

ความงามในความผิดพลาด

Beauty of Error



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในของสถาบันฯ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ความงามในความผิดพลาด Beauty of Error
ชื่อ	นายศุภมิตร หอมกุหลาบ
รหัสนักศึกษา	54020523
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ หทัยรัตน์ มณีรัตน์

บทคัดย่อ

ภาพดิจิทัล เป็นการแสดงผลภาพในลักษณะสองมิติ ซึ่งบนตัวรับภาพจะประกอบด้วยตารางสี่เหลี่ยมเล็กๆ หลายแสนหลายล้านชิ้นเรียกว่า พิกเซล ซึ่งหากการทำงานของระบบเกิดปัญหาการประมวลผลที่ผิดพลาดภาพที่ถูกส่งออกมาแสดงผลนั้นจะถูกทำลายจากภาพเดิมด้วยการแตกกระจายของพิกเซล จุด และ สี ภาพจะถูกทับซ้อนจากอีกภาพ เนื้อหาเรื่องราวที่แสดงจากภาพเดิมจะถูกเปลี่ยนไปตามการทำลายของตัวภาพ ปรากฏเป็นภาพใหม่ที่มีเนื้อหาการแสดงออกที่แตกต่างจากภาพเดิม ข้าพเจ้าได้มองเห็นความสวยงามของภาพที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ภายใต้ความผิดพลาดเหล่านั้นจึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานผลงานศิลปนิพนธ์ โดยข้าพเจ้าเองนำภาพจากฟิล์มภาพยนตร์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ภาพยนตร์คือภาพนิ่งหลายๆ ภาพเรียงต่อกันจำนวนมากเรียงกันต่อเนื่องจนเป็นภาพเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าได้ดึงส่วนหนึ่งของภาพจากชุดฟิล์มภาพยนตร์ ออกมาเป็นภาพนิ่ง เพื่อเป็นการทำลายช่วงเวลาทั้งที่เกิดขึ้นของภาพยนตร์เพื่อให้เห็นถึงความงามของภาพนั้น โดยชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น ชุดสี บรรยากาศ หรือ รูปทรง โดยภาพที่ถูกหยิบยืมมาต้องผ่านกระบวนการประมวลผลของภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมาทางหน้าจอ โทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งหากเกิดปัญหาการประมวลผลที่ผิดพลาดภาพที่ถูกส่งออกมาแสดงผลนั้นจะถูกทำลายจากภาพเดิมด้วยการแตกกระจายของพิกเซล จุด และ สี ภาพจะถูกทับซ้อนจากอีกภาพ เนื้อหาเรื่องราวถูกเปลี่ยนไปตามการทำลายของตัวภาพ จนเป็นภาพดิจิทัล จะมีลักษณะ รูปทรง บรรยากาศ เฉดสี ที่แตกต่างไปจากภาพเดิม เหมือนการที่เรารับชมภาพยนตร์แล้วเกิดอาการสะดุดนั่นเอง ซึ่งข้าพเจ้ามองเป็นความงามที่สัมผัสได้ทางสายตาที่แตกต่างไปจากภาพเคลื่อนไหวจากฟิล์มภาพยนตร์ ภาพที่เกิดจากความผิดพลาดข้าพเจ้าอยากจะถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานด้านจิตรกรรม ภาพนิ่งที่ถูกบิดเบือนนั้นมีความงามที่แตกต่างจากฟิล์มภาพยนตร์โดยทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากคณาจารย์ สาขาวิชาจิตรกรรมที่กรุณาให้คำ
วิจารณ์และแนะแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ หทัยรัตน์ มณีรัตน์ ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะ
แนวทาง ช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณ ครอบครัวหอมกุหลาบ ที่ให้การสนับสนุนการทำศิลปนิพนธ์นี้ สำหรับคุณงาม
ความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพ
ยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์
ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ศุภมิตร หอมกุหลาบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากวัฒนธรรมทางสังคมและสิ่งแวดล้อม	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	6
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	7
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	8
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	8
3.2 กระบวนการสร้างงาน	20
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	22
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	22
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	34
บทที่ 5 บทสรุป	42
เอกสารอ้างอิง	43
ภาพผลงานศิลปะ	44
ประวัติผู้เขียน	49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Terminator 2 Judgment Day คนเหล็ก ภาค 2 (ปี 1991)	4
2. ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Anaconda อนาคอนดา เลื้อยสยงโลก (ปี 1997)	4
3. ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spawn สปอร์น ฮีโร่พันธุ์นรก (ปี 1997)	5
4. ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Godzilla ก๊อตซิลล่า อสูรพันธุ์นิวเคลียร์ล้างโลก (ปี 1998)	5
5. ภาพถ่ายผลงานของ Benjamin Beauchamp ชื่อผลงาน Pause – 03	6
6. ภาพถ่ายผลงานของ Benjamin Beauchamp ชื่อผลงาน Riot – 10	7
7. ภาพร่างชุดที่ 1 ภาพร่างชั้นที่ 1	8
8. ภาพร่างชุดที่ 1 ภาพร่างชั้นที่ 2	9
9. ภาพร่างชุดที่ 1 ภาพร่างชั้นที่ 3	9
10. ภาพร่างชุดที่ 1 ภาพร่างชั้นที่ 4	10
11. ภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 1	11
12. ภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 2	11
13. ภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 3	12
14. ภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 4	12
15. ภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 5	13
16. ภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างชั้นที่ 1	14
17. ภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างชั้นที่ 2	14
18. ภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างชั้นที่ 3	15
19. ภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างชั้นที่ 4	15
20. ภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างชั้นที่ 5	16
21. ภาพร่างชุดที่ 4 ภาพร่างชั้นที่ 1	17
22. ภาพร่างชุดที่ 4 ภาพร่างชั้นที่ 2	17
23. ภาพร่างชุดที่ 4 ภาพร่างชั้นที่ 3	18
24. ภาพร่างชุดที่ 4 ภาพร่างชั้นที่ 4	18
25. ภาพร่างชุดที่ 4 ภาพร่างชั้นที่ 5	19
26. ภาพอุปกรณ์และกระบวนการการสร้างภาพร่าง	20
27. ภาพสีน้ำมันชื่อ Winsor ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 รูปทรง (Forms) I	24
29. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 รูปทรง (Forms) II	24
30. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)	24
31. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 สี (Color) I	25
32. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 สี (Color) II	25
33. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 น้ำหนัก (Volume)	25
34. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 ที่ว่าง (Space) I	26
35. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 1 ที่ว่าง (Space) II	26
36. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 รูปทรง (Forms)	26
37. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 พื้นผิว (Textures) I	27
38. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 พื้นผิว (Textures) II	27
39. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 สี (Color) I	27
40. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 สี (Color) II	28
41. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 น้ำหนัก (Volume)	28
42. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2 ที่ว่าง (Space)	28
43. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 รูปทรง (Forms) I	29
44. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 รูปทรง (Forms) II	29
45. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 พื้นผิว (Textures)	29
46. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 สี (Color) I	30
47. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 สี (Color) II	30
48. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 น้ำหนัก (Volume)	30
49. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 ที่ว่าง (Space) I	31
50. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 ที่ว่าง (Space) II	31
51. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 รูปทรง (Forms) I	31
52. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 รูปทรง (Forms) II	32
53. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 พื้นผิว (Textures)	32
54. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 สี (Color)	32
55. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 น้ำหนัก (Volume)	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
56. ภาพวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 4 ที่ว่าง (Space)	33
57. ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชั้นที่ 1	34
58. ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชั้นที่ 2	36
59. ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชั้นที่ 3	38
60. ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชั้นที่ 4	40
61. ภาพผลงาน	45
62. ภาพผลงาน	46
63. ภาพผลงาน	47
64. ภาพผลงาน	48



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ในท่ามกลางสื่อหลากหลายชนิดที่รู้จักกันโดยทั่วไปนั้น สื่อภาพยนตร์มีบทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการให้ความบันเทิง แต่เป็นสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตประจำวันของปัจเจกบุคคลและมีอิทธิพลต่อภาพใหญ่ของสังคมทั้งในด้าน การเมืองวัฒนธรรม และเศรษฐกิจแล้ว การพัฒนาสื่อภาพยนตร์ก็จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวมแต่การที่ภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่จะทำหน้าที่ต่อสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นมันขึ้นอยู่กับเงื่อนไขปัจจัยของการมีสิทธิและเสรีภาพอย่างยิ่ง

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันนี้ วิทยาการและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจะได้รับการพัฒนาไปอย่างมากแล้วก็ตามแต่สื่อที่คงยังได้รับความนิยมจากประชาชนทั่วทุกมุมโลกตลอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันก็คือสื่อโทรทัศน์สืบเนื่องไปยังภาพยนตร์นับได้ว่าเป็นสื่อความบันเทิงที่มีความสำคัญประเภทหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมจากผู้บริโภคในทุกยุคทุกสมัย เพราะเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงต่อผู้ชมมากมาย ไม่ว่าจะเป็น การให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง และความสนุกสนาน อีกทั้งยังสารารถนำพาผู้ชมภาพยนตร์ไปสู่โลกแห่งจินตนาการ ที่แปลกแตกต่างกันออกไปจากสภาพความเป็นอยู่ที่เป็นจริง ทั้งภาพและเสียงจนในบางครั้ง ทำให้ผู้ชมเหมือนรู้สึกว่าได้เข้าไปร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ภาพยนตร์ยังให้ข้อคิดเตือนสติสอนใจรวมไปถึงยังสะท้อนชีวิตปัญหาของสังคมและภาพยนตร์จัดได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงที่มีบทบาทต่อเศรษฐกิจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน

ข้าพเจ้าเองนำภาพจากฟิล์มภาพยนตร์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ภาพยนตร์คือภาพนิ่งหลายๆภาพเรียงต่อกันจำนวนมากเรียงกันต่อเนื่องจนเป็นภาพเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าได้ดึงส่วนหนึ่งของภาพจากชุดฟิล์มภาพยนตร์ ออกมาเป็นภาพนิ่งเพื่อเป็นการทำลายช่วงเวลาทั้งที่เกิดขึ้นของภาพยนตร์เพื่อให้เห็นถึงความงามของภาพนั้นโดยชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น ชุดสี บรรยากาศ หรือรูปทรง โดยภาพที่ถูกหยิบยืมมาต้องผ่านกระบวนการประมวลผลของภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมาทางหน้าจอโทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งหากเกิดปัญหาการประมวลที่ผิดพลาดภาพที่ถูกส่งออกมาแสดงผลนั้นจะถูกทำลายจากภาพเดิมด้วยการแตกกระจายของพิกเซล จุด และ สี ภาพจะถูกทับซ้อนจากอีกภาพ เนื้อหาเรื่องราวถูกเปลี่ยนไปตามการทำลายของตัวภาพจนเป็นภาพดิจิทัลจะมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะ รูปทรง บรรยากาศ เฉลสี ที่แตกต่างไปจากภาพเดิมเหมือนการที่เราเข้าชมภาพยนตร์แล้ว เกิดอาการสะดุ้งนั่นเอง ซึ่งข้าพเจ้ามองเป็นความงามที่สัมผัสได้ทางสายตาที่แตกต่างไปจากภาพเคลื่อนไหวจากฟิล์มภาพยนตร์ ภาพที่เกิดจากความผิดพลาดข้าพเจ้าอยากจะทำให้ออกมาเป็นผลงานด้านจิตรกรรม ภาพหนึ่งที่ถูกบิดเบือนนั้นมีความงามที่แตกต่างจากฟิล์มภาพยนตร์ โดยทั่วไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ถ่ายทอดมุมมองของข้าพเจ้าจากภาพดิจิทัลที่เกิดจากการประมวลผลที่ผิดพลาดจากฟิล์มภาพยนตร์นำมาถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรมสองมิติ
2. แสดงให้เห็นถึงความงามรูปแบบภาพหนึ่งที่แตกต่างจากการรับชมภาพยนตร์
3. ใช้สุนทรียภาพในผลงาน ได้ดึงดูดให้ผู้คนที่ได้รับชมเกิดการวิเคราะห์ตีความผลงานในแต่ละคน ของภาพผลงานที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า
4. แสดงออกถึงความงามด้านงานจิตรกรรมด้วยการให้เฉลสี บรรยากาศ โดยผลงานจะเสมือนภาพดิจิทัลที่ถูกแสดงผ่านทางหน้าจอโทรทัศน์

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้านำเสนอมุมมอง การรับรู้ทางสายตา และอารมณ์ของข้าพเจ้าที่มองเห็นความงามภายใต้ความผิดพลาดของการแสดงผลทางจอภาพจากจอโทรทัศน์ มาสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้สื่อที่ได้รับในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าโดยหยิบยืมรูปแบบจากสื่อภาพยนตร์ใช้ในการประกอบสร้างภาพร่าง
2. กรรมวิธีการสร้างผลงานสร้างสรรค์โดยวิธีการเขียนจิตรกรรมสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ แนวทางการสร้างสรรค์เป็นแบบเหมือนจริง (Realistic)
3. จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น
 - 3.1 ขนาด 250 x 100 เซนติเมตร
 - 3.2 ขนาด 250 x 110 เซนติเมตร
 - 3.3 ขนาด 250 x 110 เซนติเมตร
 - 3.4 ขนาด 250 x 100 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

ปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีบทบาทในการให้ความบันเทิงแก่คนทั้งโลกอย่างต่อเนื่องแม้ว่าจะมีการนาภาพยนตร์ไปใช้สำหรับกิจการด้านอื่นๆอีกหลายด้านในระยะหลัง แต่ในด้านการบันเทิง ภาพยนตร์ยังคงคุณค่าและมีความสำคัญอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการชมภาพยนตร์คุณภาพดีๆ ในโรงภาพยนตร์มาตรฐานที่จอภาพขนาดใหญ่ ภาพคมชัดระบบเสียงสมบรูณ์ทันสมัย ย่อมทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงและเกิดความประทับใจมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้เป็นผลมาจากคุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ที่สามารถนาข้อเท็จจริงหรือสร้างจินตนาการให้เกิดความบันเทิงด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ได้หลายแบบเช่นทำให้เห็นสิ่งแปลกๆพิสดารสิ่งที่ชวนให้ตื่นเต้นเร้าใจหรือทำให้ดีใจเสียใจ สะเทือนอารมณ์

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากวัฒนธรรมทางสังคมและสิ่งแวดล้อม

สาเหตุที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผลงานมาจากการดำรงชีวิตของข้าพเจ้าการรับชมสื่อทางภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่ข้าพเจ้าที่รับตั้งแต่วัยเยาว์เพราะที่สื่อที่รับชมได้ง่ายอาทิเช่นจากช่องรายการโทรทัศน์ ร้านเช่าวิดีโอ หรือ โรงภาพยนตร์ เป็นต้น แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจาก การรับชมภาพยนตร์จากเครื่องเล่นแผ่นวิดีโอหรือแผ่นวีซีดีที่ชำรุดเนื่องมาจากการเก็บรักษาไม่ถูกวิธี ในขณะที่รับชมก่อให้เกิดการผิดพลาดในการแสดงผล ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก หงุดหงิดในขณะที่รับชมภาพยนตร์เริ่มมาจากการรับชมสื่อโทรทัศน์จากช่องรายการเช่น การ์ตูนละคร ภาพยนตร์ เป็นประจำ จนทำให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต ด้วยเหตุนี้จากอารมณ์ และความรู้สึกที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์ จึงทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจและนำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเองนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ



ภาพประกอบที่ 1 : ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Terminator 2 Judgment Day คนเหล็ก ภาค 2
(ปี 1991) Director : James Cameron



ภาพประกอบที่ 2 : ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Anaconda อนาคอนดา เลื้อยสยของโลก
(ปี 1997) Director : Luis Llosa

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3 : ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spawn สปอร์น ซีโร่พันธุ์นรก
(ปี 1997) Director : Mark A.Z. Dippé



ภาพประกอบที่ 4 : ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Godzilla ก๊อตซิลล่า อสูรพันธุ์นิวเคลียร์ล้างโลก
(ปี 1998) Director : Roland Emmerich

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

Benjamin Beauchamp เป็นศิลปินถ่ายภาพโดยใช้หลักการแสดงผลของระบบ Pixel เป็นการขยายผลด้วยระบบดิจิทัล เนื้อหาตัวภาพคือบุคคลที่พบในสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันภาพธรรมชาติ โดยตัวศิลปินได้นำเสนอองค์ประกอบของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการสื่อสารในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นภาพจากกล้องวงจรปิด ภาพวาด การถ่ายภาพ จากมือสมัครเล่นหรือ มืออาชีพล้วนแต่ต้องอัปโหลดใช้ร่วมกันทางเว็บไซต์ สื่อสังคมการจัดเก็บออนไลน์ ซึ่งในภาพเหล่านั้นล้วนได้รับการรักษาการจัดเก็บข้อมูลด้วยระบบดิจิทัล ศิลปินจะเน้นความงามความสุนทรีย์ภาพกับภาพที่ถูกถ่ายซ้ำอีกครั้งที่ปรากฏบนหน้าจอแสดงผลที่ความละเอียดต่ำใช้ Pixel แสดงผลของภาพ ศิลปินมีความประทับใจกับการดูภาพบนหน้าจอเป็นสื่อที่อาจมองข้ามได้อย่างง่ายดาย ดึงความน่าสนใจกระบวนการของภาพที่ทำและแสดงผลในระบบดิจิทัล

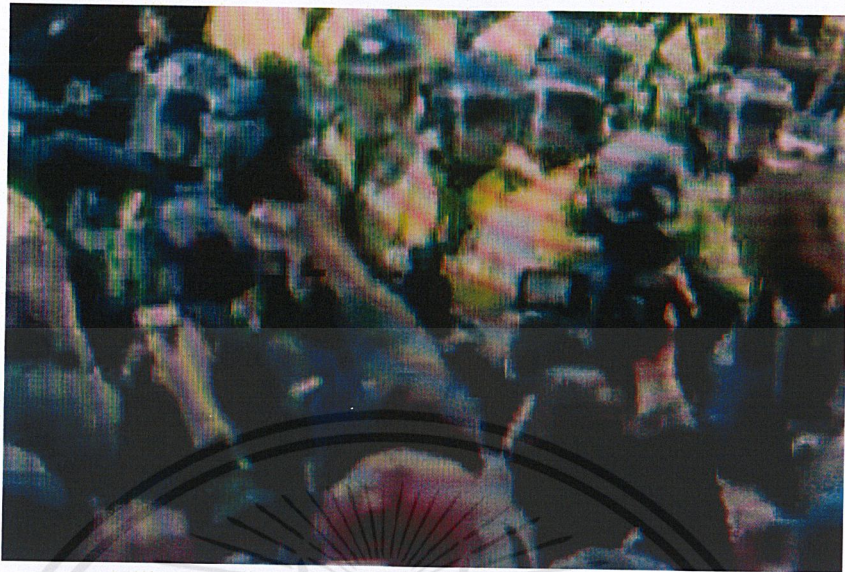


ภาพประกอบที่ 5 : ภาพถ่ายผลงานของ Benjamin Beauchamp ชื่อผลงาน Pause - 03

(Canon EOS 600D , Taken on January 15 2015)

<https://www.flickr.com/photos/95865751@N05/15701028053/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 6 : ภาพถ่ายผลงานของ Benjamin Beauchamp ชื่อผลงาน Riot - 10
(Canon EOS 600D , Taken on January 27 2015)

<https://www.flickr.com/photos/95865751@N05/16418982062/>

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ในการรับชมสื่อโทรทัศน์ที่มีการส่งคุณภาพของสัญญาณต่ำหรือ เครื่องเล่นแผ่นดีวีดี การทำงานของระบบเกิดการทำงานที่ผิดพลาดทำให้การประมวลผลภาพที่จะถูกส่งต่อออกมาทางหน้าจอ นั้น เกิดการบิดเบือนจากภาพเดิม เกิดเป็นภาพใหม่ที่ถูกทำลายความเป็นภาพเดิมด้วย การแตกกระจายของพิกเซลจำนวนมาก การทับซ้อนของตัวภาพ สี หรือ เสียง ที่ถูกตัดขาด จากการที่ผิดปกติของเครื่องเล่นดีวีดี ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกไม่พึงพอใจต่อการรับชม แต่ข้าพเจ้าเล็งเห็นความที่ถูกรังสรรค์ขึ้นใหม่จากการแสดงผลของภาพฟิล์มภาพยนตร์ มาเป็นภาพในรูปแบบภาพนิ่ง ซึ่งนำมาถ่ายทอดเล่าเรื่องราวเนื้อหาภายในภาพชุดใหม่แสดงให้เห็นถึงการทับซ้อนของตัวภาพ ชุดสี บรรยากาศ พื้นที่ และ เนื้อหาของภาพที่ปรากฏแตกต่างไปจากเดิมผ่านทางผลงานจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จากแนวความคิดและอิทธิพลต่างๆ ที่ได้รับข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ การสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าเกิดจากการชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์ยุคเก่าจนถึงยุคปัจจุบัน ในการรับชมภาพยนตร์ทำให้ ข้าพเจ้าได้เข้าไปสู่อารมณ์ เนื้อเรื่อง บรรยากาศ แสง สี รูป และ เสียงของภาพยนตร์ ดึงกำเนิดแนวความคิดสร้างสรรค์เกิดจากข้าพเจ้าได้รับชมภาพยนตร์เก่าเก็บจากที่พักอาศัยของข้าพเจ้า ซึ่งกระบวนการเก็บรักษาที่ไม่ดีนัก จึงทำให้อุปกรณ์ เครื่องเล่นวีซีดีและแผ่นวีซีดี เกิดล่องลอยการขีดข่วนเป็นรอย เมื่อรับชมภาพยนตร์ซึ่งตัวภาพที่แสดงออกมาทำให้การเคลื่อนไหวของภาพเกิดการกระตุก ลดทอนความคมชัดภาพเกิดการแตกกระจายออก เป็นภาพนิ่งในช่วงหนึ่งทั้งบรรยากาศ และ ชุด สี เกิดที่เพิ่มขึ้นเป็นภาพใหม่ ข้าพเจ้าเล็งเห็นความงามในรูปที่ปรากฏจึงเป็นแรงบันดาลใจนำมาเป็นต้นแบบเพื่อสร้างสรรค์เป็นงานจิตรกรรม

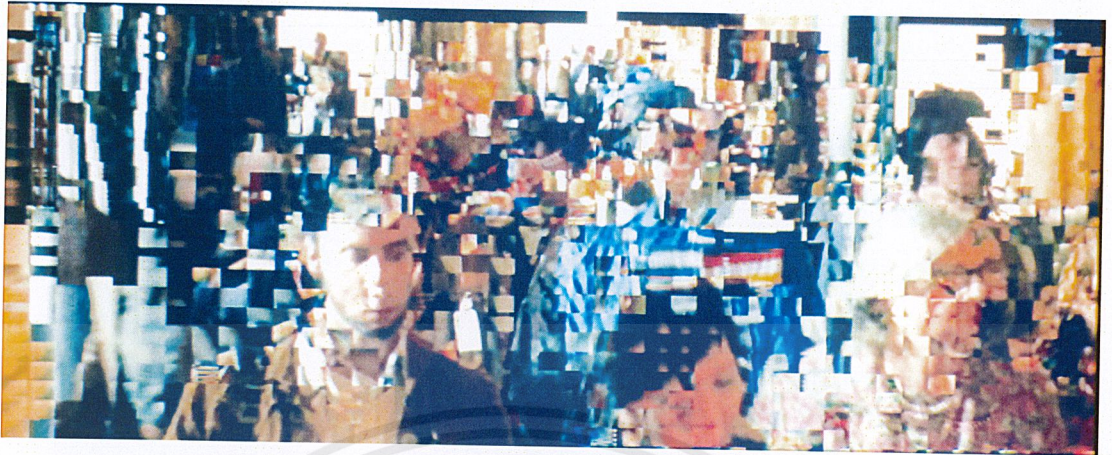
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 7 : ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 8 : ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 9 : ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 10 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

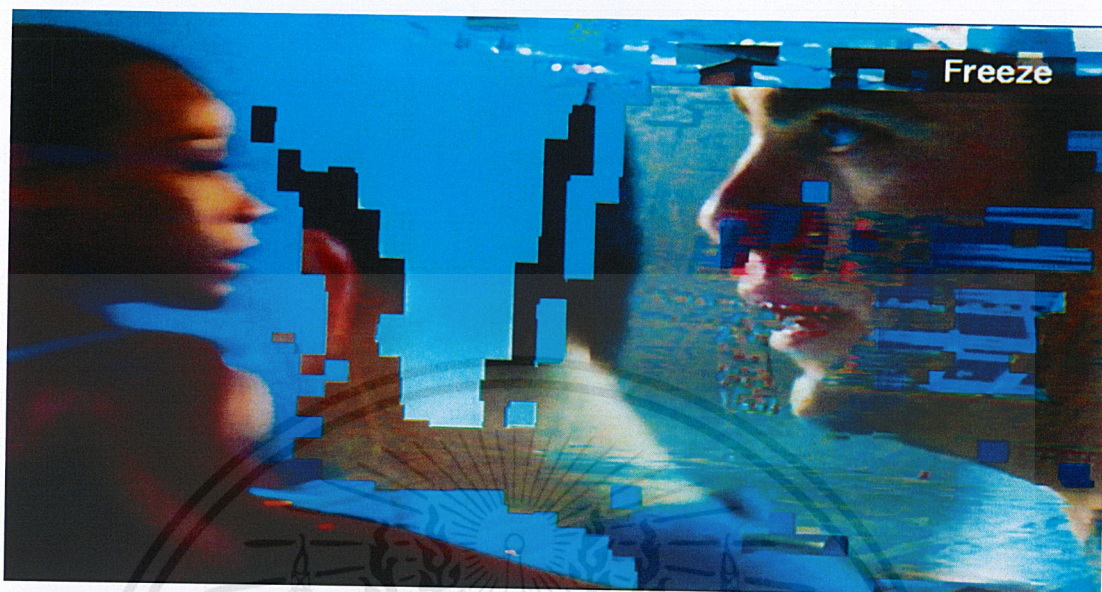
ภาพร่างชุดที่ 1

ในภาพร่างชุดที่ 1 ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการแสดงเคลื่อนไหว การกระทำของมนุษย์อย่างชัดเจน แต่ซึ่งตัวภาพได้ถูกบิดเบือนทำให้เกิดความแตกต่างจากภาพความเป็นจริง ทั้งรูปทรงตัวภาพ บรรยากาศ แสง และ สี ก่อให้เกิดเป็นภาพชุดใหม่ ซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน แต่รู้สึกถึงได้ สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพร่างนั้น ข้าพเจ้ามองเห็นว่าองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้มีรูป ทำให้ดึงเป็นจุดสนใจมากเกินไป เรื่องของบรรยากาศ และชุดสี ทำให้ดูมีดมัว ไม่มีสีสันทัดไส

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 มาสร้างเป็นผลงานจริง ตัวภาพที่ปรากฏแสดงให้เห็นว่าใบหน้าของบุคคลถูกทำลายด้วยการแตกกระจายของพิกเซล ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าใบหน้าของบุคคลเกิดการระเบิด และการแตกกระจายของตัวภาพไม่เยอะเกินไป ยังสามารถมองเห็นภาพชุดเดิมได้ และมีความลงตัวในเรื่องขององค์ประกอบดีที่สุดในภาพร่างทั้งหมด ซึ่งภาพร่างที่ 1 , 2 , 3 มีขนาดความยาวเกินไป ข้าพเจ้าได้ใช้หลักอัตราส่วนการแสดงผลของจอภาพ 16 : 9 เป็นมาตรฐานของขนาดผลงานนำไปสู่การประกอบสร้างเป็นผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 11 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 12 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 13 : ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 14 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



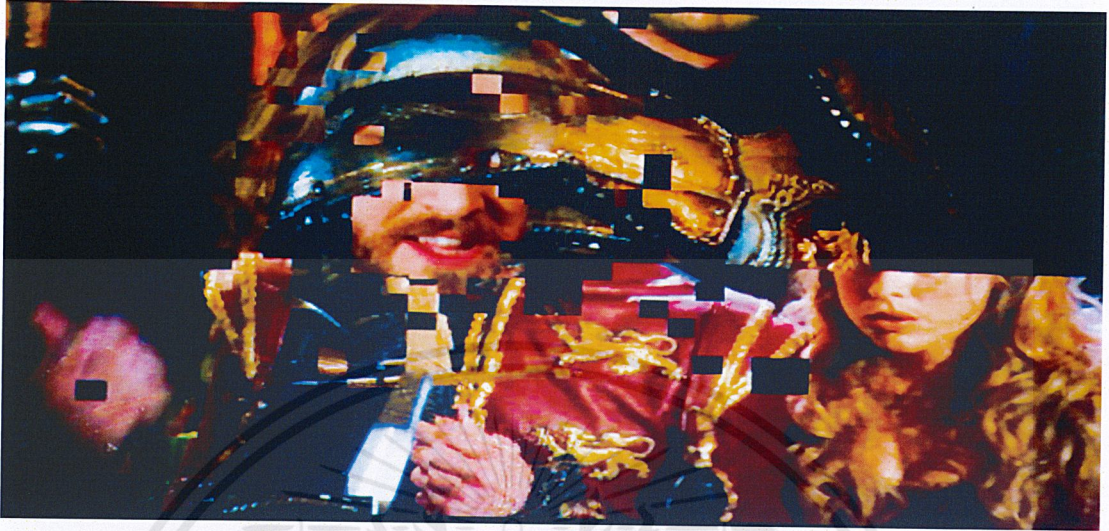
ภาพประกอบที่ 15 : ภาพร่างชิ้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 2

ในภาพร่างชุดที่ 2 ภาพร่างชุดนี้ แนวความคิดสอดคล้องกับชุดที่ผ่านมา แต่ข้าพเจ้าจะโฟกัสไปที่ส่วนของใบหน้าบุคคล การเคลื่อนไหวการขยับอวัยวะบนใบหน้าของบุคคลแทนอารมณ์ และความรู้สึก สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพร่างนั้น ในส่วนของการสร้างภาพร่างที่โฟกัสไปที่ส่วนใบหน้าของบุคคลนั้น จุดเด่น และ จุดด้อย สายตาไปอยู่รวมกันซึ่งทำให้องค์ประกอบของภาพดูที่บตัน และเกิดพื้นที่ว่างมากเกินไป

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 มาสร้างเป็นผลงานจริง เนื่องจาก ชุดสี และ บรรยากาศของตัวภาพมีความสดใสมากกว่าภาพร่างชิ้นอื่น จากการสร้างภาพร่างชุดที่ผ่านมาข้าพเจ้าได้ปรับแก้เรื่องของ ชุดสี และ บรรยากาศที่แสดงออกมาให้ดูมีสีสันมากขึ้น

ภาพร่างชุดที่ 3

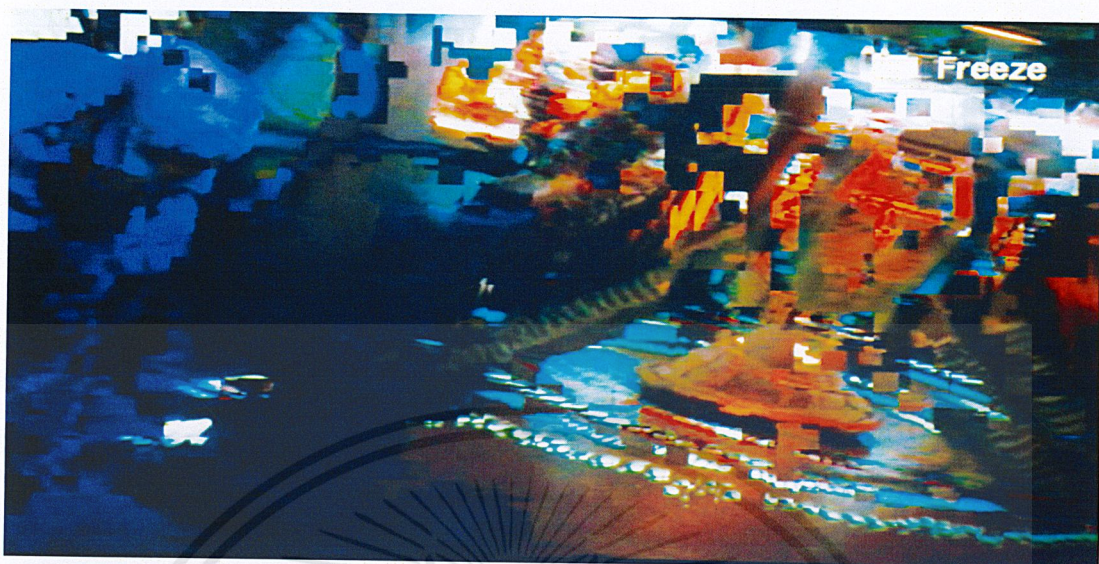


ภาพประกอบที่ 16 : ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 17 : ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

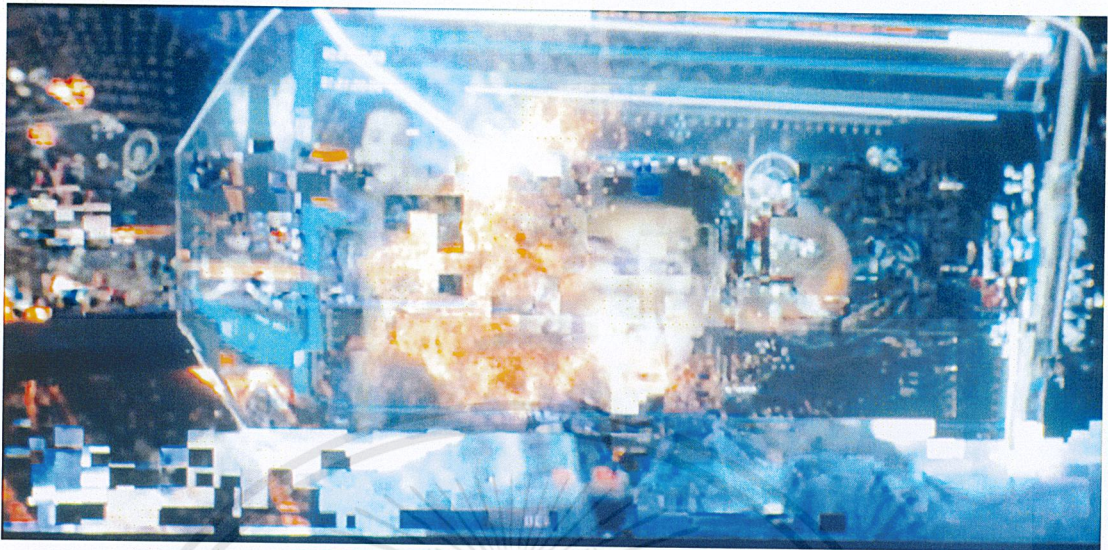


ภาพประกอบที่ 18 : ภาพร่างขึ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 19 : ภาพร่างขึ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



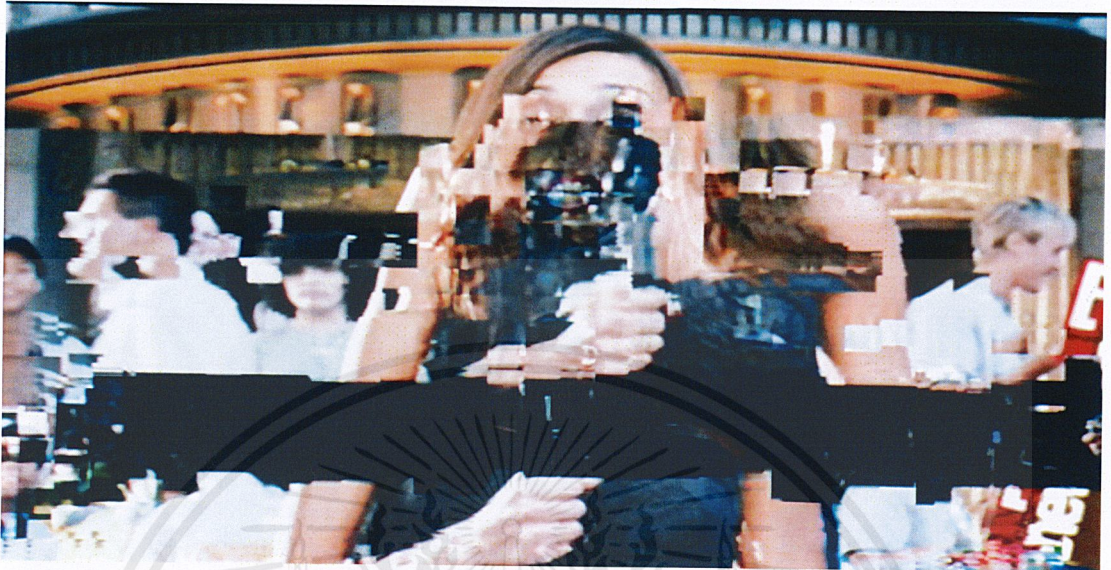
ภาพประกอบที่ 20 : ภาพร่างชิ้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 3

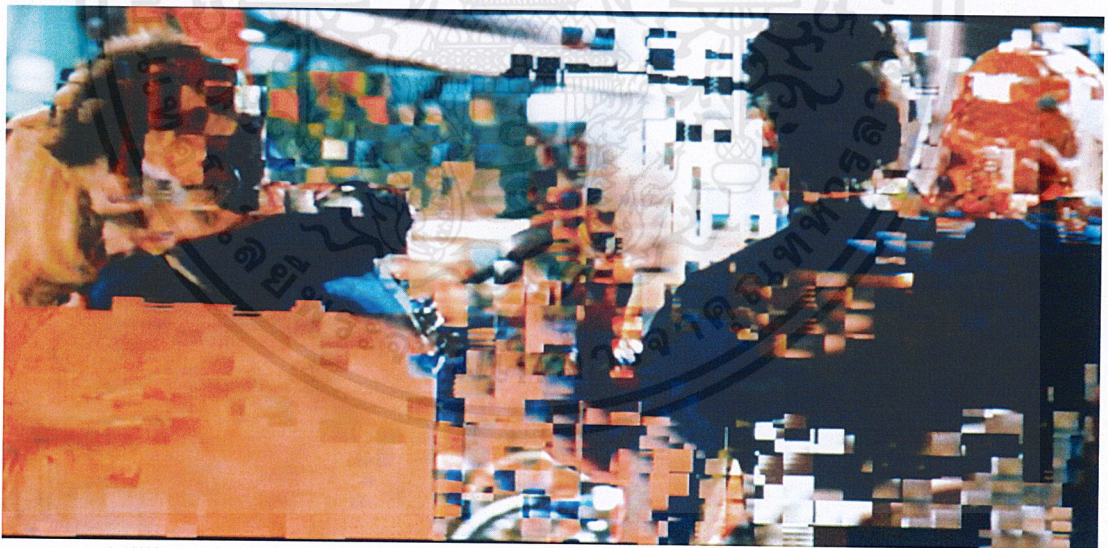
ในภาพร่างชุดที่ 3 ภาพร่างชุดนี้ แนวความคิดสอดคล้องกับชุดที่ 2 ภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้าได้เลือกภาพต้นแบบจากภาพยนตร์ที่มีฉากและบรรยากาศที่มีสีสันสดใส จึงเลือกภาพยนตร์แนว Fantasy Fiction หรือ Science fiction ซึ่งจะได้เนื้อหาและสีสันที่เหนือจริง จากภาพยนตร์รวมถึงกระแตกกระจายของตัวภาพ ภาพที่ถูกทับซ้อนกัน ทำให้มีการทับซ้อนของชั้นสีที่เพิ่มมากขึ้นและยังคงความสดของชุดสี

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 มาสร้างเป็นผลงานจริงเนื่องจากภาพร่างชิ้นนี้มีความสมบูรณ์ทางองค์ประกอบและเนื้อหาดีที่สุดในจุดเด่นจะเน้นบริเวณส่วนของใบหน้าเป็นหลักถึงแม้สีสันที่ได้จากกระทับซ้อนของตัวภาพจะน้อยกว่าภาพร่างชิ้นอื่นๆ

ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพประกอบที่ 21 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 22 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 23 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 24 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 25 : ภาพร่างชิ้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 4

ในภาพร่างชุดที่ 4 ภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้าแนวความคิดสอดคล้องกับชุดที่ 3 ภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้าได้เลือกภาพต้นแบบจากภาพยนตร์ที่มีฉากและบรรยากาศ ที่มีสีสันสดใส จึงเลือกภาพยนตร์แนว Fantasy Fiction หรือ Science fiction ซึ่งจะได้นิยายและสีสันที่เหนือจริง ข้าพเจ้าเพิ่มเติมเนื้อหาโดยการเลือกภาพยนตร์ที่มี สัตว์ประหลาด หรือ อสูรกาย จะได้เจดสี และพื้นผิว ประกอบกับตัวภาพที่ถูกทับซ้อนที่ปรากฏทำให้เกิดการคลุมเครือมากขึ้น ซึ่งแตกต่างจากชุดภาพร่างที่ผ่านมาจากผิวของมนุษย์ที่ดูเรียบๆ

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 มาสร้างเป็นผลงานจริงเนื่องจากภาพร่างชิ้นนี้การแตกกระจายของฟิกเซล การทับซ้อนของภาพชั้นสีที่ปรากฏเป็นภาพใหม่ได้อย่างลงตัว มีโครงสร้างของสีโดยรวมเป็นโทนสีร้อน บรรยากาศของภาพมีเจดสีที่สดทำให้ภาพร่างดูมีเสน่ห์เพิ่มมากขึ้น

3.2 กระบวนการสร้างงาน

กรรมวิธีในการสร้างภาพร่างเริ่มจากการหาต้นแบบจากฟิล์มภาพยนตร์ วิธีคัดเลือกภาพยนตร์ ซึ่งในปัจจุบันวงการภาพยนตร์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องรวมถึงด้านเทคโนโลยีในการสร้างใช้เทคนิคต่างๆในภาพยนตร์ให้ดูเสมือนจริง และเหนือจริง ข้าพเจ้าจึงหยิบต้นแบบจากภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันที่มีการใช้กระบวนการด้าน CG เทคนิคในการสร้างจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะได้ชุดภาพที่มีสีสันสดใส สถานที่ เรื่องราว ที่แปลกใหม่

ขั้นตอนการสร้างภาพต้นแบบ ข้าพเจ้าวางแผนจัดเตรียมอุปกรณ์โทรทัศน์ เครื่องเล่นดีวีดี และแผ่นดีวีดีภาพยนตร์ที่คัดเลือกไว้ โดยต้องเข้าใจหลักการของการเกิดปัญหาที่ผิดพลาดของการทำงานของเครื่องเล่นดีวีดี เนื่องจากปัญหาหัวอ่านชำรุดหรือแผ่นดีวีดีมีร่องรอยการขีดข่วน ก่อให้เกิดปัญหาการเล่นแผ่นที่ติดขัดหรือกระตุกในการคัดเลือกจากจากฟิล์มภาพยนตร์นั้นแต่ละเฟรมแรกของภาพยนตร์เราไม่สามารถกำหนดได้ว่าต้องการเฟรมไหนหรือฉากนี้ ซึ่งขึ้นอยู่กับกระบวนการขูดขีดแผ่นดีวีดี แต่เราสามารถคัดเลือกต้นแบบได้โดยการรับชมภาพยนตร์นั้นเรื่อยๆจนจบหรือพอใจเมื่อได้ฉากที่ต้องการ โดยคำนึงเนื้อหา องค์ประกอบของภาพ กระแตกกระจายของตัวภาพ การทับซ้อนของภาพ ที่ต้องการแสดงออกภายในผลงาน ข้าพเจ้าเลือกใช้กล้องระบบดิจิทัลเพื่อให้ได้ไฟล์ภาพดิจิทัล เมื่อได้ภาพต้นแบบ



ภาพประกอบที่ 26 : อุปกรณ์และกระบวนการการสร้างภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนกำหนดขนาดของโครงเฟรมไม้เฟรม ข้าพเจ้าใช้หลักการอัตราส่วนมาตรฐานขนาดของ จอภาพยนตร์ ในยุคปัจจุบันที่ความละเอียด 16:9 ซึ่งขนาดของโครงเฟรมจะมีอัตราส่วนที่เท่ากับจอ ภาพยนตร์ จะได้ขนาดของผลงานที่ 200 x 110 เซนติเมตร

ขั้นตอนการร่างรูปลงบนผืนผ้าใบโดยใช้การฉายภาพจากโปรเจคเตอร์ให้ได้โครงสร้างและ สัดส่วนตามต้นแบบ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคสีน้ำมันในการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าใช้ ทักษะและประสบการณ์ในการมองชุดสีจากต้นแบบและเพิ่มเติมเฉดสีให้มากขึ้น ให้ได้ผลงานที่มี สีทันสมัย มากกว่าตัวต้นแบบ แต่ยังคงโครงสร้างและรูปทรงไว้เพื่อให้ผลงานดูมีเสน่ห์สีสัน งดงามและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของงานจิตรกรรม



ภาพประกอบที่ 27 : สีน้ำมัน ยี่ห้อ Winsor ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

โครงการศิลปนิพนธ์นี้ นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ข้าพเจ้ามีต่อการรับชมภาพยนตร์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้ประสบและเกิดปัญหาต่อการรับชมที่สะดุดจากความผิดพลาดของเครื่องเล่นวีดีโอทำให้เกิดเป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ด้วยการทับซ้อนลวดลายภาพซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกถึงความงามในตัวเองที่เกิดขึ้นที่ไม่ได้เจตนา แต่กลับรู้สึกหลงใหลในความงามที่ปรากฏออกมาเป็นภาพนิ่ง จึงหยิบยกมุมมองที่มีต่อภาพเหตุการณ์เหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยนำกระบวนการงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าสนใจมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในลักษณะจิตรกรรม 2 มิติ มีการใช้ชุดสีในการสร้างน้ำหนัก สร้างบรรยากาศของสีโดยการทับซ้อนของเนื้อสีหลายๆชั้นผสมเข้าด้วยกันไล่เฉดสีและแสงเงาให้ผลงานที่ปรากฏเสมือนภาพที่ดูถูกแสดงผ่านทางหน้าจอโทรทัศน์มากที่สุด

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

การวิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าซึ่งเป็นรูปแบบผลงานจิตรกรรม 2 มิติ หากศึกษาแยกแยะองค์ประกอบของผลงาน โดยแบ่งออกเป็น รูปทรง สี น้ำหนัก แสงเงา การจัดองค์ประกอบ ลวดลาย สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นส่วนประกอบขององค์ประกอบทางศิลปะซึ่งก่อให้เกิดความงามทางศิลปะ หรือสุนทรียะทางศิลปะ ซึ่งข้าพเจ้าต้องการสื่ออารมณ์ความรู้สึกออกมาในผลงาน ผ่านรูปทรง โทนสี น้ำหนัก แสงเงา สร้างบรรยากาศของสีโดยการทับซ้อนของสีที่มีการไล่เฉดสี ในการจับเน้นจุดเด่นจุดด้อยด้วยกรรมวิธีในการสร้าง เพื่อให้สอดคล้องแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ภาพยนตร์มีการสื่อสารด้วยภาพ มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวตามเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น ซึ่งอาจเป็นเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริงหรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้าง ข้าพเจ้าได้พบเห็นถึงความงามที่ถูกซ่อนอยู่ภายใต้ช่วงเวลาเหล่านั้นโดยหยิบยืมส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ ดึงความเป็นภาพนิ่งออกมาซึ่งจะเป็นการทำลายช่วงเวลาของการถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมดของภาพยนตร์ แต่ภาพที่ได้ก็มีการถ่ายมอดเรื่องราวที่ถูกทับซ้อนจากการถูกทำลายของตัวภาพเกิดการคลุมเครือปรากฏเป็นภาพใหม่ จึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานในหัวข้อนี้ขึ้นมา

4.1.2 เนื้อหา (Content)

มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้จินตนาการและเกิดการคิดวิเคราะห์ตีความของภาพ ที่มีความคลุมเครือของเนื้อหาที่ปรากฏบนตัวภาพที่ถูกสร้างขึ้นใหม่จากการทำงานที่ผิดพลาดของระบบการแสดงผลทางหน้าจอ เกิดการทำลายความเป็นภาพเดิม โดยการแตกกระจายของพิกเซล การทับซ้อนของภาพ

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชิ้นนี้ มีการแสดงออกผ่านการรับรู้ทางสายตาหรือการมองภาพถูกสร้างขึ้นใหม่ ปรากฏเรื่องราวเนื้อหาและบรรยากาศของชุดสี ตัวภาพแสดงลักษณะความเป็นดิจิทัล มวลของพิกเซลถูกกระจายเกิดการทับซ้อนของชั้นสีตัวภาพที่ปรากฏถูกทำลายความเป็นภาพเดิม ให้ความรู้สึกคลุมเครือทางการมองสร้างคำถามกับการมองเกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่เห็น

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงที่ใช้ เป็นรูปทรงโครงสร้างโดยรวมของบุคคล ที่จัดองค์ประกอบภาพในลักษณะกำลังเคลื่อนไหว รูปทรงถูกทำลายด้วยการแตกกระจายของพิกเซล ก่อให้เกิดความรู้สึกเสมือนกับใบหน้าของบุคคลเกิดการระเบิด



ข. รูปทรงที่เหลี่ยมต่างๆ ใช้เป็นรูปทรงของการแตกกระจาย ของพิกเซลจากภาพดิจิทัล ที่ถูกทับซ้อนทับของภาพ สร้างความโดดเด่นในผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



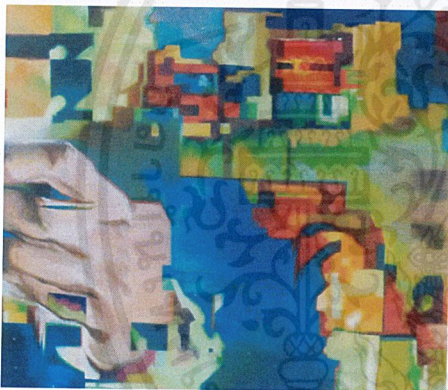
ก. พื้นผิวในผลงานได้บ่งบอกถึงความละเอียดจากกาทับซ้อนกันของชั้นสีจำนวนมาก ที่มาประสานรวมกันและทับซ้อนกันเพื่อสร้างความกลมกลืนให้เกิดขึ้นกับบรรยากาศของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Color)



ก. สีมืดทึบเทาในงานของข้าพเจ้า เพราะสีเป็นสิ่งที่ปะทะกับสายตา สีเป็นตัวสร้างบรรยากาศของผลงาน



ข. มีการแทรกสีโทนร้อนและโทนเย็นผสมผสานเพื่อสร้างบรรยากาศโดยรวมทั้งภาพ ทำให้ตัวผลงานเกิดความสมดุลในการวางโครงสร้าง

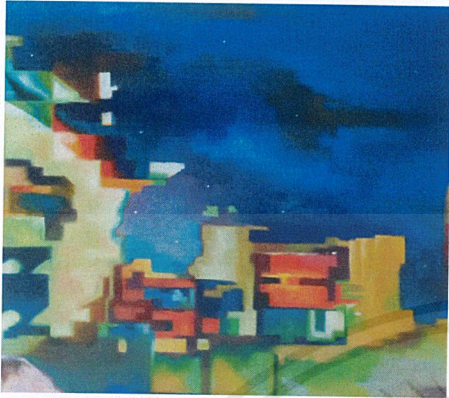
ผลงานชิ้นที่ 1 น้ำหนัก (Volume)



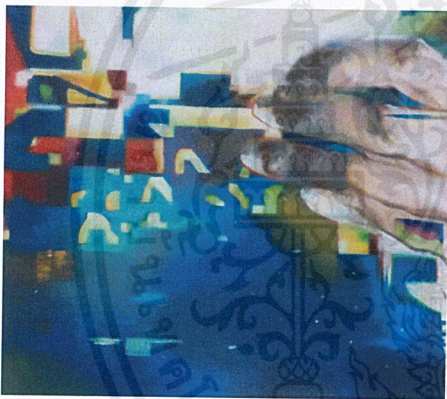
ก. การใช้โทนสีเข้ม เป็นการช่วยให้ตัวผลงานเกิดมิติและปริมาตรขึ้น ทำให้ตัวผลงานเกิดความสมบูรณ์ขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 ที่ว่าง (Space)



ก. พื้นที่ว่างในช่วงล่างของตัวผลงานช่วยทำให้มีพื้นที่ในการพักสายตาและทำให้ไม่เกิดความรู้สึกอึดอัดจนเกินไปในการมองผลงาน



ข. ช่วงที่ว่างด้านล่างของตัวผลงานจะเป็นตัวกำหนดและช่วยในการขบขันรูปทรงของบุคคลให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



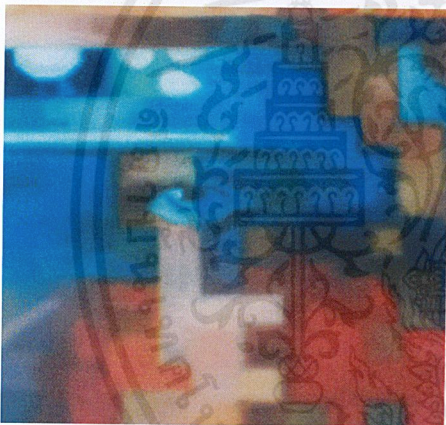
ก. รูปทรงทรงที่ใช้ เป็นรูปทรงของใบหน้าบุคคลเป็นตัวแสดงเนื้อหาของภาพที่ถูกบิดเบือนด้วยการทับซ้อนของพิทเชลก่อให้เกิดการตีความใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Textures)



ก. พื้นผิวในผลงานได้ใช้เฉดสีที่ใกล้เคียงกันมากที่สุด เพื่อให้อารมณ์ความรู้สึกเบลอ ลดทอนความคมชัด และการแตกกระจายของตัวภาพ



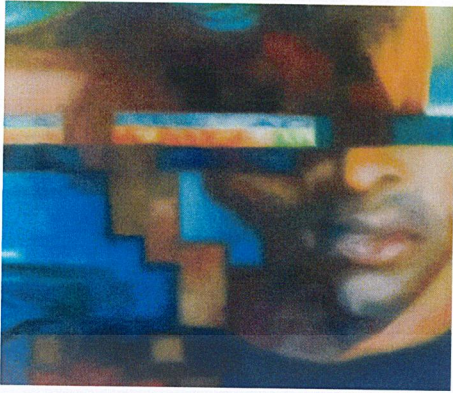
ข. พื้นผิวภายในผลงานจะเป็นตัวช่วยในการสร้างมิติของตัวภาพได้ด้วยเช่นกัน รวมถึงการผสมผสานเนื้อสีที่ทับซ้อนกันจนเกิดเป็นเลเยอร์ของชั้นสี

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Color)



ก. ข้าพเจ้าเลือกใช้สีโทนร้อนเพื่อแสดงให้เห็นถึงช่วงแสงในตัวงานทำให้ภาพเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นโดยให้มีลักษณะเหมือนแสงที่ออกมาจากหน้าจอโทรทัศน์มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. ใช้สีโทนเข้ม เพื่อแสดงให้เห็นเงา ซึ่งช่วงที่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นเงาข้าพเจ้าจะเลือกใช้สีน้ำเงินเข้มจะไม่ใช้สีดำ เพราะการใช้ดำทั้งหมดจะทำให้ตัวงานดูไม่มีมิติและทึบตัน

ผลงานชิ้นที่ 2 น้ำหนัก (Volume)



ก. ใช้โทนสีเข้มและโทนอ่อนในการสร้างน้ำหนักให้กับตัวรูปทรงของผลงาน โดยมีการแทรกสีที่ใกล้เคียงกันเข้าไป เพื่อเพิ่มความเป็นเอกภาพให้กับตัวสี

ผลงานชิ้นที่ 2 ที่ว่าง (Space)



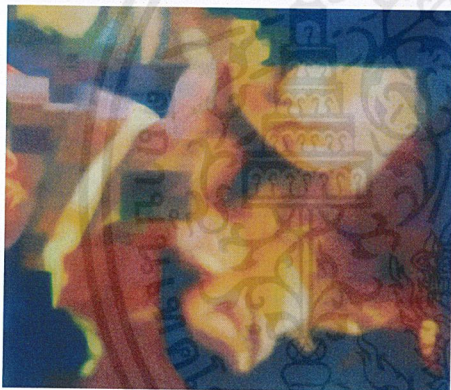
ก. ที่ว่างส่วนใหญ่ในผลงานจะเป็นจุดที่การแตกกระจายของพิกเซลน้อยที่สุด จึงต้องสร้างความพิเศษโดยใช้ค่าน้ำหนัก และเฉดสีที่แสดงให้เห็นถึงแสงสะท้อนของหน้าจอโทรทัศน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงที่ใช้เป็นรูปทรงโครงสร้างโดยรวมของใบหน้าบุคคลที่จัดองค์ประกอบภาพในลักษณะกำลังเคลื่อนไหว รูปทรงถูกทำลายด้วยการแตกกระจายของพิกเซลและเป็นจุดเด่นสุดท้ายในตัวผลงานของข้าพเจ้า



ข. รูปทรงใบหน้าของบุคคลที่ถูกทำลายภาพด้วยการแตกกระจายของพิกเซล ทำให้รูปทรงผิดเพี้ยนไปจากเดิมและถ่ายทอดเรื่องราวที่ถูกเปลี่ยนแปลงไป

ผลงานชิ้นที่ 3 พื้นผิว (Textures)



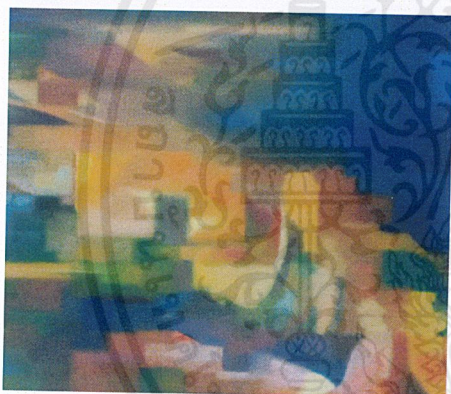
ก. มีการสร้างพื้นผิวในช่วงสีทึบ โดยการแทรกสีใกล้เคียงกันทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำของตัวรูปทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 สี (Color)



ก. ใช้การแทรกสีที่ใกล้เคียงกันในโทนสีเข้ม เพื่อลดความแข็งของตัวผลงานและลดทอนรูปทรงกับความคมชัดเพื่อให้บรรยากาศของสีแสดงผลอย่างเต็มที่



ข. มีการใช้โทนสีที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสีสันให้กับตัวผลงานสีที่ใช้ส่วนมากจะเป็นสีโทนโทนเย็นและมีสีโทนร้อนแทรกอยู่เพื่อสร้างบรรยากาศโดยรวมทั้งภาพ

ผลงานชิ้นที่ 3 น้ำหนัก (Volume)



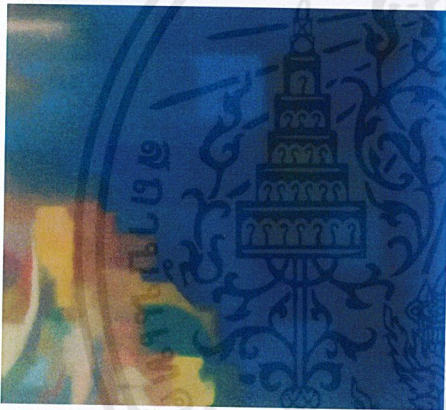
ก. การใช้โทนสีเข้ม ผสมเป็นการช่วยให้ตัวผลงานเกิดมิติและปริมาตรขึ้นและใช้เนื้อสีจำนวนมากทับซ้อนกันของชั้นสี ที่มาประสานรวมกันและทับซ้อนกันเพื่อสร้างความกลมกลืน เป็นการสร้างรูปทรงของภาพสร้างมิติทำให้ผลงานดูน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 ที่ว่าง (Space)

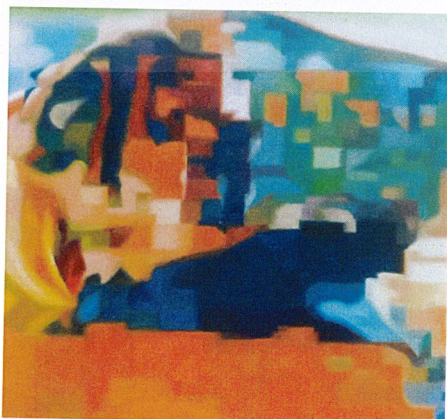


ก. พื้นที่ว่างช่วงล่างของรูปทรงช่วยทำให้ตัวผลงานมีจุดพักสายตาทำให้ไม่เกิดความรู้สึกอึดอัดจนเกินไปในการมองผลงานและเป็นสิ่งที่ช่วยขบขันให้เห็นตัวรูปทรงมากยิ่งขึ้น



ข. พื้นที่ว่างในตัวงานของข้าพเจ้านั้นค่อนข้างมีอยู่มากในตัวงาน หากแต่มีบรรยากาศของสีมาเป็นส่วนช่วยในการทำให้ตัวพื้นที่ว่างมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 4 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงสี่เหลี่ยมต่างๆ ใช้เป็นรูปทรงของการแตกกระจายของพิกเซล จากภาพดิจิทัล รูปทรงที่ถูกทำลายด้วยการแตกกระจายของพิกเซล นั้นจะเป็นการทับซ้อนกันของภาพสู่อีกภาพจนเกิดเป็นภาพใหม่และแสดงเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไป พิกเซลเหล่านั้นเป็นตัวสร้างความโดดเด่นในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



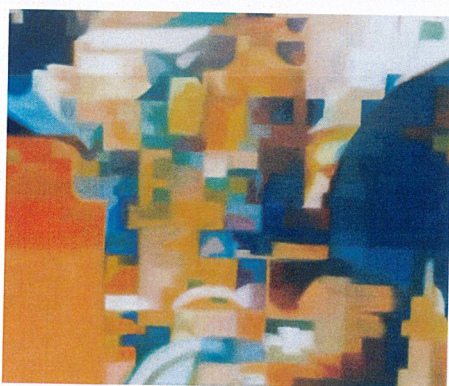
ข. รูปทรงที่ใช้ เป็นรูปทรงโครงสร้างโดยรวมของบุคคล ที่จัดองค์ประกอบภาพในลักษณะกำลังเคลื่อนไหว รูปทรงถูกทำลายด้วยการแตกกระจายของพิกเซล ก่อให้เกิดความรู้สึกเสมือนกับช่วงลำตัวของบุคคลเกิดการระเบิด

ผลงานชิ้นที่ 4 พื้นผิว (Textures)



ก. พื้นผิวภายในผลงานจะเป็นตัวช่วยในการสร้างมิติของตัวภาพ ได้ด้วยเช่นกันรวมถึงการผสมผสานเนื้อสีที่ทับซ้อนกันจนเกิดเป็นเลเยอร์ของชั้นสี

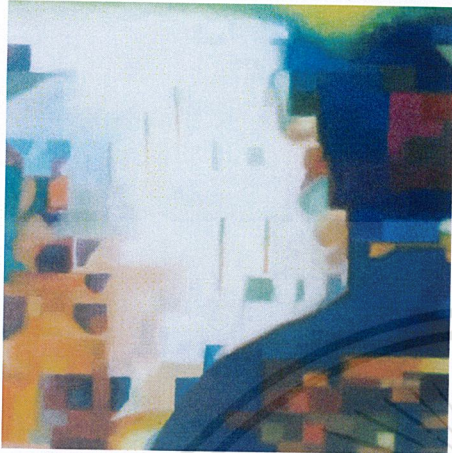
ผลงานชิ้นที่ 4 สี (Color)



ก. สีมืดทบเทาในงานของข้าพเจ้า เพราะสีเป็นสิ่งที่ปะทะกับสายตา เนื่องจากตัวงานจะมีจุดเด่นที่ตัวสี สีที่ใช้ส่วนมากจะเป็นสีโทนโทนร้อน และโทนเย็นเล็กน้อย ทำให้ตัวผลงานเกิดความสมดุลในการวางโครงสร้างของสีนี้หน้าหนักในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4 น้ำหนัก (Volume)



ก. การใช้โทนสีเข้ม เป็นการช่วยให้ตัวผลงานเกิดมิติและปริมาตรขึ้นค่าน้ำหนักภายในตัวภาพสามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการใช้สีขาวลงบนบริเวณที่ต้องการสร้างให้เกิดมิติ และ ขับเน้นรูปทรงในผลงาน ทำให้งานดูน่าสนใจขึ้น น้ำหนักในผลงาน ยังแสดงด้วยการทับซ้อนกันของชั้นสีจำนวนมากเป็นการสร้างบรรยากาศ ให้เกิดขึ้นกับผลงาน

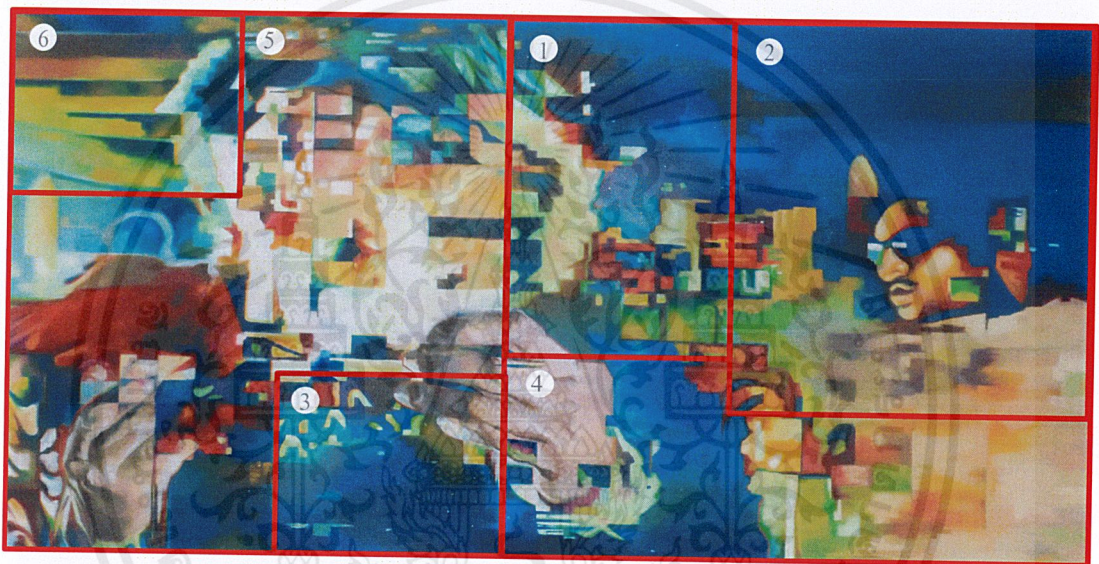
ผลงานชิ้นที่ 4 ที่ว่าง (Space)



ก. พื้นที่ว่างของตัวผลงานจะเป็นตัวกำหนดและช่วยในการขบเน้นรูปทรงให้เห็นชัดเจนมากขึ้น ทำให้มีพื้นที่ในการพักสายตา ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกอึดอัดจนเกินไปในการมองผลงาน และทำให้เกิดเอกภาพในตัวผลงานพื้นที่ว่าง

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้นประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้



ภาพประกอบที่ 57 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1

4.2.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนในผลงานซึ่งเกิดจากการสร้างบรรยากาศจากการใช้ สี น้ำหนัก และแสงเงาใช้สีในโทนเย็น ในการสร้างบรรยากาศ

4.2.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของชั้นสีแล้วยังเพิ่มความละเอียดของพื้นผิวด้วยร่องรอยของพู่กัน และใช้เนื้อสีลงเป็นชั้นๆทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเลเยอร์ของชั้นสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ความสมดุลในผลงานเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบที่มีความสมดุลของภาพ

4.2.4 สัดส่วน (Proportion)

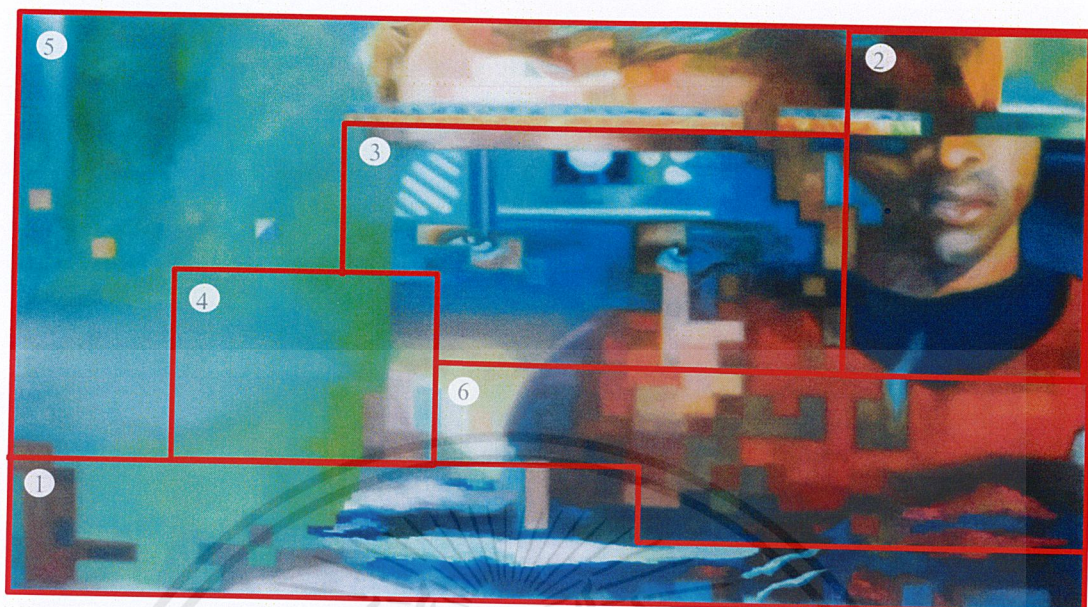
สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความ เป็นมิติของรูปทรง น้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทาง อุดมคติ เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการซ้ำมีการเปลี่ยนแปลงในปริมาณที่ เหมาะสม โดยอาศัยการจัดวางองค์ประกอบให้ระยะหน้ามีขนาดใหญ่ และระยะหลังลดหลั่น ขนาดกันลงไป

4.2.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของสีจำนวนมาก ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงาน สอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

4.2.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุเช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว และสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการทับซ้อนกันของ ชั้นสีประสานรวมกัน ทำให้สื่อหลอกสายตาและก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์สามารถรับรู้ได้ถึง มิติแห่งการทับซ้อน



ภาพประกอบที่ 58 : ภาพวิเคราะห์ห้องครัวประกอบจากผลงานชิ้นที่ 2

4.2.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานซึ่งเกิดจากการสร้างบรรยากาศจากการใช้ สี น้ำหนัก และแสงเงา ใช้สีในโทนเย็น ในการสร้างบรรยากาศ

4.2.1.1 ความหลากหลาย (Variety)

ผลงานชิ้นนี้ จะมีการใช้ชุดสีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการใช้สีโทนเย็นเป็นส่วนมาก แต่ข้าพเจ้าได้แทรกสีโทนร้อนกระจายเข้าไป เพื่อให้ตัวผลงานดูไม่แข็งจนเกินไป

4.2.2 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของตัวภาพ เกิดจากการใช้ชุดสีที่บัพซ้อนกันหรือเลื่อมล้ำกัน จนเกิดการผสมสีทางสายตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความเป็นดุลยภาพของตัวผลงาน

4.2.3 สัดส่วน (Proportion)

เห็นได้ชัดว่าสัดส่วนถูกแบ่งกันอย่างชัดเจน แต่ถูกลดทอนด้วยการประสานของเนื้อสีเข้าด้วยกันจนดูกลมกลืน

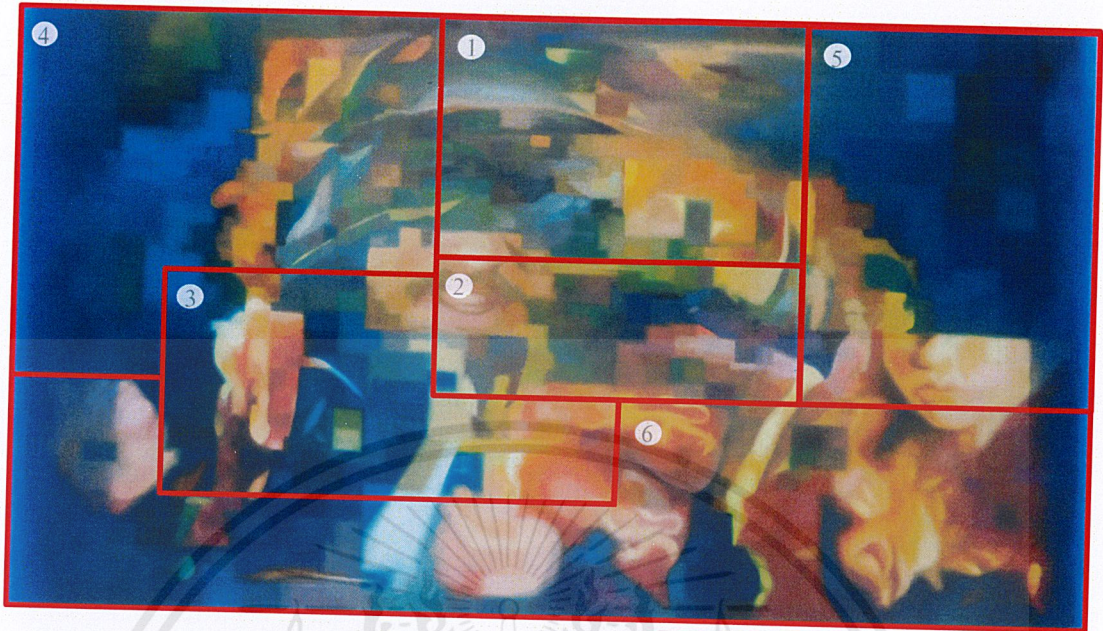
4.2.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ จะอยู่ที่รูปทรงของในหน้าบุคคลขนาดใหญ่ที่ค่อนข้างจะเด่นชัดกว่ารายละเอียดอย่างอื่นรวมถึงการใช้เฉดสีที่มีความสดใส

4.2.5 ความเคลื่อนไหว (Movement)

การกระจายของสีใล่นำหนักจากอ่อนไปเข้ม ทำให้สายตาเคลื่อนไหวไปตามน้ำหนักนั้นได้ โดยการคำนึงถึงการเชื่อมโยงของมิติ ส่งผลให้เกิดความเคลื่อนไหวในภาพ ซึ่งมีผลต่อการมองเห็นในลักษณะลวงตา





ภาพประกอบที่ 59 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 3

4.2.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้ามีความกลมกลืนทางการใช้สีโทนเย็นที่ทับซ้อนกันเพื่อสร้างพื้นที่ให้เกิดความแตกต่างกันด้วยการใช้เฉดสีจำนวนมากมาสร้างจังหวะที่มีแบบแผนสามารถควบคุมส่วนต่างๆที่รวมตัวกันอยู่ การใช้สีที่มีการไล่เฉดสีเพื่อให้เกิดน้ำหนักทำให้เกิดความต่อเนื่องในผลงาน

4.2.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของสีที่มีการไล่น้ำหนักเฉดสีอย่างเพิ่มความละเอียดของน้ำหนัก โดยการไล่เฉดสีเข้มอ่อนเพื่อเพิ่มความหลากหลาย

4.2.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยนึกถึงการถ่วงน้ำหนักให้เกิดแรงปะทะที่เท่ากัน ซึ่งเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร ต้องการแสดงการแตกกระจายของสี เพื่อผลลัพธ์ทางการสร้างมิติ

4.2.4 สัดส่วน (Proportion)

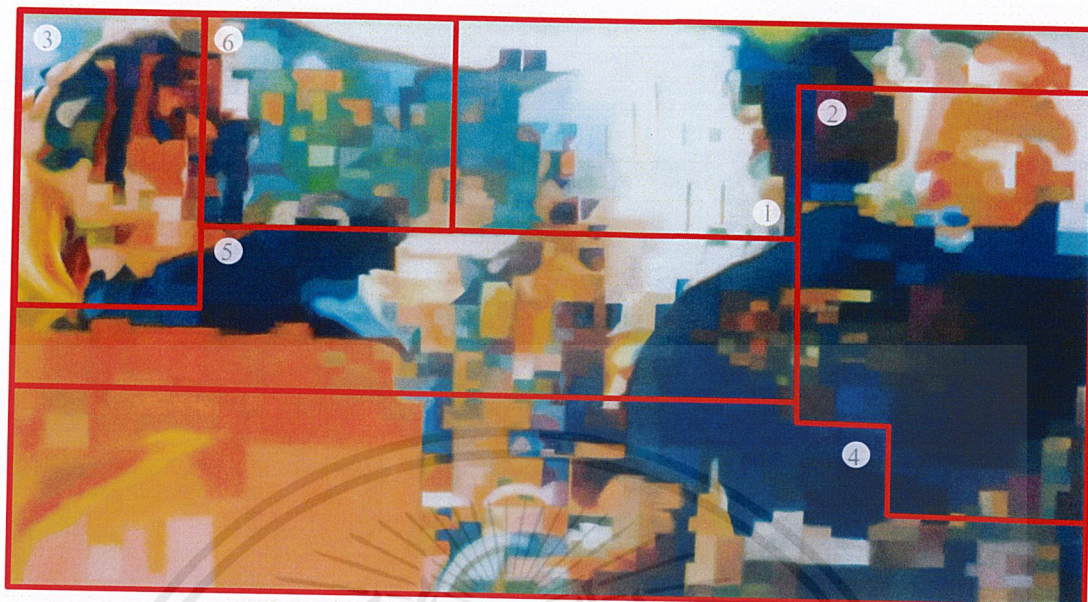
สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของความ เป็นมิติของน้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางอุดมคติ เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่าง

4.2.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของเฉดสีจำนวนมากให้บทบาทสำคัญแก่ สี เหนือทัศนธาตุอื่นๆ ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิดและทำให้ผลงานเกิด ความสมบูรณ์และการแตกกระจายของสีในผลงานที่น่าเสนอ

4.2.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุของน้ำหนักและสีในการ สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหวและสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการทับซ้อนกันของ น้ำหนักของสีจำนวนมาก สามารถรับรู้ได้ถึงมิติแห่งการทับซ้อนที่คลุมเครือ การทำงานของตัว พิกเซลที่แตกกระจายทั่วผลงาน เกิดเป็นภาพที่ให้การเคลื่อนไหวตลอดเวลา



ภาพประกอบที่ 60 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 4

4.2.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานชิ้นนี้ ความกลมกลืนทางการใช้สีโทนร้อน ผสมกับสีโทนเย็นที่ทับซ้อนกันจะเป็นความกลมกลืนของชุดสีที่ใกล้เคียงกัน ทับซ้อนกันด้วยความหนาแน่นของเนื้อสี โดยจะคำนึงถึงทัศนธาตุเป็นสำคัญ ในเรื่องของการใช้ สี ให้สอดคล้องไปในเฉดสีเดียวกัน โดยการให้ความต่อเนื่องของสีทำให้เกิดบรรยากาศและโทนสีที่ทำให้เกิดความกลมกลืน

4.2.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนนี้ จะมีการใช้ชุดสีที่คลุมโทนสีร้อนในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการใช้สีโทนร้อนเป็นส่วนมาก แต่ข้าพเจ้าได้แทรกสีโทนเย็นกระจายเข้าไป เพื่อให้ตัวผลงานดูไม่แข็งจนเกินไป อีกทั้งยังคำนึงน้ำหนักของสี เพิ่มมิติให้กับตัวผลงานอีกด้วย

4.2.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของตัวภาพ เกิดจากการใช้ชุดสีทับซ้อนกันหรือเชื่อมล้ากัน จนเกิดการผสมสีทางสายตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความเป็นดุลยภาพของตัวผลงาน

4.2.4 สัดส่วน (Proportion)

มีการลดทอนขนาดในองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดทัศนียภาพทางอารมณ์ การใช้สีที่สอดคล้องกลมกลืนกันระหว่างบรรยากาศ ทำให้เกิดสัดส่วนที่ลงตัวขึ้น

4.2.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

การใช้บรรยากาศของสีที่สะท้อนให้เห็นถึงบรรยากาศของตัวภาพ ส่งผลให้จุดสังเกตในตัวภาพมีบทบาทและทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในตัวผลงาน ซึ่งความชัดเจนในภาพนี้ จะอยู่ที่การจับเคลื่อนไหวของบรรยากาศของสี

4.2.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

โดยธรรมชาติ สายตาของคนเรามักจะมองการเคลื่อนไหวตามองค์ประกอบของภาพ เช่น เส้น สี น้ำหนัก ทิศทาง ซึ่งจะมีบุคลิกลักษณะของการเคลื่อนไหวเสมอ โดยในผลงานชุดนี้ จะเป็นการใช้โทนสีร้อนทั้งภาพ ซึ่งในการสร้างผลงานให้รู้สึกเคลื่อนไหวนั้น สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการวางค่าสีที่ค่อนข้างเหลื่อมล้ำกัน เพื่อให้เกิดเป็นบรรยากาศของสีและการทำงานของตัวพิกเซลที่แตกกระจายทั่วผลงาน เกิดเป็นภาพที่ให้การเคลื่อนไหวตลอดเวลา

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปะในหัวข้อ ความงามในความผิดพลาด ชุดนี้เป็นการแสดงถึงความงามของภาพดิจิทัลที่ซ่อนอยู่ในรูปแบบของม้วนฟิล์มภาพยนตร์ ซึ่งข้าพเจ้าต้องการนำเสนอมุมมองและการรับรู้ได้ทางสายตาต่อการรับชมภาพยนตร์ในประสบการณ์ชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าด้วยการใช้เทคนิคจิตรกรรมในการสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดความงามของตัวภาพที่ถูกทำลายด้วยการทำงานจากระบบการแสดงผลทางจอภาพเกิดปัญหาการประมวลที่ขัดข้องหรือผิดปกติภายใต้การผิดพลาดจากระบบการแสดงผลของหน้าจอโทรทัศน์จะทำลายความเป็นภาพเดิมและเป็นการสร้างภาพใหม่ด้วยผลการแตกกระจายของพิกเซล จุด และสี ภาพจะถูกทับซ้อนจากอีกภาพรวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหา เหตุการณ์ สถานที่ ของตัวภาพ ก่อให้เกิดการตีความใหม่ ข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นความสวยงามของตัวภาพ เกิดล่องลอยที่ถูกทำลายด้วยระบบดิจิทัลที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในรูปแบบของพิกเซลที่แตกกระจายไปทั่วทั้งภาพ โดยไม่ได้เจตนาและเกินการควบคุม ภาพที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ภายใต้ความผิดพลาดเหล่านั้นจึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานผลงาน ผลงานของข้าพเจ้าจะเต็มไปด้วยการแทรกสีสันสดใสเพื่อแสดงถึงการแตกกระจายของตัวภาพที่ทับซ้อนกันระหว่างภาพและเมล็ดสีจากจอโทรทัศน์ ในการถ่ายทอดมาเป็นผลงานจิตรกรรมข้าพเจ้าใช้สีแสดงออกอย่างชัดเจนให้เสมือนกับแสงของหน้าจอโทรทัศน์ ผลงานที่ออกมาจึงดูไม่สวยงาม หากแต่ล้วนเกิดจากความตั้งใจของข้าพเจ้าทั้งสิ้น ถือเป็นการเรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อนำความรู้ ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์และคำแนะนำต่างๆ ไปพัฒนาผลงานศิลปะในอนาคตของข้าพเจ้า และยังทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การทำงานศิลปะที่แท้จริงแล้วนั้นมีความเป็นขั้นเป็นตอน ไม่ใช่ว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นจะใช้เพียงอารมณ์ความรู้สึกเพียงอย่างเดียว หากแต่มีการวางแผน กระบวนการคิดและการกลั่นกรองออกมาแล้วทั้งสิ้นข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในศิลปะและเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ถึงคุณค่าและทัศนคติต่อศิลปะต่อไป

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้าคือการลองผิดลองถูกเกี่ยวกับการเทคนิควิธีการลงสีที่แทนค่าน้ำหนักของสีให้ความรู้สึกเสมือนแสงของหน้าจอโทรทัศน์และวิธีการลงสีที่ต้องใช้ระยะเวลาในการลงสีเพื่อผสมผสานการทับซ้อนของชั้นสีในลักษณะของเลเยอร์ เนื่องจากต้องมีการลงเนื้อสีเป็นชั้นๆ ทับซ้อนกันจนเกิดเป็นชุดสีที่พึงพอใจ ปัญหาของเทคนิคการผสมสีที่ได้ไม่ตรงกับชุดสีของภาพร่างจึงทำให้ผลงานยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

Benjamin Beauchamp. 2556. Beauchamp Photography.

(ออนไลน์). สืบค้นจาก : <https://www.flickr.com/photos/95865751@N05/>
(วันที่สืบค้น 3 ก.พ.58)

โคลิน นีดแฮม. 2533. Movies , TV and Celebrities.

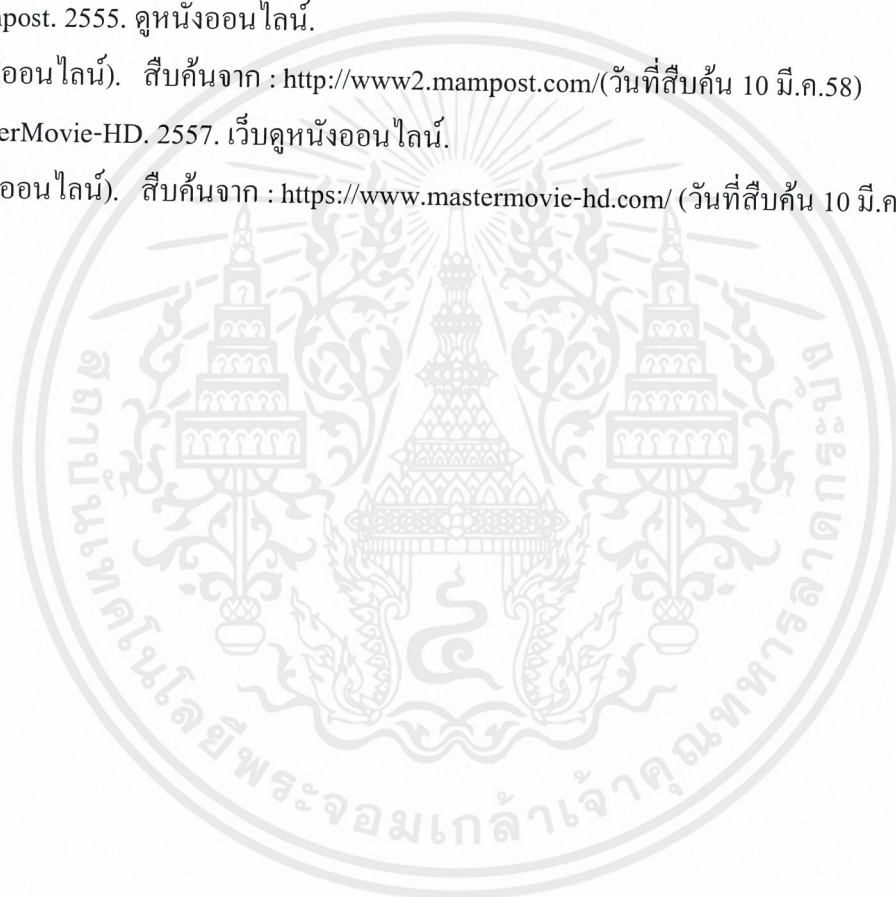
(ออนไลน์). สืบค้นจาก : <http://www.imdb.com/> (วันที่สืบค้น 24 ก.พ.58)

Mampost. 2555. คู่มือออนไลน์.

(ออนไลน์). สืบค้นจาก : <http://www2.mampost.com/> (วันที่สืบค้น 10 มี.ค.58)

MasterMovie-HD. 2557. วิวคู่มือออนไลน์.

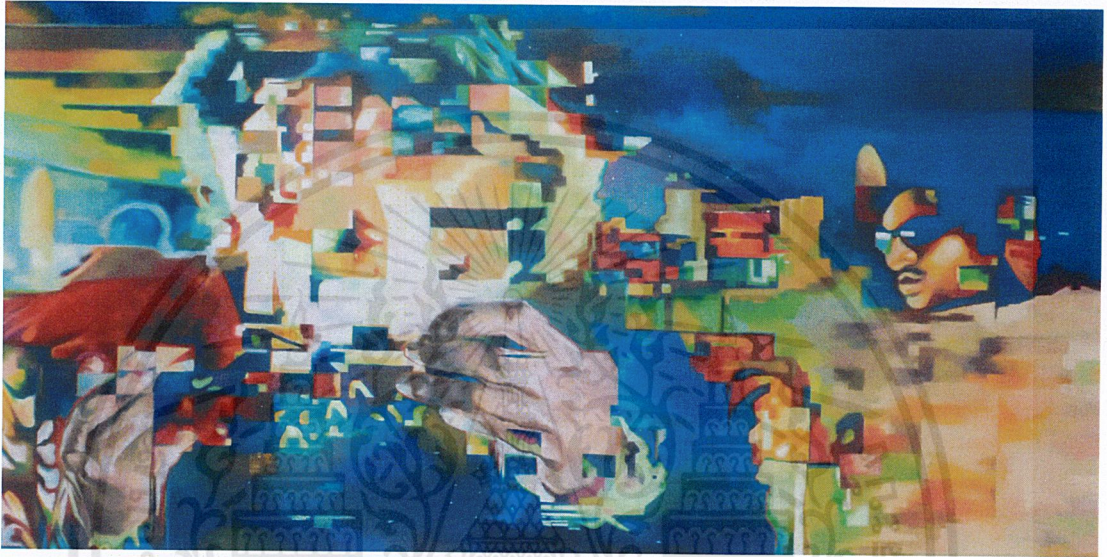
(ออนไลน์). สืบค้นจาก : <https://www.mastermovie-hd.com/> (วันที่สืบค้น 10 มี.ค.58)





ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

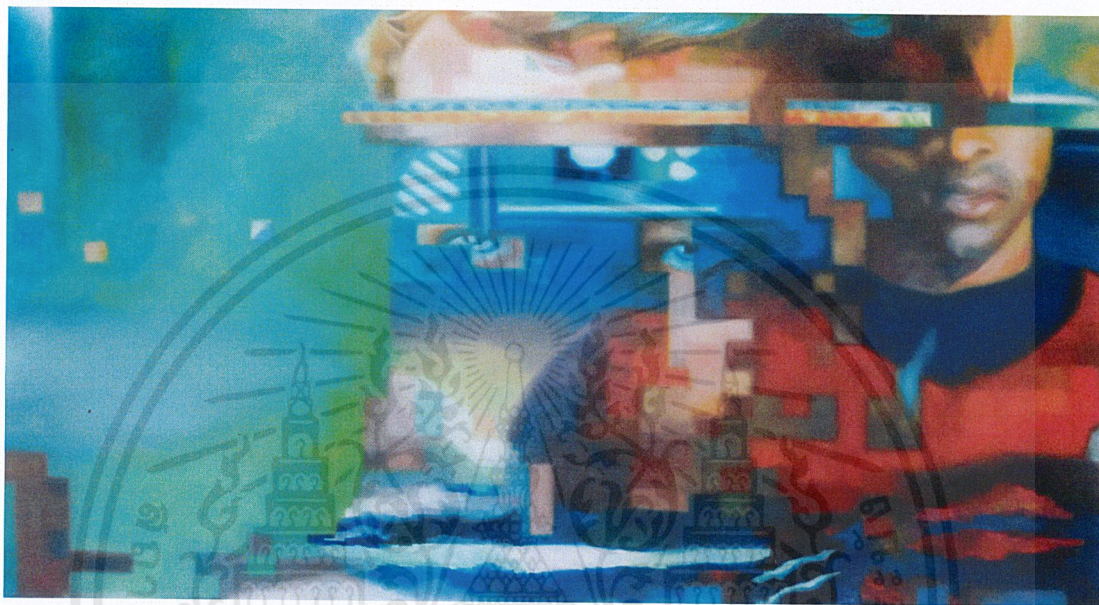


ชื่อผลงาน ความงามในความผิดพลาด I, 2558

เทคนิค ภาพวาดสีน้ำมัน

ขนาด 200x100 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความงามในความผิดพลาด II, 2558

เทคนิค ภาพวาดสีน้ำมัน

ขนาด 200x110 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

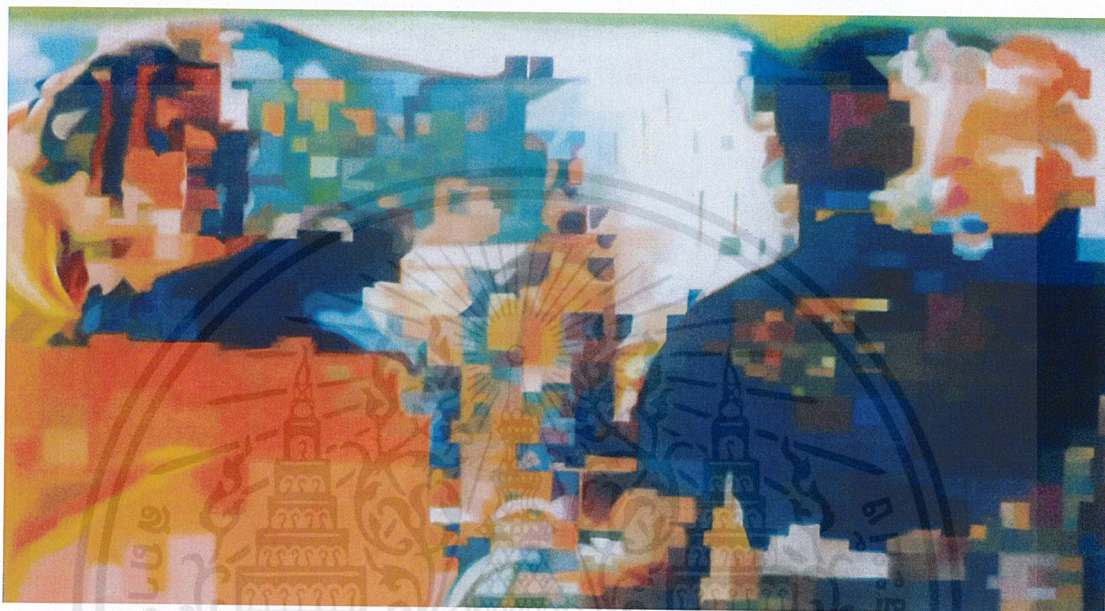


ชื่อผลงาน ความงามในความผิดพลาด III, 2558

เทคนิค ภาพวาดสีน้ำมัน

ขนาด 200x110 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความงามในความผิดพลาด IV, 2558

เทคนิค ภาพวาดสีน้ำมัน

ขนาด 200x110 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายสุภมิตร หอมกุหลาบ
วัน เดือน ปีเกิด	23 มกราคม 2536 จังหวัด เพชรบุรี
ที่อยู่	149/11 หมู่ 3 ตำบล ดันมะม่วง อำเภอ เมือง จังหวัด เพชรบุรี 76000
เบอร์โทรศัพท์	080-4497744
E-mail	supamit523@gmail.com
ประวัติการศึกษา	2549 - 2553 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี 2554 - 2558 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
หัวข้อศิลปะนิพนธ์	ความงามในความผิดพลาด
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้