

สี่ต้นในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ
THE TERRITORY OF A COLORFUL FANTASY WORLD OF HAPPINESS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2559

KMITL-2016-AR-M-005-029

สี่ส้านในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ

THE TERRITORY OF A COLORFUL FANTASY WORLD OF HAPPINESS



ัจจนา รุ่งเรือง

AJANA RUNGRUEAN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2559

KMITL-2016-AR-M-005-029

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE TERRITORY OF A COLORFUL FANTASY WORLD OF HAPPINESS



AJANA RUNGRUEAN

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF

MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2016

KMITL-2016-AR-M-005-029

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2016

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ สีสันในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ
THE TERRITORY OF A COLORFUL FANTASY WORLD OF HAPPINESS
นักศึกษา นางสาวอัจฉนา รุ่งเรือง
รหัสประจำตัว 57602046
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์อริยะ	กิตติเจริญวิวัฒน์	
รองศาสตราจารย์สุรพงษ์	สมสุข	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ	นันทวัน	
ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์	ชานนารถ	
รองศาสตราจารย์มัลลิกา	มังกรวงษ์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 21 กรกฎาคม 2559 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 29 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2559

หัวข้อวิทยานิพนธ์	สีสันในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ
นักศึกษา	นางสาว อัจฉนา รุ่งเรือง
รหัสนักศึกษา	57602046
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2559
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.อริยะ กิตติเจริญวัฒน์

บทคัดย่อ

จากสภาวะสังคมปัจจุบันที่มีความวุ่นวายซับซ้อนของคนในปัจจุบัน ที่มีทั้งความเลื่อมโทรมทั้งสังคมและจิตใจจากสิ่งเราต้องเผชิญอยู่ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ย้อนคิดถึงจินตนาการในวัยเด็กที่จะปราศจากการปรุงแต่งจากสังคม เมื่อตอนเรายังเด็กโลกจินตนาการที่เราสร้างขึ้นมันเต็มไปด้วยจินตนาการและความคิด เราสามารถจะจินตนาการถึงสิ่งลึกลับตัวได้อย่างไม่มีขีดจำกัด เมื่อเราเติบโตขึ้นสิ่งเหล่านี้เริ่มหายไปตามกาลเวลา โลกของความจริงได้ค่อยๆ คืบคลานเข้ามาและบดบังโลกจินตนาการของเราด้วยคำว่าความจริง

จินตนาการนั้นจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเมื่อย้อนกลับมาคิดไม่ใช่แค่สิ่งที่เพื่อฝัน เราสามารถนำจินตนาการนั้นมาสร้างเป็นแรงบันดาลใจ ข้าพเจ้าอย่างถ่ายทอดงานชุดนี้เสมือนการตอบสนองจินตนาการในวัยเด็ก ให้เป็นภาพที่ออกมาจากจินตนาการ และสร้างโลกที่เป็นเหมือนเมืองโลกที่หลุดออกมาจากโลกของความเป็นจริง การนำเด็กมาใช้วาดในภาพเพื่อสื่อสารถึงความบริสุทธิ์ปราศจากการปรุงแต่งทางสังคม มองทุกอย่างเป็นสิ่งที่สวยงามและสดใส เป็นโลกที่อธิบายถึงการมีอยู่ของจินตนาการ โดยหลีกเลี่ยงจากโลกของความเป็นจริง โลกของความเป็นจริง ด้วยผลงานภาพจิตรกรรมสีน้ำมันจำนวน 5 ชิ้น โดยแสดงเนื้อหา เทคนิคและวิธีการประกอบกับข้อมูลอ้างอิงต่างๆ เพื่อให้ผลงานออกมามีคุณค่าทางสุนทรียภาพทางศิลปะ

Thesis	The territory of a colorful fantasy world of happiness
Student	Ms. Ajana Rungruean
Student ID.	57602046
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2016
Thesis Advisor	Assoc.Prof. Ariya Kitticharoenwivat

ABSTRACT

Nowadays, human society are more complexity and turbulence which are influenced from degeneration of social and mind. For this problem, an artist reminisce the amazing, happiness, joyfulness and fun childhood. The child are free of embellishments from society. They can create fantasy world which are infinite and unlimited imagination of their dreams and idea. When they grow up, these imagination will disappear over time. Then the real world will stop and instead of fantasy world to reality. So, the imagination is an important and is not autism. We can inspire and create the artwork from their imaginations. My artwork present the fantasy world in childhood. It is Moreover, the artist choose child who is represent the purity and without social embellishments. Because of child look everything is beautiful and perfect world that present the existence of the fantasy world and escape from decadent real world.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจนผู้สร้างสรรค์ประสบความสำเร็จ ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของ รศ.อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทาง รวมทั้งแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ จนผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจ จนสามารถจะนำมาพัฒนาได้จึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณมิตรภาพและกำลังใจจากเพื่อนๆ สาขาวิชาทัศนศิลป์ ที่ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ และคอยไต่ถามความเป็นไปของวิทยานิพนธ์ซึ่งกันและกันอยู่เสมอ

ท้ายที่สุดนี้ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดของผู้สร้างสรรค์ ขอกราบขอบพระคุณ นายณรงค์ รุ่งเรืองและนางขวัญตา รุ่งเรือง บิดามารดาผู้เป็นที่รักยิ่งที่เป็นกำลังใจสำคัญสูงสุดในการทำงานของผู้สร้างสรรค์เสมอมา ขอขอบคุณนางสาวกมลชนก รุ่งเรืองและนางสาวคันสนีย์ ทอทองซึ่งเป็นน้องสาวที่คอยช่วยเหลือมาโดยตลอด จนประสบความสำเร็จในครั้งนี้มาได้ด้วยดี รวมทั้งข้าพเจ้าขอขอบคุณตนเองที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสถาบันแห่งนี้ ได้รับความรู้ประสบการณ์ ค้นพบศักยภาพและความสามารถใหม่ของตนเองที่จะเป็นประโยชน์ในอนาคต

อัจฉนา รุ่งเรือง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	3
1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์	4
บทที่ 2 ความบันเทิงใจและแนวความคิดสร้างสรรค์	5
2.1 ความหมายและลักษณะความทรงจำ.....	5
2.2 อิทธิพลจากพัฒนาการของเด็ก	8
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรมจากศิลปิน.....	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	16
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	16
3.2 การทำภาพร่าง	17
3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	20
3.4 การสร้างสรรค์ผลงานจริง	25
บทที่ 4 การวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงาน.....	28
4.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลงาน	28
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	30
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “สี่สັນในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ”	57
4.5 การวิเคราะห์การพัฒนาผลงาน	57
บทที่ 5 บทย่อ สรุปผลและข้อเสนอแนะ	64
5.1 ปัญหา.....	64
5.2 ข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	66
ประวัติผู้เขียน	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อVอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงภาพที่เกี่ยวข้องกับเด็กและพัฒนาการของเด็ก.....	8
2.2 แสดงภาพศิลปินมูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi).....	10
2.3 แสดงภาพตัวอย่างของผลงานศิลปินชื่อผลงาน “Tan Tan Bo”	12
2.4 แสดงภาพตัวอย่างของผลงานศิลปินชื่อผลงาน “Flower ball”	12
2.5 แสดงภาพศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves).....	13
2.6 แสดงภาพตัวอย่างของผลงานศิลปินชื่อผลงาน “Bedtime Aviation”	14
2.7 แสดงภาพตัวอย่างของผลงานศิลปินชื่อผลงาน “Dolls Dreamhouse”	15
2.8 แสดงภาพตัวอย่างของผลงานศิลปินชื่อผลงาน “Tabletop Towers”	15
3.1 แสดงภาพตัวอย่างที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลตรง.....	17
3.2 แสดงภาพแบบร่างภาพที่ 1	18
3.3 แสดงภาพแบบร่างภาพที่ 2	18
3.4 แสดงภาพแบบร่างภาพที่ 3	19
3.5 แสดงภาพแบบร่างภาพที่ 4.....	19
3.6 แสดงภาพแบบร่างภาพที่ 5	20
3.7 แสดงภาพเฟรมผ้าใบแคนวาส.....	21
3.8 แสดงภาพดินสอสี	21
3.9 แสดงภาพสีน้ำมัน	22
3.10 แสดงภาพพู่กัน	22
3.11 แสดงภาพจานสี	23
3.12 แสดงภาพน้ำมันดินสีด	23
3.13 แสดงภาพผ้าเช็ดสี.....	24
3.14 แสดงภาพของน้ำมันสน	24
3.15 แสดงภาพร่างภาพที่ร่างด้วยลายเส้นดินสอไม้.....	25
3.16 แสดงภาพที่มีการลงสีเพื่อสร้างระยะ และลักษณะของรูปทรงโดยรวม.....	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อVIข้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.16 แสดงภาพตัวอย่างในการวิเคราะห์ ที่แก้ไขเพิ่มเติมและเก็บรายละเอียดต่างๆ ของภาพ ..	26
3.17 แสดงภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์	27
4.1 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์รูปทรง	29
4.2 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์รูปทรง	29
4.3 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์รูปทรง	29
4.4 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์รูปทรง	29
4.5 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์รูปทรง	29
4.6 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จุด	31
4.7 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จุด	31
4.8 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จุด	31
4.9 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จุด	31
4.10 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จุด	31
4.11 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เส้น	33
4.12 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เส้น	33
4.13 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เส้น	33
4.14 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เส้น	33
4.15 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เส้น	33
4.16 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์แสงเงา	36
4.17 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์แสงเงา	36
4.18 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์แสงเงา	36
4.19 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์แสงเงา	36
4.20 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์แสงเงา	36
4.21 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นผิว.....	38
4.22 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นผิว.....	38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อ VII อย่างไรก็ดีเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.23 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นผิว.....	38
4.24 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นผิว.....	38
4.25 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นผิว.....	38
4.26 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สี	42
4.27 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สี	42
4.28 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สี	42
4.29 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สี	42
4.30 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สี	42
4.31 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์น้ำหนัก	44
4.32 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์น้ำหนัก	44
4.33 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์น้ำหนัก	44
4.34 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์น้ำหนัก	44
4.35 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์น้ำหนัก	44
4.36 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง.....	46
4.37 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง.....	46
4.38 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง.....	46
4.39 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง.....	46
4.40 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง.....	46
4.41 แสดงภาพการวิเคราะห์สัดส่วนของผลงาน.....	48
4.42 แสดงภาพการวิเคราะห์ความสมดุลของผลงาน	50
4.43 แสดงภาพการวิเคราะห์จังหวะลีลาความเคลื่อนไหวของผลงาน	52
4.44 แสดงภาพการวิเคราะห์การเน้นจุดเด่นของผลงาน.....	54
4.45 แสดงภาพการวิเคราะห์เอกภาพของผลงาน	56
4.46 แสดงภาพผลงานก่อนการเข้าสู่ช่วงวิทยานิพนธ์	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.47 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	59
4.48 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2	60
4.49 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	61
4.50 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	62
4.51 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5	63



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่ออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

มนุษย์กับจินตนาการเป็นสิ่งที่สำคัญ จินตนาการของมนุษย์นั้นยิ่งใหญ่และลึกซึ้งมากตราบไต่ที่มนุษย์ยังคงมีชีวิตอยู่ จินตนาการจะเป็นแรงผลักดันให้เราสามารถสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ออกมาเป็นรูปธรรมได้

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

จากสถานะสังคมปัจจุบันที่มีความสับสนวุ่นวายความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทางด้านวัตถุแต่เกิดความเสื่อมทางด้านจิตใจ ค่านิยมและสังคมเกิดการแข่งขันเอาเปรียบกันและยังเบียดเบียนรุกรานธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งที่ดิน ป่าไม้ แม่น้ำ สภาพธรรมชาติถูกรุกราน ยึดครอง ถูกทำลาย สภาพคนจนอยู่สลัมท่ามกลางตึกสูงหรรษา สภาพเสื่อมโทรมทางสังคมอันเกิดจากความเสื่อมทางจิตใจ จากสิ่งเหล่านี้ที่เราเผชิญอยู่ทำให้เราอย่างหลีกเลี่ยงหนีจากโลกของความวุ่นวายกลับไปสู่โลกจินตนาการอย่างเช่นในวัยเด็กที่ปราศการปรุงแต่งอย่างสังคมปัจจุบัน

จินตนาการ หมายถึง การคิดสร้างภาพในจิตใจหรือพลังของจิต ที่สร้างภาพขึ้นใหม่ภายในใจให้น่าพอใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบกว่าหรือร้ายกาจกว่าสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป จินตนาการทำให้เกิดภาพขึ้นในสำนึกเรียกว่า “จินตภาพ” ซึ่งจินตภาพเหล่านี้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้สัมผัสสมอยู่ภายใน จินตนาการเป็นผลมาจากอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ปะทะกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เกิดเป็นประสบการณ์สั่งสมแล้วจึงประยุกต์ โดยการเพิ่มเติม ตัดทอนหรือผสมผสานประสบการณ์ๆ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะหรือเกิดจินตภาพนึกคิดไปเอง อาจจะมีหรือไม่มีในโลกนี้ก็ได้อีก เช่น บทกวี นวนิยาย ใต้ท้องทะเลลึก ใต้ดิน คนป่า โลกในอนาคต ความฝันหรือการเขียนภาพ

การเขียนภาพตามจินตนาการ จะทำได้ดีก็ต่อเมื่อผู้เขียนภาพนั้นเป็นคนช่างสังเกต รู้จักวิเคราะห์และแยกแยะสิ่งต่างๆ ที่ต้องการนำเสนอ โดยนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางศิลปะซึ่งหมายถึงประสบการณ์ในทางฝึกปฏิบัติ และประสบการณ์จากการได้ศึกษาผลงานศิลปะต่างๆ ไป ซึ่งจะสามารถสร้างผลงานศิลปะให้แปลกแตกต่างไปจากที่เคยพบเห็นได้ ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เกิดจากพื้นฐานประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับความนึกคิดและจินตนาการให้เกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานในรูปแบบใหม่ๆ ที่ทำให้ผู้พบเห็นได้รับรู้กับความคิดฝันจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพอย่างอิสระ ผู้ปฏิบัติงานศิลปะที่ถ่ายทอดจินตนาการได้ดีนั้นจะต้องมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัสรับรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ตั้งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญผู้การสร้างสรรค์งานด้วยจินตนาการ เป็นการแสดงออกจากจินตนาการภายในสู่ภายนอก ผลงานศิลปะย่อมย่อมแสดงจินตนาการไว้ด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว รูปทรง เส้น สี บรรยากาศในภาพจินตนาการ อาจจะเป็นเรื่องของความเพ้อฝัน คาดหวังในอนาคต จินตนาการไปสู่อดีตหรือไปสู่ดินแดนที่มองไม่เห็น ขั้นตอนการเขียนภาพตามจินตนาการ มีลำดับเหมือนการเขียนภาพโดยทั่วไป คือ ร่างภาพก่อน ทั้งส่วนใหญ่และส่วนย่อยแล้วระบายสีตามเทคนิคที่ตนเลือก การเขียนภาพตามจินตนาการค่อนข้างจะอิสระ เพราะไม่จำเป็นต้องยึดความเหมือนจริง อิสระในการนำเสนอทางด้านรูปทรง สี สันหรือเทคนิคอื่นๆ แต่คงยึดหลักการสร้างสรรค์งานภาพเขียน ในการจัดภาพหรือองค์ประกอบให้ดูสวยงาม

ประสบการณ์ทางศิลปะซึ่งหมายถึง ประสบการณ์ในทางฝึกปฏิบัติและประสบการณ์จากการได้ศึกษาผลงานศิลปะต่างๆ ไป ซึ่งจะสามารถสร้างผลงานศิลปะให้แปลกแตกต่างไปจากที่เคยพบเห็นได้ ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดจากพื้นฐานประสบการณ์ ที่เชื่อมโยงกับความนึกคิดและจินตนาการ ให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ๆ ที่ทำให้ผู้พบเห็น ได้รับรู้กับความคิดฝันจินตนาการของผู้ปฏิบัติงาน ที่ต้องการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพอย่างอิสระ ผู้ปฏิบัติงานศิลปะที่ถ่ายทอดจินตนาการได้ดีนั้น จะต้องมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัสรับรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ตั้งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ ผู้การสร้างสรรค์งานด้วยจินตนาการ เป็นการแสดงออกจากจินตนาการภายในสู่ภายนอก ผลงานศิลปะย่อมแสดงจินตนาการไว้ด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว รูปทรง เส้น สี บรรยากาศในภาพจินตนาการอาจจะเป็นเรื่องของความเพ้อฝัน คาดหวังในอนาคตจินตนาการไปสู่อดีต หรือ ไปสู่ดินแดนที่มองไม่เห็น (สุชาติ เถาทอง 2550 : 33)

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อต้องการนำเสนอความคิด ความรู้สึก ที่แสดงออกถึงความประทับใจในวัยเด็กผ่านทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์

2. เพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตนที่แท้จริงของผู้สร้างสรรค์ ให้ผู้อื่นได้รับรู้ถึงปัญหา

ต่างๆ ภายในจิตใจผ่านการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เพื่อต้องการเผยแพร่ความรู้ของผลงานที่สร้างสรรค์ให้แก่ผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไปในอนาคต

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

การที่ผู้ใหญ่โหยหาความสุขที่ได้จินตนาการในวัยเด็ก เมื่อเติบโตขึ้นจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งต่างๆ มากขึ้นในชีวิตประจำวัน ทำให้ไม่ได้ใช้ความคิดไปกับการจินตนาการตลอดเวลา ทำให้เราโตขึ้นมีเหตุผล มีภาระหน้าที่ มีเรื่องที่ต้องทำมากมาย แต่สิ่งเหล่านั้นได้บั่นทอนความคิดที่เป็นอิสระในการจินตนาการภาพให้ลดลง จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแนวคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้นเพื่อต้องการที่สะท้อนถึงจินตนาการในวัยเด็ก โดยมีการใช้แสง สี บรรยากาศที่แสดงถึงความเป็นลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ จากแรงบันดาลใจที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม โดยผ่านจินตนาการ ความฝันและจิตใต้สำนึกภายในวัยเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในภายในจิตใจของมนุษย์ เพื่อสะท้อนถึงจินตนาการที่ผู้ใหญ่ได้สัมผัสไปตามกาลเวลา และแสดงถึงความสำคัญของจินตนาการของเด็กที่ยังคงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้คนโหยหาเมื่อเป็นผู้ใหญ่

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

แสดงออกผ่านตัวตนที่แท้จริงของผู้สร้างสรรค์ผ่านอิริยาบถต่างๆ มีการใช้แสง สี รวมถึงบรรยากาศที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมผ่านการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม

2. ขอบเขตด้านรูปแบบ

สร้างสรรค์รูปทรงโดยมีโครงสร้างจังหวะ น้ำหนักและเส้นที่เกิดจากการทับซ้อน เพื่อแสดงออกถึงจินตนาการ และทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ในวัยเด็กในรูปแบบที่เหนือจริงโดยวิธีการจิตรกรรมสีน้ำมัน 2 มิติ

3. ขอบเขตด้านเทคนิค

จำนวนผลงานมี 5 ชิ้น

ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร จำนวน 4 ชิ้น

ขนาด 170 x 220 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. ศึกษาค้นหาว่าข้อมูลจากสถานที่จริง อันเกิดจากความประทับใจที่มีต่อเด็กในมุมมองต่างๆ ของตัวเอง โดยการถ่ายภาพ เก็บและบันทึกประสบการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก จนเกิดแรงผลักดันในการคิดสร้างสรรค์และสามารถจินตนาการต่อยอดในผลงานได้

2. ศึกษาข้อมูลจากสื่อ

2.1 ข้อมูลสิ่งพิมพ์ต่างๆ จากหนังสือ นิตยสาร และภาพถ่าย ทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ

2.2 ข้อมูลจากเว็บไซต์ ทั้งของไทยและของต่างประเทศ

3. รวบรวมข้อมูลที่ได้ มาวิเคราะห์ ศึกษาประเด็นของเรื่องราว เพื่อให้มีความสอดคล้องกับแนวความคิดมาสร้างเป็นภาพร่าง โดยเพิ่มเติมจินตนาการตามความรู้สึก เพื่อให้เกิดภาพในลักษณะมุมมองใหม่ที่ยังคงความประทับใจ เพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกและสัมพันธ์กับแนวคิดมากที่สุด

4. ปฏิบัติงาน โดยนำภาพร่างที่ลงตัวและตรงกับแนวคิด มาขยายเป็นผลงานจริงในลักษณะต่างๆ มาจัดองค์ประกอบ และใส่รายละเอียดเพื่อให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ที่สุด

บทที่ 2

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สีสันในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยผ่านจินตนาการ ความฝันและจิตใต้สำนึกภายในวัยเด็ก สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจของมนุษย์ที่จะแสดงออกมา เมื่อคนผู้นั้นอยู่ในภาวะเหนือการควบคุม จึงทำให้เกิดเป็นมโนภาพที่มนุษย์สร้างขึ้น จะมีลักษณะเหนือจริงหรืออาจจะมีความแตกต่างไปจากความเป็นจริง ทั้งรูปลักษณะ คุณลักษณะ ความพิเศษต่างๆ โดยจินตนาการจึงเป็นการแต่งเติมประสบการณ์ที่บกพร่องของตนให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งขอบเขตของจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแรงขับเคลื่อนภายในจิตใจ เพราะสิ่งที่สร้างขึ้นจากความรู้สึกและความประทับใจในแง่มุมต่างๆ ที่เกิดจากการได้สัมผัสชื่นชมกับความสนุกสนานรื่นเริงในวัยเด็ก ทำให้เกิดการถ่ายทอดออกมาจากจิตใต้สำนึกที่ปรุงแต่งขึ้นเอง ร่วมกับการสร้างสรรค์ความคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ทำให้เกิดผลงานศิลปะที่มีหลากหลายยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นลักษณะใดงานศิลปะก็จะมีคุณค่าที่ตอบสนองต่อมนุษย์ ในด้านผลงานการแสดงออกของอารมณ์ ความรู้สึกและความคิดเป็นสื่อถึงเรื่องราวที่สำคัญ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้ดังนี้

2.1 ความหมายและลักษณะความทรงจำ

จินตนาการ หมายถึง สิ่งที่เราคิดและสร้างสรรค์ขึ้นเอง ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจหรือแรงดลใจที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตนเอง

จินตนาการเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกเพราะจินตนาการคือ จิตใต้สำนึกเป็นสภาพะของความคิดที่มีกระบวนการต่อเนื่องกัน และช่วยนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (อภิรักษ์ นาคคง, 2518 : 35)

ความสุข คือ สภาวะแห่งจิตใจ มีวจนะในคัมภีร์ไบเบิลกล่าวไว้ว่า “จงเลือกเสียตั้งแต่วันนี้ว่าท่านจะรับใช้ใคร” คุณมีอิสระในการเลือกความสุขบางที่อาจเป็นเหตุผลว่า ทำไมผู้คนจึงเดินสะดุดอยู่บนเส้นทางแห่งความสุข สิ่งต่างๆ ที่ยิ่งใหญ่ของชีวิตล้วนเรียบง่าย ไม่อยู่นิ่งและสร้างสรรค์ มันก่อให้เกิดความผาสุกแห่งชีวิต (Josephs Murphy, 2542 : 194)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้เผยแพร่เห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสุข คือ ความสบายใจความพอใจในสิ่งที่มีอยู่ ความสุขเป็นความรู้สึกที่อยู่ภายในใจ ส่วนความร่าเริงยินดีนั้นแสดงออกให้เห็นได้ง่าย (Esteve Pujol I Pons, 2550 : 20)

สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ปัญญา ความคิดและความงาม สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นนี้กินความหมายไปถึงสิ่งที่มนุษย์หยิบเลือกสรร ตัดทอน เพิ่มเติมจากสิ่งที่มีอยู่แล้วด้วย ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะมีอยู่เองตามธรรมชาติ หรือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นภายหลัง เช่น ก้อนหิน รั้งนก ทิวทัศน์จึงไม่ใช่ศิลปะ ไม่ว่าจะสวยงามดึงดูดใจอย่างไรก็ไม่ใช่ศิลปะ เพราะไม่ใช่สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเป็นเพียงธรรมชาติ รถยนต์ เครื่องบิน หม้อ โตะ แก้ว ไร่ เครื่องใช้ต่างๆ เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นก็จริงก็ไม่ใช่ศิลปะ เพราะผู้สร้างไม่ได้มีเจตนาที่จะแสดงออกซึ่งความคิดหรืออารมณ์ใดๆ คริสต์ศตวรรษที่ 20 มีกลุ่มศิลปินกลุ่มหนึ่งหันมาให้ความสำคัญแก่รูปทรงของศิลปะมากกว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาทางอารมณ์เป็นแนวความคิดเรื่องรูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form) ซึ่งเป็นรูปทรงที่ไม่อาศัยเรื่องราวหรือรูปทรงที่นำไปเพื่อประโยชน์อย่างอื่น รูปทรงนั้นจะแสดงออกซึ่งอารมณ์หรือปัญญา หรือความงามด้วยตัวรูปทรงจนหมายถึงโครงสร้างที่เป็นระเบียบมีความหมายประกอบขึ้นด้วยทัศนธาตุ ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สีและลักษณะผิว (ชูด นิมเสมอ, 2542 : 15)

ศิลปะแบบเหนือจริงได้พัฒนาแนวความคิดมาจากศิลปะแนวคาบสมุทรสมผสานกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่เน้นในเรื่องของจิตใต้สำนึก โดยเชื่อว่าจิตใต้สำนึกในเรื่องของมนุษย์เป็นบ่อเกิดสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะปล่อยให้จินตนาการเลื่อนไหลอย่างอิสระ ไม่อยู่ภายใต้การครอบงำของเหตุผลหรือความจริง ลักษณะศิลปะแนวเหนือจริงนี้จึงแสดงออกมาในลักษณะของความฝันแปลกประหลาด มหัศจรรย์เป็นมายาทั้งในด้านเนื้อหาและรูปทรง (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2548 : 26)

ความคิดฝัน (Fantasy) จะมีบทบาทสำคัญมาก ความคิดฝันจะให้ความเพลิดเพลินและความสุขแก่ชีวิต ฝัน (Dream) สร้างความคิดฝันขึ้นว่า จะเป็นนั่นเป็นนี่ตามที่ตนปรารถนา ซึ่งส่วนมากจะเป็นความปรารถนาที่ถูกเก็บหรือฝังอยู่ในจิตไร้สำนึก บางครั้งก็ฝันทั้งที่ตาข้างตาสองข้างที่เรียกกันว่า “ฝันกลางวันหรือฝันเพื่อง” (Day Dream) การฝันกลางวันหรือความคิดฝันนี้ทางจิตวิทยาถือว่าเป็นจินตนาการชนิดหนึ่ง เป็นจินตนาการที่ได้รับจากการกระตุ้นจากความปรารถนาบางอย่างในจิตใต้สำนึก (ชูด นิมเสมอ, 2542 : 11)

ศิลปะ คือ ความสมปรารถนา (Art as Wish-filment) คนเราเมื่ออยู่ในวัยเด็ก ความคิดฝันก็จะมีบทบาทสำคัญมาก ความคิดฝันจะให้ความเพลิดเพลินและความสุขแก่ชีวิต เด็กๆมักจะแยกความ
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใช้ได้เห็นไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝืนกับความจริงออกได้ไม่ชัดเจน ความคิดฝืนของเขาคือความจริง จินตนาการของเด็กจึงเกิดขึ้นจึงขยายตัวได้อย่างเต็มที่ โดยไม่มีความจริงที่เป็นเหตุผลมาเป็นข้อจำกัด (ชลูต นีมเสมอ, 2542 : 10)

ศิลปะ คือ ประสบการณ์ (Art as Experience) จอร์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปราชญ์ชาวอเมริกัน มีความเห็นว่าศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันได้ง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่สำคัญน่าพอใจเป็นพิเศษ เราจะจดจำประสบการณ์นั้นได้อย่างฝังใจ แบบนี้เรียกว่า “ประสบการณ์แท้” ประสบการณ์แท่นั้นมีระเบียบ มีเอกภาพทุกส่วน มีความหมาย มีความสำคัญ มีอารมณ์ที่เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวลและความกลัว (ชลูต นีมเสมอ, 2542 : 13)

จินตนาการซึ่งเป็นที่กำเนิดของแนวความคิด อารมณ์หรือความรู้สึกลงทางศิลปะ จะต้องเกิดขึ้นจากภายในเห็นแจ้งขึ้น โดยสัญชาตญาณอยู่นอกเหนือเหตุผลธรรมดา เป็นกลไกของจิตที่เราจะแก่งัดให้เกิดขึ้นหรือบังคับให้เป็นไปในลักษณะนั้นลักษณะนี้โดยพลการไม่ได้ เมื่อเกิดขึ้นและพัฒนาถึงขั้นสุดท้ายแล้วจะต้องแสดงออกอย่างตรงใจ (ชลูต นีมเสมอ, 2542 : 275)

มโนภาพ (Conception) คือความคิดเห็นที่สร้างเป็นศิลปกรรมชิ้นนั้น เป็นมโนภาพที่สูงคู่ควรกับศิลปะที่สูง การคิดค้นของคนเราต้องอาศัยมโนภาพที่สัมพันธ์กัน ถ้ามโนภาพจำกัดความคิดก็พลอยถูกจำกัดไปด้วย ในการคิดของคนเรานั้น เราทราบกันดีว่า ถ้าเป็นความคิดที่ดีจะมีประสิทธิผลก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งแก่ตนและผู้อื่นจะต้องเป็นความคิดที่เป็นระเบียบ การจะทำให้ความคิดมีระเบียบได้ต้องฝึกสร้างผังมโนภาพเสมอๆ (ศิลป์ พีระศรี, 2546 : 34)

จากข้อมูลข้างมูลข้างต้นทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในการศึกษาค้นคว้าและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อถ่ายทอดมุมมองส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ ผ่านมุมมองการมองเห็นและการได้สัมผัส

2.2 อิทธิพลจากพัฒนาการของเด็ก

การค้นคว้าข้อมูลเพื่อแสดงถึงพัฒนาการของเด็ก มีส่วนจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีการเก็บข้อมูลและเก็บรวบรวมข้อมูลจริง เพื่อเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของการจินตนาการมาประยุกต์หรือดัดแปลง เพื่อค้นหาข้อเท็จจริงมาเป็นส่วนประกอบในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้



ภาพที่ 2.1 แสดงภาพที่เกี่ยวกับเด็กและพัฒนาการของเด็ก

ที่มา : <http://www.google.co.th/search>

เด็ก หมายถึง มนุษย์ที่อยู่ระหว่างการเกิดและวัยแรกเริ่ม ส่วนคำจำกัดความในทางกฎหมาย "เด็ก" หมายถึง ผู้เยาว์ หรือบุคคลที่มีอายุต่ำกว่าประชากรส่วนใหญ่ คำว่า "เด็ก" ยังอาจใช้อธิบายความสัมพันธ์กับผู้ปกครองหรือต่ออำนาจหน้าที่ หรือแสดงความเป็นส่วนหนึ่งในสกุล เผ่าหรือศาสนา และความหมายอื่น ๆ ซึ่งเด็กจะมีพัฒนาการดังนี้

1. พัฒนาการเด็กเมื่ออายุ 1 เดือน มีการสบตาและจ้องหน้าแม่

2. พัฒนาการของเด็กวัย 2 เดือน สามารถอุยอ้อแอ้ ยิ้มและชันคอในท่าคว่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการเขียนเพื่อการศึกษาค้นคว้า เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. พัฒนาการของเด็กวัย 3 เดือน มีการชันคอได้เมื่ออุ้มนั่งและสามารถส่งเสียงโต้ตอบได้
4. พัฒนาการของเด็กวัย 4 เดือน มีการไขว่คว้า เสียงหัวเราะเสียงและชูคอตั้งขึ้นในท่าคว่ำ
5. พัฒนาการของเด็กวัย 5 เดือน เริ่มคืบ พลิกคว่ำและพลิกหงายได้
6. พัฒนาการของเด็กวัย 6 เดือน เริ่มมีการคว้าของมือเดียว หันและมองหาเสียงเรียกชื่อส่งเสียงต่างๆ ได้ตอบ
7. พัฒนาการของเด็กวัย 7 เดือน เริ่มนั่งทรงตัวได้และสามารถเปลี่ยนสลับมือถือของได้
8. พัฒนาการของเด็กวัย 8 เดือน สามารถมองตามของที่ตกและกลัวคนแปลกหน้า
9. พัฒนาการของเด็กวัย 9 เดือน สามารถเข้าใจเสียงห้าม ตบมือ สามารถใช้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือหยิบของชิ้นเล็ก
10. พัฒนาการของเด็กวัย 10 เดือน เริ่มเหินยวตัว เกาะยืน เกาะเดินและสามารถส่งเสียงต่างๆ เช่น หม่ำๆ จ๊ะจ๋า
11. พัฒนาการของเด็กวัย 1 ปี เริ่มตั้งไข่และสามารถพูดเป็นคำที่มีความหมาย เช่น พ่อ แม่ เลียนเสียง ท่าทางและเสียงพูด
12. พัฒนาการของเด็กวัย 1 ปี 3 เดือน เริ่มเดินได้เอง ซึ่งส่วนต่างๆ ของร่างกายตามคำบอกคืบหน้าจากถ้วย
13. พัฒนาการของเด็กวัย 1 ปี 6 เดือน สามารถเดินได้คล่องขึ้น รู้จักขอและทำตามคำสั่งง่ายๆ ได้
14. พัฒนาการของเด็กวัย 1 ปี 8 เดือน สามารถพูดแสดงความต้องการ สามารถพูดได้ 2-3 คำ ติดต่อกัน เริ่มพูดโต้ตอบและขีดเขียนเป็นเส้นได้
15. พัฒนาการของเด็กวัย 2 ปี สามารถเรียกชื่อสิ่งต่างๆ และคนที่คุ้นเคย ตักอาหารกินเอง
16. พัฒนาการของเด็กวัย 2 ปี 6 เดือน เริ่มพูดชกถาม พูดคำคล้องจอง ร้องเพลงสั้นๆ และเลียนแบบท่าทาง รวมทั้งหัดแปรงฟันได้
17. พัฒนาการของเด็กวัย 3 ปี สามารถบอกชื่อ และเพศตนเองได้ รู้จักให้และรับ รู้จักรอ
18. พัฒนาการของเด็กวัย 4 ปี เริ่มชกถาม "ทำไม" และล้างหน้า แปรงฟันเองได้ บอกขนาดใหญ่ เล็ก ยาว-สั้น เล่นร่วมกับคนอื่น รอคิวตามลำดับก่อนหลัง ไม่ปัสสาวะรด
19. พัฒนาการของเด็กวัย 4 ปี 6 เดือน เริ่มจะรู้จักสีถูกต้อง 4 สี การยืนทรงตัวขาเดียวและเดินต่อเท้า เลือกของที่ต่างจากพวกได้ และนับได้ 1-10 รู้จักค่าจำนวน 1-5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

20. พัฒนาการของเด็กวัย 5 ปี เริ่มพบผู้ใหญ่รู้จักไหว้ทำความเคารพ รู้จักขอบคุณและรู้จักเล่าเรื่องสั้นๆ

21. พัฒนาการของเด็กวัย 6 ปี เริ่มนับได้ 1-30 รู้ค่าจำนวน 1-10 รู้จักซ้าย ขวา เริ่มอ่านและเขียนตัวอักษรและตัวเลข

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรมจากศิลปิน

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากผลงานศิลปกรรมของมูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi) ศิลปินชาวญี่ปุ่น โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 2.2 แสดงภาพศิลปินมูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi)

ที่มา : <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/04/26/films/murakamis-jellyfish-eyes-blends-kawaii-and-creepy-into-a-postquake-critique/>

1. ศิลปินมูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi) อายุ 47 ปี เกิดที่โตเกียว จบการศึกษาด้านศิลปะจากโตเกียวยูนิเวอร์ซิตี ออฟ อาร์ต ซึ่งได้รับทั้งปริญญาตรีและปริญญาโทรวมถึงปริญญาเอกด้านจิตรศิลป์

ในปี 2544 เขาได้ทำหน้าที่ดูแลนิทรรศการ SuperFlat ที่พิพิธภัณฑ์แห่งศิลปะร่วมสมัย ลอส แองเจลิส สำหรับผลงานของมูราคามินั้นเป็นเสมือนกระจกสะท้อนเรื่องราวชีวิตของเขาผ่านทางภาพเสมือนจริงผ่านตัวการ์ตูนญี่ปุ่น พร้อมด้วยดอกไม้และเห็นในสไตล์ของเขาต่างโลกเด่นอยู่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บนภาพวาดที่ชื่อ Tan Tan Bo Puking หรือ Gero ตัวประหลาดยักษ์ มีพื้นแหลมคม ฟันวัตถุแปลกประหลาด พิถีพิถันออกมาจากปากและกำลังมีนงกับสิ่งต่างๆ รอบตัวรวมทั้งน้ำลายของมันด้วย ซึ่งทาเคชิต้องการเปรียบเทียบความต้องการในการบริโภคอย่างไม่รู้จักพอของสังคม แม้ว่ามูราคามิจะมีผลงานแสดงอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลาเกือบ 10 ปี แต่สำหรับนิทรรศการ @MURAKAMI ถือเป็นการนำสุดยอดผลงานที่ได้รับคัดเลือกจากบรรดาผลงานทั้งหมดตลอดช่วงชีวิตการทำงานของเขาที่เดียว เริ่มตั้งแต่ผลงานในช่วงต้นยุค 1990 ซึ่งเป็นยุคสมัยแห่งสไตน์โอ-ป๊อปแบบญี่ปุ่น ผ่านแนวการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงผลงานในปลายยุค 1990 ซึ่งเขาได้รับแรงบันดาลใจจากโอทาคุหรือวัฒนธรรมนอกระแสที่หลงใหลคลั่งไคล้บุคลิกลักษณะแบบการ์ตูนญี่ปุ่น และผลงานสร้างสรรค์ของมูราคามิร่วมกับแบรนด์ผู้นำสินค้าหรูหราอย่างหลุยส์ วิตตอง

มูราคามิอยู่ในยุคที่ศิลปินนิยมสร้างผลงานที่มีจุดเด่นอยู่ที่การผสมผสานวัฒนธรรมแบบป๊อป แฝงกลิ่นอายศิลปะแบบญี่ปุ่นดั้งเดิม อาทิ ภาพพื้นผิวสองมิติ ลายแพทเทิร์นและการประดับตกแต่ง ในบรรดาศิลปินผู้ทรงอิทธิพลจากประเทศญี่ปุ่นในช่วงไม่กี่ทศวรรษนี้ มูราคามิได้รังสรรค์ศิลปะหลากหลายรูปแบบ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในกลุ่มผู้ชมหลากหลายแขนง ตั้งแต่ักสะสมงานศิลปะไปจนถึงวัยรุ่นผู้คลั่งไคล้วิดีโอเกมส์ ผลงานของมูราคามิสามารถเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและต่ำได้อย่างลงตัว

ผลงานทางศิลปะของมูราคามิได้รับการวิจารณ์ว่าค่อยๆ พัฒนากลายเป็นงานศิลป์เสมือนจริง และกลุ่มตัวการ์ตูนบุคลิกต่างๆ ที่ดูพิสดาร แต่ก็มีจิตใจพร้อมทั้งมอบชีวิตให้กับตัวการ์ตูนเหล่านั้น ออกมาในรูปแบบของภาพวาด ภาพยนตร์ การจัดแสดงผลงานศิลป์และประติมากรรม ยิ่งไปกว่านั้นยังนำเอาคุณลักษณะและจินตนาการที่เขาสร้างขึ้นมาผลิตเป็นสินค้า โดยเฉพาะสิ่งพิมพ์และยังรวมไปถึงพวงกุญแจ เข็มกลัดและเสื้อยืดอีกด้วย

ตัวอย่างภาพผลงานของมูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi)



ภาพที่ 2.3 ชื่อศิลปิน มูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi)

ชื่อผลงาน “Tan Tan Bo” ขนาด 360 x 540 x 6,7 เซนติเมตร

เทคนิคสีอะคริลิก, ปีพ.ศ. 2541

ที่มา : https://www.perrotin.com/Takashi_Murakami-works-oeuvres-21009-12.html



ภาพที่ 2.4 ชื่อศิลปิน มูราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi)

ชื่อผลงาน “Flower ball” เทคนิคสีอะคริลิก ปีพ.ศ. 2542

ที่มา : <http://www.beartmagazine.com/ultimate-artist-takashi-murakami/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 แสดงภาพศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves)

ที่มา : <http://www.sapergalleries.com/Gonsalves.html>

2. ศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves) เป็นศิลปินชาวแคนาดา เกิดที่เมืองโตรอนโต ประเทศแคนาดา ในปี 1959 ในช่วงวัยเด็กเขามีความสนใจในการวาดภาพจากจินตนาการโดยใช้สื่อต่างๆ เมื่ออายุได้ 12 ปี เขาใช้เทคนิคการบิดเบือนมุมมองผสมผสานเข้ากับความรู้ทางสถาปัตยกรรม และสร้างภาพวาดชิ้นแรกของเขาโดยการจำลองอาคารในจินตนาการ หลังจากที่เขาได้รู้จักกับศิลปิน Salvador Dali และ Raymond Georges Yves Tanguy เขาได้เริ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเหนือจริงชิ้นแรกขึ้นมา

“Magic Realism” ได้รับแนวทางและอิทธิพลมาจากศิลปินผู้ชำนาญในศิลปะเหนือจริง René Magritte ตลอดจนภาพลวงตาที่มีมุมมองที่ชัดเจนของ Maurits Cornelis Escher จนกลายเป็นผลงานของเขาในเวลาต่อมา

ระหว่างนั้นเขาได้ทำงานในด้านสถาปัตยกรรม แต่หลังจากที่ได้รับกระแสตอบรับจากภาพวาดของเขาที่จัดแสดงในนิทรรศการศิลปะ Toronto Outdoor Art Exhibition ในปี 1990 เขาก็ได้กลับมาทุ่มเทให้กับการวาดภาพอย่างเต็มที่ ถึงแม้ว่าผลงานของ Rob Gonsalves ถูกจัดว่าเป็นงานศิลปะเหนือจริง แต่มันก็มีความแตกต่างเนื่องจากความจริงแล้วเป็นภาพที่ถูกออกแบบอย่างตั้งใจ และเป็นผลมาจากความคิดที่มีการไตร่ตรอง

แนวความคิดส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นจากโลกภายนอกรอบๆ ตัว และเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ ผ่านการวางแผนอย่างรอบคอบทำให้เกิดเป็นภาพลวงตา นอกจากนี้เขาได้มีการ

เพิ่มเติมจินตนาการที่เหนือความจริงเข้าไปในเรื่องราวความเป็นจริง ด้วยเหตุผลนี้เอง คำว่า “Magic” เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Realism” เป็นคำที่นำมาอธิบายผลงานของเขาได้อย่างถูกต้องที่สุด โดยผลงานของเขาเป็นผลงานที่พยายามจะแสดงถึงการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่ในแบบที่เป็นไปไม่ได้

Rob Gonsalves ได้แสดงผลงานใน Art Expo ของนิวยอร์กและลอสแอนเจลิส นอกจากนี้ยังแสดงใน Decor Expo ของแอตแลนตาและลาสเวกัส และที่ Fine Art Forum ตลอดจนจัดแสดงเดี่ยว ณ Discovery Galleries Ltd. และ Hudson River Art Gallery และ Kaleidoscope Gallery

ตัวอย่างภาพผลงานของศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves)



ภาพที่ 2.6 ชื่อศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves)

ชื่อผลงาน “Bedtime Aviation” ขนาด 37.5x 46.8 เซนติเมตร

เทคนิคสีน้ำมัน

ที่มา : <http://www.sapergalleries.com/Gonsalves.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

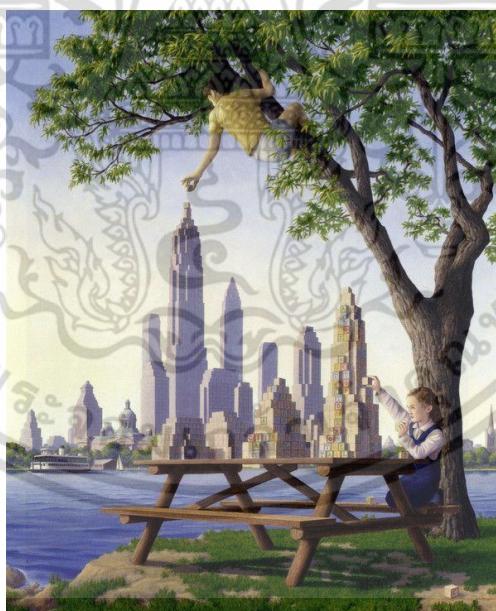


ภาพที่ 2.7 ชื่อศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves)

ชื่อผลงาน “Dolls Dreamhouse” ขนาด 37.5x 46.5 เซนติเมตร

เทคนิคสีน้ำมัน

ที่มา : <http://www.sapergalleries.com/Gonsalves.html>



ภาพที่ 2.8 ชื่อศิลปินร็อบ กอนซาลเวส (Rob Gonsalves)

ชื่อผลงาน “Tabletop Towers” ขนาด 42.5x 51 เซนติเมตร

เทคนิคสีน้ำมัน

ที่มา : <http://www.sapergalleries.com/Gonsalves.html>

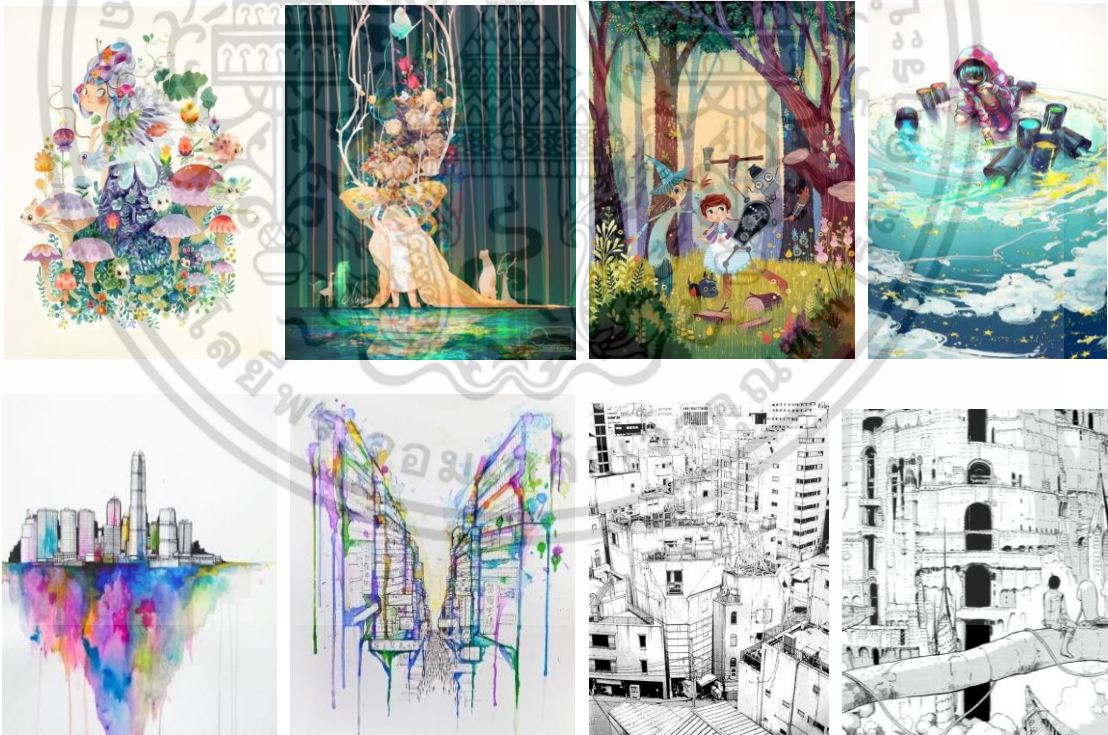
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมชุด “สีสันในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ” เริ่มต้นจากความประทับใจในวัยเด็กที่เกิดจากตัวของผู้สร้างสรรค์ มาหลอมรวมกันในความรู้สึกนึกคิดถ่ายทอดออกมาผ่านอารมณ์ความรู้สึกและทัศนคติส่วนตัวผ่านผลงานจิตรกรรม แล้วนำมาผ่านกระบวนการวิธีคิดลำดับความสำคัญโดยมีการวางแผน วิเคราะห์พิจารณาจำแนกสิ่งต่างๆ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและกรรมวิธีการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องตามความต้องการมากที่สุด เพื่อให้ผลงานมีความลงตัวและชัดเจนมากยิ่งขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้อย่างสมบูรณ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1 แสดงภาพตัวอย่างที่ได้มาจากการเก็บข้อมูล

3.2 การทำภาพร่าง

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดโครงสร้างหลักของภาพ เป็นการสร้างสรรค์จากความสุขสนานในวัยเด็กที่เกิดจากตัวของผู้สร้างสรรค์ มาหลอมรวมกันในความรู้สึกนึกคิดถ่ายทอดออกมาผ่านอารมณ์ความรู้สึกและทัศนคติส่วนตัวของการจินตนาการ เพื่อให้ได้รูปทรงที่ต้องการมาจัดวางองค์ประกอบ รวมถึงการกำหนดภาพตามแนวคิดที่จะสร้างสรรค์ ในเรื่องกระบวนการใช้แสงสี บรรยากาศที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีโครงสร้างจังหวะ น้ำหนักและเส้นที่เกิดจากการทับซ้อน เพื่อให้ภาพร่างออกมาดูแล้วสมบูรณ์ที่สุดและสามารถแก้ไขส่วนรายละเอียดต่างๆลงในภาพร่างและเพิ่มเติมในผลงานได้ง่าย และพร้อมที่จะนำไปเป็นต้นแบบเพื่อนำมาสร้างสรรค์ขยายเป็นผลงานจริง



ภาพที่ 3.2 แสดงภาพร่างแบบที่ 1 เป็นภาพร่างที่สร้างสรรค์จากความสุขสนานในวัยเด็กที่เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ แสดงออกผ่านตัวตนของผู้สร้างสรรค์โดยมีการตัดแปลงไปตามความรู้สึกส่วนตัว เล่าเรื่องเมืองแห่งความสุขในช่วงเวลาวัยเด็กซึ่งเป็นโลกจินตนาการที่เราสร้างขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงจากความวุ่นวายในสังคมปัจจุบัน



ภาพที่ 3.3 แสดงภาพร่างแบบที่ 2 เป็นภาพร่างที่ต่อยอดมาจากภาพร่างแบบที่ 1 ผู้สร้างสรรค์ได้นำจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ชื่นชอบการวาดภาพในช่วงวัยเด็กและความสนุกสนานรวมถึงกิจกรรมต่างๆที่เด็กชอบเล่นในตอนนั้น มาสร้างใหม่ในโลกจินตนาการที่มีสีสันที่สดใสแต่ข้างหลังภาพก็ซ่อนโลกของความจริงในปัจจุบันรวมอยู่ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

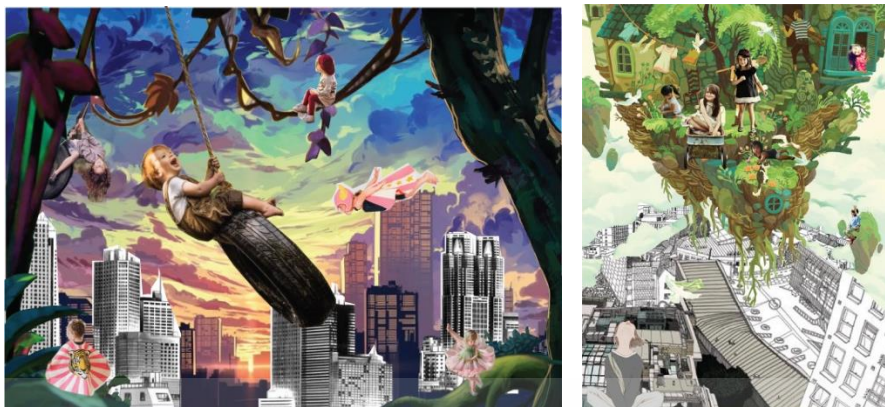


ภาพที่ 3.4 แสดงภาพร่างแบบที่ 3 เป็นภาพร่างที่ต่อยอดมาจากภาพร่างแบบที่ 2 โดยผู้สร้างสรรค์ยังคงเน้นถึงโลกจินตนาการของเด็กที่มีสีสันที่สดใสและดูเพื่อฝัน คล้ายกับภาพร่างแบบเดิม แต่มีการเพิ่มเส้นของตึกอาคารที่ใช้เทคนิคการบีบและหยอดสีเข้ามา เพื่อแสดงถึงความรู้ที่สดใสเหมือนโลกจินตนาการที่กำลังจะหลอมรวมโลกความจริงนั่นเอง



ภาพที่ 3.5 แสดงภาพร่างแบบที่ 4 เป็นภาพร่างที่ต่อยอดมาจากภาพร่างแบบที่ 3 โดยผู้สร้างสรรค์ยังคงเน้นถึงโลกจินตนาการของเด็ก แต่ได้มีการนำเทคนิคการเทสีมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ตอบสนองกับภาพแบบร่างของห้องทะเลมาก ขึ้น เพื่อแสดงถึงความรู้สึกของให้มีการเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



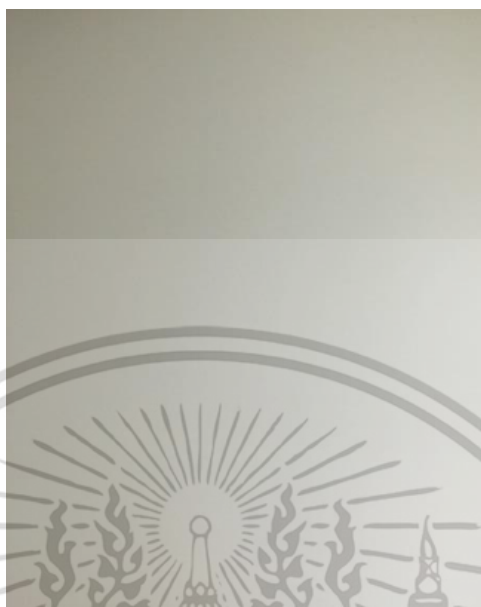
ภาพที่ 3.6 แสดงภาพร่างแบบที่ 5 เป็นภาพร่างที่ต่อยอดมาจากภาพร่างแบบที่ 4 โดยผู้สร้างสรรค์ยังคงเน้นถึงโลกจินตนาการของเด็ก แต่ในงานชิ้นสุดท้ายได้สร้างโลกจินตนาการที่มีความเป็นโลกของความจริงเข้าไปยังคงใช้สีสันให้เกิดความรู้สึกเหมือนโลกความฝันอยู่นั่นเอง

3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

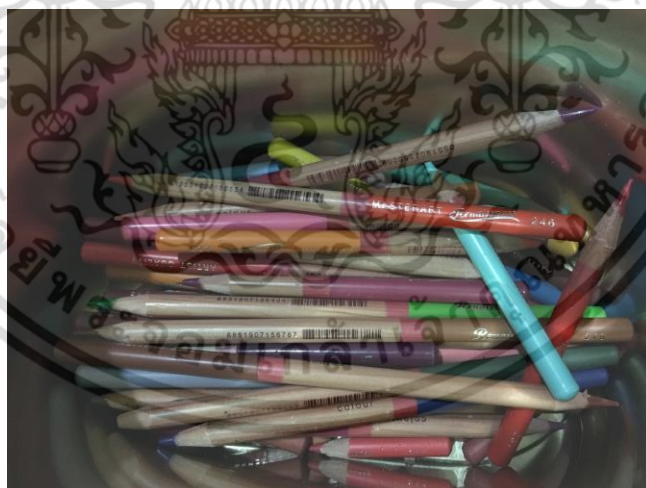
เมื่อได้ภาพร่างต้นแบบตามกระบวนการที่ได้กล่าวมาแล้ว การสร้างสรรค์โดยนำรูปแบบจากธรรมชาติมาจัดระเบียบนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนจึงเป็นไปได้ด้วยดีระหว่างรูปร่างรูปทรง ขนาด สีและพื้นผิว นอกจากนั้นยังแสดงให้เห็นถึงความสมดุลที่มีความหลากหลาย ความเป็นเอกภาพและความมีจังหวะลีลา อันก่อให้เกิดความแปลกใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ยังให้ผลทางด้านอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ได้ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกชื่นชม พึงพอใจ และเร้าให้เกิดจินตนาการเพิ่มเติม จนสามารถนำมาเลือกสรรตัดทอน ลดหรือแปรสภาพให้เกิดความงามของรูปทรงที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์เอง เมื่อได้ภาพร่างหรือภาพต้นแบบตามกระบวนการสร้างสรรค์ในข้างต้น ผู้สร้างสรรค์จะเลือกภาพร่างที่ตรงต่อความรู้สึกและมีความสมบูรณ์ที่สุดเพื่อนำไปเป็นต้นแบบขยายเป็นผลงานจริงต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 3.7 แสดงภาพเฟรมผ้าใบแคนวาส มีคุณภาพสูง "ไม่ดูดี" สามารถเขียนงาน และลงสีได้ง่ายกว่าผ้าดิบที่นำมาลงพื้น



ภาพที่ 3.8 แสดงภาพดินสอสี เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อใช้สำหรับการร่างภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 แสดงภาพสีน้ำมัน เป็นอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะสีน้ำมันมีคุณสมบัติที่ผสมกับน้ำมันลินสีดแล้วสามารถทำให้เนื้อสีลื่น เกลี่ยง่าย ซึ่งสะดวกต่อการผสม และแทรกสี



ภาพที่ 3.10 แสดงภาพพู่กันใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน พู่กันที่มีคุณสมบัติที่ดีต้องมีขน ที่ไม่หลุดร่วงง่ายและซึมซับสีได้ดี ในการสร้างสรรค์ผลงานควรใช้พู่กันให้เหมาะสม เช่น พู่กันขนาดใหญ่ใช้ระบายในพื้นที่ที่มีความกว้างเพื่อความรวดเร็ว พู่กันเล็กใช้ในการ ตกแต่งรายละเอียดของงาน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.11 แสดงลักษณะตัวอย่างของงานสี เพื่อความสะดวกต่อการระบายและผสมสี ควรเลือกงานสีที่มีขนาดพอเหมาะมีคุณสมบัติการใช้งานที่ตรงกับความต้องการ



ภาพที่ 3.12 แสดงภาพน้ำมันลินสีดที่ใช้ผสมกับสีน้ำมันเพื่อให้สีไม่ฝืดเกินเวลาระบายสี และเป็นส่วนที่ช่วยให้ภาพมันวาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 แสดงภาพผ้าเช็ดสีมีความสำคัญสำหรับใช้เช็ดสีจากฟูกัน เพื่อความสะอาดในการทำงานและเพื่อความสะอาดของสี



ภาพที่ 3.14 แสดงภาพน้ำมันสน ซึ่งเป็นอุปกรณ์ในการล้างฟูกันและทำความสะอาดงานสีหลังจากใช้เสร็จ เพราะคุณสมบัติของน้ำมันสน จะทำให้เนื้อสีที่ติดอยู่กับปลายฟูกันและงานสีหลุดออกได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

เมื่อได้ภาพร่างต้นแบบตามกระบวนการที่ได้กล่าวมาแล้ว จึงได้สร้างสรรค์โดยนำรูปทรงของเด็กกับเครื่องเล่นมาจัดองค์ประกอบของเรื่องราวให้เกิดความกลมกลืน จึงเป็นไปได้ด้วยดี ระหว่างสี รูปร่าง รูปทรง ขนาดและพื้นผิว รวมถึงบรรยากาศภายในภาพ เพื่อให้เกิดความสมดุล ความเป็นเอกภาพ ความมีจังหวะลีลาที่น่าสนใจ ยังให้ผลทางด้านอารมณ์และความรู้สึก ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกชื่นชม พึงพอใจและเร่งเร้าให้เกิดจินตนาการเพิ่มเติมได้อย่างไม่มีสิ้นสุด เพื่อให้เกิดความงามของรูปทรงที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์เอง เมื่อได้ภาพร่างหรือภาพต้นแบบตามกระบวนการสร้างสรรค์ในข้างต้น ผู้สร้างสรรค์จะเลือกภาพร่างที่ตรงต่อความรู้สึกและมีความสมบูรณ์ที่สุดเพื่อนำไปเป็นต้นแบบขยายเป็นผลงานจริงต่อไป

ผลงานชุดนี้ถูกสร้างขึ้นด้วยกรรมวิธีทางจิตรกรรม 2 มิติ ใช้สีน้ำมันบนผ้าใบ ที่สื่อถึงที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสม และตอบสนองความต้องการของผู้สร้างสรรค์ได้มากที่สุด โดยขั้นตอนการทำงานของผู้สร้างสรรค์ที่เริ่มจากนำภาพร่างที่สมบูรณ์ที่สุดมาเป็นต้นแบบในการร่างภาพบนเฟรมผ้าใบ และผู้สร้างสรรค์ได้แก้ไขรูปแบบบ้างในบางส่วนตามอารมณ์ความรู้สึกและความเหมาะสม แต่ยังคงอยู่ในโครงสร้างตามภาพร่างที่ลงตัวอยู่แล้ว เพราะเมื่อนำมาวาดจริงบนเฟรมผ้าใบจะมีขนาดใหญ่กว่าในแบบร่างมาก จึงมีผลต่ออารมณ์และรายละเอียดในบางส่วน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องดูแลและแก้ไขภาพร่างในเฟรมให้สมบูรณ์มากที่สุด ก่อนจะลงมือปฏิบัติในขั้นตอนการลงสีจริง



ภาพที่ 3.15 แสดงภาพร่างที่วาดด้วยลายเส้นดินสอไม่อย่างง่าย เพื่อกำหนดขอบเขต

โครงสร้างโดยรวมภายในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 แสดงภาพที่มีการลงสีเพื่อสร้างระยะ และลักษณะของรูปทรงโดยรวมของเด็ก รวมทั้งการเก็บรายละเอียดของรูปทรง



ภาพที่ 3.17 แสดงภาพตัวอย่างในการวิเคราะห์ แก้ไขเพิ่มเติมและเก็บรายละเอียดต่างๆของภาพอีกเล็กน้อย เพื่อให้เกิดความสวยงามและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 แสดงภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมชุด “สีสันในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ” การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน คือ การแยกแยะแนวคิดด้านเนื้อหาจากหลักการหรือทฤษฎี และแนวความคิดวิเคราะห์ที่สามารถถ่ายทอดถึงความอารมณ์ความรู้สึกจากทัศนคติ ส่วนของตัวผู้สร้างสรรค์ให้บุคคลอื่นได้รับรู้ โดยมีหลักการวิเคราะห์ดังนี้

1. เนื้อหาภายในหรือเนื้อหารูปทรง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกิดจากประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรง เป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง
2. เนื้อหาภายนอกเป็นความหมายของเรื่องและแนวเรื่องที่เปลือยออกมาโดยผ่านรูปทรงที่เป็นสื่อสัญลักษณ์รวมถึงการวิเคราะห์เทคนิคและวิธี อธิบายถึงการดำเนินงานขั้นตอนกรรมวิธีต่างๆ วิเคราะห์แบบอย่างศิลปะที่มีอิทธิพลต่องาน ตลอดจนวิเคราะห์ผลงานก่อนเข้าสู่ศิลปะอธิบายการ

4.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลงาน

เมื่อศึกษาถึงคุณลักษณะทางด้านหน้าที่ และเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับส่วนอื่นๆ รวมกันในแต่ละส่วน แบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 วิเคราะห์ขั้นที่ 1 ศิลปะประกอบด้วยรูปทรง หรือรูปแบบกับเนื้อหา
- 1.2 วิเคราะห์ขั้นที่ 2 รูปแบบประกอบด้วยรูปทรงที่ว่าง โดยมีเนื้อหาที่มีทั้งรูปทรง หรือเนื้อหาภายในกับเนื้อหาสัญลักษณ์ หรือเนื้อหาภายนอก
- 1.3 วิเคราะห์ขั้นที่ 3 รูปทรงประกอบด้วยจุด เส้น น้ำหนัก สี ลักษณะผิว รวมเป็นทัศนธาตุรวมทั้งที่ว่าง จังหวะ สัดส่วน และระนาบ ซึ่งเป็นส่วนประกอบทางรูปทรง

รูปทรง (Form)

รูปทรง (Form) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ เช่นงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม ประกอบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. รูปทรงเรขาคณิต หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงกรวย เป็นต้น

2. รูปทรงอิสระหมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นเองอย่างอิสระไม่มีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปทรงของก้อนหิน กรวด ดิน ก้อนเมฆ เปลวไฟ หยดน้ำ ต้นไม้ ภูเขา เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่จะมีรูปทรงที่แปลกให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและเป็นอิสระ

แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์รูปทรง



แสดงภาพผลงานที่ 4.1



แสดงภาพผลงานที่ 4.2



แสดงภาพผลงานที่ 4.3



แสดงภาพผลงานที่ 4.4



แสดงภาพผลงานที่ 4.5

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของรูปร่างรูปทรง ซึ่งเป็นการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ ที่ว่าง สี พื้นผิว ที่สะท้อนผ่านรูปทรงของโลก ในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เช่น ต้นไม้ น้ำ ตึก ซึ่งรูปทรงยังสร้างความพอใจต่อความรู้สึก รวมทั้งสร้างเนื้อหาให้แสดงถึงการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของความสุขสนานในวัยเด็ก โดยรูปทรงส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงอิสระ เช่น รูปของธรรมชาติที่เ็นจากการจินตนาการขึ้น และรูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงของตึกและอาคารต่างๆ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ส่วนสำคัญที่รวมกันเป็นรูปร่างของสิ่งทั้งหลายตามที่มองเห็น ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา น้ำหนัก บริเวณว่าง และลักษณะผิวทัศนธาตุ เป็นส่วนประกอบสำคัญของศิลปะที่สามารถนำมาจัดให้ประสานกลมกลืน เกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีคุณค่าทางความงาม และสื่อความหมายตามความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้ ทัศนธาตุเกิดขึ้นจากการนำเอาธาตุใดธาตุหนึ่งมาสร้างเป็นรูปขึ้น จากนั้นก็จะเกิดธาตุอื่นๆ ขึ้นตามมา เช่น การใช้เส้นสร้างรูปทรงขึ้นรูปหนึ่ง ก็จะทำให้เกิดช่องว่างหรือรูปร่างของบริเวณว่างขึ้น เมื่อใช้สีระบายลงบนรูปทรง ทัศนธาตุจะปรากฏขึ้นทั้งเส้น สี และลักษณะผิว ทัศนธาตุประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้

จุด (Point)

จุด หมายถึง รอบหรือแต้มที่มีลักษณะกลมๆ ปรากฏที่ผิวพื้น ไม่มีขนาด ความกว้าง ความยาว ความหนา แบ่งแยกไม่ได้ เป็นสิ่งที่เล็กที่สุด สามารถเคลื่อนไหวไปในที่ว่างได้ จุดเป็นธาตุเริ่มแรกที่ทำให้เกิดธาตุอื่นๆ ขึ้น จุดเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1.1 จุดที่เกิดจากธรรมชาติ จุดกระจัดกระจายอยู่ตามธรรมชาติมากมายในสิ่งต่างๆ ที่ธรรมชาติสร้างขึ้น เช่น จุดปรากฏที่ส่วนต่างๆ ของพืชและสัตว์บางชนิด จุดที่มองเห็นตามกลุ่มดาวบนท้องฟ้า จุดบนวัตถุธาตุบางชนิด เช่น ดิน หิน แร่ เป็นต้น

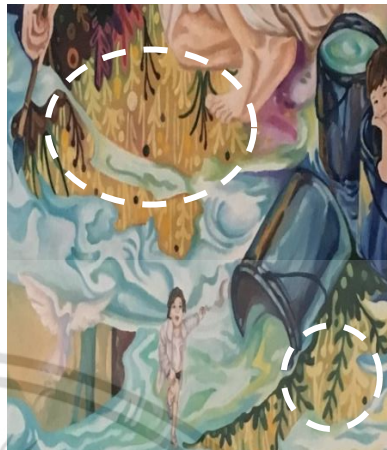
1.2 จุดที่เกิดจากฝีมือมนุษย์ มนุษย์ใช้สิ่งแหลมคมแต้ม กัด จิ้ม เป็นรอยกลมๆ ลงบนผิว พื้นที่ว่างทำให้เกิดเป็นรอยแต้มเป็นจุดเดี่ยวหรือหลายจุดไม่มีความหมายหรือเป็นลวดลายที่จงใจให้เป็น เช่น จุดที่ปรากฏบนกระดาษจุดเดี่ยว จุดต่อเนื่องลักษณะไขปลา จุดที่รวมเป็นกลุ่มอย่างอิสระ จุดที่รวมตัวเคลื่อนไหวกระจายเป็นระยะเท่าๆ กันอย่างมีระเบียบ เป็นต้น

จุดเป็นองค์ประกอบแรกที่ทำให้เกิดธาตุต่างๆ ที่นำมาประกอบสัมพันธ์กัน รวมกลุ่มกันเป็น องค์ประกอบศิลป์ จุดเมื่อปรากฏบนที่ว่างจะมีปฏิริยาโต้ตอบผลักดันกันหรือดึงดูดกัน จุดที่รวมกันเป็นกลุ่มทำให้มองเห็น โครงสร้างจากจินตนาการ เป็นรูปแบบคงที่และรูปแบบที่สามารถเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวได้

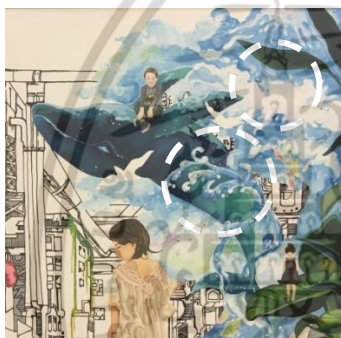
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จุด



แสดงภาพผลงานที่ 4.6



แสดงภาพผลงานที่ 4.7



แสดงภาพผลงานที่ 4.8



แสดงภาพผลงานที่ 4.9



แสดงภาพผลงานที่ 4.10

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของการใช้จุดมาเป็นส่วนประกอบของผลงานเป็นการสร้างโลกในจินตนาการตามมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์จินตนาการขึ้น ซึ่งจุดเป็นทัศนธาตุมาประกอบเข้าด้วยกันด้วย ทำให้เกิดการรวมตัวเป็นพื้นที่เพื่อสร้างสีันตามที่ต้องการบอกถึงความละเอียดในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้น (Line)

เส้น หมายถึง ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อๆ กันไป ก็ จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียวคือความยาวไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่าง รูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย และแสดง อารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยตัวเอง ด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่างๆ และให้ความหมายความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย

ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้งหรือเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่น เป็น สัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยักหรือเส้นซิกแซกแบบฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ มี ระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ลื่นไหลต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่ รวดเร็วและไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหายและไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด ความสำคัญของเส้น
 1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
 2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
 3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
 4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
 5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูป และ โครงสร้างของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

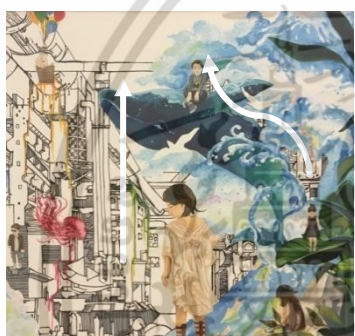
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เส้น



แสดงภาพผลงานที่ 4.11



แสดงภาพผลงานที่ 4.12



แสดงภาพผลงานที่ 4.13



แสดงภาพผลงานที่ 4.14



แสดงภาพผลงานที่ 4.15

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของเส้นและทิศทางของเส้น เส้นที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่ประกอบด้วยเส้นตรงและโค้งจากตึกและโลกที่ผู้สร้างสรรค์จินตนาการขึ้น โดยเส้นตรงแสดงถึงมั่นคง จริงจัง เส้นโค้งแสดงถึงให้ความนุ่มนวล ร่าเริง เขียววัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสงและเงา (Light and Shade)

แสงและเงา คือ ความแตกต่างของน้ำหนักของสีที่ปรากฏบนวัตถุ ซึ่งเกิดจากการที่ผิวของวัตถุแต่ละส่วนได้รับแสงไม่เท่ากัน เมื่อแสงส่องกระทบผิววัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตา จึงทำให้เราเห็นสีและรูปร่างของวัตถุได้ บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้จะเกิดเป็นเงาตกทอดไปบนผิวส่วนอื่นของวัตถุหรือบนวัตถุอื่น ทำให้เห็นน้ำหนักของสีแตกต่างกัน นอกจากวัตถุจะได้รับแสงจากแหล่งกำเนิดแสงโดยตรงแล้ว วัตถุยังได้รับแสงจากสภาพแวดล้อมรอบตัวด้วย

แสงที่มาจกแหล่งกำเนิดมีลักษณะดังนี้

1. แสงที่มาจกแหล่งกำเนิดโดยตรง ได้แก่

1.1 แสงแดด ให้ลำแสงขนานเนื่องจากดวงอาทิตย์อยู่ไกลจากโลกมาก ทิศทางของแสงจึงแตกต่างกันน้อยมาก เมื่อส่องถูกวัตถุจะเกิดเงาที่มีขนาดเท่ากับวัตถุที่ถูกแสง

1.2 แสงประดิษฐ์ ได้แก่ แสงที่มนุษย์ทำขึ้น เช่น แสงเทียน แสงจากหลอดไฟฟ้า เป็นต้น มีแสงออกรอบตัวแหล่งกำเนิด เมื่อส่องผ่านวัตถุทำให้เกิดเงาใหญ่กว่าวัตถุ เนื่องจากขนาดของ แหล่งกำเนิดแสงมีขนาดเล็กกว่าวัตถุ

2. แสงที่มาสะท้อนผิวของวัตถุ จะมีมุมของแสงสะท้อนเท่ากับมุมที่แสงตกกระทบผิววัตถุ

3. แสงที่ส่องผ่านตัวกลาง เช่น กระจก ฟันละออง ใสน้ำ เป็นต้น จะเกิดการหักเหและการกระเจิงของแสง ทำให้ไม่ทราบทิศทางที่แน่นอน

การเกิดเงา เกิดจากการที่แสงส่องถูกวัตถุที่บดแสงและไม่สามารถส่องผ่านได้ ลักษณะการเกิดเงาในการเขียนภาพสามารถพิจารณาได้ 2 ลักษณะคือ

1. เงาที่เกิดขึ้นบนตัววัตถุเอง จะเกิดบนผิวของวัตถุด้านที่ไม่ได้ถูกแสง ทำให้เราเห็นถึงรูปทรงของวัตถุ เงาจะเกิดขึ้นมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแสงจากรอบตัววัตถุ หากรอบตัววัตถุมีแสงส่องเข้ามามาก เงาบนตัววัตถุจะเกิดน้อย

2. เงาที่เกิดขึ้นบนฉาก ฉากในที่นี้หมายถึง พื้นผิวของวัตถุอื่นที่เป็นบริเวณรับภาพฉาย ลักษณะของเงาที่เกิดขึ้นบนฉาก ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยหลายประการดังนี้

2.1 รูปทรงและพื้นผิวของฉาก หากฉากไม่ได้เป็นระนาบแบบเรียบจะทำให้ได้เงาที่มีขนาดและรูปร่างที่ผิดเพี้ยนไปจากวัตถุ

2.2 มุมระหว่างฉากกับแสง ในกรณีของแสงขนานหากระนาบของฉากไม่ตั้งฉาก

กับทิศทางของแสงเงาที่เกิดขึ้นจะมีขนาดใหญ่กว่าวัตถุเสมอ

2.3 อิทธิพลจากแสงรอบตัววัตถุ ในธรรมชาติวัตถุต่างๆ มักได้รับแสงจากหลายแหล่งทั้งแสงจากแหล่งกำเนิดโดยตรงและแสงสะท้อน เป็นต้น ซึ่งมีความเข้ม ทิศทางและระยะห่างที่แตกต่างกัน ทำให้อธิบายรูปร่างและน้ำหนักของแสงเงาที่เกิดขึ้นได้ยาก

ลักษณะของแสงเงาสามารถแบ่งน้ำหนักอ่อนแก่ของสีที่วัตถุได้เป็น 6 ระดับ ดังนี้

1. บริเวณสว่างที่สุด (High light) คือ บริเวณที่วัตถุถูกแสงจัดที่สุด มักเกิดบนวัตถุที่มีผิวเรียบเป็นมันเงาการสะท้อน เช่น โลหะ พลาสติก แก้ว เป็นต้น ทำให้สีที่เห็นมีน้ำหนักน้อยกว่าสีจริงของวัตถุ

2. บริเวณสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่วัตถุได้รับแสงแต่จะไม่เกิดการสะท้อน ทำให้สีที่เห็นมีน้ำหนักเท่ากับสีจริงของวัตถุ

3. บริเวณเงา (Shadow) เป็นบริเวณที่วัตถุได้รับแสงเพียงเล็กน้อย น้ำหนักในบริเวณนี้จะเข้มกว่าระดับที่ 2

4. บริเวณเงามืด (Core of Shadow) เป็นบริเวณที่วัตถุได้รับแสงน้อยที่สุด จึงทำให้สีในบริเวณนี้มีน้ำหนักเข้มสุด

5. บริเวณแสงสะท้อน (Reflected Light) เป็นบริเวณที่วัตถุไม่ได้ถูกแสงโดยตรงแต่ได้รับแสงสะท้อนจากวัตถุอื่นที่อยู่ใกล้ๆ นั้น น้ำหนักบริเวณนี้จะน้อยกว่าบริเวณเงามืด แต่เข้มกว่าบริเวณแสงสว่าง

6. บริเวณเงาตกทอด (Cast Shadow) เป็นบริเวณที่เงาของวัตถุนั้นตกทอดไปบนวัตถุอื่น บริเวณนี้ จะมีน้ำหนักมากกว่าบริเวณที่เป็นแสงสะท้อน รูปร่างของเงาตกทอดขึ้นอยู่กับรูปทรงของวัตถุที่รับแสงและรูปทรงของวัตถุที่ได้รับเงา น้ำหนักของเงาตกทอดจะไม่เท่ากันทั้งหมด บริเวณที่ใกล้วัตถุมาก จะมีน้ำหนักความเข้มมากกว่าบริเวณอื่น (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2550: 96-99)

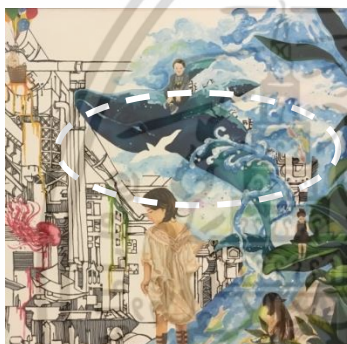
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์แสงเงา



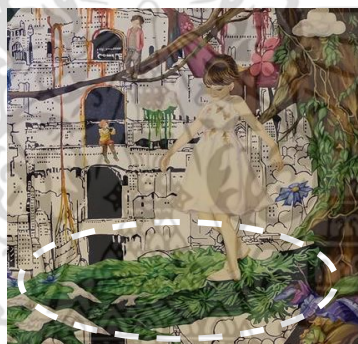
แสดงภาพผลงานที่ 4.16



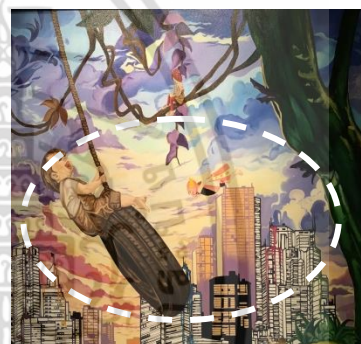
แสดงภาพผลงานที่ 4.17



แสดงภาพผลงานที่ 4.18



แสดงภาพผลงานที่ 4.19



แสดงภาพผลงานที่ 4.20

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของแสงและเงา เกิดจากความแตกต่างของน้ำหนักของสีที่ปรากฏบนวัตถุ ซึ่งเกิดจากการที่ผิวของวัตถุแต่ละส่วนได้รับแสงไม่เท่ากัน จนเกิดเป็นแสงเงาระหว่างวัตถุแต่ละชิ้นมีแสงเงาที่ตกทอดไม่เท่ากัน อย่างโลกจินตนาการของผู้สร้างสรรค์กับวัตถุหรือตัวของตัวเอง จึงทำให้เกิดความแวววาวของวัตถุที่ต่างกัน ทำให้เกิดเป็นระยะซึ่งเป็นการดึงดูดความสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง บริเวณผิวนอกของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่างๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิวเป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่ง ที่ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะพื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางด้านความรู้สึก การรับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกายสัมผัส หน้าที่ของนักออกแบบและศิลปินก็คือ การนำเอาพื้นผิวในลักษณะต่างๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ความงามและประโยชน์ใช้สอย

พื้นผิวมีความสำคัญมาก สำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์และการออกแบบ พื้นผิวจะถูกนำมาใช้ในลักษณะต่างๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิวสร้างความงาม และกำหนดน้ำหนักเพื่อให้เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่างและจุดเด่น เป็นต้น

โดยเฉพาะการออกแบบสถาปัตยกรรม ลักษณะผิวจะมีประโยชน์มากกว่างานออกแบบทัศนศิลป์ประเภทอื่น เพราะลักษณะผิวนองทั้งประโยชน์ใช้สอยและความงาม โดยสถาปนิกจะเลือกวัสดุที่มีพื้นผิวแตกต่างกันมาใช้ เช่น ลักษณะผิวที่หยาบ เรียบ มันจะมีคุณสมบัติในการใช้สอยแตกต่างกัน

ในการออกแบบศิลปะประยุกต์ เช่น การออกแบบเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน คุณสมบัติทางกายสัมผัสของลักษณะผิว ก็มีประโยชน์ไม่น้อยกว่าทางด้านความงาม

พื้นผิวที่สัมผัสได้ มีแหล่งกำเนิด 2 แหล่ง คือ

1. เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ พื้นผิวของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติและสิ่งมีชีวิต เช่น เปลือกไม้ ก้อนกรวด ก้อนหิน กิ่งไม้ ใบไม้ ผิวหนังสัตว์ เป็นต้น
2. เกิดขึ้นโดยมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ การขูด ชีด ระบาย เป็นต้น ให้เกิดเป็นร่องรอยพื้นผิว ในลักษณะต่างๆ เช่น การเขียนเส้นด้วยปากกา ดินสอ การเขียนสีด้วยแปรงแห้งๆ การใช้ฟองน้ำแตะแต้มสีบนกระดาษในงานจิตรกรรม การสร้างพื้นผิวหยาบและละเอียดในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม

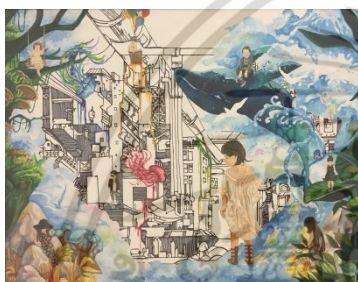
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นผิว



แสดงภาพผลงานที่ 4.21



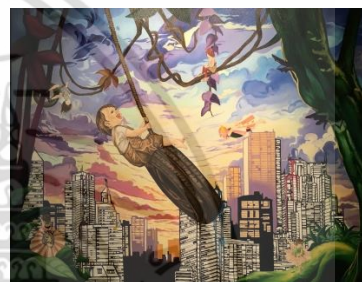
แสดงภาพผลงานที่ 4.22



แสดงภาพผลงานที่ 4.23



แสดงภาพผลงานที่ 4.24



แสดงภาพผลงานที่ 4.25

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของพื้นผิว เกิดจากการวาดโลกของจินตนาการ และโลกของความเป็นจริงในปัจจุบันของวัตถุต่างๆ ที่มีพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น พื้นของโลก จินตนาการจะให้ความรู้สึกอ่อนนุ่ม สดใสและเหมาะสมกับวัย ส่วนโลกของความเป็นจริงพื้นผิว จะประกอบด้วยลายเส้นที่มีความสับสนแทรกเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี (Colors)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของสีไว้ว่า ลักษณะแสงสว่างปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็น สีขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น สิ่งที่ทำให้ตาเห็นเป็นขาว ดำ แดง เหลืองเขียว เป็นต้น เช่น สีทาบ้าน สีย้อมผ้า สีวาดภาพ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2539: 840) จึงแสดงว่าการที่จะมองเห็นสีต่าง ๆ นั้น จะต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างค่าความสว่างและความมืด

สีแบ่งออกเป็น 2 แนวทางใหญ่ๆ ดังนี้

1. สีของวิทยาศาสตร์ หรือสีที่เป็นแสง (Spectrum) เป็นการศึกษาเชิงกายภาพของสี โดยมีจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์เชิงกายภาพของแสง เพื่อให้ได้มาซึ่งสีกับปฏิกิริยาการรับรู้ที่เกิดขึ้นกับตัวเราในเชิงกายภาพ

2. สีของศิลปะ เป็นการเรียนรู้ระหว่างสีกับการเห็น เพื่อให้ได้มาซึ่งการรับรู้ในเชิงสุนทรียภาพ สีสำหรับศิลปะหรืองานทัศนศิลป์นั้นใช้ตัวเนื้อสีหรือรงควัตถุ (Color Pigments) ซึ่งเป็นสสารที่ได้มาจากอนินทรีย์วัตถุ (Inorganic Pigments) หรือได้มาจากอินทรีย์วัตถุ (Organic Pigments) หรือเกิดจากการสังเคราะห์ทางเคมี (Synthetic Pigments) ซึ่งบรรดาสีทั้งหมดที่กล่าวมานี้ จึงถูกสร้างให้มีค่าจำเพาะในตัวเอง 3 อย่างคือ โปร่งใส โปร่งแสง และทึบแสง เพื่อใช้ให้ได้ผลในการเห็นตามข้อเท็จจริงจากธรรมชาติ ซึ่งทั้งหมดผ่านการบดเป็นฝุ่นผงเพื่อใช้เนื้อสี เช่น เนื้อสีที่ผสมกับน้ำมันลินสีดก็เรียกว่าสีน้ำมัน ผสมกับน้ำกาวยางหรือกัมอะราบิกก็เรียกว่า สีน้ำ เป็นต้น

ทฤษฎีสี (Color Theories) มีหลายทฤษฎีให้ใช้ได้ทั้งเชิงสองมิติกับสามมิติ ทั้งนี้แล้วแต่ลักษณะของงานที่จะสร้างสรรค์ ดังงานในประเพณีจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์หรืองานออกแบบต่างๆ ที่ใช้ในเชิงอุตสาหกรรม เช่น ทฤษฎีของมันเชลล์ ซึ่งนำไปสู่มาตรฐานของการใช้สีที่รู้จักกันโดยทั่วไปของ US.ISCC-NBS.

ทฤษฎีสืบพันฐาน สีเหลือง สีแดงและสีน้ำเงิน นับว่าเป็นที่นิยมกันมากในยุโรป ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 สีแดง เหลือง น้ำเงิน ในวงสีเรียกว่า สีหลักหรือสีขั้นที่ 1 (Primary Colors) ซึ่งเชื่อกันว่าสีเหล่านี้ ไม่สามารถจะผสมจากสีอื่นใดได้ เมื่อนำสีคู่ใดคู่หนึ่งของสีหลักมาผสมกันก็จะได้สีขั้นที่ 2 (Secondary Colors) คือ สีเหลือง+สีน้ำเงิน = สีเขียว, สีเหลือง+สีแดง = สีส้ม, สีแดง+สีน้ำเงิน = สีม่วง และถ้าผสมสีขั้นที่ 1 และ 2 ซึ่งอยู่ใกล้กันในวงจรสีก็จะได้สีขั้นที่ 3 (Tertiaries)

กฎของสีธรรมชาติ (Nature Order of Color) นั้นจะเห็นได้จากวงจรของสี ซึ่งประกอบด้วยสี 12 สี อันมีน้ำหนักหรือค่าของสีแตกต่างกันไป เมื่อเอาสีเหลืองไว้ส่วนบนสุด สีม่วงซึ่งอยู่ในทิศ

ตรงกันข้ามจะอยู่เบื้องล่าง เราจะเห็นว่าสภาพของสีจะแบ่งออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งประกอบด้วยเอกสารนี้เป็นเอกสารทูลงวันไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดงและสีม่วงแดง หรือที่เรียกกันว่าสีวรรณะร้อน (Warm Tone) อีกฝ่ายหนึ่งประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงินและสีม่วงน้ำเงิน หรือที่เรียกกันว่าสีวรรณะเย็น (Cool Tone) ส่วนสีเหลืองและสีม่วงจะอยู่ตรงกลางระหว่างสีทั้งสองฝ่าย นอกจากนั้นถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือเทาอมแดงก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อนด้วย และถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีน้ำเงินหรือสีเขียว เช่น สีเทา สีดำ สีเขียว แก่ก็ถือว่าเป็นสีในวรรณะเย็น

คุณสมบัติของสี (Color Property)

1. ความเป็นสีแท้ (Hue) คือ สีแท้ที่นำมาเป็นแม่สี เช่น สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน รวมทั้งสีใหม่ที่เกิดจากการผสมระหว่างแม่สีเป็นสีขั้นที่ 2 และระหว่างแม่สีขั้นที่ 2 เป็นสีขั้นที่ 3 ตามวงจรสีธรรมชาติ

2. ค่าน้ำหนักของสี (Value Scale) หมายถึง สีซึ่งสัมพันธ์กับความเบา – หนัก หรือ อ่อน – แก่ หรือ ความสว่าง – มืด (Lightness or Darkness) ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีนั้นจะสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลง เรียกว่า สีค่าอ่อน (Tint) และถ้าหากเราผสมสีดำเข้าไปในสีสีหนึ่ง สีนั้นจะมีค้ำขึ้นหรือมีน้ำหนักเข้มขึ้นขึ้น เรียกว่า สีค่าแก่ (Shade)

3. ความเข้มของสี (Intensity) คือ ภาพบริสุทธิ์ของสีแต่ละสี โดยไม่มีค่าสีเทาเจือปน แต่ถ้าหากมีค่าสีเทาเจือปนอยู่ก็ถือว่าเป็นสีที่มีความเข้มต่ำ (Low Intensity) โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าสีเทาหรือสีเทากลาง (Neutral Gray) อันเกิดจากการผสมกับสีตรงข้าม ผสมกับสีขาว หรือสีดำ และมีความเข้มต่ำเหล่านี้เรียกว่า (Tone)

จิตวิทยาของสี

สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับขนาด

สีอ่อน มักจะทำให้รู้สึกกว้างใหญ่ขึ้น

สีเข้มหรือมืด จะทำให้รู้สึกแคบหรือเล็กลง แต่คูมีน้ำหนักมากกว่าสีอ่อน

สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับความสะอาด

สีผสมสีขาวหรือสีนวลๆให้ความรู้สึกสะอาดตา น่าใช้ น่าจับต้อง

สีแท้หรือสีเข้ม ให้ความรู้สึกสกปรก ไม่น่าใช้

สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับพลัง

สีที่ให้พลังสดใสแข็งแกร่ง คือ สีแท้ที่ยังไม่ได้ผสมกับสีอื่น

สีที่ให้ความรู้สึกอ่อนแรง เช่น สีแดง สีส้ม สีม่วงแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีที่ให้ความรู้สึกเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีเขียว สีม่วงคราม

สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับความเคลื่อนไหว

สีน้ำเงิน สงบ มั่นคง มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวภายในตัวเอง

สีเหลือง สดใส ชัดเจน มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวสู่ภายนอก

สีเขียว สดใส ร่มเย็น มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวเข้าสู่กึ่งกลาง

กลุ่มสีร้อนจะเคลื่อนไหวได้ดีกว่ากลุ่มสีเย็น

สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับระยะใกล้ไกล

ระยะหน้า (Fore Ground) เช่น สีเหลือง สีส้ม สีแดง

ระยะกลาง (Middle Ground) เช่น สีส้มแดง สีเขียว สีน้ำเงิน

ระยะหลังสุด (Back Ground) เช่น สีม่วง สีน้ำเงิน

สภาพสีโดยรวม (Tonality) คือ สีใดสีหนึ่งที่แผ่อำนาจปกคลุม หรือครอบงำสีอื่นๆ ทั้งหมด แม้ว่าสีอื่นจะเด่นชัดในบางส่วนก็ตาม และสีที่ปกคลุมสีอื่นๆ จะช่วยให้ภาพนั้นมีเอกภาพและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น สนามฟุตบอลที่เต็มไปด้วยหญ้าสีเขียว เมื่อมองมาจากที่สูงจะเห็นสีเขียวครอบงำแผ่นสีเขียวพื้นฟ้าของสนามทั้งหมด แม้ว่าผู้เล่นฟุตบอลแต่ละฝ่ายจะสวมเสื้อสีฉูดฉาดก็ตาม แต่หาได้มีอิทธิพลข่มสีเขียวของสนามลงได้

วิรุณ ตั้งเจริญ (2535: 50-51) ความกลมกลืนของสีตรงกันข้าม (Opposite Colors) ตามทฤษฎีของเซฟเรล (Michel Eugene Chevreul) นั้นสีตรงกันข้ามหรือสีตัดกันต่างก็ผลักดันความเข้ม (Intensity) ของกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น คู่สีตัดกันระหว่างสีน้ำเงินกับสีส้ม สีน้ำเงินก็ผลักดันสีส้มให้เด่น และในทางตรงกันข้ามสีส้มก็ผลักดันสีน้ำเงินเด่นชัดเช่นกัน ถ้าเราสังเกตจากธรรมชาติพบว่า ดอกไม้สีม่วงมักจะมีสีเหลืองอยู่บริเวณกลางดอก นกหรือผีเสื้อสีน้ำเงินก็มักจะมีจุดสีส้มรวมอยู่ด้วย ซึ่งสีตัดกันเหล่านี้ถ้ารู้จักนำมาใช้รวมกันได้อย่างเหมาะสม ก็ย่อมมีความกลมกลืนและโดดเด่นสวยงาม

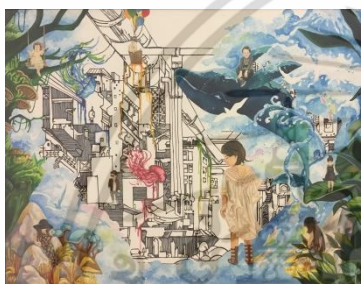
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สี



แสดงภาพผลงานที่ 4.26



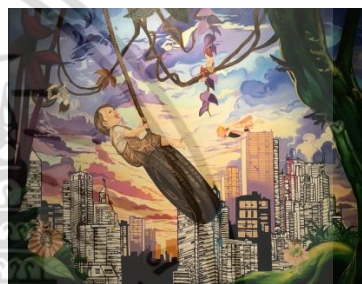
แสดงภาพผลงานที่ 4.27



แสดงภาพผลงานที่ 4.28



แสดงภาพผลงานที่ 4.29



แสดงภาพผลงานที่ 4.30

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของกลุ่มสีที่มีการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เช่น สีเขียวให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย สีเหลืองให้ความรู้สึกร่าเริง สดใส สีส้มให้ความรู้สึกสนุกสนาน ร่าเริงอบอุ่น สีฟ้าให้ความรู้สึกสดใส สะอาด เรียบร้อย และสีชมพูให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก เป็นต้น จึงทำให้สีมีอิทธิพลต่อความสนใจในรูปแบบทรง ซึ่งแสดงถึงความน่ารักสดใสของวัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนัก (Tone)

น้ำหนักอ่อนแก่มีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงกับ Value คือ ค่าน้ำหนักที่ตอบสนองทางการเห็นและเกี่ยวข้องโดยตรงกับแสงสว่าง น้ำหนัก หมายถึง ความอ่อนแก่บริเวณเนื้อที่ของวัตถุที่ถูกแสง และบริเวณเนื้อที่ที่เป็นเงาในงานศิลปะ น้ำหนักอาจเป็นน้ำหนักขาว จนถึงดำหรือน้ำหนักที่เกิดจากการใช้สีๆ เดียวหรือหลาย ๆ สี ทำให้เกิดความประสานความอ่อนแก่เลียนแบบธรรมชาติหรือสร้างขึ้นให้ลักษณะแบนราบ (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2540: 19) หรือมีสองมิติคือ ความกว้างกับความยาว และสามมิติที่ใช้ปริมาตรแก่รูปทรง และทำให้เกิดระยะในภาพได้

ระดับของค่าน้ำหนักที่เป็นความแตกต่างของน้ำหนักขาวดำหรือน้ำหนักของสี สามารถสร้างให้เกิดระดับค่าน้ำหนักต่างๆ ได้หลายน้ำหนัก ระดับของค่าน้ำหนักที่สร้างได้ง่ายที่สุดคือน้ำหนักขาว เทา ดำ นอกจากนี้ระดับของค่าน้ำหนัก ยังสามารถเพิ่มให้มีความแตกต่างขึ้นได้อีกเป็น 5,7 หรือ 9 ระยะ เป็นต้น การแทนค่าน้ำหนักของแสงและเงาทำได้ด้วยการแทนค่าบริเวณแสงด้วยสีขาว และเพิ่มความเข้มไปเรื่อยๆ จนถึงบริเวณเงามีค่าน้ำหนักด้วยสีดำ

การสร้างค่าน้ำหนักมี 2 ลักษณะ คือ

1. ค่าน้ำหนักจริง หมายถึง ค่าน้ำหนักที่เกิดจากแสงและเงาจริงในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม

2. ค่าน้ำหนักลวงตา หมายถึง ค่าน้ำหนักที่เกิดจากการสร้างขึ้นทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ในงานจิตรกรรม ภาพพิมพ์ และงานออกแบบต่างๆ

หน้าที่ของน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดู บริเวณที่น้ำหนักตัดกันจะดึงดูดความสนใจ และถ้ามีบริเวณที่น้ำหนักตัดกันหลายแห่ง จะนำสายตาให้เคลื่อนจากบริเวณหนึ่งไปอีกบริเวณหนึ่งตามจังหวะที่ศิลปินกำหนดไว้ ซึ่งอาจกลมกลืน สม่่าเสมอ หรือกระแทกกระทั้นรุนแรง

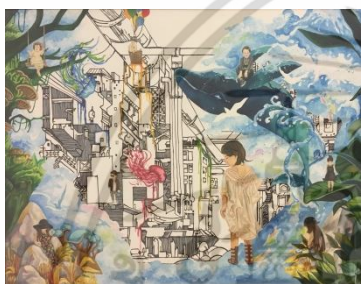
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์น้ำหนักร



แสดงภาพผลงานที่ 4.31



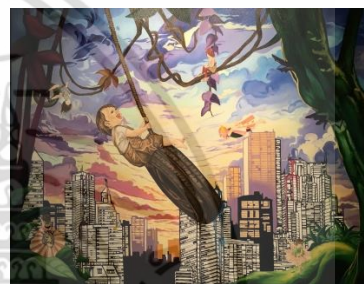
แสดงภาพผลงานที่ 4.32



แสดงภาพผลงานที่ 4.33



แสดงภาพผลงานที่ 4.34



แสดงภาพผลงานที่ 4.35

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของน้ำหนักรซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจ จากความกลมกลืนของบรรยากาศ เช่น ค่าน้ำหนักร่อนจะช่วยเพิ่มความสว่างในการสร้างรูปทรง ซึ่งค่าน้ำหนักรกลางจะช่วยเพิ่มความเข้มของวัตถุ และสร้างความสมดุล ส่วนค่าน้ำหนักรที่มีความเข้มจะช่วยสร้างบรรยากาศระหว่างเด็ก โลกในจินตนาการและโลกของความเป็นจริงได้อย่างลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง หมายถึง ระยะความห่างไกลหรือพื้นที่ที่อยู่รอบๆ อยู่เบื้องบนหรือเบื้องล่าง และอยู่ระหว่างวัตถุหรือที่อยู่ภายในสิ่งต่างๆ พื้นที่ว่างในความหมายของศิลปะหมายถึง ส่วนประกอบอย่างหนึ่งที่เป็นได้ทั้งสองมิติและสามมิติ

ปกติพื้นที่ว่างเป็นส่วนประกอบที่มองไม่เห็นจะปรากฏก็ต่อเมื่อมีส่วนประกอบอื่นๆ มา กำหนดขอบเขตพื้นที่ว่าง จึงเปรียบเสมือนเวทีที่ส่วนประกอบที่มองไม่เห็นอื่นๆ ลงไปแสดงอยู่ที่ศิลปินแต่ละแขนงใช้พื้นที่ว่างแตกต่างกันออกไป เช่น จิตรกรรมและภาพพิมพ์ใช้พื้นที่ว่างแบบสองมิติโดยมีการลวงตาให้เป็นแบบสามมิติ และมีการนำมาประกอบกับส่วนที่มองไม่เห็นอื่นๆ ส่วนประติมากรรมจะใช้พื้นที่ว่างเป็นแบบสามมิติเช่นเดียวกับสถาปัตยกรรม ด้วยเหตุนี้พื้นที่ว่างจึงหาขอบเขตที่แน่นอนไม่ได้ ซึ่งมีผู้สรุปไว้และปรากฏให้เห็นกันอยู่ในงานทัศนศิลป์ ดังนี้

1. หมายถึงปริมาตรที่วัตถุหรือรูปทรงกินเนื้อที่อยู่ ตัวอย่างที่ทำให้เรามองเห็นพื้นที่ว่างประเภทนี้คือ เบ้าแม่พิมพ์ใช้หล่องานประติมากรรม
2. หมายถึงพื้นที่โดยรอบรูปร่างรูปทรง
3. หมายถึงระยะห่างระหว่างรูปร่างรูปทรง เรียกว่า “ช่องไฟ” หรือ “ช่องว่างระหว่างวัตถุ”
4. หมายถึงปริมาตรของพื้นที่ที่มีขอบเขตล้อมอยู่ หรือที่ว่างภายในวัตถุ รูปร่างรูปทรงที่เป็นสองมิติ ซึ่งกำหนดขอบเขตไว้ด้วยเส้น (พระพงษ์ กุลพิศาล, 2546: 101-103)

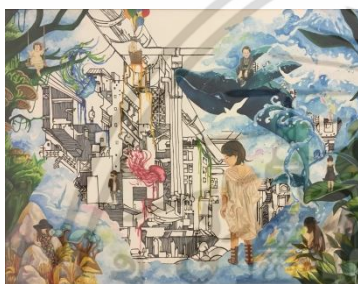
แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง



แสดงภาพผลงานที่ 4.36



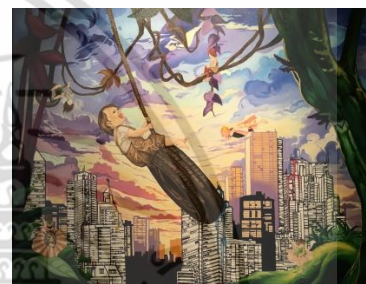
แสดงภาพผลงานที่ 4.37



แสดงภาพผลงานที่ 4.38



แสดงภาพผลงานที่ 4.39



แสดงภาพผลงานที่ 4.40

วิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานที่มีลักษณะของบริเวณที่ว่างเป็นการเสริมสร้างรูปทรงให้มีความสัมพันธ์กัน ระหว่างเด็ก โลกในจินตนาการและโลกของความเป็นจริง ทำให้ผลงานดูมีมิติ ไม่อึดอัดจนเกินไป

4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากผลงานศิลปะมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรงและคุณค่าทางด้านเรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรงเกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะได้แก่ เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดรวมกันนั้นเรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะคือคุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราวหรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ หรืออาจกล่าวได้ว่า

ศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะ ที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะถ้าหากเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอ งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

การจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีหลักที่ควรคำนึง อยู่ 5 ประการ คือ

1. สัดส่วน (Proportion)
2. ความสมดุล (Balance)
3. จังหวะลีลา (Rhythm)
4. การเน้น (Emphasis)
5. เอกภาพ (Unity)

1. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนเป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งสองสิ่งที่มีขนาดต่างกัน เช่น การที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็กหรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบเทียบกับขนาดโดยส่วนรวม (Mass) ที่เรียกว่าสัดส่วน (Proportion)

กฎของขนาด - สัดส่วนในทางทัศนศิลป์ ไม่สามารถกำหนดให้เป็นสูตรแน่นอนตายตัวได้ เป็นหน้าที่ของผู้สร้างงานศิลปะ จะต้องพิจารณาเองว่าขนาดและสัดส่วนใด จึงจะแลดูงดงามเหมาะสมกับงานแต่ละลักษณะ เพราะศิลปะนั้นมิได้สร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์ของความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกด้านอื่นอีกด้วย ขนาดและสัดส่วนก็เป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่ง ที่จะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึกของงานศิลปะให้ เป็นไปตามเจตนารมณ์ของศิลปินหรือผู้ออกแบบ และการที่จะเป็นผู้พิจารณาตัดสินงานศิลปะได้ดี ถูกต้องนั้น จะต้องอาศัยประสบการณ์และศึกษาจากผลงานที่มีความงามอันเป็นที่ยอมรับ

แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์สัดส่วน



ภาพที่ 4.41 แสดงภาพการวิเคราะห์สัดส่วนของผลงาน

จากภาพวิเคราะห์ถึงสัดส่วนในผลงานได้ว่า สัดส่วนของเด็กมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบโดยรอบโดยสัดส่วนดังภาพหมายเลข 1 เป็นสัดส่วนหลักของภาพที่และสัดส่วนในหมายเลข 2 เป็นสัดส่วนโดยรวมเพื่อให้องค์ประกอบของภาพสมบูรณ์ที่สุด เพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงโลกจินตนาการและโลกของความเป็นจริง

2. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ องค์ประกอบในงานออกแบบทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่างๆ ที่จัดวางภายในงานออกแบบนั้นว่าอะไรอยู่ตรงไหน เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทางคือรู้สึกว่ามีน้ำหนักกันทั้งสองข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่ามีน้ำหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง (Asymmetry)

ความสมดุลเป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัสอยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่งที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยากล่าวไว้ว่าที่เป็นดังนี้ เพราะร่างกายของมนุษย์มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ (Formal Balance) ความสมดุลเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัวของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลานั่ง ยืน เดิน หรือการทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งธรรมชาติได้พยายามสร้างการทรงตัวให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ นอกจากนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นี้มนุษย์จะมีร่างกายสมบูรณ์ดำรงตนอยู่ได้ นอกจากจะต้องมีความสมดุลทางกายภาพ จากสภาพภายนอกที่มองเห็นแล้วก็ต้องมีความสมดุลของธาตุทั้งสี่ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ ด้วย

ในการสร้างงานออกแบบทัศนศิลป์ก็เช่นเดียวกับการที่จะทำให้งานออกแบบนั้น ไม่ว่าจะ เป็น 2 มิติและ 3 มิติ มีความมั่นคงดำรงอยู่ได้ มีความสมบูรณ์จะต้องมีความสมดุลของทัศนธาตุ (Element) และองค์ประกอบ (Composition) หรือหลักการ (Principles) ที่เกี่ยวข้อง เพราะความรู้สึก สมดุลนี้เป็นความรู้สึกที่มีอยู่ติดตัวมนุษย์ทุกคน เวลาที่ได้สัมผัสผลงานทัศนศิลป์ที่ต้องการให้ผลงานนั้นมีความสมดุลตลอดเวลา บางครั้งงานออกแบบบางชิ้นเมื่อดูเผินๆ อาจดูเหมือนไม่มีความสมดุล แต่เมื่อพิจารณาโดยละเอียดแล้วก็ยังมีความสมดุล มั่นคง แฝงอยู่ในองค์ประกอบเหล่านั้น

หลักของการเกิดความสมดุลทางการมองเห็น จะมีเส้นแกนสมมุติ (Axis) ที่ไม่มีตัวตน แต่ มนุษย์สามารถสัมผัสได้ โดยยึดไว้เป็นแกนกลางแล้วสมมุติสิ่งอื่นๆ ที่ประกอบให้อยู่โดยรอบของ เส้นแกนสมมุตินั้น ถ้าดูแล้วรู้สึกว่าไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง นั่นก็คือมีความสมดุลเกิดขึ้นแล้วแต่ ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันไม่ได้ หมายถึง ความเท่ากันซ้ายขวาตามเส้นแกน สมมุติแนวตั้ง (Vertical Axis) เท่านั้น ยังหมายถึงความสมดุลเท่ากันทางด้านบนและด้านล่างของภาพตามเส้น แกนสมมุติแนวนอน (Horizontal Axis) ด้วยเช่นเดียวกัน แต่ความสมดุลตามเส้นแกนแนวนอนนี้ ให้พลังและความรู้สึกน้อยกว่าความสมดุลตามเส้นแกนแนวตั้งและความเคยชินของมนุษย์ต่อความ สมดุลตามเส้นแกนแนวนอนนี้ก็คือ ต้องการเห็นส่วนด้านล่างของภาพมีน้ำหนักหรือมี องค์ประกอบมากกว่าด้านบนภาพจึงจะมีความสมดุลมั่นคง ในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

1. ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมมุติเป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ ลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะ มีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งหรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ

2. ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่ เหมือนกัน ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มี ความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้ โดยเลื่อนแกนสมมุติไปทางด้านที่ มีน้ำหนักมากกว่า หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มี ขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์ความสมดุล



ภาพที่ 4.42 แสดงภาพการวิเคราะห์ความสมดุลของผลงาน

จากภาพวิเคราะห์ถึงความสมดุลในผลงาน ในผลงานเป็นความสมดุลแบบสมมาตรที่มีลักษณะซ้ายและขวาของภาพน้ำหนักเท่ากัน เพื่อให้ความรู้สึกของสีมากและเส้นมีความน่าสนใจ แม้จะมีพื้นที่น้อยกว่า แต่ก็สามารถดึงดูดกับเส้นได้อย่างลงตัว

3. จังหวะลีลาความเคลื่อนไหว (Rhythm)

จังหวะหรือลีลาเป็นส่วนประกอบของการแสดงออกทางศิลปะทุกสาขาที่ปรากฏชัดเจน เช่น ในสาขาศิลปะกรรมและนาฏกรรมที่มีการเรียบเรียงเสียงประสาน เป็นเสียงสูง เสียงต่ำสอดประสานกัน ความกลมกลืนจังหวะของการเดินรำ การเคาะให้เกิดจังหวะ แม้แต่ในสาขาวรรณกรรมในโคลงฉันท์ กาพย์ กลอนจะมีระเบียบบังคับของจังหวะ แม้แต่การอ่านออกเสียงก็ต้องให้เลื่อนไหลเป็นจังหวะอย่างถูกต้อง อาจจะกล่าวได้ว่าจังหวะ หมายถึงความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเหมือนจังหวะของคลื่นในทะเลที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง หรือจังหวะการเคลื่อนไหวที่หยุดเป็นช่วงๆ เน้นเป็นระยะ เช่น การเคาะจังหวะ การเน้นความหนักเบาในคีตศิลป์ และวรรณศิลป์

ในทางทัศนศิลป์จังหวะเกิดจากการเว้นระยะ ความห่างหรือการซ้ำที่เป็นระเบียบเป็นจังหวะจะโคนจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงถี่ห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงและซับซ้อนขึ้นของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่ในช่องทางอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดทำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทัศนธาตุหรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตา คือทางเดินของภาพที่มีพลังชักนำ หรือจัดแย้งให้สายตาติดตาม จำแนกออกได้ 3 ประเภทตามลักษณะ

1. จังหวะเกิดจากซ้ำกัน (Repetition Rhythm) หมายถึง การจัดช่วงจังหวะให้มีลักษณะซ้ำกันของส่วนประกอบพื้นฐาน เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง ซึ่งมีหน่วยตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป โดยมีบริเวณว่าง คั่นอยู่ ระหว่างรูปร่างหรือรูปทรงเหล่านั้น

2. จังหวะเกิดจากการต่อเนื่อง (Continuous Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ ซึ่งอาจจะเป็นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสงเงาที่ต่อเนื่องโดยไม่มีบริเวณว่างมาคั่น การกำหนดจังหวะให้อยู่ที่ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุเอง เช่น เดียวกับคลื่นในทะเลที่ไหลไปอย่างสม่ำเสมอ ให้จังหวะต่อเนื่องกันของเส้น สี น้ำหนักหรือจังหวะของดนตรีที่มีการต่อเนื่องกันด้วยเสียงสูง เสียงต่ำ บรรเลง ได้อย่างต่อเนื่องเป็นจังหวะไม่ขาดระยะ

3. จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องก้าวหน้า (Progressive Rhythm) หมายถึง การจัดจังหวะให้เพิ่มขึ้นเป็นลำดับอาจเกิดขึ้นจากเส้น ขนาด น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง เส้น สี พื้นผิว เป็นการสร้างสรรค์ระยะของจังหวะให้เปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย

แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์จังหวะลีลาความเคลื่อนไหว



ภาพที่ 4.43 แสดงภาพการวิเคราะห์จังหวะลีลาความเคลื่อนไหวของผลงาน

จากภาพวิเคราะห์ถึงความเคลื่อนไหวในผลงาน ด้วยจังหวะเกิดจากการต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวไปอย่างสม่ำเสมอของเส้น ลี รูปร่าง รูปทรง แสงเงา น้ำหนัก เพื่อเป็นตัวสื่อความหมายแนวความคิดหลักของงานได้อย่างชัดเจน

4. การเน้น (Emphasis)

การเน้น (emphasis) เป็นการเลือกทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของสิ่งเร้าให้มีความเข้มโดดเด่นกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้สุนทรียภาพได้มากกว่าสิ่งแวดล้อมทั่วไป ทำให้ผู้ชมรับรู้จุดที่เน้นได้ชัดเจนกว่าส่วนอื่นที่มีลักษณะเป็นปกติธรรมดา การเน้นให้เกิดจุดเด่นอาจต้องอาศัยองค์ประกอบศิลป์ได้แก่สี แสงเงา พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีวิธีเน้นได้หลายวิธี

1. การเน้นด้วยการตัดกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบสำคัญของแต่ละส่วนให้มีความเข้มต่างกันไปในทิศทางตรงกันข้าม จะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีขึ้น
2. การเน้นด้วยการแยกตัวออกไป หมายถึง การจัดองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งแยกตัวออกไปจากกลุ่ม องค์ประกอบส่วนใหญ่ซึ่งรวมตัวกันอยู่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน องค์ประกอบที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แยกตัวออกไปจะกลายเป็นจุดเด่น สามารถเน้นให้เกิดความสนใจได้มากขึ้นเนื่องจากการสนับสนุนจากองค์ประกอบที่รวมตัวกัน

3. การเน้นเนื้อหาโดยรวม การจัดนิทรรศการโดยเน้นเนื้อหาภาพรวมทั้งหมด ไม่มีการเน้นจุดใดจุดหนึ่งเป็นจุดสนใจโดยเฉพาะ เนื่องจากองค์ประกอบทุกอย่างถูกจัดให้มีคุณค่าต่อการรับรู้และการเรียนรู้พอกๆ กัน เป็นการสร้างความคิดรวบยอด (concept) ของนิทรรศการให้เด่นชัดครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด การเน้นลักษณะนี้จะช่วยให้เนื้อหาของนิทรรศการมีความเป็นอันหนึ่งเดียวกันหรือมีเอกภาพไม่มีส่วนใดแปลกแยกไปจากส่วนรวม

4. การเน้นให้เกิดจังหวะ หมายถึง ตำแหน่งของสิ่งเร้าที่ถูกจัดวางเป็นระยะๆ อาจถี่หรือห่างมีทิศทางเดียวกันหรือหลายทิศทาง ขนาดเดียวกันหรือแตกต่างกันหลายขนาด เป็นต้น การจัดองค์ประกอบที่มีลักษณะเดียวกันให้อยู่ในแนวเดียวกันอย่างเป็นระเบียบ จะทำให้รู้สึกจริงจังเคร่งเครียดไม่เป็นกันเอง แต่ถ้ากำหนดให้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งให้มีลักษณะผิดปกติหรือแปลกไปจากส่วนอื่นๆ โดยการเปลี่ยนแปลง สี ขนาด รูปร่าง ทิศทางหรือตำแหน่งพื้นผิว ก็จะทำให้ผลงานนั้นมีจังหวะที่น่าสนใจมากขึ้น

5. การเน้นโดยการจัดวางตำแหน่ง การจัดองค์ประกอบให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมและทำให้น่าสนใจด้วยเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เช่น การวางตำแหน่งให้มีทิศทางคล้อยตามกัน การวางตำแหน่งให้อยู่ตรงจุดรวมเส้นรัศมีการวางตำแหน่ง โดยใช้เส้นนำสายตาไปยังส่วนสำคัญของภาพ

แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์การเน้นจุดเด่น



ภาพที่ 4.44 แสดงภาพการวิเคราะห์การเน้นจุดเด่นของผลงาน

จากภาพวิเคราะห์ถึงการเน้นจุดเด่นในตำแหน่งจุดกึ่งกลางภาพที่อยู่ระหว่างลักษณะรูปทรงของเด็กด้วยน้ำหนักสีและรายละเอียดที่น่าสนใจหมายเลข 1 เป็นจุดสนใจสำคัญที่มีความสัมพันธ์กับแนวความคิดอย่างชัดเจน ส่วนหมายเลข 2 เป็นจุดรองที่มีองค์ประกอบของเนื้อหาภายในภาพที่แสดงถึงโลกจินตนาการ ส่วนหมายเลข 3 แสดงเรื่องราวของเส้นสีดำของโลกความเป็นจริงที่ทุกคนต่างพากันหลีกเลี่ยงนี้เพื่อเป็นการผลัดกระยะให้ภาพดูมีมิติมาก

5. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพในความหมายโดยทั่วไป คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความกลมกลืนกลมเกลียวเข้ากันได้ ความกลมกลืนและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยง สัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ

ในทางศิลปะเอกภาพ คือ การรวมกันของส่วนประกอบย่อยต่างๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ เช่น รูปร่างรูปทรงมาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน มีความประสานกลมเกลียวอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ เอกภาพนับได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกสาขา โดยเฉพาะทัศนศิลป์

ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องสร้างการประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่างๆ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อผลรวมเป็นหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ให้มีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียว (Oneness) เกิดขึ้นในมโนภาพ (Visual Image) มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ จำแนกออกได้ใน 2 แนวทาง คือ

1. เอกภาพทางด้านโครงสร้าง หมายถึง การรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผลงานที่ปรากฏที่เกิดจากของส่วนประกอบขั้นมูลฐาน องค์ประกอบหรือวัสดุ ซึ่งเป็นเอกภาพที่เกิดจากความมีระเบียบในลักษณะ

2. เอกภาพทางด้านรูปแบบและความคิด (Style & Concept) คือเอกภาพของสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ผู้สัมผัสงานศิลปะนั้นมีความเข้าใจเกิดอารมณ์คล้อยตามแนวคิด (Concept) จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เช่น รู้สึกมีความสุข มีความเศร้าสะเทือนใจหรืองานศิลปะนั้นมีเอกภาพของรูปแบบ (Style) ประจำยุคสมัยเชื้อชาติ เป็นต้น เอกภาพในทางด้านรูปแบบและแนวคิดนี้ อาจเกิดมาจากเอกภาพของโครงสร้างแต่ละแบบดังกล่าวมาแล้ว และอาจจะเกิดจากองค์ประกอบที่หลากหลาย (Variety) แต่มีการควบคุมให้เกิดเอกภาพ มีความเป็นหนึ่งจากด้านรูปแบบและแนวคิดที่กำหนดไว้ร่วมกับเอกภาพของโครงสร้าง

แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบการวิเคราะห์เอกภาพ



ภาพที่ 4.45 แสดงภาพการวิเคราะห์เอกภาพของผลงาน

จากภาพวิเคราะห์การรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทัศนธาตุต่างๆ ที่มีความกลมกลืนกัน ซึ่งเอกภาพในผลงานนั้นประกอบไปด้วย

เอกภาพของความคิด มีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีแนวความคิดในเรื่องของจินตนาการในวัยเด็กที่มีสอดคล้องกับเทคนิคต่างๆ ที่แสดงถึงความเป็นเอกภาพและมีความหมายในตัว

เอกภาพของรูปทรง มีการนำเอาการจัดองค์ประกอบต่างๆ ทางทัศนธาตุเพื่อให้เกิดรูปทรงที่สามารถแสดงออกมาได้อย่างตรงและชัดเจนมากที่สุด โดยมีการใช้แสง สี บรรยากาศที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีโครงสร้างจังหวะ น้ำหนักและเส้นที่เกิดจากการทับซ้อน

เอกภาพการแสดงออก เป็นการแสดงออกทางความรู้สึกของรูปแบบทางความคิดในเรื่องของจินตนาการ ที่มีแนวเรื่องความสนุกสนานในวัยเด็กที่เกิดจากตัวของผู้สร้างสรรค์ ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์จิตรกรรมชุด “สีสັນในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ”

การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชุด “สีสັນในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ” ได้ใช้หลักการวิเคราะห์ตามหลักการศิลปะต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วในตอนต้น เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างทางศิลปะ สามารถแยกแยะการวิเคราะห์ได้ดังนี้

เรื่อง ความสนุกสนานในวัยเด็กที่เกิดจากตัวของผู้สร้างสรรค์ มาหลอมรวมกันในความรู้สึกนึกคิดถ่ายทอดออกมาผ่านอารมณ์ความรู้และทัศนคติสีกส่วนตัว จากสภาพบรรยากาศที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมออกมาเป็นผลงาน

แนวเรื่อง เป็นการนำเสนอให้เห็นถึงโลกจินตนาการและโลกของความเป็นจริงที่มีลักษณะแตกต่างกัน โดยนำเอารูปทรง สีสັນ รวมไปถึงองค์ประกอบต่างๆ มาสร้างสรรค์ตัดทอนเพิ่มเติม ให้มีความชัดเจนและตรงกับแนวทางของผู้สร้างสรรค์ให้ได้มากที่สุด

เนื้อหา การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “สีสັນในดินแดนแห่งความสุขของโลกจินตนาการ” เป็นการสร้างสรรค์ที่ระหว่าง รูปทรง เส้น จุด น้ำหนัก สี และพื้นผิว ของงานจิตรกรรม ที่ออกมาจากความรู้สึกภายในจิตใจ รวมไปถึงเทคนิคเท หยดและสลัดสีที่ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

4.5 การวิเคราะห์การพัฒนาผลงาน

ผลงานก่อนเข้าสู่วิทยานิพนธ์

ผลงานในชิ้นนี้ เป็นการสร้างสรรค์ชิ้นงานก่อนการเข้าสู่ผลงานจริงวิทยานิพนธ์ ที่เป็นการสร้างสรรค์รูปแบบของโลกในจินตนาการและโลกของความเป็นจริงเข้าด้วยกัน แต่มีใช้สีสັນที่ให้ความรู้สึกสดใส ร่าเริงของวัยเด็กที่มีในแบบเฉพาะตน และการสร้างค่าน้ำหนักของรูปทรง สีที่มีความเด่นชัดที่แสดงออกมาให้เห็นผลงานวิทยานิพนธ์ที่จะมีการสร้างสรรค์ต่อไป



ภาพที่ 4.46 แสดงภาพผลงานก่อนการเข้าสู่ช่วงวิทยานิพนธ์

วิเคราะห์ผลงานก่อนเข้าสู่ช่วงวิทยานิพนธ์ มีแนวความคิดที่จะพัฒนาและต่อยอดจากเรื่องราวจากผลงานการสร้างสรรค์ โดยมีการใส่เนื้อหาของโลกจินตนาการและโลกของความเป็นจริงในปัจจุบันเข้าไปในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพที่ 4.47 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 เป็นการพัฒนาเข้าสู่งานวิทยานิพนธ์ที่เป็นการสร้างสรรค์แบบของรูปทรงของโลกจินตนาการและโลกของความเป็นจริงในปัจจุบัน ซึ่งมีการเพิ่มเติมรายละเอียดของเนื้อหาเข้าไปเกินกว่าความเป็นจริง และมีการใช้สีสันที่สดใสตามความรู้สึก การสร้างสรรค์ รวมทั้งมีการใช้เทคนิคการบีบ หยอด เป่า และหยอดสีลงไปในงาน เพื่อให้ได้เส้น ค่าน้ำหนัก และเฉดสีในการนำเสนอ โดยต้องการสื่อให้ผลงานมีความสัมพันธ์กับแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.48 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 เป็นการพัฒนาและมีการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องราวของเนื้อหาและโครงสร้างการจัดองค์ประกอบของรูปทรงรวมที่มีการสลับกันเพื่อให้เกิดความน่าสนใจขึ้น และสีเส้นที่ออกมาจากความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น และมีความสัมพันธ์กันของเอกภาพ โดยยังมีความสอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์เอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3



ภาพที่ 4.49 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เป็นการพัฒนาและมีการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องราวของเนื้อหาและโครงสร้างการจัดองค์ประกอบของรูปทรงรวม โดยยังคงใช้แนวความคิดเดิมแต่ได้เน้นองค์ประกอบเส้นคำข้างหลังให้มีความโดดเด่นขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงโลกหลังจินตนาการ และทำให้โลกจินตนาการด้านหน้าเด่นชัดขึ้นมา เพื่อให้ความรู้สึกถึงสีสันที่สดใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.50 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 เป็นการพัฒนาและมีการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องราวของเนื้อหาและโครงสร้างการจัดองค์ประกอบของรูปทรงรวม ซึ่งงานชิ้นนี้จะเน้นถึงสีสันที่สดใสในโลกจินตนาการข้างหน้า โดยการแสดงเรื่องราวของท้องทะเล ซึ่งเปรียบเหมือนโลกสมมุติที่มีความสดใสในวัยเด็ก แต่เมื่อมองเข้าไปในภาพก็ยังคงมีโครงสร้างของตึกและอาคารต่างๆ ที่เปรียบเหมือนโลกความจริงซ่อนอยู่ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการนำเทคนิคการวาดสีเข้ามาช่วย เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและน่าสนใจให้กับภาพมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5



ภาพที่ 4.51 แสดงภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 เป็นการพัฒนาและมีการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องราวของเนื้อหาและโครงสร้างการจัดองค์ประกอบของรูปทรงรวม ซึ่งงานชิ้นนี้จะเน้นสีสันของพื้นหลังเหมือนท้องฟ้าในโลกจินตนาการ ที่มีดีกรีสายสียังคงแสดงถึงความสดใสในจินตนาการของเด็ก บวกกับการนำโลกของความเป็นจริงมาหลอมรวมกับโลกจินตนาการ จึงเกิดเป็นภาพชิ้นนี้ขึ้นที่เปรียบเหมือนความสุขของเด็กที่อยู่ท่ามกลางความวุ่นวายของสังคมเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล และข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกถึงเนื้อหาสาระเกี่ยวกับถึงจินตนาการ และทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ในวัยเด็ก ผ่าน ที่มีการใช้แสง สี บรรยากาศ ที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมผ่านการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม โดยมีโครงสร้างจังหวะ น้ำหนัก และเส้นที่เกิดจากการทับซ้อน ซึ่งเป็นการนำเสนอการสร้างสรรค์แบบลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ให้ความรู้สึกน่าสนใจ ผ่านผลงานในรูปแบบจิตรกรรม 2 มิติ

เมื่อผู้สร้างสรรค์เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการของเด็กเพียงพอดำเนินความต้องการแล้ว จึงเริ่มกระบวนการสร้างภาพร่าง จากนั้นผู้สร้างสรรค์นำภาพร่างที่สมบูรณ์ที่สุดมาเพิ่มรายละเอียด ด้วยการลงสี กำหนดค่าน้ำหนัก ระยะเวลา และสร้างบรรยากาศโดยรวมให้มีความสมบูรณ์ตรงกับแนวความคิดเพื่อหาข้อดีข้อเสียโดยมีอาจารย์เป็นผู้แนะนำ และแก้ไขบกพร่องเพื่อพัฒนาผลงานให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

5.1 ปัญหา

1. ปัญหาทางด้านการจัดวางองค์ประกอบต้องมีความสอดคล้องกับผลงานจิตรกรรม ควรมีจังหวะตอบรับไม่มากหรือน้อยจนเกินไป ไม่ควรเน้นเพียงจุดใดจุดหนึ่งเพียงอย่างเดียวเพราะจะทำให้เกิดการบิบบมมองให้แคบลงเหมือนเป็นการลดความสำคัญของภาพ
2. ปัญหาในการสร้างมิติ ได้แก่ ความลึกตื้น ระยะเวลา และ ระยะเวลาหลังควรมีการสร้างระยะระหว่างเด็กกับเครื่องเล่นรวมทั้งบรรยากาศโดยรวมของภาพ
3. ปัญหาในเรื่องการใช้สี ที่ไม่สดใส สีไม่สะอาด เพราะการเขียนเด็กควรมีการใช้สีที่ดูสดใสมากกว่านี้ เพื่อให้เหมาะสมกับวัย
4. ขนาดและสัดส่วน ระหว่างเด็กกับเครื่องเล่นควรมีการกำหนดขนาดและสัดส่วนรูปทรงจิตรกรรมจากทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ให้ดีกว่านี้ เพื่อให้ภาพเกิดความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สร้างสรรค์ควรขยันทำแบบร่างหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้สามารถจัดจังหวะการตอบรับกันของรูปทรงให้สอดคล้องกันได้ง่ายขึ้นด้วย
2. ควรหมั่นฝึกฝนทดลองการผสมสี เพื่อให้สีดูสะอาดและเกิดความเหมาะสมกับงาน
3. รู้จักสังเกตธรรมชาติของเด็กกับเครื่องเล่นจากสถานที่จริงให้มากขึ้น เพื่อนำสิ่งที่ได้มาสร้างงานให้มีมิติและมีความสมบูรณ์ พร้อมทั้งพากเพียรและมุ่งมั่น และให้เวลากับงานมากที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ฉัตรชัย อรรถปัทม. (2550). **องค์ประกอบศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : วิทยพัฒน์.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2539). **องค์ประกอบศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช
กรุงสยามการพิมพ์.
- ชาลยณรงค์ พรุ่งโรจน์,รศ.ดร. (2546). **พลังแห่งศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์
ถ่ายอินเตอร์เน็ต.
- เทียนชัย ตั้งประเสริฐ. (2540). **องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : เพ็ญฟ้า
พรินต์ติ้ง.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2531). **มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะ**. ตำรา-เอกสารวิชาการฉบับที่ 19.
กรุงเทพมหานคร : การศาสนา กรมการศาสนา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). **พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถานพ.ศ.2539**. พิมพ์ครั้งที่ 6.
กรุงเทพมหานคร : อักษรเจริญทัศน์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). **ทฤษฎีศิลปะเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร :
โอเดียนสโตร์.
- ศิลป์ พีระศรี. (2546). **คำวิจารณ์แก่ศิลปกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิ
ศาสตราจารย์พีระศรี.
- สุชาติ เกาทอง. (2532). **ศิลปะกับมนุษย์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส. พรินต์ติ้งเฮาส์.
- อภัย นาคคง. (2518). **จินตนาการ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนสามัญนิติ
บุคคล.
- Esteve Pujol I Pons. (2550). **20 คุณธรรมสำหรับเด็กดี**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : นาน
มีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- Joseps Murphy. (2542). **พลังจิตใต้สำนึก**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร : มาสเตอร์พรินต์ติ้ง.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล นางสาว อัจฉนา รุ่งเรือง

วัน เดือน ปีเกิด 26 กันยายน 2529

ที่อยู่ 178/1 หมู่ที่ 3 ตำบล ยกกระบัตร อำเภอ บ้านแพ้ว จังหวัด สมุทรสาคร 74120

ประวัติการศึกษา

โรงเรียนวันทามารีอา ราชบุรี

โรงเรียนประสาทรัฐประชากิจ ราชบุรี

โรงเรียนประสาทรัฐประชากิจ ราชบุรี

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณ

ทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

2559 ร่วมโครงการ “นิทรรศการศิลปนิพนธ์ยอดเยี่ยม” ครั้งที่ 8
ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

2559 นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ “NO FREE LUNCH” สาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง ณ อาคารนวัตกรรมเฉลิมพระเกียรติและหอพระราชประวัติ
พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดลพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
รัชกาลที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้