

อภินันทนาการ

กาลเวลาในความทรงจำ



สำนักหอสมุด



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

Memory in Time




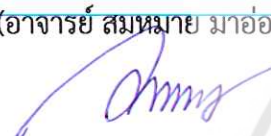
An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements
for the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts
Program in Visual Art Design
May2015
Copyright 2015 by Naresuan University


คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง “กาลเวลาในความทรงจำ”
ของนางสาวอริตา ภูลา เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีรัศมี พรหมรัตน์)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์)


.....กรรมการ
(อาจารย์ สมหมาย มาอ่อน)


.....กรรมการ
(อาจารย์ อาคม ทองโปร่ง)


.....กรรมการ
(อาจารย์ จิตติ สมบูรณ์อ่อน)


.....กรรมการ
(อาจารย์ ชญานิศ ชิงช่วง)


.....

(ดร. สันต์ จันท์สมศักดิ์)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
พฤษภาคม พ.ศ. 2558

ชื่อเรื่อง	กาลเวลาในความทรงจำ
ผู้วิจัย	นางสาวอรिता ภูลา
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีรัศม์ พรหมรัตน์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์, มหาวิทยาลัยนเรศวร,2557
คำสำคัญ	ความทรงจำ, ศิลปะบำบัด

บทคัดย่อ

การสร้างผลงานจิตรกรรมในชุดศิลปนิพนธ์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง กาลเวลาในความทรงจำในชุดนี้มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค์ที่จะสามารถตอบสนองต่อความคิดและความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ โดยแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามหรือสุนทรียภาพในรูปแบบงานจิตรกรรม ตลอดจนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างเป็นระบบในรูปภาคเอกสารศิลปนิพนธ์ โดยมีการวางแผนดำเนินงาน คือ เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทั้งในสภาวะเอกสารทางโครงสร้างศิลปะ หลักองค์ประกอบศิลปะและในส่วนของวัตถุจริง และภาพถ่าย โดยนำองค์ความรู้ทั้งหมดที่ได้มาประมวล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ออกมาสู่ขั้นตอนการทำภาพแบบร่าง และการขยายภาพผลงานขนาดจริง ในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากความสะเทือนใจ จากประสบการณ์ส่วนตัวและผู้สร้างสรรค์ได้นำมาถ่ายทอดแสดงความงามทางสุนทรียภาพ ซึ่งเป็นเรื่องของหลักการทางศิลปะ และทัศนธาตุอันมีหัวใจสำคัญคือ สี การพัฒนาสร้างสรรค์รูปทรง ลักษณะพื้นผิวหรือลวดลายที่ผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาจากจินตนาการ เป็นการผสมผสานหลักของความเป็นจริง ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงโลกส่วนตัวในจินตนาการรวมทั้งผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาการสร้างสรรค์ที่เรียกกระบวนการทำงานศิลปะที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกภายในใจออกมานี้ว่า ศิลปะบำบัดความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เองตลอดจนได้ค้นคว้ากลวิธีเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ และได้รูปแบบเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน

Title	Memory in Time
Author	Arita Phoola
Advisor	Assist.Prof. Thaveerat Promrat
Co-Advisor	Assist.Prof. Surachsrt Kesprasit
Academic Paper	Thesis B.F.A. in Visual Art Design, Naresuan University,2013
Keywords	Memory,Art Therapy

ABSTRACT

Creating a painting in a thesis on the topic. " Memory in Time " with the purpose of creation to the creative learning and understanding of the creative process to be able to respond to the thoughts and feelings of the creator by The expression of beauty or aesthetic value. As well as lead to the recognition of the creative works of art systematically in the thesis. The implementation plan is to start from research papers on the art, the art elements of both real objects and photos, then the knowledge acquired execute, analyze and synthesize the process of making sketches and enlarge the actual size. This thesis has been inspired by the acclaimed personal experience that creators have to convey aesthetics, the beauty of the artistic as a matter of principle and the visual arts, a key element is color. Proportion of small size build unity. The highlight of the paintings include the shape of the large and small unequal, detailed textures that emanates from the creative imagination combined with the realistic. Creator want to communicate to the world of fantasy, as well as the creative process of art that convey a feeling inside that "Art Therapy". Creator has researched techniques to create works that will cause a new creativities and new format which their specific identity.

ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าน้อมรำลึกในพระคุณบิดา มารดา ผู้ที่ให้กำเนิดและให้การอบรมสั่งสอน เลี้ยงดู ข้าพเจ้าจนเติบโตมาด้วยความยากลำบาก สอนให้รู้จักผิดชอบ ชั่วดี ทั้งยังคอยให้การสนับสนุนส่งเสริมการศึกษาและเป็นกำลังใจให้นยามที่ข้าพเจ้าเกิดความท้อแท้และหมดกำลังใจ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ให้วิชาความรู้ คอยชี้แนะแนวทางในการศึกษา สอนการใช้ชีวิต ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบและมีระเบียบวินัย ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ทุกท่านที่ให้ความรู้ ความช่วยเหลือ ตลอดจนเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ผู้ควบคุมดูแลศิลปินนิพนธ์ทุกท่าน โดยเฉพาะผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีรัศมี พรหมรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์ และอาจารย์อาคม ทองโปร่ง ที่คอยให้ความรู้ ชี้แนะแนวทาง และให้ความช่วยเหลือด้านทุนการศึกษา ให้คำปรึกษาศิลปินนิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจนและสมบูรณ์

ขอขอบคุณ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจ และให้การช่วยเหลือซึ่งกันในการทำงานจนสามารถลุล่วงตามความประสงค์ และการศึกษาขอให้ผลประโยชน์อันเกิดจากการศึกษาในครั้งนี้ได้เป็นหนึ่งในการศึกษาทดลองสร้างสรรค์ศิลปะแก่ผู้ที่ศึกษาสนใจไม่มากนักน้อย

อรिता ภูลา

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	1
วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	2
คำจำกัดความ.....	3
2 ข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	4
1.1 ทฤษฎีปรัชญาศิลปะ.....	4
1.2 ปรัชญาศิลปะกับจิตวิทยา.....	5
1.3 ศิลปะบำบัด.....	6
2. ข้อมูลด้านรูปแบบ.....	8
2.1 การศึกษาหลักการองค์ประกอบศิลป์.....	7
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์.....	9
2.3 อิทธิพลจากยุควินเทจ.....	11
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	17
1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	17
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและการจัดทำภาพแบบร่าง	18
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	21
4. ขั้นตอนเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	25
4 การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปนิพนธ์	
1. ช่วงระยะก่อนทำศิลปนิพนธ์.....	26
2. การสร้างสรรค์ผลงานก่อนทำศิลปนิพนธ์.....	31
การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	31
การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ภาพที่ 1	31
การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ภาพที่ 2	35
การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ภาพที่ 3	39

5 บทสรุป

อภิปรายผลการสร้างสรรค์.....	45
บรรณานุกรม.....	46
ประวัติผู้สร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	47



สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
บทที่ 2 ข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	
แผนภาพสรุปแนวความคิดศิลปะบำบัด.....	8
แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลป์.....	8
แผนภาพแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างสรรค์เอกภาพของรูปทรง.....	9
ภาพThe birthday Marc Chagall.....	10
ภาพผลงานของศิลปินจอห์น มิโร.....	11
ภาพตัวอย่างตุ๊กตาหมี.....	12
ภาพตัวอย่างตุ๊กตาดาวเคราะห์ที่สะสม.....	12
ภาพตัวอย่างสโนว์บอล.....	13
ภาพตัวอย่างลูกปิดหลากสี.....	13
ภาพตัวอย่างลวดลายวินเทจ.....	14
ภาพตัวอย่างสิ่งของเครื่องใช้สไตล์วินเทจ.....	14
ภาพตัวอย่างการตกแต่งห้องสไตล์วินเทจ.....	15
ภาพตัวอย่างแฟชั่นการแต่งกายสไตล์วินเทจ.....	15
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	
ภาพร่างลายเส้นขาวดำ และสี.....	19
ภาพร่างลายเส้นขาวดำ และสี.....	20
ภาพร่างลายเส้นขาวดำ และสี.....	20
ภาพวัสดุอุปกรณ์สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์.....	21
ภาพหนังสือนิตยสารและภาพถ่ายเอกสารประกอบประกอบการออกแบบ.....	22
ภาพโครงไม้ที่ใช้ทำเฟรม.....	22
ภาพลงสีรองพื้น.....	23
ภาพร่างภาพลงลายละเอียดคร่าวๆ.....	23
ภาพการลงสีภาพร่วมของผลงานชิ้นที่ 1,2 และ3.....	24
ภาพการเก็บรายละเอียดของผลงานชิ้นที่ 1,2 และ3.....	24
ภาพแสดงลักษณะการระบายสี.....	25

บทที่ 4 การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปนิพนธ์

ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ 1.....	27
ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ 2.....	28
ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ 3.....	29
ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ 4.....	30
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	31
ภาพโทนสีที่ใช้หลักในงาน.....	32
ภาพแสดงค่าน้ำหนัก.....	33
ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	33
ภาพแสดงเส้นและทิศทาง.....	34
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	35
ภาพโทนสีที่ใช้หลักในงาน.....	36
ภาพแสดงค่าน้ำหนัก.....	37
ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	37
ภาพแสดงเส้นและทิศทาง.....	38
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	39
ภาพโทนสีที่ใช้หลักในงาน.....	40
ภาพแสดงค่าน้ำหนัก.....	41
ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	41
ภาพแสดงเส้นและทิศทาง.....	42

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

เนื่องจากสังคมไทยในปัจจุบันเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจยิ่งพัฒนาไปเท่าใดจะยิ่งเกิดปัญหาจากการพัฒนาเท่านั้นยังมีความต้องการทางวัตถุมากเท่าใดยิ่งไม่รู้จักพอ สังคมไทยในยุคโลกาภิวัตน์จึงมีปัญหาทางจิตเกิดขึ้นมากมาย เช่น มีพฤติกรรมการแสดงออกที่รุนแรง ขาดความเมตตาทำให้สังคมไทยมีแต่ปัญหามากมายในทุกๆด้าน และในปัจจุบันนี้มีการสร้างข้อกำหนดกฎเกณฑ์ทางสังคมมากขึ้น ขาดความเป็นอิสระ เสรีภาพ ส่งผลกระทบต่อในชีวิตจริงของเราในแต่ละวันต่างต้องเรียนรู้ และเผชิญปัญหา น้อยใหญ่ยากง่ายอย่างไม่ขาดสายเป็นพื้นฐานของชีวิตคนในสังคมปัจจุบัน และเพื่อหลีกเลี่ยงความทุกข์ใจดังกล่าวคนเราทุกคนจึงต้องถวิลหาชีวิตซึ่งเติมเต็มไปด้วย ความรัก ความสุข ความสนุกสนาน และความสมบูรณ์แบบ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้น ดำรงอยู่ และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ขณะเดียวกันนั้นผู้สร้างสรรค์เองก็มีความพึงปรารถนาต้องการหลีกเลี่ยงชีวิตที่เกิดปัญหาในปัจจุบัน เพื่อถวิลหาความทรงจำในวัยเด็กซึ่งผู้สร้างสรรค์มีความทรงจำมากมายในอดีตที่มีคุณค่าทางจิตใจเมื่อคิดถึงครั้งใดก็เกิดความประทับใจช่วยชดเชยเติมเต็มความสุขในชีวิตได้เสมอ และการได้อยู่กับตัวเองในโลกแห่งจินตนาการส่วนตัวนั้นเป็นสิ่งที่ดีที่สุดอย่างหนึ่งของผู้สร้างสรรค์ค้นพบ คือ การสร้างภาพ หรือเรื่องราวขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายกันตามสถานการณ์ อีกทั้งยังแปรผัน และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด เกิดจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายในขณะนั้น หรือแม้กระทั่งการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา จินตนาการดังกล่าว นับว่าเป็นสิ่งที่ไม่อาจเป็นจริงได้ แต่สำหรับผู้สร้างสรรค์มีมุมมองที่แตกต่างออกไปในเรื่องของคำว่า “จินตนาการ” จินตนาการนั้นสามารถสร้างความสุขเติมเต็มจิตใจให้กับผู้สร้างสรรค์ และสามารถทำทุกอย่างให้เป็นจริงได้ในโลกของศิลปะ โดยใช้จินตนาการเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นนามธรรมในความคิดออกมาเป็นรูปธรรมให้ได้ประจักษ์แจ้ง ทั้งยังเป็นการใช้ศิลปะเพื่อรักษาเยียวยาจิตใจ เพื่อการผ่อนคลาย และความสุขสนุกสนาน ซึ่งผู้สร้างสรรค์เรียกกระบวนการนี้ว่า “ศิลปะบำบัดความรู้สึก”

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงนำความคิดทั้งหมดถ่ายทอดออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อนำเสนอเรื่องราวของความทรงจำในวัยเด็กที่ประทับใจ และเกิดคุณค่าเติมเต็มความสุขให้กับชีวิตในปัจจุบันที่ต้องเผชิญปัญหามากมายในสังคม ด้วยวิธีการจิตรกรรมที่มีเนื้อหาจินตนาการเรื่องราวจากตัวผู้สร้างสรรค์เอง

วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย

1. เพื่อศึกษา และค้นคว้าแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ชุต กาลเวลาในความทรงจำ ในรูปแบบงานจิตรกรรม โดยถ่ายทอดความในด้านสุนทรีย์ภาพที่เกิดจากจินตนาการ และเนื้อหาเรื่องราวของผู้สร้างสรรค์
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่แสดงออกของความทรงจำในโลกจินตนาการส่วนตัวผ่านการจัดวางองค์ประกอบตามจินตนาการที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงทุกอย่างที่แตกต่างจากโลกในความเป็นจริง
3. เพื่อเยียวยาความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์อันเกิดจากผลกระทบที่เกิดจากสภาพแวดล้อมของสังคมปัจจุบัน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ไว้ 2 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างเนื้อหาเรื่องราว

1.1 ศึกษาข้อมูล โดยผู้สร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลจากเรื่องศิลปะบำบัดเกิดขึ้นจากความคิดที่ว่ากระบวนการสร้างสรรค์ในการทำศิลปะนั้นเป็นการเยียวยาและยกระดับชีวิตให้ดีขึ้น และเป็นการสื่อสารความคิดความรู้สึกในรูปแบบที่ปราศจากคำพูด

1.2 วิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้สร้างได้ศึกษาข้อมูลจากเรื่องศิลปะบำบัดแล้วพบว่าศิลปะนั้นไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกความคิดที่เสียดสีสังคม หรือรับใช้สังคมเพียงอย่างเดียวยังช่วยฟื้นฟูรักษาเยียวยาสภาพจิตใจของคนที่มีปัญหาทางจิตใจได้อีก และศิลปะสามารถช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย และสนุกสนานเกิดความสุขได้อีกด้วย จึงเลือกใช้ศิลปะบำบัดมาเป็นแนวทางการบำบัดจิตใจของผู้สร้างสรรค์

1.3 การสร้างเนื้อหาเรื่องราว โดยสร้างจากประสบการณ์โดยของตัวผู้สร้างสรรค์เอง ที่มีความประทับใจในวัยเด็ก หรือในอดีตที่นึกถึงครั้งใดทำให้เกิดความสนใจสบายใจ แตกต่างจากสังคมในปัจจุบันที่มีแต่ความวุ่นวาย ทั้งสภาพแวดล้อม และจิตใจของผู้คนก็แตกต่างกันไปด้วยก่อให้เกิดความเครียด จึงอยากหลีกเลี่ยงเพื่ออยู่ในโลกส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์เอง เรื่องราวที่นำมาใช้จึงเป็นเรื่องราวจากจินตนาการส่วนตัวที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างจำลองขึ้นมา

ช่วงที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์

2.1 การพัฒนาภาพร่าง องค์ประกอบ เทคนิคการสร้างสรรค์

2.2.1 การพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชิ้นที่ 1 เน้นเรื่องราวการเล่นซ่อนหาในวัยเด็กที่ต้องการสื่อสารให้เห็นถึงความทรงจำที่ทุกคนได้ผ่านมามากันในยามที่เป็นเด็กต่างชื่นชอบ และประทับใจทั้งสิ้น

ภาพร่างชิ้นที่ 2 เน้นเรื่องราวในความทรงจำ คือการเรียนการสอนในวิชา การงานพื้นฐาน อาชีพสมัยประถมศึกษา โดยมีการสอนวิธีการจัดสวนถาด และสวนขวดเป็นการจำลองพื้นที่เล็กๆแต่งแต้มโลกจินตนาการได้ตามต้องการ

ภาพร่างที่ขึ้นที่ 3 เน้นเรื่องราวในความทรงจำเช่นกัน แต่เป็นความทรงจำของเด็กผู้หญิงทุกคนที่น่าจะผ่านการเล่นสิ่งนี้มาทุกคน คือตุ๊กตาระดาษที่ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบมากและเป็นความทรงจำที่ประทับใจ

ผลงานทั้งสามชิ้นจึงเป็นเนื้อหาเรื่องราวที่ผูกโยงต่อชีวิตของผู้สร้างสรรค์ที่ถูกนำมาถ่ายทอดให้ดูมีชีวิตชีวาขึ้นอีกครั้ง ภายใต้การสร้างสรรค์ที่มีศิลปะเป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้สึก ดังที่กล่าวมา

2.2.2 องค์ประกอบ

โดยองค์ประกอบในงานนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ จัดองค์ประกอบขึ้นมาเองเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆจากจินตนาการในรูปของนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรมจากจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ของตัวผู้สร้างสรรค์เองโดยที่มีตัวข้าพเจ้าเข้าไปเป็นองค์ประกอบหลัก ปรากฏรูปที่ดูมีชีวิตชีวาในโลกส่วนตัวทั้ง 3 ชิ้นงาน

2.2.3 เทคนิคการสร้างสรรค์

โดยผู้สร้างสรรค์จะใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ทั้ง 3 ผลงานนี้ด้วยเทคนิคการระบายสีอะคริลิกบนผ้าใบ ผลงานมีลักษณะเป็นจิตรกรรมสองมิติแต่สร้างภาพลวงตาแบบสามมิติบนพื้นสีเหลี่ยมในลักษณะการสร้างพื้นที่ใหม่ขนาดจึงมีความแปรผันไปตามหลักเกณฑ์ความเหมาะสมของรูปทรง และตำแหน่งการจัดวางรูปทรง

2.2 การพัฒนาผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์

โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการพัฒนาให้ศิลปะเป็นมากกว่าการวาดภาพธรรมดาแต่ต้องการใช้ศิลปะเพื่อยกระดับชีวิตสภาพจิตใจของผู้สร้างสรรค์ให้ดีขึ้น สามารถใช้ศิลปะเพื่อพัฒนาชีวิต จิตใจให้เกิดความสุขผ่อนคลายความเครียด รักษาเยียวยาจิตใจคนสร้างสรรค์จากจินตนาการให้เกิดขึ้นจริงได้

คำจำกัดความ

1. ความทรงจำ(memory) คือ ความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็กที่ถ่ายออกมาผ่านงานจิตรกรรมสร้างสรรค์

2. ศิลปะบำบัด(art therapy) คือ กระบวนการสร้างสรรค์ในการทำศิลปะนั้นเป็นการเยียวยาและยกระดับชีวิตให้ดีขึ้น และเป็นการสื่อสารความคิดความรู้สึกในรูปแบบที่ปราศจากคำพูด

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากในสังคมปัจจุบันนี้เกิดการพัฒนาด้านวัตถุมากกว่าจิตใจ จึงส่งผลให้ชีวิตที่เป็นจริงของเราแต่ละคนในแต่ละวัน ต่างต้องเรียนรู้ และเผชิญปัญหามากมาย ต่างจากสังคมไทยในอดีตเป็นสังคมที่มีความเอื้ออาทร มีความสัมพันธ์กันแบบพี่น้องอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน และคนในชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ใช้วิถีชีวิตแบบเรียบง่าย เป็นเรื่องธรรมดาที่คนเราทุกต้องถวิลหาชีวิตที่เติมเต็มด้วยความรัก ความสุข และความสมบูรณ์แบบ

ขณะเดียวกันนั้นผู้สร้างสรรค์เองก็มีความพึงปรารถนา และต้องการหลีกเลี่ยงชีวิตที่สับสนวุ่นวายปัจจุบัน และเพื่อชดเชยเติมเต็มความสุขในชีวิต การได้อยู่กับตัวเองในโลกแห่งจินตนาการโดยถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรม ดังนั้นในผลงานแต่ละชิ้นของผู้สร้างสรรค์ในศิลปะนิพนธ์ชุด “กาลเวลาในความทรงจำ” ซึ่งจะถ่ายทอดอารมณ์ความทรงจำในวัยเด็กที่เล่าเรื่องผ่านตัวผู้สร้างสรรค์นำเสนอออกมา และสอดแทรก ความรู้สึกส่วนตัวลงไปโดยกลวิธีทางจิตรกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ ได้ศึกษาข้อมูลเอกสารที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในการวิจัย และรูปแบบในการสร้างสรรค์ในการวิจัย โดยมีดังนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

- 1.1 การศึกษาทฤษฎีปรัชญาศิลปะ
- 1.2 การศึกษาปรัชญาศิลปะกับจิตวิทยา
- 1.3 การศึกษาเรื่องศิลปะบำบัดเพื่อช่วยฟื้นฟูเยียวยาจิตใจผ่อนคลายความเครียด

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

- 2.1 การศึกษาหลักการองค์ประกอบศิลป์
- 2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์(Surrealism)
- 2.3 การศึกษาวัสดุ สิ่งของต่างๆที่อยู่ในความทรงจำวัยเด็กในอดีต หรือสิ่งของเครื่องใช้ใน

ยุควินเทจ

จากที่กล่าวมานั้นเป็นที่มาของการศึกษาการสร้างสรรค์ทางด้านรูปแบบ และส่วนของเนื้อหา เรื่องราวที่มาที่กระทบต่อความรู้สึกเกิดเป็นความประทับใจที่ส่งผลให้เป็นงานสร้างสรรค์

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

1.1. การศึกษาทฤษฎีปรัชญาศิลปะ

1.1.1 ศิลปะคือการเป็นตัวแทน(ชีวิต) (art as representation)

สุธี คุณาวิชยานนท์ (2554) “ศิลปะคือการเป็นตัวแทน(ชีวิต)” (art as representation) อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ลูกศิษย์ของเพลโต ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะที่มีชื่อเสียงไว้ว่า ศิลปินอาจเลียนแบบรูปทรงที่เป็นกลางๆทั่วไป เพื่อแสดงแก่นสารที่มีอยู่ในสิ่งต่างๆ

มากกว่าที่จะเลียนแบบลักษณะเฉพาะทางกายภาพของสิ่งนั้น ศิลปินมองทะลุเข้าไปถึงลักษณะเฉพาะของสิ่งต่างๆ เพื่อแสดงรูปทรงของสิ่งนั้น

ปรัชญาดังกล่าวส่งผลให้เกิด อิทธิพล ทางความคิดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ ที่ว่าศิลปะ คือ การเลียนแบบจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้รับความสะเทือนใจหรือกระทบจิตใจ และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

1.1.2 ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี(2555) “ปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ว่า ศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์ คือการมีชีวิตสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิด และอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่สำคัญน่าพอใจเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้ฝังใจ แบบนี้เรียกว่าประสบการณ์แท้...” ประสบการณ์แท้มีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมายมีความสำคัญ มีอารมณ์ที่เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวล และความกลัว เป็นต้นของศิลปินมักน่าสนใจเป็นพิเศษ เขาสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความน่าตื่นเต้นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อประสบการณ์นั้นกับผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อม แล้วถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ ศิลปะเป็นประสบการณ์พิเศษที่มีพื้นฐานจากชีวิตธรรมดาทั่วไป ศิลปินที่มีประสบการณ์แท้ในชีวิตมาก จะทำงานศิลปะได้ดี ผู้ที่มีประสบการณ์ในชีวิตมาก ก็รับสัมผัสศิลปะได้มาก และลึกซึ้ง จุดมุ่งหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ ก็คือ การให้ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู

จากปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้นมีความสอดคล้องกับแนวเรื่อง และเนื้อหาที่เกี่ยวกับผลงานของผู้สร้างสรรค์ คือผู้สร้างสรรค์ได้มีประสบการณ์ความทรงจำในวัยเด็กที่บางคนนั้นอาจเคยผ่านช่วงเวลาเหตุการณ์เดียวกันนี้มา หรือบางคนอาจจะไม่เคยพบเห็นรับรู้มาก่อนก็สามารถได้เรียนรู้ประสบการณ์นี้ได้จากผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์เหล่านี้แก่ผู้ดู

ที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจากปรัชญาของ อริสโตเติล และจอห์น ดิวอี้ส่งผลให้เกิด อิทธิพลทางความคิดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่ว่า ศิลปินไม่ได้เลียนแบบทางกายภาพเพียงอย่างเดียวแต่มองทะลุผ่านเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก และยังได้ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ศิลปินนั้นเคยประสบมาแก่ผู้ดูได้รับรู้จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของสิ่งต่างๆบนโลกนี้ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ หรือจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์พร้อมที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองเหล่านี้แก่ผู้ดูให้ได้รับรู้ประสบการณ์เดียวกันโดยผ่านงานศิลปะ

1.2 ปรัชญาศิลปะกับจิตวิทยา(Philosophy of art and psychology)

1.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์(Psychoanalysis)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี(2555) “นับเป็นทฤษฎีสำคัญของจิตวิทยาสำหรับวงการศิลปะอย่างยิ่ง โดยมีกระบวนการวิเคราะห์สภาพจิตใจของมนุษย์เชิงวิทยาศาสตร์ คือ วิชาที่ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิญญาณหรือจิตใจของสิ่งมีชีวิตเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการศึกษาเกี่ยวกับจิตใจ สมอง หรือกระบวนการคิด และพฤติกรรมของมนุษย์ จุดมุ่งหมายแรกนั้นเพื่อเป็นการสืบสานศึกษาเรื่องจิตใจ(Mind)กับพัฒนาการต่างๆของสมองสำหรับนำมาบำบัด หรือรักษา...”

จากข้อความข้างต้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ พบว่าผู้ริเริ่มบุกเบิกทฤษฎีจิตวิเคราะห์นี้ คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์(Sigmund Freud) และแนวคิดของฟรอยด์นั้นไปส่งผลกระทบต่อวงการศิลปะ และศิลปะวิจารณ์อย่างมากโดยเฉพาะผลงานศิลปกรรมของพวกลัทธิเหนือจริง(Surrealism)ที่ได้รับมาจากพวกดาดา(Dada) และพวกนักฝันเพื่อฝัน(Fantasy)ต่างรับเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ไปใช้กันมาก นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบว่าการจะพัฒนาสมองที่เป็นส่วนสำคัญต่อความคิดทำให้เกิดศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สมบูรณ์ นั้นต้องมีการพัฒนาของสมองทั้งสองซีก เช่นสมองซีกซ้ายทำหน้าที่ในด้าน การพูด การเขียน ภาษา ท่าทาง การเห็นรายละเอียด ความจริง การแสดงออก และที่สำคัญคือการใช้เหตุผลที่มีแนวโน้มไปทางวิทยาศาสตร์ ส่วนซีกขวา ทำหน้าที่ในเรื่องของจินตนาการ ความเพ้อฝัน จังหวะ ความงาม ความคิดสร้างสรรค์ จิตใต้สำนึก และอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งผู้สร้างสรรค์นั้นได้พัฒนาตนเองให้มีศักยภาพที่สามารถใช้สมองทั้งสองซีกนี้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาโดยใช้ทั้งเหตุผลของความเป็นจริง และนำมาถ่ายทอดให้เชื่อมโยงเป็นเรื่องราวของความเพ้อฝัน จินตนาการ และจิตใต้สำนึกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานรูปแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง

1.3 การศึกษาเรื่องศิลปะบำบัดเพื่อช่วยฟื้นฟูเยียวยาจิตใจผ่อนคลายความเครียด

1.3.1 ศิลปะบำบัด(Art Therapy)

พัชรินทร์ สุคนธาภิรมย์ ณ.พัทลุง(2550)“ศิลปะบำบัด เกิดขึ้นจากความคิดที่ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ในการทำศิลปะนั้นเป็นการเยียวยาและยกระดับชีวิตให้ดีขึ้น และเป็นการสื่อสารความคิดความรู้สึกในรูปแบบที่ปราศจากคำพูด เช่นเดียวกับการบำบัดทางจิตวิทยารูปแบบอื่นๆหรือจิตวิทยาการปรึกษา มันถูกใช้เพื่อส่งเสริมการออกงานทางจิตใจของแต่ละบุคคล ช่วยให้เข้าใจตนเองมากขึ้น และช่วยในการบำบัดรักษาทางด้านอารมณ์ ศิลปะบำบัดนั้นถูกใช้ในสถาบันรูปแบบต่างๆ ทั้งเด็ก, ผู้ใหญ่, ครอบครัว และกลุ่มต่างๆ” สามารถช่วยบุคคลในวัยต่างๆ สร้างความหมายและเข้าถึงความจริง ความผ่อนคลายจากขุมอารมณ์ที่เอ่อล้นหรือความเจ็บปวดทางด้านจิตใจ คลี่คลายความขัดแย้งและปัญหา สร้างคุณค่าให้กับชีวิต และรู้สึกถึงสภาวะสมดุลทางอารมณ์(ที่มา:<http://www.budnet.org/sunset/node/26>)

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษากระบวนการคิดด้วยประสบการณ์โดยตรงจากผู้สร้างสรรค์เองที่มีสภาพจิตใจที่มี ความทรงจำ ความกดดัน อารมณ์ความรู้สึกที่มีแต่ความทุกข์ในจิตใจจากสภาวะแวดล้อมของตัวผู้สร้างเอง จึงสร้างโลกส่วนตัวหรือจินตนาการที่เรียบง่าย และมีเพียงตัวผู้สร้างสรรค์เองเพื่อเป็นที่พักพิงทางจิตใจสร้างกำลังใจ และปลดปล่อย ระบายความทุกข์ใจออกมาผ่านงานศิลปะ ซึ่งการปลดปล่อยอารมณ์เหล่านี้ออกมาเป็นผลงานศิลปะ และการสร้างสรรค์งานที่เป็นไปตามแนวทางของศิลปะบำบัด อย่างที่กล่าวมาข้างต้นคือผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ศิลปะเพื่อเยียวยาและยกระดับความคิดให้ดีขึ้น เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในชีวิตเพื่อเรียนรู้สภาพจิตใจตัวเองเข้าใจตัวเองมากขึ้น จึงทำให้เกิดการพัฒนาไปในแนวทางที่ถูกต้องประสบความสำเร็จเร็วขึ้น และต้องการสื่อสารภาษาบางอย่างที่ลึกซึ้งพิเศษนอกเหนือจากภาษาพูดที่อาจกล่าวได้ไม่หมด ผ่านรูปแบบการสื่อสารความคิดความรู้สึกปราศจากคำพูด

ศิลปะบำบัดยังสนับสนุนความคิดที่ว่า คนทุกคนมีศักยภาพในการที่จะแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ และชิ้นผลงานนั้นไม่สำคัญเท่ากับกระบวนการเชิงบำบัดที่เกี่ยวข้อง ความสำคัญมิได้เจาะจงอยู่ที่

คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของการทำศิลปะแต่อยู่ที่การนำพาความต้องการการบำบัดของบุคคลให้ได้แสดงออก นั่นก็คือ สิ่งที่สำคัญ นั้นอยู่ที่ความสัมพันธ์ของแต่ละบุคคลที่มีต่อผลงาน การเลือกและการจัดทากิจกรรมทางศิลปะที่มีประโยชน์ต่อบุคคล การช่วยบุคคลที่จะพบความหมายในกระบวนการสร้างสรรค์ และการจัดหาและแบ่งปันประสบการณ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ผ่านภาพวาด

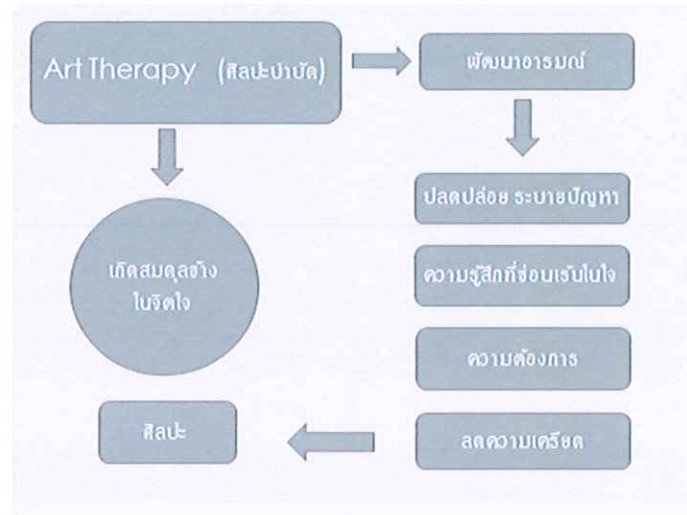
1.3.2 ประโยชน์ของศิลปะบำบัด

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ คือ ลักษณะของความคิดที่มีหลายมิติ หลายมุมมอง หลายทิศทาง สามารถคิดได้กว้างไกล ไร้กรอบ ไร้ขอบเขต ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความละเอียดลออ นำไปสู่การคิด ประดิษฐ์ สิ่งแปลกใหม่ และบูรณาการองค์ความรู้ต่างๆ ที่ได้มาจาก ประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงกับ สถานการณ์ใหม่ สร้างเป็น องค์ความรู้ใหม่ และเกิดนวัตกรรมตามมา และศิลปะสามารถช่วยเพิ่มองค์ประกอบต่างๆของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้านดังนี้

- 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) ช่วยให้มีความคิดแปลกใหม่เกิดการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่
 - 2) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ช่วยให้มีความคิดที่ไม่ซ้ำในเรื่องเดียวกันไม่หมกมุ่นคิดววน สามารถ คิดได้รวดเร็ว นำมาซึ่ง การพูดที่คล่องแคล่ว และการกระทำที่รวดเร็ว
 - 3) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ช่วยให้คิดได้หลากหลายมุมมองไม่ซ้ำรูปแบบหรือกรอบคิด แบบเดิม ไม่ยึดติด สามารถเห็นประโยชน์ของสิ่งของอย่างหนึ่งว่า มีอะไรบ้าง ได้หลายอย่าง
 - 4) ความละเอียดลออ (Elaboration) ช่วยให้มีความพิถีพิถันในการตกแต่งรายละเอียด ช่างสังเกต ในสิ่งที่คนอื่นไม่เห็น หรือมองข้าม
- (ที่มา<http://www.budnet.org/sunset/node/26>)

1.3.3 ศิลปะพัฒนาอารมณ์ การนำศิลปะมาใช้ในการพัฒนาอารมณ์ จะช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์ และจิตใจ ได้ระบายปัญหา ความคับข้องใจ ความรู้สึกที่ซ่อนเร้นในใจ ผ่านออกมาทางงานศิลปะ ระบายอารมณ์ออกมาในหนทางที่สร้างสรรค์ ผ่านการวาดรูป ระบายสี การปั้น และกระบวนการอื่นๆ ทางศิลปะ ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความขุ่นมัวในจิตใจ เข้าใจและรับรู้อารมณ์ต่างๆของตนเอง ที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในจิตใจ สามารถยับยั้งและควบคุมได้ดีขึ้น มีสมาธิ ลดความตึงเครียด และความวิตกกังวลลงได้ในที่สุด(ที่มา:<http://www.budnet.org/sunset/node/26>)

1.3.4 ศิลปะเสริมสร้างทักษะสังคม ศิลปะช่วยให้เรียนรู้ทักษะสังคมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักการรอคอย ผลัดกันทำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังเรียนรู้ที่จะแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของตนเอง และการเข้าใจผู้อื่น โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อตั้งแผนภาพต่อไป(ที่มา:<http://www.budnet.org/sunset/node/26>)

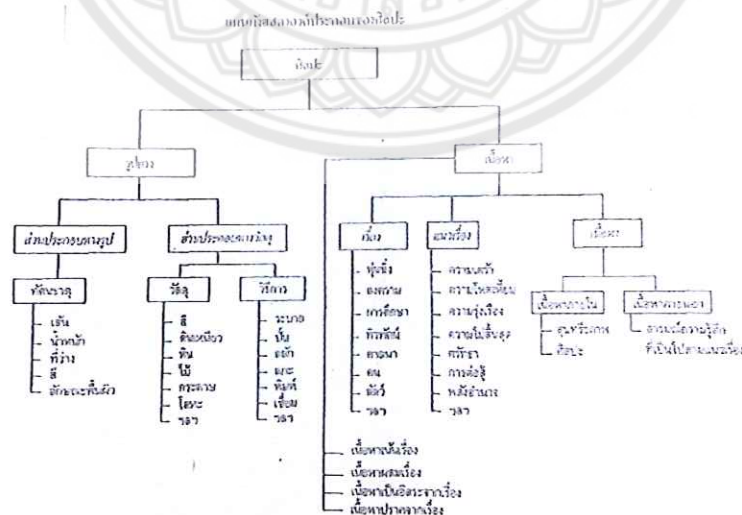


ภาพประกอบที่ 1 แผนภาพสรุปแนวความคิดศิลปะบำบัด

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลทั้งหมดและสรุปเป็นแผนภาพดังกล่าวเพื่ออธิบายแนวทางที่ผู้สร้างสรรค์ได้ปฏิบัติตามจิตศิลปะบำบัดความรู้สึก

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

2.1 การศึกษาหลักการองค์ประกอบศิลป์ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไม่ว่าจะแขนงใดก็ตามต้องมีหลักการจัดองค์ประกอบในศิลปะซึ่งมีพื้นฐานหลัก คือ รูปทรงกับเนื้อหาเป็นหลัก และแยกย่อยออกมาดังรูปต่อไปนี้

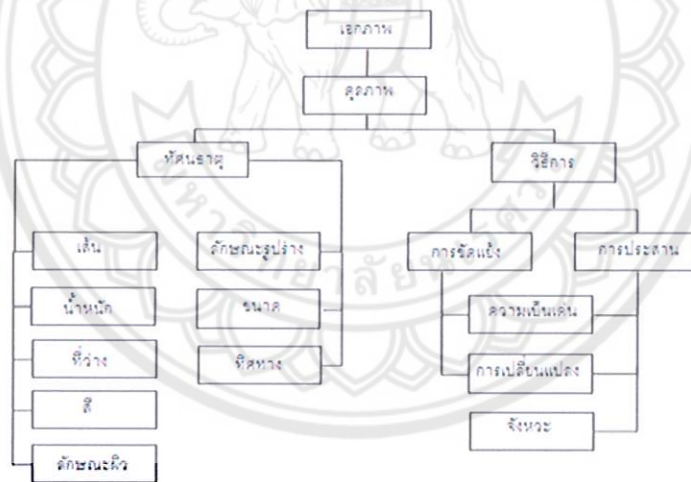


ภาพประกอบที่ 2 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ
ที่มา: องค์ประกอบของศิลปะ, ชะลูต นิมสมอ (2530:26)

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ จากหนังสือการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผู้แต่ง ชลูด นิ่มเสมอ โดยการใช้ทัศนธาตุในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นเน้นการใช้เส้น สี และน้ำหนักเป็นหลัก โดยกลวิธีการระบายสี จัดองค์ประกอบโดยทำให้เกิดเป็นเอกภาพ คือการประสาน หรือการ จัดระเบียบของ ส่วนต่างๆให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขึ้น เพื่อผลรวมอันหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ กำหนดเอกภาพด้วยการสร้างเนื้อเรื่องเป็นนามธรรม และรูปทรงที่เป็นรูปธรรมเข้าไว้ด้วยกัน

ผู้สร้างให้การจัดองค์ประกอบในผลงานส่วนใหญ่เป็นการจัดดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ซึ่งมี ลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความ สมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบ อสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่า เข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับ รูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

เรื่องของความขัดแย้งในงานนั้นผู้สร้างสรรค์จัดองค์ประกอบให้เกิดการขัดแย้งกันทั้งสี ขนาด และ ทิศทางของเส้นในผลงาน เพื่อเกิดการประสานกลมกลืนกันให้เกิดเป็นเอกภาพ ดังตารางภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 3 แผนภาพแสดงทัศนธาตุ และวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง
ที่มา: องค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิ่มเสมอ (2530:208)

2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) วุฒิ วัฒนสิน(2552) “ศิลปะที่เกิดขึ้นได้จากจินตนาการและความประทับใจในอดีต เช่นความรัก ความหวัง ความกลัว ฯลฯ ศิลปิน จะสร้างสรรค์รูปแบบ แสงเงา และสีสันทันขึ้นมาเองเพื่อให้ได้บรรยากาศที่ตนคิดคำนึง จะเป็นรูปแบบที่เหนือ ความจริง และไม่สามารถเป็นจริงได้เลยในโลกมนุษย์...” ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ มีรูปแบบการแสดงออกในเรื่อง ของชีวิตมากกว่าเน้นในนัยของสุนทรียศาสตร์ วัตถุประสงค์ที่สำคัญของลัทธินี้ คือความต้องการปลดปล่อย

ทรรคนะที่มีเหตุมีผลของความจริงออกไป โดยผ่านกรรมวิธีที่แน่นอน ยึดมั่นในเหตุผลอันอิสระต่อการแนะนำ
 ให้มนุษย์เข้าใจในสิ่งใหม่ ในประสบการณ์อันกว้างใหญ่ไพศาล ในขอบเขตที่สร้างขึ้นระหว่างโลกภายนอกที่ถือ
 ว่าเป็นความจริงที่จริงกับโลกภายนอกของมนุษย์ที่ถูกสร้างขึ้น อังเดร เบรตอง(Andre Breton) ได้กล่าวถึง
 วัตถุประสงค์ของเซอร์เรียลลิสม์ว่า “เพื่อแยกภาวะที่ตรงกันข้ามระหว่างความฝันและความจริงออกจากกัน
 ไปสู่ความจริงที่สมบูรณ์ คือสุดยอดของสัจธรรม (Super-reality) สุนทรียภาพและรูปแบบงานจิตรกรรมลัทธิ
 เซอร์เรียลลิสม์

ศิลปินในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ด้วยกันเองอาจแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆสองรูปแบบ คือ พวกเวริสติกเซอร์เรียลลิสม์
 (Veristic Surrealism) และพวกแอบโซลูทเซอร์เรียลลิสม์ (Absolute Surrealism)

1) กลุ่มพวกเวริสติกเซอร์เรียลลิสม์ (Veristic Surrealism) เป็นลักษณะรูปแบบที่สำคัญของ
 ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์สากล และยังคงดำรงความสำคัญที่เป็นที่นิยมกันตลอดเวลาจนถึงทุกวันนี้ เป็นกลุ่มที่
 แสดงออกสื่อให้เห็นอารมณ์บุคลิกภาพและความเชี่ยวชาญในฝีมือ โครงเรื่องยังหยิบยืมวิธีการเหนือจริงตาม
 ธรรมชาติ แล้วนำมาขยายผสมผสานกับเรื่องความฝัน และศิลปินที่เด่นในกลุ่มนี้ เช่น มาร์ค ชากาล เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 4 ชื่อภาพ The birthday Marc Chagall 1915

ที่มา <http://mikimotoangel.blogspot.com/2011/01/creative-juice-my-intense-devotion-for.html>

เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557

2) กลุ่มแอ็บโซลูทเซอร์เรียลลิสม์ (Absolute Surrealism) เป็นลักษณะรากจากการค้นคว้า และค้นพบรูปแบบอย่างของศิลปินร่วมสมัย ดังเช่น ลัทธิคิวบิสม์ และการวาดภาพแบบนามธรรมที่กลุ่มนี้ นำมาใช้ และศิลปินที่เด่นในกลุ่มนี้ เช่น โจอัน มิโร เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 5 ศิลปินจอห์น มิโร (John Miro) ชื่อภาพ “Harlequin’s Carnival”
ที่มา <http://bmscript.net/portfolio/page.php?id=407> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557

อิทธิพลที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ คือรูปแบบของการจัดองค์ประกอบศิลป์ และแนวความคิดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ เพราะ ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมามีความสำคัญอยู่ที่การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ-ปราศจากการควบคุมของเหตุผล และงานของผู้สร้างสรรค์จัดอยู่ในกลุ่มพวกเวริสติคเซอร์เรียลลิสม์ เพราะโครงเรื่องยังหยิบยืมวิธีการเหนือจริงตามธรรมชาติ แล้วนำมาขยายผสมผสานกับเรื่องความฝัน เนื้อผลงานของผู้สร้างนั้นยังคงมีเค้าโครงเรื่องจากความจริง ผสมผสานกับจินตนาการความเพ้อฝันของตนเอง

2.3 อิทธิพลจากยุควินเทจ การศึกษาสิ่งของต่างๆที่อยู่ในความทรงจำวัยเด็กในอดีต หรือสิ่งของเครื่องใช้ในยุควินเทจ สิ่งของต่างๆที่อยู่ในความทรงจำวัยเด็กในอดีต ได้นำมามีส่วนร่วมในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้น แบ่งออกเป็นของที่ผู้สร้างสรรค์สะสมไว้ เช่น ตุ๊กตาทามมี่ ตุ๊กตากระดาษ ขวดโหล สโนว์บอล เครื่องประดับลูกปัดหลากสี เป็นต้น และส่วนหนึ่งเป็นพวกกลดลลาย สิ่งของเครื่องใช้ และแฟชั่นในยุควินเทจ (Vintage) ได้จากการหาข้อมูลในหนังสือนิตยสารบ้านและสวน, My Home และภาพในอินเทอร์เน็ต ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้เกิดจินตนาการ การเรียนรู้ผ่าน รูปทรง วัสดุ และอารมณ์จินตนาการบางอย่างที่แฝงเร้นอยู่ และผู้สร้างสรรค์ได้เก็บสะสมเป็นของสะสมส่วนตัว

สิ่งของที่สะสมใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 6 ภาพตัวอย่างตุ๊กตาดกที่มีสะสม

ผู้สร้างสรรค์เป็นคนชอบตุ๊กตาดก และเก็บสะสมมาตั้งแต่เด็กจึงทั้งรัก มีความผูกพัน กับตุ๊กตาดกทุกตัวซึ่งตุ๊กตาดกแต่ละตัวนั้นตั้งชื่อให้ และแทนความทรงจำแต่ละเหตุการณ์ที่มีผู้ให้มันได้มอบกับผู้สร้างสรรค์ในโอกาสต่างที่มีคุณค่ามีความหมายทางจิตใจ



ภาพประกอบที่ 7 ภาพตัวอย่างตุ๊กตาดกกระดาษที่สะสมในวัยเด็ก

ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบการเล่นตุ๊กตาดกกระดาษ และเก็บสะสมไว้อย่างดี ซึ่งแต่ละตัวนั้นผู้สร้างสรรค์จะเป็นคนตั้งชื่อให้ และเวลาที่นำออกมาเล่นก็จะจินตนาการสร้างเรื่องให้แต่ละตัวมีชีวิตที่แตกต่างกันตามบุคลิกของตัวตุ๊กตาดกกระดาษ เช่น บ้างตัวเล่นเป็นเจ้าหญิง บ้างตัวเป็นนักเต้นบัลเล่ต์



ภาพประกอบที่ 8 ภาพตัวอย่างสโนว์บอล

สโนว์บอล คือ มีลักษณะคล้ายกับโหลแก้วทรงกลมที่มีตุ๊กตาสัตว์ต่างๆ ปู่นปั้นทาสี หรือบ้านเล็กๆ อยู่ภายในโหลแก้วทรงกลมที่บรรจุน้ำไว้ ตั้งบนฐานปูนปั้นที่ตกแต่ง และทาสีมีขนาดเล็กน่ารักเป็นซึ่งผู้สร้างสรรค์นั้นชื่นชอบ และสะสมไว้แต่ละชิ้นต่างมีเรื่องราวที่เป็นความทรงจำที่แตกต่างกันไป



ภาพประกอบที่ 9 ภาพตัวอย่างลูกปัดหลากสี

ในวัยเด็กผู้สร้างสรรค์มีนิสัยชอบประดิษฐ์ประดอย สร้างสรรค์เครื่องประดับ สร้อยกำไลต่างๆ จึงทำให้มีลูกปัดหลากสีที่เก็บรวบรวมไว้เป็นของสะสม ลวดลาย สิ่งของเครื่องใช้ และแฟชั่นในยุควินเทจ (Vintage)

วินเทจ(Vintage)ยุค 1920-1975 หมายถึงการเก็บของเก่าให้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง พอหยิบของเก่าออกมาใช้อีกครั้ง จึงกลายเป็นจะได้รับความรู้สึกที่คลาสสิก และมีเสน่ห์ หรือการทำของใหม่ให้ความรู้สึกที่ละเมียดละไมแบบของเก่าได้

เสน่ห์ของยุควินเทจ คือ มีชิ้นเดียว ตัวเดียว มีความทรงจำ มีประวัติ มีเรื่องราวมากมาย ทำให้รู้สึกถึงความหลังวันวาน อบอุ่น มีการตัดเย็บที่ปราณีต มีลายผ้าที่ทำไม่ได้แล้วในสมัยนี้

ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบ และหลงใหลในสไตล์วินเทจไม่ใช่แค่แฟชั่นเสื้อผ้าเพียงอย่างเดียวยังชื่นชอบสไตล์การตกแต่งบ้าน หรือห้องสไตล์วินเทจอีกด้วยทำให้ได้อารมณ์เกี่ยวกับความทรงจำ และวันวานในอดีตอีกด้วย ลายผ้าสไตล์วินเทจ



ภาพประกอบที่ 10 ภาพตัวอย่างลวดลายวินเทจ

ลวดลายวินเทจนั้นส่วนใหญ่เป็นลวดลายที่สวยงามน่ารัก พวกลายดอกกุหลาบหรือลายกราฟฟิกที่เรียบง่ายคลาสสิกย้อนยุค

สิ่งของเครื่องใช้สไตล์วินเทจ



ภาพประกอบที่ 11 ภาพตัวอย่างสิ่งของเครื่องใช้สไตล์วินเทจ

ส่วนใหญ่นั้นสิ่งของต่างๆเหล่านี้จะเป็นของเก่าทั้งหมดที่มีผู้ชื่นชอบของเก่า หรือพวกนักสะสมของเก่า ที่ส่วนใหญ่เป็นของในอดีตที่บางชิ้นอาจมีชิ้นเดียว หรือหาไม่ได้แล้วสมัยปัจจุบันที่กลายเป็นของหายาก และราคาสูงมาก ของแต่ละชิ้นนั้นเป็นตัวบันทึกเรื่องราวของแต่ละยุคสมัยที่มีคุณค่าในความทรงจำของแต่ละคน

การตกแต่งห้องสไตล์วินเทจ



ภาพประกอบที่ 12 ภาพตัวอย่างการตกแต่งห้องสไตล์วินเทจ

การตกแต่งห้องในสไตล์วินเทจ นั้นส่วนใหญ่จะเป็นแบบสไตล์โมเดิร์น-วินเทจ คือการผสมผสานระหว่างความเรียบง่ายแบบสมัยใหม่ และความหรูหรา คลาสสิก โดยใช้สีอ่อนสบายตาเป็นหลัก เช่น สีขาว ครีม ชมพู และน้ำตาล เพื่อสร้างบรรยากาศความอบอุ่น หรือแบบนีโอคลาสสิก (Neo-Classic) สถาปัตยกรรมยุโรป ผสมกับแนวโมเดิร์น (Modern)

แฟชั่นการแต่งกายสไตล์วินเทจ



ภาพประกอบที่ 13 ภาพตัวอย่างแฟชั่นการแต่งกายสไตล์วินเทจ

สไตล์แฟชั่นวินเทจโดยทั่วไป ซึ่งจะผลิตก่อนปี ค.ศ. 1920 เรียกว่า โบราณเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย จากปี ค.ศ. 1920 ถึง 1980 ถือเป็นวินเทจย้อนไปถึงวัยเด็กที่ได้ดูการ์ตูนซินเดอเรลล่า อีกยุคก็จะเป็น กระโปรงดอกกุหลาบ อีกยุคก็จะเป็นลายลูกไม้วิคตอเรีย

จากที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลในของด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับงานการสร้างสรรคผลงานที่กล่าวมาข้างต้นนั้น คือผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาของทฤษฎีในปรัชญาศิลปะ เพื่อให้ทราบถึงแนวทาง และแนวคิดหลักในการสร้างสรรคงานศิลปะในจากปรัชญาของ อริสโตเติล และจอห์น ดิวอี้ส่งผลให้เกิด อิทธิพลทางความคิดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่ว่า ศิลปินไม่ได้เลียนแบบทางกายภาพเพียงอย่างเดียวแต่มองทะลุผ่านเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก และยังได้ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ศิลปินนั้นเคยประสบมาแก่ผู้ดูได้รับรู้จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของสิ่งต่างๆบนโลกนี้ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ หรือจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์พร้อมที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองเหล่านี้แก่ผู้ดูที่ได้รับรู้ประสบการณ์เดียวกันโดยผ่านงานศิลปะ และได้ศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์แล้วค้นพบว่าเราต้องพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพที่สามารถใช้สมองทั้งสองซีกนี้ เพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปะจากประสบการณ์โดยตรงของผู้สร้างสรรค์เองที่มีสภาพจิตใจ ความทรงจำ ความกดดัน อารมณ์ความรู้สึกที่มีแต่ความทุกข์ภายใต้จิตใจจากสภาวะแวดล้อมของตัวผู้สร้างเอง และปลดปล่อย ระบายความทุกข์ใจออกมาผ่านงานศิลปะ และเป็นไปตามแนวทางของศิลปะบำบัด อย่างที่กล่าวมาข้างต้น คือผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ศิลปะเพื่อเยียวยาและยกระดับความคิดให้ดีขึ้น เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในชีวิตเพื่อเรียนรู้สภาพจิตใจตัวเองเข้าใจตัวเราเองมากขึ้น จึงทำให้เกิดการพัฒนาไปในแนวทางที่ถูกต้องประสบความสำเร็จเร็วขึ้น และต้องการสื่อสารภาษาบางอย่างที่ลึกซึ้งพิเศษนอกเหนือจากภาษาพูดที่อาจกล่าวได้ไม่หมด ผ่านรูปแบบการสื่อสารความคิดความรู้สึกปราศจากคำพูด

ในส่วนของด้านรูปแบบการสร้างสรรคผลงานนั้นได้ศึกษาข้อมูลจากกลดลาย สิ่งของเครื่องใช้ การตกแต่งห้อง และแฟชั่นการแต่งกายสไตล์วินเทจ รวมทั้งสิ่งของต่างๆที่ผู้สร้างสรรค์ได้เก็บสะสมทั้งหมดนั้นเป็นข้อมูล และต้นแบบของผลงานการสร้างสรรค โดยมีการจัดองค์ประกอบตามจินตนาการที่เพื่อฝันเหนือจากความจริงตามอิทธิที่ได้จากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ จึงเกิดเป็นการสร้างศิลป์พนธ์ชุด “กาลเวลาในความทรงจำ”

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด กาลเวลาในความทรงจำ ของผู้สร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการแสดงออกถึง ผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรม โดยรูปแบบของงานมีลักษณะเป็นแบบเหนือจริง และแสดงออกในรูปแบบ เฉพาะตัว โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ด้วยกลวิธีการเขียนสื่อะคริลิคบนผ้าใบ ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการ จากประสบการณ์ส่วนตัว การศึกษาเรื่องของศิลปะบำบัด และอิทธิพลต่างๆมากมาย ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการ บันทึกรายละเอียดการค้นคว้า และผลสำเร็จต่างๆที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้ สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์เป็นลำดับ ขั้นตอนเอาไว้ดังนี้ จากแรงบันดาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในบทนำ และบทที่ 2 โดยผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการของการสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และการจัดทำภาพแบบร่าง
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ขั้นตอนเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล

1.1 ข้อมูลภาคเอกสาร จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลมานั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความ เชื่อมเกี่ยวกับปรัชญาของ จอห์น ดิวอี้ ที่มีความเห็นว่าศิลปะก็คือประสบการณ์ เป็นการให้ประสบการณ์ทาง สุนทรียภาพแก่ผู้ดู เพราะผู้สร้างสรรค์คิดว่าศิลปะที่ได้รับการถ่ายมาจากประสบการณ์โดยตรง ภายใต้จิตใจนั้น น่าจะเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูได้ดีที่สุด ทำให้ผู้ดูนั้นเกิดจินตนาการตามผู้สร้างสรรค์ไปด้วย

นอกเหนือจากปรัชญาที่กล่าวมานั้นผู้สร้างสรรค์ยังได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องศิลปะบำบัด เพื่อใช้เป็นแนว ทางการสร้างสรรค์ศิลปะอีกด้วย ศิลปะบำบัดนั้นสามารถให้ผู้สร้างสรรค์ได้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ภายในจิตใจออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะที่ช่วยเติมเต็มความสุข ทำให้เกิดคุณค่า ให้กับชีวิต และรู้สึกถึงสภาวะสมดุลทางอารมณ์

ผู้สร้างสรรค์จึงอาศัยสีสันทัน และเรื่องราวของประสบการณ์ในความทรงจำวัยเด็ก ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ ทำการศึกษาค้นคว้าทั้งจากของจริง และภาพข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยผู้สร้างสรรค์ได้เก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งหมดเป็นข้อมูลภาพ และข้อมูลที่เป็นวัตถุของจริงซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในกระบวนการการสร้างสรรค์

2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และการจัดทำภาพแบบร่าง

2.1 ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษามาประมวลผล และกำหนดรูปแบบของผลงาน รูปแบบในการสร้างสรรค์เป็นการรวมเอาทัศนธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบของศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดสาระของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ อันประกอบไปด้วย เนื้อหา และ รูปทรง

2.1.1 เนื้อหา คือ เรื่องราวความประทับใจในความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ ที่ถ่ายทอดออกมาตามจินตนาการในโลกส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ มีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนในงาน เช่น ตึกตาทมิ แทน ความทรงจำความรักความรักความอบอุ่นในวัยเด็ก เป็นต้น โดยแต่ละงานจะมีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายต่างกันไป ในส่วนเนื้อหาอาจแบ่งออกเป็น 2 คือ เนื้อหาภายใน กับเนื้อหาภายนอก เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุเป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรงซึ่งเป็นรูปแบบของการแสดงออกเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ ส่วนเนื้อหาภายนอกนั้นผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับสารเกิดผลกระทบทางจิตใจเกิดจินตนาการร่วม และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ต่อยอดจินตนาการนี้ต่อไปเนื่องจากมุมมองของแต่ละบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างของเพศ วัย ประสบการณ์ ความรู้ และทัศนคติ เป็นต้น

2.1.2 รูปทรง คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ที่สร้างขึ้นด้วยการประสานกันของทัศนธาตุอย่างมีเอกภาพ ซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนประกอบทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุ และส่วนประกอบทางวัสดุ ก็คือ วัสดุและวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนประกอบทางรูปทรงในผลงานของผู้สร้างสรรค์คือ ทัศนธาตุ ได้แก่ สี น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง เส้น

2.1.3 ทัศนธาตุ คือ สื่อทางสุนทรียภาพที่ผู้สร้างสรรค์นำมาประกอบกันเป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่อง อันได้แก่ จุด เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา สี ลักษณะพื้นผิว ทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในผลงานมีดังนี้

1) สี หมายถึง แสงที่มากกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเรา ทำให้เห็นเป็นสีต่างๆ การที่เรามองเห็นวัตถุเป็นสีใดๆได้ เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่น สะท้อนแต่สีของมันเอง เช่น วัตถุสีแดง เมื่อมีแสงส่องกระทบ ก็จะดูดทุกสีและสะท้อนแต่สีแดง ทำให้เรามองเห็นเป็นสีแดง ซึ่งลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีนั้นมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่กระตุ้นอารมณ์ และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตา สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตาม อิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร่าร้อน เยือกเย็น หรือตื่นเต้น และในผลงานจิตรกรรม สีจึงจัดเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากที่สุด ซึ่งหน้าที่ของสีในผลงานงานของผู้สร้างสรรค์ คือ ปัจจัยสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างมาก เพราะสีเป็นตัวดึงดูดสายตา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ช่วยสร้างความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่าง และใช้สีทำให้เกิดการทับซ้อนกันเป็นตัวสร้างน้ำหนักทำให้ภาพเกิดมิติ และบริเวณที่สีตัดกันส่งผลทำให้เกิดจุดเด่นของภาพ

ในผลงานผู้สร้างสรรค์ที่นำเสนอนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับสี่สองลักษณะ คือส่วนที่เป็นสี และส่วนที่เป็นสีขาวดำ ซึ่งในผลงานนั้นต้องใช้สื่อเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก สองนัย ตามจินตนาการส่วนตัวของผู้สร้าง ค่าน้ำหนักการใช้สีวรรณะร้อนกับเย็นนั้นขึ้นอยู่กับเรื่องราว และเนื้อหาในแต่ละงานที่ ค่าน้ำหนักจึงไม่เท่ากัน

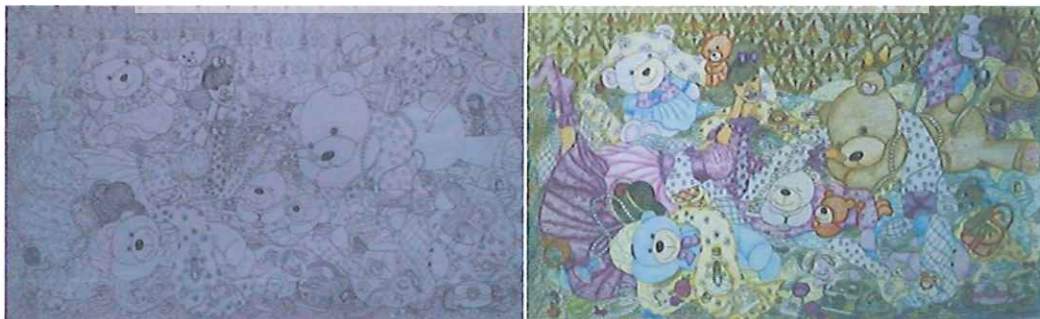
2) น้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักของสีที่มีความโปร่งใสทับซ้อนกันสร้างให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาในภาพ ซึ่งส่งผลให้เกิดปริมาตรของรูปทรง สร้างมิติลวงตาในภาพทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่าง นอกจากนี้ น้ำหนักก็ยังช่วยให้ภาพเกิดความกลมกลืนประสานกันในภาพ

3) พื้นผิว คือ พื้นผิวของสิ่งต่างๆ เมื่อสัมผัสจับต้องหรือมองเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าละเอียด มัน ขรุขระ เป็นต้น ในงานของผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีการ 2 ลักษณะ การระบายแบบทิ้งรอยฝีแปรงโดยใช้เนื้อสีสร้างพื้นผิวเป็นสำคัญแล้วมีลักษณะลวงตา และการระบายสีแบบเรียบเนียนสร้างน้ำหนักขัดแสงเงาให้ลวงตาเป็นสามมิติขึ้นมา

4) เส้น คือ จุดที่ต่อเนื่องนี้เป็นความยาว ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก ขอบเขตของสี เส้นแบ่งออกเป็นเส้นโครงสร้าง และเส้นแบบคาลิกราฟิก ผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้าง เป็นเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา หากแต่เป็นเส้นที่เกิดในจินตนาการ โดยมีเส้นโครงสร้างที่แบ่งดูคล้ายภาพ คือน้ำหนักของภาพทั้งสองข้างมีการถ่วงดุลแบบเหมือนกันของสองฝั่ง เป็นดุลยภาพแบบสมมาตร และมีเส้นโครงสร้างของรูปทรงอื่นๆ ที่มีทิศทางขัดแย้งกันกระจายออกแต่ทั้งหมดก็ถูกประสานเข้าด้วยกันการซ้ำ และค่าน้ำหนักของสีในระดับที่แตกต่างกัน

2.2 การจัดทำภาพแบบร่าง เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้มีการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และรวบรวมข้อมูลที่เป็นรูปธรรม เช่น ภาพถ่าย หรือสิ่งของเครื่องใช้ และภาพข้อมูล นำมาดำเนินการการสร้างภาพร่าง โดยการนำมาจัดวางให้ได้องค์ประกอบ และพัฒนาภาพร่างจนได้องค์ประกอบที่สมบูรณ์เพื่อให้ได้ภาพร่างตามแนวคิดและความรู้สึกที่ต้องการจะแสดงออก อันมีภาพร่างทั้งหมด 3 ชิ้นดังนี้

ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 ภาพร่างลายเส้นขาว-ดำ และสี

ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจความทรงจำในวัยเด็กการเล่นซ่อนหา เมื่อได้แนวเรื่องที่ต้องการสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์จึงทำการร่างภาพด้วยดินสอ และตัดเส้นดำด้วยปากกาดำ หลังจากนั้นใช้สีไม้ลงสีเพื่อกำหนดโทนสีภายในงานคร่าวๆ

ภาพร่างขึ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 ภาพร่างลายเส้นขาว-ดำ และสี

ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจความทรงจำในวัยเด็กการจัดสวนถาด และสวนขวด เมื่อได้แนวเรื่องที่ต้องการสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์จึงทำการร่างภาพด้วยดินสอ และตัดเส้นดำด้วยปากกาดำ หลังจากนั้นใช้สีน้ำลงสีเพื่อกำหนดโทนสีภายในงานคร่าวๆ

ภาพร่างขึ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 ภาพร่างลายเส้นขาว-ดำ และสี

ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจความทรงจำในวัยเด็กการเล่น และสะสมตุ๊กตากระดาษ เมื่อได้แนวเรื่องที่ต้องการสร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์จึงทำการร่างภาพด้วยดินสอ และตัดเส้นดำด้วยปากกาดำ หลังจากนั้นใช้สีน้ำลงสีเพื่อกำหนดโทนสีภายในงานคร่าวๆ

3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล และนำมาพัฒนาภาพร่าง ทั้ง 3 ชั้นแล้วนั้นก็เริ่มขยายงานจริงตามภาพร่างที่กำหนดไว้ โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์ ดังนี้

3.1 ขั้นตอนการเตรียมวัสดุอุปกรณ์การสร้างสรรค์ อุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ผ้าแคนวาส, สีอะคริลิก, พู่กันเบอร์ต่างๆ, ดินสอไม้, ยางลบ, กระจกฉีดยา (เพื่อทาก), ถังน้ำ, ผ้าเช็ดสี, จานผสมสี, เครื่องเย็บเฟรมผ้าใบ เป็นต้น



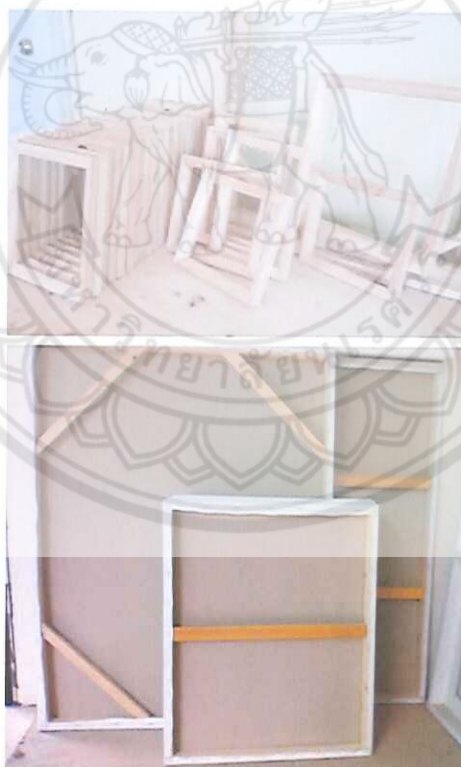
ภาพประกอบที่ 4 วัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการเตรียมภาพข้อมูลประกอบการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 5 หนังสือนิตยสาร และภาพถ่ายเอกสารประกอบการออกแบบ จากภาพ เป็นภาพของเอกสารข้อมูลที่นำมาประกอบการร่างภาพ และหนังสือชุดสีโดนใจใช้เป็นเปรียบเทียบโทนสีที่จะใช้ในงานสร้างสรรค์

3.3 ขั้นตอนการเตรียมโครงเฟอร์นิเจอร์ด้วยอุปกรณ์เครื่องเย็บ ซึ่งเสร็จใช้กระบอกฉีดยาน้ำฉีดด้านหลังให้ผ้าใบตึง



ภาพประกอบที่ 6 โครงไม้ที่ใช้ทำเฟอร์นิเจอร์

3.4 ขั้นตอนการลงสีพื้นผ้าใบด้วยสีอะคริลิกสีเหลืองอ่อนที่เป็นโทนสีกลางในงานสร้างสรรค์ เพื่อความสะดวกในการสร้างสรรค์ทำให้สีดูแน่นเร็วขึ้นไม่ต้องลงซ้ำหลายรอบ



ภาพประกอบที่ 7 การลงสีรองพื้นผ้าใบ

3.5 ขั้นตอนการร่างภาพลงบนผ้าใบ โดยตีตารางกำหนดสัดส่วนคร่าวๆตามภาพร่าง และเริ่มลงลาย
เขียนร่างภาพไปเรื่อยๆ



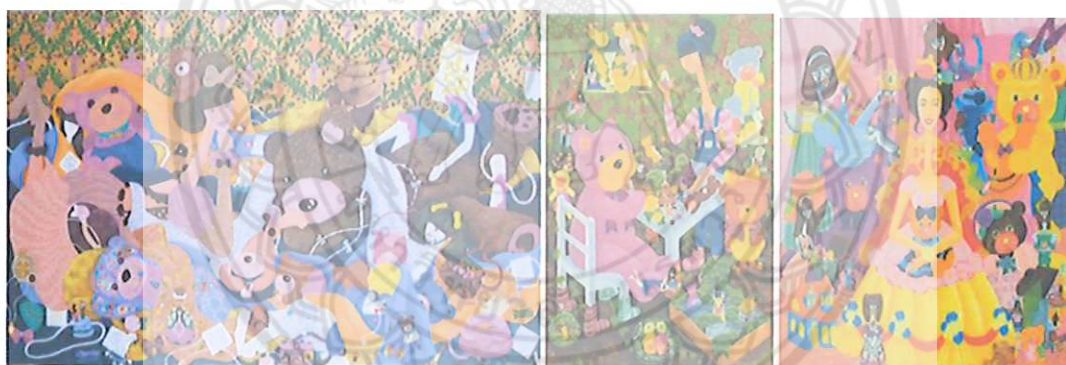
ภาพประกอบที่ 8 การร่างภาพลงลายละเอียดคร่าวๆ

3.6 ขั้นตอนการลงสีภาพร่วมของผลงานสร้างสรรค์ โดยเริ่มลงสีเป็นการรองพื้นอีกครั้ง แล้วค่อยเพิ่มน้ำหนักแสงเงา และใส่รายละเอียดลดทอนอีกครั้ง



ภาพประกอบที่ 9 การเริ่มลงสีภาพรวมของงานชิ้นที่ 1,2 และ 3

3.7 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดของชิ้นงาน ว่าควรลด หรือเพิ่มมากขึ้นน้อยเพียงใดตามความเหมาะสม และความต้องการของผู้สร้างสรรค์ให้สมบูรณ์ที่สุด



ภาพประกอบที่ 10 การเก็บรายละเอียดของงานชิ้นที่ 1,2 และ 3

3.8 ขั้นตอนสุดท้ายดูภาพรวมเก็บรายละเอียดแสงเงาอีกครั้ง และเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 11 ผลงานสมบูรณ์ชิ้นที่ 1,2 และ 3

4. ขั้นตอนเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ใช้กระบวนการสร้างสรรค์แบบกึ่งนามธรรม(Semi Abstract)โดยเทคนิคที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ระบายสี(Paint)นั้นมี 2 ลักษณะ คือการระบายสีแบบเรียบเป็นการนำสีมาระบายผสมกลมกลืนให้เกิดน้ำหนักแสงเงา และการระบายสีแบบทิ้งฝีแปรงให้เกิดพื้นผิวใหม่ที่แตกต่างกันภายในชิ้นงาน

ผู้สร้างสรรค์ใช้สีอะคริลิกในการสร้างสรรค์เพราะสีอะคริลิกนั้นมีคุณสมบัติที่คล้ายสีน้ำ คือ ละลายสีด้วยน้ำ และคล้ายกับสีน้ำมัน ตรงที่กรรมวิธีการระบาย และให้ผลใกล้เคียง กับสีน้ำมัน สีอะคริลิกจะไม่เปลี่ยนสีคล้ำลง แห้งเร็ว ล้างออกง่ายด้วยหัวน้ำมันแร่ และน้ำมันสน มีความยืดหยุ่นตัวดี จึงทำให้แก้ไขปัญหาการแตกร้าวได้ ซึ่งเหมาะกับการสร้างสรรค์งานของผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างมาก



ภาพประกอบที่ 12 แสดงลักษณะการระบายสี

ภาพแรกนั้นเป็นการระบายผิวหน้าคนโดยระบายแบบเรียบเนียน และภาพที่สองนั้น ในบริเวณตรงส่วนที่เป็นโบ และชุดของตุ๊กตาหมีจะเป็นการระบายสีแบบทิ้งฝีแปรงให้เกิดพื้นผิวที่แตกต่างกันสร้างจุดเด่นภายในงาน

จากการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล แสดงสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ชุด กาลเวลาในความทรงจำ นี้สำเร็จตรงตามขั้นตอนที่ได้วางเอาไว้ และปัญหาอุปสรรคจากการทำงานพบปัญหา ดังนี้ ผู้สร้างสรรค์คิดว่าระยะเวลาในการทำงานไม่ค่อยเพียงพอ เพราะชิ้นงานสร้างสรรค์นั้นมีรายละเอียดค่อนข้างมาก และปัญหาของสถานที่ทำงานที่ไม่เอื้ออำนวยรวมทั้งสภาพแวดล้อมและอากาศจึงทำให้ทำงานล่าช้าลง จากการปฏิบัติงานทำให้ได้เจอปัญหาหลายอย่างที่เจอในจึงทำให้ได้เรียนรู้ และรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าแม้ว่าเราจะวางแผนไว้แล้ว และการจัดทำเล่มศิลปนิพนธ์ในบทที่ 3 นี้ ก็ช่วยทำให้ผู้สร้างสรรค์มีการคิดอย่างเป็นระบบ และมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนเมื่อเจอปัญหาที่สามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขหรือจะพัฒนาผลงานในชิ้นต่อไปได้ง่ายยิ่งขึ้น

บทที่ 4

การวิเคราะห์คุณค่าผลงานศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุด กาลเวลาในความทรงจำผู้สร้างสรรคมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอเนื้อหา มุมมองด้านจินตนาการในโลกส่วนตัวของผู้สร้างสรรคที่ไม่มีที่สิ้นสุดโดยใช้รูปทรงของตัวผู้สร้างสรรคเป็น เหมือนตัวดำเนินเรื่องใช้สื่อความหมาย อารมณ์ และความรู้สึก เป็นการสร้างงานประเภทจิตรกรรมแบบกึ่ง นามธรรม เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบรูปแบบงานจิตรกรรมภาพลวงตาสามมิติ โดยมีรูปแบบลักษณะที่มี เอกลักษณ์ และสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรคเอง ด้วยกลวิธีเฉพาะของผู้สร้างสรรค โดย กระบวนการสร้างสรรค ได้กำหนดเป็นลำดับขั้นตอน คือ เริ่มจากการรวบรวมข้อมูล การศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล จัดทำภาพแบบร่างและปรับปรุงแก้ไข ขยายภาพผลงานจริงจากภาพแบบร่าง และปฏิบัติงานจริงจนเสร็จ สมบูรณ์

กระบวนการการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นวิเคราะห์ โดยใช้ทัศนธาตุในการ อธิบายผลงานศิลปนิพนธ์ เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และเป็นแนวความรู้ สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

1. ช่วงระยะก่อนทำศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานในช่วงก่อนทำศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรคพยายามค้นหารูปแบบกลวิธีต่างๆเพื่อ ต้องการนำมาเป็นสัญลักษณ์ใช้ในการสื่อความหมาย โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ระยะดังนี้

1.1 การสร้างสรรคผลงานก่อนทำศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรคได้ใช้กลวิธีระบายสีลงผ้าใบด้วยสีอะคริลิค โดยต้องการจะสื่อความหมายในผลงานด้วยการสะท้อนเรื่องราวในโลกส่วนตัวของผู้สร้างสรรค โดยใช้ตัวผู้ สร้างสรรคเป็นตัวเล่าเรื่องราวที่มากกระทบจิตใจในช่วงเวลานั้นๆ จุดเด่นในงานจริงเป็นตัวผู้สร้างสรรคเองเป็น หลัก คือรูปคนในงานแต่ละชิ้น และสอดแทรกสิ่งของต่างๆเพื่อเล่าเรื่องราวในโลกส่วนตัวให้ตรงความหมาย ของความรู้สึกภายในงาน

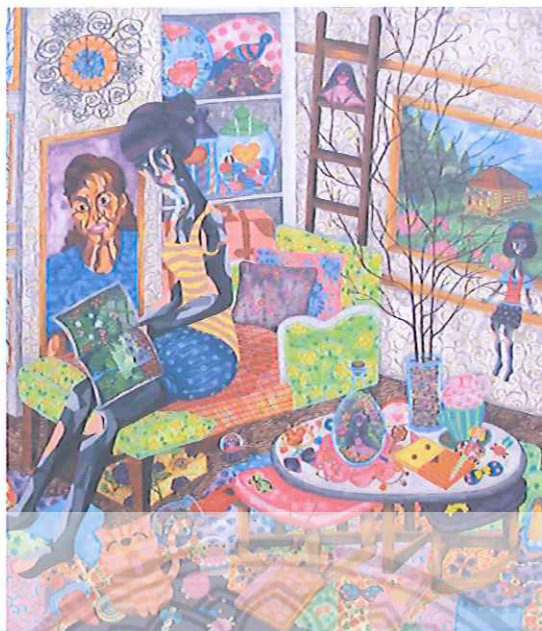
การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 1 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ผลงานชิ้นนี้ชื่อผลงาน บ้าน ความรัก ความสุข ความทรงจำชิ้นที่ 1 ขนาด 160 X 120 เซนติเมตร ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคสีอะคริลิกเพื่อสร้างผลงาน จากชื่อผลงานชิ้นนี้เป็นตัวอธิบายเรื่องราวทั้งหมดภายในงาน คือ หนึ่งคำว่า “บ้าน” ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อความหมายถึงบ้านที่อยู่อาศัยของผู้สร้างสรรค์ สองคำว่า “ความรัก” สื่อถึงความรักภายในครอบครัว สามคำว่า “ความสุข” สื่อถึงความสุขภายในบ้าน และครอบครัว สี่คำว่า “ความทรงจำ” ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายรวมของทั้งสามคำ คือทุกอย่างในบ้านของผู้สร้างสรรค์ที่เคยมีความรัก ความสุขนั้นมันได้แปรเปลี่ยนเป็นความเศร้า ความทุกข์ และกลายเป็นความทรงจำในอดีตของชีวิตผู้สร้างไปแล้ว เพราะพ่อของผู้สร้างสรรค์นั้นได้เสียชีวิตก่อนที่ผู้สร้างจะเริ่มสร้างสรรค์งานชิ้นนี้

ผลงานชิ้นนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ไปศึกษาเรื่องของศิลปะบำบัด และนำมาใช้กับตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ใช้ศิลปะมาเป็นตัวปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกที่สามารถช่วยผ่อนคลายความทุกข์ใจได้ หลังจากได้ทำงานชิ้นนี้เป็นชิ้นแรก ความทุกข์ในใจได้ปลดปล่อยระบายอารมณ์ความรู้สึกออกมา สภาพจิตใจเริ่มดีขึ้น และเข้าใจตัวเองมากคิดมองเห็นปัญหาที่ต้องแก้ไขไม่ไขว่มานั่งทุกข์กับอดีต



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานก่อนศิลปินพันธ์

ผลงานชิ้นนี้ชื่อผลงาน บ้าน ความรัก ความสุข ความทรงจำชิ้นที่ 2 ขนาด 150 X 130 เซนติเมตร ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคสีอะคริลิกเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน จากแนวคิดเดิมการใช้ศิลปะบำบัดเยียวยาความรู้สึก ปลดปล่อย อารมณ์ความรู้สึกภายใต้จิตสำนึก จากชิ้นที่ 1 นั้นผู้สร้างสรรค์ได้เห็นถึงปัญหา และเกิดแนวทางการแก้ไข คือ ถึงพ่อจะเสียไป แต่เรายังมีแม่ ที่ต้องดูแล และทำหน้าที่นั้นแทนพ่อต้องเข้มแข็งจะมานั่งเครียด และจมปลักอยู่กับอดีตไม่ได้ ถึงจะแอบซ่อนความทุกข์ใจแค่ไหน ผู้สร้างเองก็ต้องสร้างฝันของแม่ให้เป็นจริง คือการสร้างบ้านให้แม่อยู่อย่างมีความสุขสบายให้ได้ในอนาคต

สังเกตเห็นได้ชัดเจน คือ งานเริ่มมีสีสันมากขึ้นไม่ดูหดหู่เท่างานชิ้นแรก ก็เป็นการได้ใช้ศิลปะนั้นมาเพื่อเยียวยาบำบัดอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจ เพราะการสร้างสรรคงาน แบบศิลปะบำบัดเป็นอิสระสามารถปลดปล่อยความรู้สึกภายในจิตใจออกได้ อย่างไม่มีผิดมีถูก และเป็นการนำศิลปะมาใช้ได้เกิดประโยชน์ที่คุ้มค่ามากสำหรับตัวผู้สร้างสรรค์เอง



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์

ผลงานชิ้นนี้ชื่อผลงาน หวานหวาน ขนาด 110 X 100 เซนติเมตร ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคสีอะคริลิก เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิดของการสร้างสรรค์งานชิ้นที่ 3 นี้คือ ความสุข ความอบอุ่น และสนุกสนาน งานชิ้นสร้างสรรค์ชิ้นหลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้ไปฝึกงานที่ ศูนย์ศิลปะอาชีพบางไทร จังหวัดอยุธยา ที่เป็นการเดินทางได้ไปเปิดโลกกว้างเจอสิ่งใหม่ที่ทำให้เกิด เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน และเกิดกำลังใจ ที่เห็นคนพิการที่เขามีร่างกายที่ไม่ปกติ แต่เขายังสามารถใช้ชีวิตอยู่ได้ด้วยรอยยิ้มซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดโลก แห่งจินตนาการ คือ ในงานที่ตัวผู้สร้างสรรค์เองเป็นผู้ปรุง และตกแต่งขนมหวานหน้าต่างๆตามจินตนาการ เปรียบเสมือนเราสามารถ ออกแบบและตกแต่งชีวิตเราให้ดีขึ้นได้อย่างมีขั้นตอนการปรุงเช่นเดียวกับการทำ ขนมหวาน ที่เริ่มต้นจากผงแป้ง บั่นเป็นก้อน และอบด้วยความร้อนรอเวลาขนมสุกอย่างใจเย็น สุดท้าย แต่งหน้าขนมหวานนั้นด้วยของที่ดีที่สุด และมีประโยชน์แก่ผู้รับประทานเปรียบเหมือนการดูแลและเลือกสิ่งที่ดีที่สุดเพื่อคนที่เรารัก

จากผลงานชิ้นนี้ มีความสดใส ของสีสันที่มากขึ้นเรื่อยๆพัฒนาจากงานชิ้นก่อนหน้า ผู้สร้างสรรค์เชื่อการ ที่เราได้ปลดปล่อยความรู้สึกนั้น ออกมาจากประสบการณ์โดยตรงกับตัวเราเองนั้นผ่านงานศิลปะทำให้เรา มองเห็นปัญหา และเป้าหมายชีวิตได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การใช้ศิลปะบำบัดความรู้สึกนี้ที่ผู้สร้างสรรค์ทดลองกับ ตัวเองแล้วเกิดประโยชน์อย่างเห็นได้ชัดจากผลงาน



ภาพประกอบที่ 4 ผลงานก่อนศิลปินพันธ์

ผลงานชิ้นนี้ชื่อผลงาน ห้องนอน ขนาด 180 X 140 เซนติเมตร ผู้สร้างสรรค้ใช้เทคนิคสีอะคริลิคเพื่อสร้างสรรค้ผลงาน การพัฒนางานชิ้นสุดท้ายนี้ เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค้ที่เริ่มใช้สัญลักษณ์ มาแทนค่าความหมายความรู้สึกมากขึ้น โดยใช้ตุ๊กตาหมีที่ผู้สร้างสรรค้ชื่นชอบ และเก็บสะสมมาเป็นตัวแทนของความรัก ความอบอุ่นของคนในครอบครัว เพื่อเป็นการเปิดกว้างให้คนอื่นได้มีส่วนร่วมในการตีความ และจินตนาการมากขึ้นกว่าตอนแรกที่สร้างเพื่อเฉพาะตนเอง แนวคิดผลงานชิ้นนี้ได้จากความสุขที่ได้อยู่ในโลกส่วนตัว เพราะสภาวะภายนอกในปัจจุบันเริ่มที่การพัฒนาทางวัตถุมากกว่าจิตใจ ทำให้เกิดความเครียด ผู้สร้างสรรค้จึงถวิลหาความทรงจำความรักความอบอุ่นเพื่อเติมเต็มความสุข และสร้างพลังกำลังใจให้กับชีวิต

ผู้สร้างสรรค้ยังคงใช้กระบวนการสร้างสรรค้ตามแนวทางของศิลปะบำบัด เพราะไม่ว่าเราจะอยู่ในสถานการณ์ใดๆในสังคมก็ตามย่อมเกิดความเครียดการใช้ศิลปะ เป็นตัวปลดปล่อยความเครียดทำให้เกิดสมดุลภายในจิตใจได้เป็นอย่างดี

2. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

จากปัญหาการสื่อความหมายในระยะก่อนทำศิลปนิพนธ์ในการสร้างสรรค์ผลงานให้สื่อความหมายได้ไม่ชัดเจน ยังไม่มีจุดประสงค์หลักในการสื่อความหมายไม่แน่นอนมีหลายนัยที่ต้องการสื่อมากเกินไป ผู้สร้างสรรค์จึงได้ปรับเปลี่ยนกระบวนการความคิด และเลือกที่สื่อความหมายเป็นช่วงเวลาในความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็กที่ถ่ายทอดออกมาในวัยปัจจุบันโดยมีการจัดองค์ประกอบโดยการใช้อุปกรณ์ทรงเงาของตัวผู้สร้างสรรคเองเป็นจุดเด่น และจุดรองลงมาเป็นตุ๊กตาหมีที่ต้องการสื่อความหมายความรัก และความอบอุ่นที่ผู้สร้างสรรค์ผูกพันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ นอกจากนั้นยังได้ศึกษา และพัฒนาเทคนิคการระบายสีให้สมบูรณ์แบบดียิ่งขึ้น ซึ่งขณะที่ปฏิบัติงานก็จะพบปัญหาต่างๆ ซึ่งต้องหาทางแก้ไข ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้สร้างสรรค์อย่างมาก จากกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่กล่าวมาได้นำมาซึ่งผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

1. ด้านแนวความคิด ผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่องกาลเวลาในความทรงจำ ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน ชอนหา ขนาด 240 x 140 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจาก การเล่นชอนในวัยเด็กที่ทุกคนคงเคยผ่านช่วงเวลาของความทรงจำ หรือประสบการณ์นี้กันมาทุกคนซึ่งในวัยเด็กการเล่นชอนหานั้นเป็นอะไรที่ตื่นเต้นสนุกสนาน ต่างจากสังคมการใช้ชีวิตในปัจจุบันที่ยังมีพฤติกรรมการเล่นชอนหาเช่นกัน แต่ไม่ได้ทำให้เรานั้นมีความสุขสนุกสนานตื่นเต้นเหมือนกับในวัยเด็ก ในสังคมปัจจุบันนั้นเราต้องเลือกที่จะแสดงออกมาเพียงบุคลิกเดียว เปรียบเสมือนใส่หน้ากากเข้าหากันที่ไม่ต้องการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ต้องปิดบังแอบแฝงความรู้สึกต่างๆไว้ภายในจิตใจ อย่างเช่นภายในงานของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นตัวสีขาวดำที่แต่ละตัวจะมีบทบาทหน้าที่แสดงออกแตกต่างกันที่แอบซ่อนตัวอยู่ตามในผ้าภายในขวด และในส่วนของสิ่งของภายในงาน ผู้สร้างสรรค์เลือกสิ่งของใกล้ตัวที่สะสม เช่น สโนว์บอล รูปถ่ายของครอบครัวใบเล็กๆที่มีตัวเลขเขียนอยู่นั้น คือวันเกิดของคนในครอบครัว และวันสำคัญๆในความทรงจำที่

ประทับใจ ส่วนพวกนาฬิกา โทรศัพท์บ้าน กระเป๋าทรงกลม ลูกบิด กล้องถ่ายรูป และกุญแจที่เป็นของ สไตลิ่งวินเทจตรงตามแนวคิดที่ต้องการสื่อบรรยากาศในอดีต เป็นการจินตนาการที่พ่อฝันภายในห้องส่วนตัวที่ อึดอัดคับแคบเติมไปด้วยข้าวของต่างๆ สื่อถึงความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่รู้สึกอึดอัดเมื่ออยู่ในสังคมปัจจุบันนี้ และสัญลักษณ์ที่สำคัญในผลงานอีกอย่างหนึ่ง คือ ตุ๊กตาทมิ แทนความรักความอบอุ่นภายในครอบครัว เพราะ ตั้งแต่พ่อเสียไปผู้สร้างสรรค์ก็ได้ถวิลหาความทรงจำในอดีตที่ครอบครัวที่สมบูรณ์มีทุกอย่างเพียบพร้อม และมีความสุขที่สุด

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ศิลปะเพื่อเป็นการบำบัดความรู้สึกที่เกิดจากความเครียดในสังคม ความต้องการ ความเพียบพร้อมที่สมบูรณ์แบบทั้งด้านวัสดุ และสภาพจิตใจที่เป็นไปไม่ได้ในความจริงแต่สำหรับในโลก จินตนาการทางศิลปะนั้นเราสามารถสร้างสรรค์ และกำหนดทุกอย่างขึ้นมาได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุดตามแต่ใจปรารถนา ซึ่งการใช้ศิลปะบำบัดอารมณ์ความรู้สึกนี้ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความสุข ลดความเครียดต่างๆเกิด สมดุลข้างในจิตใจ

2. ส่วนของรูปทรง ทิศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตาม ความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้

1) สีและน้ำหนัก ผู้สร้างสรรค์ใช้สีอะคริลิคระบายเพื่อสร้างน้ำหนักแสงเงา และบรรยากาศ ของภาพ โดยใช้สีวรรณะร้อน 90 เปอร์เซ็นต์ และใช้สีวรรณะเย็น 10 เปอร์เซ็นต์ และมีการแทรกสีขาวดำใน การเลือกใช้สีผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีที่แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับอารมณ์ตามหลักจิตวิทยาของสีที่มีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกแสดงถึงความทรงจำในวัยเด็กที่สนุกสนาน ตื่นเต้น สดใส น่ารัก และอบอุ่น



ภาพประกอบที่ 6 แสดงโทนสีที่ใช้หลักในงาน

ส่วนค่าน้ำหนักภายในงานนั้นเพื่อให้ง่ายต่อการอธิบายเพื่อให้เห็นภาพ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้โปรแกรม Photo Shop ปรับแต่งภาพผลงานให้เป็นสีขาวดำเพื่อให้สามารถมองเห็นค่าน้ำหนักได้อย่างชัดเจน ดังภาพต่อไป



ภาพประกอบที่ 7 แสดงค่าน้ำหนัก

จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สีมาเป็นตัวที่สร้างน้ำหนักอ่อนสุดไปจนถึงน้ำหนักเข้มสุด โดยสีที่มีน้ำหนักอ่อนที่สุด คือ สีขาว สีส้มอ่อน น้ำหนักเทา คือ สีชมพู สีส้ม และสีเหลือง น้ำหนักเข้มที่สุด คือ สีน้ำตาล

2) พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ใช้พื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากผิวจริง และส่วนที่เป็นพื้นผิวลวดลายที่สร้างขึ้นเองตามจินตนาการ

3) ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาว โดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของสี และความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ดูแล้วมีความรู้สึกเหมือนมีอากาศไหลผ่านรูปทรงภายในภาพทำให้ภาพดูไม่อึดอัด

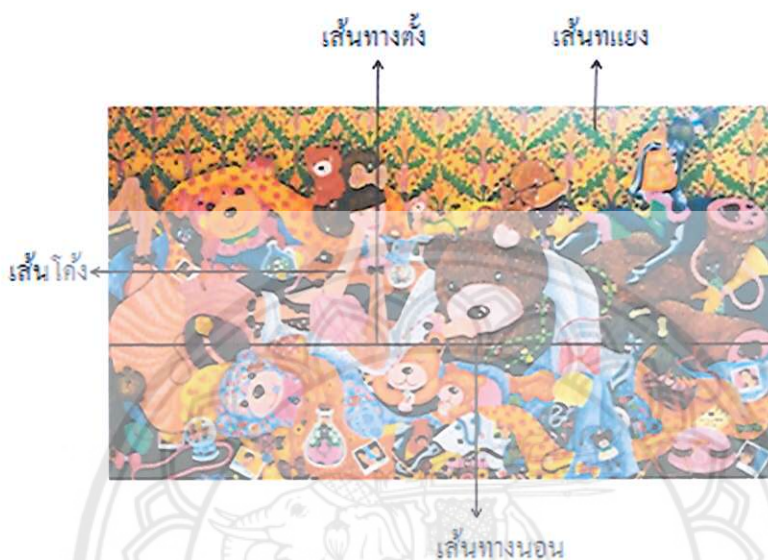


พื้นที่ว่าง

ภาพประกอบที่ 8 แสดงพื้นที่ว่าง

จากภาพงานของผู้สร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 นั้นไม่เน้นพื้นที่ว่างมากนัก มีเพียงพื้นที่ว่างซึ่งในงานมีหน้าที่เป็นพรหมในท้องเท่านั้น

4) เส้นและทิศทาง ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคน และองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นแบบที่สองนั้น คือเส้นเชิงนัย ที่ไม่ได้มองเห็นด้วยตาเปล่าเป็นที่แขงอยู่ในงานแสดงทิศทางและการเคลื่อนไหว เช่น เส้นเคลื่อนไหว แขน และร่างของคน รวมทั้งเส้นที่เกิดจากการจ้องมองของคนในงานสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 9 แสดงเส้นและทิศทาง

จากภาพที่แสดงเส้นและทิศทางภายในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1 อธิบายได้ดังนี้

- 1) เส้นตั้ง ภายในงาน คือ ทิศทางของเส้นทางตั้งของรูปทรงคนที่ตั้งหัวในท่าทางการนอนเท้าแขน หมายถึงความรู้สึกสง่างาม ความมั่นคงทางความรู้สึก ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความสง่างาม เข้มแข็ง และมั่นคงตั้งเจ้าหญิงที่ดูแลครอบครัวตามความจินตนาการที่แฝงนัยในงาน
- 2) เส้นทางนอน ภายในงานอาจไม่ได้มองเห็นด้วยตาเปล่าแต่มีในความรู้สึก คือ คน และตุ๊กตามีที่นอนอยู่บนระนาบของพื้นห้อง ที่ให้ความรู้สึกสงบ
- 3) เส้นทแยง ภายในงาน คือ ลายของผนังห้องที่ต้องการสร้างความขัดแย้งให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกที่ขัดแย้งทางทัศนธาตุ และประสานกลมกลืนกันเป็นเอกภาพภายในงาน
- 4) เส้นโค้ง ภายในงานที่ใช้เยอะมากที่สุด เพราะเป็นเส้นที่ใช้ประกอบเป็นรูปทรงได้อิสระ ให้ความรู้ถึงความเคลื่อนไหว อ่อนช้อย อ่อนไหว ร่าเริง ในทิศทางการเคลื่อนไหวที่ละมุนละไม เชื่องช้า และสุภาพในทางความรู้สึก

หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยในภาพมีทั้งความขัดแย้งและความประสาน โดยความขัดแย้งเกิดจากการใช้สีคู่ตรงข้ามตัดกันอย่างแท้จริง เช่น สีวรรณะร้อนกับวรรณะเย็น หรือสีที่มีค่าน้ำหนักอ่อนมาวางคู่กับสีที่มีค่าน้ำหนักเข้มเพื่อสร้างให้เกิดความเป็นเด่น และมีความประสานกันด้วยการซ้ำของรูปทรงเป็นคุณภาพแบบอสมมาตร หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เป็นการจัดสมดุลที่เกิดจากการจัดวางของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้าย และทางขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจจะด้วยค่าน้ำหนัก หรือสมดุลทางความรู้สึก ทำให้เกิดจังหวะจากรูปทรงที่ซ้ำกันปรากฏเป็นความกลมกลืน

วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่2



ภาพประกอบที่ 10 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่2

1. ด้านความคิด ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่องกาลเวลาในความทรงจำ ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน ในสวนฝัน ขนาด 185 x 145 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากความทรงจำในวัยเด็กที่เรียนวิชา การจัดสวนถาด และสวนในขวด คือการสร้างสรรคจินตนาการที่เราสามารถออกแบบพื้นที่เล็กๆภายในถาด หรือขวดแก้วได้ตามต้องการ ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ก็ได้ออกแบบความฝันที่อยากมีบ้าน และที่ดินเล็กๆเพื่อสร้างให้กับครอบครัว

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กระบวนการสร้างสรรค์แนวทางของศิลปะบำบัด และในเรื่องจิตวิทยา อย่างเช่น ภายในภาพที่ ที่ลดขนาด และสัดส่วนของบ้านให้มีขนาดเล็กลงจากของจริง เนื่องจากต้องการสื่อว่า ผู้สร้างสรรค์นั้นสามารถสร้างบ้านได้ด้วยตัวเอง และสามารถทำหน้าที่เป็นหัวหน้าครอบครัวแทนพ่อได้ เป็นการ

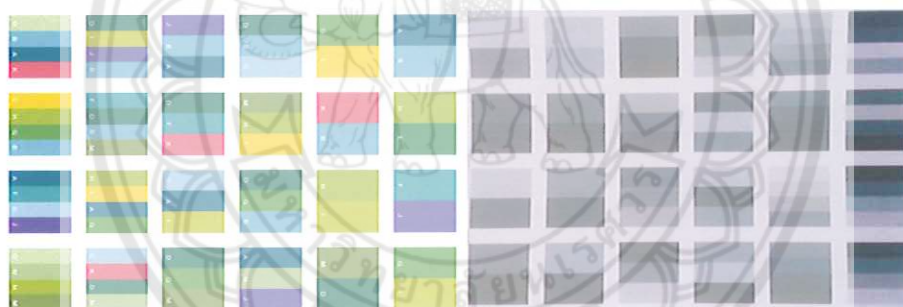
ใช้ศิลปะบำบัดเพื่อกำหนดเป้าหมาย และความต้องการในชีวิตของผู้สร้างสรรค์ ทั้งยังก่อให้เกิดสมาธิ ลดความตึงเครียด และความวิตกกังวลลงได้ในที่สุด

2. ส่วนของรูปทรง จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงานในสวนฝัน ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถเห็นจริง และเนื่องจากผลงานภาพที่ 2 นี้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการพัฒนาต่อมาจากผลงานภาพที่ 1 ได้รับคำแนะนำจากการตรวจประเมินผลงานครั้งที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไข ดังนี้

เนื่องจากผลงานชิ้นที่ 1 มีปัญหาในเรื่องของพื้นหลังงานที่มีลวดลายแข่งกับงาน และดูเด่นลายตาไปหมด ขาดจุดเด่นในงาน ผู้สร้างสรรค์จึงนำมาปรับปรุงแก้ไข

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้

1) สีและน้ำหนัก ผู้สร้างสรรค์ใช้สีอะคริลิกระบายเพื่อสร้างน้ำหนักแสงเงา และบรรยากาศของภาพ โดยใช้สีวรรณะเย็น 90 เปอร์เซ็นต์ และใช้สีวรรณะร้อน 10 เปอร์เซ็นต์ เปลี่ยนเป็นวรรณะเย็นมากกว่าร้อนเนื่องจาก แนวเรื่องของงาน คือการจัดสวนลาด และสวนขวดแนบธรรมชาติ ยังคง มีการแทรกสีเขียวดำอยู่เหมือนเดิม ในการเลือกสีผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีที่แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับอารมณ์ตามหลักจิตวิทยาของสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกแสดงถึงความทรงจำในวัยเด็กที่สนุกสนาน ตื่นเต้น สดใส น่ารัก และอบอุ่น



ภาพประกอบที่ 11 แสดงโทนสีที่ใช้หลักในงาน

ส่วนค่าน้ำหนักภายในงานนั้นเพื่อให้ง่ายต่อการอธิบายเพื่อให้เห็นภาพ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้โปรแกรม Photo Shop ปรับแต่งภาพผลงานให้เป็นสีขาวดำเพื่อให้สามารถมองเห็นค่าน้ำหนักได้อย่างชัดเจน



ภาพประกอบที่ 12 แสดงค่าน้ำหนัก

จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สีมาเป็นตัวที่สร้างน้ำหนักอ่อนสุดไปจนถึงน้ำหนักเข้มสุด โดยสีที่มีน้ำหนักอ่อนที่สุด คือ สีขาว สีชมพูอ่อน น้ำหนักเทา คือ สีเขียวอ่อน สีส้ม และสีเหลือง น้ำหนักเข้มที่สุด คือ สีน้ำตาล

2) พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ใช้พื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากผิวจริง และส่วนที่เป็นพื้นผิวลวดลายที่สร้างขึ้นเองตามจินตนาการ

3) ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาว โดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของสี และความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ดูแล้วมีความรู้สึกเหมือนมีอากาศไหลผ่านรูปทรงภายในภาพทำให้ภาพดูไม่อึดอัด



พื้นที่ว่าง

ภาพประกอบที่ 13 แสดงพื้นที่ว่าง

4) เส้นและทิศทาง ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคน และองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นแบบที่สองนั้นคือเส้นเชิงนัย ที่ไม่ได้มองเห็นด้วยตาเปล่าเป็นที่แขงอยู่ในงานแสดงทิศทางและการเคลื่อนไหว เช่น เส้นเคลื่อนไหว แขน และร่างของคนรวมทั้งเส้นที่เกิดจากการจ้องมองของคนในงานสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 14 แสดงเส้นและทิศทาง

จากภาพที่แสดงเส้นและทิศทางภายในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะป็นพจน์ ชั้นที่ 2 อธิบายได้ดังนี้

- 1) เส้นตั้ง หรือเส้นตรง ภายในงาน คือ ทิศทางของเส้นทางตั้งของรูปทรงคนที่ยืน และโต๊ะเก้าอี้ หมายถึงความรู้สึกแข็งแรง และสง่างาม ความมั่นคงทางความรู้สึก ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความสง่างาม เข้มแข็ง และมั่นคงตั้งเจ้าหญิงที่กำลังสร้างบ้าน สร้างฝันให้เป็นจริง
- 2) เส้นทางนอน ภายในงานอาจไม่ได้มองเห็นด้วยตาเปล่าแต่มีในความรู้สึก คือ ส่วนที่แบ่งระหว่างกำแพงพุ่มไม้ และพื้นที่ห้องที่ต้องการสื่อว่าเป็นพื้นดินที่ให้ความรู้สึกสงบ
- 3) เส้นโค้ง ภายในงาน คือเส้นที่เป็นตัวประสาน ความกลมกลืนให้เกิดรูปทรงอิสระ ให้ความรู้ถึงความเคลื่อนไหว อ่อนช้อย อ่อนไหว ร่าเริง ในทิศทางการเคลื่อนไหวที่ละมุนละไม เชื่องช้า และสภาพในทางความรู้สึก เช่น ส่วนของคน ตุ๊กตาหมี ขวดโหล ใบไม้ และดอกไม้
- 4) เส้นทแยง ภายในงาน คือ เส้นของโต๊ะ และใบไม้ต่างๆ เพื่อให้เกิดความขัดแย้ง และประสานกลมกลืนกันภายในภาพรวมสร้างเอกภาพ

หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยในภาพมีทั้งความขัดแย้งและความประสาน โดยความขัดแย้งเกิดจากการใช้สีคู่ตรงข้ามตัดกันอย่างแท้จริง เช่นสีวรรณะร้อนกับวรรณะเย็น หรือสีที่มีค่าน้ำหนักอ่อนมาวางคู่กับสีที่มีค่าน้ำหนักเข้มเพื่อสร้างให้เกิดความเป็นเด่น และมีความประสานกันด้วยการซ้ำของรูปทรงเป็นคุณภาพแบบอสมมาตร หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เป็นการจัดสมดุลที่เกิดจากการจัดวางของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้าย และทางขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจจะด้วยค่าน้ำหนัก หรือสมดุลทางความรู้สึก ทำให้เกิดจังหวะจากรูปทรงที่ซ้ำกันปรากฏเป็นความกลมกลืน

วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่3



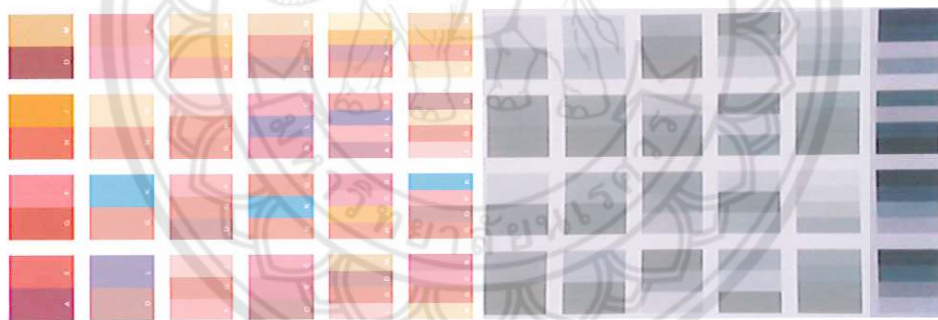
ภาพประกอบที่ 15 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่3

1. ด้านความคิด ผลงานศิลปะนิพนธ์ เรื่องกาลเวลาในความทรงจำ ชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน ตุ๊กตาทองระดาบ ขนาด 180 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากการความทรงจำในวัยเด็ก คือ การเล่นตุ๊กตาทองระดาบ ซึ่งตุ๊กตาทองระดาบนั้นทำจากกระดาษ และเป็นรูปคน มีเสื้อผ้า กระเป๋า หมวก รองเท้า และบ้านที่ให้เราได้เล่นเหมือนการแต่งตัวจริงๆ ในวัยเด็กนั้นผู้สร้างสรรค์ได้เก็บสะสม และชื่นชอบเป็นอย่างมากเพราะทำให้เราได้จินตนาการ ได้สวมบทบาทสมมุติเป็นตัวละครเหล่านั้น นำรูปแบบของตุ๊กตาทองระดาบมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้ทุกอย่างที่เป็นกระดาษกลับเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่ได้จริงต้องสื่อถึงจากกระดาษ หรือแค่ความฝันนั้นทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้จริงแค่เรามีเป้าหมายในชีวิต

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กระบวนการสร้างสรรค์แนวทางของศิลปะบำบัด และในเรื่องจิตวิทยา อย่างเช่น ภายใต้อารมณ์ที่ลดลงขนาด และสัดส่วนของบ้านให้มีขนาดเล็กลงจากของจริงเช่นเดียวกับงานชิ้นที่ 2 เนื่องจากต้องการสื่อว่า ผู้สร้างสรรค์นั้นสามารถสร้างบ้านได้ด้วยตัวเอง และสามารถทำหน้าที่เป็นหัวหน้าครอบครัวแทนพ่อได้ และในขั้นนี้ได้สมมุติตนเองนั้นเป็นเจ้าของ ที่สื่อ ถึงความประสบความสำเร็จขั้นแรกที่พ่อของผู้สร้างปรารถนา และรอคอยวันนี้มาตลอด ผลงานชิ้นสุดท้ายนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ปลดปล่อยความทุกข์ภายในใจได้เป็นอย่างมากสังเกตได้จากสีสันทันภายในงาน เป็นการใช้ศิลปะบำบัดเพื่อกำหนดเป้าหมาย และความต้องการในชีวิตของผู้สร้างสรรค์ ทั้งยังก่อให้เกิดความสุข สบาย ลดความตึงเครียด และความวิตกกังวลลงได้ในที่สุด

2. ส่วนของรูปทรง ทักษะธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบำบัด ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้

1) สีและน้ำหนัก ผู้สร้างสรรค์ใช้สีอะคริลิกระบายเพื่อสร้างน้ำหนักแสงเงา และบรรยากาศของภาพ โดยใช้สีวรรณะร้อน 90 เปอร์เซ็นต์ และใช้สีวรรณะเย็น 10 เปอร์เซ็นต์ ขึ้นนี้กลับมาใช้สีวรรณะร้อนมากกว่าวรรณะเย็นเนื่องจากแนวเรื่องของการงาน คือ ตกตากระดาชได้ผู้สร้างสรรค์สะสม และชื่นชอบมากในวัยเด็ก ซึ่งตอนนี้เด็กรุ่นหลังอาจไม่มีคนรู้จักแล้ว งานชิ้นนี้ยังคงมีการแทรกสีขาวดำอยู่เหมือนเดิม ในการเลือกใช้สีผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีที่แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับอารมณ์ตามหลักจิตวิทยาของสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกแสดงถึงความทรงจำในวัยเด็กที่สนุกสนาน ตื่นเต้น สดใส น่ารัก และอบอุ่น



ภาพประกอบที่ 16 แสดงโทนสีที่ใช้หลักในงาน

ส่วนค่าน้ำหนักภายในงานนั้นเพื่อให้ง่ายต่อการอธิบายเพื่อให้เห็นภาพ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้โปรแกรม Photo Shop ปรับแต่งภาพผลงานให้เป็นสีขาวดำเพื่อให้สามารถมองเห็นค่าน้ำหนักได้อย่างชัดเจนดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 17 แสดงค่าน้ำหนัก

จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สีมาเป็นตัวที่สร้างน้ำหนักอ่อนสุดไปจนถึงน้ำหนักเข้มสุด โดยสีที่มีน้ำหนักอ่อนที่สุด คือ สีขาว สีชมพูอ่อน น้ำหนักเทา คือ สีแดง สีส้ม สีฟ้า และสีเหลือง น้ำหนักเข้มที่สุด คือ สีน้ำตาล และสีน้ำเงิน

2) พื้นผิว ผู้สร้างสรรค์ใช้พื้นผิวลักษณะเลียนแบบจากผิวจริง และส่วนที่เป็นพื้นผิวลวดลายที่สร้างขึ้นเองตามจินตนาการ

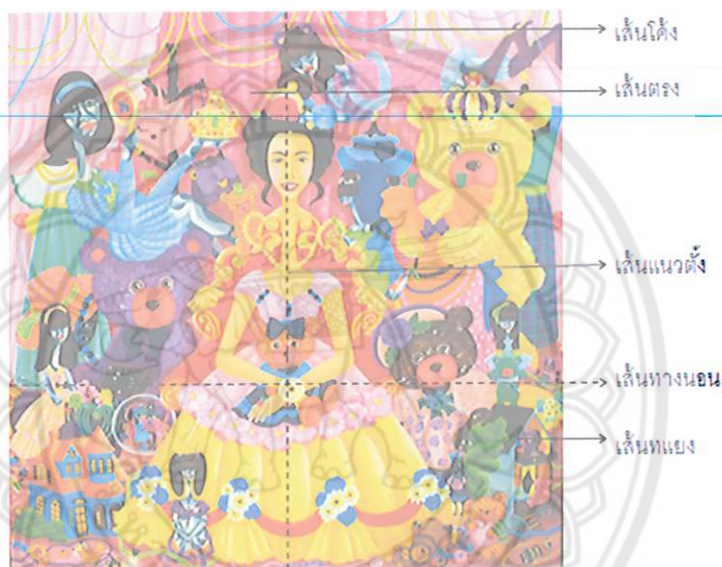
3) ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ ที่มีความกว้างความยาว โดยใช้น้ำหนักอ่อนแก่ของสี และความคมชัดของเส้นรูปทรง ทำให้เกิดระยะหน้า-หลัง ดูแล้วมีความรู้สึกเหมือนมีอากาศไหลผ่านรูปทรงภายในภาพทำให้ภาพดูไม่อึดอัด



ภาพประกอบที่ 18 แสดงพื้นที่ว่าง

จากภาพงานของผู้สร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 นั้นเน้นพื้นที่ว่างมากขึ้นโดยการใส่ลวดลายในงานน้อยลงจากชิ้นที่ 1 และ 2 พื้นที่ว่างในงานจึงมีมากกว่าปกติพื้นที่ว่างซึ่งในงานทำหน้าที่เป็นพื้นหลัง คือผ้าม่าน และพื้นห้อง ลายไม้สร้างความสบายตามากยิ่งขึ้น

4) เส้นและทิศทาง ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคน และองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นแบบที่สองนั้นคือเส้นเชิงนัย ที่ไม่ได้มองเห็นด้วยตาเปล่าเป็นที่แขงอยู่ในงานแสดงทิศทางและการเคลื่อนไหว เช่น เส้นเคลื่อนไหว แขน และร่างของคนรวมทั้งเส้นที่เกิดจากการจ้องมองของคนในงานสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 19 แสดงเส้นและทิศทาง

จากภาพที่แสดงเส้นและทิศทางภายในผลงานสร้างสรรค์ศิลปินพันธ์ ชิ้นที่ 2 อธิบายได้ดังนี้

1) เส้นตั้ง หรือเส้นตรง ภายในงาน คือ ทิศทางของเส้นทางตั้งของรูปทรงคนที่ยืน และโต๊ะเก้าอี้ หมายถึงความรู้สึกแข็งแรง และสง่างาม ความมั่นคงทางความรู้สึก ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความสง่างาม เข้มแข็ง และมั่นคงตั้งเจ้าหญิงที่กำลังทำหน้าที่เป็นผู้ปกครองดูแลครอบครัว

2) เส้นทางนอน ภายในงานอาจไม่ได้มองเห็นด้วยตาเปล่าแต่มีในความรู้สึก คือ ส่วนที่แบ่งผนังห้อง และพื้นที่ห้องที่ต้องการสื่อว่าเป็นพื้นดินที่ให้ความรู้สึกสงบ

3) เส้นโค้ง ภายในงาน คือเส้นที่เป็นตัวประสาน ความกลมกลืนให้เกิดรูปทรงอิสระ ให้ความรู้ถึงความเคลื่อนไหว อ่อนช้อย อ่อนไหว ร่าเริง ในทิศทางการเคลื่อนไหวที่ละมุนละไม เชื่องช้า และสภาพในทางความรู้สึก เช่น ส่วนของคน ตุ๊กตาหมี สร้อยลูกปัด และผ้าม่าน

4) เส้นทแยง ภายในงาน คือ เส้นของหลังคาบ้าน และลวดลายต่างๆ เพื่อให้เกิดความขัดแย้ง และประสานกลมกลืนกันภายในภาพรวมสร้างเอกภาพ

หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยในภาพมีทั้งความขัดแย้งและความประสาน โดยความขัดแย้งเกิดจากการใช้สีคู่ตรงข้ามตัดกันอย่างแท้จริง เช่นวรรณะร้อนกับวรรณะเย็น หรือสีที่มีค่าน้ำหนักอ่อนมาวางคู่กับสีที่มีค่าน้ำหนักเข้มเพื่อสร้างให้เกิดความเป็นเด่น และมีความประสานกันด้วยการซ้ำของรูปทรงเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เป็นการจัดสมดุลที่เกิดจากการจัดวางของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้าย และทางขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจจะด้วยค่าน้ำหนัก หรือสมดุลทางความรู้สึก ทำให้เกิดจังหวะจากรูปทรงที่ซ้ำกันปรากฏเป็นความกลมกลืน

สรุปจากผลงานทั้งช่วงก่อนทำศิลปนิพนธ์ และช่วงที่ทำศิลปนิพนธ์ทั้งหมดนั้น ผู้สร้างสรรค์นำแนวทางของศิลปะบำบัดมาบำบัดพัฒนาอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เอง เพื่อปลดปล่อย ระบายความเครียด ปัญหาต่างๆในสังคม แสดงความต้องการ และเป้าหมายในชีวิต จะเห็นได้ชัดว่า ผลงานช่วงก่อนทำศิลปนิพนธ์ นั้นมีแต่ความเครียด ความทุกข์ใจ กัดดัน และเป็นเรื่องที่เป็นปัจเจกบุคคลสูงมากจนค่อยๆ คลี่คลายอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ จนผู้สร้างสรรค์นั้นความเข้าใจตนเองมากขึ้น ควบคุมทั้งอารมณ์ความคิดได้ดีขึ้น ทั้งยังเป็นการพัฒนาสมองทั้งสองซีกให้มีศักยภาพมากขึ้น นับว่าเป็นการทดลองที่ประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งเลยทีเดียว



บทที่ 5 บทสรุป

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง กาลเวลาในความทรงจำ เป็นการนำเสนอแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนตัวที่ผู้สร้างสรรคนั้นต้องการถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรมเป็นการนำเสนอความบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนตัว และได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องศิลปะบำบัด นำมาทดลองใช้เพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้คนที่ไปได้เกิดจินตนาการโดยใช้ศิลปะเป็นตัวปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก เป็นการเยียวยารักษาสภาพจิตใจ และยกระดับชีวิตให้ดีขึ้นเป็นการสื่อสารความคิดความรู้สึกในรูปแบบที่ปราศจากคำพูด

โดยผู้สร้างสรรคได้ศึกษาตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรคทั้งหมดที่ผ่านมา ทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ ไม่เพียงแคในกระบวนการทำงานสร้างสรรคเท่านั้นรวมถึงการใช้ชีวิตของผู้สร้างสรรคเองด้วย เมื่อเกิดการเรียนรู้อยู่ทำให้เกิดการพัฒนาในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาอุปสรรคต่างๆ อย่างมีความรอบคอบ ด้วยความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะฝีมือ จนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรคผลงานศิลปะและนำมาบันทึกผลการสร้างสรรคผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

จากจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ มีการสรุปผลไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและค้นคว้าแนวทางการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ในรูปแบบงานจิตรกรรม โดยถ่ายทอดความในด้านสุนทรียภาพที่เกิดจากจินตนาการ และเนื้อหาเรื่องราวของผู้สร้างสรรคเอง จากการที่ผู้สร้างสรรคได้ค้นคว้ารูปแบบงานจิตรกรรม ผู้สร้างมีคิดว่ารูปแบบที่เคยพบเห็นนั้นเกิดความจำเจไม่น่าสนใจ จึงสร้างรูปแบบการสร้างที่เป็นแบบเฉพาะตัวขึ้นตามจินตนาการของผู้สร้างสรรคเอง
2. เพื่อสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมที่แสดงออกของความทรงจำในโลกจินตนาการส่วนตัวผ่านการจัดวางองค์ประกอบตามจินตนาการที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงทุกอย่างที่แตกต่างจากโลกในความเป็นจริง ผู้สร้างสรรคได้ใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องที่สามารถสร้างทุกอย่างให้เกิดขึ้นได้จริงทั้งสิ้นในโลกของจินตนาการส่วนตัว และถ่ายทอดออกมาให้ผู้คนที่ได้เห็นความคิดสร้างสรรค และจินตนาการของผู้สร้างสรรค
3. เพื่อเยียวยาความรู้สึกของผู้สร้างสรรคอันเกิดจากผลกระทบที่เกิดจากสภาพแวดล้อมของสังคมปัจจุบัน ผู้สร้างสรรคได้ศึกษาเรื่องของศิลปะบำบัด ในปัจจุบันมีการพัฒนาทางด้านวัตถุมากกว่าทางด้านจิต ทำให้คนทั้งสังคมมักมีปัญหาทางด้านจิตใจมากขึ้น และศิลปะนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัวที่สามารถนำมาทดลองใช้เพื่อบำบัดความรู้สึกของตนเองเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆข้อบกพร่อง และนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

ข้อดีจากการสร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผ่านมา ทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ ไม่เพียงแคในกระบวนการทำงานสร้างสรรค์เท่านั้นร่วมไปถึงการใช้ชีวิตของผู้สร้างสรรค์เองด้วย เมื่อเกิดการเรียนรู้ย่อมทำให้เกิดการพัฒนาในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาอุปสรรคต่างๆ อย่างมีความรอบคอบ ด้วยความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะฝีมือ จนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างระบบในภาคเอกสาร และสำหรับแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไปในภายภาคหน้าผู้สร้างสรรค์อาจจะพัฒนางานจิตรกรรมนี้ต่อยอดเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบเชิงนามธรรมที่ลดตัดทอนให้เหลือน้อยที่สุด และนำเสนอเพียงแนวคิดเท่านั้น

ข้อเสียในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์คิดว่าสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษา และทดลองทำนั้นล้วนแต่เกิดประโยชน์ ไม่ได้เกิดข้อเสียใดๆมีแต่เพียงเรื่องของระยะเวลาที่ทำผลงานศิลปะนิพนธ์นั้นไม่เพียงพอมากนัก บางครั้งการทำงานต้องเร่งรีบ และหักโหมจนเสียสุขภาพ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้สร้างสรรค์จัดการวางแผนตารางงาน และเวลาได้ไม่ดีนัก

จากการทำงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้จะเกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางจิตรกรรม และผู้สนใจทางศิลปะทั้งหลาย ตลอดจนผู้ที่สนใจทั่วไป ทั้งในด้านผลงานศิลปะ และภาคเอกสารหากผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์จะนำมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

หนังสือและสิ่งพิมพ์ภาษาไทย

- เจษฎา ทองรุ่งโรจน์.ศิลปะแห่งชีวิต.พิมพ์ครั้งที่ 5.กรุงเทพฯ:มติชน,2550
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. องค์ประกอบศิลปะ.พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์ , 2550.
- ชลูด นิ่มเสมอ.องค์ประกอบของศิลปะ.พิมพ์ครั้งที่ 6.กรุงเทพฯ:อมรินทร์,2544.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา.ศิลปะบำบัดศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2550.
- วุฒิ วัฒนสิน.ประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพฯ : สีประภา , 2552.
- อารี สุทธิพันธุ์.ศิลปนิยม.พิมพ์ครั้งที่ 3.กรุงเทพฯ :ภาพพิมพ์,2528.

แหล่งอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

- <http://www.beirutarttherapy.com/> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557
- <http://www.budnet.org/sunset/node/26>
- <http://www4.eduzones.com/magazine/124712> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557
- <http://mikimotoangel.blogspot.com/2011/01/creative-juice-my-intense-devotion-for.html>
เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557
- <http://bmscript.net/portfolio/page.php?id=407> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557
- <http://thedailyomnivore.net/tag/artist/page/2/> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557
- <http://snematima.blogspot.com/2012/03/pop-surrealism.html> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557
- http://www.happyhomeclinic.com/academy/alt02-arttherapy_artandscience.pdf
เข้าถึงเมื่อ: 19 พฤษภาคม 2557

ประวัติของผู้สร้างสรรค์

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวอริตา ภูลา
 เกิด 24 พฤศจิกายน 2535
 ที่อยู่ 336/1 ม.5 ต.หอกลอง อ.พรหมพิราม จ.พิษณุโลก 65150
 โทร. โทร.08-0346-1288
 E-mail phoola.art@outlook.co.th

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2548 โรงเรียนพิรามอุทิศ
 พ.ศ. 2554 โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2558 ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขา จิตรกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

เกียรติประวัติ

พ.ศ. 2545 รางวัลชนะเลิศแข่งขันพิมพ์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3-4 สำนักกลุ่มโรงเรียนนเรศวร เขตพื้นที่นำร่องปฏิรูปการศึกษา
 พ.ศ. 2545 รางวัลที่ 3 ประเภทพิมพ์ภาพ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3-4 แข่งขันทรศนะสิ่งประดิษฐ์ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน
 พ.ศ. 2548 รางวัลชมเชยแข่งขันวาดภาพ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การจัดงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2549 รางวัลชมเชยแข่งขันวาดภาพ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การจัดงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2550 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 การประกวดวาดภาพตัวละครในวรรณคดี ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2551 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 การประกวดวาดภาพ วันสุนทรภู่ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2552 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 การประกวดวาดภาพตัวละครในวรรณคดี ประเภทสีน้ำ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2552 รางวัลชนะเลิศ การแข่งขันวาดภาพวิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การจัดงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 พ.ศ. 2553 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 การประกวดวาดภาพ วันต่อต้านยาเสพติด ระดับมัธยมปลาย โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา

- พ.ศ.2555 นิสิตดีเด่นด้านความประพฤติมหาวิทยาลัยนเรศวร
- พ.ศ.2556 ผลงานดีเด่น ด้านความประพฤติ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- พ.ศ.2557 ผลงานดีเด่น ด้านความประพฤติ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- พ.ศ.2557 รางวัลขวัญใจทีมงาน การประกวดโครงการ จินตนาการ สืบสาน วรรณกรรมไทยกับ อินทัช บริษัท อินทัช โฮลดิ้งส์ จำกัด (มหาชน)

