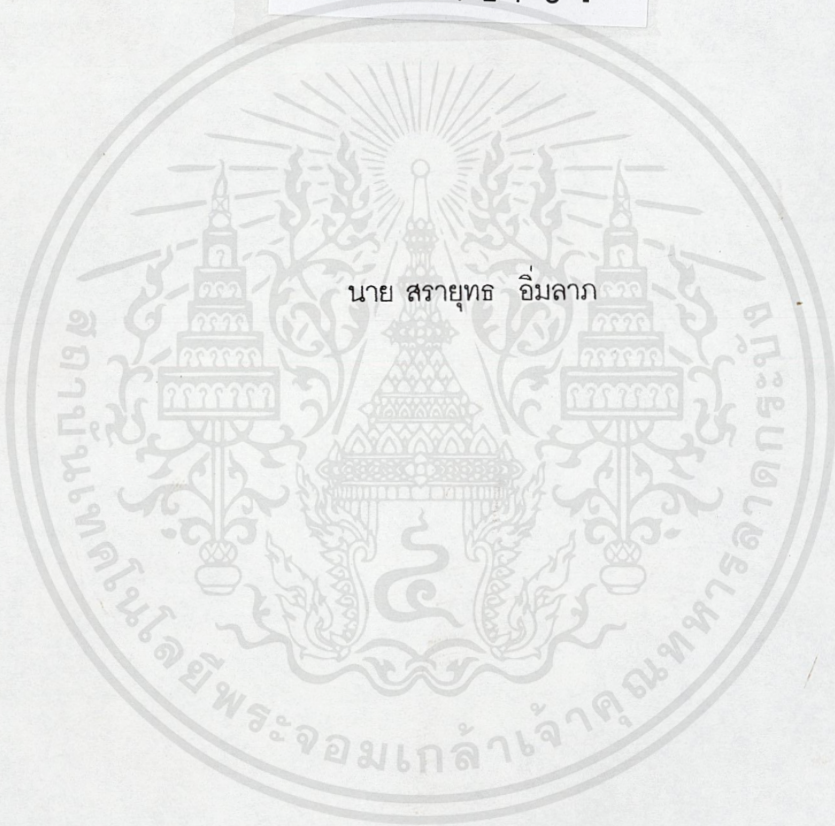


จินตนาการจากห้วงอวกาศ  
( IMAGINATION from SPACE )



นาย สรายุทธ อิมลาก



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา จิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2540

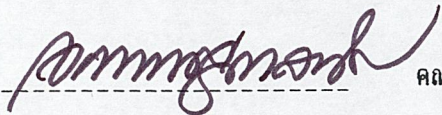
เลขหมู่.....

เลขทะเบียน 31278

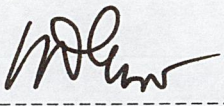
วัน, เดือน, ปี 2. 2. 2541

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ไว้ใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

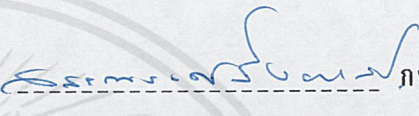
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

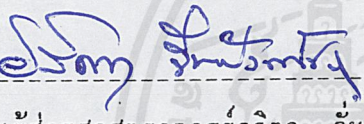
  
----- คณะบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกพงษ์ จุลเสณีย์)

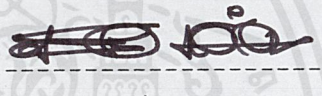
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

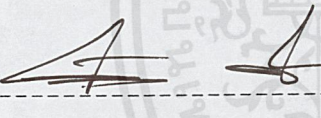
  
----- ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ)

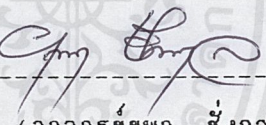
  
----- กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เดชา วราชน)

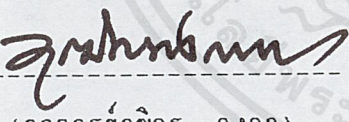
  
----- กรรมการ  
(อาจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนีย์)

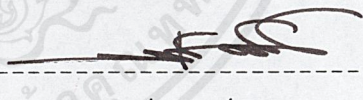
  
----- กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร)

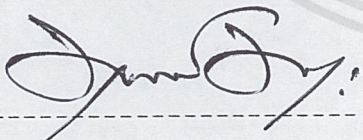
  
----- กรรมการ  
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)

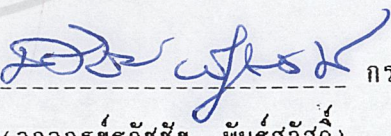
  
----- กรรมการ  
(อาจารย์กันจณา ต้าโสภี)

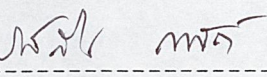
  
----- กรรมการ  
(อาจารย์ยุพา ชั่งกุล)

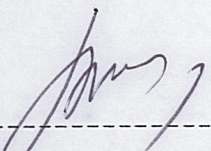
  
----- กรรมการ  
(อาจารย์วุฒิกร คงคา)

  
----- กรรมการ  
(อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

  
----- กรรมการ  
(อาจารย์อนุพงษ์ คชาชีวะ)

  
----- กรรมการ  
(อาจารย์วัชชัย พันธุ์สวัสดิ์)

  
----- กรรมการและเลขานุการ  
(อาจารย์สรลีน กาสต์)

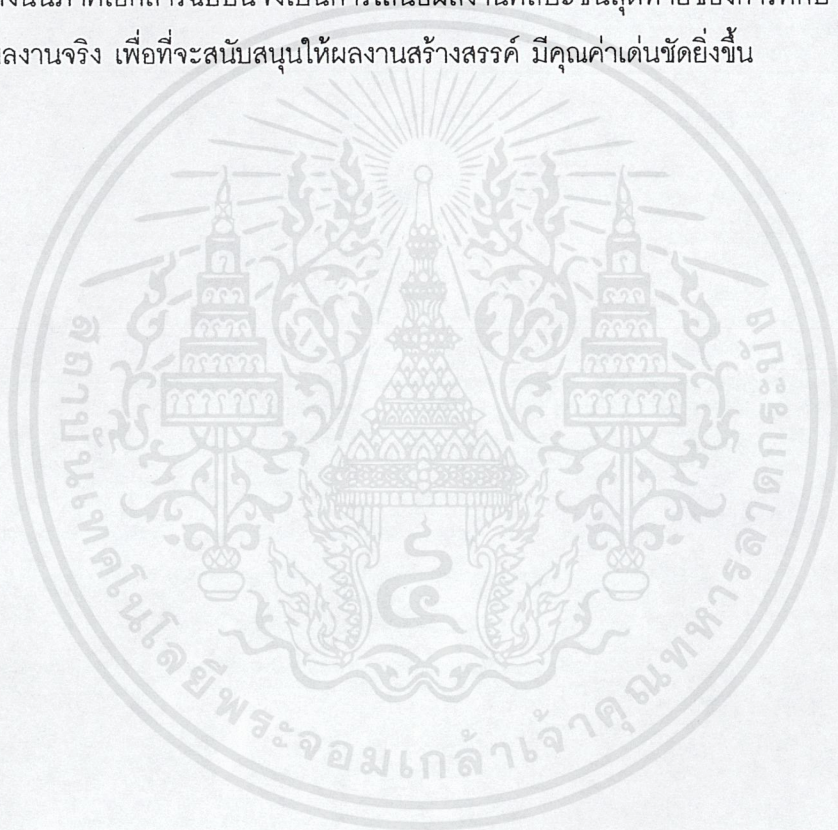
  
----- อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(รองศาสตราจารย์เดชา วราชน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

ภาคเอกสารประกอบผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ แสดงข้อมูลของแนวความคิด และ การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ โดยเรียบเรียงขั้นตอนของแนวความคิด และ ผลงานศิลปะ ในแต่ละช่วงของการทำงาน เนื้อหาสาระของภาค เอกสาร จะกล่าวถึงสิ่งบันดาลใจ แนวความคิด วิธีการสร้างสรรค์ และ ปัญหา รวมทั้งข้อมูลด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพร่าง ภาพสไลด์

ดังนั้นภาคเอกสารฉบับนี้จึงเป็นการเสนอผลงานศิลปะขั้นสุดท้ายของการศึกษา เพื่อการวิเคราะห์ ประกอบผลงานจริง เพื่อที่จะสนับสนุนให้ผลงานสร้างสรรค์ มีคุณค่าเด่นชัดยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ : จินตนาการจากห้วงอวกาศ

ชื่อ : นาย สรายุทธ อิมลาภ

ภาควิชา : วิชาจิตรศิลป์

ปีการศึกษา : 2540

## บทคัดย่อ

ความใฝ่ฝันในการออกไปค้นหาข้อเท็จจริงในอวกาศหรือการท่องเที่ยวไปตามดวงดาวต่างๆ ในจักรวาลที่กว้างใหญ่ไพศาล เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนอยากสัมผัสด้วยตัวเองเพื่อค้นหาคำตอบต่างๆ ที่สงสัยมานานนับศตวรรษว่ามีสิ่งมีชีวิตอื่นๆ หรือไม่ ความก้าวหน้าของวิทยาการสมัยใหม่ทำให้ความใฝ่ฝันนั้นเข้าใกล้มาทุกที แต่ในขณะที่ไม่สามารถออกไปสัมผัสกับห้วงจักรวาลได้ด้วยตนเองมนุษย์ก็ได้จินตนาการถึงดวงดาวและสิ่งมีชีวิตในจักรวาลขึ้นมาทดแทน ดังจะเห็นได้จากหลักฐานที่เผยแพร่ตามสื่อต่างๆ ไป และ นับวันยิ่งได้รับความเชื่อถือมากขึ้นด้วยเหตุนี้

ข้าพเจ้าจึงเชื่อว่าสิ่งมีชีวิตนอกพิภพนั้นมีอยู่จริง และ โลกของจินตนาการในอวกาศนั้นมีอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ทุกคน

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าน้อมรำลึกถึงคุณประการ ความเมตตากรุณา ด้วยปณิธานแห่งความศรัทธาอย่างสูงต่อ  
บุพการี และ คณาจารย์ ผู้ซึ่งประสิทธิประสาทวิชาความรู้ ตลอดจนให้ความอุปถัมภ์ จนสำเร็จการศึกษาได้  
ด้วยดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
- ความสำคัญของโครงการ	3
- จุดประสงค์ของการศึกษา	4
- ขอบเขตของโครงการ	4
บทที่ 2 ความมั่นคงใจและแนวความคิดสร้างสรรค์	
- ที่มาของความมั่นคงใจในการสร้างสรรค์	5
- แนวความคิดในการสร้างสรรค์	6
บทที่ 3 การดำเนินงานสร้างสรรค์	7
- ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล	7
- การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์	8
- การทำภาพร่าง	8
- เทคนิค (วิธีการ) สร้างสรรค์	9
บทที่ 4 บทวิเคราะห์	
- วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์	11
- การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์	12
บทที่ 5 บทสรุป	22
ประวัติผู้เขียน	27

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ ที่มาของความบันเทิง	5
ภาพประกอบการวิเคราะห์และการพัฒนาผลงาน	
1. ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพร่าง ชุดที่ 1	13
2. ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพร่าง ชุดที่ 2	14-15
3. ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพร่าง ชุดที่ 3	15-16
4. ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพร่าง ชุดที่ 4	16-17
ภาพประกอบการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	
1. ภาพประกอบการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ "Chapter 1"	18
2. ภาพประกอบการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ "Chapter 2"	19
3. ภาพประกอบการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ "Chapter 21"	20
4. ภาพประกอบการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ "Chapter 22"	21
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	
1. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1	23
2. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2	24
3. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3	25
4. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4	26

# บทที่ 1

## บทนำ

ในปี ค.ศ. 1970 ประวัติศาสตร์มนุษยชาติได้บันทึกถึงการเดินทางอันยิ่งใหญ่ และเป็นก้าวแรกที่มนุษย์ได้ส่งตัวแทนออกไปสำรวจห้วงอวกาศที่เป็นปริศนาอันดำมืดที่อยู่เหนือขึ้นไปจากชั้นบรรยากาศของโลก ดาวเคราะห์สีน้ำเงินที่มีเผ่าพันธุ์มนุษย์อาศัยอยู่ เพื่อค้นหาสิ่งที่อยู่ในความสงสัย ในความนึกคิดของมนุษย์ทุกชนชาติด้วยความหวังที่จะแสวงหาคำตอบที่เป็นเหตุผลในการไขปริศนาของอารยธรรมอันซับซ้อน ที่มีมาเป็นระยะเวลาอันยาวรารนับพัน ๆ ปี ว่าสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร เป็นไปได้หรือไม่ที่มนุษย์ในสมัยโบราณจะมีวิทยาการอันสูงส่ง นำมาใช้ในการสร้างอารยธรรม หรือพวกเขาเหล่านั้นจะได้วิทยาการและเทคโนโลยีขั้นสูงที่ได้มาจากสิ่งมีชีวิตเผ่าพันธุ์อื่นที่มาเยี่ยมเยือนจากต่างดาว หรือจากอวกาศอันไกลโพ้นที่ได้ชื่อว่า มนุษย์ต่างดาว (Aline) สิ่งมีชีวิตที่มนุษย์ใคร่ที่จะสืบรู้ให้ได้ว่า มนุษย์ต่างดาวนั้นมีจริงหรือไม่ และถ้ามีจะมีบทบาทมากแค่ไหนต่ออารยธรรมของมนุษยชาติ ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และในอนาคตพวกเขาจะมีอันตรายต่อเหล่ามนุษย์หรือไม่ นี่คือนจุดที่ทำให้เกิดการจินตนาการถึงรูปร่างหน้าตาของสิ่งมีชีวิตจากอวกาศว่าจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นเช่นไร ฉลาดมากกว่ามนุษย์มากแค่ไหนรูปร่างจะเหมือนสิ่งมีชีวิตในโลกหรือแตกต่างกันออกไปเพียงไร มีผู้คนเป็นล้าน ๆ ทั่วโลกได้คิดและแสดงความคิดของพวกเขาออกมาเผยแพร่มากมายทั้งในรูปแบบของ ภาพเขียนสิ่งพิมพ์ สื่อสารสนเทศต่าง ๆ หรือแม้แต่ในภาพยนตร์ อันเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของสาธารณชนเป็นอันมากเพราะโลกทุกวันนี้การติดต่อสื่อสารมีความทันสมัย รวดเร็วสามารถสื่อสารถึงกันได้ง่ายไม่ว่าจะอยู่ใกล้หรือไกล และเมื่อไม่นานมานี้ องค์การอวกาศแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา (NASA) ได้ประกาศว่ามีกรค้นพบแบคทีเรียบางประเภทที่มากับอุกกาบาตจากดาวอังคารที่ตกมายังโลกเมื่อหลายล้านปีก่อนทำให้สันนิษฐานว่า อาจเคยมีสิ่งมีชีวิตบนดาวอังคารมาก่อนเริ่มเป็นที่สนใจของนักวิทยาศาสตร์และประชาชนทั่วโลก เป็นจุดที่ทำให้เกิดการส่งยานพาธไฟเดอร์ (Path Finder) ที่ถูกสร้างโดยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูงขึ้นไปสำรวจอวกาศ และถ่ายทอสดัญญาณภาพถ่ายมายังโลก ทำให้เกิดกระแสตื่นตัวในเรื่องของความเชื่อเรื่องสิ่งมีชีวิตที่มาจากอวกาศมากขึ้น มีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่มาจากอวกาศผ่านสื่อต่าง ๆ มากมาย

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องราวเหล่านี้มากเช่นกัน ทำให้อยากแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่มาจากอวกาศ และ สื่อให้ผู้อื่นรับรู้ถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจตามสิ่งที่ได้จินตนาการขึ้นมา ในรูปแบบของงานศิลปะร่วมสมัย (Contempolary Art) ซึ่งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและได้เล่าเรียนมา โดยจินตนาการขึ้นจาก

ข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับรู้จากสื่อต่างๆ ด้านและมีความน่าจะเป็นไปได้บ้าง นำมาผ่านกระบวนการทางความคิด ออกมาเป็นเรื่องราวรูปทรงของสิ่งที่มีชีวิตในรูปแบบเฉพาะตัว ตามความเชื่อของข้าพเจ้า โดยใช้เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้าช่วยในการสร้างผลงาน เนื่องด้วยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อๆ เดียวกันกับที่ใช้ในการรับส่ง สัญญาณข้อมูลที่ได้จากยานสำรวจ และถ่ายทอดออกมาเป็นภาพถ่าย ความสำคัญตรงจุดนี้ทำให้ข้าพเจ้ามีความคิดที่จะใช้เทคโนโลยีนี้เข้ามามีบทบาทในการสร้างผลงาน อันเนื่องมาจากการใช้ถ่ายทอดสิ่งที่คล้ายๆ กัน คือเรื่องราวจากอวกาศในมิติของความจริงและในมิติแห่งจินตนาการของข้าพเจ้า จากจุดรวมนี้ทำให้ข้าพเจ้า ค้นพบความสามารถที่คอมพิวเตอร์มีนั้นลึกล้ำ ละเอียดอ่อนกว่ามนุษย์ผู้สร้างมันขึ้นมาจะทำได้ ความสามารถในการถ่ายทอดแสงสีนั้บพัน ๆ ล้านเฉด ทำให้การแสดงเรื่องราวที่ต้องการมีความแปลกประหลาดมากยิ่งขึ้น แม้การเริ่มต้นจะมีอุปสรรคบ้าง แต่ก็มีที่น่าสนใจและมีการตอบสนองที่ยอดเยียมมากสื่อหนึ่งทีเดียวและน่าจะมีโอกาสในการพัฒนาผลงานได้ดียิ่งขึ้น



## ความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันกระแสความตื่นตัวในเรื่องของการสำรวจอวกาศได้รับความนิยม ความสนใจ จากบุคคลทั่วไป เป็นอันมาก ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าในเทคโนโลยีแขนงต่างๆ ที่ช่วยสนับสนุนให้ดำเนินการสำรวจมีแนวทางที่ก้าวไกลมากขึ้นและผลของการสำรวจมีความรวดเร็วฉับไว มีความชัดเจน สามารถใช้ค้นคว้า และคาดคะเนเหตุการณ์ต่างๆ ได้แม่นยำเที่ยงตรง ทำให้สามารถป้องกันหากต้องเกิดสถานการณ์ที่ไม่อาจคาดคิดได้ทัน นอกจากนี้การออกสำรวจยังทำให้มนุษย์รับทราบประวัติความเป็นมาในการเกิดของโลก ว่ามีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันจากดาวดวงอื่น โดยการนำตัวอย่างชั้นดิน อากาศ สภาพแวดล้อมมาเปรียบเทียบกัน แล้วใช้วิเคราะห์แก้สมมติฐานต่างๆ สิ่งเหล่านี้ยังถือว่ามีน้อยเหลือเกิน เมื่อเทียบกับขนาดของจักรวาลที่กว้างใหญ่ซึ่งยังมีปริศนาให้มนุษย์ขบคิด ค้นหาอีกมากมาย

ข้าพเจ้าได้ทดลองตั้งสมมติฐานตามแนวความคิดของตนเองต่อเรื่องที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น นำมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ เพื่อต้องการให้สมมติฐานที่ตั้งไว้ มีรูปร่างตัวตนเรื่องราว แสดงออกให้สัมผัสได้เป็นรูปธรรม โดยสามารถสื่อได้ โดยใช้ประสาทตาเป็นหลัก เพื่อช่วยในการเข้าใจ เพราะการรับรู้ทางสายตาเป็นกระบวนการที่ง่ายที่สุดในระบบประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ กอปรกับแนวทางของศิลปะร่วมสมัยเป็นแนวทางหลักในการนำเสนอ ทำให้เรื่องราวมีความซับซ้อน สวยงามลงตัว ทั้งเรื่องราวของการใช้ทัศนธาตุต่างๆ กับความรู้สึกนึกคิด ที่ผสมกันอย่างกลมกลืนกัน อีกทั้งวงการศิลปะเป็นที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกมีผู้คนให้ความสนใจไม่น้อยไปกว่าศาสตร์แขนงอื่นๆ ไม่ว่าเชื้อชาติใดก็มีความสามารถในการรับรู้เรื่องราวจากงานศิลปะได้เหมือนๆ กัน จนอาจกล่าวได้ว่า ศิลปะเป็นภาษาสากลของมนุษย์เลยทีเดียว อีกทั้งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจเพียรศึกษามาเป็นเวลาพอสมควร ทำให้เมื่อนำทั้งสองสิ่งเข้ามาใช้สนับสนุนซึ่งกันและกันช่วยทำให้การพัฒนาทั้งผลงานศิลปะและแนวความคิดของข้าพเจ้าประสบผลเป็นอย่างดี

## จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อแสดงออกถึงเรื่องความเชื่อที่ตนเองได้ให้ความสนใจ ถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้รับรู้ผ่านผลงานตามแนวทางของศิลปะร่วมสมัยที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก
2. เพื่อนำผลสะท้อนกลับที่ได้รับจากผู้ชมผลงาน นำมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการความคิด และพัฒนาผลงานที่จะนำเสนอในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้น
3. เพื่อแสดงให้เห็นว่าวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ได้มีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน และตามแขนงวิชาต่างๆ มีส่วนกำหนดความคิด ความเชื่อของมนุษย์สมัยใหม่ ในรูปแบบต่างๆ
4. เพื่อค้นหาแนวทางสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบเฉพาะตนจากความบังเอิญที่มาจากความเชื่อ

## ขอบเขตของการศึกษา

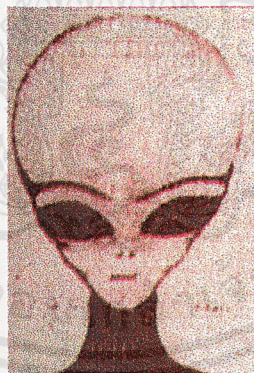
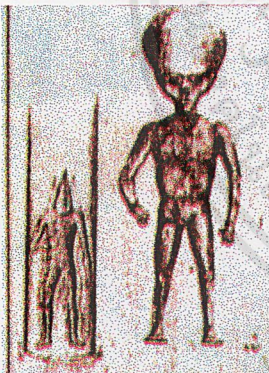
ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องราวของสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในจักรวาล ที่อยู่ไกลออกไปจากโลกนับล้านๆ ปีแสง และห่างไกลจากการสำรวจ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่จินตนาการขึ้นมาจากความรู้สึกนึกคิดส่วนตัว ผลงานเป็นศิลปะในแนวกึ่งนามธรรม ( semi-abstract ) โดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ แล้วจึงผ่านกระบวนการ Out Put ออกมาทางเครื่องพิมพ์ Ink jet ซึ่งมีความละเอียดสูง

## บทที่ 2

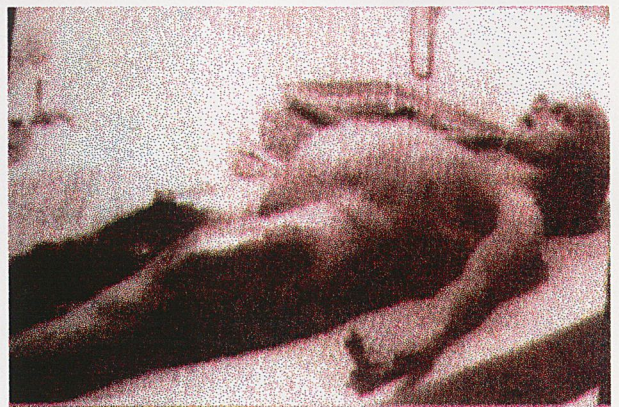
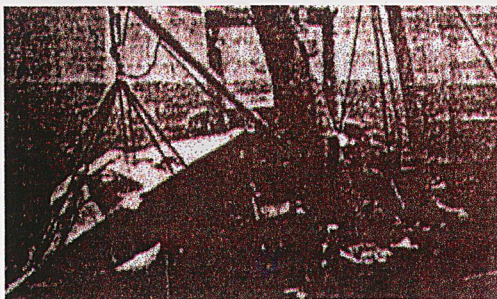
### ความบังคาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์

#### ที่มาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

หนังสือเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากมายมาตั้งแต่โบราณ เป็นสิ่งที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ข้าพเจ้าใช้ค้นคว้าเรื่องราวที่ตนเองสนใจ สื่อทางโทรทัศน์และภาพยนตร์ เป็นสื่อที่มีความทันสมัยมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อใช้ในการสื่อข่าวสารอย่างฉับไว มีประสิทธิภาพสูง ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ออกมาเป็นภาพทำให้ง่ายต่อการเข้าใจและรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว ยิ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อสารมีการพัฒนาและแข่งขันกันอย่างมาก การค้นพบระบบส่งข้อมูลใหม่อย่างดาวเทียม หรือการใช้เคเบิลใยแก้ว (Optical Cable) เป็นตัวกลาง ทำให้เหมือนได้รับรู้ข่าวสารนั้นๆ โดยตรง นอกจากนี้การท่องเที่ยวไปตามแหล่งธรรมชาติยังเป็นส่วนช่วยในการค้นพบโลกทัศน์ใหม่ๆ เสมอ เช่น การดำน้ำชมโลกใต้ทะเลที่แปลกตา การได้ทดลองค้นพบโลกใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์ด้วยตัวเอง สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความสนใจค้นคว้าจนเป็นประสบการณ์ตรง



ภาพประกอบจากแหล่งข้อมูล ▶



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ในวัยเยาว์ข้าพเจ้ามีนิสัยชอบรู้ ชอบเห็น จึงเป็นผลให้ชอบในวิชาวิทยาศาสตร์เป็นอย่างมาก ทั้งยังชอบอ่านเรื่องราวจากหนังสือที่บิดาเป็นผู้สะสมไว้ และมักจะนำเนื้อหาที่ได้จากการอ่านมาคิดฝัน เมื่อไม่เข้าใจหรือต้องการหาความรู้เพิ่มก็จะถามจากบิดา ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ทางวิทยาศาสตร์พอสมควรตามวิชาชีพที่เรียนมาคือสาขาเทคนิคการแพทย์ อันเป็นสาขาทางวิทยาศาสตร์โดยตรงและทำการวิจัยมากมาย ซึ่งบิดาก็ยินดีที่จะตอบคำถามและให้ความรู้เพิ่มเติม ยามเมื่อมีเวลาว่างก็จะให้ทดลองการใช้สารเคมีต่างๆ การใช้เครื่องมือ เช่น กล้องจุลทรรศน์ วัสดุสิ่งมีชีวิตเล็กๆ ที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า กิจกรรมเหล่านั้นสร้างความสนุกสนานให้แก่ข้าพเจ้าเป็นอันมาก เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นก็ได้มีโอกาสเล่าเรียนวิชาทางวิทยาศาสตร์โดยตรงตามหลักสูตรมัธยมศึกษา มีโอกาสได้รับรู้เรื่องราวของสิ่งมีชีวิตจำพวกปรสิตที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ต่างออกไปจากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ บนโลก ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และค้นพบโลกใหม่ๆ แปลกตามากมาย การทดลองทางเคมีและทฤษฎีทางฟิสิกส์ต่างๆ มีส่วนช่วยให้ทัศนคติในการมองโลก ในรูปแบบที่ไม่อาจพบเห็นได้โดยสามัญสำนึกธรรมดา นอกจากนี้ยังเป็นผู้ที่ชอบท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ และมีความสนใจในสารคดีทุกด้าน ช่วยให้ได้พบเรื่องราวและเปิดโลกทัศน์ส่วนตัวได้กว้างไกลมากยิ่งขึ้น

ประสบการณ์และสิ่งที่ได้พบเห็นเหล่านี้เป็นจุดที่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดที่จะทำผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา เพื่อต้องการถ่ายทอดเรื่องราวและประสบการณ์ตามแนวความเชื่อออกมา โดยดึงเอาเรื่องของสิ่งมีชีวิตชั้นต่ำจำพวกปรสิตมานำเสนอในรูปแบบ เนื้อหา เทคนิควิธีการที่ตนเองสนใจ จัดเอาความลึกซึ้งของระบบชีวิตภาพในการอยู่อาศัย การดำเนินชีวิต ตลอดจนรูปร่างต่าง ๆ มาผสมผสานกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ บนโลก นำมาจินตนาการถึงสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างออกไปจากเดิม เป็นโลกทัศน์แบบใหม่อีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน มีความลึกซึ้งซับซ้อนมีรูปร่างและลวดลายที่แปลกตาพิสดาร ความเป็นอยู่และเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป เป็นโลกแห่งใหม่ในจินตนาการ โลกในความรู้สึกนึกคิดของข้าพเจ้าเองเท่านั้น

## บทที่ 3

### การดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

เมื่อได้แนวทางการคิดและรูปแบบของผลงานอย่างคร่าวๆแล้ว จึงได้มีการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อสนับสนุนให้ผลงานมีความเด่นชัดมีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่แน่นอน แล้วจึงเริ่มร่างรูปแบบของผลงาน(sketch)ตามสัดส่วนที่ต้องการในขนาดที่เล็ก ต่อมาเมื่อจัดวางได้เป็นที่พอใจจึงเริ่มลงสี นำหนักให้เกิดแสงเงาต่างๆ หากพื้นผิวที่น่าสนใจมาใช้ให้เข้ากันอย่างกลมกลืน เมื่อได้ภาพร่างจำนวนพอสมควร ก็จะคัดเลือกผลงานในแต่ละชุดมาทำการขยาย โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อสร้างสรรค์ แล้วผ่านกระบวนการพิมพ์ออกมาเป็นผลงานทดลอง(proto)อย่างละชิ้นเพื่อดูผลลัพธ์ที่ได้ แล้วจึงแก้ไขพร้อมทั้งพิมพ์อีกครั้งเป็นงานจริง จึงนำผลที่ได้ไปใช้แก้ไขผลงานชิ้นต่อไป

#### ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล

ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าเพิ่มเติมจากหนังสือแบบเรียนวิทยาศาสตร์ และหนังสือชีววิทยาที่เกี่ยวกับพื้นฐานสิ่งมีชีวิตทั่วไป โดยเฉพาะสิ่งมีชีวิตชั้นต่ำศึกษาความน่าจะเป็นไปได้ในการเกิดสิ่งมีชีวิตและการเปลี่ยนแปลงรูปร่างตามสภาพแวดล้อม อันเป็นที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตแบบต่างๆ พบว่า สิ่งมีชีวิตประเภทเดียวกันจะมีความแตกต่างทางสายพันธุ์กรรมตามสภาพแวดล้อม การศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับการสำรวจอวกาศ ตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน และความน่าจะเป็นไปได้ในอนาคตขององค์กรทางอวกาศต่างๆที่เกี่ยวข้อง ศึกษาสิ่งสำรวจที่ได้ค้นพบมาทั้งในรูปแบบของภาพถ่ายหรือข้อมูลทางชีวภาพ นอกจากนี้ยังใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในการจัดการรวบรวมข้อมูลและเรียบเรียงเรื่องราว อีกทั้งได้มีการค้นคว้าผ่านทางสื่อ Internet โครจข่ายคอมพิวเตอร์ที่โยงใยเข้าหากันจากทั่วทุกมุมโลกที่มีผู้ให้บริการทางข้อมูลในทุกๆด้าน มีผู้สนใจและที่ได้มีการค้นคว้าในเรื่องของการสำรวจจักรวาลและสิ่งมีชีวิตอื่นๆ แสดงความคิดเห็นและให้บริการในการแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างมากมายตามwebsiteต่างๆ ทำให้ได้รับทราบความคิด ความเชื่อที่หลากหลาย สารคดีที่ถ่ายทอดทางสื่อโทรทัศน์ก็เป็นอีกแหล่งข้อมูลที่ข้าพเจ้าใช้ศึกษา โดยติดตามดูรายการที่มีรูปแบบตรงตามหัวข้อโครงการ หรือที่มีความคล้ายคลึงกันซึ่งสามารถนำมาเชื่อมโยงกันได้ สื่อทางโทรทัศน์มีการนำเสนอข้อมูลที่เที่ยงตรง มีการกระจายข่าวได้ง่ายและรวดเร็ว มีผู้ชมทั่วโลก ทั้งยังมีการควบคุมเรื่องราวที่น่าเสนออย่างเคร่งครัด ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือในด้านเนื้อหาได้พอสมควร โดยเฉพาะสารคดี และการได้แลกเปลี่ยนความคิดกับบุคคลที่มีความรู้ในด้านวิทยาศาสตร์ ก็เป็นอีกจุดหนึ่งในการค้นคว้าข้อมูลซึ่งมีแนวทางที่แน่นอนและย่นระยะเวลาได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์

เมื่อได้ข้อมูลมากอย่างที่ต้องการแล้ว ข้าพเจ้าได้นำมาเปรียบเทียบกันเพื่อหาข้อแตกต่างหรือส่วนที่มีความใกล้เคียงกับแนวความคิด แล้วจึงทำการแก้ไข เพิ่มเติมแนวความคิดให้ชัดเจน เมื่อได้แนวความคิดที่ตรงตามความต้องการในการแสดงออก ลำดับต่อไปคือการนำแนวความคิดมาปรับปรุงเป็นเนื้อหา เรื่องราวของผลงาน โดยใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้เข้ามาช่วยอีกทางหนึ่ง การนำข้อมูลภาพถ่ายมาใช้ในการจินตนาการถึงเรื่องราวก่อนทำแบบร่าง ทำให้เข้าใจในเนื้อหาและแนวความคิดของผลงานมากขึ้น สามารถคาดคะเนรูปแบบของผลงานว่าจะมีรูปแบบและบรรยากาศอย่างไร มีรูปทรงลักษณะอย่างไร ซึ่งได้มีการกำหนดขอบเขตของขนาดไว้แล้ว ซึ่งจะมีผลอย่างไรระหว่างแนวความคิดกับภาพผลงานที่ทำขึ้น

ข้อมูลดิบ + แนวคิดความเชื่อเรื่องส่วนตัว  $\Rightarrow$  เนื้อหาของผลงานคร่าว ๆ + ข้อมูลดิบ  $\Rightarrow$  ผลงานจริง  
(รูปภาพ,บทความ)

## การทำภาพร่าง

ขั้นตอนเริ่มแรกข้าพเจ้าค้นหารูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่ต้องการนำเสนอโดยนำข้อมูลจากภาพถ่าย มาเป็นแนวทางในการร่างเส้นภายนอก(outline) ของรูปทรงที่ต้องการ มีการตัดทอน เพิ่มเติม ในภาพร่างเพื่อรูปทรงที่แปลกใหม่ บางครั้งก็นำภาพร่างที่ทำไว้แล้วมาซ้อนผสานกันจนเกิดรูปทรงใหม่ ๆ มากขึ้น เมื่อได้เส้นร่างภายนอกแล้ว จึงนำมาจัดวางหาลักษณะประกอบในลักษณะต่าง ๆ ให้มีความแตกต่างกัน เพื่อหาความลงตัวในสัดส่วนที่กำหนดไว้ จากนั้นจึงลงสี สร้างพื้นผิว เพื่อให้เกิดน้ำหนัก แสงเงาตามที่ต้องการ แล้วนำมาเปรียบเทียบกันระหว่างขั้นต่อขั้นเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ใหม่ บางครั้งมีการตัดทอนรูปทรงออกจากแบบร่างที่ได้ลงสีไว้หลายๆแบบร่าง แล้วนำมาประกอบขึ้นใหม่โดยใช้วิธีปะติด(collage) เพื่อทดลองหาลักษณะประกอบหรือรูปทรงใหม่ด้วยเช่นกัน การทำแบบร่างในหลายๆแนวทำให้เห็นถึงการพัฒนาหรือแนวทางในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างออกไป บางครั้งก็นำพื้นผิวที่ตัดมาจากรูปถ่าย หรือสร้างขึ้นมาคร่าว ๆ จากคอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้รวมลงไปแบบร่าง โดยส่วนมากจะเน้นที่เทคนิคของการใช้สีน้ำในการสร้างสีและน้ำหนัก เพราะสะดวกและรวดเร็วกว่า มีความต่างในการผลักระยะหน้า-หลังได้อย่างดี การทำแบบร่างส่วนใหญ่ใช้น้ำหนักรวมขึ้นมาเป็นรูปทรง เนื่องด้วยต้องการให้ผลงานที่จะทำขึ้นจริงมีความลงตัวก่อนที่จะเริ่มงานจริงเพื่อแก้ปัญหา ก่อน และให้ตรงกับความรู้สึกและอารมณ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นจริง

## เทคนิควิธีการสร้างสรรค์

เมื่อได้เลือกแบบร่างตามต้องการแล้ว ได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์กราฟิค มาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยจะจำแนกได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (Hard ware) ประกอบด้วย

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personnal computer) แบบ Macintosh รุ่น Power Macintosh 9500/200 โดยมีความจุ Hard disk 1.5 Gigabytes (G.B.) มีหน่วยความจำ 131 Megabytes (M.B.) Dram โดยประมาณ จอภาพขนาด 20" ของ Apple
2. เครื่องสแกนเนอร์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop) ของบริษัท Umax Technologies INC. รุ่น Astra 1200s color scanner
3. แผ่นรองเขียนและปากกาดิจิตอล (Tablet) ของ Wacom Co.,ltd. รุ่น Art Pad II for Macintosh
4. เครื่องพิมพ์ระบบพ่นหมึกความร้อน (Ink Jet) Hewlett Packad รุ่น HP Design Jet 750C Plus Potter พร้อมกระดาษ HP Heavy weight Coated paper 130 แกรม ขนาด 36-in. Roll.

ส่วนของโปรแกรมใช้งาน (Soft ware) มีดังนี้

1. โปรแกรม Adobe Photoshop 4.0 Version 4.0.1 for Power Pc ของ Adobe System Inc. เป็นโปรแกรมสำหรับใช้ตกแต่งภาพ (Retouching ) สามารถแก้ไขและสร้างภาพตามที่ต้องการได้เป็นอย่างดี
2. โปรแกรม Fractal Design Painter Verson 4.0.3 for Macintosh ของ Fractal Design Corp. เป็นโปรแกรมสำหรับใช้สร้างและตกแต่งภาพ (Retouching) โดยเลียนแบบจากสื่อที่ใช้ในการเขียนภาพทั่วไป แต่มีรูปแบบและวิธีการเฉพาะตัว
3. โปรแกรมเสริม (Plug-ins) Kai power tools version 3.0 for Power Mac (Kpt) ของ Metatools INC. เป็นโปรแกรมตกแต่งภาพ ใช้ในการสร้าง effect ต่างๆ แต่ส่วนใหญ่จะใช้เสริมในการสร้างพื้นผิว (Texture ) แบบคณิตศาสตร์ (Fractal Texture)
4. โปรแกรมเสริม Eye Candy version 3.0.1. for Macintosh ของบริษัท Alien Skin software,L.L.C. เป็นโปรแกรมเสริมสำหรับตกแต่งภาพเช่นกันใช้ในการสร้างeffect ต่างๆ มีรูปแบบเฉพาะตัวออกไป

## กรรมวิธีในการสร้างสรรค์

1. นำภาพร่าง (Sketch) เข้าสู่เครื่องสแกนเนอร์ เพื่อนำภาพร่างเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์อีกที แล้วใช้โปรแกรม Photoshop แต่งความคมชัดของภาพ
2. นำภาพร่างเข้าสู่โปรแกรม Painter แล้วคัดลอก (Copy) เฉพาะเส้นร่าง (Out line)
3. นำภาพเส้นร่างเข้าสู่โปรแกรม Photoshop แล้วเปิด NewFile (การสร้างแผ่นกระดาษ) โดยกำหนดขอบเขตของขนาดผลงาน จากนั้นนำภาพเส้นร่างวางทับ (Paste) ลงบน File ที่สร้างขึ้นใหม่ เพื่อขยายภาพเส้นร่างให้เท่ากับผลงานที่ต้องการ เนื่องจากภาพ ที่สแกนเข้ามาจะมีขนาดเล็กกว่า จะได้ภาพเส้นร่างที่มีขนาดตรงตามต้องการ
4. ใช้เครื่องมือ Path และ Selection เลือกรูปทรงที่ต้องการจากภาพเส้นร่างแล้วใช้โปรแกรม KPT และ Eye Candy ทำพื้นผิว จากนั้นใช้โปรแกรม Photoshop สร้างสีและน้ำหนัก อีกครั้ง จนได้รูปทรงที่ต้องการ
5. สร้างพื้นหลัง (Blackground) เป็นน้ำหนัก และ พื้นผิวตามต้องการแล้วนำไปประกอบกับรูปทรงที่สร้างขึ้น ควบคุมการผลักระยะให้เกิดความลึกระหว่างพื้นหน้าและพื้นหลัง ควบคุมความสมดุลระยะหว่างกันอีกครั้งก่อน save (เก็บ) เอาไว้
6. ใช้คำสั่งพิมพ์ (Print) จากโปรแกรม Photoshop จัดหน้าระหว่างผลงานกับขนาดให้พอดีกัน จากนั้นสั่งให้เครื่องพิมพ์ พิมพ์ผลงานออกมาโดยจัดแบ่งพิมพ์ที่ละครั้ง เพราะการพิมพ์ออกมาในที่เดียวจะทำได้ยาก และ มีการสูญเสียรายละเอียดสูง เมื่อหมึกพิมพ์แห้ง เป็นอันเสร็จจบงานการ

## บทที่ 4

### บทวิเคราะห์

#### วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นหลักในการนำเสนอผลงานทางศิลปะมีหลักเกณฑ์คร่าวๆ ช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความลงตัวเหมาะสม แม้จะไม่มีข้อกำหนดตายตัว แต่สามารถจำแนกได้ ดังนี้

1. การใช้เส้น เส้นที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเส้นที่มีความโค้งและมีอิสระเป็นส่วนมาก เพราะต้องการความรู้สึกอ่อนไหวแบบสิ่งมีชีวิต แต่ให้ความรู้สึกมั่นคง เส้นจะมีการเชื่อมโยงเคลื่อนไหวเข้าหากันและกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นสิ่งที่อยู่ในที่เดียวกัน เป็นสิ่งเดียวกัน มีลักษณะคล้ายๆ กัน เพื่อแสดงสภาวะร่วมกันของสิ่งมีชีวิต เส้นที่มีความอ่อนไหวจะให้ความรู้สึกยืดหยุ่นแสดงรูปทรงที่สามารถแปรเปลี่ยนได้ บางครั้งจะสามารถพบเห็นเส้นที่มีลักษณะแหลมคมในส่วนของรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เพราะต้องการทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกัน

2. การใช้สี สีที่สามารถพบเห็นในผลงานจะค่อนข้างสีโทนร้อน (Warm Tone) เช่น แดง เหลือง ส้มอ่อน แดงเลือดนก เป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความมีชีวิต แต่มีสีโทนเย็น เช่น น้ำเงินเข้มมาแทรก เพื่อให้เกิดการขัดกันของสีคู่ตรงข้ามตามหลักของทฤษฎีสี ทำให้เกิดความความสดใสเพิ่มความมีชีวิตชีวามากขึ้น นอกจากนี้ยังใช้สีในลักษณะมืดทึบในส่วนที่เป็นช่วงของพื้นหลัง (Blackground) และผลักระยะไปยังส่วนที่มีลักษณะสว่างของพื้นหน้า (Foreground) เพื่อแสดงบรรยากาศที่ลึกกลับ และ มิติที่ซ้อนอยู่ด้านหลังเป็นส่วนช่วยเน้นในส่วนที่ต้องการแสดงออกให้มีความสำคัญมากยิ่งขึ้น มีการไล่น้ำหนักของสีเพื่อทำให้เกิดแสงเงาและปริมาตรของรูปทรงที่สร้างขึ้น

3. การใช้พื้นผิว พื้นผิวที่ใช้เป็นพื้นผิวที่สร้างขึ้นด้วยขบวนการทางคณิตศาสตร์ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้ใช้ โดยมีการคัดลอกมาจากพื้นผิวในธรรมชาติแต่ใช้คอมพิวเตอร์ในการคำนวณสร้างรูปแบบขึ้นมาใหม่ จนได้รูปแบบที่มีความแตกต่างกันออกไปอย่างสิ้นเชิง สาเหตุที่นำพื้นผิวที่ได้จากการคำนวณทางคณิตศาสตร์มาใช้ในตัวเองเพราะต้องการให้รูปทรงที่สร้างขึ้นมีความแตกต่างออกไปจากพื้นผิวที่สามารถพบเห็นได้จากในธรรมชาติ แต่เป็นจินตนาการที่มีต่อสิ่งมีชีวิตในอวกาศที่แปลกออกไปจากโลก นอกจากนี้ยังมีการใช้พื้นผิวในลักษณะต่างๆ กันออกไปเพื่อให้เกิดการแบ่งแยกของรูปแบบที่ไม่ให้เกิดความรู้สึกซ้ำซาก

4. การใช้รูปทรง รูปทรงที่ใช้เป็นรูปทรงแบบอิสระ (Organic Form) มีเส้นเว้าโค้งเป็นส่วนใหญ่ ทำให้รูปทรงดูมีความยืดหยุ่นไม่คงสถานะภาพ แต่มีความเปลี่ยนแปลงได้ยาก ลักษณะคล้ายสัตว์ชั้นต่ำจำพวกไวรัสหรือโปรโตซัวที่ต้องส่องหาด้วยกล้องจุลทรรศน์ กำหนดให้รูปทรงมีความแตกต่างกันแต่ไม่ขัดแย้งกัน อย่างเห็นได้ชัด เกาะเกี่ยวกันเป็นกลุ่มก้อน มีน้ำหนักและปริมาตรในตัวเอง

5. การจัดองค์ประกอบ ลักษณะการจัดองค์ประกอบจะวางรูปทรงรวมกันเป็นกลุ่มก้อน มีโครงร่างเลื่อนไหลเข้าหากันและกัน จัดแบ่งเป็นกลุ่มเล็กใหญ่ผลักระยะหน้าหลัง มีน้ำหนัก แสงเงา สีตามที่ต้องการลึกตื้นต่างกันไป บางครั้งใช้วิธีวางจุดน่าสนใจให้ใหญ่เพื่อให้เกิดพลังความรู้สึกของรูปทรงที่ต้องการ น้ำหนักแสงเงาโดยรวมจะมีบรรยากาศที่มีมิติมีแสงส่องมากระทบเพียงบางส่วนเกิดเป็นความรู้สึกลึกลับน่าพิศวง มีการแยกกันของส่วนประธานหรือจุดน่าสนใจกับจุดรองอย่างชัดเจน

### การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

การวางแผนเริ่มต้นของการดำเนินงาน เริ่มโดยการทำแบบร่างขึ้นมาหลายๆ แบบโดยจะดูจากความพอใจในองค์ประกอบของงานที่ได้แล้วจึงคัดเลือกขึ้นมาหนึ่งแบบร่างเพื่อนำมาขยายเป็นผลงานเหตุที่ได้ทำแบบนี้ เนื่องจากความต้องการให้ผลงานที่จะนำเสนอจริงมีการจัดวางอย่างลงตัวในแง่สุนทรียภาพก่อนและเพื่อเป็นการทราบถึงปัญหาและรูปแบบคร่าวๆ ของผลงานที่จะทำ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความลงตัวและตรงตามแนวความคิดมากที่สุด เพื่อให้ผลงานที่นำเสนอมีความสมบูรณ์ลงตัว การทำแบบร่างในครั้งนี้มีทั้งหมดสี่ชุด โดยแต่ละชุดมีรายละเอียดต่างๆ ดังต่อไปนี้

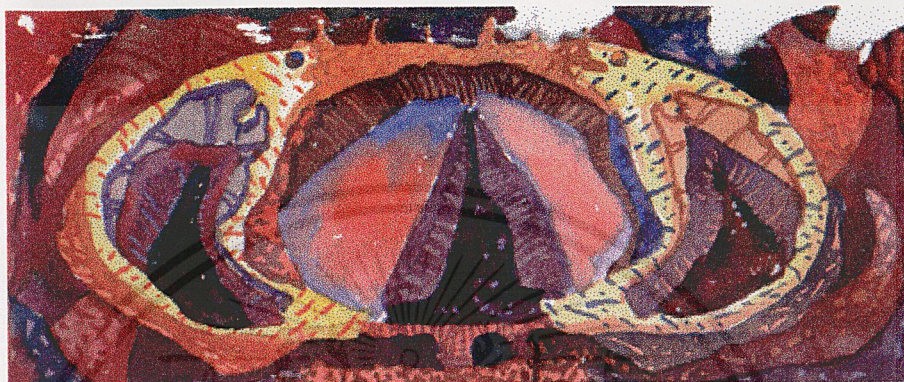
ชุดที่ 1 ( ภาพประกอบหน้า 13 ) มีแบบร่าง 5 ชิ้น แต่ละชิ้นจะมีเรื่องราวคล้ายๆกัน มีองค์ประกอบรูปทรงและรายละเอียดต่างๆ กันไป เพื่อหารูปทรงที่ตรงกับแนวความคิด ข้าพเจ้าสร้างแบบร่างโดยวางกลุ่มของรูปทรงรวมกันเป็นกลุ่มก้อนกับการใช้ที่ว่าง ( space ) ที่มีลักษณะดำมืด ให้มีความสมดุลย์ ( balance ) เมื่อได้ผลงานตามจำนวนที่ต้องการแล้วได้คัดเลือกออกมา แบบ เพื่อสร้างเป็นผลงานจริง คือ แบบร่างที่ 1/4 (ภาพประกอบที่ 1/4) โดยพิจารณาจากความลงตัวขององค์ประกอบซึ่งสมดุลย์กันระหว่างที่ว่างกับรูปทรง เส้นสีและน้ำหนัก ความขัดกันของทิศทางของเส้นเพื่อดึงดูดสายตา ความสมดุลย์กันระหว่างที่ว่างและรูปทรง มีการกระจายเข้าหากันได้ดี มีน้ำหนักแสง เงา ได้จังหวะ ระยะตามที่ต้องการ



ชุดที่ 2 ( ภาพประกอบหน้า 14-15 ) มีแบบร่างทั้งหมด 4 ชิ้น มีเนื้อหา และรูปแบบแตกต่างกันบ้างพอสมควร เนื่องจากต้องการหารูปทรงใหม่เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความหลากหลาย และเป็นการพัฒนาความคิดและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ โดยเปลี่ยนการวางรูปทรงให้มากกว่าที่ว่าง แต่ยังคงมีความสมดุลซึ่งกันและกัน การหารูปทรงแบบใหม่ๆ เพื่อเน้นความสำคัญของแต่ละรูปทรงที่ต้องการ โดยกำหนดรูปทรงที่มีความละเอียดมากและมีขนาดใหญ่กว่า เพื่อใช้เป็นจุดดึงดูดความสนใจ แล้วมีรูปทรงอื่นๆ เข้ามาร่วมสร้างเรื่องราวให้เด่นชัดมากขึ้น แบบร่างที่ได้คัดเลือกออกมาคือ แบบร่างที่ 2/2 ( ภาพประกอบที่2/2 ) ภาพรวมมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความลงตัวของการจัดวางที่สัมพันธ์กัน รูปทรงมีพลังและมีความน่าสนใจ มีรายละเอียดต่างๆที่แตกต่างออกไปจากชุดที่ 1 ทำให้เห็นการพัฒนาของผลงานที่เริ่มมีความคืบหน้ารูปทรงมีทิศทางที่ชัดเจนแต่ก็มีส่วนที่สัมพันธ์กันและเกิดเอกภาพ จุดใหญ่ที่เลือกแบบร่างที่ 2/2 คือ รูปมีความน่าสนใจและการวางองค์ประกอบศิลป์ที่เปลี่ยนไปจากเดิม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชุดที่ 3 ( ภาพประกอบหน้า 15-16 ) มีการจัดวางองค์ประกอบที่ต่อเนื่องมาจากชุดที่ 2 และมีการทดลองวางรูปแบบที่แตกต่างออกไปด้วย แต่ในที่สุดได้เลือกแบบร่างที่ 3/1 ( ภาพประกอบ 3/1 ) เพราะรูปแบบที่นำเสนอมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างบางส่วน ใช้น้ำหนักซ้อนทับกันทำให้เกิดเป็นมิติ มีระยะหน้า-หลัง มีการเลื่อนไหลของเส้นไปตามแนวเดียวกันจึงเกิดความรู้สึกอ่อนไหวมากขึ้น เปลี่ยนแปลงรูปแบบของรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ มีความลงตัวของการจัดวางมากกว่าชุดที่ 2 แต่ยังคงไว้ซึ่งความสำคัญในการควบคุมทิศทางของสายตากับตัวงาน การใช้สีมีความสดใสน่าสนใจกว่าชุดที่แล้วมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา 31278 ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้คัดเลือกแบบร่างออกมาเป็นที่พอใจแล้ว จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง โดยแต่ละผลงาน มีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และกระบวนการพัฒนาผลงานดังนี้



“ Chapter 1 ”

200 x 80 C.M.

ผลงานชิ้นที่ 1 เนื้อหาเป็นเรื่องราวของสิ่งมีชีวิตที่อยู่ ณ ที่ใดที่หนึ่งในจักรวาลตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นแรกนี้คือ การควบคุมโทนสีให้เป็นไปตามที่ต้องการ ทำให้เกิดสีที่ทับกันในส่วนของที่ว่าง ( space ) และน้ำหนักในที่มีดี ปัญหาในการสร้างพื้นผิว การแยกระยะหน้า-หลัง สาเหตุอาจเนื่องมาจาก ขนาดของผลงานที่ยาวมากเป็นพิเศษ การเตรียมอุปกรณ์ไม่มีความพร้อม การนำเสนอที่ขาดความรู้ ความเข้าใจ ทำให้งานไม่สามารถแสดงออกได้ดีเท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“ Chapter 2 ”

200 x 80 C.M.

ผลงานชิ้นที่ 2 นำปัญหาที่พบในชิ้นที่แล้วมาพิจารณาแก้ไข อย่างแรกคือ เรื่องของการควบคุมสีที่ไม่ต้องการให้สีดำเข้ามามีบทบาทมาก โดยการลดพื้นที่สีดำลง แต่ภายหลังพบว่า มีปัญหาที่ความเข้ากัน (complatible) ระหว่างเครื่องพิมพ์และเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้มีการตั้งระบบ (setting) ให้สีที่หน้าจอมาพอดีกับเครื่องพิมพ์ ทำให้เกิดความผิดเพี้ยนของสีขึ้น การพัฒนารูปทรงและองค์ประกอบ มีความน่าพอใจ มีการสื่อเนื้อหาที่ตรงและรูปทรงมีการแสดงออกอย่างชัดเจน ในผลงานจริงจะเห็นว่า มีเนื้อหาที่ประกอบด้วยรายละเอียด ความสำคัญ แต่การควบคุมสีดำยังทำได้ไม่ดีนัก



“ Chapter 21 ”

200 x 80 C.M.

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 พยายามแก้ไขปัญหาเรื่องสี โดยการปรับปรุงที่ตัวอุปกรณ์ ( hard ware ) และโปรแกรม ( soft ware ) ที่ใช้ มีการลดทอนสีต่ำลงแต่กลายเป็นการสร้างปัญหาให้กับสีอื่นๆ การทำภาพร่างซ้ำ ทำให้มีเวลาจำกัด รายละเอียดที่ต้องการเพิ่มจึงลดน้อยลงไป มีการค้นหาพื้นผิวที่จะใช้ใหม่ๆ ความทึบตันของพื้นหลังลดลงไปมาก ทำให้รูปทรงทับซ้อนมากขึ้น แต่ในชิ้นที่ 3 รูปทรงของส่วนที่ต้องการนำเสนอ มีเสน่ห์น่าสนใจไม่น้อย และความสดใสของสีกับพื้นผิวในรูปทรง ก็เป็นตัวช่วยผลักดันให้ผลงานมีความน่าพอใจอยู่ในระดับที่ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“ Chapter 22 ”

200 x 80 C.M.

ผลงานชิ้นที่ 4 การควบคุมโทนสีทำได้กับปัญหาได้ในระดับเป็นที่น่าพอใจ ทั้งนี้ได้นำคุณสมบัติการแยกชั้นสี (Channels) ของโปรแกรมมาใช้ควบคุมสีแดง (Red) ,เขียว (Green), น้ำเงิน (Blue) ซึ่งแยกสีออกเป็น 3 ระดับตามสีที่ได้กล่าวมาแล้ว คุณสมบัติการแยกชั้นสีนี้ทำให้เกิดน้ำหนักรวม (Black) บนพื้นผิวของรูปทรงไม่สูญเสียรายละเอียด และสามารถแทรกสีอื่น ๆ ลงไปได้ ทำให้รูปทรงมีความสดใสของโทนสีชัดเจนขึ้น มีการทดลองสร้างรูปทรงที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ (Three Dimension) ในส่วนประกอบย่อยทำให้เกิดความแปลกใหม่ในงาน และ พลังของรูปทรง การเชื่อมประสานระหว่างรูปทรง มีความนุ่มนวลมากขึ้น ใช้วิธีเกลี่ยสีให้เข้าหากันบริเวณขอบของรูปทรง ในผลงานชิ้นนี้ได้เปลี่ยนกระดาษที่ใช้พิมพ์ให้มีความหนา และสามารถรับความละเอียดของหมึกพิมพ์สูงขึ้น ผลงานจึงมีความคงทนในการเก็บรักษา และ รายละเอียดสามารถแสดงออกมาได้ดี

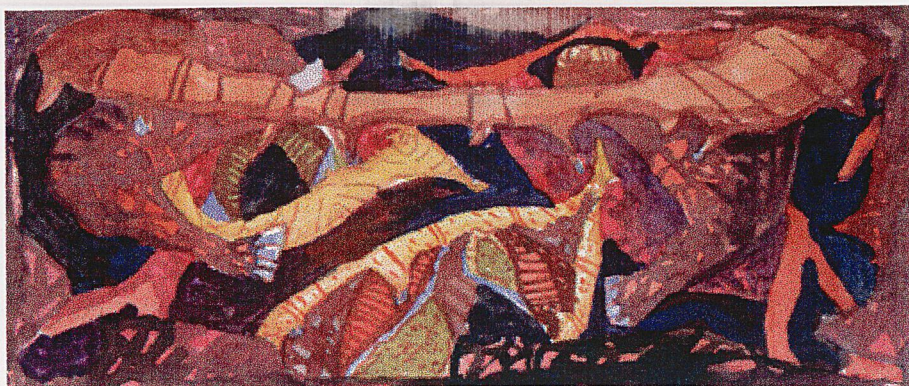
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### สรุปผลการสร้างสรรค์

ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานที่แสดงความคิดและทัศนคติของข้าพเจ้าต่อห้วงอวกาศ โดยใช้รูปทรงเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งมีชีวิต และสร้างจินตนาการขึ้นมาใหม่ จากรูปทรงของสัตว์เซลล์เดียว เช่น อมีบา ไบโตรซัว และเป็นสิ่งมีชีวิตขั้นต้นซึ่งคาดว่าน่าจะเป็นรูปทรงขั้นพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตในห้วงจักรวาล ข้าพเจ้าเพียงแต่นำจินตนาภานั้นปรากฏออกมาด้วยการใช้ประสบการณ์ทางศิลปะ สร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่เพื่อให้เกิดผลแห่งความพึงพอใจ โดยแฝงข้อเสนอนะและทัศนคติส่วนตัว

ผลงานศิลปะชุดนี้คงจักช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งให้ทั้งความรู้และจินตนาการอันไร้ขอบเขต และนำส่วนของจินตนาการนั้นมาสร้างเป็นผลงานศิลปะให้เกิดความสุนทรีย์ นอกจากนี้วิธีการสร้างผลงานยังสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งแตกต่างจากเทคนิคการสร้างงานประเภทอื่นๆ เพราะผลของพื้นผิว และการแก้ปัญหาเกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์แตกต่างออกไป



ชุดที่ 4 (ภาพประกอบหน้า 16-17) ในชุดนี้ยังคงความต่อเนื่องของลักษณะการจัดวางองค์ประกอบ และการนำเสนอจากแบบร่างที่คัดเลือกในชุดที่ 2 และชุดที่ 3 เนื่องจากต้องการพัฒนาการนำเสนอภายใต้รูปแบบที่พอใจให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รูปทรงที่นำเสนอมีการเคลื่อนไหวของเส้นและรูปทรง มีทิศทางไปด้วยกันมีการรับและขัดกันบ้าง เพื่อหาจังหวะของรูปทรง จุดน่าสนใจในชุดที่4นี้คือ รูปทรงที่แปลกประหลาดมีความลงตัว มีการตัดทอนลงไปบ้าง แต่ยังคงภาพรวมไว้ โดยเพิ่มรายละเอียดลงไปมากกว่าเดิม การนำรูปทรงเล็กๆ ใส่ซ้อนกันลงไปให้เกิดรูปทรงที่ทับซ้อนและน่าสนใจ มีการผลักระยะกันมากขึ้น พื้นผิวมีรายละเอียดที่แตกต่างและลงตัว เพื่อเพิ่มความน่าสนใจลงไป ในชุดที่4 ได้เลือกแบบร่างที่4/2 (ภาพประกอบที่ 4/2) จากเหตุผลของความน่าสนใจการควบคุมของรูปทรงที่ไม่กระจายกันเกินไป ความเคลื่อนไหวของเส้นและรูปทรง การเพิ่มสีเส้น และรายละเอียด ทำให้เนื้อหาของผลงานมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น รูปทรงแตกต่างออกไปจาก 3 ชุดแรก ความลงตัวในการจัดวางองค์ประกอบมากกว่าแบบร่างในชุดเดียวกัน ใช้มิติ ระยะ มากขึ้น เนื้อหาและรูปทรงที่ได้มาใหม่นี้ มีผลต่อการพัฒนาเป็นอย่างมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สง  
 ยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสาร  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น

ประโยชน์ด้านการค้า  
 ที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวันเวลาสำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตเห็นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการแจ้งนอกระบบที่อาจเข้าเงื่อนไข และผู้ดูแลที่เห็นสมควรขอระงับการดำเนินการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย สรายุทธ อิ่มลาภ

ที่อยู่ 7/295 ซอย บัวขาว33 หมู่บ้านบัวขาว ถนนรามคำแหง เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10510

### การศึกษา

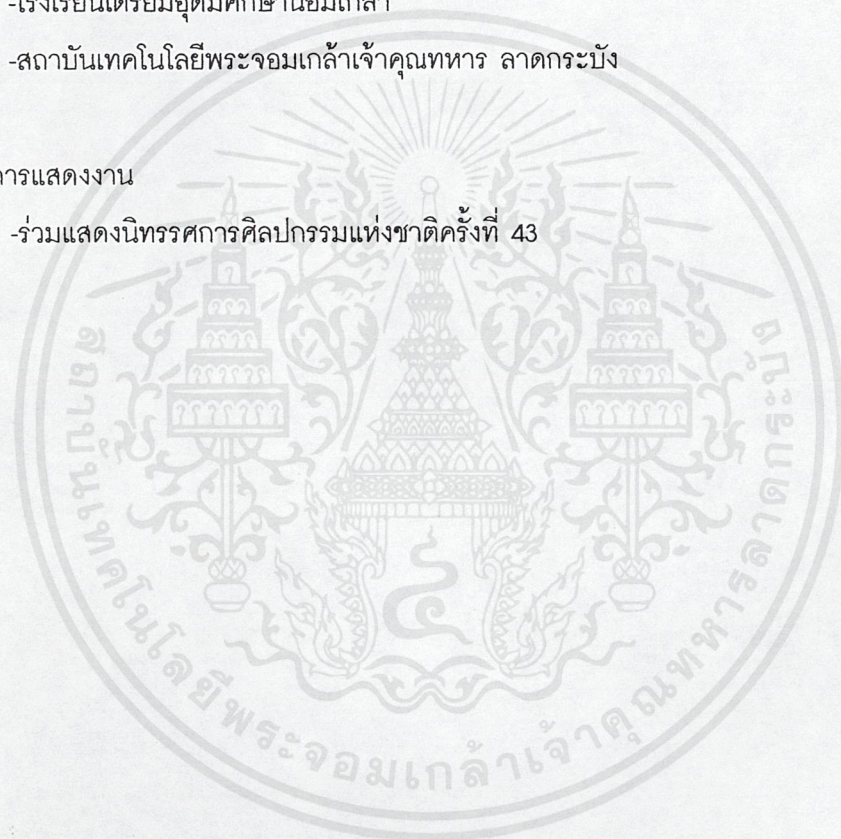
-โรงเรียนดรุณพิทยา

-โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

-สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงผลงาน

-ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 43



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้