

ของเล่นกับโลกแห่งความจริง
(TOYS TO THE WORLD OF REALITY)



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2561-2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ภาพพิมพ์

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสภี)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)



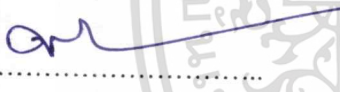
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทาร พัฒนสุทธิชกุล)



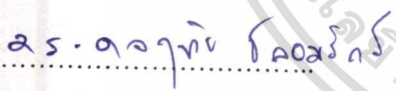
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชชา แก้วทองตาล)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนอม นวล เดชากนิวงศ์)



กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ชลฤทัย ชลอมรักษ์)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา นิ่มเกตุ)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา นิ่มเกตุ)

หัวข้อศิลปนิพนธ์

ของเล่นกับโลกแห่งความจริง

(TOYS TO THE WORLD OF REALITY)

ชื่อ

นายชัชพล ทองอยู่

รหัสนักศึกษา

58020452

สาขาวิชา

ภาพพิมพ์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2561-2562

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ยุทธนา นิ่มเกตุ

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์หัวข้อ ของเล่นกับโลกแห่งความจริง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมของการเล่นและวิธีคิดในการเล่นของเด็ก การดำเนินการ โดยการเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ เพื่อสังเกตวิธีคิด วิธีเล่น พร้อมสัมภาษณ์เด็กและผู้ปกครอง เป็นการศึกษาที่อาศัยทั้งประสบการณ์จากการศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลและบริบทรอบข้าง

เนื่องด้วยปัจจุบันปัญหาสิ่งแวดล้อมทำให้ข้าพเจ้าเกิดข้อสงสัยในการจัดการทรัพยากร จึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาผ่านการคิดวิเคราะห์ของปัญหา จึงเกิดแนวความคิดที่ใช้วิธีการเล่นของเด็กในแต่ละสังคมที่มีความเฉพาะตัวและแตกต่างกันไป เนื่องด้วยของเล่นทำให้เด็กก่อเกิดพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาต่างกัน ไปนำมาเป็นสื่อในการสื่อสารของปัญหา เพื่อนำเสนอถึงแนวคิดของการทำงานศิลปะเฉพาะตน โดยนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์เป็นข้อมูลในการสร้างแรงบันดาลใจพร้อมนำมาออกแบบมาเป็นภาพร่างของผลงานตามแนวความคิด โดยผลงานเป็นการนำเสนอเรื่องราวของปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อมผ่านสัญลักษณ์ในวิธีการเล่น ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินจากแม่พิมพ์ไม้

ข้าพเจ้าได้นำปัญหาจากการสร้างสรรค์จากการทดลองค้นคว้าด้วยตนเอง นำไปพัฒนาผลงานจนออกมาเป็นผลงานที่ดี ประสบการณ์เหล่านี้จึงมีคุณค่าต่อการพัฒนาผลงานศิลปะ ข้าพเจ้าจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ พึงก่อให้เกิดความน่าสนใจและประโยชน์แก่ผู้อื่นที่ต้องการศึกษาการสร้างสรรคผลงานที่เป็นศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัยในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำไปปรับเปลี่ยนประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นรูปแบบเฉพาะตน

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์สำเร็จลุล่วงด้วยดีด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้ความช่วยเหลือที่ได้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่อง จนศิลปินพันธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์ซาบซึ้งในความกรุณาและขอขอบพระคุณอย่างสูง ผู้มีพระคุณอันประเสริฐยิ่งอันได้แก่ บิดา มารดา ครอบครัวและเพื่อนของข้าพเจ้าที่คอยเลี้ยงดู พร้อมทั้งสนับสนุนและให้กำลังใจกับข้าพเจ้าเสมอมา ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ยุทธนา นิ่มเกตุ ที่ได้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

คุณค่าและระโยชน์อันพึงเกิดจากศิลปินพันธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าผู้จัดทำขอมอบแด่ผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง ตลอดจนอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำศิลปนิพนธ์ขออภัยมา ณ. ที่นี้



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
1.4 ขอบเขตโครงการ.....	3
1.5 วิธีการศึกษา.....	4
1.6 แหล่งข้อมูล.....	4
1.7 คำจำกัดความ.....	5
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์.....	6
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการขยายตัวของเมือง.....	7
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากปัญหาสิ่งแวดล้อม.....	9
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากของเล่น.....	10
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	14
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากทิศทางของแสงในภาพถ่าย.....	20
บทที่ 3 วิชิตาเนนการสร้างสรรค์.....	23
3.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	23
3.2 วิเคราะห์ภาพร่าง.....	24
3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน.....	28
3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์โมกุลิโต้.....	31
3.5 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน.....	49
4.1 องค์ประกอบศิลป์.....	49
4.2 การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ.....	54
4.3 ศิลปะภาพพิมพ์.....	57
4.4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน.....	59
บทที่ 5 บทสรุป.....	65
5.1 สรุปและอภิปรายผล.....	65
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม.....	67
ภาพผลงานศิลปะ.....	70
ประวัติผู้เขียน.....	75



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 WHERE THE CITY ENDS AND THE SHIPS BEGIN.....	8
ภาพที่ 2.2 ภาพถ่ายทางอากาศ การขยายตัวของเมือง.....	8
ภาพที่ 2.3 ภาพถ่ายมลพิษทางอากาศ.....	9
ภาพที่ 2.4 หนูสกปรก ล้วนตัว! ทะลัดก กทม.....	10
ภาพที่ 2.5 ของเล่นเด็กที่ถูกทิ้ง.....	13
ภาพที่ 2.6 ลักษณะการเล่นของเด็ก.....	13
ภาพที่ 2.7 ลักษณะการเล่นของเด็ก.....	14
ภาพที่ 2.8 Toy Stories. mikkel, 3 – Bergen , Norway.....	15
ภาพที่ 2.9 Toy Stories. Allenah, 4 – El Nido, Philippiennes.....	15
ภาพที่ 2.10 ภาพถ่ายศิลปิน Gabriele Galimberti.....	16
ภาพที่ 2.11 Update SOLD OUT.....	17
ภาพที่ 2.12 Update SOLD OUT.....	17
ภาพที่ 2.13 Mighty jaxx.....	18
ภาพที่ 2.14 CHANGES 5.....	19
ภาพที่ 2.15 CHANGES 2.....	19
ภาพที่ 2.16 Karol Pomykala.....	20
ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชั้นที่ 1.....	24
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชั้นที่ 2.....	25
ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชั้นที่ 3.....	26
ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชั้นที่ 4.....	27
ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการเตรียมวัสดุทำแม่พิมพ์กระเบื้องยาง.....	31
ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการกลึงหมึกดำหรือฟันทสเปรย์สีกลางบนกระเบื้องยาง.....	31
ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการแกะแม่พิมพ์กระเบื้องยาง.....	32
ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการแกะ โมคูลิโต้.....	33
ภาพที่ 3.9 แม่พิมพ์โมคูลิโต้แกะเสร็จแล้ว.....	33
ภาพที่ 3.10 แม่พิมพ์กระเบื้องยางที่แกะเสร็จแล้ว.....	34
ภาพที่ 3.11 แม่พิมพ์กระเบื้องยางที่แกะเสร็จแล้ว.....	34
ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนการกลึงสี.....	35

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการกลิ้งสี.....	35
ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนการกลิ้งสี.....	36
ภาพที่ 3.15 ทิศทาง 8 ทิศ ในการกลิ้งสี.....	36
ภาพที่ 3.16 ลักษณะการจับลูกกลิ้ง กลิ้งสี.....	37
ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนการเช็ดหมึกที่กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ก่อนพิมพ์.....	37
ภาพที่ 3.18 กระดาษที่ใช้พิมพ์ภาพพิมพ์.....	38
ภาพที่ 3.19 ขั้นตอนการวางกระดาษที่ใช้พิมพ์งาน.....	38
ภาพที่ 3.20 ขั้นตอนการวางกระดาษที่ใช้พิมพ์งาน.....	39
ภาพที่ 3.21 ลักษณะการจับอุปกรณ์ของการพิมพ์ภาพ.....	49
ภาพที่ 3.22 ลักษณะการจับอุปกรณ์ของการพิมพ์ภาพ.....	40
ภาพที่ 3.23 ขั้นตอนการเช็ดน้ำหนักระหว่างการพิมพ์ ภาพพิมพ์โมคูลิโต้.....	40
ภาพที่ 3.24 ขั้นตอนการเช็ดน้ำหนักระหว่างการพิมพ์ ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องอย่าง.....	41
ภาพที่ 3.25 การเช็ดน้ำหนักระหว่างการพิมพ์.....	41
ภาพที่ 3.26 ผลงานเมื่อพิมพ์เสร็จทั้ง 2 กระบวนการเสร็จสิ้น.....	42
ภาพที่ 4.1 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	59
ภาพที่ 4.2 ภาพประกอบการวิเคราะห์เนื้อหา.....	60
ภาพที่ 4.3 ภาพประกอบการวิเคราะห์รูปแบบ.....	62
ภาพที่ 4.4 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	63
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	71
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	72
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	73
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	74

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

มนุษย์กับธรรมชาติมีความสัมพันธ์กันในรูปแบบของการเกื้อกูลกันและกันมายาวนาน มนุษย์เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของธรรมชาติ มนุษย์อาศัยอยู่ในธรรมชาติ มนุษย์อาศัยทรัพยากรธรรมชาติเป็นปัจจัยในการดำรงชีวิต ธรรมชาติจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติไม่สามารถปฏิเสธหรือแยกตัวออกจากกันและกันได้ การที่มนุษย์เริ่มใช้ทรัพยากรธรรมชาติมากเกินไปเริ่มรู้จักเปลี่ยนแปลงธรรมชาติมากขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมเดิมจนเกิดเสียสมดุลเพื่ออำนวยความสะดวกความต้องการของตน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติพบว่ามนุษย์ส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีการทำลายธรรมชาติอย่างรุนแรงและมากขึ้น โดยการใช้ทรัพยากรในปริมาณมากขึ้น เนื่องด้วยมนุษย์เพิ่มจำนวนประชากรมากขึ้นและความต้องการในการบริโภคจึงมากตาม

ผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม การบุกรุกทำลายป่าไม้เพื่อครอบครองที่ดินและสร้างที่อยู่อาศัย ทำให้ฝนไม่ตกตามฤดูกาล หากฝนตกชุกมากในพื้นที่ก็ทำให้น้ำท่วมเพราะไม่มีต้นไม้มากเก็บและชะลอการไหลของน้ำและทำให้เกิดการพังทลายของหน้าดิน เมื่อดินน้ำถูกทำลายมากขึ้นมีน้ำไม่เพียงพอสำหรับใช้ในการทำการเกษตร พื้นที่ที่เคยทำเกษตรกรรมทำไร่ ปลูกข้าวโพด ก็ถูกเปลี่ยนเป็นที่อยู่อาศัย เนื่องจากปัจจุบันมีการเจริญเติบโตของเมืองและชุมชนอย่างรวดเร็ว มีประชากรหนาแน่นมากขึ้นในแต่ละพื้นที่ ทำให้การใช้ทรัพยากรธรรมชาติมีจำนวนมากขึ้นตามไปด้วย จากผลกระทบการทำลายป่าไม้ขณะที่ปริมาณป่าไม้ลดลงย่อมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพและมีผลต่อปัจจัยทางชีวภาพ มีผลกระทบต่อสภาพดิน น้ำ อากาศ สัตว์ป่าและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เพราะทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติมีความสัมพันธ์กัน ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ทำให้ในระบบนิเวศก่อให้เกิดความไม่สมดุลทางธรรมชาติ เมื่อของเล่นจากวัสดุธรรมชาติในอดีตกลายเป็นของเล่นสมัยใหม่ที่ใช้วัสดุสังเคราะห์ในการผลิตและผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรมที่นำมาให้เด็กเล่นเพื่อพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา การเล่นถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กทุกคน เมื่อเด็กได้เล่นจะแสดงออกถึงพฤติกรรมต่าง ๆ อันเป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวของแต่ละคน ซึ่งแสดงออกถึงความสามารถในการใช้ความคิด การใช้ภาษา การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงออกทางอารมณ์จิตใจและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม ของเล่นจึงถูกนับว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญต่อเด็กรวมถึงการเรียนรู้ของเด็กทุกวัย นอกจากของเล่นทำให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลายทางอารมณ์ การเล่นยังช่วยเสริมทักษะ

สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่งของเด็ก ที่เด็กได้ใช้เวลาส่วนใหญ่กับการเล่นและการสำรวจ เพื่อสนองความสนใจของตนเอง โดยเริ่มจากการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ ลองผิดลองถูกเลียนแบบแก้ปัญหา อันนำไปสู่ความคิดรวบยอดการเล่นเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้เด็กซึมซับเก็บบันทึกความจำ สร้างการจดจำจากการกระทำ การเล่นมีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในด้านการเชื่อมโยงการเรียนรู้ทางสังคม เพราะการเล่นเป็นการเลียนแบบชีวิตของผู้ใหญ่ เป็นลักษณะการแสดงสภาพชีวิตจริงทำให้เกิดหาเหตุและผล จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงผลปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ของเด็กในสังคม การเรียนรู้ในการปรับตัว การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและการเจริญเติบโต อีกทั้งยังช่วยให้เรียนรู้ถึงวิธีการแก้ปัญหา

ผลงานศิลปะนิพนธ์หัวข้อเรื่อง ของเล่นกับโลกแห่งความจริง เกิดขึ้นเมื่อข้าพเจ้าได้สนใจพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่ชีวิตที่ชอบเล่นชอบ ชอบความสนุกท้าทาย ของเล่นจึงถูกคิดและถูกสร้างอยู่คู่กับวัฒนธรรมของมนุษย์แต่บรรพกาล โดยเฉพาะของเล่นสมัยใหม่ที่ทุกผลิตจากโรงงานผลิตจากวัสดุคงทนและมีความปลอดภัย สิ่งของที่ถูกผลิตขึ้นและให้เด็กเล็กได้ใช้เวลาเล่นและใช้เวลาอยู่กับของเล่นมีผลในเชิงพัฒนาการ การเล่นหลอมเด็กอย่างลึกซึ้งซับซ้อน และของเล่นถือเป็นนวัตกรรมหนึ่งที่เป็นเครื่องหลอมเด็กๆ ให้เข้าสู่โลกของความผู้ใหญ่

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อแสดงออกทางศิลปะจากแนวทางการประมวลความรู้ รวมถึงขั้นตอนการพัฒนาผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการเล่นของเล่น

1.2.2 เพื่อนำเสนอภาพสะท้อนของครอบครัว สังคมและวัฒนธรรมที่ผู้ใหญ่ออกแบบและถ่ายทอดให้ให้กับเด็กผ่านกิจกรรมการเล่น

1.2.3 เพื่อสะท้อนความคิดที่เชื่อมโยงระหว่างของเล่นและปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน

1.2.4 เพื่อต้องการนำเสนอถึงผลกระทบของการปลูกฝังความคิดและความเชื่อของของสังคม ให้กับเด็กเมื่อจะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่

1.2.5 เพื่อการพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการศิลปะภาพพิมพ์

1.2.6 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะต่อไป

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ศิลปินพริษฐ์ศุณีนนำเสนอแนวความคิดผ่าน ของเล่นใน โลกสมัยใหม่ที่เชื่อมโยงกับปัญหา ทางด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติในปัจจุบัน ของเล่นสมัยใหม่ถูกออกแบบให้มีการใส่ ลักษณะวัฒนธรรมของความเป็นผู้ใหญ่เข้าไปในตัว ของเล่นและมีการแบ่งลำดับขั้นตอนรวมถึงเพศ ของผู้เล่น จากเดิมที่ของเล่นเป็นตัวแทนของความอบอุ่นที่ผู้ใหญ่ในครอบครัวมอบให้กับเด็กจาก วัสดุธรรมชาติกลายเป็นของเล่นสมัยใหม่ ที่ใช้วัสดุในการผลิตเป็นวัสดุสังเคราะห์มากยิ่งขึ้นที่ผ่าน การผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรมกลับกลายเป็นของเล่นที่ผลิตจากวัสดุสังเคราะห์พลาสติกหรือที่มี ความรู้สึกเย็นชืดและแข็งกระด้าง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต รูปแบบครอบครัว สังคม และธรรมชาติที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา ผ่านของเล่น ผ่านวิถีคิดและลักษณะ ของการเล่น เด็กจะเติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกของสังคมเช่นไร เพียงขึ้นอยู่กับสังคมที่จะปลูกฝังหรือ ออกแบบบริบทวิธีการใด ไว้ในกิจกรรมต่าง ๆ ของการเล่น ของเล่นจึงกลายเป็นสำคัญของหน้าที่ จะหล่อหลอมตัวตนของเด็กผู้ใหญ่ในอนาคต โดยเด็กได้เรียนรู้และกลายเป็นสมาชิกในวัน ข้างหน้าโดยไม่รู้ตัว

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาของ โครงการครอบคลุมถึงผลของการวางระบบทางความคิดที่ผู้ใหญ่สร้างให้ เด็ก ผึกคิดผ่านระบบของเกมของเล่นเมื่อเด็กเติบโตขึ้น ผลกระทบของปัญหาของพื้นที่ป่าและพื้นที่เมือง จำนวนประชากรสัตว์ป่าที่ไม่สัมพันธ์กับพื้นที่อาศัยและความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาในเกมส์ของเล่น กับโลกของความเป็นจริง

1.4.2 ขอบเขตด้านรูปแบบ

ลักษณะงานเป็นงานศิลปะภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและศิลปะภาพพิมพ์โมคลิโต้ พิมพ์ลง บนกระดาษโพโต้ ในรูปแบบงาน 2 มิติ

1.4.3 ขอบเขตด้านเทคนิควิธีการ

สร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้เทคนิคศิลปะภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและศิลปะภาพพิมพ์ โมคลิโต้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จำนวนผลงานมีทั้งหมด 4 ชิ้น

1.4.3.1 ภาพพิมพ์ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและศิลปะภาพพิมพ์โมคลิโต้

ขนาดของผลงาน 84 x 118 เซนติเมตร

1.4.3.2 ภาพพิมพ์ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและศิลปะภาพพิมพ์โมคลิโต้

ขนาดของผลงาน 84 x 118 เซนติเมตร

1.4.3.3 ภาพพิมพ์ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและศิลปะภาพพิมพ์โมคลิตโต้

ขนาดของผลงาน 84 x 118 เซนติเมตร

1.4.3.4 ภาพพิมพ์ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและศิลปะภาพพิมพ์โมคลิตโต้

ขนาดของผลงาน 84 x 118 เซนติเมตร

1.5 วิธีการศึกษา

1.5.1 ศึกษาจากพฤติกรรมการเล่นและวิธีการในการเล่นของผู้ที่เป็นเด็กและสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็ก เพื่อศึกษาข้อมูลรูปแบบวิธีคิด ระบบการวางแผน การวิเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาและศึกษาข้อมูลปัญหาที่เชื่อมโยงกันระหว่างของเล่นกับปัญหาสิ่งแวดล้อม

1.5.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ประเภทผิวนูน เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาด้านศิลปกรรมและการพัฒนาในเชิงเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้

1.5.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ประเภทพื้นผิวราบ เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาด้านศิลปกรรมและการพัฒนาในเชิงเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์โมคลิตโต้

1.5.4 องค์กรความรู้ที่เกิดจากการทดลองและผลของการทดลอง ลักษณะของการปรับตัวของสิ่งมีชีวิตที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ผิดไปจากเดิมตามธรรมชาติ อันนำไปสู่ข้อคิดทางด้านสังคมมนุษย์ในปัจจุบัน

1.5.5 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลรวมถึงแนวความคิด เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานตามรูปแบบความคิด เป็นแบบร่าง 2 มิติ

1.5.6 นำภาพร่างที่ได้มาขยายเป็นภาพผลงานจริง โดยพัฒนาปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องเหมาะสมกับเรื่องราวที่น่าเสนอ

1.5.7 ทำการจดบันทึกจากการปรึกษา วิจัยปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นตอนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานต่อไป

1.6 แหล่งข้อมูล

1.6.1 หนังสือเกี่ยวกับการพัฒนาการของเด็ก

1.6.2 หนังสือเกี่ยวกับจิตวิทยาของเด็ก

1.6.3 ข้อมูลจากบริษัทผู้ผลิตเกมให้กับเด็ก

1.6.4 ข้อมูลจากบริษัทผู้ผลิตของเล่นให้กับเด็ก

1.6.4 ข้อมูลจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็ก

1.6.5 ข้อมูลจากกรมทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.6.6 ข้อมูลจากกรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง

1.6.7 ข้อมูลจากประสบการณ์การทดลอง เทคนิควิธีการต่าง

1.6.8 ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

1.7 คำจำกัดความ

กระดาษโฟโต้ (Photo paper) หมายถึง กระดาษที่ใช้สำหรับงานพิมพ์ภาพถ่ายหรืองานสิ่งพิมพ์ต่างๆ แต่ให้ความคมชัดและสวยงามและรายละเอียดที่ดีกว่ากระดาษธรรมดา เพราะมีการเคลือบผิวมาสำหรับงานด้านภาพถ่าย ทำให้ได้งานพิมพ์ที่สีสวยสด คมชัด กระดาษโฟโต้สามารถกันน้ำได้

ภาพพิมพ์ผิวฉนวน (Relief Printing) หมายถึง กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงบนแม่พิมพ์ ดังนั้นส่วนที่ถูกแกะเซาะออกไปหรือส่วนที่เป็นร่องลึกลงไปจะไม่ถูกพิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์ในลักษณะนี้ เมื่อเวลาพิมพ์แม่พิมพ์เหล่านี้จะใช้เครื่องมือประเภทลูกกลิ้ง ลูกประคบหนัง ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษอาจจะพิมพ์ ด้วยมือหรือแท่นพิมพ์ หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา

ภาพพิมพ์พื้นราบ (Plano graphic Printing , Lithograph) หมายถึง กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากพื้นแบนราบ ส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะอยู่ในระนาบแม่พิมพ์ บริเวณทั้งสองจะต่างกันเพียงส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็น ไขมันหรือน้ำมัน อีกส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มด้วยน้ำ เมื่อเวลาพิมพ์จะใช้ลูกกลิ้งที่มีหมึกหรือน้ำมันติดอยู่ กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ที่มีน้ำหมาด ๆ เมื่อกลิ้งหมึกซึ่งเป็นไขมันไปบนแม่พิมพ์ หมึกหรือน้ำมันจะติดลงบนส่วนที่เป็น ไขมันของแม่พิมพ์เท่านั้น จากนั้นนำเอากระดาษมาปิดทับบนแม่พิมพ์ เพื่อรีดกดให้หมึกติดกระดาษเกิดเป็นรูปภาพตามที่ต้องการ

ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยาง (Linoleum Block Printing) หมายถึง เทคนิคที่มีความคล้ายคลึงกับการทำภาพพิมพ์แกะไม้ แตกต่างกันในส่วนวัสดุที่ใช้ทำแม่พิมพ์ โดยเทคนิคนี้จะใช้กระเบื้องยางในการแกะแม่พิมพ์เทคนิคนี้สามารถทำได้ง่าย เพราะแม่พิมพ์มีลักษณะนูน และสามารถพิมพ์ด้วยมือได้

ภาพพิมพ์โมกุลิโต้ (Mokulito printing) หมายถึง กระบวนการภาพพิมพ์หินประเภทหนึ่ง ที่ใช้ไม้เป็นแม่พิมพ์ในกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน

อิทธิพลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

เนื่องด้วยข้าพเจ้ามีสนใจเกี่ยวกับปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน จากการเรียนรู้และรับฟังข่าวสารในหลากหลายสื่อ ทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะศึกษาและเรียนรู้ถึงความลึกถึงซับซ้อนของมนุษย์กับธรรมชาติที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาทางสิ่งแวดล้อม ผลกระทบที่เกิดเหล่านี้ทำให้ได้รับผลกระทบกันทั้งสองฝ่าย ข้าพเจ้าจึงเกิดข้อสงสัยในตัวปัญหาที่เกิดและกำลังจะเกิดขึ้นเป็นจุดแรกของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

ตั้งแต่โบราณของเล่นเด็กถือเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ ที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็ก ของเล่นแต่ละประเภทก็สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่าง ๆ กันตามประเภทของของเล่น ของเล่นสำหรับเด็กเล่นเพื่อให้ความสนุกหรือเพลิดเพลิน ของเล่นที่เด็กนำมาเล่นแล้วสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็ก อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถนำเด็กเข้าไปสู่กระบวนการเรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้าน สามารถพบเห็นของเล่นได้แม้ในวัฒนธรรมที่เก่าแก่ที่สุดของโลก ของเล่นเด็กอาจจะเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีความซับซ้อนเป็นเพียงผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและผลิตขึ้นมาเพื่อให้เด็กได้เล่น ปัจจุบันวิวัฒนาการของเล่นเด็กได้เจริญก้าวหน้าอย่างมาก การผลิตของเล่นที่เป็นรูปเหมือนต่าง ๆ เช่น ตุ๊กตา หรือของเล่นที่เป็นเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ จึงทำให้ของเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีคุณค่าได้ถูกลืมไป ของเล่นในปัจจุบันส่วนใหญ่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรมมีลักษณะเหมือนกันหมด มีการออกแบบให้เล่นกันเพียงช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ของเล่นพื้นบ้านเน้นวัสดุที่ทำจากธรรมชาติ และการเล่นมีความสัมพันธ์กับธรรมชาติขนบธรรมเนียมประเพณี ที่สำคัญคือสายใยของครอบครัวที่ต้องช่วยกันหาวัสดุ ช่วยกันประดิษฐ์และเล่นร่วมกัน ผู้ใหญ่คอยแนะนำการเล่น การช่วยป้องกันอันตราย และสอดแทรกการสอนมารยาทการเล่น ทำให้เด็กมีความรัก ความอบอุ่น ต่างจากของเล่นสมัยใหม่ที่เน้นความรุนแรง ต่อสู้แข่งขันที่สำคัญผู้ปกครองไม่มีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก

เนื่องด้วยปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมการเล่นของเด็กของเด็กเป็นปัญหาสำคัญของโลกเพียงแต่แยกส่วนอยู่กับคนละปัญหา ผู้จัดทำเติบโตมาในช่วงของการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางด้านสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากของเล่นวัสดุธรรมชาติสู่ของเล่นวัสดุสังเคราะห์ที่ผลิตด้วยกระบวนการอุตสาหกรรม ปัญหาสิ่งแวดล้อมเกิดจากกระทำของมนุษย์ เพื่อนำประโยชน์จากการใช้ทรัพยากรประมาടുแก่ตน แม้ทรัพยากรเหล่านี้จะมีมากมายเพียงใดก็สามารถหมดลงได้ เพราะมนุษย์มีความต้องการอย่างมากในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ จนขาดการคำนึงถึงความเหมาะสมและสมดุลต่อธรรมชาติ

2.1 อิทธิที่ได้รับจากการขยายตัวของเมือง

การขยายตัวของเมือง เป็นลักษณะของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการขยายตัวของเมือง เมื่อชานเมืองมีประชากรเคลื่อนย้ายเข้าไปตั้งถิ่นฐานหนาแน่นมากขึ้น มีความเจริญทั้งด้านสาธารณูปโภคและอุปโภค สิ่งเหล่านี้จึงเป็นเครื่องชี้วัดส่วนหนึ่งของลักษณะกระบวนการกลายเป็นเมือง การขยายตัวของเมืองขนาดใหญ่ในหลาย ๆ ประเทศ ทำให้เกิดชุมชนเมืองขึ้นใหม่ในเขตชานเมืองที่อยู่โดยรอบ จนเกิดเป็นชุมชนเมืองที่เรียกว่า มหานคร ซึ่งเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่ที่ล้อมรอบด้วยเมืองหลาย ๆ เมือง การเติบโตและการกระจายตัวของพื้นที่ที่เป็นมหานคร จะนำไปอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นพื้นที่เมืองประเภทใหม่ที่เรียกว่า มหานครหลวง

ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม การบุกรุกทำลายป่าไม้เพื่อครอบครองที่ดินและสร้างที่อยู่อาศัย ทำให้ฝนไม่ตกตามฤดูกาล หากฝนตกชุกในพื้นที่ก็ทำให้น้ำท่วม เพราะไม่มีต้นไม้ไว้กักเก็บและชะลอการไหลของน้ำและทำให้เกิดการพังทลายของหน้าดิน เมื่อต้นน้ำถูกทำลายมีน้ำไม่เพียงพอสำหรับใช้ในการทำการเกษตร พื้นที่ที่เคยทำเกษตรกรรม ก็ถูกเปลี่ยนเป็นที่อยู่อาศัย เนื่องจากปัจจุบันมีการเจริญเติบโตของชุมชนอย่างรวดเร็ว มีประชากรหนาแน่น ทำให้การใช้ทรัพยากรธรรมชาติมีจำนวนมากขึ้นไปด้วย ผลกระทบจากการทำลายป่าไม้ จากการที่ปริมาณป่าไม้ลดลงย่อมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทางกายภาพและมีผลต่อปัจจัยทางชีวภาพมีผลกระทบต่อสภาพดิน น้ำอากาศ สัตว์ป่า สิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เพราะทั้งทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม จะมีความสัมพันธ์กันไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ในระบบนิเวศก่อให้เกิดความไม่สมดุลทางธรรมชาติ การทำลายป่าจึงก่อให้เกิดผลกระทบในด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1.1 เกิดการชะล้างพังทลายของดิน ป่าที่ถูกทำลายจะทำให้ไม่มีต้นไม้ วัชพืชและหญ้าปกคลุมดิน เมื่อฝนตกลงมาน้ำฝนจะกัดเซาะหน้าดินที่อุดมสมบูรณ์ให้ไหลไปกับกระแสน้ำ

2.1.2 เกิดน้ำท่วมในฤดูฝน บริเวณป่าที่ถูกทำลายจะไม่มีต้นไม้ วัชพืชและหญ้าที่ปกคลุมหน้าดินจะช่วยดูดซับน้ำฝนไว้ ทำให้น้ำไหลบ่าจากที่สูงอย่างรุนแรงและมีปริมาณมากทำให้น้ำท่วมในพื้นที่ตอนล่างอย่างฉับพลัน

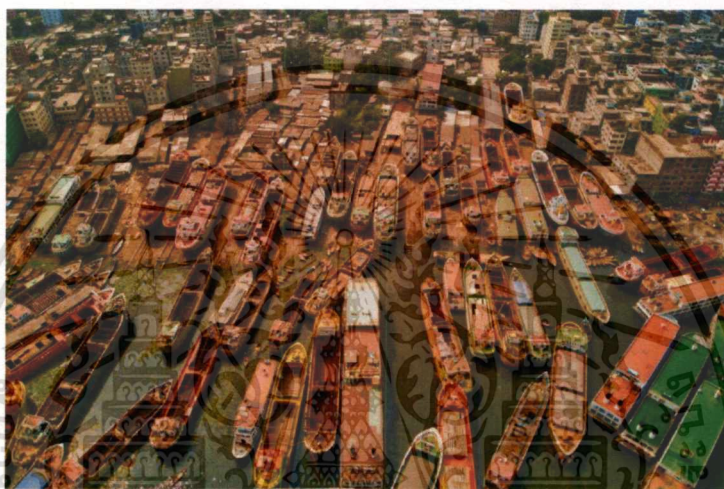
2.1.3 เกิดความแห้งแล้งในฤดูแล้ง การทำลายป่าไม้ต้นน้ำลำธารทำให้ป่าไม้ถูกตัด แยกออกเป็นสวน ๆ เกิดการระเหยของน้ำจากผิวดินสูง แต่การซึมผ่านผิวดินต่ำดินดูดซับและเก็บน้ำไว้ได้น้อยส่งผลให้น้ำไหลลงสู่ลำธารน้อยเกิดความแห้งแล้งในฤดูแล้ง

2.1.4 เกิดปัญหาห่าร้อนขึ้น เนื่องจากป่าไม้เป็นแหล่งของการหมุนเวียนสาร ระหว่างออกซิเจน คาร์บอนไดออกไซด์ น้ำและสารอื่น ๆ ในระบบนิเวศที่สำคัญการทำลายป่ามีส่วนทำให้เกิดการสะสมของก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ในบรรยากาศเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้อุณหภูมิสูง

2.1.5 คุณภาพของน้ำเสื่อมลง เมื่อฝนตกในบริเวณป่าไม้ที่ถูกทำลายก็จะพัดพาเอาดิน โคลน ตะกอลงสู่แหล่งน้ำทำให้น้ำขุ่นและเกิดการตื้นเขินส่งผลให้คุณภาพน้ำทั้งทางด้านกายภาพ ชีวภาพ และเคมีด้อยลงไม่สามารถใช้น้ำในการอุปโภคหรือบริโภคได้

2.1.6 พืชและสัตว์ป่ามีจำนวนและชนิดลดลง ป่าไม้เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของพืชและสัตว์ป่า การตัดไม้ทำลายป่าเป็นการทำลายแหล่งอาหารที่อยู่อาศัยและความหลากหลายทางชีวภาพ ทำให้พืชและสัตว์ป่าหลายชนิดมีปริมาณลดลงจนเกือบสูญพันธุ์

ป่าไม้มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์และการคงอยู่ของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ จากการสูญเสียทรัพยากรป่าไม้ในทุกส่วนของประเทศไทย ทำให้ทุกฝ่ายต้องตระหนักถึงการสูญเสียและผลที่ได้รับจากการกระทำอันนี้ ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากการขยายตัวของชุมชน ทำให้ต้องมีนโยบายการจัดระเบียบสังคม ชุมชน เพื่อที่จะให้เป็นชุมชนที่มีระเบียบมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.1 WHERE THE CITY ENDS AND THE SHIPS BEGIN.

ที่มา : <https://www.facebook.com/NationalGeographicThailand/photos/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 2.2 ภาพถ่ายทางอากาศ การขยายตัวของเมือง

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิที่ได้รับจากปัญหาสิ่งแวดล้อม

ทรัพยากรธรรมชาติซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนวิถีชีวิตของท้องถิ่นและขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ป่าไม้ แหล่งต้นน้ำ สภาพแวดล้อมทางทะเลและทรัพยากรธรณีเป็นเครื่องมือสำคัญในการสนับสนุนอุตสาหกรรมการผลิตการส่งออกและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมาทำให้เกิดขึ้นจากการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างไม่ยั่งยืน

หลายประเทศกำลังเผชิญกับความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมในหลายภูมิภาคของประเทศ รวมทั้งการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพและประชากรสัตว์ป่าที่ลดลง การตัดไม้ทำลายป่า การกลายเป็นทะเลทราย การขาดแคลนน้ำ การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและมลพิษทางอากาศ และทางน้ำ การเปลี่ยนแปลงด้านสิ่งแวดล้อมความหลากหลายทางชีวภาพ ภูมิทัศน์ของประเทศไทยประกอบด้วยแหล่งที่อยู่อาศัยหลากหลายชนิดที่สนับสนุนประชากรพืชและสัตว์หลากหลายชนิด เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศทั่วโลกประเทศไทยมีความหลากหลายทางชีวภาพในระดับปานกลาง อย่างไรก็ตามความหลากหลายทางชีวภาพนี้ถูกคุกคามจากการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติโดยไม่คำนึงถึงความยั่งยืนของการใช้ประโยชน์ สัตว์หลายสายพันธุ์ได้รับการจดทะเบียนในรายชื่อสีแดงของสหภาพนานาชาติเพื่อการอนุรักษ์ธรรมชาติให้เป็นสายพันธุ์ที่ถูกคุกคาม ในฐานะที่เป็นสัตว์ใกล้สูญพันธุ์และมีบางรายชื่อระบุว่าเป็นสิ่งสำคัญและมีความเสี่ยงต่อการสูญพันธุ์หากไม่ได้ดำเนินการดูแลรักษาไว้

คุณค่าด้านสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน สิ่งสำคัญคือต้องทำความเข้าใจกับความสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจและคุณค่าด้านสิ่งแวดล้อม อย่างไรก็ตามการเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมนี้ได้ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม การลดลงของทรัพยากรธรรมชาติและ ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการท่องเที่ยวก่อให้เกิดปัญหาหลายอย่างและต้องมีการจัดการที่เหมาะสมและดีขึ้น



ภาพที่ 2.3 ภาพถ่ายมลพิษทางอากาศ

ที่มา : <https://www.facebook.com/NationalGeographicThailand/photos/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 หนูสกปรก ล้วนตัว! ทะลัก กทม.

ที่มา : <https://www.thairath.co.th/news/local/bangkok/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2562

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากของเล่น

ของเล่นหรือสิ่งของที่สามารถนำมาใช้เล่นได้ โดยมากของเล่นมักจะมีข้องเกี่ยวกับเด็ก การเล่นของเล่นช่วยให้เด็กปรับทัศนคติของชีวิตและสังคมที่พวกเขาอาศัย ของเล่นทำจากวัสดุที่แตกต่างกันเพื่อให้เหมาะกับอายุผู้เล่น สิ่งของหลายอย่างถูกออกแบบมาให้เป็นของเล่น แต่สิ่งของที่ผลิตเพื่อจุดประสงค์อื่นก็สามารถเป็นของเล่นได้

2.3.1 พฤติกรรมการเล่นของเด็กแบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ คือ

2.3.1.1 การเลียนแบบ การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่นในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่น การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ในทันทีที่รับรู้ ในการเล่นเลียนแบบจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้วคุ้นเคยแล้ว จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่ตนคุ้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน

2.3.1.2 การสำรวจ ความสนใจ ความสงสัย และความกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็ก และเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ หากผู้ใหญ่รู้จักสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธีแล้ว คุณสมบัติประจำวัยก็จะได้รับการพัฒนาและมีติดตัวเด็กต่อไป ทั้งยังจะทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีความหมาย ในการเล่นสำรวจเด็กจะได้อาศัยประสาทรับรู้สัมผัสของเขามากกว่าเพียงการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ จับของเล่น กลิ้งไปมา ลองดม ลองดู ฟังว่ามีเสียงออกมาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียง ด้วยการแกะของเล่นออกมาดู ความรู้สึก็จะเกิดหรือพัฒนาตามประสบการณ์ใหม่ของการเล่นสำรวจอยู่เสมอ การเล่นสำรวจนี้จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นพฤติกรรมที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้ และมีประสบการณ์มาก่อน

2.3.1.3 การทดสอบ ในการเล่นแบบทดสอบเด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร ก่อนการทดสอบเด็กจึงควรมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นเลียนแบบ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัดคือ ส่งเสริมพัฒนาการการรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้จากการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และผู้เล่นจะได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนที่จะช่วยตัวเองด้วย

2.3.1.4 การสร้าง การเล่นสร้าง หมายถึงการที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ การเล่นสร้าง เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนนั้นได้และโดยไม่รู้ตัว เด็กจะเริ่มใช้อารมณ์และความคิดเห็นนั้นของเขาออกมาเป็นการกระทำ ซึ่งตัวเด็กเองสามารถควบคุมได้ การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิดและเหตุผลให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ เพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ ผู้เล่นหรือเด็กยังต้องใช้ความคิดความสามารถอื่น ๆ

2.3.2 การเล่นของเด็กกับการส่งเสริมของผู้ใหญ่ จากพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น ลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นและผลวิจัย การเล่นบางเรื่องที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น มีข้อคิดที่สามารถสรุปได้ ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการจัดการ คือ

2.3.2.1 ผู้ใหญ่ควรจัดเวลาให้เด็กได้เล่นอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่พร้อมและที่ส่งเสริมการเล่นอย่างเป็นอิสระด้วยตัวเอง

2.3.2.2 สิ่งแวดล้อมที่พร้อม คือ สภาพบริเวณที่เล่นที่ได้รับการตรวจดูแลความปลอดภัยอยู่เสมอ และมีวัสดุอุปกรณ์ชนิดไม่มีแนวทางบังคับการเล่นให้เป็นไปตามความคิดของผู้ใหญ่ หรือของผู้สร้างอุปกรณ์ ไว้ให้เด็กเล่นได้ทุกเมื่อที่เขาต้องการ

2.3.2.3 ผู้ใหญ่ควรจัดสิ่งแวดล้อมและวัสดุอุปกรณ์การเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ซับซ้อนในบางครั้ง

2.3.2.4 ผู้ใหญ่ไม่ควรคาดหวังว่าเด็กจะสามารถเล่นได้อย่างมีผลดีในกลุ่มที่มากกว่า 2 คน ขึ้นไป

2.3.2.5 ผู้ใหญ่ควรส่งเสริมการเล่นให้ตรงกับความสนใจและมีความเหมาะสมตามลำดับขั้นพัฒนาทางการเล่นของเด็ก ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรได้ศึกษาให้รู้จักเด็กในด้านที่เกี่ยวกับความสนใจและลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นเป็นอย่างดี

2.3.2.6 ผู้ใหญ่ควรมีหน้าที่ช่วยเหลือและกระตุ้นให้เด็กเข้าสู่โลกของการเล่นด้วยตัวของเขาเอง ผู้ใหญ่มีหน้าที่เพียงแนะนำ แต่ไม่คิดให้ในกิจกรรมที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นแบบต่างๆ ของเด็ก

2.3.2.7 ในการช่วยเหลือและกระตุ้นเด็ก ผู้ใหญ่สามารถทำได้โดยการจัดเวลาและจัดสิ่งแวดล้อมให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมการเล่นที่ต้องใช้ระดับความคิดที่สูงขึ้นที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นกว่าเดิมอยู่เสมอ

2.3.4 การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้

การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่เป็นธรรมชาติ การศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับทุกคนและมีความสำคัญอย่างยิ่ง การเล่นเป็นสิ่งที่อยู่กับเด็ก ได้เป็นอย่างดีสามารถทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกันการเล่นของเด็ก เป็นกิจกรรมหรือการกระทำที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็กโดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น เป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่เป็นธรรมชาติ การเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตเด็ก เพราะการเล่นเป็นสัญลักษณ์ของการถ่ายทอดประสบการณ์เด็กซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในปัจจุบัน และเชื่อมโยงประสบการณ์นี้ไปยังอนาคตของเด็ก การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเอง โดยไม่มีการบังคับ เด็กต้องการเล่นอยู่ตลอดเวลา โดยไม่กำหนดเวลา และเด็กมีความสุขเมื่อได้เล่น และเด็กมีความสุขเมื่อต้องได้เล่น การเล่นของเด็กที่แท้จริงต้องเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอย่างอิสระทั้งทางกาย ทางความคิดและทางสังคม นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการแสวงหาความเพลิดเพลินจากสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ การเล่นนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้วยังเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเรียนรู้ รู้จักธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม รู้จักสังเกต รู้จักคิดเชื่อมโยงเหตุผล การเล่นช่วยให้เด็กพัฒนาไปสู่วิถีการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่นำสังคม ไปสู่การรู้จักรับผิดชอบต่อตนเอง เรียนรู้ระเบียบวินัย รู้จักควบคุมอารมณ์ ถ่ายทอดจินตนาการ นอกจากนี้การเล่นยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของร่างกาย

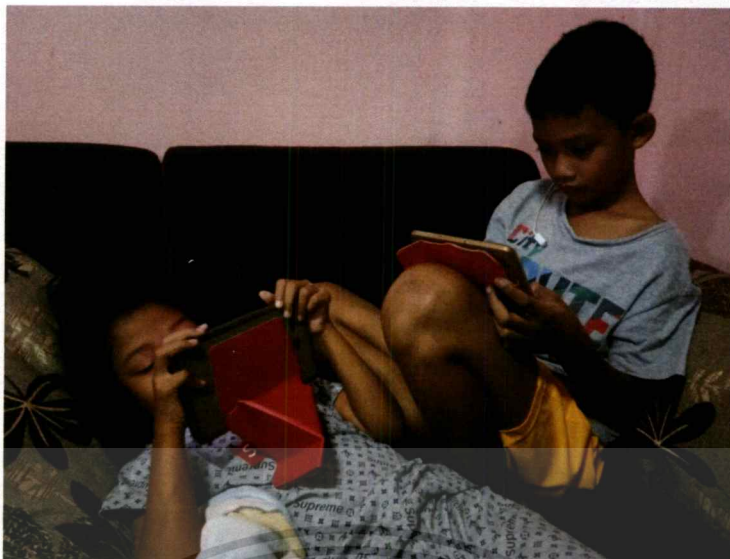
พฤติกรรมการลอกเลียนแบบในเด็ก คือการแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็กที่ถูกกระตุ้นด้วยระบบการรับรู้ของร่างกาย จากแบบอย่างที่ยอดยั้งความสนใจและชี้แนะให้เด็กปฏิบัติตาม การลอกเลียนแบบเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ค่อย ๆ สั่งสมในแต่ละวัน ซึ่งเป็นระบบการทำงานของสมอง เมื่อเด็กเห็นพฤติกรรมดังกล่าวซ้ำ ๆ ในสภาพแวดล้อมเดิม ๆ เด็กจะเริ่มลอกเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคมดังกล่าว



ภาพที่ 2.5 ของเล่นเด็กที่ถูกทิ้ง
 ที่มา : ชัชพล ทองอยู่
 สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 2.6 ลักษณะการเล่นของเด็ก
 ที่มา : ชัชพล ทองอยู่
 สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 2.7 ลักษณะการเล่นของเด็ก

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.4.1 แกเบียล แกลิมเบอติ (Gabriele Galimberti)

แกเบียล แกลิมเบอติ (Gabriele Galimberti) เกิดเมื่อปี 1977 เป็นช่างภาพชาวอิตาลี เขาใช้เวลาที่ผ่านมาทำงานเกี่ยวกับโครงการถ่ายภาพสารคดีทั่วโลก ซึ่งผลงานบางส่วนได้กลายเป็นหนังสือ เขาใช้เวลามากกว่าสองปีเดินทางไปทั่วโลกเยี่ยมชมกว่าห้าสิบประเทศเพื่อถ่ายภาพเด็กเล็กด้วยของเล่นของพวกเขา

ช่างภาพชาวอิตาลีท่านนี้ได้ให้แนวคิดในเรื่องของเล่นชุดนี้ว่า ฉันทันทีความสุขที่เป็นธรรมชาติและเป็นธรรมชาติที่รวมเด็กเข้าด้วยกันแม้จะมีภูมิหลังที่หลากหลาย ไม่ว่าเด็กนั้นจะเป็นเจ้าของรถยนต์ขนาดเล็กรหรือลียงค์หนึ่งตัวความจริงที่ว่าพวกเขามีความสนุกสนานตลกขบขันและกระตุ้นให้ผู้ชมผลงาน ได้มีความคิดต่อเมื่อได้ชมภาพ



ภาพที่ 2.8 Toy Stories. mikkel, 3 – Bergen , Norway.

ที่มา : <https://www.gabrielegalimberti.com/toy-stories>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 2.9 Toy Stories. Allenah, 4 – El Nido, Philippians.

ที่มา : <https://www.gabrielegalimberti.com/toy-stories>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 2.10 ภาพถ่ายศิลปิน Gabriele Galimberti.

ที่มา : <https://www.facebook.com/gabriele.galimberti>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

2.4.2 เจสัน ฟรีนีย์ (Jason Freeny)

เจสัน ฟรีนีย์ (Jason Freeny) เกิดที่รัฐแมริแลนด์ (Maryland) ประเทศสหรัฐอเมริกา แรงบันดาลใจของเขามาจากศิลปะป๊อปสมัยใหม่และเซอร์เรียล ความสำเร็จในช่วงต้นของเขา ในฐานะศิลปินมาพร้อมกับการสร้างชุดตัวละครกายวิภาคของตัวละครและภาพประกอบในปี 2007 แต่ก็โด่งดังที่สุดเมื่อเขาเริ่มสร้างรูปปั้นของเล่นกายวิภาคหลังจากนั้นไม่นาน งานประติมากรรมและภาพประกอบของเขาเป็นพื้นฐานสำหรับของเล่นที่ผลิตเป็นจำนวนมาก เจสันเป็นผู้ออกแบบผู้กำกับศิลป์และบรรณาธิการให้กับสำนักพิมพ์พิมพ์สำหรับชุดโปสเตอร์เรื่องกายวิภาคซึ่งได้รับรางวัลกรังปรีซ์และเหรียญทองงานพิมพ์ ในงานเทศกาลโฆษณานานาชาติดูไบปี 2009 และได้รับการขนานนามว่า โดย เกลตเตอร์ แม็กกาซีน (Clutter Magazine) เขาถูกรวมอยู่ในการแสดงศิลปะกลุ่มและมีการจัดนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกของเขาในปี 2013 ด้วยแกลเลอรีศิลปะ 101exhibit ที่ลอสแอนเจลิส

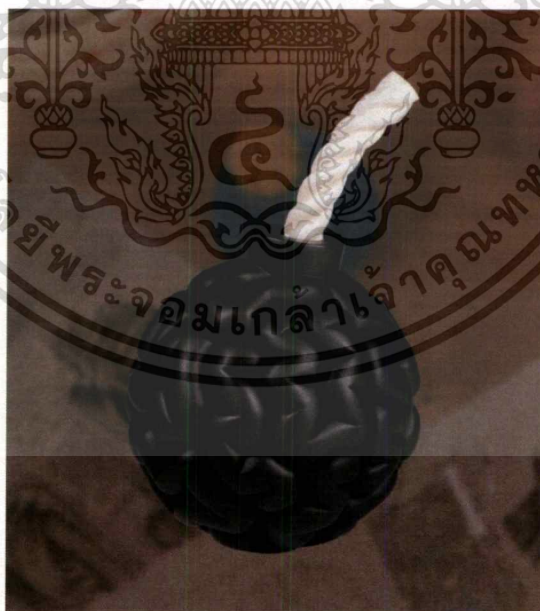
ผลงานของเขามีความลึกลับและเป็นรูปธรรมของเล่นที่ผ้าของเขาเป็นของเล่นที่โด่งดังที่สุดตั้งแต่ชุดเด็บบอลดูน ไปจนถึงตุ๊กตาเลโก้ที่ผ้า เมื่อไม่นานมานี้เขาได้เปิดตัวคอลเลกชันของเล่นของซูเปอร์ฮีโร่ที่คัดสรรด้วย ไมท์ตี้ แจ็ค (Mighty jaxx) ที่ฉันรักอย่างที่สุด



ภาพที่ 2.11 Update SOLD OUT.

ที่มา : <https://www.facebook.com/GummiFetus/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

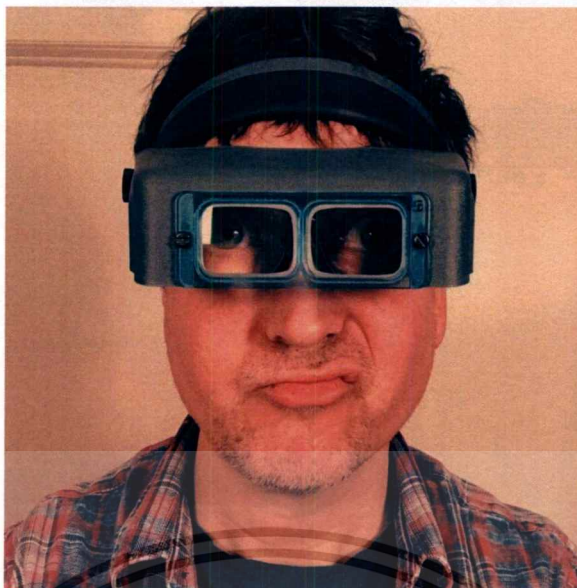


ภาพที่ 2.12 Update SOLD OUT.

ที่มา : <https://www.facebook.com/GummiFetus/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 Mighty jaxx

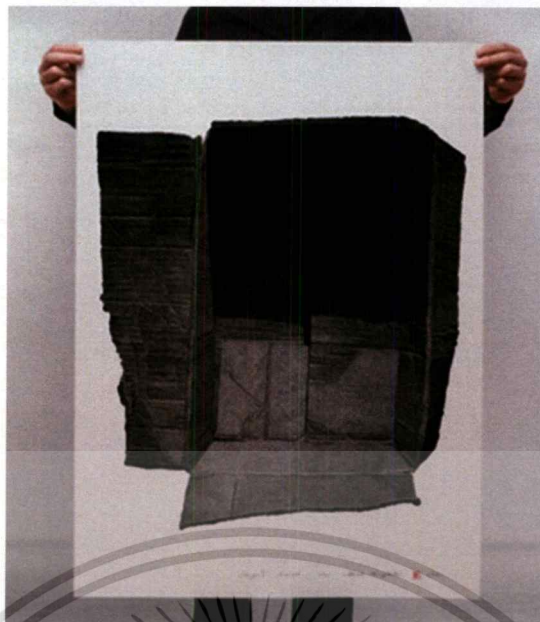
ที่มา : <https://www.facebook.com/GummiFetus/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

2.4.3 แครอล โปมีแควรา (Karol Pomykala)

การทำงานและการศึกษา ศิลปินกราฟิกจบการศึกษาจากคณะอักษรศาสตร์ UMCS ประกาศนียบัตรด้านกราฟิกภายใต้การดูแลของศาสตราจารย์ กายตรอฟ ไชมิโนวิส (Krzysztof Szymanowicz) ปัจจุบันเขาเป็นผู้ช่วยที่สถาบันศิลปะกราฟิกแห่งคณะศิลปะแห่งมหาวิทยาลัยมาเลีย คิวลี-สโกลดาวสกี (Maria Curie-Skłodowska) ซึ่งเป็นสมาชิกของสมาคมศิลปินและนักออกแบบโปแลนด์ในลูบลิิน (Lublin) และผู้อำนวยการฝ่ายศิลปะของซาตชีแอนด์ซาตชี ไอเอส (Saatchi & Saatchi IS) ในเมืองวอร์ซอว์ ประเทศโปแลนด์ใน

ศิลปินทำงานศิลปะกราฟิกโดยเฉพาะการทำงานในเทคนิคภาพพิมพ์แกะเบื่องยาง (linocut) ในงานของเขามุ่งเน้นไปที่ความหลากหลายและค้นหาวิธีการแสดงออกใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง เขายังคงใช้วิธีการพื้นฐานสองวิธีในการสร้างกราฟิกเช่นคะแนนและเส้น งานของฉันทัดขึ้นประกอบด้วยจุดหรือเส้นหลายพันเส้นซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของกราฟิก บนพื้นฐานขององค์ประกอบที่ง่ายที่สุดทั้งสองนี้ฉันทัดสร้างองค์ประกอบที่แสดงวัตถุที่เหมือนจริงหรือรูปแบบนามธรรม ฉันทัดได้รับรางวัลอันทรงเกียรติกว่าสิบรางวัลและความแตกต่างในโปแลนด์และต่างประเทศ



ภาพที่ 2.14 CHANGES 5.

ที่มา : <http://karolpomykala.com/product/changes-5-2/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

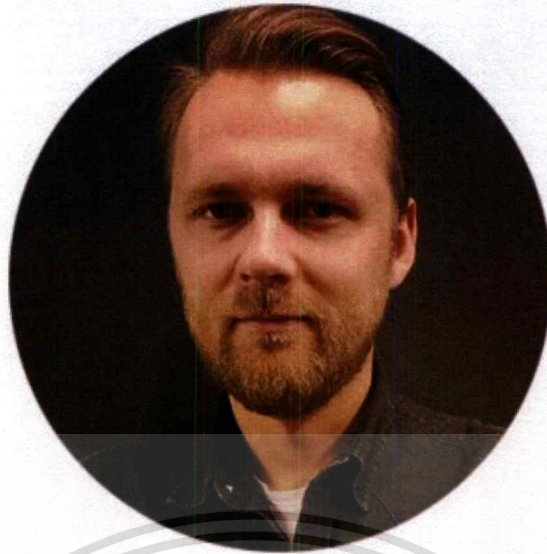


ภาพที่ 2.15 CHANGES 2.

ที่มา : <http://karolpomykala.com/product/changes-5-2/>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.16 Karol Pomykala.

ที่มา : <http://www.domkulturylsm.pl>

สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2562

แสง และสี : แสง ศาสตร์สื่ออารมณ์ สี ศิลปะสะท้อนความรู้สึก

POSTED 2018-10-09 BRAIN

2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากทิศทางของแสงในภาพถ่าย

มิติในภาพถ่าย หมายถึง ความมีมิติของภาพ เพราะปกตินั้นตาของมนุษย์จะมองภาพเป็น 3 มิติ แต่เมื่อถ่ายภาพผลงานที่ออกมาจะอยู่ในรูปแบบ 2 มิติ ถ้าหากขาดแสงและเงาที่ดีจะทำให้ภาพไร้มิติหรือที่เรียกกันว่า “ภาพแบน” ดังนั้นการคำนึงถึงแสงเงาที่เกิดขึ้นหรือการจัดไฟให้เกิดแสงและเงาที่ดี จะทำให้งานที่ออกมามีมิติที่น่าสนใจ

ความโดดเด่นในภาพถ่าย หมายถึง การดูทิศทางของแสงหรือจัดแสงเพื่อให้ตัวแบบโดดเด่นออกมาจากฉากหลัง เพราะจะทำให้ผู้ชมที่ดูงานเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่าต้องการถ่ายภาพที่จะเน้นไปที่ใดในตัวภาพ

2.5.1 แหล่งกำเนิดแสง

แสงจากธรรมชาติ ซึ่งหมายถึงแสงอาทิตย์ การถ่ายภาพส่วนใหญ่อาศัยแสงจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก ซึ่งแสงจากดวงอาทิตย์ในแต่ละช่วงเวลาจะมีทิศทางและสีที่แตกต่างกัน

2.5.1.1 ช่วงแสงทไวไลท์หรือช่วงเวลาโพลีเพล็กซ์หรือพระอาทิตย์กำลังจะขึ้นหรือตกไปแล้ว เวลาประมาณ 05.30 - 06.30 น. และช่วงเวลา 18.00 - 19.00 น. จะมีแสงที่น้อย ท้องฟ้าจะมีสีส้มต่าง ๆ เช่น น้ำเงิน ม่วง ชมพู ฯลฯ ดังนั้นการถ่ายภาพมักจะใช้ช่างตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.1.2 ช่วงแสงสีทองหรือช่วงเวลาเช้าตรู่และตอนเย็นก่อนพระอาทิตย์ตก เวลาประมาณ 6.30-8.30 น. และ 16.00 - 18.00 น. แสงอาทิตย์จะเริ่มเปลี่ยนเป็นสีทองหรือสีส้ม จะเป็นช่วงที่นิยมถ่ายภาพ จะได้ภาพที่มีความนุ่มนวล คุมมิติ ได้อารมณ์ มองดูสบายตา แต่ในบางครั้งภาพอาจจะมีเงาดำมากเกินไป

2.5.1.3 ช่วงแสงใสเป็นช่วงที่แสงพระอาทิตย์ไม่มีสีส้มและท้องฟ้าเป็นสีน้ำเงินฟ้า อยู่ช่วงเวลาประมาณ 9.00-11.00 น. และ 14.00 - 15.30 น. ช่วงนี้พระอาทิตย์จะมีตำแหน่งให้แสงในทิศทางที่เหมาะสมกับการถ่ายภาพบุคคลให้สีสันทันที่ถูกต้อง

2.5.1.4 ช่วงแสงเที่ยง เป็นช่วงที่แสงของพระอาทิตย์จะแรงมาก หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “แสงแข็ง” โดยจะอยู่ช่วงเวลาประมาณ 11.30 - 13.30 น. ซึ่งช่วงเวลานั้นนอกจากจะให้แสงที่แรงและร้อนแล้ว ทิศทางของแสงยังมาจากด้านบน ทำให้เกิดเงาขึ้นที่ได้ตา จมูกและปาก ซึ่งเป็นเงาที่ไม่พึงประสงค์ ไม่เหมาะกับการถ่ายภาพและวิดีโอเลยโดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายภาพบุคคล

2.5.1.5 แสงประดิษฐ์ หรือแหล่งกำเนิดแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น หลอดไฟ กองไฟ เทียน แฟลช ฯลฯ โดยส่วนมากแสงเหล่านี้จะสามารถควบคุมได้ทั้งความแรงและทิศทาง แต่การใช้แสงประดิษฐ์จะมีอุณหภูมิสีที่แตกต่างกัน

2.5.1.6 ทิศทางของแสง ทิศทางแสงที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อมิติของภาพ หรือให้อารมณ์ภาพแตกต่างกันได้ ดังนั้นในการถ่ายภาพสิ่งที่ควรพิจารณาอีกอย่างคือความเหมาะสมของทิศทางของแสง

ทิศทางของแสงแบ่งออกเป็น 5 ทิศทาง ดังนี้

ทิศทางของแสงจากด้านบน คือ แหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวเรา จะทำให้เกิดเงาตกกระทบทางด้านล่างของวัตถุ แม้แสงในทิศทางนี้จะไม่นิยมใช้ถ่ายภาพ แต่ในหลาย ๆ ครั้งก็สามารถนำมาใช้ได้ โดยมักใช้ในฉากที่ต้องการให้ตัวแบบมีเงาขึ้นที่ผมหรือสร้างออรัลเป็นผู้สูงส่ง

ทิศทางของแสงจากด้านหน้า คือ แสงที่ส่องมาจากทางด้านหน้าของวัตถุที่จะถ่ายมาจากทิศทางเดียวกันกับกล้องถ่ายภาพ หรือที่เรียกกันว่า “ถ่ายตามแสง” ทำให้ตัวแบบได้รับแสงสว่างได้ทั่วด้านหน้า วัตถุจะไม่มีเงาทำให้ได้ภาพมีลักษณะเรียบแบน ไม่มีความลึก ความหนา เหมาะสำหรับการถ่ายภาพที่ต้องการเน้นให้เห็นรายละเอียด

ทิศทางของแสงจากด้านข้าง คือ แสงที่มาจากด้านข้างนี้ จะทำให้ภาพมีมิติ แต่จะทำให้เกิดแสงเงาทางด้านตรงข้ามของแสง โดยปกติมักจะใช้อุปกรณ์สะท้อนแสง หรือสร้างแสงที่อ่อนกว่าเพื่อเปิดเงาให้เห็นรายละเอียด และส่วนมากจะวางไว้ที่มุมราวๆ 45 องศา จากหน้าตรง

ทิศทางของแสงจากด้านหลัง คือ แสงที่ส่องมาจากด้านหลังของวัตถุที่จะถ่าย อยู่ตรงกันข้ามกับกล้องถ่ายภาพ ทำให้มองเห็นวัตถุแยกออกจากพื้นฉากหลังชัดเจน บางครั้งก็จะเรียกว่าแสง “Rim light” แต่อาจจะต้องระวังรายละเอียดด้านหน้าของตัวแบบมืดเกินไป อาจจะมีการจัดแสงช่วยหรือใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียดในส่วนนี้

ทิศทางของแสงจากด้านล่าง คือ แสงที่ส่องมาจากด้านล่างของตัวแบบ จะใช้เปิดเงาด้านล่างของตัวแบบหรือใช้ในงานถ่ายฉากของขั้วฉลุ ผีหลอก หรือเปิดเงาใต้กาง แม้จะไม่นิยมใช้แต่ก็สามารถจัดแสงให้ใช้งานได้ตามความเหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

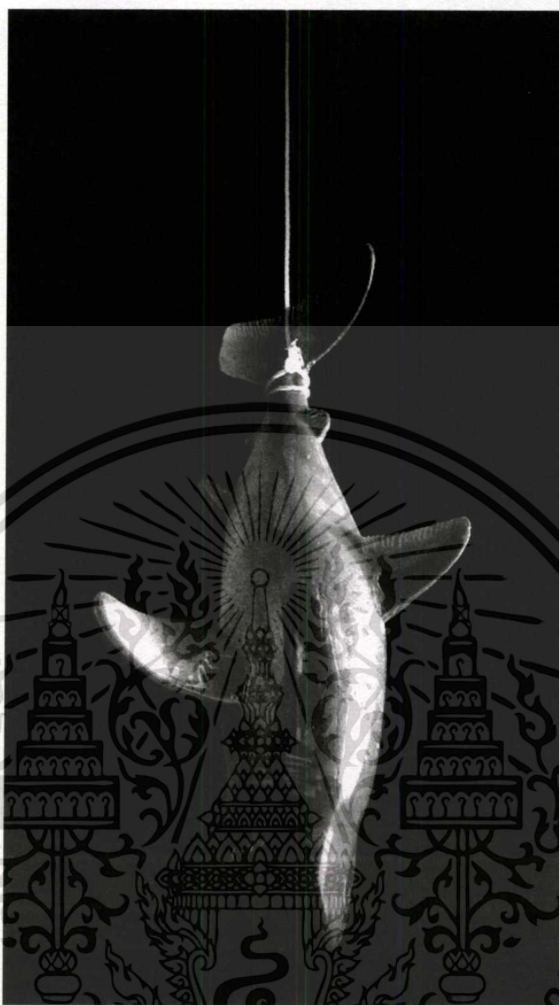
ศิลปะนิพนธ์ หัวข้อ “ของเล่นกับโลกแห่งความจริง” เริ่มจากผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับของเล่น พฤติกรรมการเล่น เทคนิคภาพพิมพ์ และวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ เพื่อสร้างแนวความคิด นำมาร่างภาพในแบบต่าง ๆ และคัดเลือกแบบร่าง เพื่อไปสู่การทำชิ้นงานจริง โดยนำภาพถ่ายที่เป็นลักษณะการถ่ายทอดพฤติกรรมการเล่น ที่แสดงออกจากการประมวลความรู้ของผู้เล่น เพื่อนำเสนอภาพสะท้อนของครอบครัว สังคมและวัฒนธรรมที่ผู้ใหญ่ออกแบบและถ่ายทอดให้ให้กับเด็กผ่านกิจกรรมการเล่นที่มีความคิดที่เชื่อมโยงระหว่างของเล่นและปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน มีวิธีดำเนินการตามกระบวนการ และขั้นตอนดังนี้

3.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

- 3.1.1 ศึกษาข้อมูลจากแนวคิด
- 3.1.2 นำข้อมูลเอกสารมากำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์
- 3.1.3 ออกแบบภาพร่างตามแนวความคิด
- 3.1.4 สร้างแบบจำลองจากภาพร่างให้สอดคล้องกับแนวความคิด

ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้นำเสนอแนวคิดผ่าน ของเล่น ในโลกสมัยใหม่ที่ถูกออกแบบให้มีการใส่ลักษณะวัฒนธรรมของความเป็นผู้ใหญ่เข้าไปในตัวของเกมและมีการแบ่งเพศของผู้เล่น จากเดิมที่ของเล่นเป็นตัวแทนของความอบอุ่นที่ผู้ใหญ่ในครอบครัวมอบให้กับเด็ก แต่ของเกมสมัยใหม่ใช้วัสดุในการผลิตที่เป็นวัสดุสังเคราะห์มากยิ่งขึ้น ที่ผ่านการผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรมกลับกลายเป็นของเล่นที่ผลิตจากพลาสติกหรือโลหะที่มีความรู้สึกเย็นซึดและแข็งกระด้าง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต รูปแบบครอบครัว สังคม และธรรมชาติที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา ผ่านตัวของเล่น ผ่านวิธีการและลักษณะของการเล่น จากอดีตสู่ปัจจุบัน เด็กจะเติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกของสังคมแบบไหน ก็ขึ้นอยู่กับสังคมจะปลูกฝังหรือออกแบบบริบทวิธีการต่าง ๆ ไว้ในกิจกรรมนั้น ๆ ของเล่นจึงกลายเป็นส่วนหน้าที่หล่อหลอมตัวตนของเด็กจากผู้ใหญ่ในสังคม ให้เด็กได้เรียนรู้และกลายและกลายเป็นสมาชิกในวันข้างหน้าโดยไม่รู้ตัว

3.2 วิเคราะห์ภาพร่าง



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชั้นที่ 1

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

ภาพร่างชั้นที่ 1 กระบวนการทำภาพร่างชั้นนี้โดยใช้การถ่ายภาพ เพื่อเป็นการสร้างต้นแบบ ที่มีรายละเอียดแก่ตัวแม่แบบ ใช้ลักษณะการนำเสนอถึงแนวคิดผ่านรูปแบบของการเล่นของเล่น ตามแนวความคิดที่กำหนด โดยมีการวางประธานของภาพที่เป็นของเล่นเลียนแบบกลามไว้กลางภาพเพื่อความสมดุล มีการกำหนดให้แสงส่องเข้ามาทางด้านซ้ายของตัวภาพเพื่อให้ลักษณะของผิววัสดุที่เป็นผิวมันได้ทำงานเมื่อแสงส่องมากระทบและใช้พื้นหลังเป็นสีเข้มเพื่อเป็นการสร้างระยะ และบรรยากาศแก่ตัวต้นแบบ พร้อมนำหลักการข้างต้นนำไปพัฒนาการสร้างภาพร่างในขั้นต่อไป



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชั้นที่ 2

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

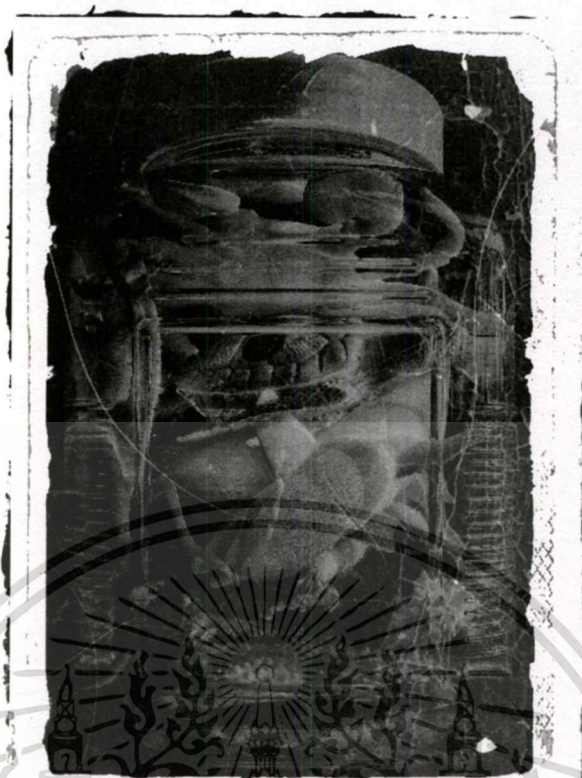
ภาพร่างชั้นที่ 2 กระบวนการทำภาพร่างชั้นนี้โดยใช้การถ่ายภาพ เพื่อเป็นการสร้างรายละเอียดแก่ตัวแม่แบบ ใช้ลักษณะการนำเสนอถึงแนวคิดผ่านรูปแบบของการเล่นของเล่น ตามแนวความคิดที่กำหนด โดยมีการวางประธานของภาพที่เป็น โหลยาคองที่ข้างในอุกบบรรจุของเล่น เลียนแบบสัตว์บกที่มีเรื่องราวเป็นปัญหาสัตว์ป่าที่ได้รับผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมถูกคองอยู่ในอยู่ภายในโหลยาคองอย่างอัดแน่น ได้จัดให้ขวดโหลอยู่ในตำแหน่งตรงกลางภาพเพื่อหลักการสร้างดุลยภาพ มีการกำหนดให้แสงส่องผ่านเข้ามาทางด้านซ้ายของตัวภาพเพื่อกำหนดช่วงเวลาและปริมาณของแสงและใช้พื้นหลังเป็นสีเข้มเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศแก่ตัวภาพทั้งหมด โดยลักษณะที่โดดเด่นของภาพร่างชั้นนี้ คือ ลักษณะของผิวและรอยคล้าย พร้อมนำหลักการข้างต้นนำไปพัฒนาการสร้างภาพร่างในขั้นต่อไป



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชั้นที่ 3

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

ภาพร่างชั้นที่ 3 กระบวนการทำภาพร่างชั้นนี้โดยใช้การถ่ายภาพ เพื่อเป็นการสร้างลายละเอียดแก่ตัวแม่แบบภาพร่าง ใช้ลักษณะการนำเสนอถึงแนวคิดผ่านรูปแบบของการเล่นของเล่นตามแนวความคิดที่กำหนด โดยมีการวางประธานของภาพที่เป็นโหลยาคองที่มีของเล่นเลียนแบบสัตว์น้ำที่มีเรื่องราวเป็นปัญหาสัตว์น้ำที่ได้รับผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมถูกคองอยู่ในโหลยาคองอย่างอัดแน่น มีการแสดงลักษณะของการบริโภคยาคองผ่านปริมาณของน้ำที่ลดลง ได้จัดให้ขวดโหลอยู่ในตำแหน่งตรงกลางภาพเพื่อการสร้างคุณภาพภายในภาพ มีการกำหนดให้มีแสงส่องเข้ามาทางด้านซ้ายของตัวภาพเพื่อให้เกิดระยะเวลาของตัวภาพ และใช้พื้นหลังเป็นสีเข้มเพื่อเป็นการบรรยากาศแก่ตัวภาพ ลักษณะที่โดดเด่นของภาพร่างชั้นนี้ คือ จังหวะของการแสดงออกของตัวการเล่นที่เป็นวาทที่ทำให้ดูเหมือนมีชีวิตและปริมาณน้ำที่ลด ที่มีการตีความได้หลายความหมาย พร้อมนำหลักการข้างต้นนำไปพัฒนาการสร้างภาพร่างในขั้นต่อไป



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชั้นที่ 4
ที่มา: ชัชพล ทองอยู่

ภาพร่างชั้นที่ 4 กระบวนการทำภาพร่างชั้นนี้โดยใช้การถ่ายภาพ เพื่อเป็นการสร้างลายละเอียดแก้ตัวแม่แบบ ใช้ลักษณะการนำเสนอถึงแนวคิดผ่านรูปแบบของการเล่นของเล่น ตามแนวความคิดที่กำหนด โดยมีการวางประธานของภาพที่เป็นโหลยาคองที่บรรจุของเล่นเลียนแบบสัตว์น้ำที่มีเรื่องราวเป็นปัญหาสัตว์น้ำที่ได้รับผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมถูกคองอยู่ในโหลยาคองด้วยการอัดแน่น โดยมีการเพิ่มลักษณะของภาพถ่ายที่เป็นภาพถ่ายที่ถูกส่องออกมาเป็นภาพที่ถูกเก็บไว้นานจนดูเก่าเข้าไป ได้จัดให้ขวดโหลยาคองในตำแหน่งตรงกลางภาพเพื่อเกิดการสร้างคุณภาพในตัวภาพ กำหนดให้แสงส่องเข้ามาทางด้านซ้ายของตัวภาพเพื่อกำหนดระยะเวลาของตัวภาพและใช้พื้นหลังเป็นสีเข้มเพื่อเป็นการสร้างแก้ตัวภาพ ให้มีความมืด ด้วยความมืดจะทำให้ตัวสัตว์มีความโดดเด่นขึ้นมา ลักษณะที่โดดเด่นของภาพร่างนี้คือ การเพิ่มฟิลเตอร์ของภาพถ่ายเก่าที่เป็นเหมือนภาพฟิล์มเก่าเข้าไปเพื่อเพิ่มลักษณะที่แตกต่างออกไปจากภาพร่างชั้นอื่น

3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรคงาน

3.3.1 ขั้นตอนการสร้างต้นแบบ

ในการสร้างแบบสำหรับทำภาพพิมพ์แกะไม้และภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยาง ขั้นตอนอันดับแรกที่ทำเป็นมากก็คือ “การออกแบบ” เพราะการออกแบบที่ดีจะส่งผลต่อการสร้างแบบและผลงานที่ดี การสร้างแบบสำหรับการทำภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.3.1.1 ออกแบบภาพจนได้แบบที่ต้องการแล้วจึงขยายแบบ ทั้งนี้ต้องเข้าใจถึงลักษณะของภาพพิมพ์ก่อนว่า ภาพพิมพ์ที่ออกมาจะกลับกันกับแม่พิมพ์ คือ กลับซ้ายเป็นขวา ดังนั้นเมื่อขยายแบบ ให้พลิกเอาด้านล่างของกระดาษแม่แบบที่ร่างแบบลงไปแล้ว เพื่อเป็นการแก้การกลับซ้ายเป็นขวาของภาพ เมื่อพิมพ์ออกมาจะได้ภาพที่ตรงกับแบบที่ได้ออกแบบไว้

3.3.1.2 เตรียมแผ่นกระเบื้องยางสำหรับทำแม่พิมพ์โดยการพ่นสีให้เป็นค่าน้ำหนักกลางให้ทั่วแผ่นแล้วลอกลายลงบนแผ่นไม้ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ใช้กระดาษคาร์บอนสีน้ำเงินวางซ้อนใต้กระดาษแม่แบบสีที่ร่างแบบลงไป แล้วใช้ดินสอที่มีเนื้อที่แข็ง เขียนกดลงไปตามลวดลายให้ติดลงไปบนแม่พิมพ์หรือจะใช้ชอล์กแข็งหรือดินสอพองทาหลังกระดาษแม่แบบที่ร่างแบบลงไปแล้ววางแบบขยายลงไปพอดีกับแม่พิมพ์ที่ทาหมึกดำหรือพ่นสีให้เป็นค่าน้ำหนักกลางแล้วใช้ดินสอลอกลายให้ติดลงบนแม่พิมพ์

3.3.1.3 เมื่อลอกลายลงบนแผ่นไม้หรือกระเบื้องยางสำหรับทำแม่พิมพ์ ซึ่งลงหมึกดำหรือพ่นสีให้เป็นค่าน้ำหนักกลางไว้แล้ว อาจจะใช้ดินสอสีขาวเขียนซ้ำลายที่ลอกลงให้ชัดเจนขึ้นแล้วทำการลงมือแกะแม่พิมพ์

3.3.2 ขั้นตอนการแกะแม่พิมพ์ไม้และกระเบื้องยาง

เมื่อร่างภาพลงบนแผ่นไม้แล้วต้องนำไปแกะแม่พิมพ์ การแกะแม่พิมพ์โดยใช้เครื่องมือประเภทต่าง ๆ ก่อนแกะต้องคำนึงว่า การพิมพ์ภาพพิมพ์ผิวหน้านั้น ส่วนที่แกะออกจะเป็นส่วนที่ไม่ติดหมึกหรือสีขาวตลอด ซึ่งตรงข้ามกับการวาดภาพธรรมดา เมื่อแกะภาพแล้วก็ต้องมาเน้นว่า ส่วนใดมีน้ำหนักมากน้อยหรือปานกลาง ต้องการให้ขาวมากก็ให้แกะบริเวณนั้น ให้เส้นที่ถี่ขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับน้ำหนัก ถ้าต้องการให้เข้มกว่าก็ให้แกะเส้นที่ห่างขึ้น จะเกิดน้ำหนักสีเข้มตามต้องการ ส่วนเนื้อกระเบื้องยางที่มีลายเส้นเป็นธรรมชาติอยู่แล้ว ควรสร้างภาพให้สัมพันธ์กัน โดยใช้ลายกระเบื้องยางเป็นพื้นหลังภาพ จะช่วยให้ภาพมีคุณค่ายิ่งขึ้น

3.3.3 วิธีการพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้และกระเบื้องยาง มี 2 วิธี คือ การพิมพ์ภาพพิมพ์กระเบื้องยางด้วยมือและการพิมพ์ภาพพิมพ์กระเบื้องยางด้วยแท่นพิมพ์

3.3.3.1 วิธีการพิมพ์ด้วยมือ

เป็นวิธีการพิมพ์ที่สามารถนำไปพิมพ์ที่ไหนก็ได้ เพราะสะดวกในการเคลื่อนย้ายวัสดุและอุปกรณ์ เนื่องจากไม่ต้องอาศัยแท่นพิมพ์ซึ่งมีขนาดใหญ่และหนัก หลักการพิมพ์ คือ ใช้นิ้วหลังกระดาษที่วางบนแม่พิมพ์ที่กลิ้งสี โดยใช้บาเร็น (Baren) ในการพิมพ์ภาพสี ทุก ๆ ชั้นสีที่พิมพ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะต้องกำหนดตำแหน่งวางแม่พิมพ์และกระดาษให้ชัดเจน และไม่ให้อ่อนในประเทศญี่ปุ่นอุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายภาพพิมพ์แกะไม้เรียกว่า “บารน” (Baren) ซึ่งเป็นอุปกรณ์พิมพ์ภาพแกะไม้ของชาวญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นแป้นรูปวงกลมหรือรูปไข่ ผิวเหมือนเชือกขุด เพื่อให้ใช้งานได้สะดวก เดิมทำด้วยกระดาษแข็งทากาวปะติดซ้อนกันหลายชั้น มีเชือกเหนียว ๆ ขดเป็นวงรองให้นุ่มแล้วห่อด้วยไม้ไผ่เส้นใบไม้เมื่อลากผ่านไปตามด้านหลังกระดาษพิมพ์จะช่วยให้การพิมพ์ติดได้ดียิ่งขึ้น

สำหรับวิธีการเตรียมแผ่นไม้ ควรเตรียมแผ่นไม้กระดานหรือกระดาษอัดสำหรับรองเขียนภาพ กว้าง 15 นิ้ว ยาว 24 นิ้ว เป็นแผ่นรองภาพ เลื่อยไม้หนาเท่ากับกระดานรองเป็นมุมฉาก 1 แผ่น และเลื่อยเป็นแผ่นยาวกว้างขนาดไม้บรรทัดยาว 15 นิ้ว เท่ากับขนาดกว้างรองกระดานรอง 1 แผ่น ไม้สำหรับกันแม่พิมพ์ขนาด 6 นิ้ว จำนวน 2 แผ่น ที่กล่าวมาทั้งหมดมีขนาดกว้างเท่ากันคือ ประมาณหนึ่งนิ้ว นำไม้ทั้งหมดมาประกอบกันเรียกว่า “ที่วางมือพิมพ์มือ”

ขั้นตอนการพิมพ์มือ

1. นำแม่พิมพ์ที่แกะเสร็จแล้วมาล้างสีบาง ๆ แต่ล้างหลาย ๆ ครั้ง จำนวน 8 ทิศทาง เพราะหากล้างสีหนาลงไปทีเดียวจะทำให้สีลงไปอุดพื้นผิวที่ทำไว้ เมื่อล้างเสร็จแล้วก็ยกแม่พิมพ์ดังกล่าววางลงบนด้านในของมุมฉากและให้แนบชิดกับด้านในของขอบไม้

2. นำกระดาษที่จะพิมพ์วางจนชิดบนขอบของไม้ และให้อีกด้านชิดกับด้านซ้ายของไม้รองให้ใช้หมุดหรือกระดาษกาวยึดกระดาษไว้กับด้านบนของไม้รองไม่ให้เลื่อน

3. เมื่อปิดกระดาษพิมพ์ลงบนแม่พิมพ์แล้ว ให้เอามือลูบเบา ๆ ให้กระดาษติดกับแม่พิมพ์แล้วนำบารน (Baren) ฎ ไปถูมา เช่น ฎ ขึ้นถูลงหรือฎ ขวไปมาเฉียงเข้าสู่ศูนย์กลาง ฎ เป็นตารางไขว้ไปมา ฎ จนกระทั่งสีติดกระดาษทั่วถึง การพิมพ์มือนี้นิยมใช้คือ เราสามารถเปิดกระดาษดูระหว่างที่ยังพิมพ์ไม่เสร็จได้ เพื่อดูว่าสีที่พิมพ์สม่ำเสมอแล้วหรือยัง หากตรงไหนสีไม่ติดก็ปิดกระดาษลง แล้วฎ ข้างบริเวณนั้นเพื่อให้ได้สีที่ติดสม่ำเสมอ

3.3.3.2 วิธีการพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์

การพิมพ์แบบนี้สามารถพิมพ์ได้จำนวนมาก โดยใช้เวลาน้อยกว่าการพิมพ์ด้วยมือในการพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์นั้น จะต้องกำหนดตำแหน่งเดียวกันบนแผ่นเหล็กรองพิมพ์ด้วยการกำหนดตำแหน่งการวางแม่พิมพ์ และกระดาษพิมพ์ จึงจะสามารถพิมพ์ได้เหมือนกันทุกแผ่น รวมทั้งการพิมพ์ภาพหลายสีด้วย สำหรับการกำหนดตำแหน่งในการพิมพ์ อันดับแรกต้องเช็ดทำความสะอาดแผ่นเหล็กรองพิมพ์ก่อน หรือปิดด้วยกระดาษสะอาดสีขาวก็ได้ยึดกับแผ่นเหล็กรองพิมพ์ไม่ให้เลื่อน แล้วให้วางกระดาษพิมพ์ลงบนแผ่นเหล็กรองพิมพ์ให้ได้ตำแหน่งพอดี ชิดด้วยดินสอรอบ ๆ เป็นกรอบ ให้นำแม่พิมพ์ไม้มาวางลงบนกรอบ ให้ได้ตำแหน่งพอดีกับพื้นที่ในกรอบเขียนเส้นรอบ ๆ แม่พิมพ์เป็นกรอบ

ขั้นตอนต่อไปให้ทดลองนำหมึกของลูกกลิ้งเหล็กของแท่นพิมพ์โดยให้นำไม้ที่มีความหนาเท่ากับแม่พิมพ์วางลงบนแผ่นเหล็กรองพิมพ์ปิดด้วยสีกหลาด แล้วหมุนเหล็กกลูกกลิ้ง

เหล็กให้ลงมาติดแผ่นสั๊กหลาดให้ได้น้ำหนักพอเหมาะ ถ้าหากกดลูกกลิ้งเหล็กหนักเกินไปภาพที่พิมพ์ออกมาจะได้เส้นที่ไม่ค่อยคม อีกทั้งแม่พิมพ์กระเบื้องยางก็จะบิดงอได้ง่าย กระดาษก็อาจจะขาดได้ แต่ถ้าหากแรงกดน้อยเกินไปสีจะติดไม่สม่ำเสมอ ดังนั้นจึงควรทดลองน้ำหนักกดให้ดีกว่าก่อน ซึ่งควรจะมีการทดลองกลิ้งสีบนแผ่นกระเบื้องยางที่ทดลองด้วย

เมื่อได้น้ำหนักของลูกกลิ้งที่พอเหมาะแล้ว ก็ให้นำแม่พิมพ์ที่แกะและกลิ้งสีไว้แล้ว วางลงบนกรอบที่วางตำแหน่งไว้ แล้วจึงวางกระดาษพิมพ์ลงบนกรอบที่วางตำแหน่งไว้ ระวังอย่าให้กระดาษเลื่อน อาจจะหาเทปปิดตรงมุมกระดาษไว้ก็ได้ แล้วปิดทับด้วยสั๊กหลาดอีกชั้น หมุนแท่นพิมพ์ให้ลูกกลิ้งเหล็กหมุนทับสั๊กหลาดกระดาษพิมพ์และแม่พิมพ์ โดยหมุนจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่ง เมื่อพ้นลูกกลิ้งเหล็กทั้งหมดจึงยกสั๊กหลาดขึ้น แล้วนำภาพพิมพ์ออกมาได้ ข้อควรระวังในระหว่างที่หมุนลูกกลิ้งเหล็กคือให้หมุนไปเรื่อย ๆ อย่าหยุดเพราะจะทำให้ภาพเป็นแถบเส้นในส่วนที่หยุดกลิ้งได้ เมื่อพิมพ์เสร็จแล้วอย่าลืมทำความสะอาดอุปกรณ์และห้องปฏิบัติงานทุกครั้ง

3.3.4 การตากผลงานภาพพิมพ์

ในการตากผลงานภาพพิมพ์จำเป็นจะต้องมีตะแกรงสำหรับตากงาน โดยเฉพาะ หรือใช้วิธีแขวนงานก็ได้ การตากผลงานภาพพิมพ์ควรวางผลงานให้ราบกับระดับพื้นจะดีกว่าแขวน โดยวางบนตะแกรงตากผลงานจะช่วยให้การดูแลความสะอาดของผลงานง่ายขึ้นด้วย เพราะตัวตะแกรงจะมีหลายชั้น หยิบเข้าออกได้ง่าย ต่างจากการตากโดยวิธีการแขวนซึ่งอาจมีโอกาสดังกล่าวหลุดและตกหล่นได้ง่ายกว่า แต่หากจำเป็นก็ใช้วิธีแขวนได้เหมือนกัน โดยควรเลือกสถานที่แขวนที่อากาศถ่ายเทสะดวกและลมไม่แรง

3.3.5 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์โมคูลิโต้

3.3.5.1 ตัดไม้ให้ได้ขนาดที่เราต้องการ โดยใช้มีดตัดเตอร์ค่อย ๆ กรีดไปที่ละชั้นจนขาดหรือใช้เลื่อยตัดแล้วใช้กระดาษทรายเบอร์ 0 ขัดเพื่อลบขอบของแม่พิมพ์ทั้ง 4 ด้านให้เรียบเสมอกันทุกด้าน

3.3.5.2 นำภาพร่างที่เราได้ทำการขยายขนาดเท่าที่เราต้องการ มาทำการทรานสเฟอร์ลงไปในแผ่นแม่พิมพ์ โดยการนำภาพร่างที่ได้ขยายมานั้น มาคว่ำหน้าลงไปในแผ่นแม่พิมพ์จัดตำแหน่ง ให้ได้ให้พอดีกับแม่พิมพ์ แล้วทำการยึดติดด้วยเทปกระดาษ

3.3.5.3 นำเศษผ้ามาชุบทินเนอร์ให้พอหมาด แล้วนำไปลูที่ด้านหลังของภาพร่างเพื่อทำการทรานสเฟอร์ เมื่อทำการลูให้ทั่วครบทั้งแผ่นเรียบร้อยแล้วก็แกะกระดาษภาพร่างออกจากแผ่นแม่พิมพ์แล้วใช้ปากกาเคมีสีดำเขียนซ้ำอีกครั้งในบางจุดที่มีรายละเอียดไม่ชัดเจน จนเสร็จสมบูรณ์

3.3.5.4 จากนั้นนำหมึกจีนมาผสมน้ำนิดหน่อย เพื่อทำการทาหมึกจีนลงไปในแผ่นแม่พิมพ์ให้ทั่วทั้งแผ่น เพื่อที่จะได้สะดวกและง่ายต่อการแกะในน้ำหนักของกระบวนการพิมพ์

3.3.5.5 นำเครื่องมือแกะไม้แกะลงตามพื้นที่ที่ต้องการแกะ จนเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ทำความสะอาดแม่พิมพ์เพื่อที่จะเริ่มกระบวนการพิมพ์

3.3.5.6 เตรียมสีที่จะใช้ในการพิมพ์ ในปริมาณที่พอดีหรือเผื่อเกินได้เล็กน้อย

3.3.5.7 นำแม่พิมพ์มากลึงกับสีที่ได้เตรียมไว้ ให้กลึงสีหนามากกว่าการพิมพ์แบบเข้าแทนนิตหนึ่ง เพื่อให้สีติดมากขึ้นและป้องกันไม่ดูดสี

3.3.5.8 เมื่อได้ทำการพิมพ์งานเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็นำแผ่นแม่พิมพ์ไปทำความสะอาด โดยใช้น้ำล้างผิวหน้าของแม่พิมพ์

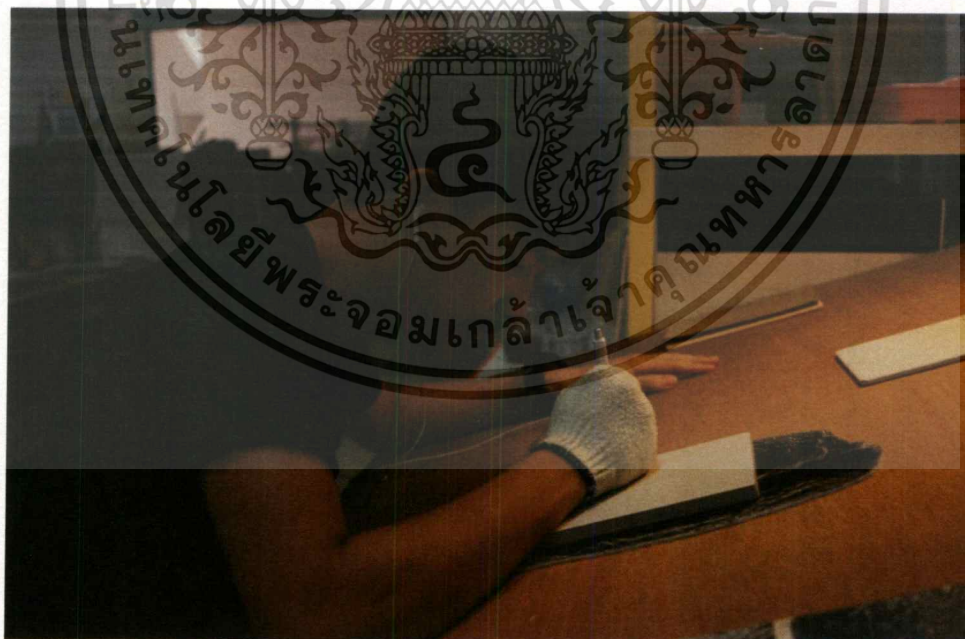
3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์โมกุลิโต้



ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการเตรียมวัสดุทำแม่พิมพ์กระเบื้องยาง
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

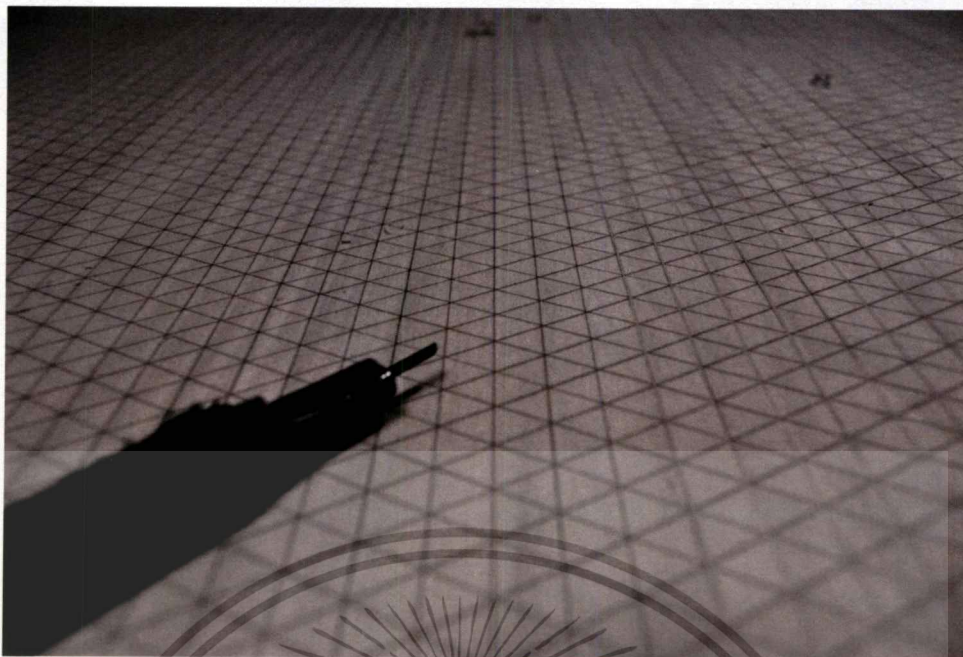


ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการกลึงหมึกคำหรือฟันทเปรย์สีกลางบนกระเบื้องยาง
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

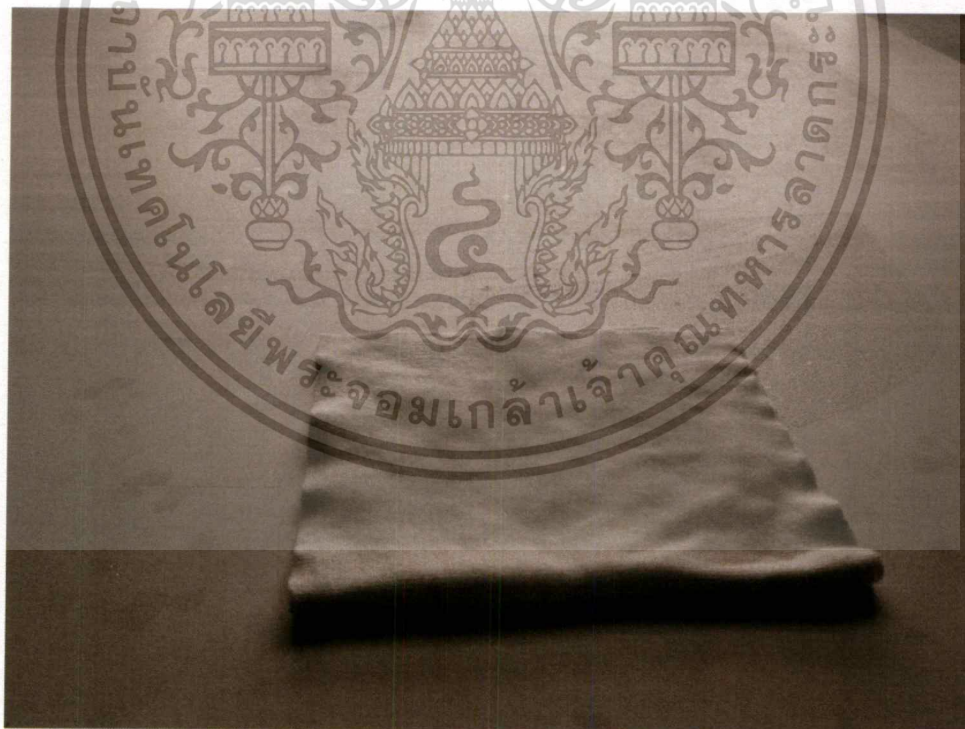


ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการแกะแม่พิมพ์กระเบื้องยาง
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการแกะโมคูลิโต้
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

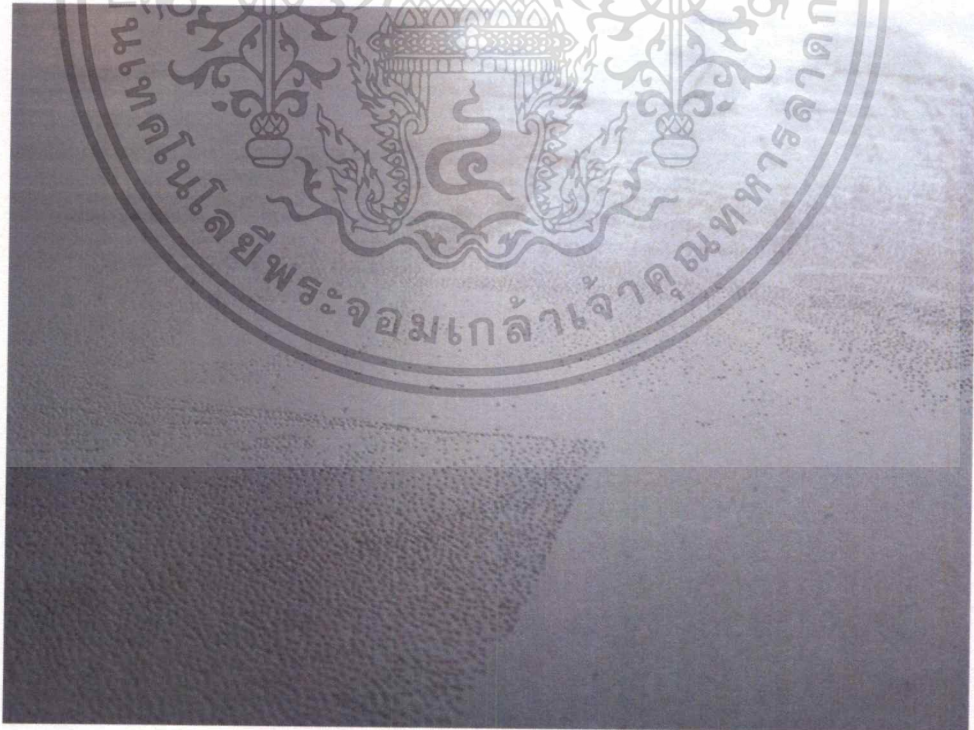


ภาพที่ 3.9 แม่พิมพ์โมคูลิโต้แกะเสร็จแล้ว
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

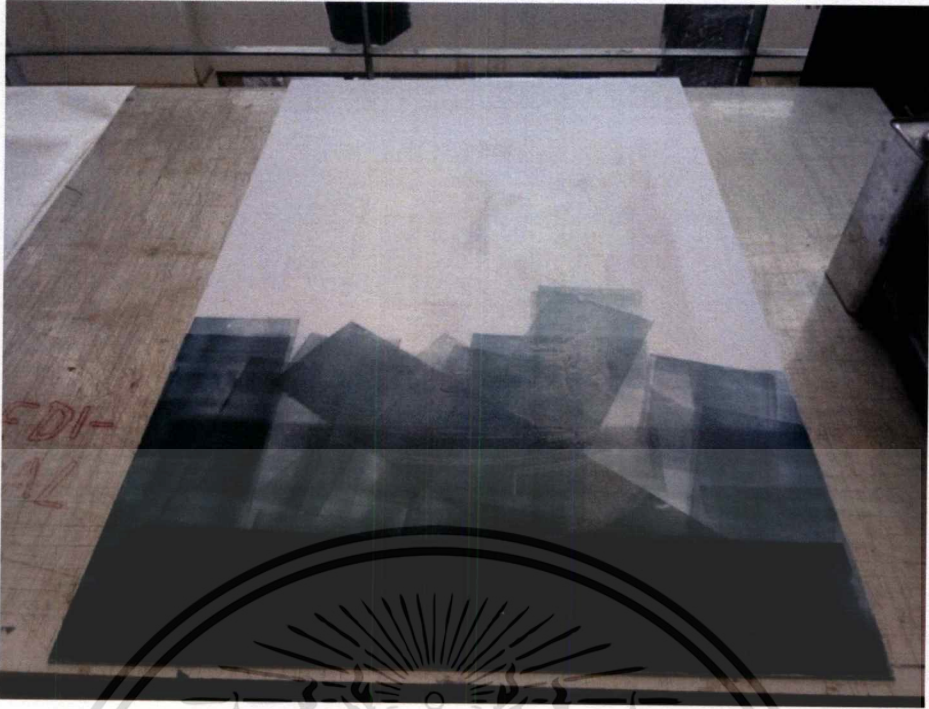


ภาพที่ 3.10 แม่พิมพ์กระเบื้องอย่างทีแกะเสร็จแล้ว
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่



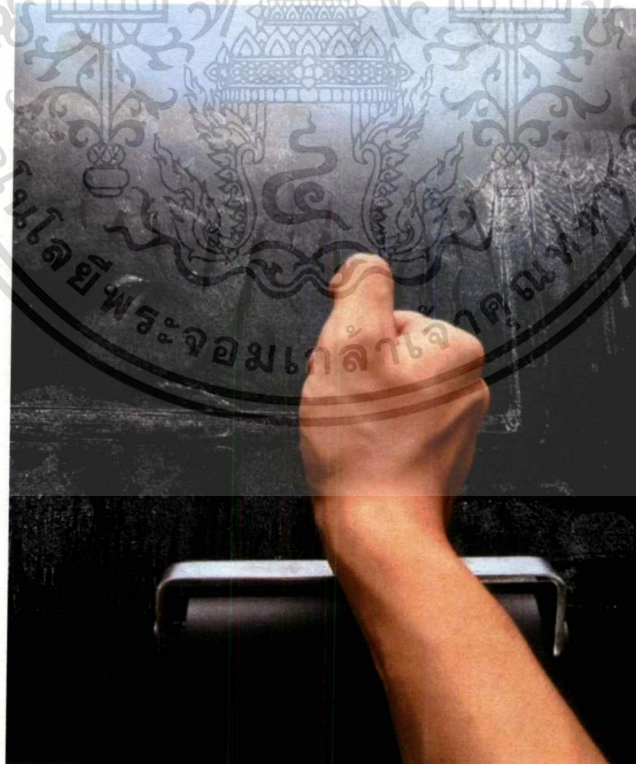
ภาพที่ 3.11 แม่พิมพ์กระเบื้องอย่างทีแกะเสร็จแล้ว
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนการกลึงสี

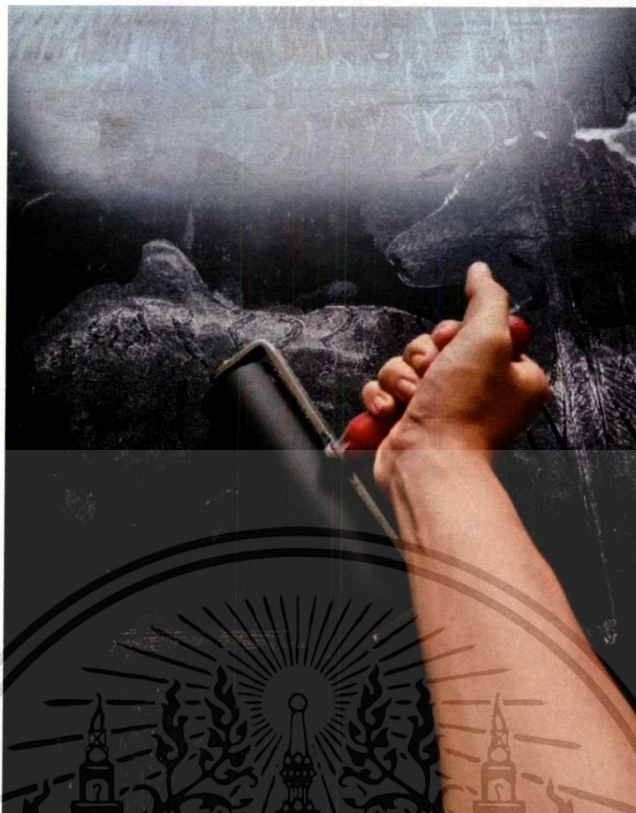
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่



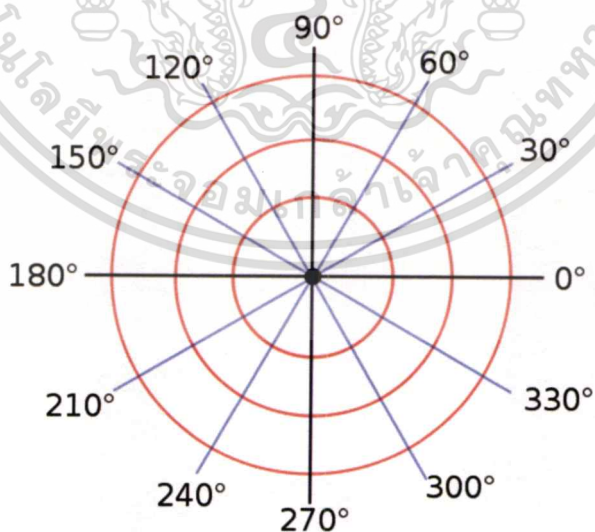
ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการกลึงสี

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนการกลึงสี
 ที่มา : ชัชพล ทองอยู่



ภาพที่ 3.15 ทิศทาง 8 ทิศ ในการกลึงสี
 ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ลักษณะการจับตุ๊กกิ้ง กิ่งสี
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

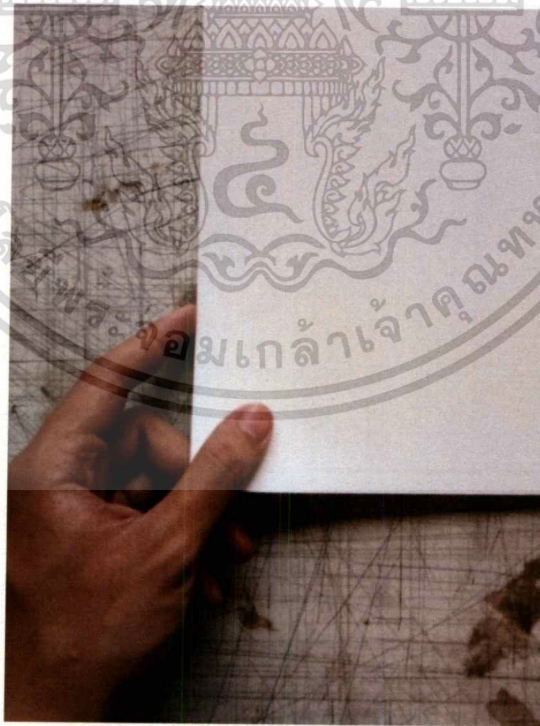


ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนการเช็ดหมึกที่กิ้งลงบนแม่พิมพ์ก่อนพิมพ์
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

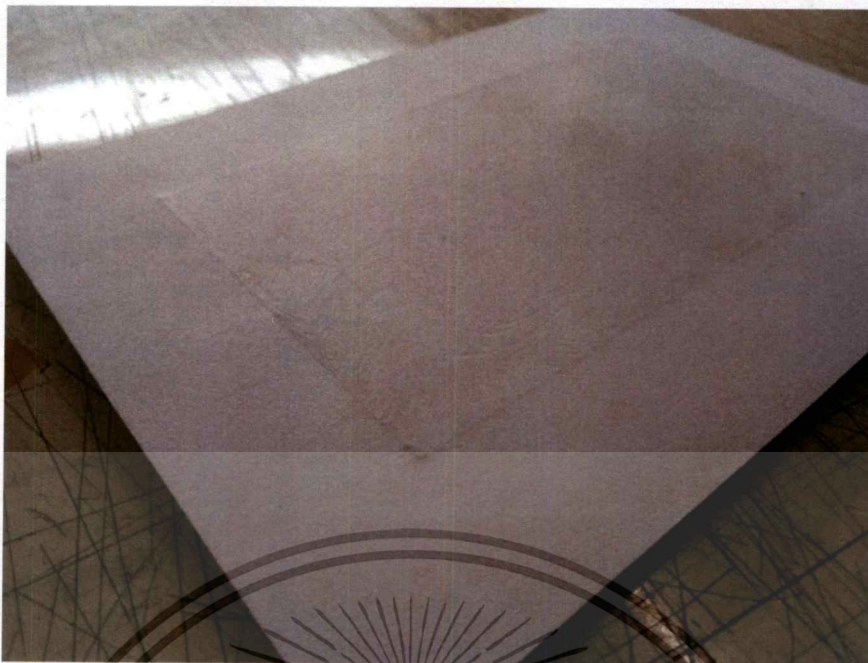


ภาพที่ 3.18 กระจาดที่ใช้พิมพ์ภาพพิมพ์
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

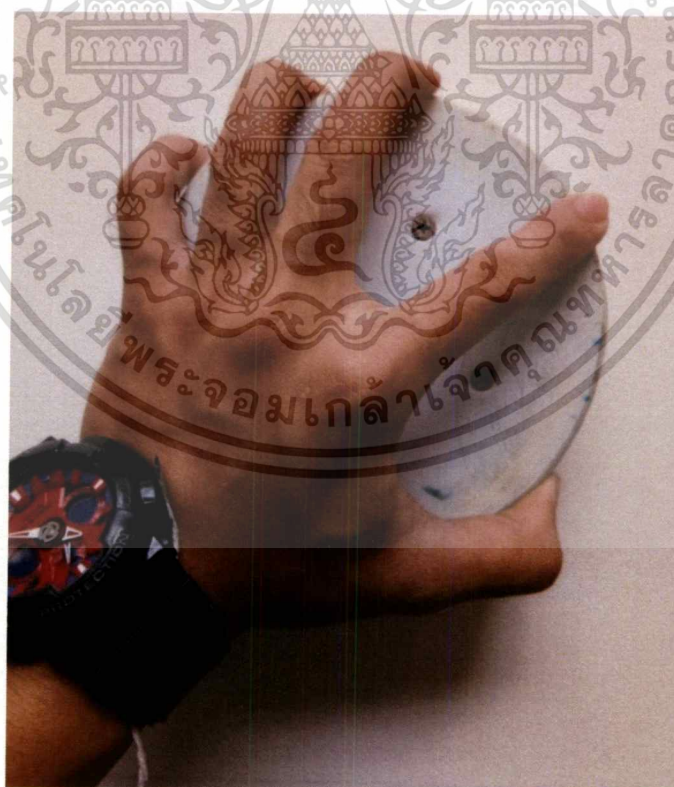


ภาพที่ 3.19 ขั้นตอนการวางกระจาดที่ใช้พิมพ์งาน
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

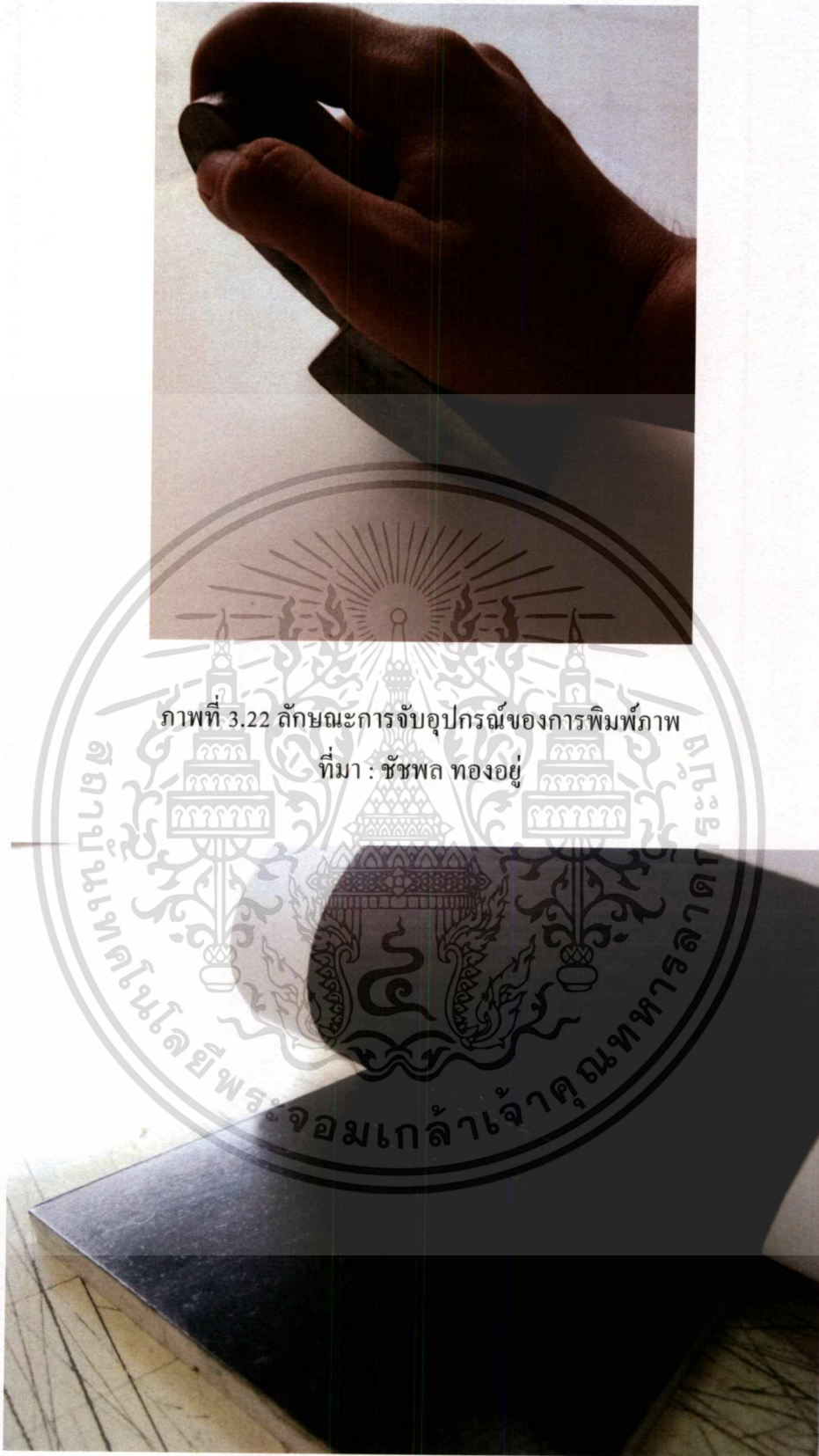


ภาพที่ 3.20 ขั้นตอนการวางกระดาษที่ใช้พิมพ์งาน
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่



ภาพที่ 3.21 ลักษณะการจับอุปกรณ์ของการพิมพ์ภาพ
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.22 ลักษณะการจับอุปกรณ์ของการพิมพ์ภาพ
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

ภาพที่ 3.23 ขั้นตอนการเช็ดน้ำหนักระหว่างการพิมพ์ ภาพพิมพ์โมลลิโต้
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

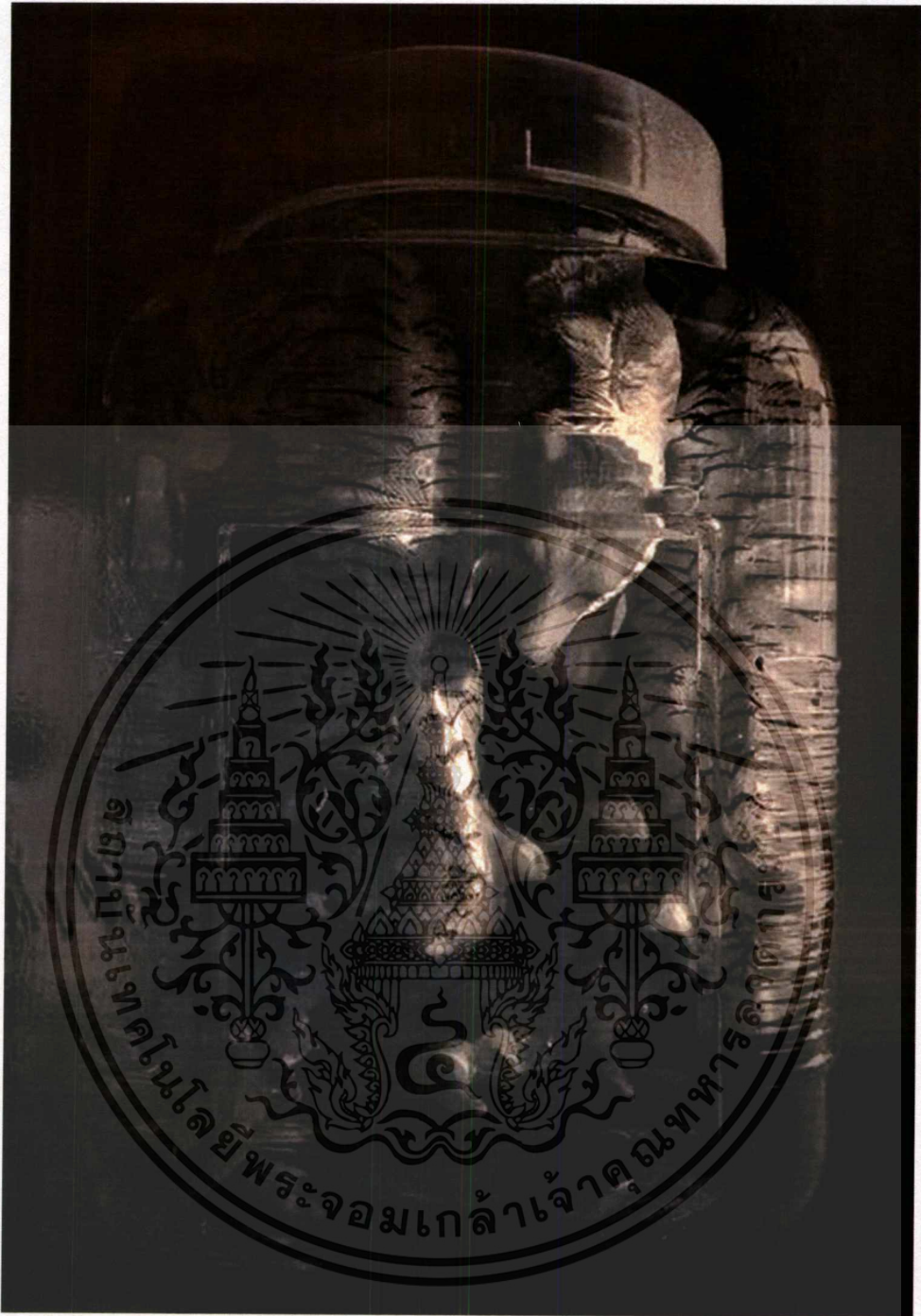


ภาพที่ 3.24 ขั้นตอนการเข้ค้ำน้ำหน้ากระหว่างการพิมพ์ ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยาง
ที่มา : ช้ชพล ทองอยู่



ภาพที่ 3.25 การเข้ค้ำน้ำหน้ากระหว่างการพิมพ์
ที่มา : ช้ชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.26 ผลงานเมื่อพิมพ์เสร็จทั้ง 2 กระบวนการเสร็จสิ้น
ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

อุปกรณ์สำหรับภาพพิมพ์แกะกระเบื้องอย่าง

1. เครื่องมือแกะไม้หรือส่วสำหรับแกะไม้
2. ลูกกลิ้งสำหรับกลิ้งสี
3. เครื่องสำหรับผสมสี ตักสี
4. แท่นกลิ้งสี
5. ไม้สำหรับแกะแม่พิมพ์
6. กระดาษพิมพ์
7. ที่วางพิมพ์มือ
8. อุปกรณ์พิมพ์ภาพพิมพ์ด้วยมือ
9. หมึกพิมพ์

3.5.1 เครื่องมือแกะไม้หรือส่วสำหรับแกะไม้

เครื่องมือแกะไม้หรือส่วสำหรับแกะไม้สามารถช่วยร่วมกับการแกะกระเบื้องอย่างได้บางชนิด ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องมือที่ดีเป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะบันดาลให้ผลงานสำเร็จเรียบร้อยสมดังจุดมุ่งหมาย เครื่องมือแกะไม้เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญมากในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยการตัด ขุด แต่งแผ่นไม้ที่จะทำแม่พิมพ์ เครื่องมือจึงต้องคมแข็งแรง ด้ามจะต้องเป็นไม้กลิ้งขัดเรียบ มีความสะอาด ปลายด้ามไม้กลมมนน้ำหนักเบา จับถือพอดีกับมือ มีขนาดของด้ามและใบมีดที่พอเหมาะที่จะใช้ประโยชน์

ส่วสำหรับแกะไม้มีหลายแบบ เนื่องด้วยส่วนใหญ่การนำมาสร้างสรรค์ผลงาน มักจะใช้ที่มีขนาดเล็กเป็นหลัก ทั้งแบบตรงและแบบโค้ง มีด้ามสำหรับจับ โดยปากส่วจะมีหลายรูปแบบ คือ

3.5.1.1 ส่วร่องรูปตัวซี (C-Gouge) เป็นรูปโค้งคั่นคล้ายรูปของเล็บมือ เรียกว่า ส่วร่องรูปตัว (C) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าส่วเล็บมือ

3.5.1.2 ส่วร่องรูปตัวยู (U-Gouge) เป็นส่วรูปโค้งลึก

3.5.1.3 ส่วร่องรูปตัววี (V-Gouge) เป็นส่วรูปมุมแหลม มักจะใช้ในการแกะเดินเส้น

สาย

3.5.1.4 ส่วหน้าตัดแบน

3.5.1.5 ส่วหน้าตัดแบนเฉียง

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ใช้มากและจำเป็นที่สุดคือ ส่วรูปตัววี “V” บางกล่องเวลาซื้อจะต้องเปิดดูว่ามีครบหรือไม่ เมื่อครบแล้วก็ต้องตรวจดูใบมีดว่า มีความคมหรือแตก หรือบิ่น โดยเฉพาะตรงปลายแหลมของตัว “V” ถ้าบิ่นหรือหักก็จะต้องทิ้งและจำเป็นต้องซื้อใหม่อีกกล่อง เพื่อส่วรูปตัว “V” เพียงตัวเดียว มีเครื่องมือลักษณะนี้อีกหลายแบบ เช่น มีด้ามใบมีดเปลี่ยนได้ ต้องถามผู้ขาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และอ่านคำแนะนำที่กล่องก่อน เพราะมีเครื่องมือชนิดที่ใบมีดเหมือนกันแต่ใช้สำหรับแกะพิมพ์ยาง (LINO-CUT) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับใช้แกะงานเบา ๆ ใบมีดจึงบอบบางกว่าเครื่องมือแกะไม้ การรู้จักใช้เครื่องมือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับช่างมาก เพราะถ้าไม่ระวังรักษาไม่รู้จักเลือกวัสดุที่จะนำมาแกะ ไม้รู้จักหว่านพ่อนหนักพ่อนเบา ใบมีดอาจจะบิ่นหรือหักได้ นอกจากนั้นยังต้องระวังใบมีดมิให้เป็นอันตรายต่อมือผู้แกะหรือแกะพลาดไปเพราะวัสดุที่นำมาแกะแข็งกว่าใบมีด เพื่อที่จะรักษาความคมของใบมีดให้ยาวนาน จึงต้องระวังดังต่อไปนี้

1. เมื่อเจอลึนไม้ต้องระวังไม่ให้ปึกสี่สำหรับแกะไม้ลึนเกินไป เพื่อจะได้เลื่อนเนื้อไม้ได้ง่าย

2. หากแกะสวนลึนไม้จะทำให้สี่สำหรับแกะไม้ตกลงไปตามลึนไม้ ซึ่งจะยากลำบากต่อการแกะไม้ เพราะไม่สามารถดันเครื่องมือต่อไปได้ง่ายและสี่แกะไม้อาจจะหักได้ เมื่องัดไม้ขึ้นมา ดังนั้นเมื่อแกะไปพบลายไม้ จึงควรระวังอย่าแกะสวนลายไม้ อย่าดันเครื่องมือแกะเข้าไปในศูนย์กลางไม้ เพราะใบมีดจะกินลึกลงไปตามลาย ทำให้ดันเครื่องมือต่อไปลำบาก จะดันขึ้นก็ไม่ว่าง

3. ระวังความชื้น ซึ่งเป็นศัตรูที่ร้ายกาจต่อเครื่องมือ ฉะนั้นเมื่อจะเก็บเครื่องมือไว้นาน ๆ ขณะที่หยุดพักการใช้ ควรชโลมด้วยน้ำมันแล้วใช้ผ้าหุ้มไว้ การเก็บควรหยาบใบมีด และหาหนังหรือไม้อ่อน ๆ วางไว้หน้าความคม เพื่อป้องกันไม่ให้ความคมไปกระทบกับวัตถุที่แข็ง ซึ่งจะทำให้คมมีดเสียหาย การเก็บรักษาเครื่องมือไว้ในกล่องไม้ถือว่าดีที่สุด เมื่อเอาเครื่องมือใส่กล่องแล้ว ต้องเก็บรักษาไว้ในที่โปร่งแห้ง เมื่อพบว่ามีสนิมจะต้องเอากระดาษทรายขัดออก และชโลมน้ำมันทันที

3.5.2 ลูกกลิ้งสำหรับกลิ้งสี

เป็นเครื่องมือสำหรับใช้กลิ้งหมึกพิมพ์ให้ติดตามส่วนนูนของแม่พิมพ์ ลูกกลิ้งที่ใช้กันทั่วไปส่วนมากเป็นลูกกลิ้งหุ้มผิวยาง ซึ่งมีความแข็งแรงมากหรือน้อยแตกต่างกันไปตามชนิดและความหนาของยางหุ้มผิว ลูกกลิ้งชนิดยางนิ่มมากมักใช้ในงานที่มีกรรมวิธีพิเศษเฉพาะ เช่น ใช้กลิ้งหมึกพิมพ์ไปตามผิวสูง ๆ ต่ำ ๆ ของแม่พิมพ์ ซึ่งจะช่วยให้ติดหมึกพิมพ์มากกว่าปกติ ในการทำงานภาพพิมพ์สี อาจใช้ลูกกลิ้งพิมพ์หมึกพิมพ์สีลงบนเนื้อที่แม่พิมพ์กว้าง ๆ ทั้งในที่ที่ต้องการให้มีสีแบบทึบและให้มีสีที่มีน้ำหนักกลืนกันก็ได้ ส่วนสำคัญที่สุดของลูกกลิ้งก็คือผิวโค้งของลูกกลิ้ง หากวางลูกกลิ้งทิ้งลงพื้นผิวใด ๆ นานจนเกินไป ผิวโค้งของลูกกลิ้งก็จะผิดรูปเดิมได้ง่าย ดังนั้นวิธีที่ดีที่สุดในการระวังรักษาผิวโค้งของลูกกลิ้งก็คือ เมื่อเลิกใช้ลูกกลิ้งแล้ว ควรแขวนลอยไว้

การเก็บรักษาลูกกลิ้ง

ลูกกลิ้งควรมีการเก็บที่ถูกต้อง ไม่ควรวางกับพื้น วางบนสิ่งที่มีคมหรือพื้นที่ไม่เรียบ อย่าใช้ของวางทับลูกกลิ้งเป็นอันขาด เพราะลูกกลิ้งจะถูกกดเป็นรอยเสียหาย ทำให้กลิ้งสีได้ไม่เรียบ การกลิ้งสีอย่าให้โดนขอบกระจกที่มีคม หรือกลิ้งลงบนขอบของไม้ที่แกะ จะทำให้ยางลูกกลิ้งเป็นรอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่นเดียวกัน ถ้าสีแห้งเกาะติดลูกยางหนา ห้ามใช้เกรียงหรือวัสดุอื่น ๆ มาขูดสีให้สีออก ให้ใช้ผ้าชุบน้ำมันค่อย ๆ เช็ดออก เมื่อทำงานเสร็จแล้ว ควรเก็บลูกกลิ้งไว้ในที่เก็บเฉพาะอย่างวางกับพื้น ควรเก็บด้วยการแขวนไว้หรือทำร่องขางให้ลูกกลิ้งหงายขึ้น

3.5.3 เกรียงสำหรับผสมสีและคัลสี

ใช้สำหรับคัลหมึกผสมหมึกสีต่าง ๆ ให้เข้ากัน มีลักษณะเป็นเหล็กแบนคล้ายมีด ปลายตัดตรงบาง ค้ามจับเป็นไม้หรือพลาสติก จับถนัดมือ ปลายเกรียงควรบางแต่ไม่ควรจะคม ถ้าปลายเกรียงไม่บางพอ เวลาปาดสีคัลสีจะคัลได้ไม่หมด เพราะความหนาของเกรียงจะคั่นกองสีไปข้างหน้า เกรียงมีหลายขนาดตามลักษณะการใช้งานถ้าคัลสีจากกระป๋องสีควรใช้เกรียงขนาด 1 นิ้ว แต่ถ้าใช้ผสมสีควรใช้เกรียงขนาด 1 นิ้วครึ่ง หรือขนาดใหญ่กว่านี้ตามความเหมาะสม แทนกลิ้งสีในการคัลสีหรือหมึก หรือที่ภาษาช่างพิมพ์เรียกว่า “ตีหมึกพิมพ์” นั้น ควรเป็นการกลิ้งลงบนวัสดุที่เรียบ ไม่มี การคูดซึ่มของสี แข็งแรง ทนทาน ไม่บิดงอ เช่น แทนหินเรียบหรือแทนพิมพ์ที่ใช้ในการทำภาพพิมพ์หินหรือใช้แผ่น โลหะ หรือกระจกหนาก็ได้ โดยทั่วไปมักจะใช้กระจกหนา เพราะหาได้ง่าย และราคาประหยัดที่สุด กระจกควรหนาไม่ต่ำกว่า 1.5 หุน และควรมีแผ่นกระดาษสีขาวรองไว้ใต้กระจกเพื่อให้สามารถเห็นสีหรือหมึกได้ชัดเจน

3.5.4 ไม้และกระเบื้องยางสำหรับแกะภาพพิมพ์

ไม้สำหรับนำมาแกะเป็นแม่พิมพ์ว่า มีทั้งไม้เนื้ออ่อนและไม้เนื้อแข็ง ซึ่งแต่ละชนิดมีลักษณะแตกต่างกันดังนี้

3.5.4.1 ไม้สน คิลป็นตะวันตกนิยมใช้เพราะราคาไม่แพงนักหาได้ง่าย การแกะไม้เนื้ออ่อนต้องแกะตามลายไม้ ถ้าขวางลายต้องใช้เครื่องมือค่อนข้างคม ไม่เหมาะแก่การแกะลายที่ละเอียดมากนักเพราะเนื้อ ไม้จะยุบได้ง่าย วิธีแก้โดยการใช้เชล็คทา ก่อน เพื่อให้เนื้อไม้เกาะตัว ทำให้ง่ายต่อการแกะและการพิมพ์

3.5.4.2 ไม้เซอร์รี เป็นไม้เนื้อแข็ง นิยมใช้เพราะแกะลายไม้ได้ละเอียด ประณีต และเก็บรักษาไว้ได้นาน เป็นที่นิยมของชาวญี่ปุ่น ทนทานต่อการแกะและการพิมพ์ ไม้ถูกอัดเป็นแผ่นไม้ที่มีขนาดใหญ่ สะดวกในการสร้างภาพขนาดใหญ่ ๆ และในการขนย้ายเพราะมีน้ำหนักเบา คุณสมบัติคล้ายไม้ทั่วไป แกะง่ายมีลายในตัว แกะและลอกเป็นชั้น ๆ ได้

3.5.4.3 กระดาษอัด สามารถใช้แกะพิมพ์เป็นร่อง เส้น แกะได้ชัดเจนดี แต่ต้องเลือกใช้กระดาษเนื้อแน่น เส้นคมชัด กระดาษอัดไม่มีลายเส้น เพราะผิวเรียบต้องสร้างลายเส้นเอง การพิมพ์สะดวก เนื่องด้วยไม้ทนทาน เพราะการล้างหมึกเชื่อน้ำมันจะทำให้กระดาษยุบง่าย ขาดความคมชัด ต้องแก้ไขโดยการทาน้ำกาวอ่อน ๆ ก่อนแกะกระดาษอัดจะแข็งแรงและจะทรงตัวอยู่ได้นาน แม่พิมพ์จะมีคุณภาพดียิ่งขึ้น

3.5.5 กระดาษพิมพ์

กระดาษที่มีคุณภาพมากเป็นกระดาษญี่ปุ่น เนื้อบางนุ่มแต่เหนียวมาก ยุโรปและอเมริกามี


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผลิตกระดาษเป็นอุตสาหกรรม คุณภาพดี แต่หนาและหนัก ราคาแพง ในไทยกระดาษว่าวหรือกระดาษสา ฯลฯ สามารถนำมาพิมพ์ภาพได้ กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มีหลายชนิดจำเป็นจะต้องเลือกใช้ สำหรับกระดาษพิมพ์ควรมีพื้นผิวเรียบ หากผิวหยาบจะทำให้สีติดกระดาษไม่สม่ำเสมอ หากพิมพ์ด้วยมือควรใช้เป็นกระดาษผิวเรียบ แต่ไม่ควรหนามากควรหลีกเลี่ยงการใช้กระดาษผิวหยาบ เพราะหมึกจะไม่ค่อยเกาะ หมึกแห้งช้า เลอะง่ายระหว่างพิมพ์ กระดาษอาจเลื่อนจากแม่พิมพ์ได้ง่าย กระดาษสาของไทยเมื่อนำมาพิมพ์ด้วยมือได้ดีมาก แต่ไม่ควรใช้กระดาษบางมาก เพราะจะขาดง่าย

3.5.6 หมึกพิมพ์

หมึกพิมพ์สำหรับเทคนิคการพิมพ์แกะไม้มีอยู่ 2 ชนิด คือสีน้ำและสีน้ำมัน สีน้ำบรรจุในหลอดหรือกระป๋อง ส่วนสีน้ำมันจะเป็นสีที่ใช้อยู่ในโรงพิมพ์ทั่วไป ควรเก็บปิดฝาให้มิดชิด เพื่อไม่ให้สีแห้งจนแข็งและไม่สามารถพิมพ์ได้ สำหรับในไทยพบว่านิยมการพิมพ์โดยใช้เพื่อพิมพ์สีใช้น้ำมันมากกว่าสีใช้น้ำ เพราะสามารถควบคุมการพิมพ์ได้ง่ายกว่าสีน้ำ อีกทั้งไม้ที่มีในไทยนั้น มีคุณสมบัติที่อู่น้ำน้อยกว่าไม้ที่ผลิตในประเทศญี่ปุ่น ดังนั้น เมื่อทำภาพพิมพ์แกะไม้เรื่องสีน้ำจะประสบปัญหาในเรื่องของเวลา เพราะสีจะแห้งเร็ว

3.5.7 คุณลักษณะพิเศษของวัสดุอุปกรณ์ที่เลือกใช้

วัสดุอุปกรณ์	รายละเอียด
	<p>1. เครื่องมือแกะไม้ไฟฟ้า</p> <p>นำมาใช้แทนเครื่องแกะรุ่นเก่าที่อย่างเช่น ชั่วแกะ ไม้ที่ออกแรงแกะด้วยมือ เพราะเครื่องใช้ระบบไฟฟ้าในการทำงาน สามารถนำมาใช้ทุ่นแรงและประหยัดระยะเวลาการทำงานให้เร็วขึ้น และสามารถทำงานให้มีความละเอียดมากขึ้นได้</p>
	<p>2. เครื่องมือแกะกระบือียง</p> <p>เครื่องมือแกะกระบือียงแบบหัวเข็ม มีลักษณะพิเศษในการสร้างการแกะที่เหมาะสมกับการใช้การสร้างน้ำหนักด้วยการจุด อุปกรณ์ขึ้นอยู่กับผู้สร้าง สรรค์จะประดิษฐ์ขึ้นมา เพื่อตอบสนองการใช้งานในแต่ละลักษณะของตน</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุอุปกรณ์	รายละเอียด
	<p>3. ไม้เซอรั้</p> <p>เป็นไม้เนื้อแข็ง นิยมใช้เพราะแกะลายไม้ได้ละเอียด ประณีต และเก็บรักษาไว้ได้นาน ทนทานต่อการแกะและการพิมพ์ ไม้อัดเป็นแผ่นไม้ที่มีขนาดใหญ่ สะดวกในการสร้างภาพขนาดใหญ่ ๆ และในการขนย้ายเพราะมีน้ำหนักเบา คุณสมบัติคล้ายไม้ทั่วไป แกะง่ายมีลายในตัว แกะและลอกเป็นชั้น ๆ ได้</p>
	<p>4. กระเบื้องยาง</p> <p>นำมาใช้ทำแม่พิมพ์แกะกระเบื้องยาง กระเบื้องสำหรับทำแม่พิมพ์ที่ดี จะต้องไม่มีเม็ดทรายปนอยู่ในตัวแผ่นกระเบื้อง เม็ดทรายสามารถก่อให้เกิดความเสียหายต่ออุปกรณ์สร้างแม่พิมพ์ได้</p>
	<p>5. หมึกพิมพ์</p> <p>หมึกพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ภาพพิมพ์ ลักษณะสีที่ดีต้องมีเนื้อที่ละเอียด ในการนำมาใช้ถ้าสีมีความเหนียวให้ผสมน้ำมันลินสีด แต่ถ้าเหลวให้ผสมแมกนีเซียมคาร์บอเนตไปตามแต่ผู้ใช้ต้องการ</p>
	<p>6. กระดาษพิมพ์</p> <p>กระดาษที่ใช้สำหรับงานพิมพ์ภาพถ่ายหรืองานสิ่งพิมพ์ต่างๆ แต่ให้ความคมชัดและสวยงามและรายละเอียดที่ดีกว่ากระดาษธรรมดา เพราะมีการเคลือบผิวมาสำหรับงานด้านภาพถ่าย ทำให้ได้งานพิมพ์ที่สีสวย สด คมชัด และกันน้ำได้</p>
	<p>7. สีสเปรย์ TOA สีส้ม</p> <p>ช่วยในการมองเป็นเส้นที่ร่างภาพได้ชัดเจนขึ้น และมีคุณสมบัติกันน้ำและสารเคมีได้ เพื่อขณะที่ล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์จะไม่ขึ้นกินไป และสามารถกันน้ำและสารเคมีได้ในตัวแม่พิมพ์</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุอุปกรณ์	รายละเอียด
	<p>7. ลูกกลิ้ง ขนาดหน้ากว้าง 6 นิ้ว</p> <p>ใช้ในการตีสีและกลิ้งสีลงบนแม่พิมพ์ โดยลูกกลิ้งที่ขนาดเล็กสามารถคุมการกลิ้งสีได้ง่ายกว่าลูกกลิ้งขนาดใหญ่ แต่เสียเวลาไปกับการกลิ้งมากเพราะลูกกลิ้งนั้นมีขนาดเล็ก</p>
	<p>8. เกรียง</p> <p>ใช้ในการตัดสีและเกลี่ยสีให้สม่ำเสมอก่อนที่จะตีสีหรือกลิ้งสี แบ่งตามลักษณะการใช้งาน ได้แก่ เกรียงตัดสี เกรียงตีสีให้เข้ากัน และเรียงปาดสีก่อนการกลิ้งสี</p>
	<p>9. น้ำมันสนเชียงใหม่ ตรานกนางแอ่น</p> <p>ใช้สำหรับเป็นน้ำยาทำความสะอาด ทั้งก่อนและหลังของขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ ยี่ห้อนี้มีกลิ่นที่แรงและไม่กัดเนื้อไม้และกระเบื้องยางเหมาะกับการทำความสะอาดแม่พิมพ์ หลังจากพิมพ์เสร็จทุกขั้นตอน เพื่อการเก็บรักษาตัวแม่พิมพ์</p>
	<p>10. ทินเนอร์ AAA</p> <p>นำมาใช้เป็นน้ำยาทำความสะอาดคราบสีสเปรย์ ทำความสะอาดคราบสกปรกที่ตกค้างบนวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ</p>
	<p>10. บารง</p> <p>ใช้ในการถูกระดาษ เพื่อให้ภาพติดขึ้นมาบนกระดาษ มีลักษณะการทำงานเหมือนแท่นพิมพ์ เพียงแต่ใช้มือและแรงเป็นระบบการทำงานหลักแทนการใช้แท่น</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปะนิพนธ์หัวข้อ เรื่อง ของเล่นกับโลกแห่งความจริง ผู้จัดทำได้ศึกษาและวิเคราะห์ ผลงานสร้างสรรค์ตามเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังนี้

1. วิเคราะห์เนื้อหา
2. วิเคราะห์รูปแบบ
3. วิเคราะห์กลวิธี

ผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์มีแรงบันดาลใจตามประสบการณ์ที่ตนเองได้รับรู้จึงเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแนวความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกมาเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบและกรรมวิธีในการถ่ายทอดแบบต่าง ๆ ซึ่งในผลงานภาพพิมพ์นั้นต้องนำรูปแบบ เนื้อหา และเทคนิคให้มีความสอดคล้องกัน ซึ่งต้องอาศัยทัศนธาตุมาจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เล่าเรื่องตามสิ่งที่รู้สึกเพื่อการสื่อสารกับผู้ชมผลงาน ก่อให้เกิดสุนทรียะผ่านเทคนิควิธีการต่าง ๆ ของกระบวนการภาพพิมพ์คุณค่าทางความงาม ที่เกิดขึ้นในงานภาพพิมพ์ ซึ่งประกอบด้วยทัศนธาตุได้แก่ จุด เส้น สี รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิว พื้นที่ว่างที่ว่างที่ผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์นำมาสร้างสรรค์นำเสนอเรื่องราว เนื้อหา เอกภาพ คุณภาพ ให้เกิดขึ้นในผลงานแต่ละชิ้น

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ในรูปแบบ 2 มิติ เพื่อแสดงถึงพฤติกรรมการเล่นกับการเชื่อมโยงกับปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อม ที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต รูปแบบครอบครัว สังคม และธรรมชาติที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา ผ่านตัวของเล่น ผ่านวิธีการและลักษณะของการเล่น จากอดีตสู่ปัจจุบัน เด็กจะเติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกของสังคมแบบไหน ก็ขึ้นอยู่กับสังคมจะปลูกฝังหรือออกแบบบริบทวิธีการต่าง ๆ ไว้ในกิจกรรมนั้น ๆ ของเล่นจึงกลายเป็นส่วนหน้าที่หล่อหลอมตัวตนของเด็กจากผู้ใหญ่ในสังคม ให้เด็กได้เรียนรู้และกลายและกลายเป็นสมาชิกในวันข้างหน้าโดยไม่รู้ตัว

4.1 องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์ใช้เป็นที่ในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยนำส่วนประกอบของศิลปะมาจัดวางรวมกันอย่างสอดคล้องกลมกลืนและมีความหมายเกิดรูปร่างหรือรูปแบบต่าง ๆ อันเด่นชัดซึ่งจากความหมายข้างต้น จะเห็นได้ว่าการที่จะเกิดผลงานศิลปะดี ๆ สักชิ้นนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้กระบวนการที่หลากหลายมาประกอบกัน ได้แก่ องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะและการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

มาถ่ายทอดลงในชิ้นงานหรือผลงาน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทั้งด้านความงามและมีคุณค่าทางจิตใจอันเป็นจุดหมายสำคัญที่ศิลปินทุกคนมุ่งหวังให้เกิดแก่ผู้ชมทั้งหลาย ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในสาขาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสาขาจิตรศิลป์หรือประยุกต์ศิลป์ผู้สร้างสรรค์นั้นต้องมีความรู้เบื้องต้นด้านศิลปะมาก่อนและศึกษาถึงหลักการองค์ประกอบพื้นฐานขององค์ประกอบที่สำคัญ การจัดวางองค์ประกอบเหล่านั้น รวมถึงการกำหนดสีในลักษณะต่าง ๆ เพิ่มเติมให้เกิดความเข้าใจเพื่อเวลาที่สร้างผลงานศิลปะ จึงได้ผลงานที่มีคุณค่าความหมายและความงามเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้พบ

4.1.1 ทักษะธาตุ

ทักษะธาตุ (Visual Elements) หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่รวมกันหรือก่อเป็นรูปร่างของหลายสิ่งหลายอย่างที่มีมองเห็นได้ ประกอบด้วย

4.1.1.1 จุด (Dot) หมายถึง ร่องรอยหรือการแต้มที่มีลักษณะกลม ๆ ปรากฏขึ้นที่พื้นผิว ซึ่งเกิดจากการจิ้ม กด กระทบหรือเคาะ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เมื่อนำจุดมาวางเรียงต่อกันจึงก่อให้เกิดเป็นเส้นและการนำจุดมาวางเรียงต่อให้เหมาะสม ก็จะเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงและลักษณะของผิวได้

4.1.2 สี

สี (Color) หมายถึง ลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี โดยผ่านกระบวนการรับรู้ด้วยดวงตา การที่ดวงตาได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลพลังงานแสงมาแล้วผ่านประสาทของสัมผัสการมองเห็น ผ่านศูนย์สลับเปลี่ยนในสมองไปสู่ศูนย์การมองเห็นภาพ การสร้างภาพหรือการมองเห็นก็คือ การที่ข้อมูลได้ผ่านการวิเคราะห์แยกแยะให้เรารับรู้ถึงสรรพสิ่งรอบตัวลักษณะของแสงสว่าง ปรากฏแก่ดวงตาให้เห็นเป็นขาว ดำ แดง เขียว น้ำเงิน เหลือง เป็นต้น ถ้าไม่มีแสงจะมองไม่เห็นสี ซึ่งสีมี 2 ชนิดดังนี้

4.1.2.1 สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) คือ สีที่มีสารมีสีที่อยู่ในเซลล์พืชหรือสัตว์หรือธาตุในร่างกายที่ทำให้มีสีต่าง ๆ สีที่เกิดจากวัตถุธาตุ เช่น พืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น

4.1.2.2 สีที่เป็นแสง (Spectrum) คือ สีที่เกิดจากการหักเหของแสง การหักเหของแสงเป็นสีรุ้ง 7 สี ได้แก่ สีแดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง

4.1.2.3 แสงของสีกับการมองเห็น คือ สีต่าง ๆ จะเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมของสีและยังขึ้นอยู่กับสภาพของแสง โดยที่ในที่ที่มีแสงสว่างมากสีจะดูอ่อนลง ในที่ที่มีแสงสว่างน้อย สีก็จะเข้มขึ้นด้วยและในที่ที่ไม่มีแสงสว่าง ก็จะมองเห็นสีต่าง ๆ เป็นสีดำ ถึงแม้จะมีความเข้มของแสงเหมือนกัน เมื่อมีสภาพแวดล้อมของสีแตกต่างกันสีที่อยู่บนพื้นสีต่าง ๆ กันก็จะดูมีความเข้มต่างกัน สีที่บนพื้นสีเข้มจะมองเห็นเด่นชัดกว่าสีที่อยู่บนพื้นสีสว่าง เนื่องจากสีดำไม่สะท้อนแสงสีต่าง ๆ ทำให้ไม่รบกวนการมองเห็น

การมองเห็นของสีคู่ตรงข้ามและการใช้สีตรงข้ามกันมาใช้อยู่ร่วมกัน โดยนำมาวางอยู่เคียงคู่กัน ทั้งสองสีจะส่งผลกระทบต่อสีอีกสีหนึ่งทั้งสองสีต่างหักล้างค่าความเข้มของสีซึ่งกันและกัน จะทำให้ไม่คู่สดใส ปรากฏการณ์อีกประการหนึ่งของสีคู่ตรงข้าม คือ ภาพติดตา (After Image) โดยการจ้องมองสีใดสีหนึ่งที่สดจัดในพื้นที่ที่มีแสงสว่างจ้าสักครู่ จากนั้น ไปจ้องมองที่กระดาษสีขาวจะปรากฏสีคู่ตรงข้ามของสีนั้นขึ้นที่กระดาษสีขาว ซึ่งเกิดจากอิทธิพลความแรงของสี ภาพติดตาอีกลักษณะหนึ่ง ก็คือสีขาวยกกับสีดำจากภาพเส้นตารางสีขาวบนพื้นสีดำ จะมองเห็นจุดตัดแนวตั้งกับแนวนอนของเส้นตารางสีขาวมีสีเทา ๆ ลักษณะเช่นนี้เกิดจากอิทธิพลของสีคู่ตรงข้ามที่อยู่ข้างเคียงคือสีดำและรูปสีขาวบนพื้นดำจะดูใหญ่กว่ารูปสีดำที่อยู่พื้นขาว

1. แสงของสีหรือแสงเป็นพลังงานรังสี (Radiation Energy) ที่ดวงตาสารับรู้และมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วยกระบวนการวิเคราะห์และนำมาแยกแยะ โดยสมอง ดวงตาสารับรู้และวิเคราะห์พลังงานแสง โดยการรับรู้วัตถุสัมพันธ์กับตำแหน่งทิศทาง ระยะทาง ฯ ความเข้มของแสงและความยาวของคลื่นแสงที่สามารถมองเห็นได้

4.1.2.4 คุณลักษณะของสีเป็นการใช้สีในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสร้างให้เกิดความสวยงามและความรู้สึกต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง คุณลักษณะของสีที่ใช้โดยทั่วไป มีดังนี้

1. สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นการใช้สีเพียงสีเดียวในหลาย น้ำหนัก ซึ่งเรียงจากน้ำหนักอ่อนไปหาน้ำหนักแก่ เป็นการใช้สีแบบดั้งเดิม ต่อมาเมื่อมีการใช้สีอื่น เข้ามาประกอบในการทำงาน ทำให้มีหลากหลายสี ซึ่งเรียกว่า พหุรงค์ ภาพแบบเอกรงค์ จึงมักดูเรียบไม่ความน่าสนใจ

4.1.2.5 วรรณะของสี (Tone) สีมียู่ 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อนและวรรณะสีเย็น

- 1. สีร้อน คือ สีที่ดูแล้วให้ความรู้สึกร้อน
- 2. สีเย็น คือ สีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น

ซึ่งอยู่ในวงจรัสสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็น ได้ทั้งสีร้อนและสีเย็น ขึ้นอยู่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณะเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้สีต่างวรรณะจะทำให้เกิดความแตกต่างและขัดแย้ง การเลือกใช้สีในวรรณะต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการและจุดมุ่งหมายของงาน

4.1.2.6 ค่าน้ำหนักของสี (Value of color) เป็นการ ใช้สีโดยให้มีค่าน้ำหนัก ในระดับที่แตกต่างกันและมีหลากหลายสี การใช้ค่าน้ำหนักของสีจะทำให้เกิดความกลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ตื้นและลึก เมื่อมีค่าน้ำหนักที่หลากหลายระดับ สีจะกลมกลืนกันมากขึ้น

1. ความเข้มของสี (Intensity) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันในวงจรัสสี เป็นสีหลักที่ผสมขึ้นตามกฎเกณฑ์และไม่ถูกผสมด้วยสีกลางหรือสีอื่น มีค่าความเข้มสูงสุดเป็นค่าความแท้ของสีที่ไม่ถูกเจือปน เมื่อสีเหล่านี้อยู่ท่ามกลางสีอื่น ที่ถูกผสมให้เข้มข้นหรืออ่อนลง สีแท้จะแสดงความแรงของสีปรากฏออกมาให้เห็น ซึ่งจะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงาน

2. สีส่วนรวม (Tonality) คือ ลักษณะที่มีสีใดสีหนึ่งหรือกลุ่มสีชุดหนึ่งที่ใกล้เคียงกัน มีอิทธิพลครอบคลุมสีอื่นที่อยู่ในภาพ สีใดก็ตามที่มีลักษณะเช่นนี้เป็นสีส่วนรวมของภาพ

4.1.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

1. รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนา เกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ ที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

2. รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวและความลึกหรือความหนาและนูน ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสารที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนักหรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน

รูปร่างและรูปทรง เป็นรูปธรรมของงานศิลปะที่ใช้สื่อเรื่องราวจากงานศิลปะไปสู่ผู้ชม รูปร่างและรูปทรงที่มีอยู่ในงานศิลปะมี 3 ลักษณะ

3. รูปเรขาคณิต (Geometric Form) คือ รูปที่แน่นอนเป็นมาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์เกิดจากการสร้างของมนุษย์ นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผน

4. รูปอินทรีย์ (Organic Form) คือ รูปของสิ่งที่มีชีวิตหรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลงรูปได้

5. รูปอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิตหรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพลและการกระทำจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งให้ความรู้สึกที่มีการเคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะที่ขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต อาจกลมกลืนกับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจน

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง คือ การนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปทรงเหล่านี้มักจะมีความสัมพันธ์ดึงดูดหรือผลักไสซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรงอาจทำได้โดยใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกันหรือรูปทรงที่บิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิสระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้รูปทรงในลักษณะใหม่ อย่างไม่สิ้นสุด

4.1.4 น้ำหนัก

น้ำหนัก (Value) หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือความอ่อนความเข้มของสีหนึ่งหรือหลายสี นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสงและระดับความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุดไปจนถึงสว่างที่สุด น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่สีเทาแก่ที่สุดจนถึงสีเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนเสมือนจริงและมีความกลมกลืน เมื่อใช้ค่าน้ำหนักที่หลากหลายระดับ จะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้นและการใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมาก อาจทำให้เกิดความแตกต่าง ความขัดแย้ง ค่าความอ่อนความแก่ของสีหรือแสงเงาที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ น้ำหนักที่เกิดขึ้นทำให้รูปทรงมีปริมาตรและให้ระยะแก่ภาพเขียน

ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

1. ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างรูปและพื้นหลัง หรือรูปทรงกับพื้นที่ว่าง
2. ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว
3. ทำให้เกิดความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่างและสร้างความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้นและลึก เกิดระยะใกล้และไกลของภาพ
5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

4.1.5 แสงและเงา

แสงและเงา (Light & Shade) หมายถึง องค์ประกอบที่อยู่คู่กัน แสงเมื่อส่องกระทบกับวัตถุ จะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนักความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมากเงาจะเข้มขึ้นและในที่ที่มีแสงสว่างน้อยเงาจะไม่ชัดเจนในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงาและเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ

4.1.5.1 ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ต่างกันได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) คือ บริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด มีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวสามารถสะท้อนแสงจากแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด
2. บริเวณแสงสว่าง (Light) คือ บริเวณที่ได้รับแสงสว่างรองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมาและเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อนลง
3. บริเวณเงา (Shade) คือ บริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่างเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่างซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง
4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) คือ บริเวณที่อยู่ห่างจากบริเวณแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุดหรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากที่สุด ฯลฯ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด
5. บริเวณเงาตกทอด (Cast shadow) คือ บริเวณของพื้นหลัง ที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณที่เงาอยู่ภายนอกวัตถุและจะมีความเข้มของค่าเป็นน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงาน้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา

4.1.6 พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่าง (Space) หมายถึง บริเวณพื้นที่ว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ในการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ต้องคำนึงถึงช่วงระยะให้มีความสัมพันธ์กัน

การสร้างสรรค์พื้นที่ว่าง 2 มิติ จะต้องกำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) แล้วจึงจะสร้างรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการลงในกรอบพื้นที่

การสร้างสรรค์พื้นที่ว่าง 3 มิติ พื้นที่ว่างจะเกิดขึ้นจากผลของการวางตำแหน่งและขนาดของรูปร่าง รูปร่างที่มีขนาดใหญ่วางอยู่ส่วนหน้าของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่ายู่ใกล้รูปร่างที่เล็กกว่า และวางอยู่ส่วนบนของกรอบพื้นที่ จะให้ความรู้สึกว่ายู่ไกล ความใกล้และไกลนี้คือระยะหรือความลึก ซึ่งเป็นลักษณะของมิติที่ 3 จะเห็นได้ว่า ระยะ-ความลึก (Distance-Depth) มีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่

4.1.7 ลักษณะผิว

ลักษณะผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะของบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ ที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร

ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

4.1.7.1 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือหรือกายสัมผัส คือ ลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงของผิวหน้าของวัสดุนั้น ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ

4.1.7.2 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา คือ สามารถมองเห็นได้ แต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าเป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

พื้นผิวลักษณะต่าง ๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบให้ความรู้สึกกระดุนประสาท หนักแน่น มั่นคง แข็งแรง ถาวร ในขณะที่ผิวเรียบให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน เมื่อนำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสมและลงตัว จึงเกิดความสวยงาม

4.2 การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ (Art Composition) คือ หลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากผลงานศิลปะ ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ

1. คุณค่าทางด้านรูปทรง คือ เกิดจากการนำองค์ประกอบต่างของศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้นเรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. คุณค่าทางด้านเนื้อหา คือ เรื่องราวหรือสาระของผลงาน ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์หรือการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

เมื่อองค์ประกอบที่ประกอบสร้างขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ ผลงานศิลปะนั้นก็จะขาดคุณค่าทางความงาม การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีดังนี้

4.2.1 สัดส่วน

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลาย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย องค์ประกอบที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วน พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

4.2.1.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน คือ รูปลักษณะตามธรรมชาติของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติจะมีความงามที่เหมาะสมที่สุดหรือจาก รูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์

4.2.1.2 สัดส่วนที่เกิดจากความรู้สึก คือ ผลงานศิลปะไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึก สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์และเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ

4.2.2 ความสมดุล

ความสมดุล (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน งานศิลปะเมื่อมองดูแล้วรู้สึกว่างส่วนหนักไป แน่นไป หรือเบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม คุณภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

4.2.2.1 คุณภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) คือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกันหรือเท่ากัน การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุลเป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ

4.2.2.2 คุณภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) คือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันหรือไม่เท่ากัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมี ลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันทางความรู้สึก ซึ่งจัดเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตร ทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

4.2.3 จังหวะลีลา

จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ การจัดระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่ากันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก

4.2.4 การเน้น

การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำที่เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดาในงานศิลปะจะมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ถ้าส่วนนั้นอยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือนกัน ก็อาจถูกกลืนหรือถูกส่วนอื่นที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบังหรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไป งานที่ไม่มีจุดสนใจหรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น

การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

4.2.4.1 การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) คือ สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นของงาน จะเป็นจุดสนใจ การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่างหรือขัดแย้งกับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้อง พิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ ว่าก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวมและทำให้เนื้อหาของผลงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยคำนึงถึง การมีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วนและในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

4.2.4.2 การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) คือ เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกจากส่วนอื่นของภาพ สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่างที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

4.2.4.3 การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) คือ เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใดจุดหนึ่งก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมาและการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน การเน้นไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้วจะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบของศิลปะไม่ว่าจะ

เป็น เส้น สี แสงและเงา รูปปร่าง รูปทรง หรือพื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์

4.2.5 เอกภาพ

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้าน รูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความ เป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป

การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการ จัด ระเบียบและดุลยภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกัน เพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้ สัมพันธ์กัน

เอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

4.2.5.1 เอกภาพของการแสดงออก คือ การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิดและการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะ ตัวของผู้สร้างสรรค์แต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

4.2.5.2 เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของ องค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของผู้ สร้างสรรค์ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงาน ศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์

4.3 ศิลปะภาพพิมพ์

ศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking) จัดอยู่ในแขนงหนึ่งของกราฟิกอาร์ต (Graphic Arts) หมายถึง ศิลปะที่ผสมผสานเทคนิควิธีการต่างๆ ของการพิมพ์ การวาดเส้น การทำหนังสือ การ ถ่ายภาพ การตัด หรือฉีกกระดาษให้เป็นภาพ ฯลฯ ซึ่งที่กล่าวมาจัดว่าเป็นงานศิลปะประเภทที่มี พื้นที่ผิวราบสองมิติ (Two Dimension) งานทางด้านกราฟิก (Graphic) ที่มีจุดมุ่งหมายทางพาณิชย์ ศิลป์ คือ งานทางด้านกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) หมายถึง การออกแบบปกหนังสือ การจัดวาง เลย์เอาต์ (Layout) ของหน้ารูปเล่มหนังสือ การออกแบบโปสเตอร์ (Poster)

ศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking) ต่างกับวิธีการพิมพ์ในโรงงาน เพราะศิลปะภาพพิมพ์นั้นผู้ สร้างสรรค์จะต้องถ่ายทอดแรงบันดาลใจลงบนแม่พิมพ์และทำการพิมพ์จนสำเร็จ เนื่องด้วยงานภาพ พิมพ์จำลองแบบ (Reproduct Printing) จะทำงานโดยเฉพาะการใช้เครื่องมือในการถ่ายทอดลงบน แม่พิมพ์ ใช้วิวัฒนาการต่าง ๆ ในการพิมพ์ โดยปราศจากการแสดงออกของความคิดบนคาลใจและ ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของภาพพิมพ์

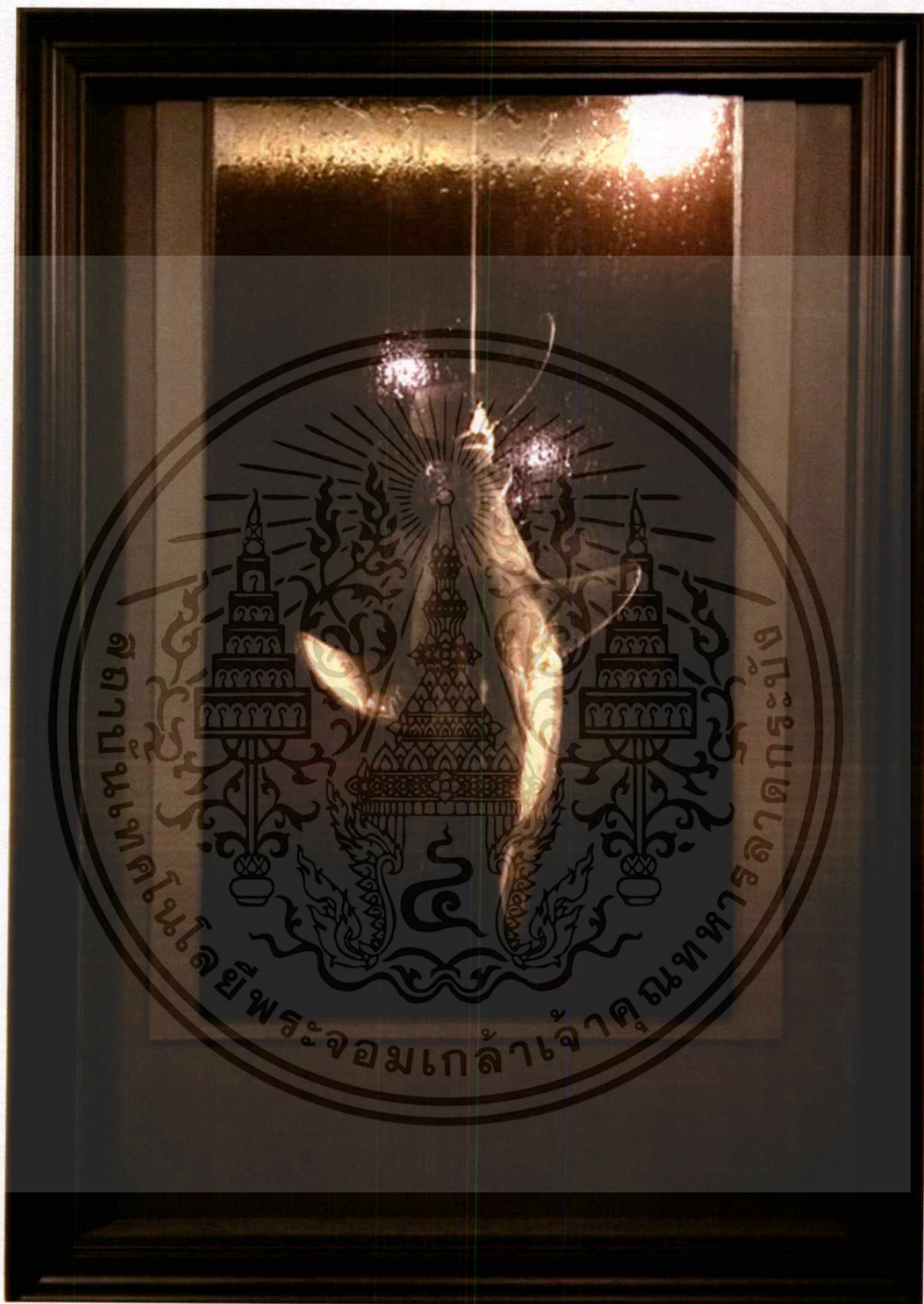
คำว่า “ภาพพิมพ์” (Printmaking) มีคำจำกัดความหลายอย่าง พจนานุกรมฉบับเว็บสเตอร์ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า ภาพพิมพ์ คือ เครื่องหมายหรือร่องรอยที่ทำให้เกิดขึ้น โดยวิธีการพิมพ์(ประทับรอย) เส้น รูปคน สัตว์ และรูปลักษณะท่าทางต่างๆ ต้องกระทำบนวัสดุอันหนึ่งก่อนแล้วจึง

กดให้ไปติดบนวัสดุอีกอันหนึ่ง ภาพพิมพ์ คือ ผลงานทัศนศิลป์ที่เป็นข้อความ รูปภาพ สัญลักษณ์ อันเกิดจากกระบวนการขีดเขียนหรือแกะสลักลงบนวัสดุ ที่เป็นแม่พิมพ์ แล้วจึงนำแม่พิมพ์ไปกดทับลงบนกระดาษหรือวัสดุต่างๆที่ต้องการพิมพ์



4.4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

4.4.1 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1



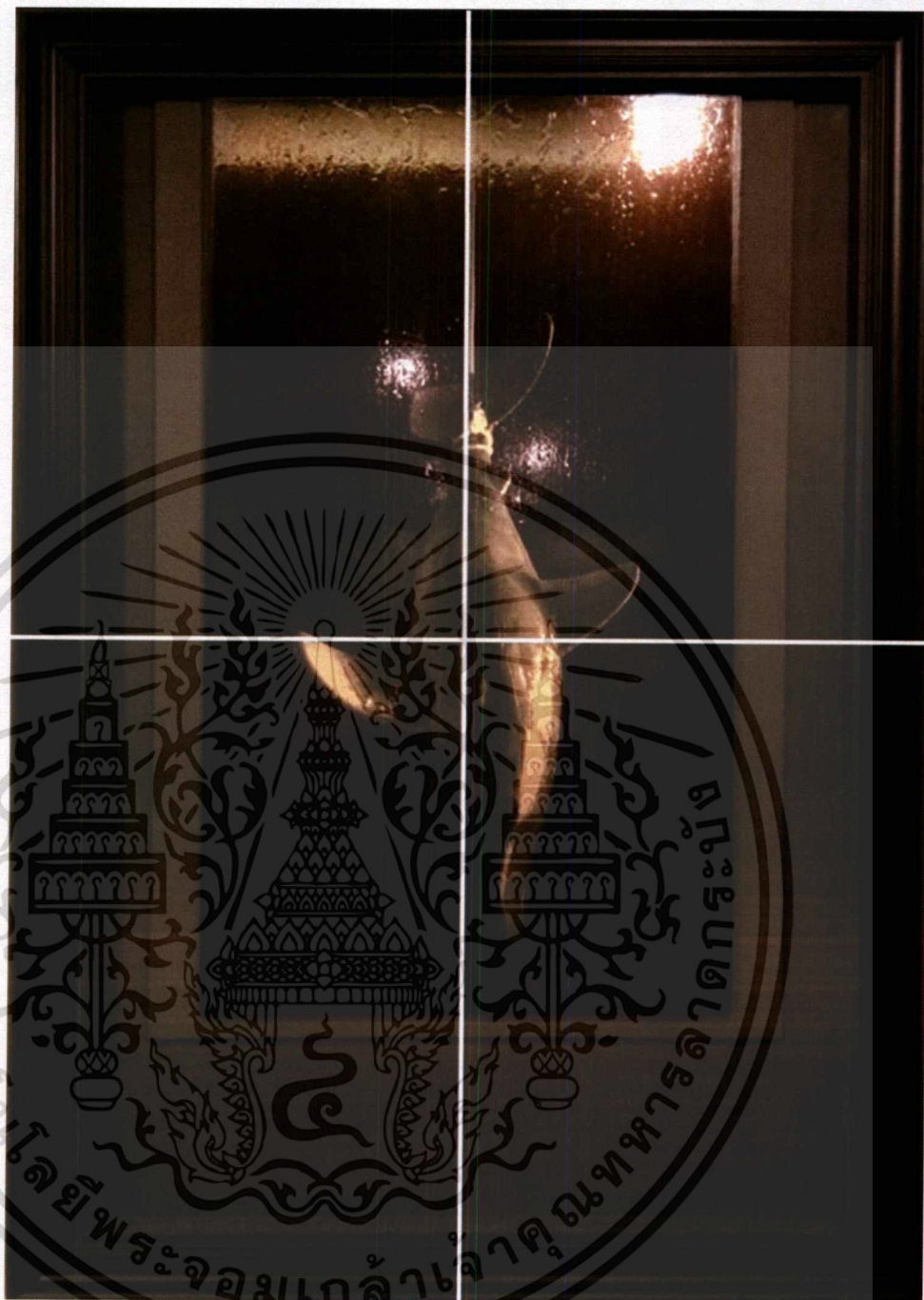
ภาพที่ 4.1 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน : ของเล่นกับโลกแห่งความจริง หมายเลข 1

เทคนิค : ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องอย่างและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้

ขนาด : 84 x 118 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพประกอบการวิเคราะห์เนื้อหา

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. วิเคราะห์เนื้อหา

รูปแบบเนื้อหาของผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานภาพพิมพ์เทคนิคผสมภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้ ในภาพประกอบด้วยเรื่องราวของพฤติกรรมการเล่นของเด็กผ่านประธานหลักของภาพ โดยของเด็กที่เป็นฉลามที่ถูกห้อยลงมาตามแนวเส้นตั้งฉากกับพื้นโลก โดยเริ่มพิมพ์สีครีมเป็นพื้นหลังและพิมพ์ทับด้วยภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางที่เป็นตัวฉลามในสีที่หนึ่งที่เป็นสีเขียวดำและภาพพิมพ์หินจากแม่พิมพ์ไม้เป็นตัวฉลามในสีที่สองที่เป็นสีเขียวดำเหมือนกันตามลำดับ การจัดวางองค์ประกอบด้วยการสร้างความสมดุลภายในภาย จุดเด่นอยู่ที่ตัวของเล่นที่มีลักษณะเป็นฉลามที่ถ่ายทอดออกมาในลักษณะของภาพหุ่นนิ่งที่โดยใช้หลักดุลยภาพในการจัดองค์ประกอบ ที่การกำหนดให้มีแสงเข้าทางซ้ายของภาพที่มีการจัดให้แสงลอดผ่านเป็นแนวเส้นที่ขนานกับพื้นโลก โดยแสงทำให้เกิดความสมบูรณ์ทางด้านน้ำหนักของภาพด้วยเทคนิคและกระบวนการ ผลงานชิ้นนี้เน้นรูปร่าง รูปทรง และความสมบูรณ์ทางเทคนิคมีลักษณะที่โดดเด่นเห็นได้ชัด มีรายละเอียดที่เป็นการผสมผสานเทคนิคภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้ เพื่อเกิดความแปลกใหม่และการสร้างความสมบูรณ์ของภาพตามเป้าหมายของผู้สร้างสรรค์

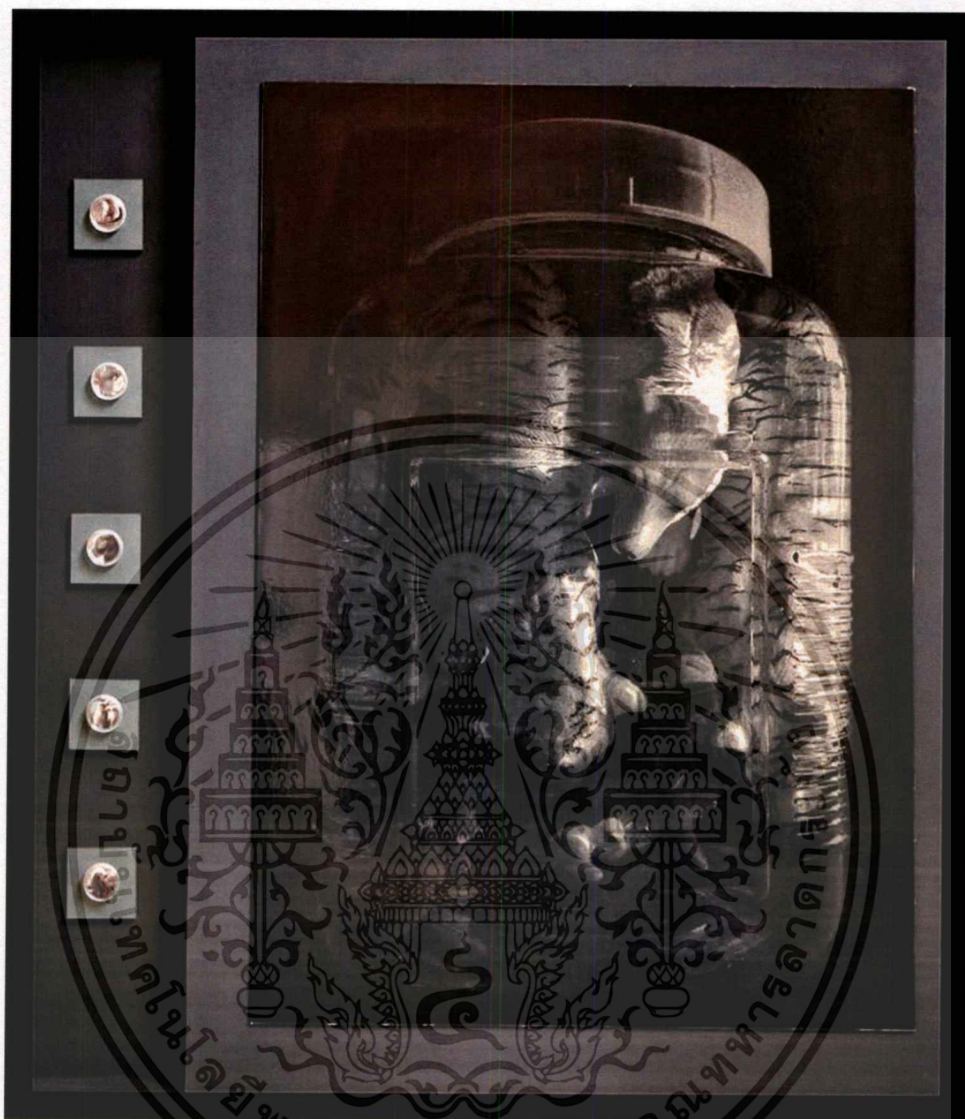
2. วิเคราะห์รูปแบบ

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นลักษณะผลงาน 2 มิติ รูปทรงที่มีการทิ้งตัวลงมาด้วยเชือกจากที่สูงโดยมีการจัดวางให้ตรงกับเส้นแนวตั้งฉากกับพื้นโลก มีลักษณะ โดดเด่นตัดกับพื้นหลังที่มีความมืดมนที่เป็นตัวกำหนดบรรยากาศของภาพและเป็นการผลัดกระยะให้กับตัวประธานของภาพคือฉลาม รายละเอียดของตัวภาพ โดยเน้นการนำกระบวนการเทคนิคทางภาพพิมพ์ผสมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ใช้การจัดจังหวะความต่างระดับมาช่วยทำให้งานเกิดความหลากหลายทางมิติมากยิ่งขึ้น

3. วิเคราะห์กลวิธี

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ใช้เทคนิคทางภาพพิมพ์นำมาผสมผสานกันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของเทคนิค มีการยกระดับชั้นเพื่อให้ผลงานมีมิติที่ซ่อนอยู่มากยิ่งขึ้น และมีการเคลือบผลงานให้เกิดคราบน้ำเพื่อเพิ่มจะน่าสนใจเพิ่มให้กับตัวงานและคราบน้ำยังเป็นตัวสร้างบรรยากาศภายในผลงานอีกด้วยเรื่องราวของภาพเป็นการใช้สื่อที่เป็นกระบวนการทางภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้ โดยการแกะจุดเล็ก ๆ ตามที่ผู้จัดทำได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสร้างความต่างทางเทคนิคและการผสมผสานเทคนิคเพื่อตอบ โจทย์ความสมบูรณ์แบบให้เรื่องราว และความสมบูรณ์ทางเทคนิคเด่นชัด

4.4.2 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

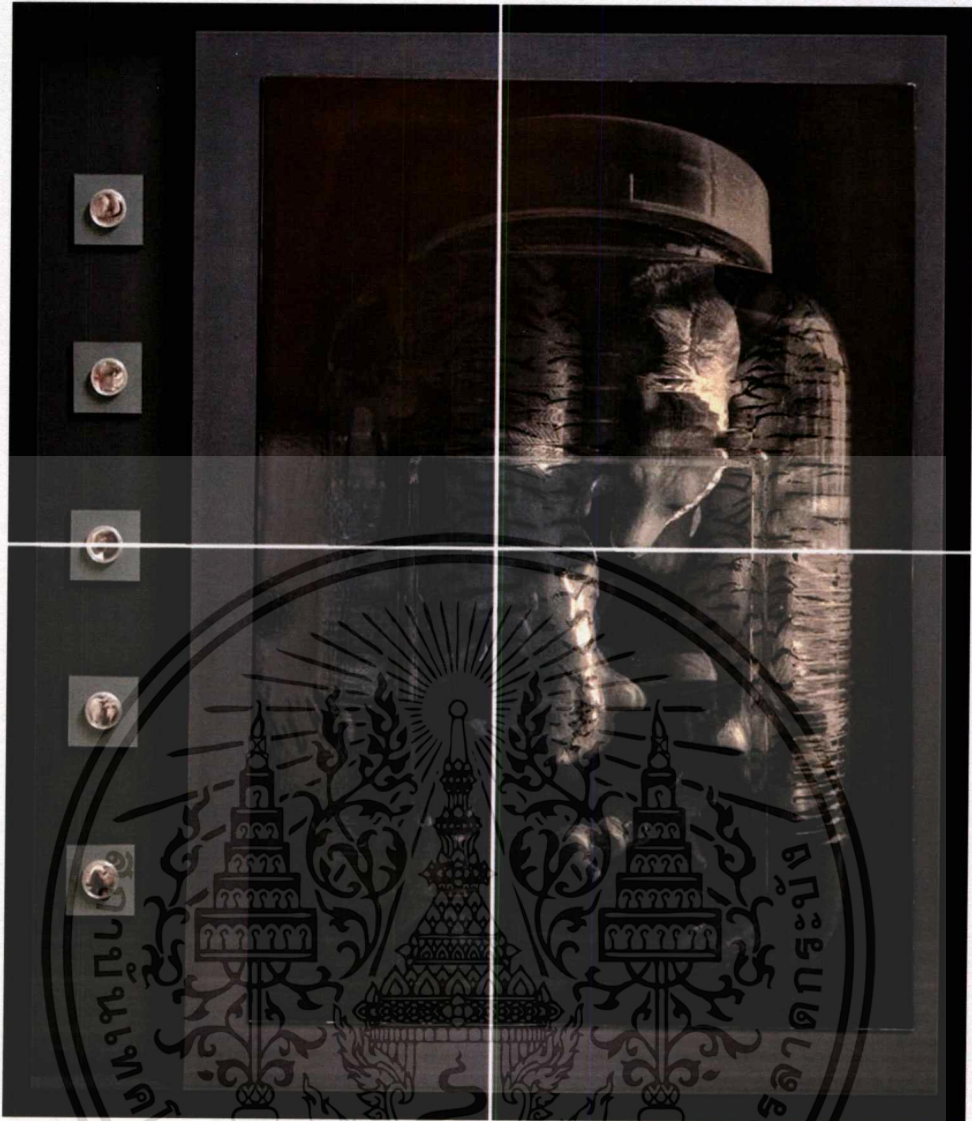


ภาพที่ 4.3 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน : ของเล่นกับโลกแห่งความจริง หมายเลข 2

เทคนิค : ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้

ขนาด : 84 x 118 เซนติเมตร



ภาพที่ 4.4 ภาพประกอบการวิเคราะห์เนื้อหา

ที่มา : ชัชพล ทองอยู่

1. วิเคราะห์เนื้อหา

รูปแบบเนื้อหาของผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานภาพพิมพ์เทคนิคผสมภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยาง และภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้ ในภาพประกอบด้วยเรื่องราวของพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่เป็นของเด็กที่เป็นสัตว์เลี้ยงถูกคองอยู่ในโหลยาคองที่เป็นโมเดลของเด็กที่ถูกบรรจุอยู่ในโหลยาคองอย่างอัดแน่น โดยมีการพิมพ์สีครีมเป็นพื้นหลังและพิมพ์ด้วยภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้สีแรกเป็นสีดำเขียวและสีที่สองเป็นสีดำเขียวตามลำดับ การจัดวางองค์ประกอบด้วยการสร้างความสมดุลภายในภาพ จุดเด่นอยู่ที่ตัวของเล่นที่ถูกคองอยู่ในโหลยาคองที่มีลักษณะการถ่ายทอดออกมาในลักษณะของภาพหุ่นนิ่งที่ให้ลักษณะของความความอัดแน่นอยู่ภายใน โดยมีแสงเน้นเข้ามาทางด้านซ้ายของตัวภาพเพื่อแสดงถึงระยะเวลาของตัวผลงาน ผลงานมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างความสมบูรณ์ทางด้านน้ำหนักของภาพด้วยกระบวนการทางเทคนิค ผลงานชิ้นนี้เน้นรูปทรงและความสมบูรณ์ทางเทคนิคมีลักษณะโดดเด่นมีรายละเอียด เป็นการผสมผสานเทคนิคภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม่เข้าด้วยกัน

2. วิเคราะห์รูปแบบ

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นลักษณะผลงาน 2 มิติ รูปทรงมีลักษณะโดดเด่นจากการมองระยะไกลด้วยการสร้างคุณภาพและสมมาตรทางน้ำหนัก จากการวางองค์ประกอบของภาพส่วนใหญ่ให้อยู่ในแนวเส้นจุดตัดระหว่างเส้นตั้งฉากกับพื้นโลกและเส้นขนานกับพื้นโลก ซึ่งตัวประธานของผลงานตัดกับพื้นหลังที่มีความมืดมน รายละเอียดของตัวภาพเกิดจากเน้นการนำกระบวนการเทคนิคทางภาพพิมพ์ผสมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ใช้การจัดจังหวะความต่างและการเล่นระดับภายในผลงานมาช่วยทำให้งานเกิดความหลากหลายทางมิติมากขึ้น โดยส่วนใหญ่ของภาพจะถูกคุมไปด้วยด้วยบรรยากาศของโทนสีเข้มและตัดกับจังหวะของแสงที่กระทบกับตัววัตถุ ผลงานจึงเกิดจังหวะความเด่นขึ้นมาจาก โทนสีเข้ม

3. วิเคราะห์กลวิธี

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ใช้เทคนิคทางภาพพิมพ์นำมาผสมผสานกัน เรื่องราวของภาพเป็นการใช้สื่อที่เป็นกระบวนการทางภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม่ โดยการแกะจุดเล็ก ๆ ตามที่ผู้จัดทำได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสร้างความต่างทางเทคนิค และการสร้างเทคนิคเพื่อความสมบูรณ์แบบทางเทคนิค ด้วยการพิมพ์ภาพพิมพ์สีเดียวกันถึง 2 เทคนิค โดยการนำเสนอผลงานจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ภาพใหญ่และตลับเหรียญ ภาพใหญ่เป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านโหลยาดองและเป็นประธานหลักของตัวผลงานทั้งหมด ส่วนตลับเหรียญคือเรื่องราวสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน มีการเล่นระดับชั้นเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับส่วนต่างๆ ภายในการนำเสนอผลงาน เพื่อสร้างการเชื่อมโยงเรื่องราว ให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวเข้าด้วยกัน

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาศิลปนิพนธ์หัวข้อ “ของเล่นกับโลกแห่งความจริง” เป็นการศึกษาที่อาศัยทั้งประสบการณ์จากการศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลและบริบทรอบข้าง เพื่อใช้ในการนำเสนอถึงแนวความคิดของการทำงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน เนื่องด้วยธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันที่ประกอบหลอมรวมเป็นระบบกลไกซับซ้อนธรรมชาติเป็นระบบแบบพึ่งพาอาศัยหมุนเวียนวนภายในระบบ เมื่อเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลระหว่างกัน จึงเกิดการสูญเสียที่บางครั้งก็ไม่สามารถรักษาไว้ได้ มนุษย์กับธรรมชาติมีความสัมพันธ์อันลึกซึ้งเหนียวแน่นและยาวนาน มนุษย์กลายเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ อาศัยอยู่ร่วมกับธรรมชาติใช้ทรัพยากรธรรมชาติเป็นปัจจัยในการดำรงชีวิต ธรรมชาติจึงเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์

เนื่องด้วยปัจจุบันปัญหาสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ขยายขอบเขตของปัญหาและมีความรุนแรงของปัญหามากขึ้น ทำให้ข้าพเจ้าเกิดข้อสงสัยในการจัดทรัพยากรที่คงเหลืออยู่ จึงได้นำปัญหาที่เกิดขึ้นมาผ่านการคิดวิเคราะห์และสร้างการเชื่อมโยงและสร้างการรับรู้ใหม่ จึงเกิดแนวความคิดที่ใช้วิธีการเล่นและแนวคิดของการเล่นในเด็กในแต่ละสังคมและชนชั้นที่มีความเฉพาะตัวและแตกต่างกันไป เนื่องด้วยของเล่นถูกออกแบบทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ผลงานชุดนี้จึงก่อเกิดขึ้นเมื่อข้าพเจ้าได้สนใจพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่ชีวิตที่ชอบเล่นชอบ ชอบความสนุกท้าทาย ของเล่นจึงถูกคิดออกแบบมาเพื่อตอบสนองแนวคิดข้างต้นและอยู่คู่กับวัฒนธรรมของมนุษย์มาเป็นเวลานาน โดยเฉพาะของเล่นสมัยใหม่ที่ทุกผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม ถูกผลิตจากวัสดุสังเคราะห์ที่มีความคงทนและมีความปลอดภัยต่อผู้เล่น ให้เด็กได้ใช้เวลาเล่นใช้เวลาอยู่กับของเล่น จึงมีผลในเชิงพัฒนาการของเล่นถือเป็นนวัตกรรมหนึ่งที่เป็นเครื่องหล่อหลอมตัวตนอย่างหนึ่งที่ออกแบบและกำหนดระเบียบจากสังคมเป็นผู้กำหนด

ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้าได้นำปัญหาจากการสร้างสรรค์จากการทดลองค้นคว้าด้วยตนเอง จนออกมาเป็นผลงานที่ดีประสบการณ์เหล่านี้จึงมีคุณค่าต่อการพัฒนาผลงานทางด้านนวัตกรรมทางศิลปะ ข้าพเจ้าจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้พึงก่อให้เกิดความน่าสนใจและประโยชน์แก่ผู้อื่นที่ต้องการศึกษาการสร้างสรรคผลงานที่เป็นศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัยในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำไปปรับเปลี่ยนประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นรูปแบบเฉพาะตน รวมถึงการสร้างสรรคผลงานและมุมมองของปัญหาของตนเองอย่างเข้าใจและลึกซึ้ง เพื่อนำไปปรับปรุงให้ผลงานมีการพัฒนาต่อไปในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ข้อเสนอแนะ

การที่ผู้จัดทำได้เลือกวัสดุอุปกรณ์ต่างๆมาใช้งาน ด้วยความละเอียดอ่อนเพียงใด ก็มีอาจหลีกเลี่ยงปัญหาและอุปสรรคได้ ด้วยงานภาพพิมพ์เป็นกระดาษ เมื่อมีความชื้นในอากาศ ก็สามารถทำให้กระดาษพิมพ์ผลงาน ก็อาจมีการ ยืด หด ย่น กระดาษเหลืองได้ง่าย ซึ่งเรื่องการดูแลรักษาที่เป็นเรื่องที่ยากพอควร ที่จะทำให้กระดาษนั้นคงสภาพความชื้นได้ในระดับที่คงที่ได้ ซึ่งประเทศไทยเป็นเมืองร้อนชื้น มีฝนตกและสลับกับอากาศร้อน จึงเป็นปัจจัยที่แก้ไขได้ยาก งานภาพพิมพ์มีความแตกต่างจากศิลปะสาขาอื่นเนื่องด้วยจำนวนผลงาน ที่สามารถผลิตงานผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ที่มีจำนวนได้มากกว่า 1 ชิ้นขึ้นไป ผู้จัดทำหรือผู้ผลิตผลงานต้องมีความซื่อสัตย์ในการนับจำนวนชิ้นผลงานภาพพิมพ์ที่พิมพ์ออกมา แต่ละภาพจะต้องมีการนับที่ไม่ผิดเพี้ยนจากความจริงเพื่อเชิงธุรกิจผู้จัดทำจึงจำเป็นต้องมี “จรรยาบรรณศิลปิน” อย่างมาก

ทุกครั้งก่อนที่จะนำภาพพิมพ์และไม่ไปเข้ากรอบ ควรใช้ดินสอดำเขียนบริเวณใต้ภาพ โดยเริ่มจากมุมซ้ายของภาพ ห่างจากภาพลงมา 1 ซม. โดยประมาณ หากจำนวนภาพมี 30 ภาพ ภาพนี้เป็นภาพที่พิมพ์เป็นแผ่นที่ 1 ก็เขียน 1/30 ถ้าเป็นการพิมพ์แผ่นที่ 15 ก็เขียน 15/30 ทั้งนี้ทุกภาพที่พิมพ์จะต้องเหมือนกันทุกประการและตามหลักนั้น เมื่อพิมพ์ครบตามจำนวนที่ต้องการพิมพ์แล้วจะต้องทำลายแม่พิมพ์

ในบางครั้งงานศิลปินอาจจะเซ็นคำว่า A/P ไว้แทนตัวเลข จำนวนพิมพ์ A/P นี้ย่อมาจาก Artist's Proof ซึ่งหมายความว่า ภาพภาพนี้เป็นภาพพิมพ์ที่พิมพ์ขึ้นหลังจากศิลปินได้มีการทำการทดลองแก้ไขจนได้คุณภาพสมบูรณ์ตามที่ต้องการ จึงเซ็นรับรองไว้หลังจากพิมพ์ A/P ครบตามจำนวนประมาณร้อยละ 10 ของจำนวนพิมพ์ทั้งหมด จึงจะเริ่มพิมพ์ให้ครบตามจำนวนเต็มที่กำหนดไว้ หลังจากเขียนภาพจำนวนลำดับและจำนวนภาพแล้ว ให้เขียนเทคนิคการสร้างภาพไว้ต่อจากจำนวนพิมพ์หรือจะเขียนรวมก็ได้ ใต้ภาพตรงกลางให้เขียนชื่อภาพ (Title) เพื่อให้ทราบภาพนี้ชื่ออะไร ส่วนมุมขวาสุดใต้ภาพจะเขียนชื่อศิลปินและต่อด้วยศักราช หรือวัน เดือน ปีที่พิมพ์ก็ได้

บรรณานุกรม

กัจจกร สุนพงษ์ศรี. **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ส่งเสริมศิลปศึกษา.

(วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)

กฤษดา ดันดิผลาชีวะ. (2545). **ศูนย์หรือมุมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย**. วารสารการศึกษาปฐมวัย.

(วันที่สืบค้น: 25 พฤษภาคม 2562)

คณาจารย์ชมรมเด็ก.(2545). **การละเล่นของเด็กไทย**. กรุงเทพฯ:สุวีริยาสาสน์. เบญจมาภรณ์ กรรณ

(วันที่สืบค้น : 25 พฤษภาคม 2562)

ชลุด นิมเสมอ.(2541).**องค์ประกอบของศิลปะ Composition of Art**.กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์ อมรินทร์.

(วันที่สืบค้น : 25 พฤษภาคม 2562)

ชลุด นิมเสมอ. (2531). **องค์ประกอบศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

(วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)

ชลุด นิมเสมอ. (2532). **การเข้าถึงศิลปะในงานจิตรกรรมไทย**. กรุงเทพฯ :

บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.

(วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)

น. ณ ปากน้ำ. (2526). **หลักการใช้สี**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

(วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)

น. ณ ปากน้ำ. (2532). **ความเข้าใจในศิลปะ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.

(วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)

เนชั่นแนล จีโอกราฟฟิก. (2562). **ฉบับพิเศษว่าด้วยเมืองใหญ่**. กรุงเทพฯ :

บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.

(วันที่สืบค้น : 25 พฤษภาคม 2562)

เนชั่นแนล จีโอกราฟฟิก. (2562). **ไมโครพลาสติกวิกฤตคุกคามชีวิตในมหาสมุทร**. กรุงเทพฯ :

บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.

(วันที่สืบค้น : 25 พฤษภาคม 2562)

บ้านจอมยุทธ. 2543. **พฤติกรรมมนุษย์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

https://www.baanjomyut.com/library_2/human_behaviour/

(วันที่สืบค้น: 3 มิถุนายน 2562)

พิริยะ ไกรฤกษ์. **ประวัติศาสตร์ศิลปะในประเทศไทยฉบับคู่มือนักศึกษา**. กรุงเทพฯ :

บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด.

(วันที่สืบค้น: 3 มิถุนายน 2562)

มหาวิทยาลัย. Johnson, J.E., Christie, James F. & Yawkey, T.D. (1987). **Play and Early Childhood Development. New York:Harper Collins.**

(วันที่สืบค้น : 25 พฤษภาคม 2562)

วัลลภ. (2541). **คู่มือเลือกของเล่นให้ลูกน้อยของคุณ.** กรุงเทพฯ:เอ็ดิตันเพรสโปรดักส์.

(วันที่สืบค้น: 25 พฤษภาคม 2562)

วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2527). **ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน.** กรุงเทพฯ : ปาณยา.

(วันที่สืบค้น: 1 มิถุนายน 2562)

วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูลย์. (2528). **ความเข้าใจศิลปะ.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

(วันที่สืบค้น: 4 มิถุนายน 2562)

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). **ศิลปะกับความงาม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

(วันที่สืบค้น: 4 มิถุนายน 2562)

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2536). **ทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

(วันที่สืบค้น: 4 มิถุนายน 2562)

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). **มนุษย์กับความงาม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

(วันที่สืบค้น: 4 มิถุนายน 2562)

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). **การออกแบบ.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

(วันที่สืบค้น: 4 มิถุนายน 2562)

สุภัทรดิศ ดิศกุล ม.จ. **ศิลปะในประเทศไทย.** กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.

(วันที่สืบค้น: 2 มิถุนายน 2562)

อมรา กล้าเจริญ. (2531). **สุนทรียนาฏศิลป์.** กรุงเทพฯ : โอ เอส พริ้นติ้งเฮาส์.

(วันที่สืบค้น : 1 มิถุนายน 2562)

อาภรณ์ มนตรีศาสตร์ และ จาตุรงค์ มนตรีศาสตร์. (2517). **วิชานาฏศิลป์ศึกษา.** กรุงเทพฯ :

องค์การค้ำคูณสภา.

(วันที่สืบค้น : 5 มิถุนายน 2562)

อารี สุทธิพันธ์. (2532). **ทัศนศิลป์และความงาม.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.

(วันที่สืบค้น: 2 มิถุนายน 2562)

อารี สุทธิพันธ์. (2533). **ประสบการณ์สุนทรียะ.** กรุงเทพฯ : บริษัท ต้นอ้อ จำกัด.

(วันที่สืบค้น: 1 มิถุนายน 2562)

อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. (2546). **วิธีเลี้ยงดูเด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ.** กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์

(วันที่สืบค้น : 25 พฤษภาคม 2562)

IM2. 2017. **ทรัพยากรธรรมชาติ หมายถึง.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://www.im2market.com/2017/10/31/4619> (วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)

Rashini Suriyaarachchi. 2558. **นี่คือผลกระทบจากกิจกรรมของมนุษย์ต่อโลกของเรา.**

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.greenpeace.org/seasia/th/news/blog1/blog/53344/>

(วันที่สืบค้น : 3 มิถุนายน 2562)





ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



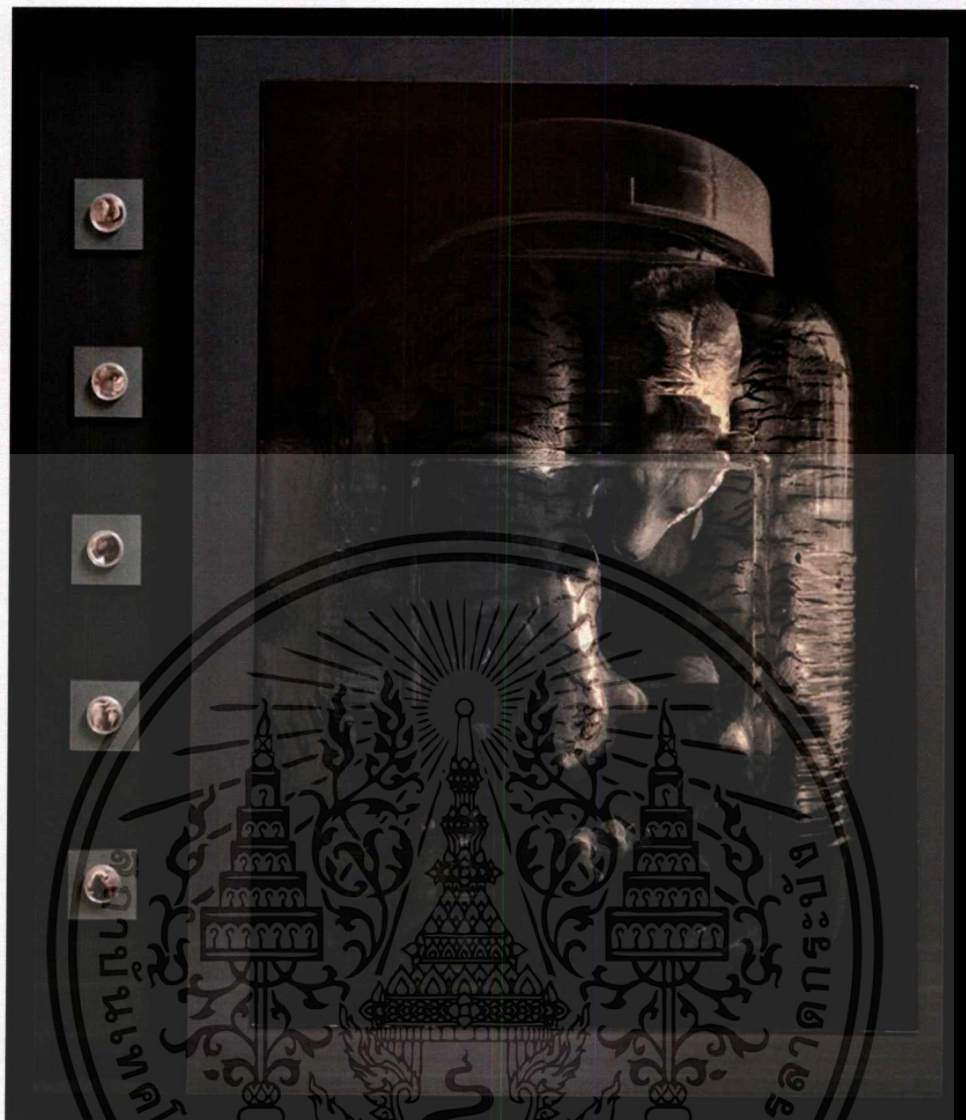
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน : ของเล่นกับ โลกแห่งความจริง หมายเลข 1

เทคนิค : ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้

ขนาด : 142 x 102 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

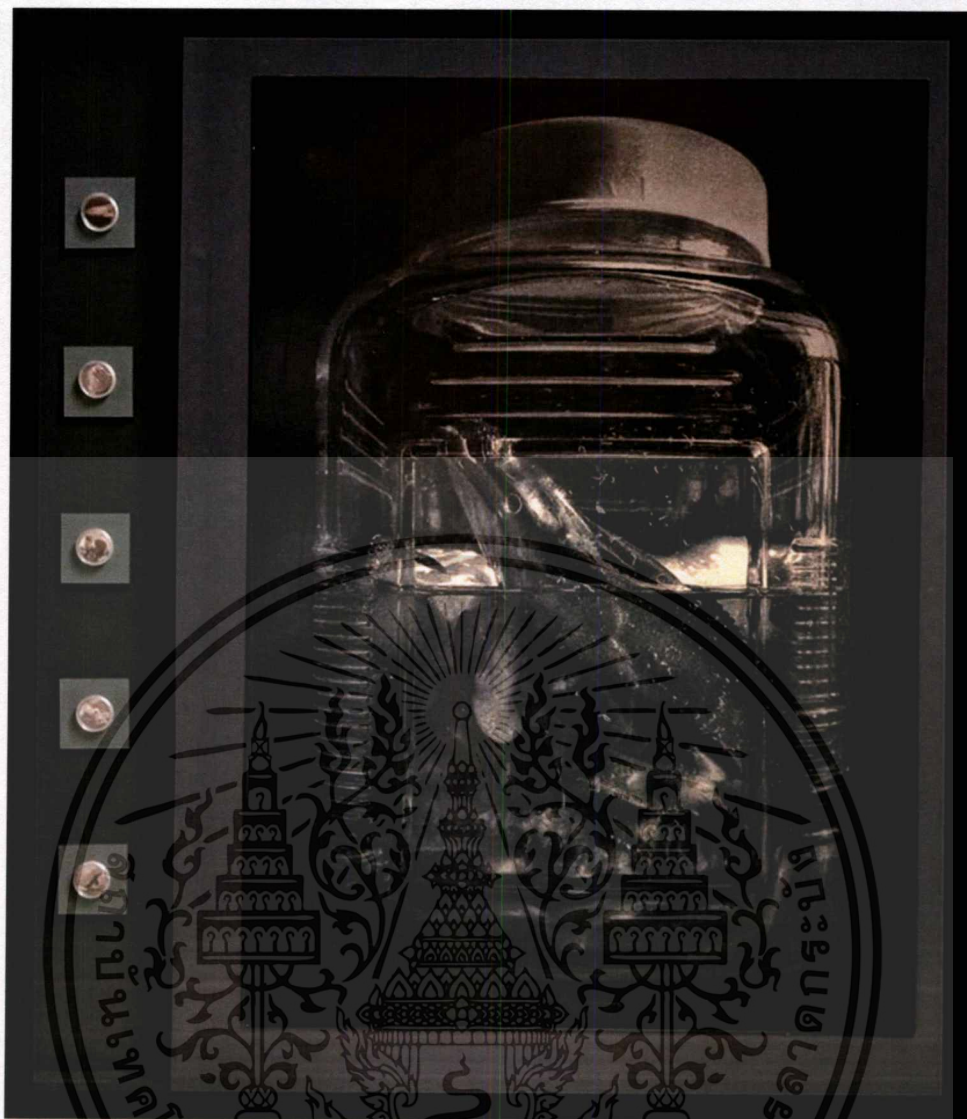


ภาพ ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน : ของเล่นกับ โลกแห่งความจริง หมายเลข 2

เทคนิค : ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้

ขนาด : 142 x 123 เซนติเมตร



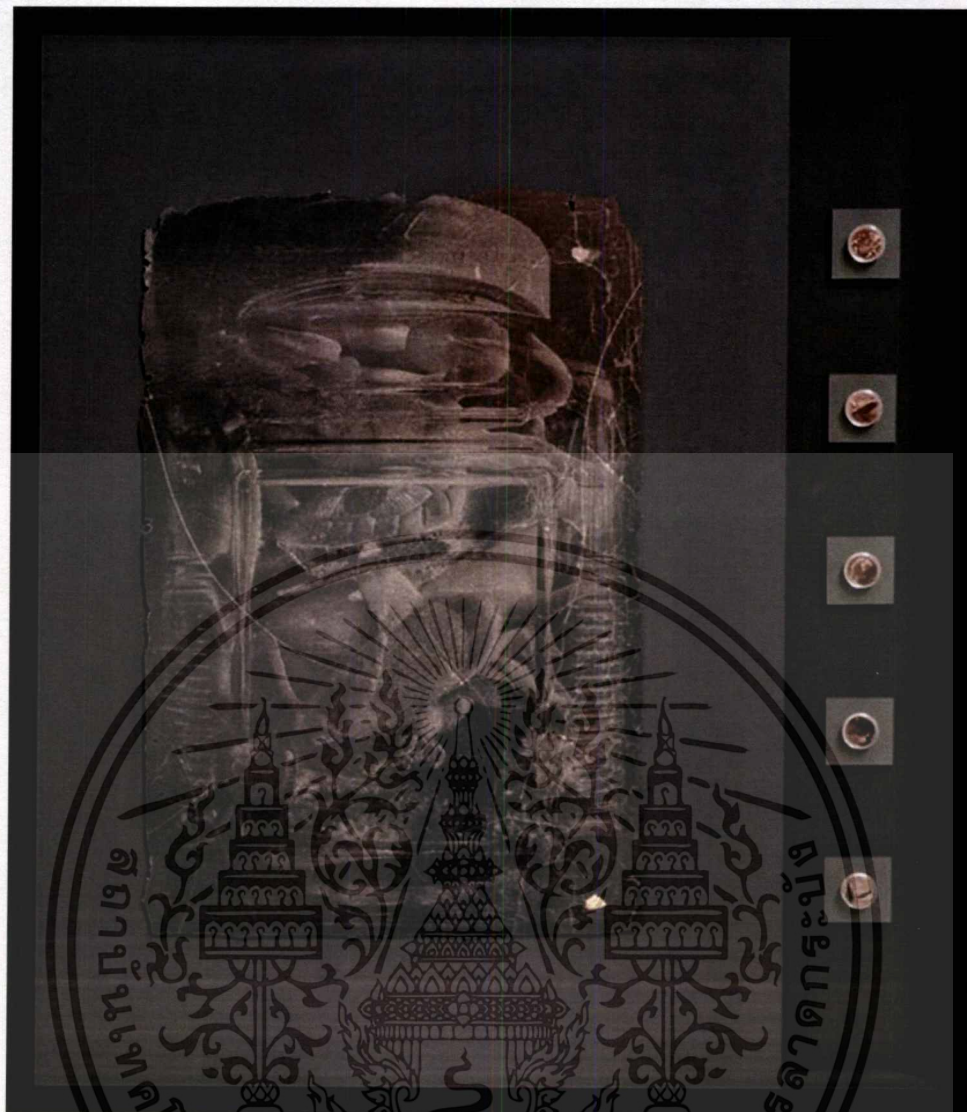
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน : ของเล่นกับ โลกแห่งความจริง หมายเลข 3

เทคนิค : ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้

ขนาด : 142 x 123 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน : ของเล่นกับ โลกแห่งความจริง หมายเลข 4

เทคนิค : ภาพพิมพ์แกะกระเบื้องยางและภาพพิมพ์หินแม่พิมพ์ไม้

ขนาด : 142 x 123 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายชัชพล ทองอยู่
 วัน เดือน ปีเกิด 26 มีนาคม พ.ศ.2539
 ที่อยู่ บ้านเลขที่ 29/13 หมู่ 5 ซอยแก้วแกมทอง 2 ถนนเพชรบูรระ ตำบลสะเดียง
 อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ 67000

ประวัติการศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้น 2553 โรงเรียนเซนต์โยเซฟศรีเพชรบูรณ์
 มัธยมศึกษาตอนปลาย 2556 โรงเรียนเพชรพิทยาคม
 ปริญญาตรี 2561 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รางวัลและเกียรติประวัติ

2560 ได้รับคัดเลือกผลงานศิลปกรรมเข้าร่วมแสดง ในการแสดงศิลปกรรมสมัยของศิลปิน
 รุ่นเยาว์ ครั้งที่ 34
 2561 ได้เข้าร่วมโครงการพัฒนาศักยภาพศิลปินรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561
 2561 ร่วมแสดงผลงาน The 3rd International Mail Art 2018
 2561 ได้รับคัดเลือกผลงานศิลปกรรมเข้าร่วมแสดง ระดับอายุ 21-25 ปี การประกวด
 ศิลปกรรมเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 13
 2562 ได้เข้าร่วมโครงการพัฒนาศักยภาพศิลปินรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562
 2562 ได้ให้สัมภาษณ์ผลงานศิลปะ ลงหนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ หัวข้อ “หนุ่มสถาปัตย์จับฝุ่น
 PM 2.5 สร้างงานศิลปะ” ฉบับวันอังคารที่ 29 มกราคม พ.ศ. 2562
 2562 ได้ร่วมแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม ปี 2562