าง ๆ ฯลฯ

- การซ้ำ เป็นการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนัก ซึ่งทำให้เกิดระยะห่างระหว่างหน่วยหรือที่เรียกว่าช่องไฟจนทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งจังหวะทำให้เกิดความเคลื่อนไหว ในผลงานนี้คือช่องไฟที่เกิดจากพุ่มไม้ ที่ทำให้เกิดช่องว่าง ทำให้มีระยะและมิติ ทำให้ดูมีอากาศไหลผ่านในชิ้นงานได้จนเกิดความรู้สึกของอารมณ์ของภาพโดยรวม

กฎเกณฑ์รองของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในชิ้นงาน

ความเป็นเด่น (Dominance) ในงานชิ้นนี้ คือความเป็นเด่นของเมืองต้นไม้ ที่มีจุดรองคือเด็ก และส่วนประกอบต่างๆภายในภาพ ซึ่งเด่นที่เกิดจากขนาด แต่ก็สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ

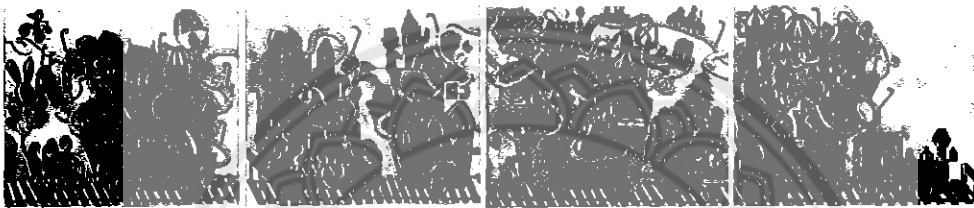
ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออก

ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออกของผลงานการสร้างสรรค์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” เป็นสัญลักษณ์ของรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น เพื่อสื่อความหมายและแสดงนัยยะสำคัญที่ต้องการถ่ายทอดถึงผู้ชมผลงาน ซึ่งประกอบด้วย

รูปทรงของ ตึก อาคาร ที่ปรากฏในภาพผลงาน เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบเข้าด้วยกันแล้วเกิดเป็นชุมชน และชุมชนหลาย ๆ ชุมชนรวมกันเกิดเป็นเมือง ซึ่งประกอบไปด้วยสถานที่ต่าง ๆ บ้าน สนามเด็กเล่น โรงเรียน โรงพยาบาล สวนสนุก เป็นต้น โดยรูปทรงตึก อาคาร เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้นเอง

เด็ก ที่ปรากฏในภาพผลงาน เป็นเด็กในท่าทางต่าง ๆ ที่กำลังทำกิจกรรมร่วมกัน ที่สื่อให้เห็นถึงความรู้สึกของความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ของความเป็นเด็กในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ จากที่ได้ใกล้ชิดกับเด็กๆ ตลอดมา

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2

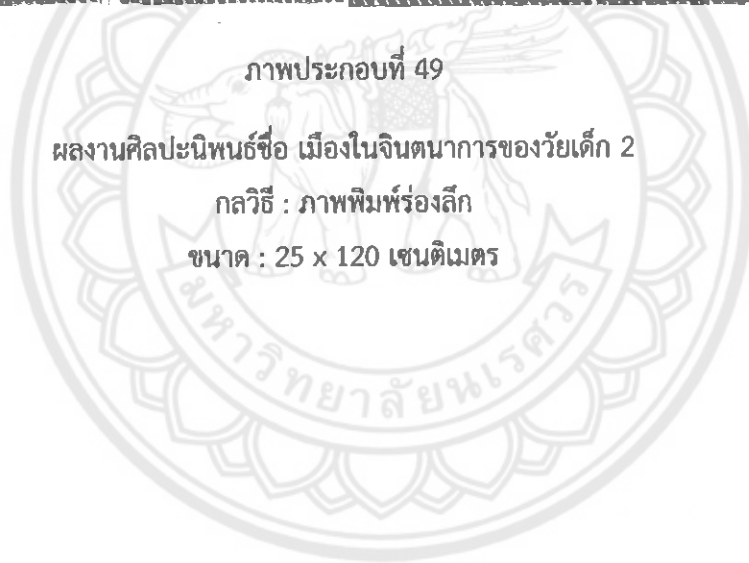


ภาพประกอบที่ 49

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อ เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 2

กลวิธี : ภาพพิมพ์ร่องลึก

ขนาด : 25 x 120 เซนติเมตร



1.1 การวิเคราะห์รูปทรง (From)

การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 2 โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุและวิธีการดังต่อไปนี้

เส้น (Line) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ เส้นเป็นทัศนธาตุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านเส้น ซึ่งเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง มั่นคง
เส้นโค้ง หรือ คลื่น ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว ต่อเนื่อง เคลื่อนไหวซ้ำๆ
เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องราว ซ้ำๆ จืดชืด ไม่น่าสนใจ
เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวแบบรวดเร็ว ให้จังหวะกระแทก รุนแรง ทำให้นึกถึงพลังงาน ไฟฟ้า
ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นแสดงการขัดแย้ง การประสานเชื่อมโยงหน่วยต่างๆให้เป็นรูปทรงที่มีเอกภาพ ให้เกิดจังหวะและความรู้สึกมีชีวิต ชีวา สนุกสนาน

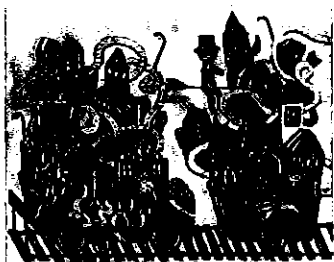
ซึ่งเส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาว หรือเกิดจากร่องรอยของจุดที่ถูกแรงผลักดันขึ้นจนทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหว
เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก
เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่ม สิ่งของ หรือรูปทรงที่รวมกันอยู่ เป็นเส้นโครงสร้างที่เห็นได้ด้วย
จินตนาการ



ภาพประกอบที่ 50

เส้นโค้ง (สีเหลือง)

- เส้นโค้งของถนน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และความ เลี้ยงลดคด
- เคี้ยวของถนน เพิ่มความสนุกสนานให้กับชิ้นงาน
- เส้นโค้งของใบไม้



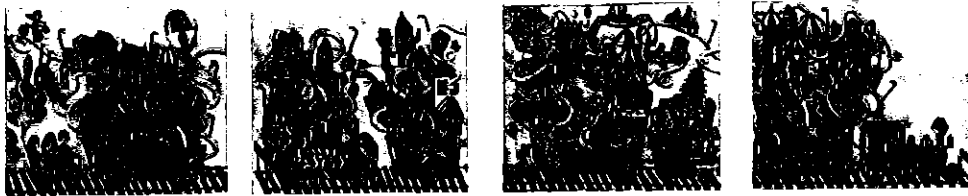
ภาพประกอบที่ 51

เส้นตรง (สีแดง)

- เส้นของรางรถไฟเส้นนอน ให้ความรู้สึกกลมกลืนกับแรงดึงดูดของโลก ให้ความรู้สึก
- เส้นของตึกอาคารเส้นตั้ง พักผ่อน เส้นตั้งให้ความรู้สึก สมดุล มั่นคง แข็งแรง

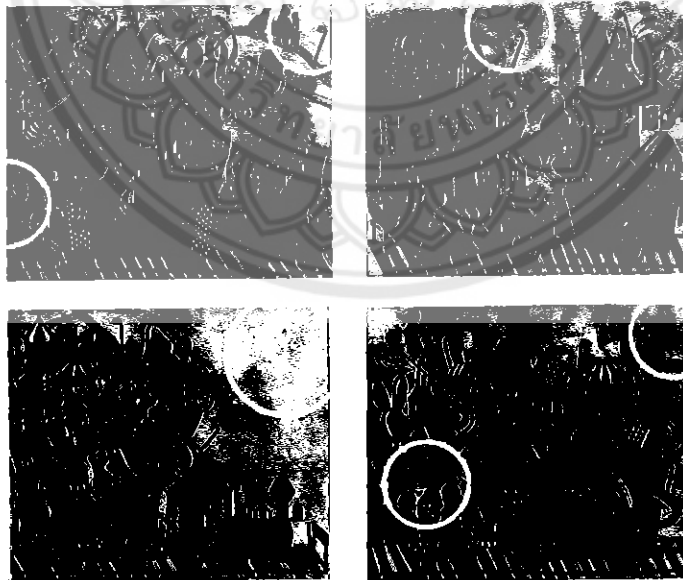
น้ำหนัก (Value) ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้ใช้น้ำหนักของสิ่งที่มีความขัดแย้งของรูปทรงจนทำให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาในภาพ ซึ่งส่งผล

ให้เกิดปริมาตรของรูปทรง ซึ่งเกิดมิติถึงความใกล้ไกลและยังช่วยให้เกิดการประสานกลมกลืนกันในภาพ



ภาพประกอบที่ 52

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาวโดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของน้ำหนักและความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกมีอากาศ ดูแล้วไม่อึดอัด เกิดเป็นจังหวะในผลงาน



ภาพประกอบที่ 53

พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างพื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากธรรมชาติ เป็นลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้นมา เมื่อมองดูจะรู้สึกว่ายาบหรือละเอียดแต่พอสัมผัสจะต้องเข้าจริง ๆ กลับเป็นพื้นผิวเรียบ



พื้นผิวของไม้รองวางรถไฟ ให้ความรู้สึกเป็นไม้จริง ๆ



พื้นผิวของน้ำในสระ ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นน้ำจริง ๆ

ภาพประกอบที่ 54

1.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และความสอดคล้องกลมกลืนจนทำให้เข้ากันได้ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ จนเป็นกลุ่มก้อน โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของทัศนธาตุเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงออกความคิดหรืออารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างตรงชัด เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ศิลปะทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นแบบรูปธรรมหรือนามธรรม ล้วนแสดงออกด้วยรูปทรงทั้งสิ้น ซึ่งเป็นการเริ่มต้นจากรูปทรงและการพัฒนาและเติบโตด้วยรูปทรง

ถ้าเรากำหนดรูปแบบของที่ว่างหรือแผ่นสิ่งาย ๆ ขึ้นหนึ่งมาวางลงบนแผ่นภาพ หรือนำรูปร่างธรรมดา เช่น รูปกลมที่เหมือนกันมารวมกลุ่มกันเข้า เอกภาพก็อาจจะเกิดขึ้นได้ เพราะมีการรวมตัวกัน มีระเบียบและดุลยภาพ แต่เป็นเอกภาพธรรมดา ไม่น่าสนใจ ไม่สามารถสื่อความหมายอะไรได้ รูปทรงในงานศิลปะต้องการเอกภาพที่มีชีวิต มีความสมบูรณ์ในตัวเพื่อแสดงออกซึ่งความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ใช่สร้างเอกภาพเพื่อให้มีเอกภาพ ศิลปินจะต้องมีสูตรหรือกฎเกณฑ์อะไรสักอย่างที่ใช้เชื่อมโยงหรือจัดระเบียบทัศนธาตุทั้งหลายให้มีเอกภาพที่มีความหมายขึ้น สิ่งนั้นก็คือกฎของเอกภาพ

กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในงาน

1.กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของทิศทาง ในภาพมีการใช้เส้นที่มีความหลากหลาย เพื่อความรู้สึกที่หลากหลายและสนุกสนาน เกิดการขัดแย้งกันของเส้น ในทิศทางที่ต่างกัน เช่น ทางนอน ทางตั้ง ทางเฉียง

-การขัดแย้งกันของที่ว่างและจังหวะ บรรยากาศท้องฟ้ากับจุดเด่นคือกับรถไฟแสดงถึงความไกลใกล้

2.กฎเกณฑ์การประสาน (Harmony) การประสานคือความกลมกลืน ทำให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้ อย่างสมดุล

- การเป็นตัวกลาง การไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของรูปทรงต่างๆในภาพ ทำให้ภาพมีความกลมกลืน ไม่แตกต่างกัน ดังเช่นในงาน คือ อาคารบ้านเรือน ที่มีการไล่น้ำหนักทำให้เกิดมิติ และมีความไกลใกล้ และ การใช้เส้นตั้งกับเส้นนอน มีความขัดกันรุนแรง ถ้านำเส้นเฉียงเข้าไปช่วย เอกภาพหรือความกลมกลืนจะมีมากขึ้น ดังเช่นในงานคือ รูปทรงของตึก อาคาร หลังคาบ้าน เครื่องเล่นต่าง ๆ

- การซ้ำ เป็นการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนัก ทำให้เกิดระยะห่างระหว่างหน่วยหรือที่เรียกว่าช่องไฟทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งจังหวะทำให้เกิดความเคลื่อนไหว ในผลงานนี้คือช่องไฟที่เกิดจากการเว้นห่างของโบกี้รถไฟทั้ง 4 โบกี้ รวมไปถึงช่องไฟของถนนเส้นต่าง ๆ ที่คดเคี้ยวกัน ทำให้เกิดช่องว่าง ทำให้มีระยะและมิติ ทำให้ดูมีอากาศไหลผ่าน

กฎเกณฑ์รองของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในงาน

ความเป็นเด่น (Dominance) ในงานชิ้นนี้ความเป็นเด่นคือรถไฟ ที่มีจุดรองคือเด็กและ ส่วนประกอบต่างๆภายในภาพ เด่นที่เกิดจากขนาด แต่ก็สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ

ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออก

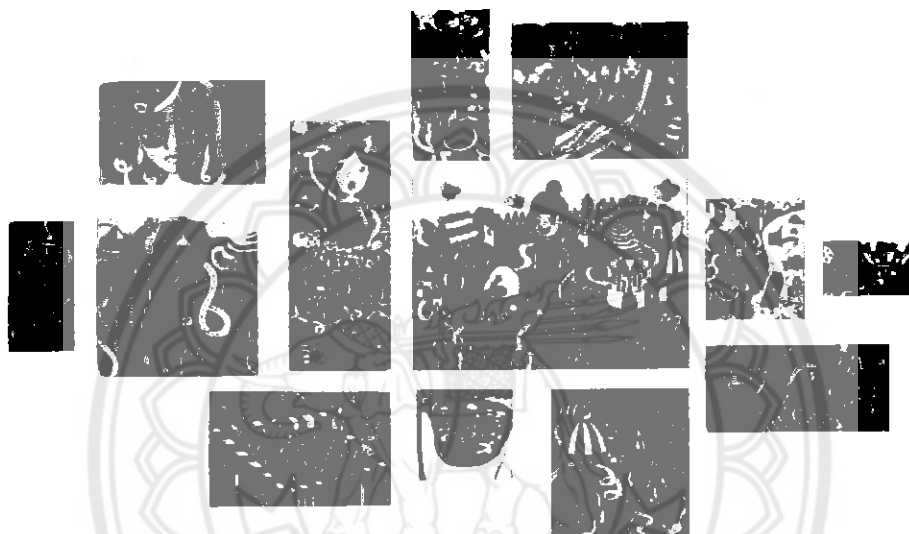
ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออกของผลงานการสร้างสรรค์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” เป็นสัญลักษณ์ของรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น เพื่อสื่อความหมายและแสดงนัยยะสำคัญที่ต้องการถ่ายทอดถึงผู้ชมผลงาน ซึ่งประกอบด้วย

รูปทรงของ ตึก อาคาร ที่ปรากฏในภาพผลงาน เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบเข้าด้วยกันแล้ว เกิดเป็นชุมชน และชุมชนหลาย ๆ ชุมชนรวมกันเกิดเป็นเมือง ซึ่งประกอบไปด้วยสถานที่ต่าง ๆ บ้าน สนามเด็กเล่น โรงเรียน โรงพยาบาล สวนสนุก เป็นต้น โดยรูปทรงตึก อาคาร เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้น

เด็ก ที่ปรากฏในภาพผลงาน ซึ่งเป็นเด็กในท่าทางต่าง ๆ ที่กำลังทำกิจกรรมร่วมกัน ที่สื่อให้เห็นความรู้สึกรื่นเริง สุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งมาจากของความเป็นเด็กจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ได้อยู่ใกล้ชิดกับเด็กมาตลอดเวลา



การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 55

ผลงานศิลปะชั้นที่ 3 ชื่อ เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 3

กลวิธี : ภาพพิมพ์ร่องลึก

ขนาด : เซนติเมตร

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง (From)

การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 3 ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุ และวิธีการดังต่อไปนี้

เส้น (Line) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ เส้นเป็นทัศนธาตุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ที่ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านเส้น ซึ่งเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง มั่นคง

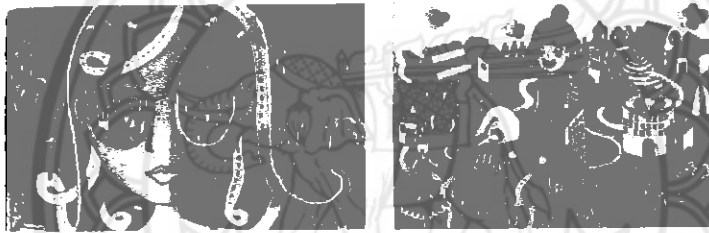
เส้นโค้ง หรือ คลื่น ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลง เลื่อนไหล ต่อเนื่อง เคลื่อนไหวช้าๆ

เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ จืดชืด ไม่น่าสนใจ

เส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาว หรือเกิดจากร่องรอยของจุดที่ถูกแรงแรงขึ้นผลักดันให้ เคลื่อนไหว

เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก

เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่ม สิ่งของ หรือรูปทรงที่รวมกันอยู่ เป็นเส้นโครงสร้างที่เห็นได้ด้วย จินตนาการ



ภาพประกอบที่ 56

เส้นโค้ง (สีเหลือง)

- เส้นโค้งของผมเด็ก ให้ความพลิ้วไหวของเส้นผม

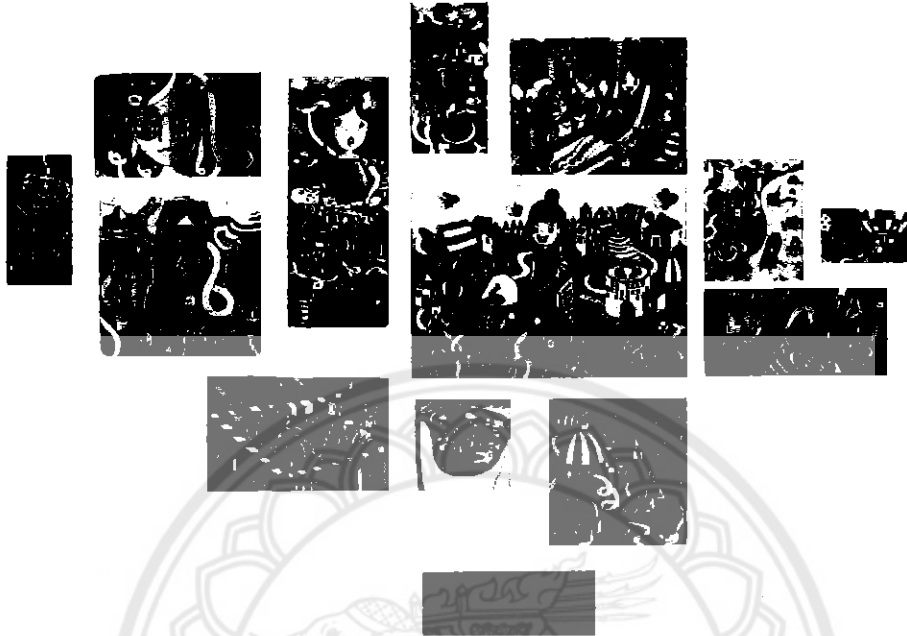
-เส้นโค้งของถนน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และความ เลี้ยงลัดคดเคี้ยวของถนน เพิ่มความ สนุกสนานให้กับชิ้นงาน



เส้นเฉียง ส่วนของตึก อาคาร หน้าต่าง ให้ความรู้สึกไม่สมบุรณ์ ไม่ มั่นคง ต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้มั่นคงและสมดุล

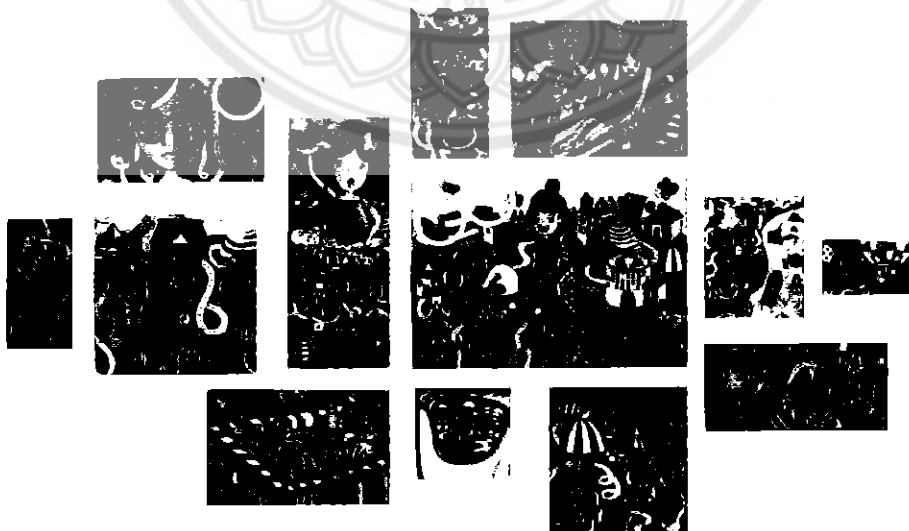
ภาพประกอบที่ 57

น้ำหนัก (Value) ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักของสิ่งที่มีความขัดแย้งจนเกิดการที่ทำให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาในภาพ ซึ่งส่งผลให้เกิดปริมาตรของรูปทรง เกิดมิติความใกล้ไกล และยังช่วยให้เกิดการประสานกลมกลืนกันในภาพ



ภาพประกอบที่ 58

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาวโดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของน้ำหนักและความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกมีอากาศ ดูแล้วไม่อึดอัด เกิดเป็นจังหวะในผลงาน



ภาพประกอบที่ 59

1.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนจนเกิดการเข้ากันได้ของรูปทรง โดยรวม ซึ่งความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ จนทำให้เกิดเป็นกลุ่มก้อน โดยการจัดระเบียบของรูปทรงและจังหวะเนื้อหาจนเกิดดุลยภาพและได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของทัศนธาตุ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงออกความคิดหรืออารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างตรงชัด ซึ่งเอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ศิลปะทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นแบบรูปธรรมหรือนามธรรม ล้วนแสดงออกด้วยรูปทรงทั้งสิ้น เป็นการเริ่มต้นจากรูปทรงจนพัฒนาและเติบโตด้วยรูปทรงขึ้นมาได้

ถ้าเรากำหนดรูปแบบของที่ว่างหรือแผ่นสิ่งง่าย ๆ ขึ้นหนึ่งมาวางลงบนแผ่นภาพ หรือนำรูปร่างธรรมดา เช่น รูปกลมที่เหมือนกันมารวมกลุ่มกันเข้า เอกภาพก็อาจจะมีขึ้นได้ เพราะมีการรวมตัวกัน มีระเบียบและดุลยภาพ แต่เป็นเอกภาพธรรมดา ไม่น่าสนใจ ไม่สามารถสื่อความหมายอะไรได้ รูปทรงในงานศิลปะต้องการเอกภาพที่มีชีวิต มีความสมบูรณ์ในตัวเพื่อแสดงออกซึ่งความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ใช่สร้างเอกภาพเพื่อให้มีเอกภาพ ศิลปินจะต้องมีสูตรหรือกฎเกณฑ์อะไรสักอย่างที่ใช้เชื่อมโยงหรือจัดระเบียบ

ทัศนธาตุทั้งหลายให้มีเอกภาพที่มีความหมายขึ้น สิ่งนั้นก็คือ กฎของเอกภาพ

กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในงาน

1.กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของทิศทาง ในภาพมีการใช้เส้นที่มีความหลากหลาย เพื่อความรู้สึกที่หลากหลายและสนุกสนาน เกิดการขัดแย้งกันของเส้น ในทิศทางที่ต่างกัน เช่น ทางนอน ทางตั้ง ทางเฉียง

- การขัดแย้งกันของที่ว่างและจังหวะ การให้เด็กเป็นจุดเด่นของภาพและปล่อยทิ้งพื้นที่หลังว่างให้ความรู้สึกไม่อึดอัดกันทุกภาพ

2.กฎเกณฑ์การประสาน (Harmony) การประสานคือความกลมกลืน ทำให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้ อย่างสมดุล

- การเป็นตัวกลาง การไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของรูปทรงต่างๆในภาพ ทำให้ภาพมีความกลมกลืน ไม่แตกต่างกัน ดังเช่นในงาน คือ อาคารบ้านเรือน ที่มีการไล่น้ำหนักทำให้เกิดมิติ และมีความใกล้เคียง และ การใช้เส้นตั้งกับเส้นนอน มีความขัดกันรุนแรง ถ้านำเส้นเฉียงเข้าไปช่วย เอกภาพหรือความกลมกลืนจะมีมากขึ้น ดังเช่นในงานคือ รูปทรงของตึก อาคาร หลังคาบ้าน เครื่องเล่นต่าง ๆ รวมไปถึงเด็กที่เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราว

- การซ้ำ เป็นการการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนัก ทำให้เกิดระยะห่างระหว่างหน่วยหรือที่เรียกว่าช่องไฟทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งจังหวะทำให้เกิดความเคลื่อนไหว ในผลงานนี้คือช่องว่างที่เกิดจากการปล่อยพื้นที่ให้ว่าง เพิ่มความสบาย ไม่อึดอัด และยังให้จังหวะภายในภาพ

กฎเกณฑ์รองของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในชิ้นงาน

ความเป็นเด่น (Dominance) ในงานชิ้นนี้ความเป็นเด่นคือเด็กที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในภาพแต่ละภาพ

ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออก

ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออกของผลงานการสร้างสรรค์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” เป็นสัญลักษณ์ของรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น เพื่อสื่อความหมายและแสดงนัยยะสำคัญที่ต้องการถ่ายทอดถึงผู้ชมผลงาน ซึ่งประกอบด้วย

รูปทรงของ ตึก อาคาร ที่ปรากฏในภาพผลงาน เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบเข้าด้วยกันแล้ว เกิดเป็นชุมชน และชุมชนหลาย ๆ ชุมชนรวมกันเกิดเป็นเมือง ซึ่งประกอบไปด้วยสถานที่ต่าง ๆ บ้าน สนามเด็กเล่น โรงเรียน โรงพยาบาล สวนสนุก เป็นต้น โดยรูปทรงตึก อาคาร เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้น

เด็ก ที่ปรากฏในภาพผลงาน ซึ่งเป็นเด็กในกริยาท่าทางต่าง ๆ ที่กำลังทำกิจกรรมร่วมกัน ที่สื่อให้เห็นความรู้สึกความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นเด็กในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ จากที่ได้ใกล้ชิดกับเด็ก

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 60

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชื่อ เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 4

กลวิธี : ภาพพิมพ์ร่องลึก

ขนาด : 90 x 65 เซนติเมตร

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง (From)

การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 4 ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุ และวิธีการดังต่อไปนี้

เส้น (Line) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ เส้นเป็นทัศนธาตุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านเส้น ซึ่งเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง มั่นคง

เส้นโค้ง หรือ คลื่น ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลง เลื่อนไหล ต่อเนื่อง เคลื่อนไหวซ้ำๆ เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ จืดชืด ไม่น่าสนใจ

เส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาว หรือเกิดจากร่องรอยของจุดที่ถูกแรงแรงขึ้นผลักดันให้ เคลื่อนไหว

เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่ม สิ่งของ หรือรูปทรงที่รวมกันอยู่ เป็นเส้นโครงสร้างที่เห็นได้ด้วย จินตนาการ



ภาพประกอบที่ 61

เส้นโค้ง (สีเหลือง)

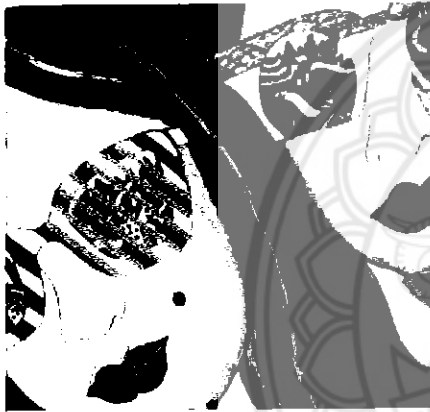
- เส้นโค้งของผมเด็ก ให้ความพลิ้วไหวของเส้นผม
- เส้นโค้งของสรีระร่างกายของเด็ก ที่ดูกำลังเคลื่อนไหว
- เส้นโค้งของถนน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และความ เลี้ยงลดคดเคี้ยวของถนน เพิ่มความ สนุกสนานให้กับชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 62

เส้นตรง (สีแดง)

- เส้นของตึกอาคารเส้นตั้ง ทักผ่อน เส้นตั้งให้ความรู้สึก
สมดุล มั่นคง แข็งแรง

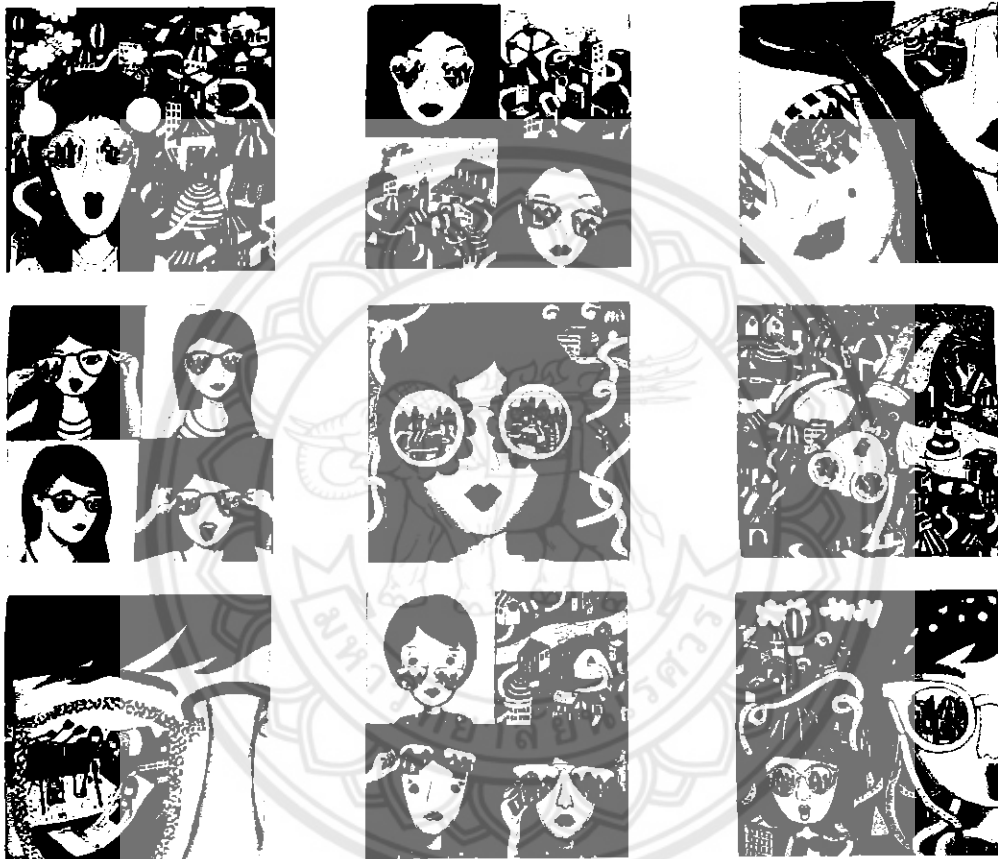


ภาพประกอบที่ 63

เส้นเฉียง (สีส้ม)

- เส้นของลายบนแวน ความรู้สึกไม่สมบูรณ์ เคลื่อนไหว ไม่
มั่นคง ต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้มั่นคงและ
สมดุล

น้ำหนัก (Value) ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงาน
 ของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักของสิ่งที่มีความขัดแย้งทางรูปทรงจนทำให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาใน
 ภาพ ซึ่งส่งผลให้เกิดปริมาตรของรูปทรง เกิดมิติความใกล้ไกล และยังช่วยให้เกิดการประสาน
 กลมกลืนกันในภาพ



ภาพประกอบที่ 64

ที่ว่าง (Space) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาวโดยใช้หน้าหนักอ่อนแก่ของน้ำหนักและความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกมีอากาศ ดูแล้วไม่อึดอัด เกิดเป็นจังหวะในผลงาน



ภาพประกอบที่ 65

1.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนจนทำให้เกิดความเข้ากันได้ ซึ่งความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ ให้เป็นกลุ่มก้อน โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของทัศนธาตุเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงออกทางความคิดหรืออารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างตรงชัด เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่ง

สำคัญที่สุด ศิลปะทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นแบบรูปธรรมหรือนามธรรม ล้วนแสดงออกด้วยรูปทรง ทั้งสิ้น เป็นการเริ่มต้นจากรูปทรง พัฒนาและการเติบโตด้วยรูปทรงที่กำหนดขึ้นมา

ถ้าเรากำหนดรูปแบบของที่ว่างหรือแผ่นสีง่าย ๆ ขึ้นหนึ่งมาวางลงบนแผ่นภาพ หรือนำรูปร่าง ธรรมดา เช่น รูปกลมที่เหมือนกันมารวมกลุ่มกันเข้า เอกภาพก็อาจจะมีขึ้นได้ เพราะมีการรวมตัว กัน มีระเบียบและดุลยภาพ แต่เป็นเอกภาพธรรมดา ไม่น่าสนใจ ไม่สามารถสื่อความหมายอะไรได้ รูปทรงในงานศิลปะต้องการเอกภาพที่มีชีวิต มีความสมบูรณ์ในตัวเพื่อแสดงออกซึ่งความหมาย อย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ใช่สร้างเอกภาพเพื่อให้มีเอกภาพ ศิลปินจะต้องมีสูตรหรือกฎเกณฑ์อะไรสัก อย่างที่ใช้เชื่อมโยงหรือจัดระเบียบ

ทัศนธาตุทั้งหลายให้มีเอกภาพที่มีความหมายขึ้น สิ่งนั้นก็คือ กฎของเอกภาพ

กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในงาน

1.กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของทิศทาง ในภาพมีการใช้เส้นที่มีความหลากหลาย เพื่อความรู้สึกที่ หลากหลายและสนุกสนาน เกิดการขัดแย้งกันของเส้น ในทิศทางที่ต่างกัน เช่น ทางนอน ทางตั้ง ทางเฉียง

- การขัดแย้งกันของที่ว่างและจังหวะ การให้เด็กเป็นจุดเด่นของภาพและปล่อยทิ้งพื้นที่หลังว่าง ให้ความรู้สึกไม่อึดอัดกันทุกภาพ

2.กฎเกณฑ์การประสาน (Harmony) การประสานคือความกลมกลืน ทำให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้ อย่างสมดุล

- การเป็นตัวกลาง การไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของรูปทรงต่างๆในภาพ ทำให้ภาพมีความกลมกลืน ไม่แตกต่างกัน ดังเช่นในงาน คือ อาคารบ้านเรือน ที่มีการไล่น้ำหนักทำให้เกิดมิติ และมีความใกล้เคียง และ การใช้เส้นตั้งกับเส้นนอน มีความขัดกันรุนแรง ถ้านำเส้นเฉียงเข้าไปช่วย เอกภาพหรือ ความกลมกลืนจะมีมาก ขึ้น ดังเช่นในงานคือ รูปทรงของตึก อาคาร หลังคาบ้าน เครื่องเล่นต่าง ๆ รวมไปถึงเด็กที่เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราว

- การซ้ำ เป็นการการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนัก ทำให้เกิดระยะห่างระหว่างหน่วยหรือที่ เรียกว่าช่องไฟทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งจังหวะทำให้เกิดความเคลื่อนไหว ในผลงานนี้คือช่องว่างที่เกิด จากการปล่อยพื้นที่หลังให้ว่าง รวมไปถึงการใช้ใบหน้าของเด็กที่ใหญ่ เพิ่มความเด่นให้กับภาพ ทำให้ช่องว่างบนใบหน้าของเด็กใหญ่ขึ้น ทำให้มีพื้นที่ว่างเพิ่มขึ้น เพิ่มความสบาย ไม่อึดอัด และยังให้ จังหวะสลับกับเมืองที่แน่นไปด้วยอาคาร

กฎเกณฑ์รองของเอกภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเอกภาพในงาน

ความเป็นเด่น (Dominance) ในงานชิ้นนี้ความเป็นเด่นคือเด็กที่สวมแว่นตาสะท้อนภาพเมืองใน เลนส์ของแว่นตา

ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออก

ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงออกของผลงานการสร้างสรรค์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก 4” เป็นสัญลักษณ์ของรูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น เพื่อสื่อความหมายและแสดงนัยยะสำคัญที่ต้องการถ่ายทอดถึงผู้ชมผลงาน ซึ่งประกอบด้วย

รูปทรงของ ตึก อาคาร ที่ปรากฏในภาพผลงาน เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบเข้าด้วยกันแล้ว เกิดเป็นชุมชน และชุมชนหลาย ๆ ชุมชนรวมกันเกิดเป็นเมือง ซึ่งประกอบไปด้วยสถานที่ต่าง ๆ บ้าน สนามเด็กเล่น โรงเรียน โรงพยาบาล สวนสนุก เป็นต้น โดยรูปทรงตึก อาคาร เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้น

เด็ก ที่ปรากฏในภาพผลงาน เป็นเด็กในท่าทางต่าง ๆ ที่กำลังทำกิจกรรมร่วมกัน ที่สื่อให้เห็นความรู้สึกความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นเด็กในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ จากที่ได้ใกล้ชิดกับเด็ก

2. การวิเคราะห์เนื้อหา (concept)

เรื่องราวของผลงานศิลปนิพนธ์ชุด เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก (Subject)

- แนวเรื่อง (concept) ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของความสนุกสนาน ความสุขของเด็ก ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อน มาสร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน โดยมีเมืองในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดขึ้นเอง สื่อความหมายให้เห็นว่านี่คือเมืองของเด็ก

- สัญลักษณ์ ตึก อาคาร เด็ก

- ความบันเทิงใจ คือความชอบส่วนตัวในการดูการ์ตูนอนิเมชัน รวมไปถึงได้มีโอกาสใกล้ชิดกับคนในวัยเด็ก

เนื้อหาภายใน

1. เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellectual Content) 80% ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของศิลปะ โดยการประกอบกันของเส้นทำให้เกิดรูปทรงต่าง ๆ เช่น ตึก อาคาร และเด็ก เป็นต้น การตัดทอนรูปทรงจากความเป็นจริง ให้ออกมาในรูปแบบของการ์ตูน เพื่อความน่าสนใจ อย่างมีขั้นตอนมีระเบียบ มีการวางแผนด้วยปัญญา เกิดความประสานกลมกลืนของทัศนธาตุที่ใช้ คือ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และพื้นผิว เกิดเป็นผลงานที่มีความลงตัวและเป็นเอกภาพ

2. เนื้อหาทางอารมณ์สะเทือนใจ (Emotion Content) 20 % นอกจากนี้ผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้สื่อถึงอารมณ์เรื่องราวความสุข สนุกสนานของเด็กตอนได้ทำกิจกรรมที่ตัวเองชอบ และปรารถนา หรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ในสถานที่ที่เป็นของตัวเอง ในรูปแบบของงานสร้างสรรค์ศิลปะ

เนื้อหาภายนอก

1. ผู้สร้างสรรค์ ได้รับแรงบัลดาลใจมากจากการดูการ์ตูนนิเมชัน รวมไปถึงการได้มีโอกาสใกล้ชิดกับคนในวัยเด็ก ได้เห็นท่าทางและพฤติกรรมตอนทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อน

2. ลัทธิศิลปะ

- ลัทธิ Naïve art หรือเรียกว่า ศิลปะไร้มายา งานจิตรกรรมที่มีลักษณะไม่เพียงสาคล้ายภาพเขียนของเด็ก ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะประเภทนี้ มักไม่ได้ผ่านการเรียนจากสำนักศิลปะมาก่อน แต่สร้างงานด้วยความพึงพอใจของตนเองมีลักษณะเป็นภาพแสดงเรื่องชีวิตประจำวัน ภาพทิวทัศน์ ฯลฯ เป็นภาพองค์ประกอบแบบลายเส้น มีสีสดใส และเก็บรายละเอียดจนดูเป็นที่น่าสนใจมาก

- ลัทธิ Surrealism (เซอร์เรียลลิสม์) ศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมา งานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่ การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ-ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์ จินตนาการ หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้

3. ศิลปิน ตัวผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจมากจากศิลปินในลัทธิอิมพี คือ Raphael Perez (ราฟาเอล เปเรซ) และ Anita Laurence (แอนนิต้า ลอเรน) เป็นผลงานที่มีสัญลักษณ์คือ ตึกอาคาร รวมกันจนเป็นเมืองในรูปแบบและรูปทรงเฉพาะของตัวศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ได้หยิบเอาแนวเรื่อง การใช้สัญลักษณ์ในงานมาศึกษาและได้มาสร้างเป็นผลงานของผู้สร้างสรรค์

ลักษณะแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความสุข ความสนุกสนานผ่านชิ้นงานโดยจินตนาการจำลองเมืองที่มีเด็กในการดำเนินเรื่องราว ด้วยกระบวนการผ่านกลวิธีภาพพิมพ์ร่องลึก (Etching) และเพิ่มความน่าสนใจด้วย

ทัศนธาตุทางศิลปะ ให้ออกมาเป็นรูปทรงตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ จากการที่มีประสบการณ์ที่ได้มีโอกาสใกล้ชิดกับเด็ก ได้เห็นท่าทางและพฤติกรรมของเด็ก ทำให้เกิดจินตนาการที่ไม่สิ้นสุดและได้นำมาสร้างผลงานศิลปะชุดนี้

บทที่ 5

สรุปผลงานวิจัยสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอความคิดและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ได้มีโอกาสได้ใกล้ชิดกับเด็ก ได้เห็นเด็กตอนทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ได้เห็นพฤติกรรมและอารมณ์ความรู้สึก สนุกสนาน มีความสุขของเด็ก ที่ได้มาร่วมกันกับเมืองในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ และความบันเทิงใจจากการที่ผู้สร้างสรรค์ชอบดูการ์ตูนอนิเมชันทั้งของไทยและต่างประเทศ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวและความบันเทิงเหล่านี้มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้ชมผลงานเกิดความผ่อนคลาย รู้สึกสนุกสนาน ผ่านทัศนธาตุทางศิลปะ โดยการใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักในผลงาน โดยเส้นสามารถแสดงออกความรู้สึกในตัวของมันและน้ำหนักที่ทำให้เกิดมิติใกล้ไกลและที่ว่างจะทำให้เกิดความรู้สึกไม่อึดอัด มีอากาศไหลผ่าน และพื้นผิวที่ทำเทียมขึ้นจนทำให้แสดงถึงความลวงตาของพื้นผิวจากลักษณะรูปร่างรูปทรงของตึก อาคารที่รวมกันจนเป็นเมือง และเด็กในรูปแบบการ์ตูนนั้น เกิดจากการตัดทอนรูปร่างรูปทรงให้ออกมาในรูปแบบการ์ตูน สำหรับเด็ก

ศิลปะนิพนธ์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแบบต่อยอดจากพื้นฐานแนวคิดเดิมและเกิดการพัฒนารูปแบบทางวิธีการต่างๆผ่านกระบวนการคิดและดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้สามารถมองเห็นการพัฒนาในด้านต่างๆผ่านกลวิธีภาพพิมพ์ร่องลึก (Etching) เนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ ที่เกิดจากการลองผิดลองถูกและจดบันทึกไว้จนได้รูปแบบที่มีความเหมาะสมและสามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่นและทำให้เกิดปัญหาน้อยที่สุด เพื่อให้การทำศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้สัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบของภาพพิมพ์ ลักษณะแบบกึ่งนามธรรม เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ นำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างเป็นระบบในรูปเอกสารภาคศิลปะนิพนธ์ และได้นำเสนอมุมมองของบ้านเมืองในรูปทรงที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลินใจ ซึ่งในการสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์เองได้ให้ความสำคัญกับการทำงานในแต่ละกระบวนการอย่างเต็มความสามารถเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์มากที่สุดและคุ้มค่ากับระยะเวลาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ ผู้สร้างสรรค์ประสบปัญหาในเรื่องของ การสร้างค่าน้ำหนักที่เกิดขึ้นในผลงาน เพราะด้วยกลวิธีร่องลึก (Etching) เป็นกลวิธีที่ทำแม่พิมพ์จนเสร็จด้วยการกัดกรุด โดยที่ไม่เห็นผลงานระหว่างการทำงาน ต้องมีการทำแถบทดลองน้ำหนักขึ้น เพื่อกำหนดเวลาในการกัดกรุดของแต่ละน้ำหนัก ถ้ากำหนดเวลามากไป ก็จะมีน้ำหนักที่เข้มจนเกินไป ทำให้ต้องแก้ไข เสียเวลาในการทำงาน การทำงานจึงต้องใช้สมาธิและความรอบคอบ และความอดทนในการทำงานอย่างมาก

ผู้สร้างสรรค์ทิวเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “เมืองในจินตนาการของวัยเด็ก” ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์จากความคิดจินตนาการและการผสมผสานกับความรู้สึกละเอียดทอดผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบภาพพิมพ์ ด้วยกลวิธีร่องลึก (Etching) นี้ จะเป็นผลงานศิลปะที่กระตุ้นกระบวนการรับรู้ทางสุนทรีย์ในเรื่องราวที่น่าเสนอออกไปให้มีเนื้อหาสร้างสรรค์ในเชิงบวก และแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนาน โดยผ่านเส้นที่ประกอบกันจนเป็นรูปร่างรูปทรงของเด็กและตึกอาคารที่รวมกันจนเป็นเมือง ที่ส่งเสริมให้ผู้ชมผลงานเกิดความเพลินตาเพลินใจจนมีความสุขและความสนุกสนานเมื่อได้พบเห็น และจะช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้สร้างสรรค์เองและผู้รับชมผลงานนำไปเป็นแนวทางในการต่อยอดแนวความคิดต่อไปในอนาคตได้ไม่มากนัก



บรรณานุกรม

หนังสืออ้างอิง

- ชะลุด นิมเสมอ (2531). หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่1). ก.ท.ม โรงพิมพ์ไทย
วัฒนาพานิช

แหล่งอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

สืบค้นข้อมูล : 17 กันยายน 2558

- <http://tourisminvest.tat.or.th/en/analysis/k-econ-analysis/28-english/old/101-data-services>

- <http://www.coziplace.com/archives/190>

- <http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9580000022860>

-

<https://papat888.files.wordpress.com/2011/09/e0b8aae0b8b8e0b882e0b981e0b89ce0b899-2.pdf>)

สืบค้นข้อมูล : 20 กันยายน 2558

<http://taamkru.com/th/%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%88%E0%B9%89%E0%B8%87/>

- www.pinterest.com

- <http://www.kartoon-discovery.com/history/history1.html#ixzz3ntOO7wlh>

- <https://www.google.com/culturalinstitute/entity/%2Fm%2F02rdf6?projectId=art-project&hl=th>

สืบค้นข้อมูล : 21 กันยายน 2558

- <http://fineartamerica.com/profiles/raphael-perez.html>

- <http://fineartamerica.com/profiles/raphael-perez.html>

- <http://cmuartcenter.finearts.cmu.ac.th/p/n.html>

-

<http://manager.co.th/pjkkuan/ViewNews.aspx?NewsID=9570000102047&Html=1&CommentReferID=25568123&CommentReferNo=3&TabID=3&>