

ลวดลายล้านนาร่วมสมัย



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2558
สิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

Contemporary Lanna Pattern.



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

คณะกรรมการการสอบศิลปนิพนธ์ ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง “ลวดลายล้านนาร่วมสมัย”
ของนางสาวอารีสา ภีราธร เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์
บัณฑิต สาขาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



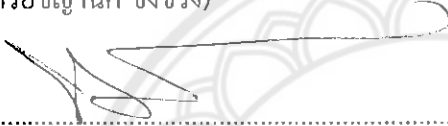
.....ประธานกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)



.....ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

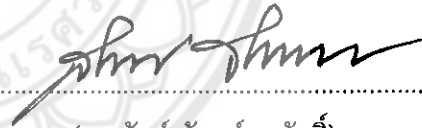
(อาจารย์ชญาณิศ ชิงช่วง)



.....กรรมการที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีรัตน์ พรหมรัตน์)

อนุมัติ



(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม พ.ศ.2559

ชื่อเรื่อง	ลวดลายล้านนา ร่วมสมัย
ผู้วิจัย	นางสาวอาริสรา ภีราพร
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ชญาณิศ ชิงช่วง
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีรัตน์ พรหมรัตน์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	ลวดลาย ล้านนา ร่วมสมัย

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ลวดลายล้านนา ร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ได้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการสร้างผลงานศิลปะ ที่จะสามารถตอบสนองอารมณ์ ความคิด และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ โดยแสดงผ่านคุณค่าทางความงาม หรือสุนทรียภาพในรูปแบบของงานสื่อผสม(Mixed Media) ในลักษณะผลงานกึ่งนามธรรม ตลอดจนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์ โดยมีการวางแผนและการดำเนินงาน เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ทั้งในส่วนภาคเอกสาร โครงสร้างทางศิลปะ องค์ประกอบศิลป์ งานทัศนศิลป์ รูปถ่าย รูปแบบงานศิลปะ นำมาวิเคราะห์ ประมวลผล จนนำมาสู่ขั้นตอน ในการสร้างภาพร่างและผลงานจริง

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ นำเสนอเรื่องราว ความประทับใจ ที่มีต่อลวดลายผ้าล้านนา ทั้งในด้านสีสัน ความปรารถนาของลวดลายที่ชาวล้านนาได้รังสรรค์ขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ล้านนา ได้เป็นอย่างดี และผู้สร้างสรรค์จึงนำประสบการณ์ส่วนตัว มาถ่ายทอด แสดงความงามทางสุนทรียภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยหลักการทางศิลปะ ทัศนธาตุ และสร้างรูปทรงเชิงสัญลักษณ์อันได้แก่รูปทรงของโคม (โคมไฟ) ชั้น ตะขอเบ็ด ที่สื่อถึง ความเป็นมาวิถีชีวิต ของชาวล้านนา รวมทั้งผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้า กลวิธี ที่จะทำให้เกิดความคิดใหม่ๆ โดยการนำเอาเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่มาใช้ ในการนำเสนอ ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว จินตนาการที่มีรูปแบบ และอัตลักษณ์ เฉพาะตนผ่านผลงานทางศิลปะ

Thesis title	Contemporary Lanna Pattern.
Researcher	Miss Arisa Pirason
Thesis advisors	Dr.Taveerut, Assistant Professor Mrs. Chayanis Chingchuang
Academic Paper	Thesis B.F.A in Visual Art Design, Naresuan University, 2015
Keywords	Style (wale), Lanna, Contemporary

Abstract

The creation of arts which has the topic named "Contemporary Lanna Style". This thesis has the purpose to motivate the creator to learn and understand the process of making arts. The art is able to reflect the emotion, thinking and feeling of the creator by using the mixed media in order to show the esthete of arts. Besides, the kind of art will be semi-abstract. There are also systematic recording of the result of creating the arts in the document form. Significantly, the creator must have the planning and operation. First, the creator has to search for the information about art's documents, structures, elements, photograph, pattern and visual arts. Hence, the creator can use these information to analyze and evaluate. Lastly, the creator will know the procedures of creating sketch and the real picture.

This thesis presents the story and the impression of Contemporary Lanna Style in many aspects. For example, the colors and elaboration. These aspects show the identity of Lanna style. Moreover, the creator will share personal experiences. The creator will convey the esthete of arts including the principles of art, visual elements, and symbols. The symbols are lamp and Kun Takorbed (Lanna wale) which show the living style of Lanna people. Moreover, the creator has to search for strategies in order to generate the new idea. The creator will use the modern technology to present the creative thinking of arts. Lastly, the creator will illustrate the personal story, imagination, and uniqueness through arts.

ประกาศคุณูปการ

ขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ อันประกอบไปด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีรัชมี พรหมรัตน์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์, อาจารย์สมหมาย มาอ่อน, อาจารย์อาคม ทองโปร่ง, อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์อ่อน, อาจารย์ลัคนา วงศ์สวัสดิ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ ด้วยความเอาใจใส่ และกราบขอบพระคุณอาจารย์ชญาณิศ ชิงช่วง ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ของผู้สร้างสรรค์ ที่ให้กำลังใจ และการสนับสนุนในทุกด้านอย่างดีเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้สร้างสรรค์ขอมอบ และอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้าง ไม่มากก็น้อย

อาริสรา ภีราพร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์.....	1
กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์.....	2
ขอบเขตการสร้างสรรค์.....	3
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์.....	3
เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	4
วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์.....	4
งบประมาณการใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	7
ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	8
การศึกษาทฤษฎีปรัชญาศิลปะ.....	8
การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism).....	9
การศึกษาศิลปะวัฒนธรรมในท้องถิ่น.....	10
ข้อมูลด้านรูปแบบ.....	19
การศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์.....	19
การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism).....	22
การศึกษาจากผลงานของศิลปินไทย.....	25
Projection Mapping.....	27
ภาพและเสียง.....	27
โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	28
3. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	31
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	31
ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและการจัดทำแบบร่าง.....	31
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	33
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์.....	34
ผลงานศิลปนิพนธ์.....	35
สรุป ปัญหาและอุปสรรค.....	39
4 การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปนิพนธ์.....	40
การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ.....	40
วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	40
การวิเคราะห์รูปทรง (Form).....	40
การสร้างเอกภาพของรูปทรง (Unity).....	43
การวิเคราะห์เนื้อหา (Content).....	47
ลักษณะแนวคิดของผู้สร้างสรรค์.....	47
5. บทสรุป.....	48
อภิปรายผลการสร้างสรรค์.....	49
บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง.....	50
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	51

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1. ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali).....	9
2. ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali).....	10
3. ภาพตัวอย่างผ้าหม้อห้อม.....	12
4. ภาพตัวอย่างผ้าซิด.....	12
5. ภาพตัวอย่างผ้าลายน้ำไหล.....	13
6. ภาพตัวอย่างผ้ามัดหมี่.....	14
7. ภาพตัวอย่างผ้าจก.....	15
8. ภาพตัวอย่างผ้าทอไหล.....	16
9. ภาพตัวอย่างผ้าชาวกะเหรี่ยง.....	17
10. ภาพตัวอย่างผ้าชาวม้ง.....	17
11. ภาพตัวอย่างผ้าชาวอีเกอ.....	18
12. ภาพตัวอย่างผ้าชาวเย้า.....	18
13. ภาพตัวอย่างผ้าชาวมูเซอคำ.....	19
14. แผนผังแสดงองค์ประกอบศิลปะ.....	21
15. แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง.....	21
16. ผลงานของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso).....	23
17. ผลงานของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso).....	23
18. ผลงานของเฟร์นันด เลเช (Fernand Leger).....	24
19. ผลงานของเฟร์นันด เลเช (Fernand Leger).....	25
20. ผลงานของอภินันท์ โปษยานนท์.....	26
21. ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ 1	32
22. ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ 2	33
23. ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1	34
24. ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	34
25. ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3	35
26. ภาพการจัดทำแบบร่าง.....	35

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
27.ภาพขั้นตอนและกลวิธีในการนำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดิทัศน์ 1	36
28.ภาพขั้นตอนและกลวิธีในการนำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดิทัศน์ 2	36
29.ภาพขั้นตอนและกลวิธีในการนำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดิทัศน์ 3	37
30.ภาพขั้นตอนการทำเฟรมผ้า.....	37
31.ภาพขั้นตอนการติดฝาจับ.....	38
32.ภาพขั้นตอนการติดตั้งผลงาน.....	38
33.ภาพขั้นตอนการทำให้ภาพเคลื่อนไหวฉายลงบนวัตถุ.....	38
34.ภาพขั้นตอนการบันทึกวีดิทัศน์.....	39
35.ภาพการวิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์.....	42
36.ภาพการวิเคราะห์การสร้างเอกภาพในผลงานศิลปนิพนธ์.....	43
37.ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	44
38.ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	45
39.ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	46

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ล้านนา เป็นดินแดนที่อยู่ทางภาคเหนือของไทย สถาปนามีประเทศเต็มไปด้วย เทือกเขาสลับซับซ้อน เป็นอาณาจักรที่ประกอบไปด้วย ประวัติศาสตร์และศิลปกรรมที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นมากมาย อันเป็นผลมาจากความเชื่อทางด้านศาสนา ประเพณี พิธีกรรมและการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองการปกครอง ทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมทางศิลปะทั้งพม่า ลาว ไทย มอญ จากความเชื่อและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทำให้เกิดศิลปะที่มีความงามในรูปแบบต่างๆ

อาณาจักรล้านนา มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่เป็นแบบอย่างของตนเองมาช้านาน มรดกทางปัญญาที่ชาวล้านนาสืบทอดกันมา ล้วนมีคุณค่าต่อความเป็นไทย โดยเฉพาะลวดลายผ้าพื้นถิ่น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่ถูกหล่อหลอมมาจากความเชื่อ ประเพณี ที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์และวิถีวิญญาณของความเป็นล้านนา ลวดลายที่ปรากฏส่วนมากจะเป็นลวดลายที่เลียนแบบธรรมชาติ สร้างขึ้นโดยมีรากฐาน ทางความเชื่อที่ผสมผสานกัน ทั้งในเรื่องของผีสงฆ์ ศาสนา วัฒนธรรม ลวดลายล้านนาจึงเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของความเป็นล้านนาได้อย่างดี

ด้วยลวดลายศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิมของล้านนา ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความประทับใจในการผสมผสานกันระหว่างชาติพันธุ์ ความเชื่อ ประเพณี เกิดเป็นลวดลายที่มีความงดงาม อ่อนช้อย จึงนำมาสู่ความคิดริเริ่มในการศึกษา และสร้างสรรค์ ประยุกต์กระบวนการทางสื่อสมัยใหม่ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ โดยยึดพื้นฐานทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ในด้านรูปแบบผ้าล้านนา สีเส้น รวมไปถึงลวดลาย อาทิ ลายน้ำอ่าง ลายน้ำไหล ลายพันปลา นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะโดยผสมผสานกับกลวิธีแบบร่วมสมัยสื่อสารโดยใช้ภาพเคลื่อนไหว สี เสียง นำเสนอผ่านมุมมองและความประทับใจของผู้สร้างสรรค์

วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย

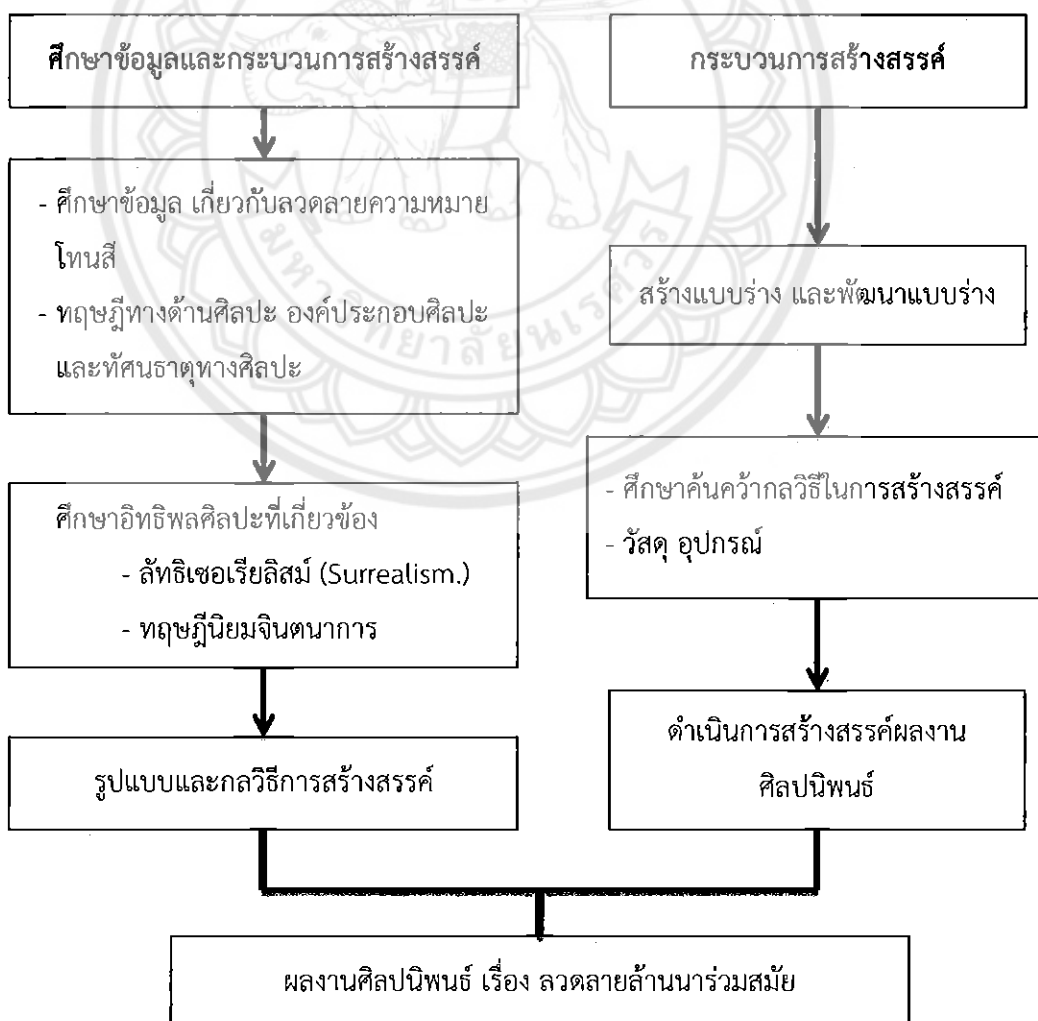
1. เพื่อศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ นำไปสู่การบันทึกผลงานการสร้างสรรค์ ในรูปของเอกสารศิลปนิพนธ์
2. เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ ลวดลายผ้าล้านนา รวมไปถึงวัสดุพื้นถิ่น แล้วนำผลดังกล่าวมาประยุกต์เป็นลวดลายผ้าล้านนาแบบร่วมสมัย

3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมอันดีงามของชาวล้านนา ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสม โดยใช้กลวิธีสมัยใหม่แสดงออกถึงคุณค่าทางสุนทรีย์

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์

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

กรอบแนวคิดการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์



ขอบเขตการสร้างสรรค

ในการสร้างสรรคผลงานสื่อผสม ในศิลปนิพนธ์เรื่อง ลวดลายล้านนาร่วมสมัย

1. เป็นผลงานทางด้านสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบ 2 มิติ
2. เป็นผลงานสื่อผสม ที่ใช้วัสดุจริง ผสมผสานกับสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอโดยการใช้ ศิลปะการ
จัดวาง (Installation.)
3. เป็นผลงานที่มีแนวคิด พื้นฐานทางความเชื่อดั้งเดิม นำมาประยุกต์เป็นลวดลาย ลวดลาย
และภาพเคลื่อนไหว

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัยสร้างสรรค

ล้านนา (Lanna.)	หมายถึง	ดินแดนที่มีน่านับล้าน เป็นดินแดน ที่อยู่ทางภาคเหนือของไทย
ลวดลาย (Pattern.)	หมายถึง	เส้น สี สันที่มีการ สร้างสรรคให้เกิด คุณค่าทางความงาม และนำไปใช้ ตกแต่งในงานศิลปะ
ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art.)	หมายถึง	ผลงานศิลปะ ที่พัฒนาสร้างสรรค โดยมีวัฒนธรรมเป็นรากฐานในการ สร้างสรรคหรือสร้างเพื่อรับใช้สังคม
สื่อผสม (Mixed Media Art.)	หมายถึง	ผลงานที่สร้างขึ้น โดนใช้กลวิธีทาง ศิลปะหลายๆแขนง มาผสมผสาน ทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน
สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia.)	หมายถึง	การใช้คอมพิวเตอร์ สื่อความหมาย โดยการผสมสื่อหลายๆชนิด เช่น ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว วีดิทัศน์ และเสียง
ศิลปะการจัดวาง (Installation.)	หมายถึง	ประเภทของงานศิลปะ ที่มีที่ตั้ง เฉพาะจุดและเป็นงานศิลปะ ที่มี ตัววัตถุทางศิลปะ สัมพันธ์เฉพาะ กับพื้นที่

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

- ข้อมูลจากหนังสือทางวิชาการ อันเป็นข้อมูลและที่มาของกลวิธีในการสร้างสรรค์หนังสือสุนทรียศาสตร์ ผู้แต่ง จี. ศรีนิวาสนัน แพลเรียบเรียง สุเชาวน์ พลอยชุม หนังสือวีดีโออาร์ต ผู้แต่ง ซิลเวียร์ มาร์ติน หนังสือนิวมิเมเดียอาร์ต ผู้แต่ง มาร์ค ไทรบ และรีนา จานา หนังสือ ลวดลายล้านนา ภาค 1 ผู้แต่ง ประเสริฐ ปญญาวิท
- ข้อมูลและภาพถ่ายจากเทคโนโลยีสารสนเทศ
<https://saneeya01.wordpress.com/2014/10/25>
<https://thaiunique.wordpress.com>
<http://www.digitizedlanna.com>
<http://www.sri.cmu.ac.th/~elanna/elanna47/>

วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์

- กำหนดหัวข้อเรื่องที่สนใจ ในการนำมาเป็นเนื้อหา แนวเรื่องสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์
- ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล จากสื่อต่างๆ ทั้งในหนังสือ อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- วิเคราะห์ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของล้านนา เพื่อนำไปเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์
- จัดทำแบบร่าง 2 มิติ รวมไปถึงลวดลาย ลักษณะการจัดวางกับพื้นที่ การจัดวางวัสดุและขนาดที่เหมาะสม
- ศึกษากระบวนการ และกลวิธีในการสร้างสรรค์
- นำแบบร่าง และกระบวนการทดลองด้านกลวิธี ไปนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา พร้อมนำคำชี้แนะไปพัฒนา และปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์
- จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ได้แก่ ภาพถ่ายลายผ้า กรอบไม้ ผ้า ฝาฉีบ คอมพิวเตอร์ กาว โปรเจคเตอร์ (Projector.) ฯลฯ
- ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน ตามรูปแบบและกลวิธีที่กำหนดไว้
- นำเสนอผลงานสำเร็จ ให้คณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาประเมินคุณค่า พร้อมกับคำแนะนำต่างๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนา ปรับปรุงและแก้ไขให้สมบูรณ์
- บันทึกข้อมูล กระบวนการ ปัญหา และอุปสรรค เพื่อใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป

งบประมาณการใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	
ผ้าสีแดง ดำ	360 บาท
แผ่นไม้ กรอบไม้	900 บาท
ฐานรองผลงาน	700 บาท
กล่องวางโปรเจคเตอร์	300 บาท
โครงเหล็ก	1600 บาท
สีน้ำพลาสติกสีขาว	200 บาท
ผ้าสีดำ	600 บาท
กาว	270 บาท
ฝาจับ	1200 บาท
สายไฟ	300 บาท
ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	
ผ้าสีแดง ดำ	360 บาท
แผ่นไม้ กรอบไม้	800 บาท
กาว	270 บาท
ฝาจับ	1500 บาท
แผ่นอะลูมิเนียม	155 บาท
ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	
ผ้าสีแดง ดำ	520 บาท
ผ้าสีดำ	260 บาท
สีน้ำพลาสติก สีขาว	200 บาท
เฟรมไม้ ฐานรองผลงาน	1300 บาท
กล่องวางคอมพิวเตอร์	350 บาท
กล่องวางโปรเจคเตอร์	300 บาท
กาว	300 บาท
ฝาจับ	1200 บาท
ลำโพง	500 บาท
รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น	14,445 บาท

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ เข้าใจ ถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมไปถึงการบันทึกการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปศิลปนิพนธ์
2. ทำให้ตระหนักรู้ถึงคุณค่า ของวัฒนธรรมในท้องถิ่น และยังถือเป็นการเผยแพร่ ให้กับผู้ที่สนใจ
3. ทำให้เกิดความรู้จากการศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับวัฒนธรรม ลวดลายในท้องถิ่น ทำให้ทราบถึงวิถีชีวิต ความเป็นมา รากเหง้า ของบรรพบุรุษ

แผนการดำเนินการสร้างสรรค์

ตารางที่ 1 แสดงแผนการดำเนินการสร้างสรรค์ ภาคเรียนที่ 1

ที่	กิจกรรมการดำเนินงาน	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558																		
		มกราคม			กุมภาพันธ์				มีนาคม				เมษายน			พฤษภาคม				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	การเขียนโครงร่างศิลปนิพนธ์	←→																		
2	การศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล	←→																		
3	การจัดทำภาพแบบร่างและพัฒนาแบบร่าง	←→						←→					←→							
4	ปฏิบัติงานสร้างสรรค์	←→																		
5	การประเมินความก้าวหน้าของผลงานศิลปะ		←→																	
	5.1 ผลงานช่วงที่ 1	←→																		
	5.2 ผลงานช่วงที่ 2							←→												
	5.3 ผลงานช่วงที่ 3															←→				
6	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน							←→							←→				←→	
7	การเขียนและเรียบเรียงรายงานศิลปนิพนธ์	←→																		

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในสังคมเป็นอย่างมาก แต่ความเข้มแข็งของวัฒนธรรมล้านนา ยังคงอยู่อย่างมั่นคง และเหนียวแน่นในสายเลือดลูกหลานล้านนา เห็นได้จากภาษาท้องถิ่นที่ใช้สื่อสาร แม้กระทั่งเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ยังแฝงด้วยลวดลายอันหลากหลายวิจิตรงดงาม และแตกต่างกันออกไปตามกลุ่มชน พื้นที่ ดังนั้นการรวบรวม ศึกษาและสร้างสรรค์ ลวดลายล้านนา จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพราะจะช่วยให้คนรุ่นหลังทราบถึงรากเหง้าวัฒนธรรม รวมถึงอนุรักษ์ไว้ใช้ประโยชน์ต่อไป

ด้วยตัวผู้สร้างสรรค์ ได้กำเนิดเติบโตในดินแดนล้านนาจึงเห็นคุณค่า และเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมประเพณี ที่มีเอกลักษณ์ และโดดเด่นจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นของความบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์แบบร่วมสมัย เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว จินตนาการ และเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้กว้างขวางมากขึ้น

ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ เรื่อง “ลวดลายล้านนาร่วมสมัย” ผู้สร้างสรรค์ ได้ศึกษาข้อมูลเอกสารที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในการวิจัย และรูปแบบในการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา
 - 1.1 การศึกษาทฤษฎีปรัชญาศิลปะ
 - 1.2 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ
 - 1.3 การศึกษาศิลปะวัฒนธรรมในท้องถิ่น
2. ข้อมูลด้านรูปแบบ
 - 2.1 การศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
 - 2.2 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ
 - 2.3 การศึกษาจากผลงานของศิลปินไทย
 - 2.4 Projection Mapping
 - 2.5 ภาพและเสียง
 - 2.6 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

1.1 การศึกษาทฤษฎีปรัชญาศิลปะ

1.1.1 ศิลปะคือการแสดงออกทางจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

(Art as Creative & Imagination)

ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Imaginationalism Theory) เน้นคุณค่างานศิลปะ ทางด้านจินตนาการ (fantasy) มีลักษณะตรงกันข้ามกับทฤษฎีเลียนแบบ ทฤษฎีนี้ให้ค่าของความเป็นศิลปะที่การแสดงของมนุษย์โดยตรง ศิลปะไม่ได้เป็นการลอกเลียนแบบสิ่งใดทั้งสิ้น แต่มันเป็นผลที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์โดยตรง เกณฑ์ของทฤษฎีนี้อยู่ที่ การแสดงออกและจินตนาการ (Creative & Imagination) ทฤษฎีนิยมจินตนาการ เป็นการแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยเน้นความคิดหรือจินตนาการ งานศิลปะแนวนี้ เน้นในเรื่องของการจินตนาการหรือบางทีก็เป็นลักษณะของโลกของจิตใต้สำนึก ที่บ่อยครั้งที่ศิลปินอธิบายผลงานด้วยวัตถุ ที่มีลักษณะเหมือนจริง แต่สร้างความไม่ปกติของความสัมพันธ์กันทางวัตถุ ตัวอย่างของงานศิลปะในรูปแบบนี้ ได้แก่ งานประเภทลัทธิเหนือจริง (Surrealism) หรืองานที่เรียกว่าแบบอุดมคติ (Idealism) แนวประเพณี เช่น ศิลปะไทย ศิลปะอินเดีย เป็นต้น ซึ่งอาจถูกจัดอยู่ในประเภทนี้ได้เช่นกัน ซึ่งการวิจารณ์ศิลปะตามทฤษฎีนี้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น อย่างลึกซึ้งด้วย

(ที่มา: <http://facstaff.swu.ac.th/sucharth/Aesthetic.htm>)

1.1.2 ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience.)

จอห์น ดิวอี้ นักปรัชญาชาวอเมริกัน มีความเห็นว่า ศิลปะคือประสบการณ์ คือการมีชีวิตสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ ซึ่งเป็นประสบการณ์ “ประสบการณ์” ตามความคิดของจอห์น ดิวอี้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ประสบการณ์ปฐมภูมิ (Primary experience.) และประสบการณ์ทุติยภูมิ (Secondary experience) ประสบการณ์ปฐมภูมิ คือ ประสบการณ์ที่ยังไม่เป็นความรู้ หรือยังไม่ได้มีการคิดไตร่ตรอง เป็นเพียงกระบวนการของการกระทำ และการประสบความเปลี่ยนแปลง ระหว่างอินทรีย์และสภาพแวดล้อมส่วนประสบการณ์ทุติยภูมิเป็นประสบการณ์ประเภทที่เป็นความรู้ คือได้ผ่านกระบวนการคิด ไตร่ตรองมาแล้วประสบการณ์ปฐมภูมิ จะเป็นเนื้อหาของประสบการณ์ทุติยภูมิ เป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับคิดไตร่ตรอง ตัวอย่าง เช่น เด็กเล่นชน ไปเหยียบถ่านไฟร้อน ๆ ผลปรากฏว่า มีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ คือเท้าถูกไฟลวก เป็นประสบการณ์ปฐมภูมิ เมื่อเด็กเกิดการเรียนรู้จากผลของการเหยียบถ่านไฟร้อนทำให้เกิดความเจ็บปวด ไม่อยากเล่นบริเวณที่มีถ่านไฟ หรือระแวงที่จะเล่นไฟ เป็นประสบการณ์ ทุติยภูมิ ประสบการณ์ที่เกิดจากการคิด (Reflective thought.) เรียกอีกอย่างว่าประสบการณ์การรู้ (Cognitive experience.)

จอห์น ดิวอี้ มีความเห็นว่าการศึกษาที่ถูกต้อง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการศึกษาแบบเก่า หรือแบบจารีต (Traditional) หรือแบบอนุรักษ (Conservative) หรือแบบก้าวหน้า (Progressive) เพียงระบบใดระบบหนึ่ง (ที่มา: <http://idaschool.exteen.com/20120301/entry>)

1.2 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ

ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism.)

เกิดในประเทศฝรั่งเศส เมื่อปี 1920 ในคำอธิบายของทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์ของ อังเดร เบรตอง (Andre Breton.) จิตรกรและกวีชาวฝรั่งเศสกล่าวว่า “จินตนาการ เป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก และจินตนาการนี้คือจิตไร้สำนึก จิตไร้สำนึกเป็นสภาวะของความฝันที่มีกระบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคทางศิลปะได้”

แนวคิดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากจินตนาการและความประทับใจในอดีต เช่น ความรัก ความหวัง ความกลัว โดยศิลปินจะสร้างสรรค์รูปแบบ แสงเงาและสีสันทเพื่อให้ได้บรรยากาศที่ตนคำนึงถึง

ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali)

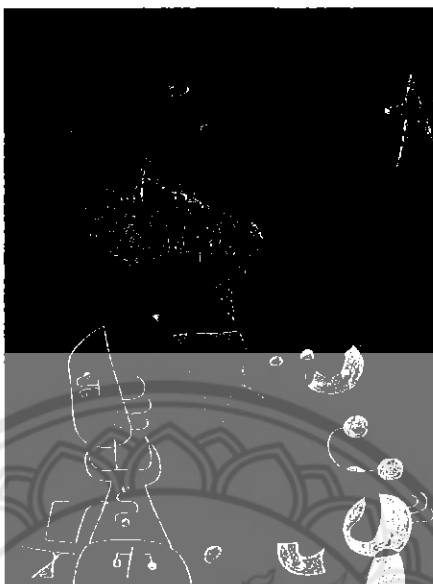
จิตรกรชาวสเปน มีชื่อเสียงจากผลงานภาพวาดแนวเหนือจริง และเป็นหนึ่งในศิลปินกว่า 10 คนที่มีอิทธิพลมากที่สุดในศตวรรษที่ 20 ดาลีเป็นศิลปินที่มีความคิดสร้างสรรค์ล้ำยุคกว่าผู้คนในยุคเดียวกัน ซึ่งสิ่งนี้เองที่ทำให้เขาเป็นที่รู้จัก และไว้วางใจจากศิลปินอื่น ให้ร่วมงานอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็น นักออกแบบเสื้อผ้า ช่างภาพหรือรายการทีวี (วุฒิ วัฒนสิน, 2552, หน้า102)



ภาพประกอบที่ 1 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ด้านเนื้อหา

ชื่อภาพ: หน้าสงคราม (Face War)

ที่มา: <http://impact-of-war.blogspot.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558



ภาพประกอบที่ 2 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ด้านเนื้อหา

ชื่อภาพ: ผู้หญิง นก และแสงจันทร์ (Woman, Bird by Moonlight.)

ที่มา: <http://www.wikiart.org/en/joan-miro>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

1.3 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น

ผ้าซิ่น คือผ้าที่ทอสำหรับเย็บเป็นถุงสำหรับผู้หญิงล้านนา นุ่งเป็นเครื่องนุ่งห่มในชีวิตประจำวัน ซิ่นจะขนาดแตกต่างกันไปตามรูปร่างของผู้นุ่งและวิธีการนุ่ง นอกจากนี้ลักษณะของซิ่นยังแตกต่างกันไปตามโอกาส เวลา สถานที่ และอาจเปลี่ยนแปลงไปตามความนิยมในแต่ละยุคสมัยด้วยวัฒนธรรมการนุ่งซิ่น เปลือยอกของหญิง (ยกเว้นเวลาเข้าวัด ซึ่งจะห่มผ้าสรวายหลัง) มีให้เห็นอยู่ทั่วไป แม้ไม่มีหลักฐานปรากฏอย่างแน่ชัดว่าชาวล้านนาเริ่มนุ่งซิ่นตั้งแต่เมื่อใด สันนิษฐานว่าอาจจะเริ่มในช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 25 เป็นต้นมา แต่จากหลักฐานที่ปรากฏอยู่ อาทิ จากภาพถ่ายเก่าแก่ที่ถ่ายในเมืองเชียงใหม่ รวมทั้งภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนในช่วงเวลาดังกล่าว ณ วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ (ที่มา: <http://www.delphi-it.com>)

1.3.1 องค์ประกอบของผ้าซิ่น

1.3.1.1 หัวซิ่น คือ ผ้าซิ่นที่นำมาต่อเป็นส่วนหัว หรือ ส่วนที่ตรงเอวของผู้นุ่ง มีความกว้างประมาณ 1 คืบ หัวซิ่นโดยมากจะเป็นผ้าพื้นสีขาว แดง หรือสีน้ำตาล

1.3.1.2 ตัวซิ่น หรือ ซิ่นกลาง คือ ผ้าซิ่นในส่วนกลางมักทอเป็นลายขวาง ซึ่งเรียกตามลักษณะ ลวดลายว่า ซิ่นตา หรือ ซิ่นก่าน มีความกว้างประมาณ 50 เซนติเมตร

1.3.1.3 ตีนซิ่น คือส่วนล่างสุดของซิ่น หรือส่วนเชิงของผ้าซิ่น โดยทั่วไปการต่อตีนซิ่นจะใช้ผ้าพื้นธรรมดา ไม่มีลวดลายใดๆ เช่น สีแดง หรือสีดำ แต่ในโอกาสพิเศษ เช่น เวลาไปวัด หรือในเทศกาลงานบุญต่างๆ ก็จะทำด้วยซิ่นที่มีลวดลายงามพิเศษ ลวดลายนี้จะทำด้วยเทคนิคจก คือการสอดเส้นด้ายหรือไหมให้เห็นลายที่ต้องการ ซึ่งเรียกตีนซิ่นแบบนี้ว่า “ตีนจก” และซิ่น ที่ต่อด้วยซิ่นลวดลายงดงามนี้จึงเรียกว่า ซิ่นตีนจก

1.3.2 ผ้าทอล้านนา

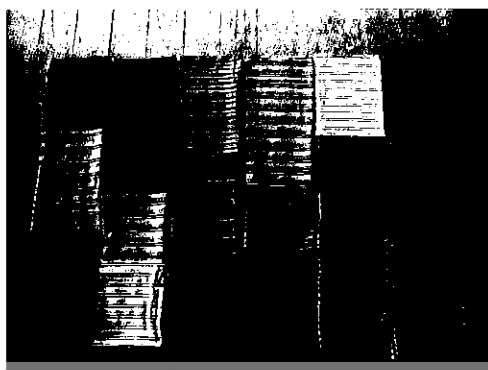
1.3.2.1 ผ้าฝ้ายหอมมือ เป็นผ้าทอที่ผลิตจากฝ้ายพันธุ์พื้นเมืองซึ่งมีอยู่ 2 พันธุ์คือฝ้ายสีขาว และฝ้ายสีตุนหรือสีเนื้อเป็นฝ้ายที่มีคุณลักษณะพิเศษคือมีเส้นใยที่นุ่ม และเหนียวโดยเฉพาะฝ้ายสีตุนนั้นมีสีธรรมชาติที่งดงาม ผ้าฝ้ายหอมือนอกจากใช้สีตามธรรมชาติแล้ว ยังนิยมย้อมสีเส้นใยด้วยสีธรรมชาติ ตามวิธีการย้อมแบบโบราณ โดยใช้สีที่ได้จากต้นไม้และสมุนไพรต่างๆ ทำให้ได้ผ้า ที่มีสีสันกลมกลืนกันอย่างนุ่มนวล ไม่ฉูดฉาดเหมือนผ้าที่ย้อมด้วยสียวิทยาศาสตร์

1.3.2.2 ผ้าไหม เป็นผ้าที่ทำจากใยของไหมมีความสวยงามแวววาว ผ้าไหมของภาคเหนือเดิมมีการทอกันเฉพาะในเวียงหรือในคุ้มของเจ้านายชั้นสูง เพื่อเป็นเครื่องแต่งกายในรูปแบบของซิ่นไหมตีนจก ซิ่นไหมสอดด้นเงิน ด้นทอง ผ้าไหมยกดอก

1.3.2.3 ฝ้ายยกดอก การทอฝ้ายยกเส้นยืน เพื่อที่จะสอดเส้นพุ่ง เพื่อให้เกิดลวดลาย นิยมทอทั้งผ้าฝ้ายยก และผ้าไหมยก เส้นพุ่งนั้นอาจเป็นฝ้ายหรือไหมสีอื่น เพื่อทำลวดลายให้เกิดขึ้นหรือใช้ด้นเงินด้นทอง การทอฝ้ายยกมีขั้นตอนตั้งแต่การคัดเลือกเส้นใย การย้อมสีการขึ้นทูกขึ้นก็การร้อยด้ายเข้าพืม การเก็บตะกอกทำเส้นด้ายและการเก็บตะกอกทำลวดลาย จากนั้นจึงเป็นขั้นตอนของการทอ ซึ่งขึ้นอยู่กับความชำนาญและความคุ้นเคยกับสายทอ ลวดลายการยกดอกนิยมในกลุ่มตระกูลไทยวน ซึ่งใช้ในการทอผ้าห่ม เพราะทำให้เนื้อผ้าที่ทอหนาขึ้น เช่น อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่ ซึ่งทอผ้าห่มด้วยการยกดอก สีจะกลายเป็นชมพูเป็ยกปูน หรือลายยกดอกหกตะกอก ที่เรียกว่าผ้าห่มตาแสง หรือผ้าห่มตาโค้ง ซึ่งใช้ฝ้ายสีแดง ดำและขาว ทอทั้งเส้นยืนและเส้นพุ่ง ทำให้เป็นลายตาราง

ปัจจุบันการทอฝ้ายยกดอกที่เป็นที่รู้จักและนิยมกันมากจะเป็นการทอผ้าไหมยกดอกโดยเฉพาะผ้าไหมยกดอกลำพูน ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วไป การทอผ้าไหมยกดอกของลำพูนมีวิวัฒนาการด้านลวดลาย และได้รับอิทธิพลจากราชสำนักมากขึ้น ลวดลายบางลวดลายปรับมาจากลายผ้าโบราณหรือประดิษฐ์ขึ้นใหม่ เพิ่มความวิจิตรบรรจงและงดงาม

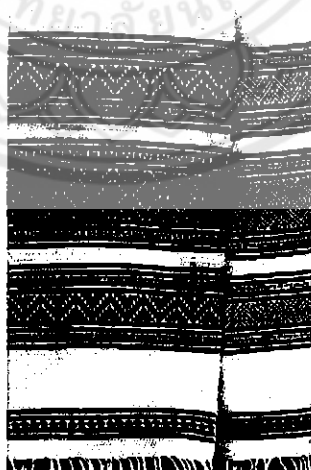
1.3.2.4 ผ้าหม้อห้อม คือผ้าฝ้ายหอมมือ สีพื้นชนิดหนึ่ง ผ่านกรรมวิธีการย้อมเป็นสีครามหรือสีน้ำเงินเข้ม โดยใช้ใบครามต้มในหม้อขนาดใหญ่(ส่วนในภาคอีสานใช้ใบครามหมักผสมกับน้ำค้าง ให้เป็นสีครามเพื่อย้อมทำให้ติดทนนาน) คนพื้นเมืองเรียกใบครามว่าใบห้อม ผ้าที่ย้อมด้วยใบห้อม จึงเรียกว่าผ้าหม้อห้อม เสื้อ กางเกง ที่ตัดด้วยผ้าหม้อห้อมจึงเรียก เสื้อหม้อห้อม และกางเกงหม้อห้อม ผ้าหม้อห้อมที่มีชื่อเสียงเป็นของจังหวัดแพร่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ผ้าทอของจังหวัด



ภาพประกอบที่ 3 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในห้องถัก ด้านเนื้อหา
“ผ้าหม้อห้อม”

ที่มา: <http://www.roofimom.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

1.3.2.5 ผ้าซิด คือผ้าที่ใช้เทคนิคการทอผ้าให้เกิดลวดลาย โดยเพิ่มด้ายเส้นพุ่งพิเศษ โดยจะพุ่งด้ายจากริมผ้าด้านหนึ่งสู่อีกด้านหนึ่ง ทำให้เกิดลวดลายตลอดหน้ากว้างของผืนผ้า เมื่อทอเสร็จแล้วจะมีลายนูนยกขึ้นจากพื้นผ้า พบมากในผ้าทอของชาวไทลื้อ ซึ่งนิยมทอผ้าฝ้ายด้วยเทคนิค "ซิด" แต่เรียกเทคนิคการทอนี้ว่า "มุก" ผ้าซิดมีลักษณะคล้ายกับผ้ายกดอกแต่จะมีลวดลายมากกว่า การทอผ้าซิดของเมืองเหนือนิยมทอด้วยฝ้าย ผ้าซิดจึงมีเนื้อหนาเหมาะสำหรับการใช้ในการตกแต่งและใช้สอยในครัวเรือน



ภาพประกอบที่ 4 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในห้องถัก ด้านเนื้อหา
“ผ้าซิด”

ที่มา: <http://www.openbase.in.th/node/5634>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

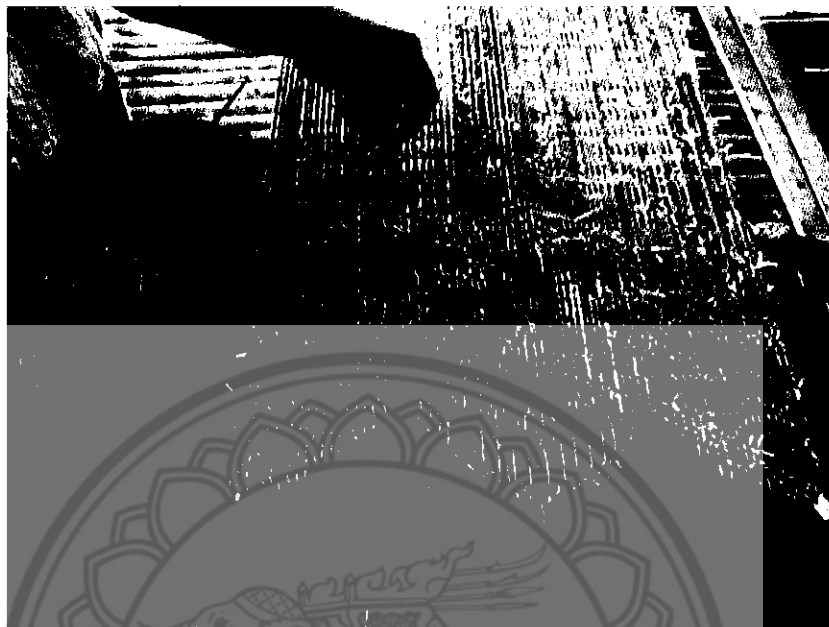
1.3.2.6 ผ้าลายน้ำไหล เป็นผ้าที่ทอด้วยกลวิธี "เกาะ" หรือ "ล้วง" กลวิธีที่ทำให้เกิดลวดลายโดยใช้ด้ายเส้นพุ่งธรรมดาหลายสีพุ่งย้อนกลับไปมาเป็นช่วงๆ ทอด้วยเทคนิคขัดสาน แต่มีการเกี่ยว และผูกเป็นห่วงรอบด้วยเส้นยืน เพื่อยึดเส้นพุ่งแต่ละช่วงไว้ ชาวไทลื้อ อ.เชียงคำ จ.พะเยา และ อ.เชียงของ จ.เชียงราย เรียกเทคนิคนี้ว่า "เกาะ" แต่ชาวเมืองน่านเรียกว่า "ล้วง" การทอแบบนี้ทำให้เกิดลายที่มีลักษณะคล้ายสายน้ำไหล จึงเรียกว่า "ผ้าลายน้ำไหล" ซึ่งเป็นผ้าที่มีชื่อเสียงและถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดน่าน ผ้าลายน้ำไหลนิยมทอสำหรับเป็นผ้าซิ่น และประยุกต์ ตัดเป็นเสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม เครื่องใช้ต่างๆ นอกจากนั้นยังพบลวดลายน้ำไหลในผ้าทอของชาวกะเหรี่ยง และชาวลัวะ



ภาพประกอบที่ 5 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าลายน้ำไหล”

ที่มา: <http://pirun.ku.ac.th/~b5310301739/b4.html>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

1.3.2.7 ผ้ามัดหมี่ เป็นผ้าที่ใช้วิธีการมัดด้วยเชือกกล้วย ให้เกิดเป็นลวดลายก่อนนำไปย้อม แล้วนำไปทอด้วยเทคนิคขัดสานธรรมดา แต่ลวดลายบนผ้าจะเกิดจากการมัดจึงเรียกว่า "ผ้ามัดหมี่" ภาษาถิ่นเมืองน่านจะเรียกว่ามัดก่านหรือคาคก่าน หากเป็นผ้าซิ่นที่ทอด้วยลวดลายมัดหมี่จะเรียกว่า "ซิ่นก่าน" แต่เดิมจะนิยมมัดเฉพาะด้ายเส้นพุ่ง แต่ปัจจุบันได้มีการพัฒนาขึ้นโดยมีการมัดหมี่ด้วยเส้นยืนด้วย



ภาพประกอบที่ 6 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้ามัดหมี่”

ที่มา: http://www.qsds.go.th/silkcotton/k_8.php, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

1.3.2.8 ผ้าจก เป็นผ้าที่ทอด้วยเทคนิคที่ทำให้ผ้าทอเกิดลวดลาย โดยเพิ่มด้ายเส้นพุ่งพิเศษ ทำโดยใช้ขนเม่น ไม้ หรือนิ้วมือสอดนับด้ายเส้นยืน แล้วยกขึ้นสอดใส่ด้ายเส้นพุ่งพิเศษเข้าไป ทำให้เกิดลวดลายเฉพาะจุดหรือเป็นช่วงๆ และทำให้สามารถสลับสีลวดลายได้หลากหลาย

ผ้าจกนิยมใส่กันมากในกลุ่มเชื้อสายไทลาว ไทยวน และไทโยนกและนิยมทอผ้าหน้าแคบเพื่อนำไปต่อเชิงหน้าซิ่น จึงเรียกว่าซิ่นตีนจก ผ้าจกนี้มีกระบวนการทอยุ่งยากกว่า มีทั้งชนิดที่ทอด้วยไหมหรือฝ้ายและไหมผสมกัน เช่น ใช้ด้ายเส้นยืนเป็นฝ้าย แล้วใช้เส้นพุ่งเป็นไหมและในแต่ละแถวจะใช้ฝ้ายหรือไหมต่างสีมาจากแทนสีพื้น เพื่อให้เกิดลวดลายสีสัน ดอกดวงต่างๆ ตามที่กำหนดไว้ในลาย

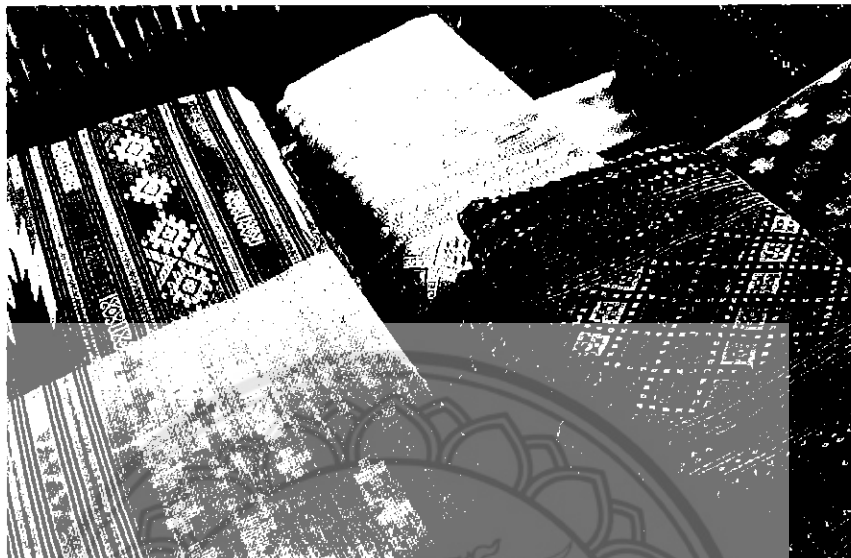


ภาพประกอบที่ 7 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าจก”

ที่มา: <http://www.qsds.go.th/monmai/cloth>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

นอกจากลายผ้าที่กล่าวมาแล้ว ยังมีผ้าที่ทอโดยชนกลุ่มน้อยเผ่าต่างๆ ที่มีรูปแบบ และกรรมวิธีที่แตกต่างกันออกไปตามคตินิยมและขนบธรรมเนียมประเพณี ที่สืบทอดต่อกันมา กลายเป็นผลผลิตผ้าพื้นเมืองของล้านนาไปด้วย

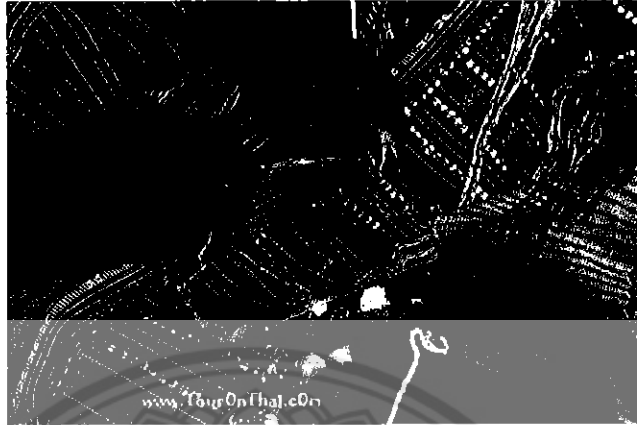
1.3.3 ผ้าทอไทลื้อ เอกลักษณ์ในผ้าทอของไทลื้อ คือ ลักษณะลายจะเป็นริ้วลายขวาง สลับสีที่สดใสโดดเด่น สีที่นิยมคือ แดง เหลือง ชมพู เขียว ม่วง และมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แตกต่างกันไปตามกลุ่มคือ อ.เชียงคำ อ.เชียงม่วน จ.พะเยา เน้นลายกว้างตรงกลาง 1 แถว มีวิธีการสร้างลายเกาะ ลักษณะคล้ายสายน้ำเรียกว่า "ลายผักแว่น" มีสีที่นิยม คือ สีเขียวและสีชมพูสด อ.เชียงของ จ.เชียงราย มีการแต่งลายกลางตัวขึ้นให้มีขนาดใหญ่ขึ้น โดยวิธีการทอทั้งแบบเกาะและจก มีลักษณะลายแบบเรขาคณิต จ.น่าน เป็นการผสมกับวัฒนธรรมไทยวนและไทลื้อ จึงมีวิธีการสร้างลายที่ผสมกัน



ภาพประกอบที่ 8 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าทอไทลื้อ”

ที่มา: <http://www.nokjibjib.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

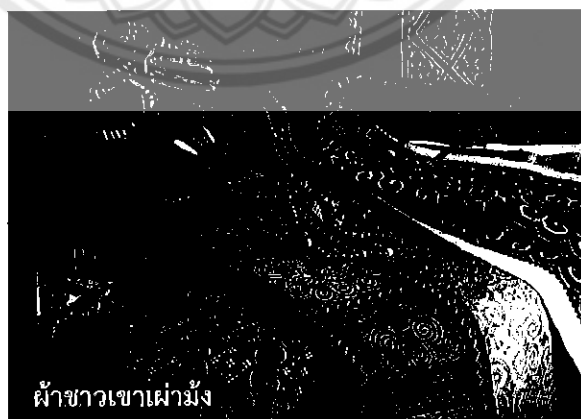
1.3.4 ผ้าของชาวกะเหรี่ยง มีการทอแบบดั้งเดิมด้วยการชิงเกี่ยวเอว เป็นลายน้ำไหล และผ้าพื้นสีต่างๆ ผ้าถุงของชาวกะเหรี่ยงจะเป็นลายน้ำไหล เสื้อจะเป็นผ้าฝ้ายปักด้วยฝ้ายและลูกเดือย เป็นลวดลายสวยงาม มีเอกลักษณ์ คือมีความกว้างไม่มาก ขนาดประมาณ 1 ศอกทั้งนี้เพราะการทอผ้าของ ชาวกะเหรี่ยงจะไม่ใช้กี่ แต่จะเอาเครื่องทอ คล้องกับเอวของผู้ทอ เมื่อจะให้เป็นเสื้อก็จะนำผ้าที่ทอแล้ว 2 ชิ้น มาเย็บติดกันโดยเว้นตรงกลางไว้สวมหัว แล้วพับครึ่ง เว้นตอนบนของด้านข้างไว้ พอให้แขนลอด เย็บด้านข้างลงไปจนถึงชายเสื้อตกแต่งขอบคอ ขอบแขนและชายเสื้อด้วยลายปักหรือประดับด้วยลูกเดือยเป็นลวดลายตามต้องการ ลายหลักๆ ได้แก่ ลายข้าวหลามตัด ลายดอกใหญ่ ลายดอกเล็ก และลายน้ำไหล หรือการทอสีอื่นแทรกในส่วนที่เป็นชายผ้า การทำผ้าห่ม ย่อม ผ้าถุงก็จะเอาผ้าที่ทอแล้วมาเย็บติดกันตามแบบที่ต้องการ และแต่งชายผ้าโดยทำเป็นชายครุยหรือลายปัก สีที่ใช้จะเป็นสีธรรมชาติที่นำส่วนต่างๆ ของต้นไม้ในท้องถิ่น สีหลักๆ ของชาวกะเหรี่ยงจะมี 3 สี คือ สีดำ สีขาว และสีแดงโดยมีความเชื่อเกี่ยวกับสี ดังนี้ สีดำหมายถึง สีที่ป้องกันภัยหรืออันตรายต่างๆ สีขาว หมายถึงความบริสุทธิ์ สดใส และสีแดง หมายถึงอันตรายหรือการหวงห้าม ดังนั้นการแต่งกายของชาวกะเหรี่ยงจะเกี่ยวข้องกับ ความเชื่อในเรื่องของสีด้วย เช่น เด็กผู้หญิงหรือหญิงสาวจะใส่ชุดสีขาว หญิงที่แต่งงานแล้วจะใส่เสื้อสีดำ และผ้าถุงสีแดง ปัจจุบันผ้าทอชาวกะเหรี่ยงมีการทำสีต่างๆ เพิ่มขึ้นตามความต้องการ



ภาพประกอบที่ 9 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าขาวกะเที๋ยง”

ที่มา: <http://m.touronthai.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

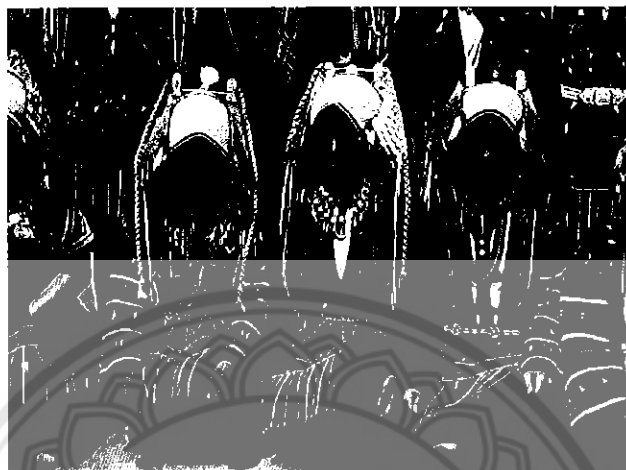
1.3.5 ผ้าของชาวม้ง มีทั้งผ้าทอสีพื้นธรรมดาข้อมสี่คราม และปักลวดลายปักไขว้ด้วยลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของม้ง นอกจากนั้นยังมีการปักประดับด้วยเงิน เเทียญ และเศษผ้าสีต่างๆม้งมีการผลิตผ้าที่มีกรรมวิธีเช่นเดียวกับผ้าบาติก คือมีการเขียนลวดลาย บนผ้าด้วยขี้ผึ้งในส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสี แล้วจึงนำไปย้อม นอกจากนั้นชาวม้งยังมีการทอ ผ้าใยกล้วยขง หรือ ผ้าใยกล้วยชา ซึ่งเป็นเส้นใยที่มีความเหนียว ทน เนื้อแน่นมีสีสวยในตัวเอง



ภาพประกอบที่ 10 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าขาวม้ง”

ที่มา: <http://m.touronthai.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

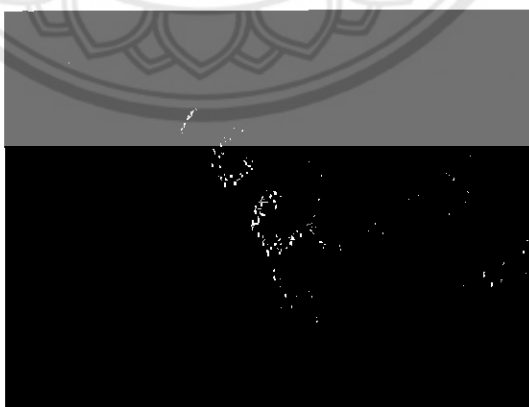
1.3.6 ผ้าของชาวอีโก้ มีทั้งผ้าทอ และผ้าปักประดับด้วยลูกปัด เปลือกหอย เศษผ้า มีลวดลายสวยงาม



ภาพประกอบที่ 11 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าชาวอีโก้”

ที่มา: <http://panitamay1811.blogspot.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

1.3.7 ผ้าของชาวเย้า ชาวเย้ามีชื่อเสียงมากในการปักผ้าที่เรียกว่าผ้าปักเย้า ซึ่งเป็น การปักไขว้หรือครอสติช ชาวเย้ามีความชำนาญในการปักผ้า โดยปักกลับด้าน และปักละเอียดให้ สีสัน ลวดลายที่สวยงาม



ภาพประกอบที่ 12 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าชาวเย้า”

ที่มา: <http://www.openbase.in.th/node/5922>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

1.3.8 ผ้าขาวมูเซอดำ เป็นผ้าที่เย็บตกแต่งโดยใช้เศษผ้าฝักเป็นริ้ว สอยติดกับสาบเสือ หรือแขนเสื้อ



ภาพประกอบที่ 13 การศึกษาศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ด้านเนื้อหา
“ผ้าขาวมูเซอดำ”

ที่มา: <http://www.hugchiangkham.com>, เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558

ลวดลายที่ปรากฏ อยู่บนเครื่องแต่งกาย แสดงถึง วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวล้านนาได้ เป็นอย่างดี เห็นได้จากลวดลายที่ดัดแปลงจากธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่พึ่งพาอาศัยสิ่งแวดล้อม ทั้งยังมีลวดลาย โคม(โคม) ลายตะขอ ลายอ่างน้ำ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ถอดมาจากเครื่องมือ เครื่องใช้ในชีวิตรประจำวัน

จากความประทับใจในลวดลายวิถีชีวิตล้านนา ผู้สร้างสรรค์จึงนำรูปแบบ ลวดลายดังกล่าว มาสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม ถ่ายมอดอาร์มย์ ความรู้สึก ออกมาเป็นผลงานที่เป็นรูปธรรม

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

2.1 การศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

การศึกษาการจัดองค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ มีหลักการจัดองค์ประกอบ คือ ด้านรูปทรงกับเนื้อหาเป็นหลัก

2.1.1 ด้านรูปทรง

คุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงาม

2.1.1.1 จุด (Point, Dot)คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติที่อยู่รอบตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด ใบไม้ รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย แมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

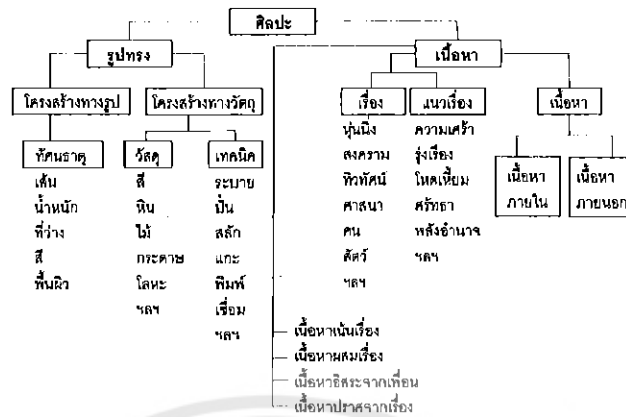
2.1.1.2 เส้น (Line) เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง ฯลฯ เส้นเกิดจากเคลื่อนที่ของจุดหรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อกันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น ทั้งยังเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่างๆ

2.1.1.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) ปร่าง คือ พื้นที่ถูกล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และยาว รูปร่างจึงมีสองมิติรูปทรง คือภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่างโดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจน และสมบูรณ์
(ที่มา: <https://www.gotoknow.org>)

2.1.2 ด้านเนื้อหา

คุณค่าทางด้านเนื้อหา คือเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้าง สรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง หรือกล่าวได้ว่า ผู้สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

(ที่มา: <http://www.prc.ac.th/newart/webart/composition01.html>)



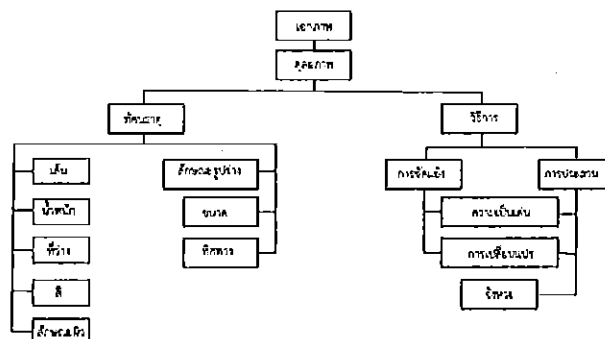
ภาพประกอบที่ 14 แผนผังแสดงองค์ประกอบศิลปะ

ที่มา: องค์ประกอบศิลปะ, ชะลูต นิมเสมอ (2530:26)

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบ โดยการใช้ทัศนธาตุ คือเน้นการใช้จุด เส้น สี น้ำหนัก เป็นหลักจัดองค์ประกอบโดยทำให้เกิดเอกภาพในผลงาน คือการประสาน และการจัดระเบียบ ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ผู้สร้างสรรค์จัดองค์ประกอบในผลงาน แบบดุลยภาพ แบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ

เรื่องของความขัดแย้งในผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้จัดองค์ประกอบให้เกิดความขัดแย้ง ทั้งในด้านขนาด สี รูปทรง และทิศทางของเส้นในผลงาน เพื่อเกิดการประสานกลมกลืนให้เกิดเป็นเอกภาพ ดังตารางภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 15 แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

ที่มา: องค์ประกอบศิลปะ, ชะลูต นิมเสมอ (2530:208)

2.2 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ

ลัทธิคิวบิสม์ (Cubiem.)

คิวบิสม์ เกิดในต้น คตวรรษที่ 20 เริ่มต้นที่กรุงปารีส โดย ปิกัสโซ่ และจอร์จบร็อก จิตรกรชาวฝรั่งเศส จิตรกรทั้งสองได้ค้นหาแนวทางร่วมกัน ในการเปลี่ยนแปลงรูปทรงทางธรรมชาติ มาสู่การจัดองค์ประกอบแบบนามธรรม เรขาคณิตในลักษณะทับซ้อนกันบ้าง หรือมีรูปทรงบางใสซ้อนสลับกันบ้าง การใช้สีแบนราบปราศจากแสงเงามีความกลมกลืน แนวคิดของลัทธิคิวบิสม์ ศิลปินคำนึงถึงควมมีระยะใกล้ไกลในภาพ ด้วยรูปทรง ขนาดการซ้อนกัน การบัง และความโปร่งใสของภาพเอ็็กซเรย์ จะคำนึงถึงการตัดทอน การย่อขยายส่วนและการบิดเบือนรูปทรงให้อิสระเสรีภาพแก่ผู้ชม (วุฒิ วัฒนสิน, 2552 หน้า84)



ปาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso.) ศิลปินชาวสเปน เป็นบุคคลที่นิตยสาร TIME ยกย่องให้เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์มากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ของปิกัสโซ่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยแต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ ปิกัสโซ่ มีชีวิตที่แตกต่างจากศิลปินคนอื่นๆ ตรงที่เขาได้รับการยกย่องให้เป็นจิตรกรเอก ตั้งแต่ยังมีชีวิตอยู่ เขามีโอกาสได้ชื่นชมความสำเร็จของตัวเอง และร่ำรวยต่างจากจิตรกรคนอื่นๆ ที่มักจะมีชื่อเสียงหลังจากเสียชีวิตไป



ภาพประกอบที่ 16 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ด้านรูปแบบ

ชื่อภาพ: แกนิกา (Guernica.)

ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(Picasso\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guernica_(Picasso))

เข้าถึงเมื่อวันที่: 8 ตุลาคม 2558



ภาพประกอบที่ 17 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ด้านรูปแบบ

ชื่อภาพ: Wartime Experience.

ที่มา: <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/cubism/Pablo-Picasso.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่: 8 ตุลาคม 2558



แฟร์นอง เลเซ (Fernand Léger.) ศิลปินชาวฝรั่งเศส เป็นหนึ่งในศิลปินลัทธิคิวบิสม์สร้างงาน
ในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ โดยใช้ทรงกระบอก ทรงกรวย

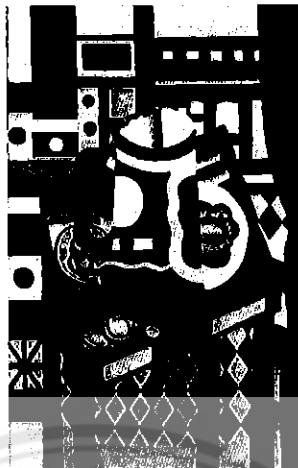


ภาพประกอบที่ 18 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ด้านรูปแบบ

ชื่อภาพ : Three women.

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Fernand_L%C3%A9ger

เข้าถึงเมื่อวันที่ : 8 ตุลาคม 2558



ภาพประกอบที่ 19 การศึกษาลัทธิทางศิลปะ ด้านรูปแบบ

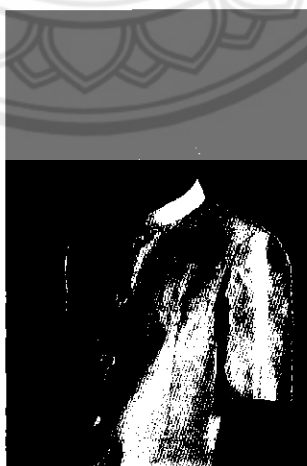
ชื่อภาพ: Leger Beer Mug.

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Fernand_L%C3%A9ger

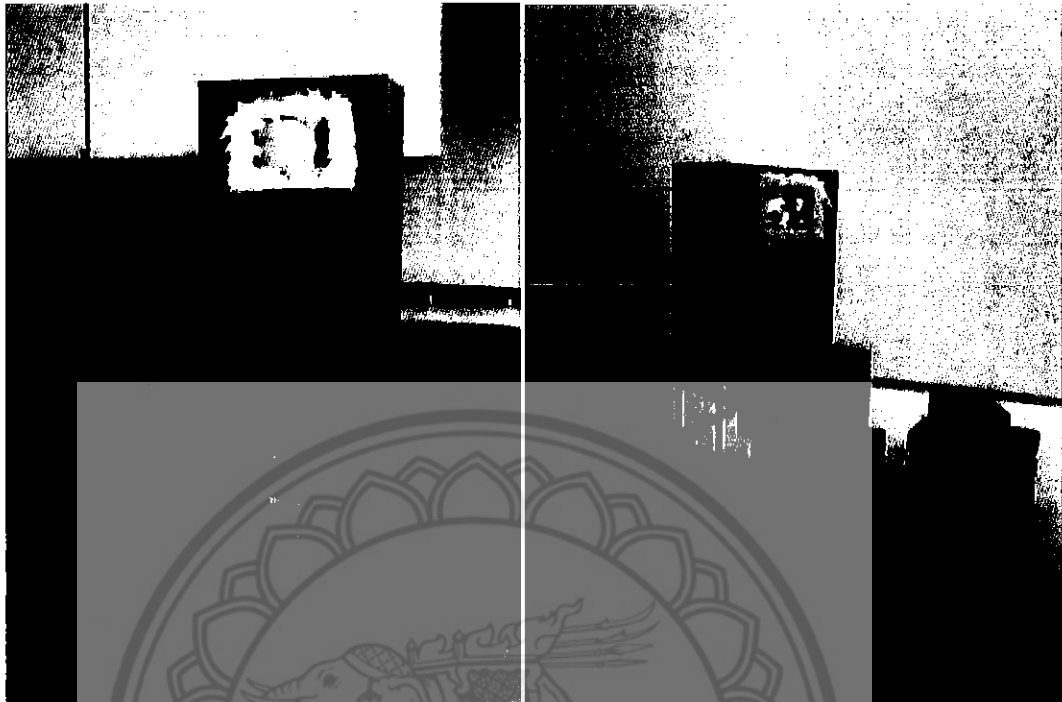
เข้าถึงเมื่อวันที่: 8 ตุลาคม 2558

อิทธิพลที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากลัทธิคิวบิสม์ คือรูปแบบการจัดองค์ประกอบ และรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานแบบนามธรรม เรขาคณิต เพื่อนเสนอรูปร่าง รูปทรง นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 การศึกษาจากผลงานของศิลปินไทย



อภิรักษ์ โปษยานนท์ เป็นศิลปินไทยที่พำนักในต่างประเทศ และได้นำศิลปะการจัดวางรวมถึงการนำเสนอสื่อใหม่ไปผสมผสานกับรูปแบบต่างๆ เข้ามาสู่ประเทศไทยในยุคแรกๆ ในช่วงปี 2528-2537



ภาพประกอบที่ 21 การศึกษาผลงานของศิลปินไทย

ชื่อผลงาน: สอนศิลป์ให้ไก่กรุง

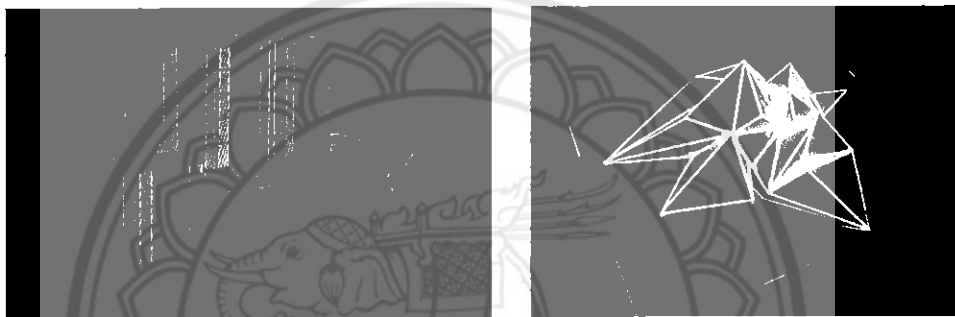
ที่มา: <http://nokcult.blogspot.com/2007/10/blog-post.html>

เข้าถึงเมื่อวันที่: 8 ตุลาคม 2558

จากที่ผู้สร้างสรรค์ ได้ศึกษาข้อมูล ทั้งในด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับผลงานการสร้างสรรค ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษา ปรัชญาและทฤษฎี เพื่อให้ทราบถึงแนวทาง แนวความคิดจากปรัชญาของ จอห์น ดิวอี้ ส่งผลให้เกิดอิทธิพลที่ว่า ศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์ คือการมีชีวิตสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงคุณค่า ลวดลายท้องถิ่น ที่ประสบพบเจอในชีวิตประจำวัน จึงถ่ายทอดประสบการณ์ความประทับใจเหล่านี้ แก่ผู้ชมให้ได้รับรู้โดยผ่านงานศิลปะ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ ยังศึกษาข้อมูล ศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น ในเรื่องของลวดลาย จากชนเผ่าและผ้าประเภทต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบของผลงานในการสร้างสรรค์ โดยมีการจัดองค์ประกอบตามจินตนาการ ตามแบบของ ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์และด้านรูปทรงเรขาคณิต รูปแบบเงาทับซ้อนจากลัทธิคิวบิสม์ จึงเกิดเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินพันธุ์ชุด “ลวดลายล้านนาร่วมสมัย”

2.4 Projectiom Mapping

คือเทคโนโลยีการนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เป็นการฉายภาพจากโปรเจคเตอร์ (อาจจะใช้ตัวเดียวหรือหลายตัว) ลงบนวัตถุทำให้วัตถุดูเหมือนมีชีวิตมีการเคลื่อนไหว เป็นการเพิ่มสีสันให้กับตัววัตถุหลักการคร่าวๆ สำหรับ 3D Projection Mapping คือ การสร้างวัตถุในโปรแกรม 3 มิติให้มีขนาด มิติ กว้างยาว เท่ากับวัตถุจริง จากนั้นก็ใส่สีสัน ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ลงบนวัตถุ 3 มิติแล้วจึงนำภาพออกจากมุมมองของ Projector เมื่อได้ภาพมาแล้ว ก็จัดวางไปบนวัตถุจริงแล้วจัดการการทำให้ภาพจากโปรแกรม พอดีกับวัตถุจริง



(ที่มา: <http://mumng.blogspot.com/>, projectileobjects.com)

2.5 เสียงและภาพเคลื่อนไหว

2.5.1 ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) หรือศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art)

มนุษย์มีการพัฒนาเทคนิควิธีการสร้างงานศิลปะมาตลอดเวลานับแต่ในสมัยโบราณใช้นิ้วมือเขียนสีป้ายลงบนผนังถ้ำ ต่อมาก็มีการใช้แปรง พู่กัน ดินสอ มาถึงเครื่องมือที่ต้องใช้เทคโนโลยี เช่น กล้องถ่ายรูปและกระบวนการล้างอัดขยายรูป เป็นต้น มาถึงยุคดิจิทัลในปัจจุบัน ด้วยเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์ มาเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ นับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนโฉมหน้าของประวัติศาสตร์ศิลปะครั้งสำคัญทีเดียว ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ มีความสามารถในการสร้างภาพต่าง ๆ ได้ สร้างสีได้จำนวนมหาศาล สร้างเส้น รูปร่าง เปลี่ยนขนาด ย่อขยาย สร้างน้ำหนัก สร้างมิติของภาพได้หลากหลาย สร้างเทคนิคต่างๆ แทบจะกล่าวได้ว่า ไม่มีที่สิ้นสุดนอกจากนี้ผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ ยังสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึก ของภาพ ได้ไม่น้อยกว่าภาพเขียนเลย (ที่มา: <http://203.158.253.5/wbi/Education>)

2.5.2 สื่อเสียง (Sound) เสียงมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้าน ร่างกาย จิตใจ ความรู้สึก

นึกคิด อารมณ์ สมอง ประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรมของสังคม วิถีชีวิต อำนาจของเสียง สามารถสร้างเป็นพลังงานที่เปลี่ยนจากเสียงสร้างให้เกิดความเคลื่อนไหว ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และการเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดการพัฒนา เมื่อมีการพัฒนามากๆ ก็จะสร้างให้เกิด

ความเจริญ ยิ่งพัฒนามากก็ยิ่งเจริญมากขึ้นด้วยทั้งนี้ก็เพราะมนุษย์ต้องการความเจริญ ความเจริญเป็นความหวังเป็นความปรารถนาของชีวิต และความเจริญเป็นความมีชีวิตชีวา เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่อร่างกาย เมื่อร่างกายสัมผัสต่อเสียงดนตรี จังหวะดนตรีมีอิทธิพลให้ร่างกายเคลื่อนไหวยับตามจังหวะ เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่อจิตใจ ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเป็นปัจจุบัน ทำให้นึกถึงอดีตและทำให้นึกถึงอนาคต ดนตรีทำให้อารมณ์เปลี่ยนไปตามมิติของของกาล อาจจะเป็นอารมณ์ที่ทวนรำลึกถึงอดีต อาจเป็นการสร้างอารมณ์ปัจจุบันและอาจจะสร้างให้เกิดจินตนาการได้
(ที่มา: <http://www.kroobannok.com>.)

2.6 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์

โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ให้การแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ประกอบไปด้วย

- โปรแกรม Adobe Illustrator
- โปรแกรม Adobe After Effects
- โปรแกรม Adobe Premiere Pro

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กัน เป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูนภาพประกอบ หนังสือ เป็นต้น

ลักษณะงานที่เหมาะสมกับโปรแกรม Illustrator

งานสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นงานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสารเรียกได้ว่าเกือบทุกสิ่งพิมพ์ที่ ต้องการความคมชัด

งานออกแบบทางกราฟฟิก การสร้างภาพสามมิติ การออกแบบหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM และการออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ

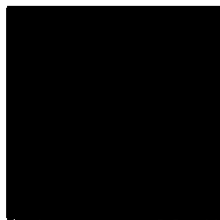
งานทางด้านการ์ตูน ในการสร้างภาพการ์ตูนต่างๆ โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาท และช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี

งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็น พื้นหลัง หรือปุ่มตอบโต้ แถบหัวเรื่องตลอดจนภาพประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าเว็บ เป็นต้น
(ที่มา: <http://www.100ydesign.com/column.php?id=000103>)



After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านตกแต่งหรือเพิ่มเติม ความพิเศษให้กับภาพโปรแกรม After Effect ก็คือโปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยม ทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์การสร้าง Project การใช้ Transition, Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่นการบันทึกเสียง, การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ

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



Adobe Premiere Pro โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ และบันทึกตัดต่อเสียง ที่แพร่หลายที่สุด สามารถผลิตผลงานได้ในระดับมืออาชีพ จนถึงการนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ สามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ไลน์ (Time line)เคลื่อนย้ายได้อิสระ โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มีการสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงผู้ผลิตรายการ ต้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็น ภาพมาจากวิดีโอ หรือ ซีดี แม้กระทั่งการทำงานเกี่ยวกับเสียง หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจากกล้อง ดิจิตอลอยู่แล้ว ก็สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัวได้ (ที่มา: <http://returnwind.exteen.com/20110713/premiere-pro>)

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด ลวดลายล้านนาร่วมสมัยชุดนี้ เป็นการแสดงออกถึงผลงานศิลปะ ประเภทงานสื่อผสม รูปแบบงานเป็นแบบนามธรรม โดยนำเอาเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ มาช่วยในการนำเสนอร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว และจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการศึกษา ค้นคว้าทดลองการสร้างสรรค์ โดยใช้อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ส่วนตัว และอิทธิพลต่างๆ จึงจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้า เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนด ขั้นตอน กระบวนการสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. ขั้นตอนกระบวนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและการจัดทำแบบร่าง
3. ขั้นตอนและกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และข้อมูลภาคเอกสาร ทำให้ผู้สร้างสรรค์ มีความเชื่อเกี่ยวกับปรัชญาของจอน ดิวอี้ ที่เห็นว่าศิลปะให้ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู และศิลปะที่ถูกถ่ายทอดจากประสบการณ์โดยตรงของผู้สร้างสรรค์ จะทำให้ผู้ดูเข้าใจถึงอารมณ์ จินตนาการ ความรู้สึกได้มากที่สุด

แนวเรื่องในศิลปนิพนธ์ชุดนี้ คือการสื่ออารมณ์ ความประทับใจของผู้สร้างสรรค์ ที่มีต่อลวดลาย ผ้าล้านนา ที่พบเห็นในท้องถิ่น โดยผู้สร้างสรรค์ได้ทำการศึกษา ค้นคว้า และสร้างสรรค์จนเกิดผลงาน ศิลปนิพนธ์ชุดนี้

2. ขั้นตอนกระบวนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและการจัดทำแบบร่าง

ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษา มา ประมวลผล และกำหนดรูปแบบผลงาน รูปแบบในการสร้างสรรค์เป็นการรวมเอาทัศนธาตุ ซึ่งเป็น องค์ประกอบของศิลปะ มาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดสาระของผลงาน ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการเสนอ อันประกอบไปด้วย เนื้อหา และรูปทรง

2.1 เนื้อหา การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด ลวดลายล้านนาร่วมสมัย ผู้สร้างสรรค์ได้
หยิบยกเอาลวดลายที่ปรากฏในวิถีชีวิตชาวล้านนา แสดงเนื้อหาทางเรื่องราวที่แปร ออกมาเป็นรูปทรง
ซึ่งเป็นเนื้อหาภายนอก และแสดงเนื้อหาภายในโดยใช้ทัศนธาตุของ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เส้น และสี
สะท้อนให้เห็นถึงความงาม ความประทับใจของผู้สร้างสรรค์

2.2 รูปทรง

2.2.1 โครงสร้างทางรูปทรง

2.2.1.1 เส้น เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบ คือตัวกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว ในผลงานศิลปะนิพนธ์ ประกอบไปด้วยเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นทะแยง สร้างจังหวะเชื่อมโยงอย่างมีเอกภาพ

2.2.1.2 น้ำหนัก ในงานของผู้สร้างสรรค์ ใช้วิธีการซ้อนกันของลายกราฟฟิกทำให้เกิดระยะ เห็นน้ำหนักอ่อแก่ของแสงและเงา

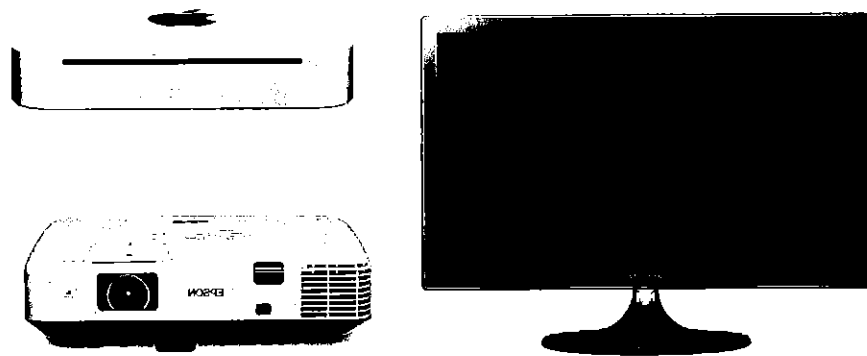
2.2.1.3 ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดที่ว่างไว้ 40% เพื่อต้องการแสดงพื้นผิวและสี ของผ้า และเพื่อไหม้ให้เกิดความรู้สึกอึดอัด

2.2.1.4 สี ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีในผลงาน โดยใช้สี แดง น้ำเงิน เขียว เหลือง ดำ ซึ่งเป็นโครงสีที่ใช้ในจิตรกรรมล้านนา

2.2.1.5 พื้นผิว เป็นพื้นผิวจากวัสดุจริง ทั้งในส่วนที่เป็นผ้าและในส่วนที่เป็นอะลูมิเนียม

2.2.2 โครงสร้างทางวัตถุ

วัสดุที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ได้แก่ เฟอร์นิเจอร์ โปรเจคเตอร์ คอมพิวเตอร์พกพา ผ้าสีดำ แดง ฝาจิบ กาว แทนติดตั้งงาน และอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 21 วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ 1



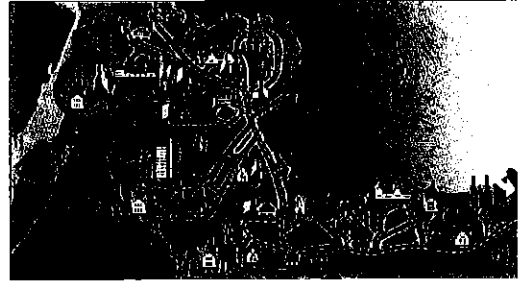
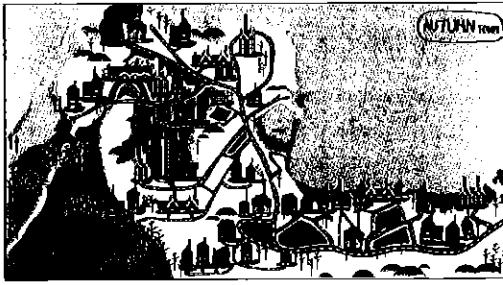
ภาพประกอบที่ 22 วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ 2

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์

3.1.1 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ขั้นที่ 1 “Season Change”

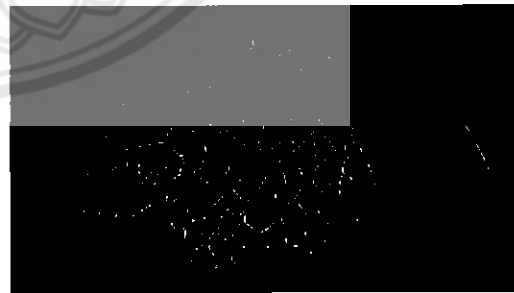
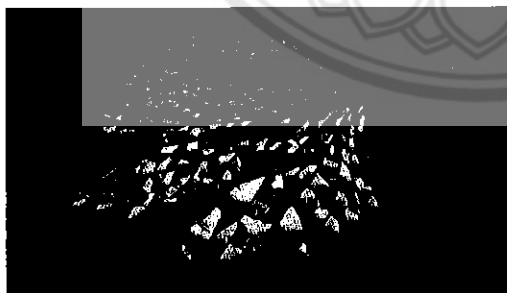
แนวคิด: ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองวิธีการทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง และเซนเซอร์ในการนำเสนอรูปแบบทางศิลปะ โดยแสดงให้เห็นถึงความงาม การเปลี่ยนแปลง และการประสานในแต่ละฤดู



ภาพประกอบที่ 23 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่1

3.1.2 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2 “Leaf.”

แนวคิด: ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองวิธีการทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง และทดลองวิธีการฉายภาพลงบนวัตถุ (Projecter mapping) โดยแสดงให้เห็นถึงความงามการเปลี่ยนแปลง และการประสานลายเส้นของใบไม้



ภาพประกอบที่ 24 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2

3.1.3 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3 “ลวดลายวิถีชีวิตล้านนาร่วมสมัย”

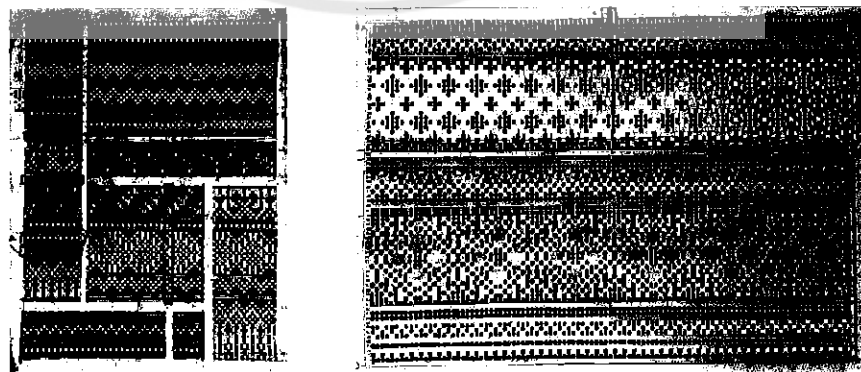
แนวคิด: ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากลวดลาย เครื่องแต่งกายรวมไปถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนา แสดงให้เห็นมุมมองใหม่แสดงถึงความผันแปรกลมกลืน



ภาพประกอบที่ 25 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ขั้นที่ 3

3.2 ผลงานศิลปนิพนธ์

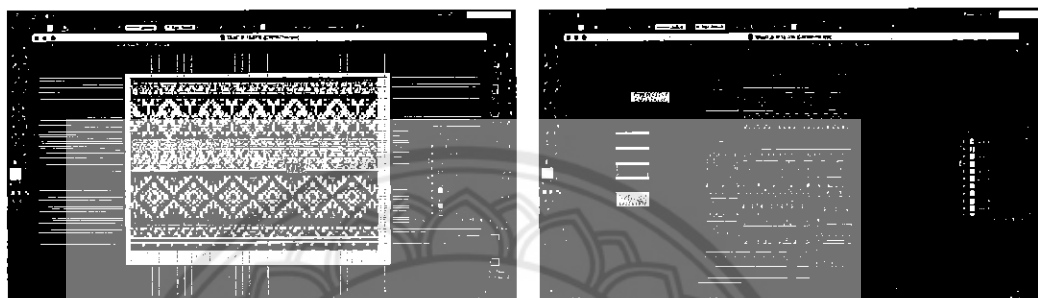
3.2.1. ขั้นตอนการจัดทำแบบร่าง



ภาพประกอบที่ 26 ขั้นตอนและกลวิธีในการจัดทำแบบร่าง

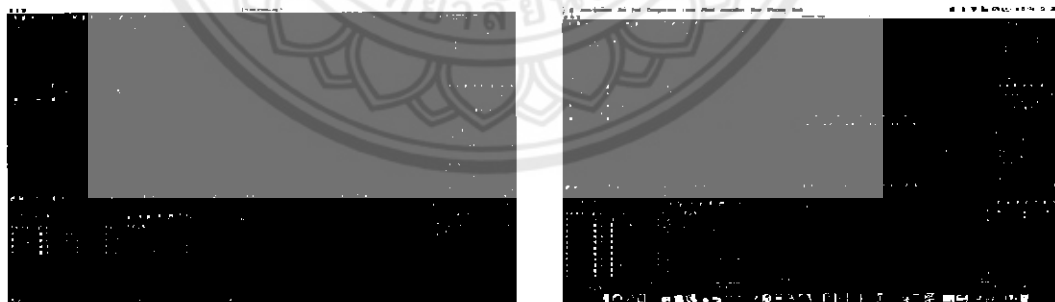
3.2.2 นำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดิทัศน์

นำแบบร่างไปสร้างในโปรแกรม Adobe Illustrator. เพราะเป็นโปรแกรม ที่สามารถทำให้ภาพวาด กลายเป็นกราฟฟิก โดยการร่าง หรือวาดตามแบบร่างมือ เพื่อที่จะนำไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อไป



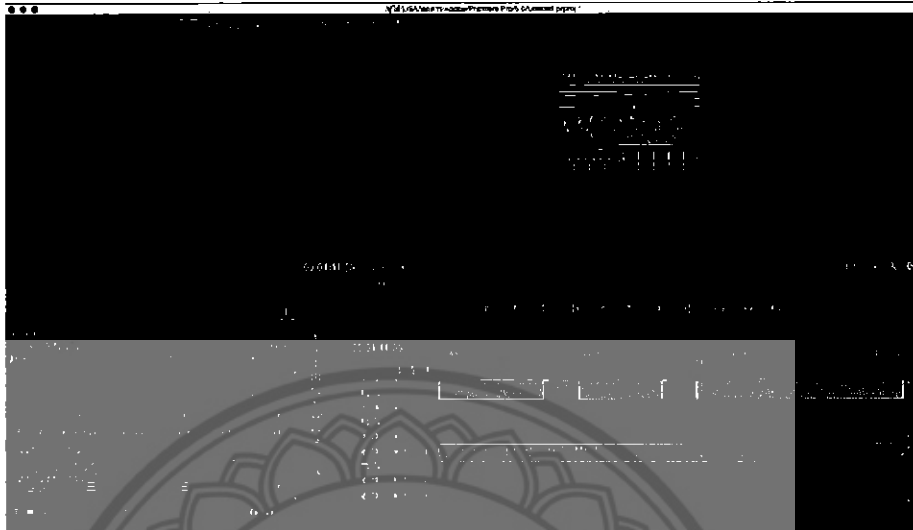
ภาพประกอบที่ 27 ขั้นตอนและกลวิธีในการนำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดิทัศน์ 1

นำแบบร่างจากโปรแกรมก่อนหน้านี้ ไปทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว ในโปรแกรม Adobe Aftereffect. เพราะเป็นโปรแกรมเฉพาะ ที่ใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหว และยังสามารอ่านไฟล์จากโปรแกรมก่อนหน้านี้ได้โดยตรง ทำให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว



ภาพประกอบที่ 28 ขั้นตอนและกลวิธีในการนำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดิทัศน์ 2

นำวีดิทัศน์ที่ได้ ไปตัดต่อ และใส่เสียง ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro. ซึ่งเป็นโปรแกรมเฉพาะสำหรับตัดต่อใส่เสียง และเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว



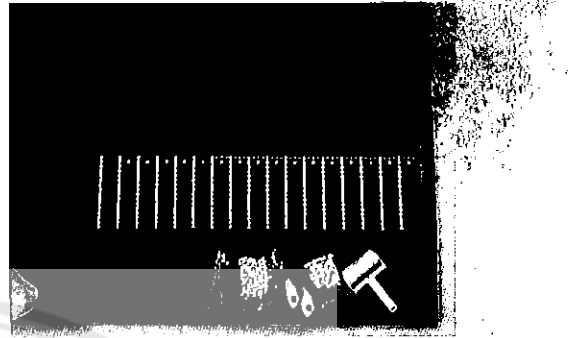
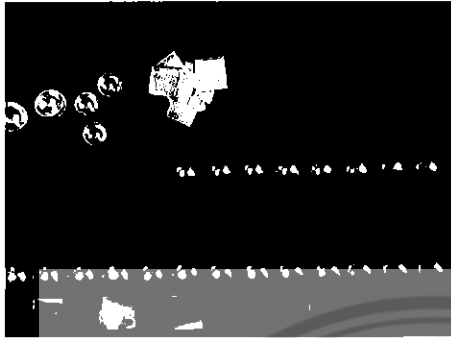
ภาพประกอบที่ 29 ขั้นตอนและกลวิธีในการนำแบบร่างมาสร้างเป็นวีดีทัศน์ 3

3.2.3 ทำเฟรมไม้ พรองซึ่งผ้า เพื่อเตรียมตีฝ้าปัดตามแบบร่าง



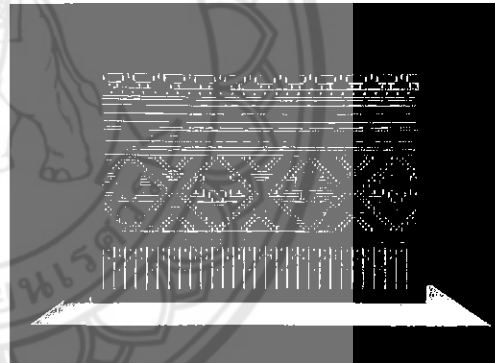
ภาพประกอบที่ 30 ขั้นตอนการทำเฟรมผ้า

3.2.4 ตัดผ้าจیب ด้วยกาวย ฝ้ายปีบคืออะลูมิเนียมเครื่องวงกลม เป็น เครื่อง
 ประดับตกแต่งเสื้อผ้าชาวเขา



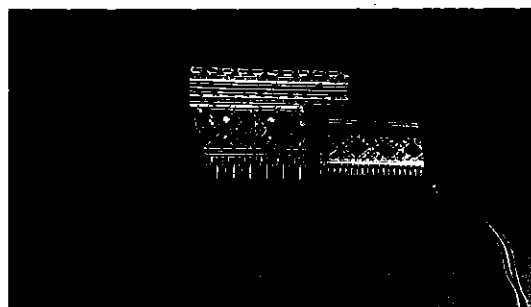
ภาพประกอบที่ 31 ขั้นตอนการตีแผ่นอะลูมิเนียมและฝ้าย

3.2.1.4 นำผลงานติดตั้งกับฐานวางงาน พร้อมจัดสถานที่



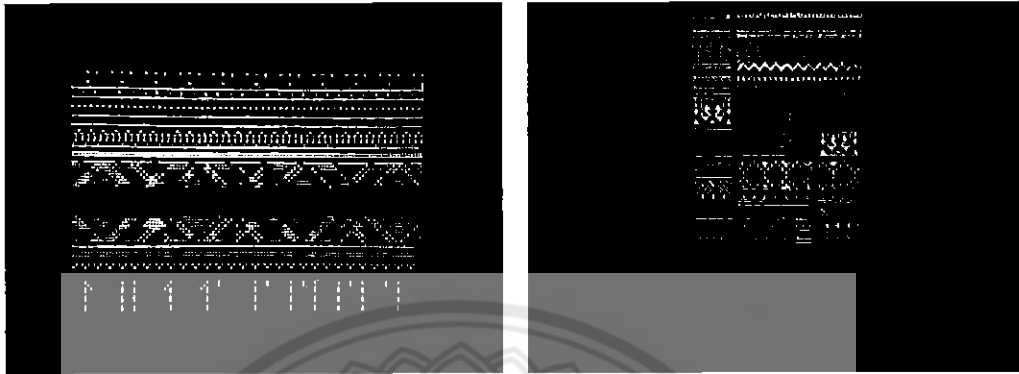
ภาพประกอบที่ 32 ขั้นตอนการติดตั้งผลงาน

3.2.5 ใช้โปรแกรม Mad Mapper ในการทำให้ภาพเคลื่อนไหว
 ฉายลงบนวัตถุ ให้พอดีกับขนาดและรูปทรงของวัตถุ



ภาพประกอบที่ 33 ขั้นตอนการทำให้ภาพเคลื่อนไหวฉายลงบนวัตถุ

3.2.6 บันทึกภาพเป็นวีดิทัศน์เพื่อสะดวกต่อการนำเสนอผลงาน



ภาพประกอบที่ 34 ขั้นตอนการบันทึกวีดิทัศน์

สรุป ปัญหาและอุปสรรค

จากการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ ชุด ลวดลาย ล้านนาร่วมสมัย สำเร็จตรงตามวิธี ขั้นตอนที่วางไว้ และพบปัญหา อุปสรรค ดังนี้

1. เนื่องจากไม่สามารถควบคุมปริมาณแสงในห้องจัดแสดงได้ทำให้แสงมีผลกระทบต่อการใช้งาน ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาโดยการทำโครงกัน เพื่อป้องกันแสงจากภายนอก
2. ด้วยสถานที่ไม่เอื้ออำนวยในการติดตั้งโปรเจคเตอร์ ผู้สร้างสรรค์จึงดัดแปลงโครงกันแสง เพื่อติดตั้งโปรเจคเตอร์ ส่งผลให้ที่ติดตั้งโปรเจคเตอร์ไม่มั่งคั่งนัก
3. จากปัญหาข้อที่สอง ทำให้ภาพที่ฉายจากโปรเจคเตอร์เปลี่ยนตำแหน่งได้ตลอดเวลา หากมีการขยับโครงกันแสง
4. เนื่องจากโปรเจคเตอร์ ถูกว่าในพื้นที่ที่จำกัด (โครงกันแสงขนาด 3 x 3 m.) ทำให้มีผลต่อการฉายภาพ คือทำให้ภาพมีขนาดเล็กลง (วางไกลภาพจะใหญ่ ,วางใกล้ภาพจะเล็ก) ผู้สร้างสรรค์จึงต้องจำกัดขนาดผลงานให้มีขนาดไม่เกิน 160 x 150 cm.

จากการปฏิบัติงานทำให้เจอปัญหาหลายอย่าง จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและการจัดเก็บข้อมูลเอกสารศิลปนิพนธ์นี้ ก็ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์มีการคิดอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน เมื่อพบปัญหา ก็สามารถปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงานในขั้นต่อไปได้ง่ายขึ้น

ทที่ 4

การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุด ลวดลายล้านนาร่วมสมัย เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่สื่ออารมณ์ ความรู้สึกในรูปแบบศิลปะสื่อผสม แบบกึ่งนามธรรม โดยกำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ เป็นลำดับ ขั้นตอน เริ่มจากการรวบรวมข้อมูล การศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดทำแบบร่างปรับปรุง แก้ไขและ ปฏิบัติงานจริง กระบวนการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการวิเคราะห์โดยใช้ ทักษะธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นหลักการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อให้เข้าใจ ได้ง่ายและยังกำหนดกระบวนการศึกษาที่เป็นแบบแผน เบี่ยงระบบ ระเบียบเพื่อสามารถนำไปพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานต่อไปได้

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1. การวิเคราะห์รูปทรง (Form) ได้แก่ ส่วนประกอบทางรูป คือทัศนธาตุ ส่วนประกอบทางวัสดุ วิธีการหรือกลวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ

2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

2.1 เรื่อง แนวเรื่อง

- แนวคิด หรือจุดกำเนิด ที่ศิลปินใช้เป็นสิ่งกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์

2.2 เนื้อหาภายนอก

- เนื้อหาทางเรื่องราวที่แปรออกมาเป็นรูปทรง

2.3 เนื้อหาภายใน

- เนื้อหาที่ที่เกิดขึ้นจากการประสานของรูปทรง ได้แก่ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

1. การวิเคราะห์รูปทรง (Form)

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ “ลวดลายล้านนาร่วมสมัย”เป็นผลงาน สื่อผสม (Mixed Media) ที่ผสมผสานวัสดุและสื่อหลายๆประเภทเข้าด้วยกัน โดยใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอด เรื่องราวลวดลายที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต ของชาวล้านนาผ่านมุมมอง และทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

1.1 ทักษะธาตุ

1.1.1 นำหนักในงานของผู้สร้างสรรค์ ใช้วิธีการซ้อนกันของภาพวีดิทัศน์ ทำให้เกิดระยะความตื้นลึก เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

1.1.2 ที่ว่าง ที่ว่าง 40% ของผลงาน เพื่อต้องการแสดงพื้นผิวของวัตถุและเพื่อไม่ให้เกิดความอึดอัด

1.1.3 สี ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดสีในผลงาน เป็นสีพหุรงค์เหตุที่ใช้พหุรงค์มีสีเส้นสวยงาม และน่าชม อีกทั้งยังเป็นสีที่นิยมใช้ในจิตรกรรมล้านนา

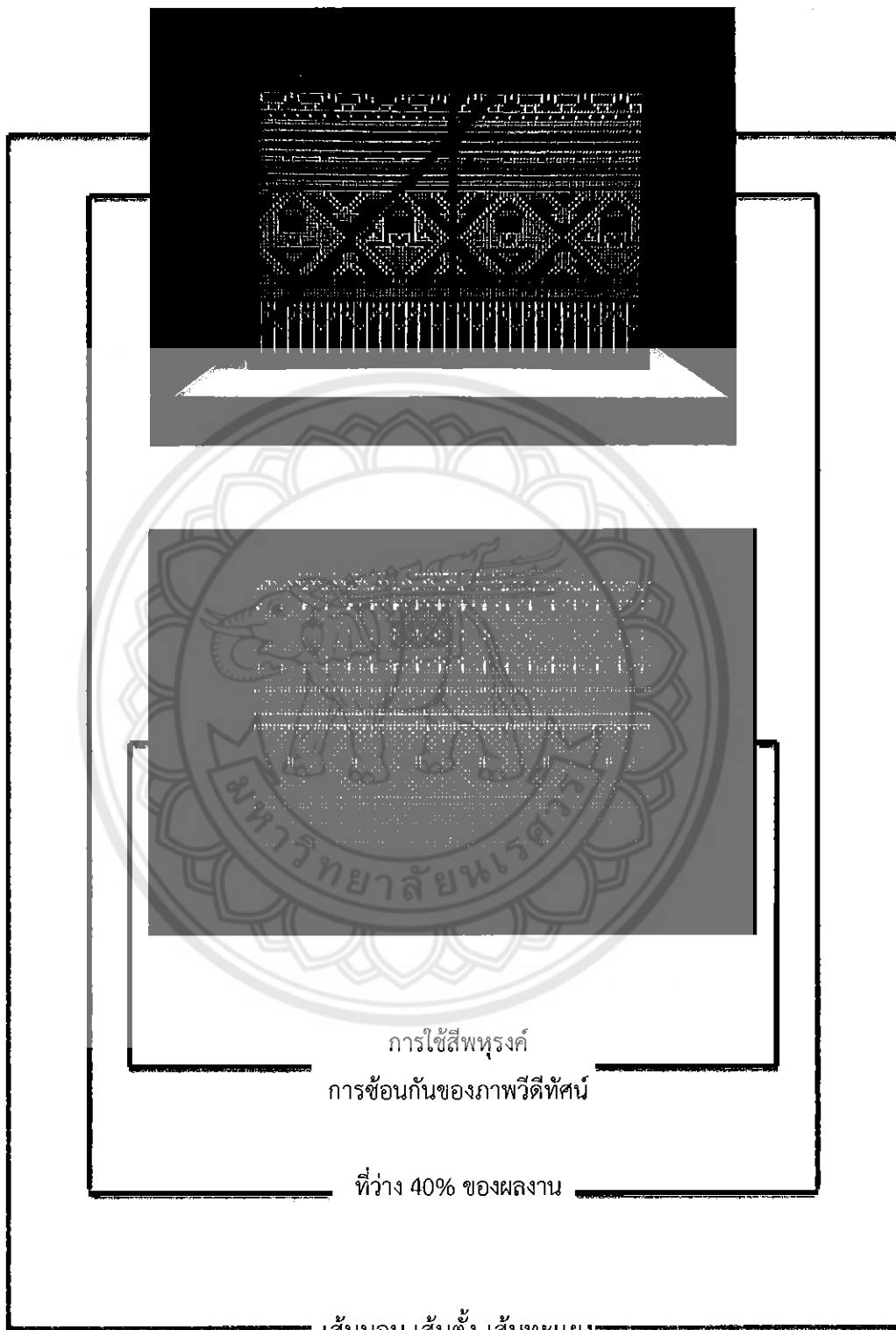
1.1.4 วัสดุ ในงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ มีวัสดุ ได้แก่ แผ่นอะลูมิเนียม ฝาฉีก ทำให้เกิดแสงในการตกกระทบ จึงเกิดมุมมองแสงทำให้งานน่าสนใจ

1.1.5 เส้น เส้นนอน เส้นตั้ง เส้นทะแยง สร้างจังหวะ เชื่อมโยงอย่างเป็นเอกภาพ

1.1.6 กลวิธี สื่อผสมอันประกอบด้วย

- การฉายภาพ ลงบนวัตถุ (Projector mapping) เป็นการฉายภาพจากเครื่องฉายภาพ (Projector) ลงบนวัตถุ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ (mad mapper) เป็นโปรแกรมที่สามารถ เลือกจุดที่จะฉายลงได้ และยังปรับขนาด และรูปทรงได้ตามต้องการ

- วีดิทัศน์ภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphics Video) โดยใช้โปรแกรม Illustrator ในการสร้างรูปร่าง รูปทรง และใช้โปรแกรม Aftereffect ในการทำภาพเคลื่อนไหวเหตุที่ใช้After Effect เพราะเป็นโปรแกรมที่มีลูกเล่นเยอะ และเป็นโปรแกรม ในการทำวีดีโอที่ง่าย ต่อการทำภาพเคลื่อนไหว แต่ยากในการใส่เสียงจึงใส่เสียงในโปรแกรมPremiere Pro เพราะเป็นโปรแกรมที่อ่านไฟล์เร็ว แม่นยำในการใส่จังหวะ และเสียง



ภาพประกอบที่ 35
การวิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์

2. วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกลมกลืนด้วยการจัดองค์ประกอบ ให้มีความสัมพันธ์เป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ และเนื้อทำให้เกิดดุลยภาพ

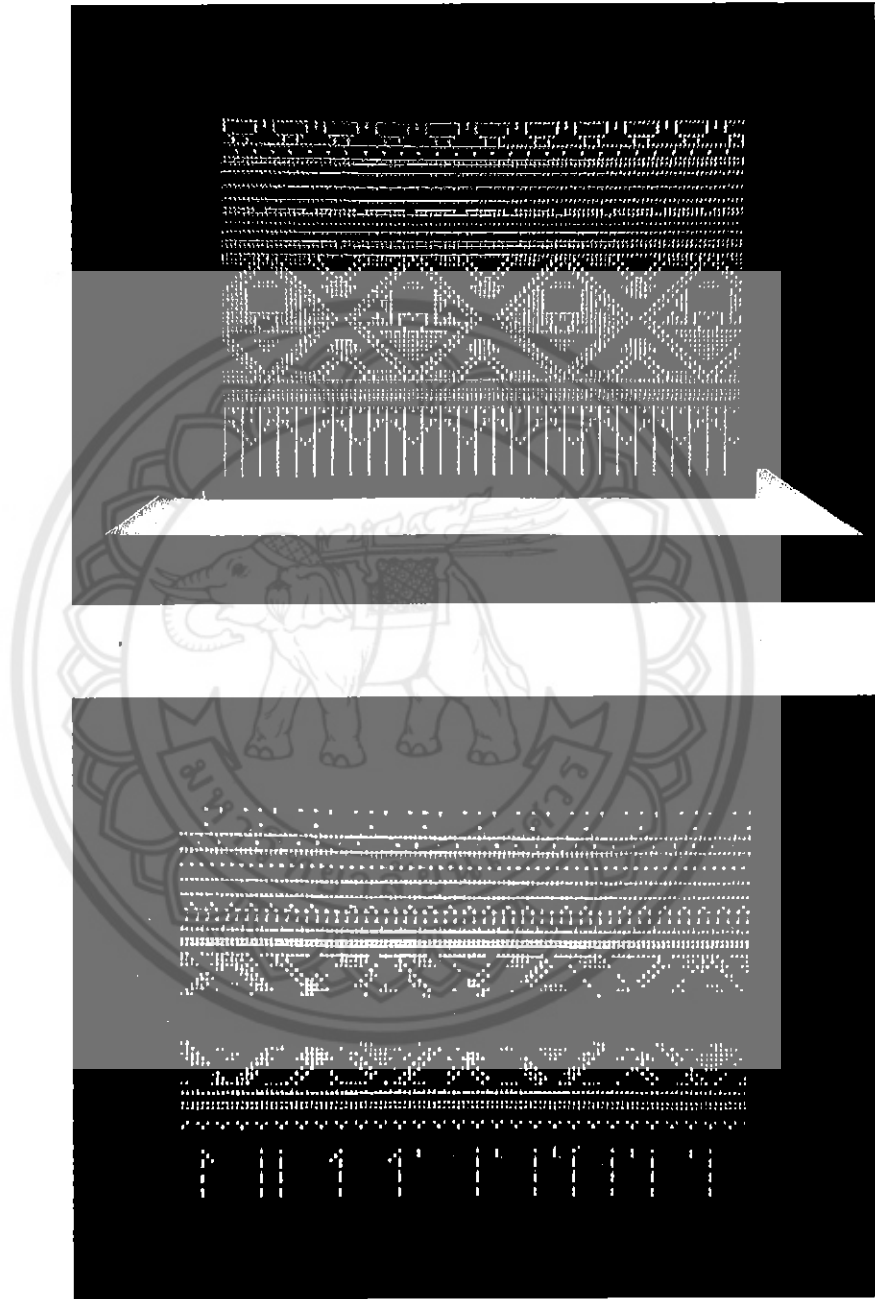
2.1 การขัดแย้ง (Contrast) มีการขัดแย้งของขนาด และรูปทรง เพื่อให้เกิดระยยะการขัดแย้งของที่ว่างและจังหวะ ทำให้เกิดจุดเด่น

2.2 ความสมดุล (Balance) ในผลงานมีการจัดองค์ประกอบศิลปะที่ มีความสมดุลแบบเท่ากัน



ภาพประกอบที่ 36

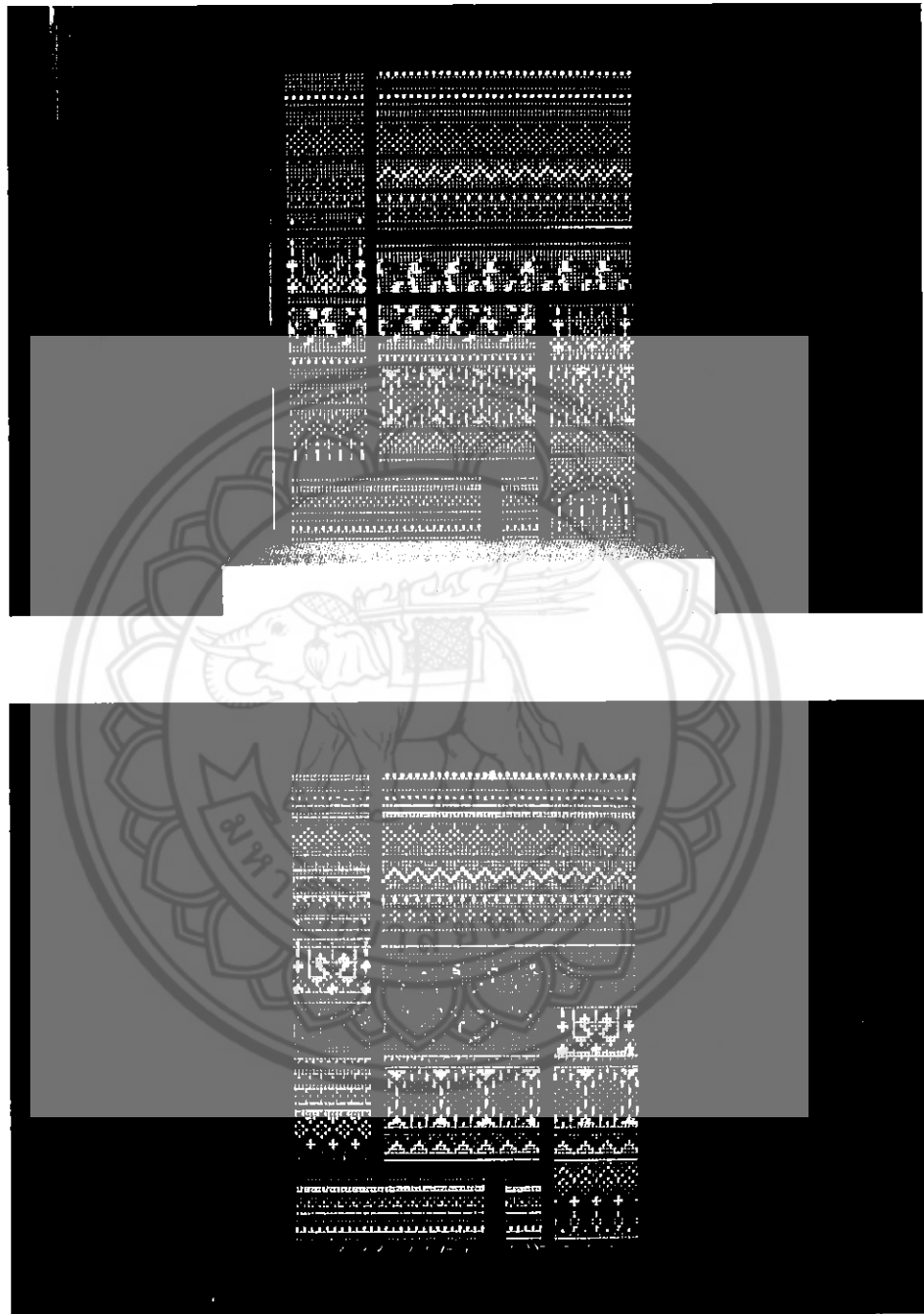
การวิเคราะห์การสร้างเอกภาพในผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 37 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 38 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 39 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

3.การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

3.1 เรื่อง คือความสัมพันธ์ของเนื้อหากับเรื่องราว ในงานศิลปนิพนธ์ เป็นเนื้อหาที่เป็นผลจากการผสมผสานกันของผู้สร้างสรรค์ กับเนื้อเรื่องผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรค์กระบวนการศึกษาในรูปแบบงานสื่อผสมเพื่อนำเสนอเรื่องราว ลวดลายที่ปรากฏในวิถีชีวิตของชาวล้านนา ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์

3.2 เนื้อหาภายนอกผลงานของผู้สร้างสรรค์ เป็นลักษณะกึ่งนามธรรมแสดงถึงลวดลายผ้าของชาวล้านนา ที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต รายละเอียดชิ้นงานจะเห็นถึงลวดลาย ที่เกิดจากรูปทรงเรขาคณิตในลวดลายเสื้อผ้าซึ่งเป็นลวดลาย ที่เกิดจากความเชื่อ ประเพณี หลอมรวมกันจนเกิดเป็นวัฒนธรรมแสดงถึงอัตลักษณ์ของชาวล้านนา

3.3 เนื้อหาภายใน เนื้อหาทางพุทธิปัญญา(Intellectual Content) ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สื่ออารมณ์ความรู้สึก ในรูปแบบศิลปะสื่อผสม แบบกึ่งนามธรรม โดยกำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ เป็นลำดับ ขั้นตอน มีการจำแนก แยกแยะ การสร้างความคิดรวบยอด มีระบบระเบียบและการวางแผนด้วยปัญญา จนเกิดความประสานกลมกลืนของทัศนธาตุรูปทรงที่มีสัดส่วนลงตัว

ลักษณะแนวคิดของผู้สร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้เห็นถึง ความประทับใจที่มีต่อลวดลายล้านนา จึงนำมาสู่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยใช้พื้นฐานวัฒนธรรมดั้งเดิม ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างกระบวนการผ่านกลวิธีเฉพาะตัวในรูปแบบงานสื่อผสมแบบกึ่งนามธรรม เพื่อให้เกิดลวดลายล้านนาแบบร่วมสมัย

บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาค้นคว้า สร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด ลวดลายล้านนาร่วมสมัย เป็นการนำเสนอแรงบันดาลใจ จากประสบการณ์ส่วนตัว ที่ประสบพบเจอในการดำรงชีวิต ในท้องถิ่นของผู้สร้างสรรค์ อันเป็นความประทับใจความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสื่อผสม แบบกึ่งนามธรรม ผ่านรูปทรงซึ่งเป็นสัญลักษณ์ ที่คนในท้องถิ่นสร้างสรรค์ขึ้น อีกทั้งแนวทาง และขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนแต่เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์การทำงาน แนวทางความคิดเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนางานทัศนศิลป์ และได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ นำไปสู่การบันทึกผลงานการสร้างสรรค์ ในรูปของเอกสารศิลปนิพนธ์
2. เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ ลวดลายผ้าล้านนา รวมไปถึงวัสดุพื้นถิ่น แล้วนำมาผลดังก่อมาประยุกต์เป็นลวดลายผ้าล้านนาแบบร่วมสมัย
3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมอันดีงามของชาวล้านนา ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสม โดยใช้กลวิธีสมัยใหม่แสดงออกถึงคุณค่าทางสุนทรียะ

ผลที่ได้รับจากกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผ่านมา ทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ไม่เพียงแค่นั้น กระบวนการทำงานสร้างสรรค์เท่านั้น รวมไปถึงการใช้ชีวิตของ ผู้สร้างสรรค์เองด้วย เมื่อเกิดการเรียนรู้ ย่อมทำให้เกิดการพัฒนาในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาอุปสรรคต่างๆ อย่างมีความรอบคอบ ด้วยความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะฝีมือจนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในภาคเอกสารศิลปนิพนธ์ และได้สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 3 ผลงาน ตลอดจนนำผลงานดังกล่าวมาวิเคราะห์ รวบรวม สรุปผล ทำให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความคิด ความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่า ความงามในรูปของศิลปะสื่อสมัยใหม่ โดยนำเรื่องราวความประทับใจ ของลวดลายล้านนา ที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม ความเป็นอยู่ของชาวล้านนา ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานในรูปแบบนามธรรมร่วมสมัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบปัญหาต่อการสร้างสรรค์ คือพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานค่อนข้างจำกัด ขนาดของภาพที่ฉายจึงจำกัดตามไปด้วย เพราะหากขนาดใหญ่เกินไป จะทำให้โปรเจคเตอร์ฉายภาพไม่ครอบคลุมชิ้นงาน จากปัญหาข้างต้นส่งผลให้ขนาดชิ้นงานจำกัด

ตามไปด้วย อีกทั้งยังมีปัญหาเรื่องแสงที่เข้ามารบกวนผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหา โดยการทำโครง
กั้นแสง

แม้ประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกัน แต่ผลงานชุดนี้ มีเนื้อหาที่สามารถ
ทำให้เกิดความเข้าใจถึงเรื่องราว ความประทับใจที่ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบพบเจอ เพื่อบอกเล่าความคิด
ความรู้สึก ความงาม ผ่านสัญลักษณ์ทางความคิดที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ของชาวล้านนา และกระบวนการ
เรียนรู้สร้างสรรค์นี้ ผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไข พัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

ข้อดีจากการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ถึงกลวิธีใหม่ๆ ในการ
สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้การสร้างสรรค์แตกต่างไปจากแบบแผนการทำงานเดิมๆ และสามารถนำ
กลวิธีที่เรียนรู้ไปประยุกต์ต่อยอดในการทำงานด้านอื่นๆ

ข้อเสียของการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์แบบร่วมสมัย ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กลวิธี Projection
Mapping. ในส่วนของการสร้างสรรค์ไม่มีผลกระทบหรือข้อเสียแต่อย่างใด แต่ต้นทุนในการสร้างสรรค์
มีค่าใช้จ่ายสูง ทั้งในด้านโปรแกรม โปรเจคเตอร์ และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ต้องเป็นอุปกรณ์เฉพาะที่
โปรแกรมรองรับอีกด้วย

จากการทำงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์ในชุดนี้จะเกิดประโยชน์
แก่ผู้ ที่สนใจในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ และผู้สนใจทางศิลปะทั้งหลายตลอดจน
ผู้ที่สนใจทั่วไป ทั้งในด้านผลงานศิลปะ และภาคเอกสารหากผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์จะนำมา
ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต



บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

ชลูด นิ่มเสมอ,(2539),องค์ประกอบศิลปะ, กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด
 สุรชาติเกษประสิทธิ์,(2555),เอกสารประกอบการเรียนการสอน,พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์.

พิชญ์โลก :คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

กัจจกร สุนพงษ์ศรี , (2555) , สุนทรียศาสตร์ , กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ (2542) สัจจิบัตรนิทรรศการศิลปนิพนธ์ ,
 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร

แหล่งอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

<https://saneeya01.wordpress.com>

<http://www digitizedlanna.com>

http://www.sri.cmu.ac.th/~elanna/elanna47/public_html/hand/hand5.html

http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000008428

<http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/bachelor/a22548001>

<http://www.thaigoodview.com/node/47344>

<http://socanth.tu.ac.th/wp-content/uploads/2014/05/JSA-31-1-kasamaponn.pdf>