

อัตตลักษณะนิพนธ์



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

อัตลักษณ์นิยม

Popular Identities



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 – 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กัญจนา คำโสภี)

กรรมการ


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

กรรมการ


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)

กรรมการ


..... กรรมการ
(อาจารย์ชนสาร พัฒนสุทธิชกุล)

กรรมการ


..... กรรมการ
(อาจารย์ถนอมนวล เตชาณีนวงศ์)

กรรมการ


..... กรรมการ
(อาจารย์พิชชา แก้วทองคาล)

กรรมการ


..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ยุทธนา นิ่มเกตุ)

กรรมการและเลขานุการ


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	อัตลักษณ์นิยม
	Popular Identities
ชื่อ	นางสาวธิดิมา กัญจนา
รหัสนักศึกษา	53020445
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556-2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร กษาชีวะ

บทคัดย่อ

ในสังคมผู้หญิงวัยรุ่นปัจจุบันให้ความสนใจในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายในลักษณะเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งเกิดจากความชอบของแต่ละบุคคลจึงเกิดการสร้างอัตลักษณ์ วัยรุ่นจากแฟชั่น เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในเชิงกระบวนการ เริ่มต้นจากเงื่อนไขสร้างแรงจูงใจแก่วัยรุ่น ให้แต่งกายแฟชั่น

ด้วยเรื่องราวนี้เอง ทำให้ข้าพเจ้าสะท้อนถึงวัยรุ่นมีการแสดงออกโดยการซื้อสินค้าแฟชั่น และบริโภคแฟชั่นผ่านกระบวนการสร้างความแตกต่างและกระบวนการลอกเลียนแบบ ภายใต้การ แสดงออกวัยรุ่นได้นิยามความหมายแฟชั่นในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงรสนิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต

ข้าพเจ้า จึงต้องการแสดงออกถึงวัยรุ่นที่มีอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในเรื่องของแฟชั่น โดยผ่าน จากการสังเกต และหาข้อมูลต่างๆ สร้างเป็นภาพร่างและขยายต่อเป็นผลงานจริงด้วยกระบวนการ เทคนิคภาพพิมพ์โลหะ 2 สองแม่พิมพ์สี (Etching)

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าน้อมรำลึกด้วยความเคารพอย่างสูงส่งต่อพระคุณของบิดา มารดา ครอบครัวที่รัก
ยิ่ง และบูรพคณาจารย์ที่มีสืบ ๆ กันมา ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนข้าพเจ้ามา
ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ศิลปวิทยา และแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อนสนิท
มิตรสหายที่คอยแบ่งปันความสุขตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา และบุคคลต่าง ๆ ที่ผ่านมาในชีวิต ทั้งด้านดี
และด้านร้าย

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดา มารดา
ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และ
ถ่ายทอดประสบการณ์ดีให้แก่ข้าพเจ้า

รติมา กัญจนา



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและความคิดสร้างสรรค์	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	7
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	11
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	12
3.2 กระบวนการสร้างงาน	24
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	36
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	37
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	39
บทที่ 5 บทสรุป	46
เอกสารอ้างอิง	48
ภาพผลงานศิลปะ	49
ประวัติผู้เขียน	55

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพที่ 2.1 Carole wilmet	7
2. ภาพที่ 2.2 Faces	8
3. ภาพที่ 2.3 All eyes are on me now	8
4. ภาพที่ 2.4 The spring	9
5. ภาพที่ 2.5 The Alien	9
6. ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	12
7. ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	12
8. ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	13
9. ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4	13
10. ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5	14
11. ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	14
12. ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	15
13. ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	15
14. ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	16
15. ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	17
16. ภาพที่ 3.11 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	17
17. ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	18
18. ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	18
19. ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 5	19
20. ภาพที่ 3.15 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	20
21. ภาพที่ 3.16 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	20
22. ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	21
23. ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4	21
24. ภาพที่ 3.19 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 5	22
25. ภาพที่ 3.20 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 6	22
26. ภาพที่ 3.21 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 7	23
27. ภาพที่ 3.22 การตัดและการขัดแผ่นทองแดง	26

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

28.ภาพที่ 3.23 การทาวานิชลงแผ่นทองแดง	26
29. ภาพที่ 3.24 การแปะเทพกาว	26
30. ภาพที่ 3.25 การชุบแผ่นทองแดง	27
31. ภาพที่ 3.26 การแช่กรด	27
32. ภาพที่ 3.27 การสร้างพื้นผิว	27
33. ภาพที่ 3.28 การทำความสะอาดแม่พิมพ์	28
34. ภาพที่ 3.29 การผสมสีและอุดหมึก	28
35. ภาพที่ 3.30 การกราฟเพทสี	29
36. ภาพที่ 3.31 การชุบเพทสี	30
37. ภาพที่ 3.32 การทำความสะอาดแม่พิมพ์	30
38. ภาพที่ 3.33 การโรยผงยางสน	31
39. ภาพที่ 3.34 การเขียนไข	31
40. ภาพที่ 3.35 การแช่กรด	32
41. ภาพที่ 3.36 การทำความสะอาดแม่พิมพ์	32
42. ภาพที่ 3.37 ทำขึ้นกระดาษ	33
43. ภาพที่ 3.38 การผสมสีและอุดหมึก	33
44. ภาพที่ 3.39 การพิมพ์งาน	34
45. ภาพที่ 3.40 การพิมพ์งาน	34
46. ภาพที่ 3.41 การชิงงาน	35
47. ภาพที่ 4.1รูปทรง (Forms)	37
48. ภาพที่4.2สี (colour)	38
49. ภาพที่4.3 เอกภาพ (Unity)	39
50. ภาพที่ 4.4ความกลมกลืน (Harmony)	40
51. ภาพที่4.5ความหลากหลาย (Variety)	41
52. ภาพที่4.6 ความสมดุล (Balance)	42
53. ภาพที่4.7ความเป็นเด่น (Dominance)	43
54. ภาพที่ 4.8การเคลื่อนไหว (Movement)	44
55. ภาพที่ 4.9 พื้นที่ว่าง (Space)	

บทที่ 1

บทนำ

ในสังคมผู้หญิงวัยรุ่นปัจจุบันให้ความสนใจในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายในลักษณะเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งเกิดจากความชอบของแต่ละบุคคลจึงเกิดการสร้างอัตลักษณ์ วัยรุ่นจากแฟชั่นเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในเชิงกระบวนการ เริ่มต้นจากเงื่อนไขสร้างแรงจูงใจแก่วัยรุ่นให้แต่งกายแฟชั่น คือ แรงขับตามธรรมชาติของวัยและบริบททางเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อม ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน ตลอดจนการใช้เวลาว่างในชีวิตประจำวัน จากนั้น วัยรุ่นมีการแสดงออกโดยการซื้อสินค้าแฟชั่นและบริโภคแฟชั่นผ่านกระบวนการสร้างความแตกต่างและกระบวนการลอกเลียนแบบ ภายใต้การแสดงออกวัยรุ่นได้นิยามความหมายแฟชั่นในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงรสนิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต ชนชั้นความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อสังคมรอบตัว เป็นเทคนิคของการสร้างความทันสมัยให้แก่ร่างกายอย่างหนึ่ง ตลอดจนสื่อความสัมพันธ์ที่มีร่วมกับกลุ่ม ดังนั้น ความหมายเชิงสัญลักษณ์จากแฟชั่น จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสำนึกอัตลักษณ์บุคคลและอัตลักษณ์ร่วมทางสังคมตามการบริโภคแฟชั่นของวัยรุ่น

1.1 ความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากสื่ออินตียาสารแฟชั่นและสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆที่ผู้หญิงมุ่งเน้นในเรื่องการแต่งกายที่มีลักษณะที่โดดเด่นเป็นดั่งของตัวเองมากขึ้น โดยเริ่มต้นหาเงื่อนไขที่มีอิทธิพลสร้างแรงจูงใจ วิถีทางในการแสดงออกตลอดจนวิเคราะห์การนิยามและตีความหมายการแต่งกายแฟชั่นของวัยรุ่น ศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายแฟชั่นของวัยรุ่น และการพิจารณาความหมายของแฟชั่นภายใต้วัฒนธรรมการบริโภค เมื่อถูกบริโภคจากวัยรุ่นซึ่งกำลังอยู่ในช่วงแห่งการเปลี่ยนผ่านของวัย ทำให้กระบวนการสร้างอัตลักษณ์แฟชั่นวัยรุ่นมีความยืดหยุ่นและสั่นไหวตามปฏิสัมพันธ์ภายใต้มิติพื้นที่และเวลา

อัตลักษณ์แฟชั่นของวัยรุ่นจึงมีทั้งที่อยู่ระหว่างกระบวนการสร้าง เริ่มจากการค้นหาเงื่อนไขที่มีอิทธิพลสร้างแรงจูงใจและวิธีการแสดงออกของแฟชั่นการแต่งกาย พร้อมกับศึกษาระบบความคิดซึ่งเป็นการวิเคราะห์ผลการนิยามและตีความหมายแฟชั่นที่มีต่อการสร้างสำนึกตัวตนของแฟชั่นกลายเป็นทางเลือกหนึ่งในการนำมาสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นในยุคบริโภคนิยม โดยกระบวนการสร้างเกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นเป็นตอน อัตลักษณ์แฟชั่นที่สร้างมีความหลากหลาย และสามารถจัดเป็นกลุ่มที่ทำให้มองเห็นระดับและความแตกต่างของอัตลักษณ์แฟชั่นเหล่านั้นด้วย

การสร้างอัตลักษณ์วัยรุ่นบนพื้นฐานการบริโภคแฟชั่นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างจากกระบวนการทางสังคมที่ไม่ตายตัว ให้ภาพอัตลักษณ์ที่มีลักษณะชั่วคราวและบ่งบอกความเป็นตัวตนของวัยรุ่นได้ ส่วนหนึ่งในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น อัตลักษณ์แฟชั่นของวัยรุ่นที่สร้างและปรากฏในปัจจุบันจึงเป็นสิ่งไม่แน่นอน และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคต

1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการแต่งกายที่มีอิทธิพลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่น
2. เพื่อมุ่งเน้นการแสดงออกในเรื่องแฟชั่น รสนิยมของแต่ละบุคคล
3. เพื่อเป็นการศึกษาพัฒนาการทางการแต่งกายผสมผสาน(Mix and Match)ผสมผสานความเป็นแฟชั่นข้างถนน(Street Fashion) สร้างวัฒนธรรมการแต่งกายวัยรุ่น

1.2 ขอบเขตของโครงการ

1. ต้องการนำเสนอรูปแบบผลงาน รูปทรงคน(Figure)ในลักษณะภาพกราฟิก(Graphic)
2. ได้รับอิทธิพลจากแฟชั่น อาทิเช่น ฮิปปี(Hippie) สาวน้อยใส่กุ๊ตสไตล์ญี่ปุ่น(Lolita) แนวย้อนยุค(Vintage)
3. ใช้เทคนิคภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching)เป็นกระบวนการหลัก
4. จำนวนผลงานมีทั้งหมด 5 ชิ้น
 - ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ Popular Identities No.01 ขนาด 60 x 40 เซนติเมตร
 - ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ Popular Identities No.02 ขนาด 60 x 40 เซนติเมตร
 - ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ Popular Identities No.03 ขนาด 60 x 40 เซนติเมตร
 - ผลงานชิ้นที่ 4 ชื่อ Popular Identities No.04 ขนาด 60 x 40 เซนติเมตร
 - ผลงานชิ้นที่ 5 ชื่อ Popular Identities No.05 ขนาด 60 x 40 เซนติเมตร

บทที่ 2

ที่มาและความคิดสร้างสรรค์

วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง วัยรุ่นสามารถเลือกจัดการกับร่างกาย และพฤติกรรมของตนเองได้อย่างหลากหลายเช่น วัยรุ่นอาจเลือกใส่แว่นรูปทรงแปลกๆ ตัดผมสกินเฮด(Skinheads)แล้วให้ช่างตัดผมทำเป็นรอยบากเป็นเส้นหรือเป็นลวดลายต่างๆทำผมทรงโมฮอก(Mohawk)ระดับต่ำๆ ที่ไม่สูงมากขนาดพังก์(Punk) เด็กแนวอาจใส่เสื้อทับกันหลายตัว สวมสร้อย สวมต่างหู ถือกระเป๋าใบใหญ่เกือบเท่าเครื่องซักผ้าหรืออะไรก็ได้แต่ที่ทำให้ตนเองดูมีลักษณะเฉพาะขึ้นมาโดยไม่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์หรือกาลเทศะ การสร้างอัตลักษณ์มีอุดมการณ์ตั้งต้นคือ มีแนวทางเป็นตัวของตัวเอง

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลที่ได้รับจากแฟชั่น(Fashion)

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อปกปิดร่างกาย และให้ความอบอุ่น ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้ายังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วย เช่น ฐานะ, เชื้อชาติ, ฯลฯ

การพัฒนาของแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันมาก ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่าง เช่น การเมือง, เศรษฐกิจ, ภูมิอากาศ, ฯลฯ ในศตวรรษที่ 20 แฟชั่นโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดเจน โดยเฉพาะปี ค.ศ. 1920 - 1930 หรือเรียกว่ายุคแฟลปเปอร์(Flapper)ผู้หญิงสวมกระโปรงสั้นเป็นครั้งแรก และหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ผู้หญิงต้องออกจากบ้านเพื่อทำงานหาเลี้ยงชีพ ดังนั้นเสื้อผ้าที่สวมใส่ย่อมเปลี่ยนไปเพื่อเอื้อประโยชน์ในผู้สวมใส่มากขึ้น กางเกงจึงเป็นที่นิยม ตั้งแต่ยุคแฟลปเปอร์(Flapper)เป็นต้นมา แฟชั่นของโลกได้ก้าวเข้าสู่ความเป็นสากล เพราะการติดต่อสื่อสารของโลกตะวันตกและตะวันออกเป็นไปได้เปิดกว้างมากขึ้น มีการไปมาหาสู่กัน แฟชั่นของโลกตะวันตกจึงเข้ามามีบทบาทกับโลกตะวันออก เช่น คนไทยทรงรังค์ ให้สวมหมวก หรือ ผู้หญิงไทยเลิกสวมโจงกะเบน เพื่อความเป็นสากล

ลักษณะหรือแบบแผนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของแต่ละยุคสมัย เรียกว่าสไตล์ (Style)แต่ละคนมีสไตล์การแต่งตัวไม่เหมือนกัน เช่น บางคนชอบแต่งตัวสไตล์พังก์(Punk)หรือเด็กสาวๆชอบสไตล์เซ็กซี่ ที่ฝรั่งเรียกว่าราซี(Racy or Provocative)ส่วนคำว่าเทรนด์(Trend) คือ แฟชั่นล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สไตล์การแต่งตัวสามารถจำแนกได้เป็นประเภทนับไม่ถ้วน ต่อไปนี้เป็นสไตล์เด่นๆ หลักๆ ที่เป็นที่นิยมในอดีตจนถึงปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าล้าสมัยไปแล้วในปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าเป็นคลาสสิก เพราะแต่งเมื่อไร ก็ไม่ถูกมองว่าเซซหรือตกฐุ่น อย่างไรก็ตามยังมีบางสไตล์ที่เคยล้าสมัยไปแล้วอาจเวียนกลับมาเทรนด์(Trend) อีกครั้ง เช่น

ควาบอย / ตะวันตกWestern(Cowboy or Cowgirl)

ฟั้งค์(Pluck)

เพรปปี้(Preppie)

อวกาศ / อนาคต(Futuristic)

ฮิปปี (Hippie)

ม็อด (Mod)

แฟลปเปอร์ (Flapper)

คิสโก้ (Disco)

นิวเวฟ(New Wave)

โกธิค(Goth / Gothic)

จ็อคกี้ / พวกนิยมขี่ม้า(Equestrian / Fox Hunting / Jockey)

นักซิ่ง (Biker)

โบโฮ (Boho-Chic / Boho-Hippie)

โวลิตาสาวน้อยใสๆ สไตล์ญี่ปุ่น (Rorita)

ชุดราตรี(Eveningwear / Black)

สปีดเมทัล(Speed metal)

ฮิปฮอป(Hip Hop)

แฟชั่นหน้าอกยักษ์ภูเขาไฟ(Fashion chestgiant volcanic)

อุตสาหกรรมแฟชั่น

อุตสาหกรรมแฟชั่นนั้นเป็นสิ่งที่เริ่มขึ้นในแฟชั่นเสื้อผ้ายุคใหม่ โดยช่วงก่อนปี พ.ศ. 2500 การตัดเย็บเสื้อผ้าแฟชั่นส่วนใหญ่ยังเป็นการสั่งตัดโดยแต่ละบุคคล ตัดเย็บโดยช่างตัดเสื้อ แต่หลังจากนั้นเมื่อเริ่มมีเครื่องจักรเข้ามาเกี่ยวข้องในการตัดเย็บ หรือ จักรเย็บผ้า และมีโลกเข้าสู่ระบบทุนนิยม มีห้างสรรพสินค้า มีการ ผลิตเสื้อผ้าออกมาในรูปแบบจำนวนมาก ขนาดเดียวกัน ราคาเดียวกัน ทำให้อุตสาหกรรมแฟชั่นเริ่มต้นอย่างแท้จริง อีกทั้งอุตสาหกรรมแฟชั่นยังได้รับอิทธิพลจากการสื่อสารที่มีการพัฒนาขึ้นพร้อมๆกัน ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อวิทยุ โทรทัศน์ จนถึงยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคของอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตามในยุคเริ่มแรกของ อุตสาหกรรมแฟชั่นนั้นเริ่มที่ฝั่งยุโรป ต่อมาที่ฝั่งอเมริกา จนมาถึงยุคปัจจุบันอุตสาหกรรมแฟชั่นนั้นเป็นออกแบบในประเทศใดประเทศหนึ่ง แต่การผลิตและจำหน่าย นั้นทำในอีกประเทศหนึ่ง เช่น แฟชั่นที่ผลิต โดยบริษัทแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในสหรัฐอเมริกาออกแบบในประเทศ แต่ผลิตในจีนหรือเวียดนามหรือ ศรีลังกาแล้วนำกลับมาในประเทศและกระจายขายสินค้าทั่วโลกอีกครั้ง

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะกราฟิก (Graphic Art)

กราฟิก (Graphic)

มาจากภาษากรีก 2 คำคือ

1.Graphikos หมายถึงการวาดเขียน

2.Graphein หมายถึงการเขียน

ต่อมาเมื่อผู้ให้ความหมายของคำว่า“กราฟิก”ไว้หลายประการซึ่งสรุปได้ดังนี้

กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่อยู่สื่อสารต้องการ กราฟิกประกอบด้วย

1. ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล(pixels) หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งจึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้ายๆ กับการปักผ้าครอสติก) ทำให้รูปภาพแต่ละรูป เก็บข้อมูลจำนวนมาก เมื่อจะนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล พอร์แมตของภาพบิตแมพ(Bitmap) ที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF

2. ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้น โครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบเวกเตอร์(Vector)ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง นอกจากนี้คุณสามารถพบภาพพอร์แมตนี้ได้กับภาพในโปรแกรมวาดภาพ(Adobe Illustrator)หรือ Macromedia Freehand

3. คลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพ จำนวนมากๆ ในลักษณะของตารางภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้น ได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว

4. ไฮเปอร์รูปภาพ(HyperPicture)มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือเอาเมาส์มาวางไว้เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over)

คอมพิวเตอร์กราฟิก(ComputerGraphic)

คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การทำภาพตกแต่ง(Image Retouching)ภาพคนแก้ไขมีวัยที่เด็กขึ้น การสร้างภาพตามจินตนาการ และการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการสื่อสาร ต้องการและน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วยกราฟ แผนภูมิ แผนภาพ เป็นต้น

ภาพกราฟิกแบ่งออกเป็น2ประเภทคือ

กราฟิกแบบ 2 มิติ เป็นภาพที่พบเห็นโดยทั่วไป เช่น ภาพถ่าย รูปวาด ภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ รวมถึงการ์ตูนต่างๆในโทรทัศน์

กราฟิกแบบ 3 มิติ เป็นภาพกราฟิกที่ใช้โปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติโดยเฉพาะ เช่น โปรแกรม 3Ds Max โปรแกรมMaya เป็นต้น

ดังนั้น กราฟิกแบบ 2 มิติ คือ ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการสื่อสาร โดยมิตลักษณะเป็น 2 มิติ คือ สามารถมองเห็นตามแนวแกน X(ความกว้าง) กับ แกน Y(ความยาว) ซึ่งต่างจาก 3 มิติ ซึ่ง 3 มิติ นั้นจะมีแกน Z (ความหนาหรือความสูง) เพิ่มเข้ามา ทำให้เราเห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ส่วนรูปแบบหรือนามสกุลไฟล์ก็จะเป็น format รูปภาพต่างๆไป เช่น .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF, .WMF, .PNG เป็นต้น ซึ่งสามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Illustrator, Freehand, Firework, Microsoft Visio, Corel Draw, GIMP เป็นต้น

สำหรับประโยชน์ของงานกราฟิกกับสังคมปัจจุบัน

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้วิวัฒนาการไปค่อนข้างรวดเร็วการใช้ระบบการติดต่อสื่อสารที่มี

ประสิทธิภาพมากขึ้น มีการกระจายของข้อมูลไปอย่างรวดเร็ว โดยอาจเป็นการกระจายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง และการที่จะให้คนอื่นอีกซีกโลกหนึ่งเข้าใจความหมายของคนอีกซีกโลกหนึ่งนั้นเป็นเรื่องที่ไม่สามารถทำได้ง่ายนักเนื่องมาจากความแตกต่างกันทั้งทางด้านขนบธรรมเนียม

ประเพณีวัฒนธรรม สภาพภูมิประเทศ สภาพดินฟ้าอากาศความเชื่อของแต่ละท้องถิ่น ดังนั้นการใช้งานกราฟิกที่ดีที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนถูกต้อง จะช่วยให้มนุษย์สามารถสื่อสารกันได้เข้าใจกันได้ เภินจินตนาการร่วมกัน อีกทั้งยังเกิดทัศนคติที่ดีต่อกันด้วย หรือถึงขั้นคล้อยตามให้ปฏิบัติตามได้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

คาโรว วิลเมท(Carole wilmet)



ภาพที่ 2.1 Carole wilmet

คาโรว วิลเมทชาวเบลเยียม

นักเขียนการ์ตูนอิสระและนักออกแบบกราฟิก ทำภาพประกอบและบรรณาธิการ

แรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน

ได้รับแรงบันดาลใจจากผู้ที่ใช้ชีวิตประจำวัน งานมีสีสันให้ดูสดใสมากขึ้นเหมือนผู้คนในชีวิตที่มีสีสันสดใส ตามความคิดของตัวศิลปิน

การทำงาน

แบรนด์ในหลายอุตสาหกรรมแฟชั่น เช่น ดีเซล อาสเตอร์(Astor)เครื่องสำอาง อมานิก(Armanic) และนิตยสาร เอ๋ว(Elle) เบลเยียม กาลามา(Gala Ma)

ประวัติการแสดงผลงาน

2013 - DDessin [13] in Paris

2013 - Concept'Art in Liege

2012 - "Face à Face" exhibition in Paris

2011 - Designers Against Child Slavery Episodes in New York City

2011 - Fashion Week Illustrée at Hotel Westin in Paris

2011 - Glamour Magazine Exhibition at Galerie Ofr. in Paris

2011 - Chic & Cheap Exhibition in Liege, Belgium

2010 - Designers Against Child Slavery Exposé in Columbia, SC

ภาพผลงาน



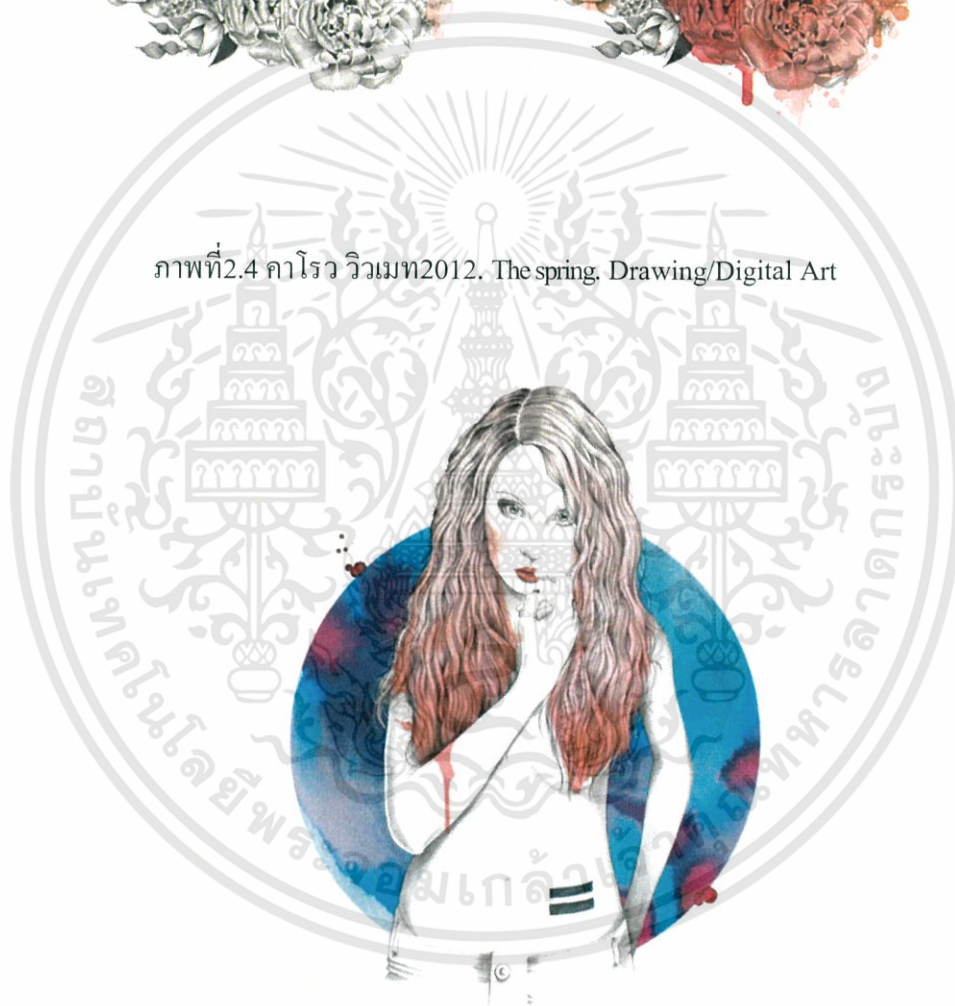
ภาพที่ 2.2 คาโรว วิวเมท2010. Faces. Drawing/Digital Art

ภาพที่ 2.3 คาโรว วิวเมท2011. All eyes are on me now. Drawing/Digital Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 คาโรว วิวเมท2012. The spring. Drawing/Digital Art



ภาพที่ 2.5 คาโรว วิวเมท2012. The Alien. Drawing/Digital Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 คาโรว วิวเมท2013. Pepsi Cola Lana. Drawing/Digital Art

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ด้วยรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบันของสังคมไทย หนุ่มสาว และผู้คนต่างค้นหา พื้นที่ในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็น สถานที่ การใช้ชีวิต การแต่งกาย แฟชั่น ภายใต้การบริโภคนิยมที่เป็นทุกสิ่งในการกำหนด รสนิยม ความคิด ของผู้คนในรูปแบบเดียวกัน การบริโภคนิยมจึงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างกรอบสำนึกในอัตลักษณ์ที่เหมือนกัน ในทางกลับกันข้าพเจ้ากับให้ค่าความหมายกับการสร้างอัตลักษณ์ เฉพาะตัว ให้กับชีวิตมากกว่าการใช้ชีวิตอยู่ภายใต้ระบบการบริโภคที่มีรูปแบบตายตัว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น มีขั้นตอนและวิธีการที่ต้องผ่านการรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตและการถ่ายรูปบันทึก กิริยาท่าทาง การแต่งกายของวัยรุ่นในรุ่นในปี 2557 ทั้งสื่อนิยายสารแฟชั่นและสื่อทางอินเทอร์เน็ตต่างๆ นำมารวบรวมแล้วถ่ายทอดผ่านทางกราฟิกเป็นอันดับแรก

ขั้นตอนในการทำภาพร่างของข้าพเจ้าเกิดจากการ นำรูปถ่ายทรงคนจริง (Figure) มาทำในโปรแกรมวาดภาพ (Adobe Illustrator) วาดให้เกิดเค้าเส้นรูปทรงที่ต้องการ เสร็จแล้วนำมาตัดต่อในโปรแกรมตัดต่อภาพ (Adobe Photoshop) จากนั้นก็จินตนาการเพิ่มเติมและจัดองค์ประกอบเพื่อให้ได้ภาพร่างที่ตรงกับความคิดและจินตนาการเป็นไปตามความต้องการในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ภาพร่างที่สร้างขึ้นมานั้นมีจำนวน 3 โครงการมีจำนวน 4 ชุด มีทั้งหมด 22 ชิ้น ซึ่งในแต่ละชุดจะหยิบส่วนที่ดีของแต่ละชิ้นมาขยายเป็นงานจริงในลักษณะ 2 มิติ ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching) ผลงานในแต่ละชิ้นจะมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขเพิ่มเติมจากภาพร่างเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์แบบมากขึ้น

ตั้งนั้นการนำเนินการสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์ ต้องผ่านกระบวนการและวิธีการต่างๆ ตั้งแต่การสังเกตการถ่ายรูปบันทึกลักษณะท่าทางการแต่งกายของวัยรุ่น การสร้างสรรค์ภาพร่าง รวมไปถึงการสร้างผลงานจริงให้ได้มาซึ่งผลงานศิลปะที่ข้าพเจ้าพึงพอใจ

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 โครงการที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 2 โครงการที่ 1

ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

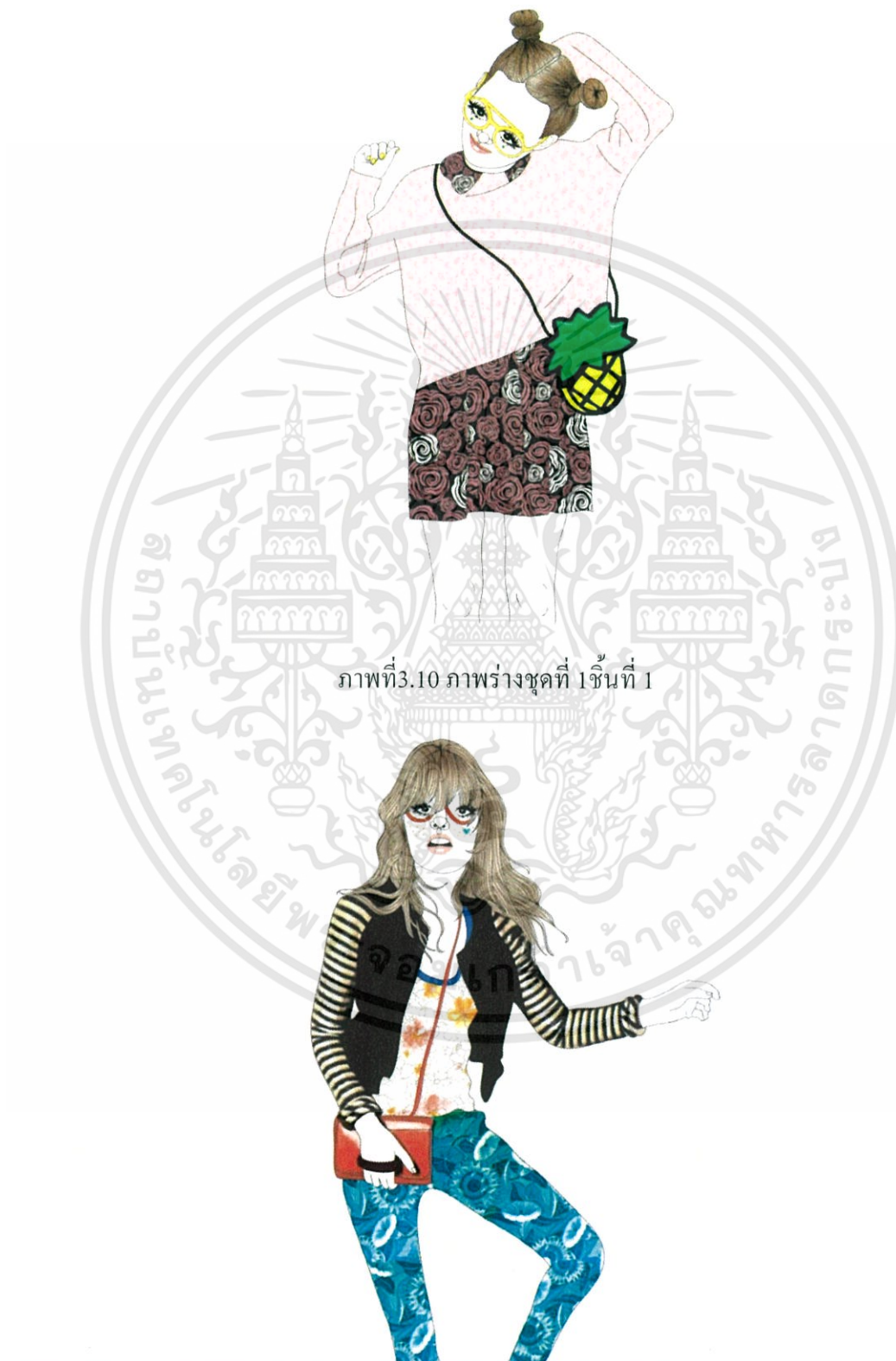


ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

ภาพร่างโครงการที่เกิดจากการที่ข้าพเจ้าได้เห็นภาพบุคคลในลักษณะท่าทางที่ยืนเต็มตัว คุณเป็นธรรมชาติมีการโพสท่าทางเล็กน้อย นำเสนอในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายในนิตยสาร จึงเกิดการถ่ายทอดจากรูปถ่ายจริงเป็นการนำเสนอเป็นภาพกราฟิก และข้าพเจ้าได้นำลวดลายต่างๆมาดัดแปลงให้เข้ากับบุคลิก ท่าทาง การแต่งกาย ให้มีรูปแบบเอกลักษณ์ ภาพร่างโครงการที่ 1 ไม่ผ่านการคัดเลือกเพราะ กิริยาท่าทางดูไม่โดดเด่น ดูไม่สนุกสนาน รูปไม่เข้ากับแนวความคิดเท่าที่ควรจึงต้องนำไปพัฒนาต่อ

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 1 โครงการที่ 2



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

ภาพที่ 3.11 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5

ภาพร่างโครงการที่ 2 ที่ข้าพเจ้าได้นำเสนอในเรื่องแฟชั่นต่อจากภาพร่างโครงการที่ 1 เน้นรายละเอียดในเรื่องเสื้อผ้าให้ดูมีลวดลายดอกไม้ที่ให้ความรู้ให้เข้ากับแฟชั่นผู้หญิงที่ดูมีบุคลิกสนุกสนาน มาจัดองค์ประกอบให้เข้ากับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย บวกกับเพิ่มเติมลักษณะท่าทางให้ดูมีการเคลื่อนไหวเป็นพิเศษ และดึงความเป็นตัวตนได้มากขึ้นข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 4 และภาพร่างชั้นที่ 5 นำมาสร้างเป็นผลงานจริง เพราะมีความลงตัวขององค์ประกอบในเรื่องรูปแบบและลักษณะที่ตรงกับความคิด และเทคนิคกระบวนการภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching) ได้เป็นอย่างดี แต่ข้าพเจ้าต้องเพิ่มเติมลักษณะท่าทาง การแต่งกายและลวดลายนำมาประกอบสร้างให้อยู่ในช่วงวัยทำงานมากขึ้น เพื่อที่จะได้เข้ากับแนวความคิดของตัวข้าพเจ้า

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 1 โครงการที่ 3



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

ภาพที่ 3.16 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกวีเชิง นนเพือกวีรศึกช เเท่นน เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.21 ภาพร่างชุดที่ 1 ชิ้นที่ 7

ภาพร่างโครงการที่ 3 นี้ ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างโครงการที่ 2 มาพัฒนาต่อในเรื่องรายละเอียดให้ดูโดดเด่นมากขึ้น และเน้นชุดไปทางวัยทำงาน เน้นสีส้มให้ดูเป็นแฟชั่นในวัยกลางคนมากขึ้น ทั้งลักษณะท่าทางให้ดูมีการเคลื่อนไหวและบ่งบอกความเป็นตัวตนมากขึ้น มีเอกลักษณ์ และทรงผมให้ดูทันสมัยมากขึ้นข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 และภาพร่างชิ้นที่ 5 นำมาสร้างเป็นผลงานจริง เพราะมีความสมบูรณ์โดดเด่นลงตัว และตรงกับความคิดและสามารถนำเทคนิคกระบวนการภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching) ได้เป็นอย่างดี และข้าพเจ้าคาดว่าผลงานจริงจะมีความลงตัวและน่าสนใจยิ่งขึ้น

3.2 กระบวนการสร้างงาน

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าใช้กระบวนการภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching) ซึ่งจะใช้แผ่นทองแดง 2 เพท ทำเป็นแม่พิมพ์สี ซึ่งมีลักษณะพิเศษ คือ สามารถแยกเพทขาวดำและเพทสีต่างๆ ได้ ซึ่งเหมาะสมกับงานของข้าพเจ้า ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้แยกขั้นตอนและรายละเอียดในการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

3.2.1 วัสดุและอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานภาพพิมพ์แม่พิมพ์โลหะ

1. แผ่นแม่พิมพ์โลหะ (Plate)
 - แผ่นทองแดง (Copper)
 - กระดาษทรายเบอร์ 800 1200 1500 2000
2. เครื่องมือในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยมือ
 - เหล็กปลายแหลม (Etching Needle)
 - คัตเตอร์
3. อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยเคมี
 - กรดกัดทองแดง (Hydrochloric Acid)
 - บ่อใส่น้ำกรดพลาสติก
 - ขวดดวงน้ำ
 - ถูมียอกันน้ำกรด
 - หน้กากกั้นไอระเหยของน้ำกรด
 - ผ้ากั้นเบื่อน
 - เทปกาวพลาสติกน้ำตาล
 - แป้งฝุ่น
4. อุปกรณ์ที่เป็นฉนวนกันกรด
 - วานิชดำ (Vanish Type-p TOA)
 - สีสเปรย์
 - แปรง พู่กัน สำหรับทาวานิชและรองพื้นแม่พิมพ์
5. อุปกรณ์ในการล้างวานิชดำ
 - น้ำมันสน (Turpentine)
 - ทินเนอร์ (Thinner)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. อุปกรณ์ในการทำความสะอาดแม่พิมพ์

- น้ำมันสน (Turpentine)
- ทินเนอร์ (Thinner)
- ผงซักฟอก
- เกลือ น้ำปลา ซีอิ๊วขาว สำหรับล้างแม่พิมพ์ทองแดง
- เศษผ้าขัด
- แปรงสีฟัน

7. อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน

- กระดาษพิมพ์ (Fabriano)
- กระดาษร้อยปอนเรียบ
- กระดาษบรูฟ
- หมึกพิมพ์ (OPI Etching)
- กระดาษลอกลาย
- ผ้าสักหลาด
- แผ่นพิมพ์
- กระดาษขึงงาน
- กระบอกลินน้ำ
- เทปกระดาษกาวน้ำ
- แผ่นพลาสติกใส
- น้ำมันลินสีด

8. อุปกรณ์ในการทำเทคนิค Aquatint

- ตู้รอยผงยางสน
- ยางสน (Resin)
- เตาสำหรับย่างแม่พิมพ์
- หน้ากาก 3 M กันผงยางสน
- ถูมือกันความร้อน
- ผ้ากรองผงยางสน
- ที่จุดไฟ
- ดินสอไขขาว

กรรมวิธีสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.22 การตัดและการขัดแผ่นทองแดง

1. ศึกษาและวิเคราะห์ภาพร่างให้เกิดความเข้าใจแล้วจึงนำแผ่นทองแดงที่ตัดขนาด 60x40 เซนติเมตร มาทำความสะอาดด้วยกระดาษทรายน้ำแบบละเอียดแบบ 1200-1500 ทำความสะอาดด้วยผงซักฟอกและน้ำอีกครั้ง เพื่อล้างคราบน้ำมันที่ติดบนผิวหน้าของแม่พิมพ์ให้หมดไป และหลังจากนั้นตากแม่พิมพ์ให้แห้งสนิทก่อนที่จะทำขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.23 การทาวานิชลงแผ่นทองแดง

2. ผสมวานิชค้ำกับน้ำมันสน แล้วนำแปรงใหญ่ทาวานิชค้ำลงแผ่นทองแดงที่เตรียมไว้



ภาพที่ 3.24 การแปะเทปกาว

3. เมื่อทาวานิชที่ทาลงบนแผ่นทองแดงแห้งสนิทแล้วโรยแป้งฝุ่นเพื่อทำการลอกลาย และติดเทปกาวด้านหลังกันกรดกัดแผ่นทองแดงด้านหลังและเป็นการรักษาหน้าแผ่นทองแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.25 การขีดแผ่นทองแดง

4. นำภาพร่างที่ปรินต์มาแล้ววางบนแผ่นทองแดง จากนั้นใช้ปากกาเขียนตามรอยภาพร่างเสร็จแล้วใช้แท่งเหล็กปลายแหลม (Needle) ขูดขีดตามรอยที่ร่างไว้



ภาพที่ 3.26 การแช่กรด

5. จากนั้นนำไปแช่ในน้ำกรดโดยส่วยผสมต่อน้ำกรด 1:2 ของกรด 3 กิโลกรัม ต่อน้ำเปล่า 6 ลิตร รอจนกรดละลายจึงนำแผ่นทองแดงที่ร่างเส้นเรียบร้อยแล้ว นำไปแช่และจับเวลาประมาณ 30 นาที - 1 ชั่วโมง แล้วแต่ความต้องการว่าอยากให้เส้นคมชัดมากแค่ไหน



ภาพที่ 3.27 การสร้างพื้นผิว

6. เมื่อครบกำหนดเวลาตามที่ต้องการแล้ว นำแผ่นทองแดงออกจากบ่อกรด แล้วล้างคราบด้วยน้ำเปล่า นำมาสร้างพื้นผิวด้วยวัสดุอุปกรณ์ทางเคมี มีหลายวิธีด้วยกัน เช่น สีสเปรย์ ดินสอไขวานิช ซึ่งใช้ปฏิกิริยากับน้ำ และน้ำมัน ในขั้นตอนดังกล่าวต้องใช้เวลาพอสมควร โดยมีการทับซ้อนกันหลายครั้งเริ่มโดยการนำไปแช่กรดในเวลาที่ต่างกัน ใช้เวลาเริ่มตั้งแต่ 1 นาที จนถึง 8-10 ชั่วโมง และความต้องการความลึกของแม่พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.28 การทำความสะอาดแม่พิมพ์

7. ล้างทำความสะอาดจนกว้าน้ำกรวดออกจากผิวหน้าของแม่พิมพ์ด้วยน้ำมันสน และ ทินเนอร์ ออกให้หมด แล้วตามด้วยซีอิ้วและผงซักฟอก และน้ำเปล่าอีกครั้ง เพื่อล้างคราบน้ำมันบนผิวหน้าแผ่นทองแดงให้สะอาดที่สุด



ภาพที่ 3.29 การผสมสีและอุดหมึก

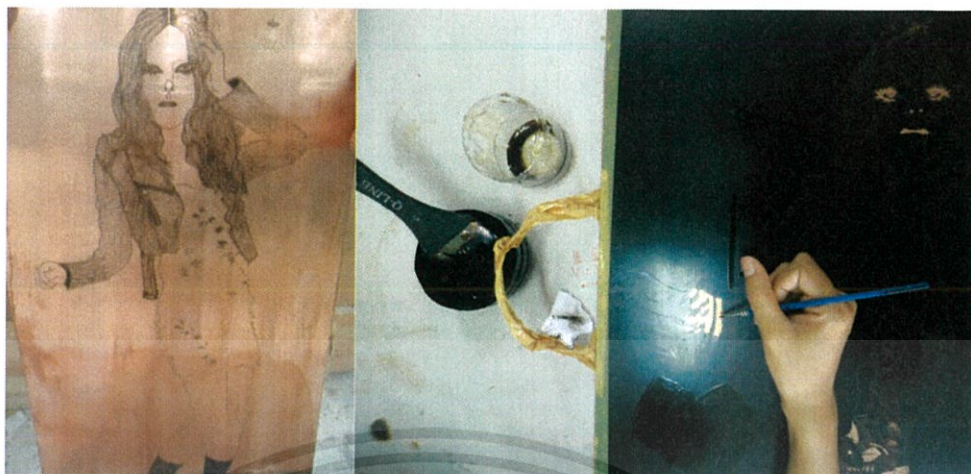
8. ผสมสีดำแล้วหยคน้ำมันลินสีดเล็กน้อย อุดหมึกลงแม่พิมพ์ และนำกระดาษลอกกลายมาซับและเช็ดให้เคลียร์ เพื่อเตรียมพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.30 การกราฟเพทสี

9. วางกระดาษบรูฟ 2 แผ่น บนแท่นพิมพ์ จากนั้นวางแผ่นทองแดงที่อุดหมึกสีดำ นำปากกามา กำหนดจุดขอบ บน ล่าง ซ้าย ขวา เพื่อที่จะนำแผ่นทองแดงเปล่ามาวางให้ตรงกัน นำกระดาษร้อยปอนเรียบมาคลุมลงบนแผ่นทองแดง จากนั้นนำกระดาษบรูฟมาคลุมอีก 2 แผ่นแล้วนำแผ่น สักหลาดวางทับเพื่อป้องกันน้ำสักหลาดจากแผ่นทองแดง เสร็จแล้ว เลื่อนแท่นพิมพ์ให้อยู่ใน ระดับลูกกลิ้งอยู่ในระดับที่ต้องการ แล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์ เมื่อทำการกลิ้งจนสุดแผ่นทองแดงแล้ว ให้เปิดสักหลาดออก และระวังอย่าให้กระดาษร้อยปอนเรียบหลุดออกจากนั้นเปิดกระดาษวางไว้บน แท่นพิมพ์ จากนั้นนำเพทสีคำออก และ นำเพทสีที่วางเปล่ามาวางแทนที่เพื่อที่จะกราฟทำเป็นเพทสี วางให้ตรงกับจุดปากกาที่กำหนดไว้ เพื่อไม่ให้เกิดความคลาดเคลื่อน นำกระดาษร้อยปอนเรียบที่ วางด้านบนแท่นพิมพ์มาคลุม ตามด้วยกระดาษบรูฟแล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์อีกครั้งหนึ่ง



ภาพที่ 3.31 การขูดเพทสี

10. ได้ลายเส้นที่ตรงกับเพทสีดำแล้ว นำเพทที่ตราฟเสร็จแล้ว หรือ เรียกว่าเพทสี นำมาทำ ลวดลายและรูปร่างที่ต้องการ



ภาพที่ 3.32 การทำความสะอาดแม่พิมพ์

11. จากนั้นก็นำมาแช่กรด และทำกระบวนการเช่นเดียวกับเพทสีดำ และทำความสะอาดแผ่น ทองแดงให้สะอาดที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.33 การโรยผงยางสน

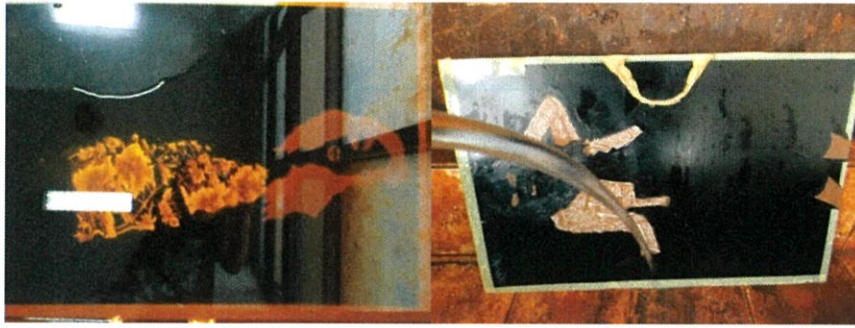
12. รอจนแผ่นทองแดงแห้งสนิท ตักผงยางสน 2 ช้อนโต๊ะ เสียบปลั๊กไฟเพื่อเป่าลมในตู้ โดยเสียบปลั๊กค้างไว้ประมาณ 5 วินาที 5 ครั้ง แล้วทิ้งไว้ 40 นาที เพื่อให้ผงยางสนกระจายทั่วแผ่นแม่พิมพ์ เมื่อครบเวลาตามกำหนดจึงเอาออกจากตู้ ระวังอย่าให้แม่พิมพ์กระทบกระเทือน นำแม่พิมพ์ไปเผ่าเพื่อให้ผงยางสนติดกับแม่พิมพ์ทองแดง



ภาพที่ 3.34 การเขียนใจ

13. เมื่อแผ่นทองแดงเย็นลงแล้ว นำมาปิดเทปกาวด้านหลังเพื่อกันกรดก๊าด จากนั้นปิดวานิชส่วนที่ไม่ต้องการให้กรดก๊าด และเขียนใจส่วนที่ต้องการตามน้ำหนักแสงเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น มิได้อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.35 การแช่กรด

14. นำไปแช่กรด โดยส่วนผสมของน้ำกรด 1:3 ของกรด 3 กิโลกรัม ต่อน้ำเปล่า 9 ลิตรรอจนกรดละลายจึงนำแผ่นทองแดงที่เขียนไว้ไปแช่ ครั้งแรกประมาณ 20 วินาที และนำไปเขียนต่อและแช่ต่อเรื่อยๆจนกว่าจะครบน้ำหนักที่ต้องการและเพิ่มเวลาแต่ละรอบ จนถึงรอบสุดท้าย ประมาณ 7 นาทีถึงจะได้น้ำหนักตามที่ต้องการ

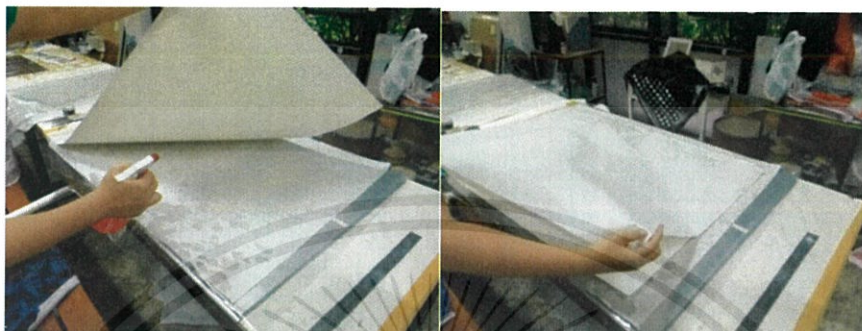


ภาพที่ 3.36 การทำความสะอาดแม่พิมพ์

15. ล้างทำความสะอาดจนวนกันน้ำกรดออกจากผิวหน้าของแม่พิมพ์ออกให้หมด แล้วล้างด้วยซีอิ้วผงซักฟอก และน้ำเปล่าอีกครั้ง เพื่อล้างคราบน้ำมันบนผิวหน้าแผ่นทองแดงให้สะอาดที่สุดเพื่อเตรียมเข้าสู่กระบวนการพิมพ์

ขั้นตอนการพิมพ์งาน

การพิมพ์ผลงาน คือขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสร้างผลงานที่สมบูรณ์ จึงมีกระบวนการดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.37 การทำชั้นกระดาษ

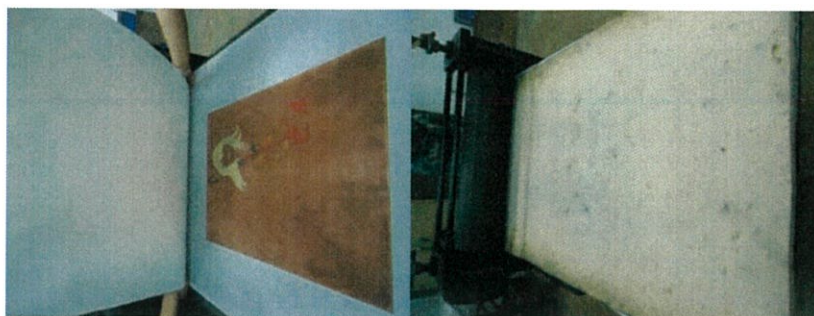
16. การเตรียมกระดาษพิมพ์งาน ให้นำแผ่นพลาสติกใสมารองแล้วนำกระดาษบรูฟ ลงที่พลาสติกใส จากนั้นนำ กระดาษพิมพ์ (Fabriano) นำมาฉีกน้ำเปล่าให้ทั่วแผ่นทั้งด้านหน้า ด้านหลัง จากนั้นนำกระดาษบรูฟมาซับน้ำ เสร็จแล้วนำพลาสติกใสมาคลุมอีกที และห่อให้เรียบร้อยอย่าให้อากาศเข้า จากนั้นทิ้งไว้ประมาณ 24 ชั่วโมง



ภาพที่ 3.38 การผสมสีและอุดหมึก

17. ผสมสีที่ต้องการให้ได้ตามภาพร่าง และนำแม่พิมพ์ มาทำความสะอาดด้วยน้ำมันสนและทินเนอร์ แล้วจึงนำหมึกพิมพ์ที่เตรียมไว้ มาอุดลงบนงานให้ทั่วทั้ง 2 เพทเช็ดหมึกด้วยกระดาษลอกลายเช็ดดูให้ดูว่า เช็ดหมึกเรียบร้อยแล้ว จากนั้นใช้ทินเนอร์เช็ดขอบเพทให้สะอาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.39 การพิมพ์งาน

18. วางกระดาษรูป 2 แผ่น บนแท่นพิมพ์จากนั้น วางแผ่นทองแดงเพทสี นำปากกามากำหนดจุดขอบ บน ล่าง ซ้าย ขวา เพื่อที่จะได้วางแผ่นทองแดงเพทสีดำ ให้ตรงกัน นำ กระดาษพิมพ์ (Fabriano) มาวางคลุมลงบนแผ่นทองแดง จากนั้นนำกระดาษรูปมาคลุมอีก 2 แผ่น แล้วก็นำแผ่นสั๊กหลาดวางทับเพื่อป้องกันหน้าสั๊กหลาดจากแผ่นทองแดง เสร็จแล้วเลื่อนแท่นพิมพ์ให้อยู่ในระดับที่ต้องการ แล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์



ภาพที่ 3.40 การพิมพ์งาน

19. เมื่อทำการกลึงจนสุดแผ่นทองแดงเพทสีแล้วให้เปิดสั๊กหลาด และนำกระดาษรูปและกระดาษพิมพ์ (Fabriano) วางไว้ที่ด้านบนแท่นพิมพ์จากนั้นนำแผ่นทองแดงเพทสีออก และนำแผ่นทองแดงเพทสีดำเข้าไปวางให้ตรงกับจุดปากกาที่กำหนดไว้ เพื่อไม่ให้เกิดการคลาดเคลื่อน นำกระดาษรูปและกระดาษพิมพ์ (Fabriano) ที่วางไว้ด้านบนแท่นพิมพ์มาคลุมตามด้วยสั๊กหลาดแล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์อีกครั้งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.41 การชิงงาน

20. เมื่อทำการกลิ้งสุดแผ่นทองแดงแล้ว ค่อยๆคลายแท่นนำสั๊กหลอดออกและค่อยๆเปิด กระจกฉายพิมพ์ (Fabriano) ออกมา จากนั้นนำกระดาษที่เตรียมไว้สำหรับชิงกระดาษ เพื่อไม่ให้เกิด การยับย่นของกระดาษพิมพ์ (Fabriano) นำเทปกาวน้ำมาติดข้างขอบกระดาษทั้ง 4 ด้าน รอนหมึก พิมพ์แห้งจะได้ผลงานภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching) ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

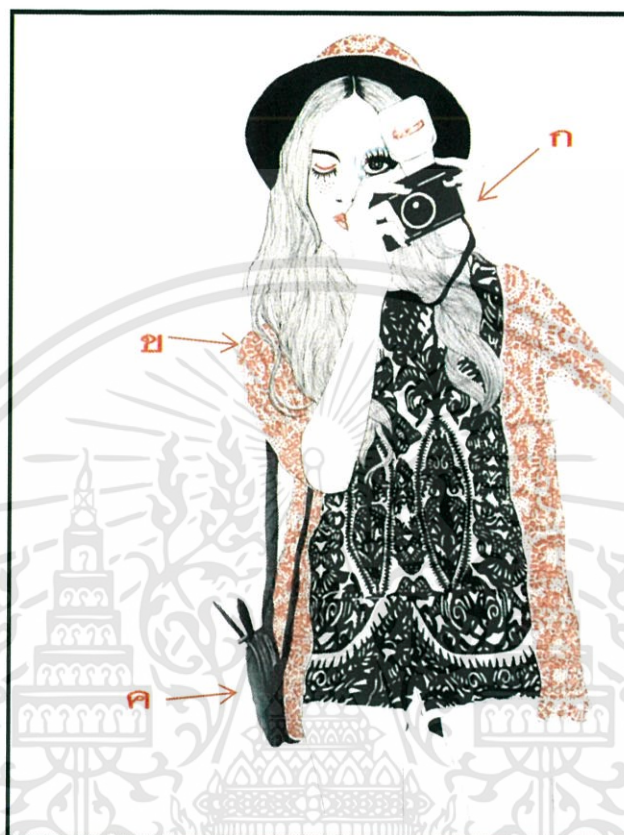
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ศิลปะ เป็นศาสตร์และศิลป์ที่ศึกษากายภาพ ชีวภาพ จิตใจ ความเป็นอยู่ปัจจุบันของสังคม และความเป็นจริงของชีวิตมนุษย์ทั้งหมด ตั้งแต่เกิดจนถึงสูญญ แล้วถ่ายทอดผ่านทางเจตนาารมณ์ผสม กับพรสวรรค์บวกกับพรแสวงอันแรงกล้าของบุคคลนั้น จนทำให้ได้มาซึ่งผลงานศิลปะที่ตรงตาม แนวคิด และความต้องการของศิลปินผู้สร้างสรรค์ มีส่วนประกอบที่สำคัญอยู่สองส่วน คือ ส่วนที่ มนุษย์สร้างสรรค์ มีส่วนประกอบที่สำคัญอยู่สองส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้าง ทางวัตถุที่มองเห็นหรือรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่ เกิดมาจากโครงสร้างทางวัตถุ เราเรียกส่วนประกอบแรกว่ารูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทาง รูปธรรม และส่วนหลังเรียกว่าเนื้อหา (Concept) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้น องค์ประกอบที่เป็น โครงสร้างหลังของศิลปะก็คือ รูปทรงและเนื้อหา

การวิเคราะห์ผลงานชุดนี้ “อัตลักษณ์นิยม” เป็นไปเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการศึกษา งาน เป็นไปเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการศึกษางานทัศนศิลป์อย่างชัดเจน และเพื่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ที่มีความสมบูรณ์ด้านความงามและน่าสนใจทางศิลปะ หรือที่เรียกว่า ทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่ง ประกอบไปด้วย รูปทรง เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว พื้นที่ว่าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้อง กับเรื่องราว เนื้อหา ดังนั้นในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้จึงถูกสร้างขึ้นด้วยองค์ประกอบดังกล่าว ข้างต้น และส่วนประกอบเหล่านั้น สามารถวิเคราะห์ได้โดยละเอียด ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.1 รูปทรง (Forms) และเส้น (Line)

รูปทรงคนผู้หญิงในภาพ ใช้สื่อถึง มุมมอง ทัศนคติ รสนิยม การแต่งกายแฟชั่น ในมือถือกล้องถ่ายภาพ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สามารถบันทึกเรื่องราวความทรงจำ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง ให้อารมณ์ในภาพถึง กำลังโพสต์ท่าถ่ายภาพ เพื่อให้ดูมีความโดดเด่นมากขึ้น เสื้อผ้า และหมวก มีลักษณะเคลื่อนไหว เป็นรูปทรงอิสระ นำมาประกอบสร้างให้ดูเข้ากัน ส่วนกระเป๋า เป็นสิ่งของ รูปร่างจึงมีลักษณะตายตัว เรียบง่าย

เส้น (Line)

เส้นรูปร่างของคน และเส้นผม เกิดจากการใช้เหล็กปลายแหลมขูดลงบนแผ่นทองแดง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนหวาน บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของผู้หญิงได้อย่างชัดเจน

สี (Colour)



ภาพที่ 4.2 สี (Colour)

ใช้โทนสีเข้ม คือ สีดำ เป็นตัวสร้างหลักในการสร้างผลงาน เพื่อสร้างรูปทรง และมีติของผลงาน ให้ดูชัดเจนและสมบูรณ์มากขึ้น ใช้โทนสีอ่อน คือ สีชมพู และสีฟ้า ตัดกับสีดำให้งานดูอ่อนละมุน และรู้สึกถึงบรรยากาศของความงามมากขึ้น

ลักษณะผิว (Texture)



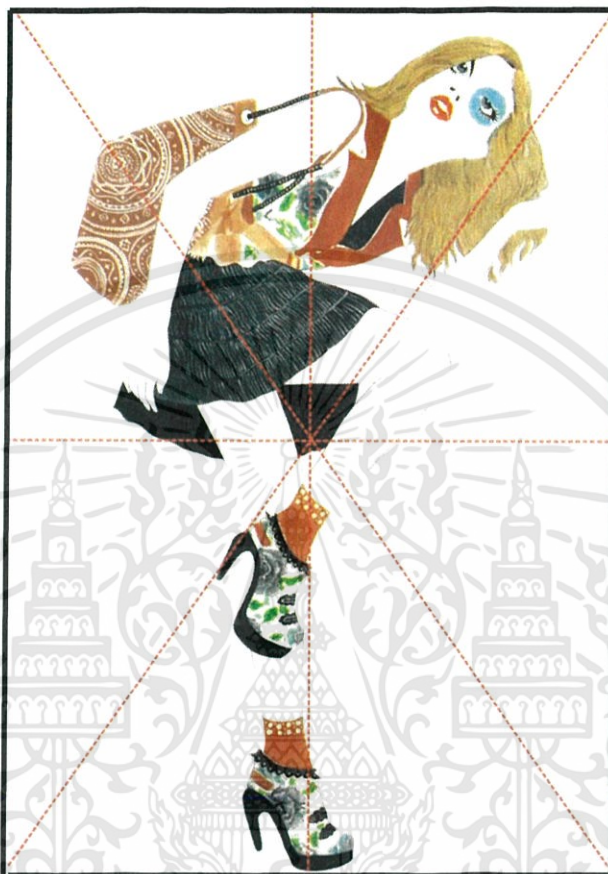
เส้นผม เกิดจากการใช้เหล็กปลายแหลมขูดลงบนแผ่นทองแดง ในลักษณะขูดแบบถี่ๆ เกิดเป็นร่อง นำไปกัดกรด และได้น้ำหนักตามที่ต้องการ

เสื่อและกางเกงด้านใน เกิดจากการเปิดหน้าเพชรของแผ่นทองแดง แล้วฉีดสเปรย์ นำไปกัดกรด เพื่อให้ได้ร่องที่มีขนาดลึก เพื่อให้เกิดความชัดเจนตามภาพ

เสื่อด้านนอกและหมวกทำกระบวนการเดียวกับ เสื่อและกางเกงด้านใน แต่จะใช้สีที่อ่อนกว่า เพื่อให้เกิดความแตกต่างของพื้นผิวในตัวงาน

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

เอกภาพ(Unity)



ภาพที่ 4.3เอกภาพ(Unity)

ความเป็นเอกภาพ เกิดจากรูปทรงคน ที่กำหนดให้มีองค์ประกอบภาพเป็นจุดเด่น คือ รวมอยู่ตรงกลางของภาพ มีความกลมกลืน ด้วยการใช้ทิศทาง เคลื่อนไหว ไปในแนวทางเดียวกัน เสื้อผ้า และรองเท้า เกิดการทำซ้ำ คือ จัดวางลวดลายให้มีลักษณะที่เหมือนกัน เป็นการจัดองค์ประกอบให้มีทิศทางไปในแนวทางเดียวกัน

ความกลมกลืน (Harmony)

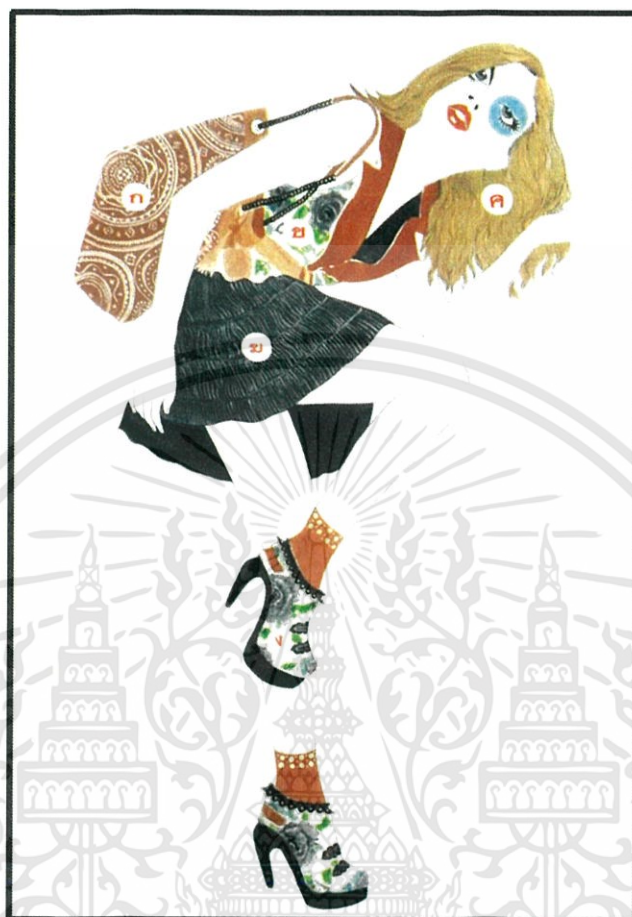


ภาพที่ 4.4 ความกลมกลืน (Harmony)

แสดงการจัดภาพของส่วนประกอบต่างๆ ทางทัศนธาตุ ทั้งรูปแบบของเส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา บริเวณว่าง และพื้นผิว ได้อย่างสัมพันธ์กลมกลืน มีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องประสานกับอารมณ์ ความรู้สึกของภาพได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

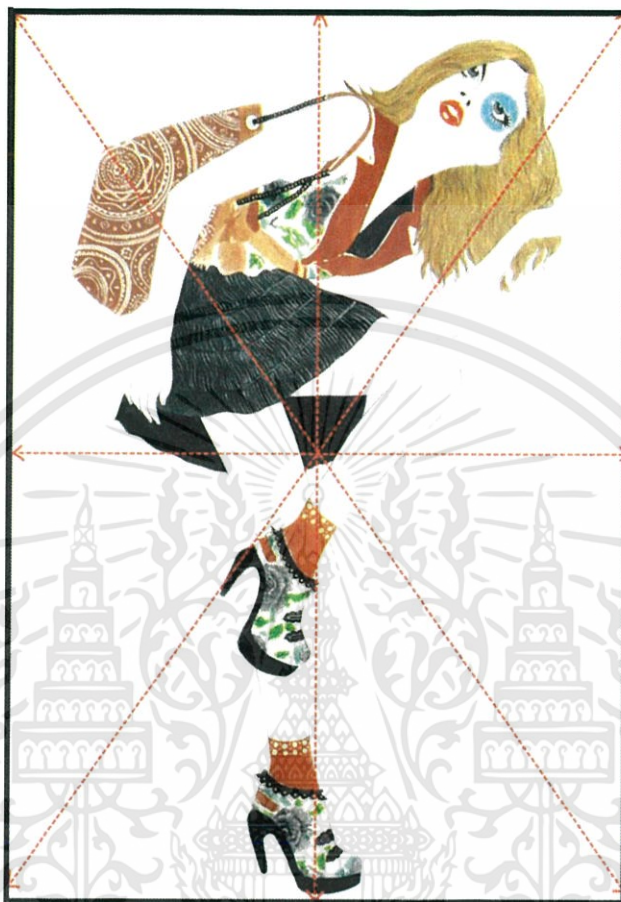
ความหลากหลาย (Variety)



ภาพที่ 4.5 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานชิ้นนี้ เกิดจากการใช้รูปทรงที่ต่างกัน การสร้างน้ำหนักที่แตกต่างกัน สีที่ใช้ และการสร้างพื้นผิวที่ต่างกัน จนทำให้รูปทรงและลวดลายในเสื้อผ้า กระเป๋า และรองเท้า ต่างกัน สร้างความหลากหลายในตัวงานให้ดูแตกต่างกันแต่สามารถผสมผสานกันได้อย่างลงตัว

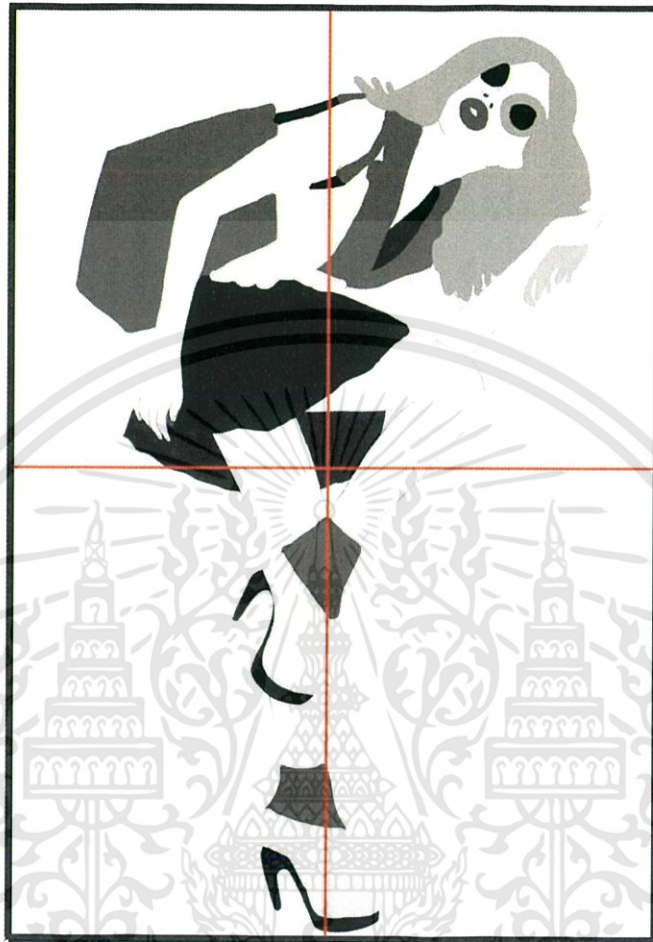
ความสมดุล (Balance)



ภาพที่ 4.6 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานศิลปะ คือ การประสานกลมกลืนและความเหมาะสมพอดีในส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นผลงานศิลปะ ซึ่งในผลงานของข้าพเจ้ามีความสมดุลในการถ่วงดุลน้ำหนักให้เท่ากันทั้งสองข้าง ทั้งคุณภาพแบบสมมาตร คือ ชาย - ขวา เท่ากัน ส่วนบน - ล่างเป็นแบบอสมมาตร คือ ทั้งสองข้างจะไม่เท่ากัน งานของข้าพเจ้ามีทั้งแบบสมมาตรและอสมมาตร เพราะภาพนี้มีรูปทรงคนผู้หญิงซึ่งเป็นจุดเด่น และมีท่าทางอิริยาบถในการนำเสนอการแต่งกาย จึงทำให้ด้านบนของภาพค่อนข้างหนัก จึงใช้น้ำหนักจากรูปทรงอื่น ๆ และสี มาถ่วงดุลน้ำหนัก ให้ภาพเกิดความสมดุลมากยิ่งขึ้น

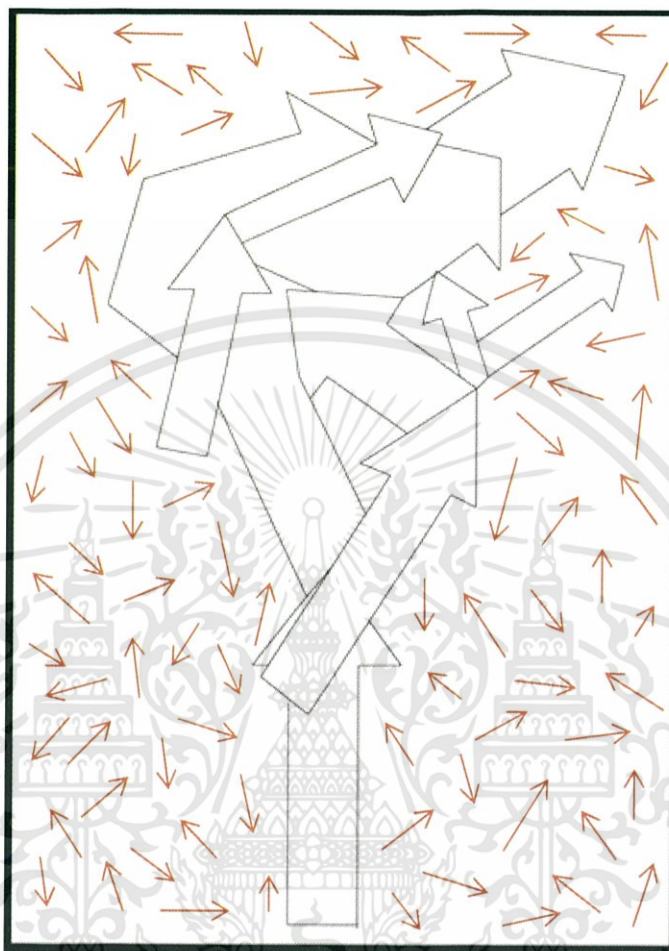
ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพที่ 4.7ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นที่เกิดขึ้นในผลงานของชิ้นนี้เกิดจากการจัดองค์ประกอบให้จุดโดยรวมทั้งหมดของภาพ คือ รูปทรงคน ได้ถูกจัดวางให้อยู่ตรงกลางสามารถมองได้ในระดับสายตา ในผลงานของข้าพเจ้านี้พูดถึงเรื่องของแฟชั่น สามารถแบ่งจุดเด่น จุดรอง ให้อยู่ในรูปทรงของผู้หญิง ซึ่งแสดงอิริยาบถในการนำเสนอเครื่องแต่งกาย ที่มีการใช้สีสันให้ดูโดดเด่นแสดงความเป็น แฟชั่นมากยิ่งขึ้น

การเคลื่อนไหว (Movement)



ภาพที่ 4.8 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้ เกิดจาก เส้น สี น้ำหนัก และรูปทรงคน ที่กำลังทำกิริยาท่าทางในการนำเสนอการแต่งกาย แต่ส่วนที่แสดงความเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี คือ อวัยวะช่วงแขน และขา ที่มีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของรูปทรงและภายในภาพยังมีบริเวณที่ว่างกระจายอยู่รอบๆทำให้ภาพมีอากาศถ่ายเท สามารถเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

พื้นที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 4.9 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้ แสดงบริเวณว่างด้านหลังของภาพเกิดจากการจัดองค์ประกอบให้จุดโดยรวมทั้งหมดของภาพ คือ รูปทรงคน ได้ถูกจัดวางให้อยู่ตรงกลางสามารถมองได้ในระดับสายตาแสดงบริเวณที่ว่างในด้านหลังของภาพ เกิดการผลัดกระยะ ทำให้ภาพข้างหน้าซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพเกิดความเด่นชัดมากขึ้น และ บริเวณที่ว่างทำให้มีอากาศถ่ายเท การเคลื่อนไหวของภาพดูมีจังหวะไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลทำให้ภาพมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์เพื่อมุ่งเน้นแสดงให้เห็นในสังคมผู้หญิงวัยรุ่นปัจจุบันให้ความสนใจในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายในลักษณะเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งเกิดจากความชอบของแต่ละบุคคลจึงเกิดการสร้างอัตลักษณ์ วัยรุ่นจากแฟชั่นเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในเชิงกระบวนการ เริ่มต้นจากเงื่อนไขสร้างแรงจูงใจแก่วัยรุ่นให้แต่งกายแฟชั่น คือ แรงขับเคลื่อนตามธรรมชาติของวัยและบริบททางเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อม ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน ตลอดจนการใช้เวลาว่างในชีวิตประจำวัน จากนั้น วัยรุ่นมีการแสดงออกโดยการซื้อสินค้าแฟชั่นและบริโภคแฟชั่นผ่านกระบวนการสร้างความแตกต่างและกระบวนการลอกเลียนแบบ ภายใต้การแสดงออกวัยรุ่นได้นิยามความหมายแฟชั่นในเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงรสนิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต สนับสนุนความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อสังคมรอบตัว เป็นเทคนิคของการสร้างความทันสมัยให้แก่ร่างกายอย่างหนึ่ง ตลอดจนสื่อความสัมพันธ์ที่มีร่วมกับกลุ่ม ดังนั้นความหมายเชิงสัญลักษณ์จากแฟชั่น จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสำนักอัตลักษณ์บุคคลและอัตลักษณ์ร่วมทางสังคมตามการบริโภคแฟชั่นของวัยรุ่น

ผลงานที่ถูกสร้างขึ้น ข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคภาพพิมพ์โลหะ 2 แม่พิมพ์สี (Etching) ซึ่งมีความพิเศษในหลายด้าน ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เป็นส่วนสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “อัตลักษณ์นิยม” ผสมรวมกับความคิดและความรู้สึกจากการประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้ประสบพบเจอ ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชิ้นต้องค้นคว้าหาข้อมูลและเกิดจากการทดลองเทคนิคในส่วนต่างๆ เรียนรู้ปัญหา และสิ่งที่ได้พบเจอใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง ทำให้เรียนรู้ถึงกระบวนการแนวความคิด และการแก้ปัญหาในงานศิลปะอย่างถูกวิธี รวมถึงความเข้าใจในเรื่องทักษะความรู้ต่าง ในทุกๆ ด้าน อย่างมีระบบ ระเบียบ การวางแผน ที่ก่อให้เกิดผลงานที่สำเร็จ

การค้นคว้าหาข้อมูลและการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ แล้วนำมาดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานหลังจากที่ได้ภาพร่างขึ้น เลือกรูปทรงในขนาดและท่าทางต่างๆ ให้ได้ตามลักษณะที่ต้องการตามเจตนารมณ์ที่ตั้งไว้ ผลงานและการสเกต (Sketch) ทั้งหมดได้ผ่านการแก้ไขและพัฒนา ข้าพเจ้าได้นำรูปทรงเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เพื่อต่อยอดแนวทางการพัฒนาแนวความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปะนิพนธ์ที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมามีปัญหาตั้งแต่การสร้างภาพร่างเนื่องจากข้าพเจ้าต้องหาภาพผู้หญิงที่มีอิริยาบถที่แสดงกริยาท่าทางให้ดูสนุกสนาน ให้ตรงกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าตั้งประเด็นไว้ และข้าพเจ้าต้องสร้างรูปทรงใหม่ๆที่จะนำมาประกอบสร้างให้อยู่ในเสื้อผ้าให้ดูมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ตั้งแต่ 20 ม.ค 2557- 19 ม.ค 2557 ปัญหาในเชิงปฏิบัติงานมีปัญหาในส่วนของกรแยกเพทสี เพราะต้องใช้เวลาในการทำงานมากขึ้น ปัญหาในส่วนของกรพิมพ์งาน คือ การผสมสีก่อนทำขั้นตอนกรพิมพ์งานที่ไม่ค่อยตรงกับลักษณะของสีที่ตั้งใจไว้ และเวลาวางเพทบนแท่นพิมพ์ เพทดำ กับเพทสี เกิดความคลาดเคลื่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

ชะลูด นิ่มเสมอ. 2531. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: บริษัทไทยวัฒนาภาณิซ.

<http://www.youtube.com/watch?v=M4ykwYjz2U>. บทความการบริโภค “อัตลักษณ์”

<http://th.wikipedia.org/wiki/>. แฟชั่น

<http://www.carolewilmet.com>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน **Popular Identities No.01 , 2557**

เทคนิค **Etching**

ขนาด **60x40 เซนติเมตร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน Popular Identities No.02 , 2557

เทคนิค Etching

ขนาด 60x40 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน **Popular Identities No.03 , 2557**

เทคนิค **Etching**

ขนาด **60x40 เซนติเมตร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

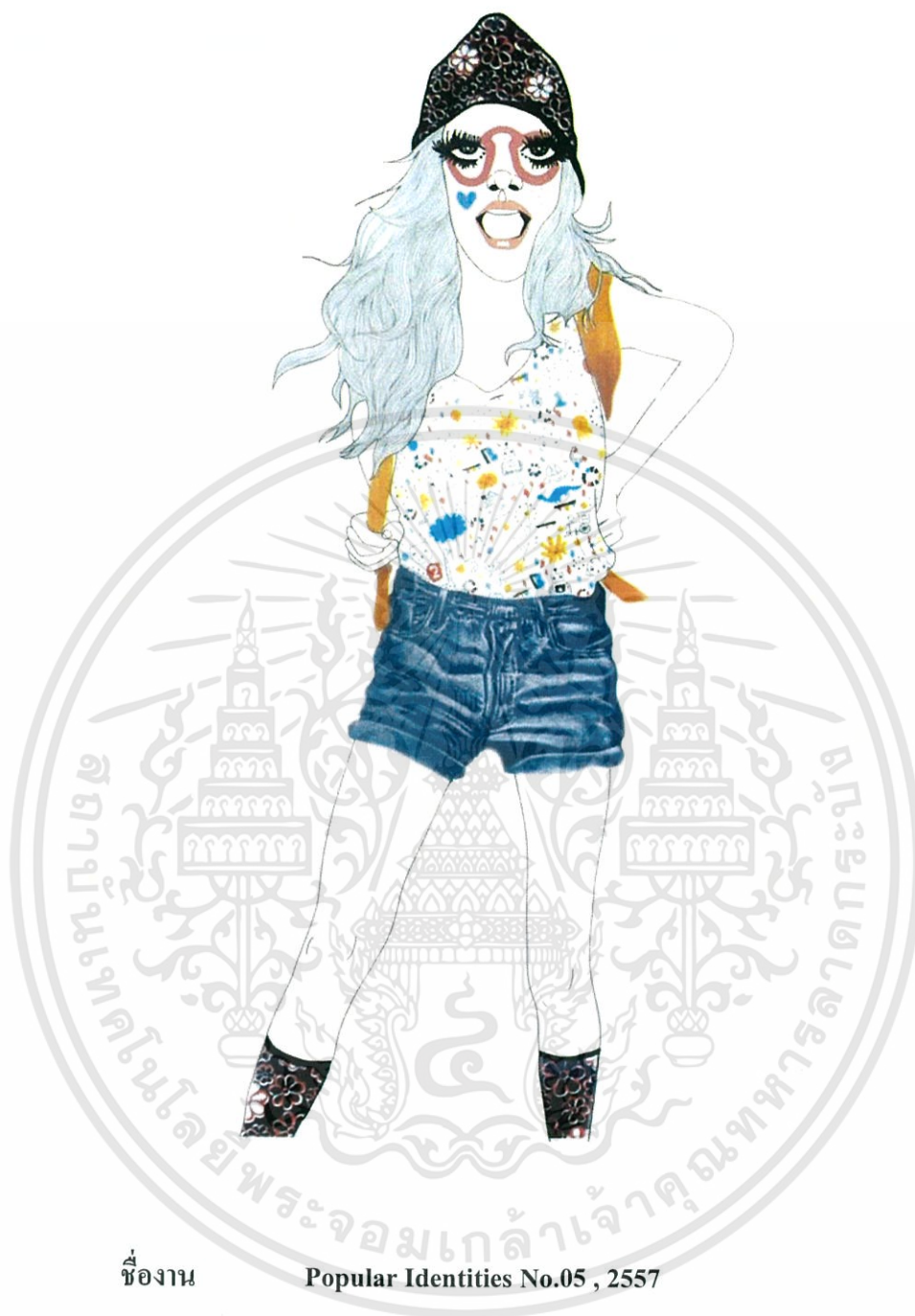


ชื่องาน **Popular Identities No.04 , 2557**

เทคนิค **Etching**

ขนาด **60x40 เซนติเมตร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน **Popular Identities No.05 , 2557**

เทคนิค **Etching**

ขนาด **60x40 เซนติเมตร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวธิติมา กัญจนา
วัน เดือน ปีเกิด	3 ธันวาคม 2534
ที่อยู่	13/3 ซอยสิริพร ถนนสุขุมวิท 45 ตำบลมาบตาพุด อำเภอเมือง จังหวัดระยอง 21150
ประวัติการศึกษา	- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาภาพพิมพ์ - โรงเรียนวัดป่าประดู่ระยอง - โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร
รางวัลและเกียรติประวัติ	
พ.ศ. 2555	- ร่วมแสดง ศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 29 - ร่วมแสดง ศิลปกรรมโตชิบา นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 24
พ.ศ. 2556	- นิทรรศการภาพพิมพ์ “ไม่มีเหตุ มีผล” สาขาวิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยนาโกยา ประเทศญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้