

การจําคัญประกอบมุมมองของสิ่งของ



ศิลปนิพนธ์เล่มนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 -- 2557

16

การจัดองค์ประกอบมุมมองของสิ่งของ
Object View Composition



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556-2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)	ประธานกรรมการ
..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)	กรรมการ
..... (อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)	กรรมการ
..... (อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)	กรรมการ
..... (รองศาสตราจารย์อติดา จันทังเพชร)	กรรมการและเลขานุการ
..... (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)	อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
.....	กรรมการ
.....	กรรมการ
.....	กรรมการ
.....	กรรมการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การจัดองค์ประกอบมุมมองของสิ่งของ
	Object View Composition
ชื่อ	นางสาว ธนาพร พงษ์สามารถ
รหัสนักศึกษา	53020438
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.มถ. บุศยมาศ นันทวัน

บทคัดย่อ

การนำเสนอมุมมองเพื่อให้เกิดความรับรู้หลายๆมุมมองมาสร้างให้อยู่รวมกันได้ทั้งๆที่แตกต่างกันแต่เป็นสิ่งของเดียวกัน โดยนำสิ่งของมาสร้างรวมกันขึ้นมาเป็นผลงาน โดยใช้สื่อภาพถ่าย เพราะสื่อภาพถ่ายสามารถตอบสนองแนวความคิดมุมมองของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากการรับรู้มุมมองเกิดได้จากการเห็น สัมผัส ความเคยชินจึงทำให้เกิดมุมมองหลายๆมุมมองที่แตกต่าง โดยจะนำความดั้งเดิมของสิ่งของนำมาถ่ายทุกมุมมอง ทุกด้าน มาจัดการรวมกันในโปรแกรมในคอมพิวเตอร์เพื่อความลงตัวเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็นสิ่งของเหล่านั้นจากการรับรู้ในชีวิตประจำวัน โดยเอาสิ่งเหล่านี้มาเป็นสื่อ สิ่งที่ข้าพเจ้านำเสนอคือของเล่นในสนามเด็กเล่น กระบวนการคิดที่ดีนั้นจำเป็นต้องใช้ เซวณปัญญา สมาธิ และความอดทน ซึ่งเด็กสามารถค้นพบได้ด้วยตัวเอง จากการเล่นไม่ต้องบอก เมื่อเด็กมีกระบวนการคิดที่ดีแล้วก็จะแก้ไขปัญหาต่างๆในชีวิตประจำวันให้สำเร็จได้ ทำให้คิดได้หลายชั้นคิดเป็นระบบ ในตัวงานนี้เหมือนนำเสนอมุมมองในของตัวของเล่น เพื่อเกิดการคิดวิเคราะห์ ในของเล่นในชีวิตประจำวัน ก่อเกิดความสร้างสรรค์ ต่อสิ่งที่เราเล่น โดยนำมุมมองที่พิเศษในรูปแบบของข้าพเจ้าแสดงให้เห็นถึงความงดงามในคุณค่าและความหมายเผยแพร่จากตนเองสู่สาธารณชน และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถให้ผู้ชมงานซึมซับ คิดวิเคราะห์ ในของเล่น ซึ่งข้าพเจ้าใช้มุมมองของของเล่นมานำเสนอ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบในเรื่องของคุณค่าทางจิตใจ โดยนำเสนอออกมาในตัวของวัตถุที่ก่อเกิดความงามแห่งวัยเยาว์

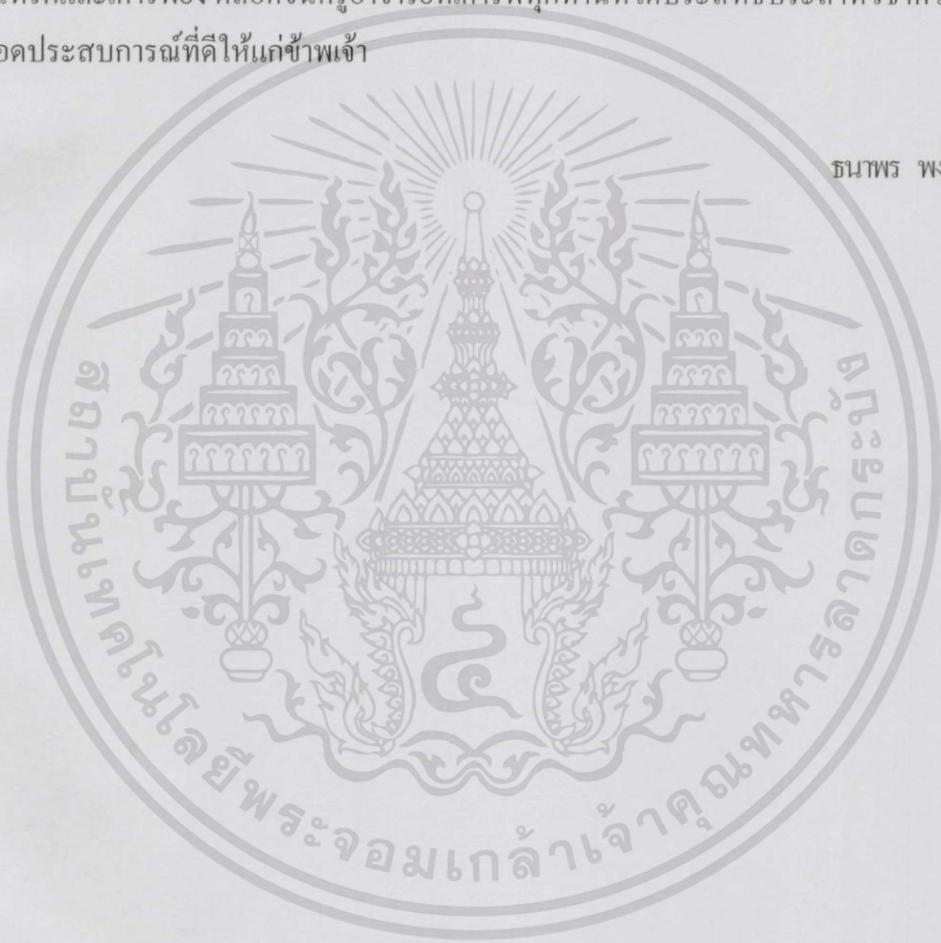
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ศศ.ดร.มล. บุศยมาศ
นันทวัน ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่
ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา
ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และ
ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ธนาพร พงษ์สามารถ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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	4
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	5
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	6
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	34
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	35
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	35
3.2 กระบวนการสร้างงาน	36
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	43
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	43
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	59
บทที่ 5 บทสรุป	67
บรรณานุกรม	68
ภาพผลงานศิลปะ	69
ประวัติผู้เขียน	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

หน้า

1. ภาพปาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) ภาพประกอบที่ 1	7
2. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 2	8
3. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 3	9
4. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 4	9
5. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 5	10
6. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 6	10
7. ภาพรอน แวนเดอร์ เอนด์ (Ron Vander Ende) ภาพประกอบที่ 7	11
8. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 8	12
9. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 9	13
10. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 10	13
11. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 11	14
12. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 12	14
13. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 13	15
14. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 14	15
15. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 15	16
16. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 16	16
17. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 17	17
18. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 18	17
19. ภาพรอน อาราด (Ron Arad) ภาพประกอบที่ 19	18
20. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 20	19
21. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 21	20
22. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 22	20
23. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 23	21
24. ภาพการแบ่งขนาดกระดาษตามมาตรฐานชุด A ภาพประกอบที่ 24	26
25. ภาพแอนดริว เกอส์กี (Andreas Gursky) ภาพประกอบที่ 25	29
26. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 26	30
27. ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 27	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

หน้า

28.	ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 28	31
29.	ภาพโทมัส รัฟ (Thomas Ruff) ภาพประกอบที่ 29	32
30.	ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 30	33
31.	ภาพผลงานที่ได้รับอิทธิพล ภาพประกอบที่ 31	33
32.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 ภาพประกอบที่ 32	36
33.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 ภาพประกอบที่ 33	36
34.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 ภาพประกอบที่ 34	37
35.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 ภาพประกอบที่ 35	38
36.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 ภาพประกอบที่ 36	38
37.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 3 ภาพประกอบที่ 37	39
38.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 ภาพประกอบที่ 38	40
39.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 ภาพประกอบที่ 39	40
40.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 ภาพประกอบที่ 40	41
41.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ชั้นที่ 1 ภาพประกอบที่ 41	42
42.	ภาพผลงานวิเคราะห์ทัศนธาตุ	44
43.	ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชั้นที่ 1	59
44.	ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชั้นที่ 2	61
45.	ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชั้นที่ 3	63
46.	ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพชั้นที่ 4	65
47.	ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 1	70
48.	ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 2	71
49.	ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 3	72
50.	ภาพผลงานศิลปะชั้นที่ 4	73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

สุนทรียศาสตร์ Aesthetic ที่ว่าด้วยความนิยมความงามหรือความนิยมในความงาม เป็น อารมณ์ความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งงดงาม ไพเราะรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรืองาน ศิลปะ ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นด้วยประสบการณ์ โดยการตัดสินใจทางสุนทรียศาสตร์ จากการที่เราใช้ จิตใจแสดงปฏิกิริยาต่อสภาพการณ์ในสิ่งแวดล้อม หรือการที่จิตประเมินค่าวัตถุที่มีคุณค่าทางความ งาม ที่เราให้เกิดความรู้สึกภายในจิตใจ แม้ว่าความงามจะขึ้นอยู่กับจิต แต่ก็ไม่ได้ขึ้นอยู่กับทางเลือก ตามใจชอบ หากแต่ต้องขึ้นอยู่กับคุณค่าที่มีอยู่ในวัตถุนั้นๆด้วย ฉะนั้นในการศึกษาเพื่อเป็นแนวทาง ผู้ความซาบซึ้งควรมีความรู้ในการตัดสินคุณค่าความงามมุมมองทางความคิดที่มีความแตกต่างกัน หลากหลายออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบุคคลว่าใช้อะไรเป็นหลักในการตัดสินสิ่งต่างๆ

จากการศึกษาค้นคว้าในเรื่องสุนทรียศาสตร์โดยลักษณะของความงามที่เหมือนจริง ซึ่งมีความละเอียดลออและมีความคมชัด แสดงถึงเรื่องราวเนื้อหาและรูปทรงสะท้อนให้เห็นชีวิตและ สภาวะแวดล้อมต่างๆ ทั้งหมดนี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจหยิบยกเรื่องและรูปแบบมาสร้าง ผลงานศิลปะเชื่อมโยงกับแนวความคิด และลักษณะในงานของข้าพเจ้าเอง

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีมุมมองเป็นแรงบันดาลใจเริ่มต้นความคิด โดยมุมมองของผู้ใหญ่ที่มากำหนดเด็ก ให้รู้ว่าสิ่งไหนถูกสิ่งไหนผิดคือกล่าวได้ว่า มนุษย์ทุกคนเมื่ออายุได้ประมาณ 7 ขวบ พวกเขาจะเริ่ม พัฒนาความเชื่อ มุมมอง จนกระทั่งกลายเป็นตัวตนทางความคิด(ego)ของตนเองขึ้นมา และเริ่มมี ทักษะคิดต่างๆต่อชีวิตและ โลกใบนี้ผ่านตัวกรองความเชื่อและมุมมองของตัวเองที่ถูกสร้าง ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นจากพ่อแม่ ครู อาจารย์ สังคม ศาสนา กระทั่งจากประสบการณ์ของพวกเขาเอง สิ่งๆนี้จึงได้ทำการพัฒนาเส้นทางชีวิตขึ้นเป็น การใช้ชีวิตผ่านทางมุมมองและความเชื่อเฉพาะบุคคล ดังนั้นเมื่อเส้นทางนี้เกิดขึ้นแล้ว มนุษย์จึงได้ใช้ชีวิตผ่านมุมมองของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นมุมมองที่ว่า สิ่งนี้ถูก สิ่งนี้ผิด สิ่งนั้นดี สิ่งนั้นเลว จนกระทั่งถึงการวิจารณ์สิ่งต่างๆนาๆที่ออกมาจากตัวตนทาง ความคิดของเรา ซึ่งในในชีวิตประจำวัน การรับรู้ของมนุษย์เหมือนมองแค่เปลือกหรือผิวเผินแล้ว ตัดสินด้วยมุมมองของตัวเอง โดยที่ไม่อาจเห็นอีกด้านหนึ่ง ซึ่งการรับรู้มาจาก สิ่งเร้า ประสาท สัมผัส ประสบการณ์หรือความรู้เดิม และการแปลความหมายของสิ่งที่เราสัมผัส จากเดิมที่ข้าพเจ้า ทำงานเกี่ยวกับสิ่งของที่สามารพบเห็นได้ทั่วไปรอบตัวเรา ปัจจุบันสิ่งแวดล้อมหรือสังคมต่างเปิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าการณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กว้างมากขึ้น จึงทำให้เกิดมุมมองทางความคิด ในการใคร่ครวญและการวิเคราะห์การสร้างงานศิลปะ ด้วยมุมมองที่มีหลายๆมุมมองแต่อยู่ร่วมกันได้ในสังคมปัจจุบัน ตามรูปแบบของความเคยชินที่อยู่รอบตัวเรา คุณลักษณะของรูปร่าง รูปทรงและพื้นที่ โดยเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็นคุณลักษณะองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเพื่อสื่อให้เห็นถึงการรับรู้หรือมุมที่แตกต่างให้ชัดเจนตามมุมมองของข้าพเจ้า จึงเป็นจุดมุ่งหมายในการสร้างผลงานชุดนี้ให้มีลักษณะรูปแบบและเทคนิควิธีการถ่ายภาพ (Photographic Art)

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

การนำเสนอมุมมองที่แตกต่างในหลายๆมุมมอง โดยนำสิ่งของที่อยู่ตามปกติธรรมดาในชีวิตประจำวันที่เป็นความเคยชินทำให้เกิดมุมมองทางความคิด ในการพิจารณาและการวิเคราะห์การสร้างงานศิลปะ ตามรูปแบบของความเคยชินการรับรู้ของมุมมองที่แตกต่างซึ่งมุมมองมีหลายมุมมองมากกับสังคมปัจจุบัน ก่อเกิดงานในการรับรู้ของสิ่งของมาจัดรวมอยู่ด้วยกัน โดยนำเอาสื่อภาพถ่ายมานำเสนอในการสร้างงานเนื่องจากไม่มีภาษาไหนสามารถนำมุมมองหลายๆมุมมองมานำเสนอได้เพียงแค่รูปเดียว มีแค่ภาพถ่ายเท่านั้นโดยนำสิ่งของที่อยู่รอบตัวมาประมวลและนำเสนอเพื่อตอบโต้กับการรับรู้ใหม่ของคนและเป็นสื่อทางความคิดตรงต่อมุมมองสร้างเป็นงานเพื่อให้เกิดความเหมาะสมในตัวงานคุณลักษณะของรูปร่าง รูปทรง และพื้นที่ โดยเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็นคุณลักษณะองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเพื่อเป็นสื่อให้เห็นถึงการรับรู้หรือมุมที่แตกต่างตามที่ยังคงความเป็นสิ่งของอยู่เพื่อก่อเกิดความชัดเจน

1. เพื่อถ่ายทอดมุมมองความคิด และทัศนคติของมุมมองที่แตกต่างผ่านทางสิ่งของสู่ผลงานศิลปะ
2. เพื่อศึกษาค้นหาแนวทาง ทางด้านรูปแบบการสร้างงานด้วยความภาพถ่ายให้ลงตัว
3. เพื่อศึกษาค้นคว้าและพัฒนาระบบการสร้างสรรคผลงานของการจัดองค์ประกอบมุมมองของสิ่งของ

แนวความคิด

การนำเสนอมุมมองเพื่อให้เกิดความรู้หลายๆมุมมองมาสร้างให้อยู่รวมกันได้ทั้งๆที่แตกต่างกันแต่เป็นสิ่งของเดียวกัน โดยนำสิ่งของมาสร้างรวมกันให้มาเป็นตัวงาน โดยใช้สื่อภาพถ่าย เพราะสื่อภาพถ่ายสามารถตอบสนองแนวความคิดมุมมองของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากการรับรู้มุมมองเกิดได้จากการเห็น สัมผัส ความเคยชินจึงทำให้เกิดมุมมองหลายๆมุมมองที่แตกต่าง โดยจะนำความดั้งเดิมของสิ่งของนำมาถ่ายทุกมุมมอง ทุกด้านมาจัดการรวมกันในโปรแกรมในคอมพิวเตอร์เพื่อความลงตัวเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็นสิ่งของเหล่านั้นจากการรับรู้ในชีวิตประจำวัน โดยเอาสิ่งเหล่านี้มาเป็นสื่อสิ่งของที่ข้าพเจ้านำเสนอคือของเล่นในสนามเด็กเล่น

กระบวนการคิดที่ดีนั้นจำเป็นต้องใช้ เซาว์ปัญญา สมาธิ และความอดทน ซึ่งเด็กสามารถค้นพบได้ด้วยตัวเอง จากการเล่น ไม่ต้องบอก เมื่อเด็กมีกระบวนการคิดที่ดีแล้วก็จะแก้ไขปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวันให้สำเร็จได้ ทำให้คิดได้หลายชั้นคิดเป็นระบบ ในตัวงานนี้เหมือนนำเสนอ มุมมองในของตัวของเล่น เพื่อเกิดการคิดวิเคราะห์ ในของเล่นในชีวิตประจำวัน ก่อเกิดความสร้างสรรค์ ต่อสิ่งที่เราเล่น โดยนำมุมมองที่พิเศษในรูปแบบของข้าพเจ้าแสดงให้เห็นถึงความงดงาม ในคุณค่าและความหมายเผยแพร่จากตนเองสู่สาธารณชน และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถให้ผู้ชมงานซึมซับ คิดวิเคราะห์ ในของเล่น ซึ่งข้าพเจ้าใช้มุมมองของของเล่นมานำเสนอ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบในเรื่องของคุณค่าทางจิตใจโดยนำเสนอออกมาในตัวของขวัญที่ก่อเกิดความงามแห่งวัยเยาว์

ขอบเขตของโครงการ

1. เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอมุมมองหลายมุมมองในสิ่งของออกมาเป็นสื่อภาพถ่าย
2. เป็นการสร้างสรรค์ ด้วยเทคนิคตามความเหมาะสม
3. แนวทางการสร้างสรรค์รูปแบบงานออกมาในแนวหมิ่นจริง
4. กรรมวิธีการสร้างตัวงานออกมาเป็นงานภาพถ่าย
5. จำนวนผลงานมี 5 ชิ้น
 - 5.1 ภาพถ่ายสีขนาด 160.54 x 58.75 เซนติเมตร
 - 5.2 ภาพถ่ายสีขนาด 140 x 108.27 เซนติเมตร
 - 5.3 ภาพถ่ายสีขนาด 188.1 x 56.66 เซนติเมตร
 - 5.4 ภาพถ่ายสีขนาด 250.01 x 57.54 เซนติเมตร
 - 5.5 ภาพถ่ายสีขนาด 300 x 76.02 เซนติเมตร

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

เมื่อกล่าวถึง ความสวยงามคนส่วนใหญ่คนส่วนใหญ่จะคิดมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ตามความรู้สึกและการรับรู้ในความคิดที่นึกขึ้นได้ ในขณะนั้น “ศิลปะ” ก็คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการทางจิตใจ ซึ่งในระยะแรกอาจสร้างขึ้นจากสิ่งของที่เป็นความต้องการทางกายก่อน ศิลปะนั้นเกิดขึ้นจาก การรับรู้สุนทรียภาพของมนุษย์ด้วยประสาทสัมผัสของมนุษย์ ประสาทสัมผัสที่สำคัญนั้นคือ ประสาทแห่งการมองเห็นและประสาทแห่งการได้ยิน โดยเริ่มจากการรับรู้ความงามจากธรรมชาติ คือภาพลักษณ์ตามธรรมชาติ เสียงตามธรรมชาติ การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ ส่วนการรับรู้คือการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามา กระทับกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อการแปรความเป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจการคิด การรู้สึก ความจำ การเรียนรู้ การตัดสินใจ ซึ่งแต่ละคนมีไม่เหมือนกันจึงก่อให้เกิดเป็นมุมมองของแต่ละคน ซึ่งมุมมองเป็นแรงบันดาลใจเริ่มต้นความคิด โดยมุมมองของผู้ใหญ่ที่มากำหนดเด็กให้รู้ว่าสิ่งไหนถูกสิ่งไหนผิดคือกล่าวได้ว่า มนุษย์ทุกคนเมื่ออายุ ได้มากขึ้น พวกเขาจะเริ่มพัฒนาความเชื่อ มุมมอง จนกระทั่งกลายเป็นตัวตนทางความคิด(ego)ของตนเองขึ้นมา ซึ่งจะเริ่มมีทัศนคติต่างๆต่อชีวิตและ โลกใบนี้ผ่านตัวกรองความเชื่อและมุมมองของตัวเองที่เขาเองที่ถูกสร้างขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นจากพ่อแม่ ครู อาจารย์ สังคม ศาสนา กระทั่งจากประสบการณ์ของพวกเขาเอง สิ่งนี้จึงได้ทำการพัฒนาเส้นทางชีวิตขึ้นเป็น การใช้ชีวิตผ่านทางมุมมองและความเชื่อเฉพาะบุคคล ดังนั้นเมื่อเส้นทางนี้เกิดขึ้นแล้ว มนุษย์จึงได้ใช้ชีวิตผ่านมุมมองของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นมุมมองที่ว่า สิ่งนี้ถูก สิ่งนี้ผิด สิ่งนั้นดี สิ่งนั้นเลว จนกระทั่งถึงการวิจารณ์สิ่งต่างๆที่ออกมาจากตัวตนทางความคิดของเรา ซึ่งในในชีวิตประจำวัน การรับรู้ของมนุษย์เหมือนมองแค่เปลือกหรือผิวเผินแล้วตัดสินใจด้วยมุมมองของตัวเอง โดยที่ไม่อาจเห็นอีกด้านหนึ่ง ซึ่งการรับรู้มาจาก สิ่งเร้า ประสาทสัมผัส ประสบการณ์หรือความรู้เดิม และการแปลความหมายของสิ่งที่เราสัมผัส

จากเดิมที่ข้าพเจ้าทำงานเกี่ยวกับสิ่งของที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปรอบตัวเรา ปัจจุบันสิ่งแวดล้อมหรือสังคมต่างเปิดกว้างมากขึ้น จึงทำให้เกิดมุมมองทางความคิด ในการใคร่ครวญและการวิเคราะห์การสร้างงานศิลปะด้วยมุมมองที่มีหลายๆมุมมองแต่อยู่ร่วมกันได้ในสังคมปัจจุบัน ตามรูปแบบของความเคยชินที่อยู่รอบตัวเรา คุณลักษณะของรูปร่าง รูปทรงและพื้นที่ โดยเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็คุณลักษณะองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเพื่อสื่อให้เห็นถึงการรับรู้หรือมุมที่แตกต่างของยุคสมัยให้ชัดเจนตามมุมมองของข้าพเจ้า จึงเป็นจุดมุ่งหมายในการสร้างผลงานชุดนี้ให้มีลักษณะรูปแบบและเทคนิควิธีการเฉพาะตน โดยการนำเสนอมุมมองการรับรู้หลายๆมุมมองมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างให้อยู่รวมกันได้ทั้งๆที่แตกต่างกันแต่เป็นสิ่งของเดียวกันนำสิ่งของมาสร้างรวมกันให้ลงตัวออกมาเป็นผลงาน โดยใช้สื่อภาพถ่ายเพราะสื่อภาพถ่ายสามารถตอบสนองความคิดมุมมองของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี เพราะปกติการรับรู้มุมมองเกิดได้จากการเห็น สัมผัส ความเคยชินจึงทำให้เกิดมุมมองหลายมุมมองที่แตกต่าง โดยจะนำความดั้งเดิมของสิ่งของนำมาถ่ายทุกมุมมอง ทุกด้าน มาจัดการรวมกันในโปรแกรมในคอมพิวเตอร์เพื่อความลงตัวเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็นสิ่งของเหล่านั้นจากการรับรู้ในชีวิตประจำวัน ก่อเกิดเป็นสื่อในการนำเสนอมุมมองของข้าพเจ้า

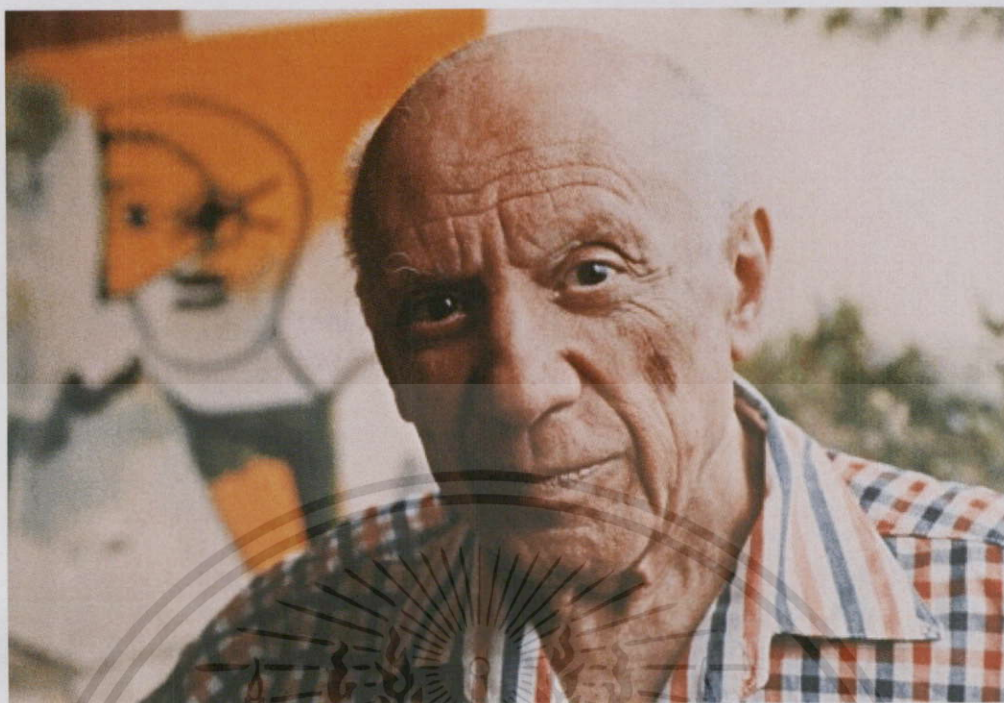
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.1.1 ปาโบล รูซ ปิกัสโซ (Pablo Ruiz Picasso) จิตรกรเอกของโลก เป็นบุคคลที่นิตยสาร TIME ยกย่องให้เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์มากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ปิกัสโซ เกิดเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม ปี 1881 ที่เมืองมาลากา แคว้นอันดาลูเซียทางตอนใต้ของประเทศสเปน เป็นบุตรชายคนโตของดอน โทเซ รูซ อี บัสโก (ค.ศ. 1838-1913) กับมารีอา ปิกัสโซ อี โลเปซ บิดาเป็นครูสอนศิลปะในมหาวิทยาลัย

บิดาของเขาเป็นอาจารย์สอนวาดภาพ ซึ่งอาจเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เขาได้รับพรสวรรค์นี้มาตั้งแต่ยังเด็ก ปิกัสโซ ได้รับงานศิลปะและพุทธรูปเป็นของขวัญวันเกิดตอนอายุ 6 ขวบจากบิดา ครั้งหนึ่งที่บิดาของปิกัสโซ กำลังวาดรูปนกพิราบของเขาอยู่นั้น สิ่งที่น่าทึ่งก็ได้บังเกิดขึ้น เมื่อบิดาของเขาออกไปจากห้องเพื่อทำอะไรบางอย่าง ปิกัสโซ ได้เข้าไปในห้อง แล้ววาดภาพนกพิราบต่อจนเสร็จ เมื่อบิดาเขากลับเข้ามาจึงได้พบว่าภาพที่วาดนั้น เสร็จสมบูรณ์และมีพลังมากกว่าที่ตนเองวาดเสียอีก และเมื่อเขาอายุเพียงแค่ 15 ปี เขาได้มีสตูดิโอเป็นของตัวเอง

หลังจากเริ่มต้นอย่างผิดพลาดด้วยการเป็นนักเรียนด้านศิลปะที่เมืองมาดริดและช่วงโบฮีเมียนในเมืองบาเซโลน่า เขาได้เดินทางมาที่ปารีสครั้งแรกเมื่อเดือนตุลาคมปี 1900 ซึ่งถือเป็นเมืองหลวงด้านศิลปะ และได้ย้ายอาศัยอยู่อย่างถาวรเมื่อเดือนเมษายนปี 1904 งานของปิกัสโซ เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยแต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ แต่การเปลี่ยนแปลงทิศทางรูปแบบของผลงานนั้นเกิดจากหรืออาจได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เฟอ์นันเดอ โอรีเวียร์ Fernande Olivier ซึ่งเป็นคนรักคนแรกของเขา และเขาได้แต่งงานครั้งที่ 2 กับเจ็คเกอร์รีน โร็ค ในปี 1961 และเขาจบชีวิตศิลปินลงในวันที่ 8 เมษายน ปี 1973 เสียชีวิตในวัย 91 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ปาโบล ปีกัสโซ่ (Pablo Picasso)

ภาพประกอบที่ 1

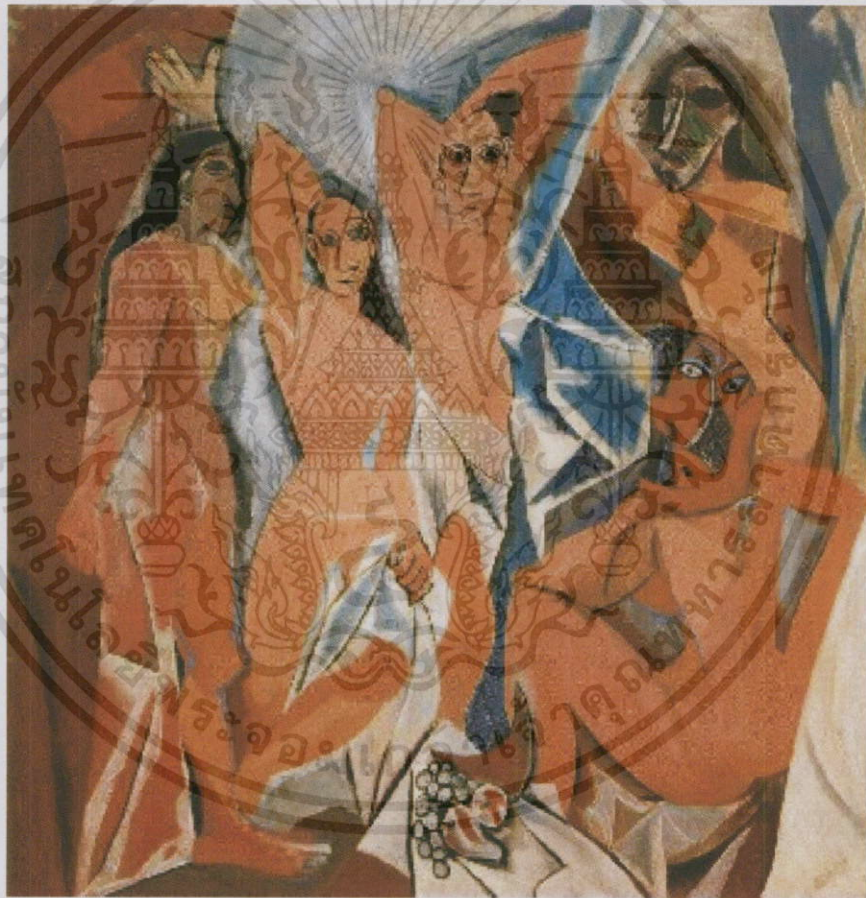
ในยุคบาสกอเนียมเป็นยุคความเคลื่อนไหวทางศิลปะอวองการ์ดในศตวรรษที่ 20 เริ่มโดยปาโบล ปีกัสโซ่ (Pablo Picasso) ได้เปลี่ยนรูปโฉมของจิตรกรรมและประติมากรรมสไตล์ยุโรป รวมไปถึงดนตรีและงานเขียนที่เกี่ยวข้อง สาขาแรกของบาสกอเนียมเป็นที่รู้จักกันในชื่อ Analytic Cubism (บาสกอเนียมแบบวิเคราะห์) เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีอิทธิพลรุนแรงและมีความสำคัญอย่างมากในฝรั่งเศส แม้จะเป็นช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานระหว่าง ค.ศ. 1907 และ 1911 ความเคลื่อนไหวในช่วงที่สองนั้นถูกเรียกว่า Synthetic Cubism (บาสกอเนียมแบบสังเคราะห์) ได้แพร่กระจายและต้นตอจนกระทั่ง ค.ศ. 1919 เมื่อความเคลื่อนไหวของลัทธิเหนือจริงเป็นที่นิยม

ปีกัสโซพยายามเน้นคุณค่าของปริมาตรกับอากาศซึ่งสัมพันธ์กันเต็มไปหมดในภาพ อีกทั้งไม่เห็นด้วยในหลักการของพวกอิมเพรสชันนิสต์ ซึ่งละเลยความสำคัญของรูปทรงและปริมาตร ศิลปินต่างสำรวจความละเอียดของสิ่งที่พวกเขาต้องการวาดด้วยการทำลายรูปทรงเหล่านั้นให้กลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยไม่ปะติดปะต่อกัน รูปทรงบางรูปอาจทับซ้อนกันหรือเหลื่อมล้ำกันและกัน โดยมีจุดประสงค์สำคัญในเรื่องปริมาตรเป็นเป้าหมายสูงสุดการสร้างภาพที่มีการจัดวางแบบผสมผสานแปลกใหม่ไม่เน้นกฎเกณฑ์และนำเสนอภาพแง่มุมต่างๆ และที่สำคัญศิลปินทั้งสองเน้นว่าผลงานทิวทัศน์ไม่ใช่งานสามมิติ แต่มีมิติที่สี่เข้ามา ซึ่งได้แก่ มิติของเวลา ที่สัมพันธ์กับการรับรู้ของมนุษย์ พร้อมกันนี้อ่านน่าสนใจได้เปรียบเทียบระหว่างลัทธิ โฟวิสม์กับทิวทัศน์ไว้ว่าแนวทางของโฟวิสม์มีลักษณะการสร้างงานในการใช้สีที่โดดเด่นกว่าลัทธิอื่นแต่การนำเสนอรูปร่างของคนที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในขณะที่ลัทธิทิวทัศน์สามารถนำไปเป็นแนวทางการสร้างศิลปะลัทธิอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ต่อไปเช่นงาน โครงสร้าง Constructivism งานเหนือจริง Surrealism รูปแบบของ ลัทธิบาสนิยม เป็นต้น

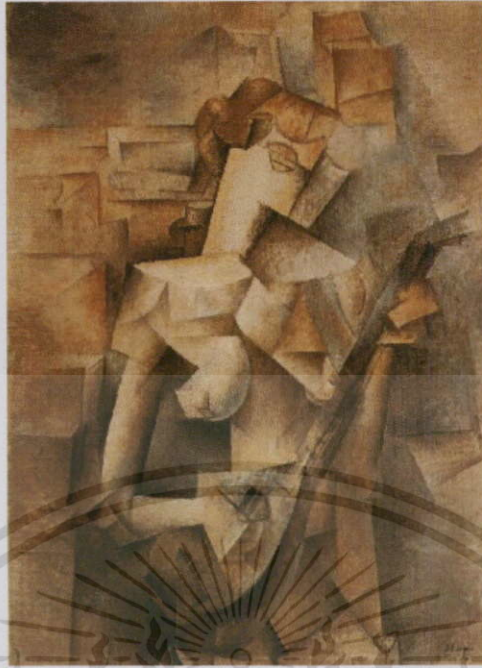
ในผลงานศิลปะของบาสนิยมนั้น วัตถุจะถูกทำให้แตกเป็นชิ้นและถูกนำวิเคราะห์ และประกอบกลับขึ้นมาใหม่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมแทนที่จะแสดงวัตถุให้เห็น จากเพียงแค่มุมมองเดียว จิตรกรนั้นได้ถ่ายทอดวัตถุจากหลายแง่มุมเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงวัตถุที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่กว้างขึ้น บ่อยครั้งนักที่ฝันราบดูเหมือนจะตัดกันในมุมที่เป็นไปโดยบังเอิญปราศจากความสอดคล้องของความลึก ส่วนพื้นหลังและฝันราบแทรกเข้าไปในระหว่างกันและกันเพื่อที่จะทำให้เกิด พื้นที่ที่ไม่ชัดเจนอย่างผิวเผิน ซึ่งเป็นหนึ่งในคุณลักษณะเฉพาะของบาสนิยม



Les Demoiselles d'Avignon. 1907 Les Demoiselles d'Avignon. Oil on Canvas (244 x 234 cm). Museum of Modern Art, New York

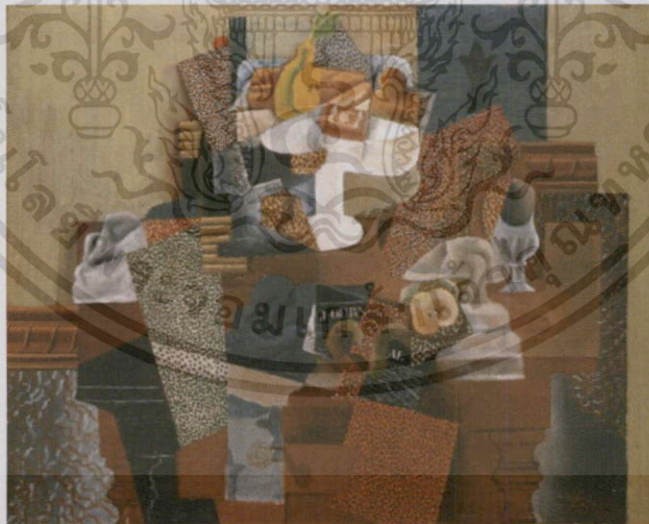
ภาพประกอบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Analytical Cubism Georges Braque (French, 1882-1963). Violin and Palette (Violon et palette), September 1, 1909. Oil on canvas. 91.7 x 42.8 cm (36 1/16 x 16 13/16 in.). 54.1412. Solomon R. Guggenheim Museum, New York.

ภาพประกอบที่ 3



Still Life with Compote and Glass, 1914-15. Oil on canvas. 25 1/4 x 31 1/2 in. (64.1 x 80 cm).

Gift of Ferdinand Howald. Columbus Museum of Art, Ohio.

ภาพประกอบที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Guernica by Pablo Picasso. 1937. Oil on canvas. 349 cm × 776 cm. la exposición del Reina-Prado. Guernica is in the collection of Museo Reina Sofia, Madrid.

ภาพประกอบที่ 5



Three Musicians Pablo Picasso. (Spanish, 1881-1973). Fontainebleau, summer 1921. Oil on canvas, 6. 7 x 7.3 3/4 (200.7 x 222.9 cm). Mrs. Simon Guggenheim Fund. © 2008 Estate of Pablo

Picasso / Artists Rights Society (ARS), New York

ภาพประกอบที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้อิทธิพลจากการศึกษาผลงานปีกัสโซ่ ก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะในเรื่องมุมมองที่อยากนำเสนอให้เห็นถึงงานของปีกัสโซ่ที่นำเอามุมมองหลายๆด้านออกมานำเสนอรวมกันในภาพเดียวกันเหมือนกับงานข้าพเจ้าซึ่งทำเกี่ยวกับเรื่องการนำมุมมองหลายๆมุมมองของสิ่งของมาสร้างมุมมองใหม่ในภาพเดียวซึ่งมีงานของปีกัสโซ่นั้นมีอิทธิพลกับตัวข้าพเจ้ามากทำให้เกิดการนำเสนอที่แปลกใหม่ไม่เกิดความจำเจกับในมุมมองเดียวที่สามารถเห็นได้ตามทั่วไปเกิดความอัตลักษณ์ใหม่รูปแบบใหม่มุมมองใหม่ในงานภาพถ่ายของข้าพเจ้า จึงทำให้ผลงานของปีกัสโซ่มีอิทธิพลต่อการนำเสนอออกมาเป็นตัวอย่างงานในเรื่องการนำเสนอมุมมอง

2.1.2 รอน แวนเดอร์ เอนด์ (Ron vander ende) ประติมากรที่อาศัยอยู่ในเมืองรอตเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ เกิดในเคล์ฟในปี 1965 แวนเดอร์ เอนด์ ศึกษาประติมากรรมและสื่อผสมที่ Academie voor Beeldende Kunsten ในเมือง รอตเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ (ที่รู้จักกันในปัจจุบันเป็น Willem de Kooning Academie) 1984-1988 รอนแวนเดอร์ เอนด์ เชี่ยวชาญในการใช้ไม้ที่มีสีที่เหมือนเดิมกับพื้นผิวแบบเดิมมารวบรวมสรรสร้างออกมาเป็นผลงานประติมากรรมติดผนังในรูปแบบกระเบื้องโมเสคที่เหมือนจริง มุมมองที่สร้างขึ้นก่อเกิดให้ในรูปตัวงานออกมาเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น แวนเดอร์ เอนด์ ใช้วิธีการในการสร้างงานของแวนเดอร์ เอนด์คือรูปแบบอุตสาหกรรมโดยนำตะปูตัวเล็กมาต่อกับไม้จนเกิดเป็นตัวงาน



รอน แวนเดอร์ เอนด์ (Ron Vander Ende)

ภาพประกอบที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยการทำงานจะเน้น โดยตัวสิ่งของและมุมมองคือรูปแบบการทำงานศิลปะปั้นแวนเดอร์ เอนด์ในรูปแบบประติมากรรมปั้นนูนติดผนัง โดยแรงบันดาลใจของแวนเดอร์ เอนด์ คือการแสดง ถึงอุตสาหกรรมรวมทั้งเทคโนโลยีย้อนยุคและยานพาหนะสีเดิมและพื้นผิวของไม้แต่ละส่วนที่เหลือ ยังคงทำให้แต่ละรูปปั้นเป็นกระเบื้องโมเสกที่มีทั้งภาพใหม่และประวัติของวัสดุ โดยรูปแบบ กระบวนการทำงานเกิดความประณีตและเรียบคมด้วยเทคนิคของแวนเดอร์ เอนด์ ให้ความรู้สึกที่ แข็งแกร่งคล้ายภาพวาด แวนเดอร์ เอนด์ ทำให้เกิดมุมมองของศิลปินในไม้เก่า โคนแต่ละชิ้น เหมือนกระเบื้องโมเสกแผ่นบาง ในตัวงานที่ออกมาในรูปแบบสีตรงกับความเป็นจริงของสิ่งของ นั้น แวนเดอร์ เอนด์ ไม่ได้ทำสีไม้แต่กลับค้นหาไม้กระดานเก่าและประตูไม้ที่เขาต้องการสร้าง ออกมาให้เป็นคอลเล็กชันขนาดใหญ่ ต่อมาเขาได้สำรวจความเป็นไปได้เทคนิคการก่อสร้างของเขา ภาพต่อไปทำให้เรียวยนต์ออกเรือเครื่องบินและแม่แต่อาคาร



Taylor-Burton 2009

bas-relief in salvaged wood 165 x 95 x 11cm

ภาพประกอบที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Holocene 2013

bas-relief in salvaged wood 160 x 168 x 16cm (private collection Rotterdam, NL)

ภาพประกอบที่ 9



Bulwark 2011

bas-relief in salvaged wood 189 x 104 x 14 cm

ภาพประกอบที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Cross-Section I, 2012. Bas-relief in salvaged wood, 74 x 44 x 5 cm

ภาพประกอบที่ 11



Detail Cross-Section I, 2012. Bas-relief in salvaged wood, 74 x 44 x 5 cm.

ภาพประกอบที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Phoenix: Rise! (Pontiac Firebird Trans-Am), 2011. Bas-relief in salvaged wood, 102 x 37 x 7 cm.

ภาพประกอบที่ 13



Detail Phoenix: Rise! 2011. Bas-relief in salvaged wood, 102 x 37 x 7 cm

ภาพประกอบที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Axonomic Array, 2008. Bas-relief in reclaimed timbers, size variable.

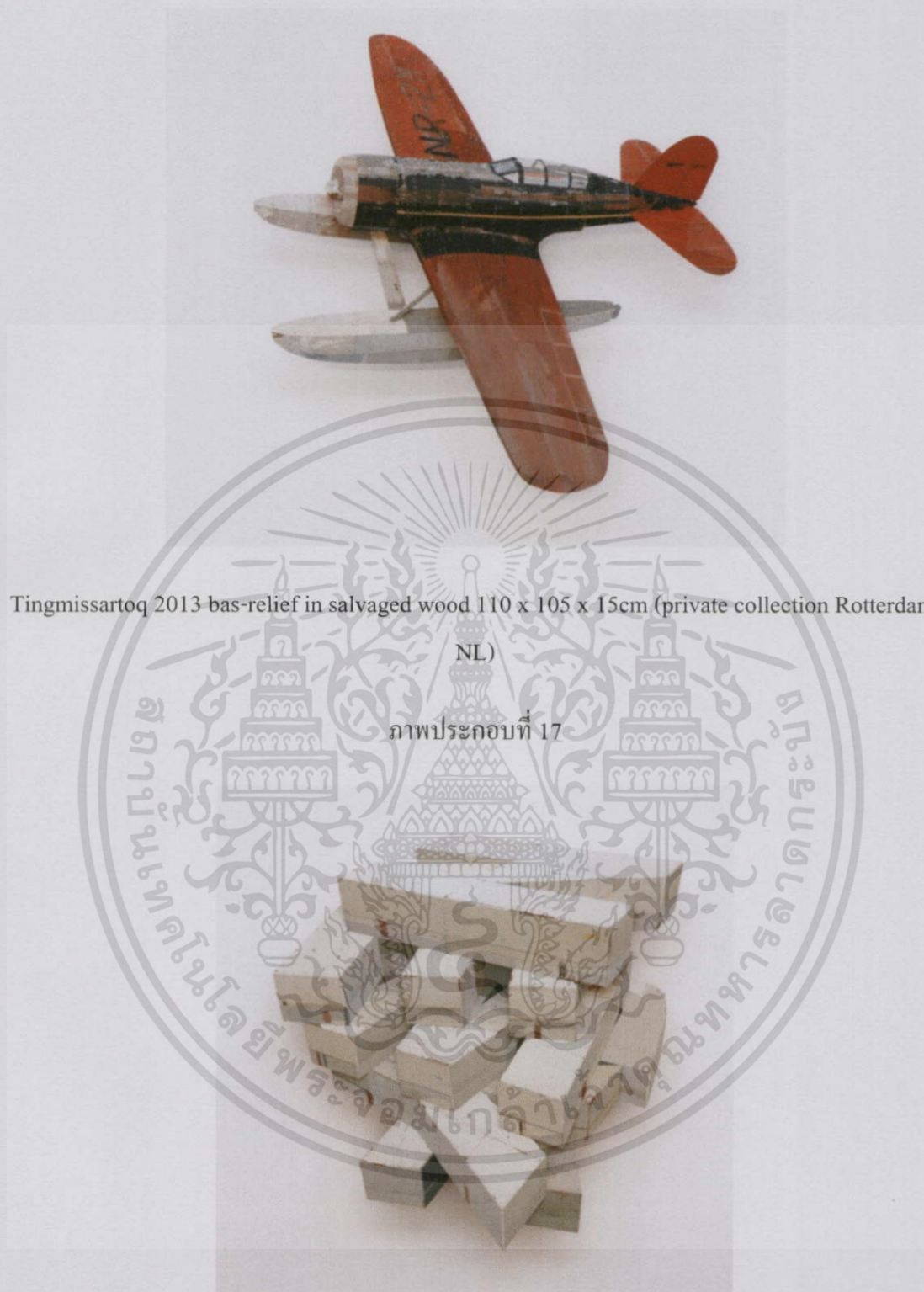
ภาพประกอบที่ 15



Cold Storage, 2013. Bas-relief in salvaged wood, 76 x 52 x 6 cm

ภาพประกอบที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Tingmissartoo 2013 bas-relief in salvaged wood 110 x 105 x 15cm (private collection Rotterdam, NL)

ภาพประกอบที่ 17

Type Stack (BENWAY) 2013 bas-relief in salvaged wood 144 x 142 x 16cm.

ภาพประกอบที่ 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้อิทธิพลจากการศึกษาผลงานของรอน แวนเคอร์ เอนด์ ในเรื่องของกระบวนการ โดยศิลปินจะใช้เวลาในการศึกษาภาพที่เป็นต้นแบบอย่างละเอียดถี่ถ้วน พร้อมเทคนิคในการสร้างงานและการจัดวางองค์ประกอบที่ทำให้งานมีความโดดเด่น

2.1.3 รอน อาราด (Ron arad) เกิดในเทลอาวีฟในปี 1951 การศึกษาที่กรุงเฮลซิงกิมีสถาบันศิลปะ และต่อมาที่ สถาปัตยกรรมสมาคม ในลอนดอน รอน อาราดร่วมก่อตั้งด้วยแคโรไลน์ ทอร์แมนออกแบบและการผลิต สตูดิโอหนึ่งปิดในปี 1981 และต่อมาในปี 1989 รอน อาราด ร่วมงานสถาปัตยกรรมและการออกแบบ ในปี 2008 อา รอนเป็นสถาปนิกอีกคนที่ก่อตั้งขึ้นพร้อมกับ รอน อาราด ร่วมจาก 1994-1999 เขายอมรับรอน อาราด สตูดิโอ ออกแบบและ หน่วยผลิต ใน โคโม ประเทศอิตาลี อารอนเป็นศาสตราจารย์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่วิทยาลัยศิลปะใน ลอนดอนจนถึง ปี 2009 รอน อาราด ได้รับรางวัล 2011 ในลอนดอน ได้เหรียญ ในการออกแบบเป็นเลิศและได้กลายเป็นพระราชโอรสของราชบัณฑิตยสถานแห่งศิลปะ 2013การทดลอง คงที่ รอน อา กับความเป็นไปของวัสดุ เช่นเหล็ก อลูมิเนียม หรือ โยสังเคราะห์ และ การแสดงงานด้วยรูปแบบ ที่รุนแรงของเขาอีกครั้งในความคิดของรูปแบบและ โครงสร้างของเฟอร์นิเจอร์ได้ทำให้เขาอยู่ในระดับแนวหน้าของการออกแบบร่วมสมัยและสถาปัตยกรรม ควบคู่ไปกับการทำงานในสตูดิโอของเขา รุ่น ที่ออกแบบ ให้กับ บริษัท ชื่อนำหลายประเทศรวมทั้ง Kartell , Vitra , MOROSO , Fiam , Triade , Alessi , Cappellini , Cassina , WMF และ Magis และ อีกมากมายรอน อาราด ได้ ออกแบบ จำนวนชิ้นศิลปะสาธารณะส่วนใหญ่ เมื่อเร็วๆ นี้Vortex ในกรุง โซลประเทศเกาหลีและ ประติมากรรม Keshar ที่ มหาวิทยาลัย เทลอาวี



รอน อาราด (Ron Arad)

ภาพประกอบที่ 19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

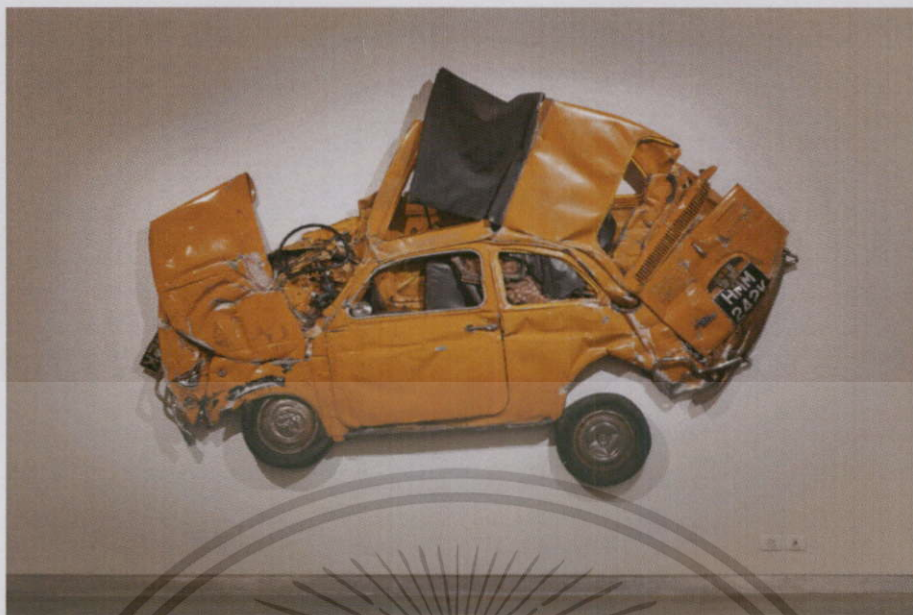
ตอนเป็นเด็กคุณอาจจะจำได้ว่าการนำดอกไม้มาใส่หนังสือเล่มหนาและปิดหนังสือเพื่อกดทับตัวดอกไม้ ไม่กี่วันต่อมาพวกเขาจะมีความประหลาดและบางเหมือนกระดาษ แต่จะคงอยู่นิรันดร นักออกแบบชาวอิสราเอลรอนอาราดใช้แนวคิดเดียวกันของ "กดทับดอกไม้" และใช้พวก รด - ยุก 500 เพียต รอนอาราดเอารถยูก 500 เพียตหกจริงมากดทับในรูปแบบแผ่นหนา 12 ซม. ทำจากโลหะในอุตสาหกรรมกึ่งอัตโนมัติใน เนเธอร์แลนด์ ตามที่อาราดคิด เขาไม่ได้ทำลายรถ แต่เขาใช้แนวความคิดกดทับดอกไม้มาทำกับรถของเขา รถกดยู่ในการแสดงนิทรรศการใหม่ของเขาที่ชื่อ "การกดทับดอกไม้" ที่ออกแบบพิพิธิภัณฑ์ Holon ในเทลอาวีฟ อิสราเอลก่อนที่พวกเขาจะถูกต่อต้าน มอเตอร์และที่นั่งถูกนำออกจากรถและ ยางถูกนำออก รถแต่ละคัน ถูกนำไปกดและถูกทุบลงอย่างไร้ความปราณี ผลที่ได้เป็น โลหะแบนมีความหนา 12 เซนติเมตร ทั้งนี้เนื่องจากรถที่ถูกทำลายอย่างสมบูรณ์ กลับสามารถที่จะรับรู้ได้ทันที โดยกล่าวไว้ว่าเขาใช้ตัวรถในการสร้างเป็นตัวงานน้อย ยกตัวอย่างเช่นที่ จัดแสดงออกแบบแวนยางแบน ภายใต้รถและที่ปลั๊ก ที่พวกเขาได้รับมา อาราด ทดลองกับรถยนต์รุ่นแรกและกดทับให้เกิดขนาดเล็กก่อนที่จะย้ายไปยังพื้นที่จริง ผลที่ได้ ไม่เป็นก้อนน่ากลัวอย่างที่คาดหวัง แต่รูปทรงของรถของเล่นที่ถูกทับก่อเป็นภาพออกมาเห็นได้ชัดเจนก่อเกิดการออกแบบที่ออกมาในรูปแบบเดิม จะเห็นสีลึบกดทับโลหะที่เหมาะสมในอุตสาหกรรมในประเทศเนเธอร์แลนด์และส่งรถที่จะให้มีการแบนปกติ กดถูกใช้ในการสร้างชิ้นส่วนของเรือการใช้งานที่ผิดปกติของสื่อมวลชน จึงเป็นความบันเทิงของคนงานที่อุตสาหกรรม



Ron Arad, Pressed Flower Red, 2013. Steel, glass, leather, plastic and vinyl, 300 x 470 x 25 cm. Courtesy of Ron Arad Associates, London

ภาพประกอบที่ 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Ron Arad, Pressed Flower Yellow, 2013. Acciaio, vetro, pelle, plastica e vinile, 300 x 470 x 25 cm. Courtesy of Ron Arad Associates, London

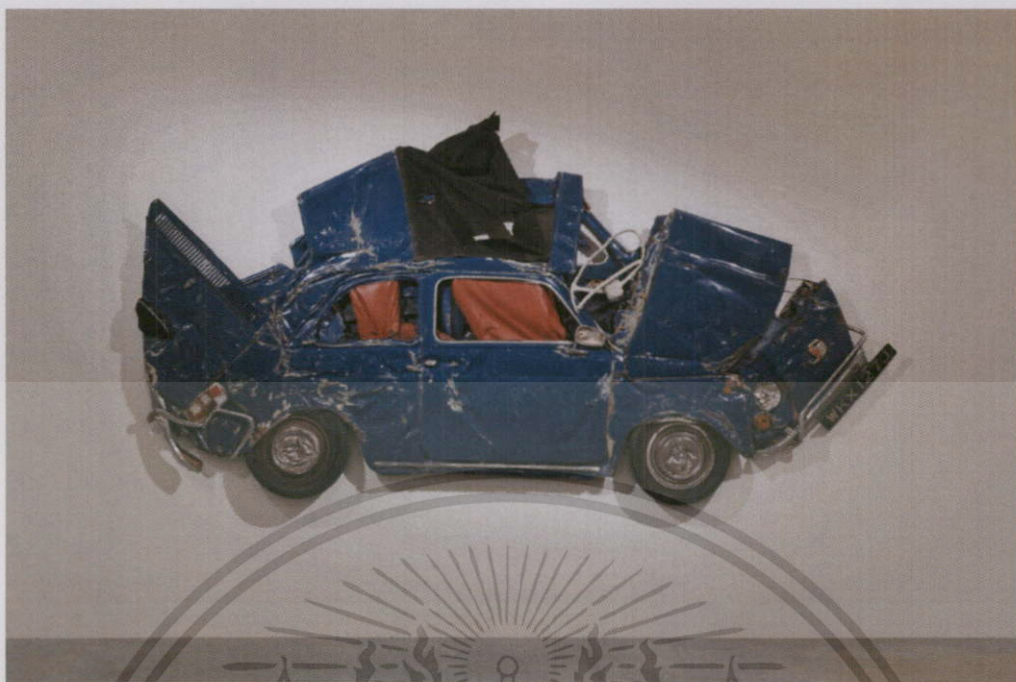
ภาพประกอบที่ 21



Ron Arad, Pressed Flower White, 2013. Acciaio, vetro, pelle, plastica e vinile, 300 x 470 x 25 cm. Courtesy of Ron Arad Associates, London

ภาพประกอบที่ 22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Ron Arad, Pressed Flower Blue, 2013. Acciaio, vetro, pelle, plastica e vinile, 300 x 470 x 25 cm.

Courtesy of Ron Arad Associates, London

ภาพประกอบที่ 23

ข้าพเจ้าได้อธิปไตยจากการศึกษาผลงานของรอน อาราด ในเรื่องของกระบวนการ โดยศิลปินจะใช้เวลาในการศึกษาภาพที่เป็นต้นแบบอย่างละเอียดถี่ถ้วน พร้อมเทคนิคในการสร้างงาน โดยการทาบที่ตัววัตถุให้ก่อเกิดเป็นผลงานที่มีความน่าสนใจในมุมมองที่แปลกใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานภาพถ่าย

ประวัติความเป็นมาของการจัดเก็บไฟล์ภาพในรูปแบบดิจิทัล (digital Image History) จุดเริ่มต้นของการเก็บภาพถ่ายนั้น เริ่มต้นขึ้นในปี 1889 โดย Thomas Alva Edison และ George Eastman ได้ร่วมกันประดิษฐ์ขึ้น โดยได้จัดเก็บภาพถ่ายไว้ในระบบฟิล์มหรือใช้แผ่นกระจก เพื่อนำไปใช้งานต่อในกระบวนการเคมี เพื่อให้เกิดภาพบนแผ่นกระดาษ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการจัดเก็บภาพถ่าย

หลังจากนั้น 100 ปีต่อมา มีนักวิทยาศาสตร์หลายคนพยายามที่จะค้นหาวิธีการอื่นๆที่จะสามารถจัดการกับภาพถ่ายในรูปแบบอื่นๆ ที่นอกเหนือไปจากการใช้ฟิล์มในยุคก่อน โดยในปี 1907 ได้มีการประดิษฐ์หลอด cathode (CRT) และถูกจดสิทธิบัตรขึ้นโดย Vladimir K. Zwotkin วิศวกร เชื้อสายรัสเซีย-อเมริกา จากนั้นได้มีการพัฒนาหลอดดังกล่าวไปสู่เทคโนโลยีในการแสดงผลภาพในปี 1928 และเทคโนโลยีดังกล่าวนี้ สามารถนำไปใช้ในการสแกนและบันทึกได้ในปี 1938 อันเนื่องมาจากหลอด CRT ของเขา นั้น ได้ประกอบไปด้วยเซลล์ภาพขนาดเล็กจำนวนมากและสามารถมีการถ่ายเทประจุได้ ซึ่งนับว่าเป็นก้าวแรกของการเริ่มใช้งานระบบภาพในรูปแบบดิจิทัลเป็นครั้งแรก

การพัฒนาทางเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาต่อไป จนกระทั่งปี 1951 ไฟล์ภาพดิจิทัลได้ถูกกำเนิดขึ้นครั้งแรกโดยแท้จริง จากการบันทึกด้วยกล้องวิดีโอ โดยมีการแปรงสัญญาณผ่านคลื่นอิเล็กทรอนิกส์จากม้วนเทปวิดีโอ

ในปี 1972 บริษัท Texas Instrument ได้พัฒนามิติใหม่ของวงการภาพถ่าย โดยได้จดสิทธิบัตรกล้องตัวแรกที่ไม่ต้องใช้ฟิล์มขึ้นมา และผลิตขึ้นมาใช้งานได้ในปี 1981 ซึ่งถือว่าเป็นอุปกรณ์ที่สามารถจับภาพ โดยใช้ระบบดิจิทัล และสร้างข้อมูลไฟล์ดิจิทัลได้ด้วยตัวเองซึ่งถูกเรียกว่า “Still Camera” โดยใช้การจับภาพและบันทึกด้วยเซนเซอร์ที่เรียกว่า “CCD” และถ่ายส่งข้อมูลลงแผ่นดิสก์ และนำไปใช้งาน โดยอ่านด้วยเครื่องเล่น CD หรือต่อเข้าโทรทัศน์ หรือเครื่องพิมพ์ ต่อมาบริษัท Kodak ได้พัฒนากล้องดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเป็นกล้องที่ทำงานในความละเอียดถึง 1.4 megapixels เป็นครั้งแรกในปี 1986 ซึ่งได้ช่วยพัฒนาเซนเซอร์รับภาพ และระบบของกล้องตั้งแต่ปี 1975 โดยวิศวกรชื่อ Steven Sasson และนำไปทดลองติดตั้งบนตัวกล้อง Nikon F3 ทำให้น้ำหนักกล้องนั้นมีมากถึง 4 กิโลกรัม จากนั้นบริษัท Kodak ก็ได้เริ่มทำการผลิตกล้องดิจิทัลที่ใช้งานดิจิทัล ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้งานไฟล์ภาพแบบดิจิทัลอย่างจริงจังนับตั้งแต่บัดนั้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในช่วงแรกนั้น การบันทึกไฟล์ดิจิทัลนั้นจะถูกบันทึกลงบนเทป หลังจากนั้นวงการคอมพิวเตอร์ได้มีการพัฒนาระบบสำหรับแสดงภาพให้พัฒนาขึ้น การบันทึกไฟล์ดิจิทัลจึงมีการปรับมาให้รองรับ โดยแรกเริ่มนั้นจะถูกสร้างเป็นไฟล์ประเภท Bitmap ซึ่งเป็นภาพที่ถูกกำหนดขนาดแน่นอน(ต่างจากในปัจจุบันมีการเก็บไฟล์ที่เรียกว่า Vector ที่สามารถขยายเท่าไรก็ได้) โดยถูกเรียกว่า Device-Independent Bitmap(DIB) ในปี 1986 ซึ่งเป็นไฟล์ภาพสกุลแรกที่ถือกำเนิดขึ้นซึ่งมีขนาดใหญ่มาก และจำเป็นต้องใช้กำลังของคอมพิวเตอร์ค่อนข้างสูง

หลังจากนั้นในหลายบริษัทจึงได้เริ่มพัฒนาไฟล์ DIB ไปในทิศทางและมีประสิทธิภาพสูงขึ้นจึงเกิดเป็นไฟล์ในสกุลต่างๆขึ้นมา ในปีเดียวกันนั้นเอง จึงได้ถือกำเนิดไฟล์สกุลต่อมาคือ Tagged Image File Format (TIFF) โดยบริษัท Microsoft และ Aldus โดยจดทะเบียนในบริษัท Aldus ต่อมาในปี 1987 ได้มีการสร้างไฟล์สกุล Graphic Interchange Format (GIF)ขึ้นเพื่อแก้ปัญหาขนาดไฟล์ที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งยากต่อการเก็บและนำขึ้นขึ้นสู่อินเทอร์เน็ต จึงเป็นครั้งแรกที่มีการนำเทคโนโลยีบีบอัดไฟล์ภาพมาใช้ หลังจากนั้นในช่วงปี 90 การเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าประวัติศาสตร์วงการคอมพิวเตอร์ครั้งใหญ่ก็เกิดขึ้น โดยการกำเนิดไฟล์สกุล Joint Photographic Experts Group(JPEG)ซึ่งเป็นไฟล์ที่สามารถบีบไฟล์ให้เล็กลงมากและมีประสิทธิภาพในการแสดงผลในระดับใช้งานได้ดีและได้กลายเป็นสกุลไฟล์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายนั้นตั้งแต่บัดนั้นจนถึงปัจจุบัน หลังจากนั้นในปี 1995 ไฟล์สกุลใหม่ ได้ถูกสร้างอีกครั้งโดยมีชื่อว่า Portable Network Graphics(PNG) ซึ่งเป็นไฟล์ที่ได้รับพัฒนาต่อยอดมาจาก GIF โดยมุ่งเน้นในเรื่องการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กเหมาะสำหรับใช้งานบนอินเทอร์เน็ต แต่ยังคงคุณภาพของเนื้อหาภาพ แต่ทว่ากลับไม่ได้รับความนิยมมากหากเทียบกับการใช้งานในสกุล JPEG

การจัดเก็บไฟล์ภาพดิจิทัล (Image Digital Formats) โดยด้วงานของข้าพเจ้ามี 2 ไฟล์ที่ใช้ในการทำงาน ดังนี้

1. TIFF – Tagged Image File Format – เป็นสกุลไฟล์ที่มีความยืดหยุ่นของไฟล์สูง โดยสามารถรองรับระดับของสีได้ตั้งแต่ 8 บิตมากไปจนถึง 48 บิต แต่เนื่องด้วยจากความยืดหยุ่นที่สูงของมันนั้น นับเป็นได้ทั้งข้อดีและข้อด้อยในเวลาเดียวกัน คือข้อดีคือเป็นไฟล์ที่สามารถปรับแก้ได้ดี และมีคุณภาพสูงมาก และตัวไฟล์เองนั้นสามารถรองรับสีได้มากกว่าระบบอื่นๆ แต่ข้อด้อยของมันคือขนาดไฟล์ภาพที่มีขนาดอันใหญ่โตและกินพื้นที่มากกว่าสกุลอื่นหลายเท่าตัว ทำให้ไฟล์สกุลนี้ถูกรองรับโดยกล้องที่มีระดับการใช้งานขั้นสูงสำหรับมืออาชีพเท่านั้น จึงทำให้ไม่ค่อยได้พบในกล้องตามท้องตลาดที่มีขนาดเล็กในทั่วไป โดยไฟล์ภาพนี้มักจะถูกนำไปใช้ในอุตสาหกรรมกราฟิกที่ใช้ระบบการพิมพ์บนพื้นฐานของระบบสี CMYK ทำให้ผลงานการพิมพ์นั้นออกมามีคุณภาพสูงที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. RAW – Raw Image Formats เป็นระบบจัดเก็บไฟล์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีในกล้องดิจิทัลบางรุ่น ซึ่งมักจะเป็นกล้องที่ต้องการคุณภาพ ของภาพถ่ายมากกว่าระดับทั่วไป โดยมักจะถูกนำไปใช้ในการบันทึกภาพที่ปราศจากการบีบอัด หรือบีบอัดต่ำ เพื่อการใช้งานไฟล์ในคุณภาพสูง นับว่าเป็นไฟล์ภาพที่มีคุณภาพสูงที่สุดเท่าที่มีมา และมีขนาดเล็กกว่าไฟล์สกุล TIFF แต่ทว่าก็ยังถือว่ามีความใหญ่อยู่ โดยไฟล์สกุลนี้นั้นไม่ได้เป็นไฟล์ภาพเหมือนสกุลอื่นๆ แต่เป็นเพียงข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น จึงมีความจำเป็นที่ต้องใช้โปรแกรมเฉพาะในการเปิดและแสดงผล ข้อดีของไฟล์ภาพชนิดนี้คือ ความยืดหยุ่นในการแก้ไขปลดัดแปลงสูงที่สุด ทำให้ภาพถ่ายนั้นสร้างมิติใหม่ของภาพถ่ายในคอมพิวเตอร์ได้มาก และหลุดไปจากขีดจำกัดเดิมๆ ในสกุลไฟล์ภาพอื่นๆที่ไม่สามารถทำได้ รวมไปถึงการทำารแก้ไขในลักษณะที่ไม่ทางทำได้จากการถ่ายภาพในทันที แต่ข้อเสียของไฟล์ชนิดนี้คือ ไม่สามารถนำไปใช้งานได้ในทันทีจำเป็นต้องทำการแปลงค่าต่างๆ ของไฟล์ก่อนเพื่อใหกลายเป็นไฟล์ภาพสกุลไฟล์อื่นๆที่สามารถนำไปใช้งาน โปรแกรมและการพิมพ์ได้ทำให้มีความสะดวกหากต้องใช้งานในทันที ดังนั้นไฟล์ประเภทนี้จึงเหมาะสำหรับอาชีพช่างภาพและคนที่ต้องการถ่ายภาพที่มีประสิทธิภาพสูงสุดเท่านั้น ไฟล์สกุลนี้นั้นมักจะมีหลายสกุลมากตามบริษัทผู้ผลิตกล้องและมีความจำเป็นที่จะต้องใช้โปรแกรมเฉพาะของบริษัทผู้ผลิต เพื่อที่จะภาพที่มีคุณภาพสูงสุด โดยสกุลที่พบเห็นได้ในปัจจุบันมี ดังนี้ DNG(Adobe’s Digital Negative) ซึ่งเป็นไฟล์ Raw กลาง ที่ถูกพัฒนาโดย Adobe ซึ่งจะพบได้จากกล้องของบริษัท Pentax,Leica,Samsung และบริษัทอื่นๆ และมีบางบริษัทที่มีไฟล์เป็นของตนเอง ได้แก่ Nikon ใช้สกุลไฟล์ .NEF และบริษัท Canon ใช้สกุลไฟล์ .CR2 อันเนื่องจากผลประโยชน์ทางการตลาดทั้งสิ้น

นอกจากรูปแบบการจัดเก็บข้อมูลภาพในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลแล้ว ภายในไฟล์ดิจิทัลนั้นประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งรวมกันเป็นไฟล์ดิจิทัล โดยแต่ละองค์ประกอบนั้น ล้วนส่งผลถึงภาพทั้งสิ้น เหมือนกับอวัยวะของร่างกายที่คอยทำหน้าที่ต่างๆ ซึ่งถือเป็นความรู้พื้นฐานในการจัดการภาพถ่ายโดยตรง โดยแบ่งออกไปได้ดังต่อไปนี้

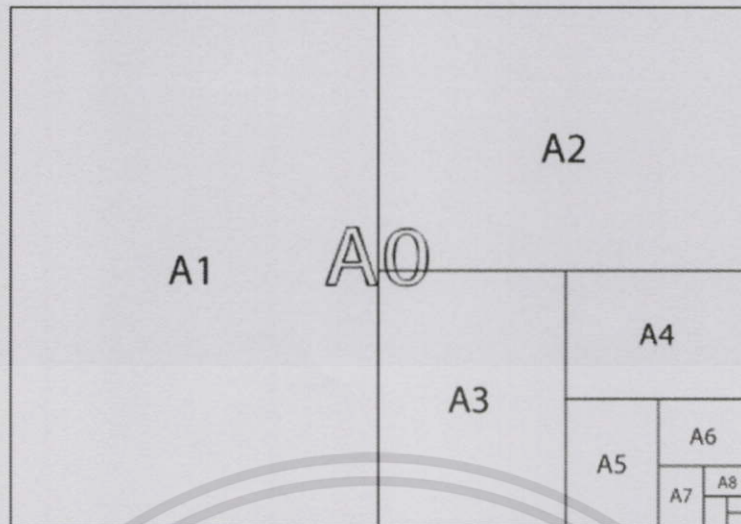
1. ค่าความละเอียดของไฟล์ภาพ(Image Resolution)
2. รูปแบบโหมดของค่าสี(Image Mode)
3. ระบบการจัดการสี(Color Management)
4. สัญญาณรบกวนในไฟล์ภาพ(Noise)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัล โดยตัวงานใช้การพิมพ์ในรูปแบบพ่นหมึก/อิงค์เจ็ท (Inkjet Printing) ซึ่งใช้หลักการพ่นหยดหมึกเล็กๆ จากหัวพ่นไปสร้างเป็นภาพบนวัสดุพิมพ์ ซึ่งการพิมพ์นั้นเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานจากหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้นสามารถเกิดออกมาในรูปแบบได้ลงบนสื่อชนิดต่างๆ เช่น กระดาษ ซึ่งปัจจัยต่างๆในการพิมพ์ต่างๆที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ต่างๆ จากเครื่องพิมพ์นั้นถือว่าเป็นอีกหนึ่งตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างงานผ่านการพิมพ์เป็นอย่างมาก

กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์ คือกระดาษอาร์ต(Arts,Coate paper) เป็นกระดาษที่ได้มีการเคลือบผิวหน้าด้วยวัสดุบางอย่างให้มีผิวเรียบมัน เพื่อใช้พิมพ์ภาพที่มีรายละเอียด ซึ่งผิวกระดาษในแต่ละชนิดนั้นจะมีการออกแบบให้มีพื้นผิวที่ต่างกันออกไป เพื่อรองรับการใช้ที่แตกต่างกัน โดยผิวกระดาษในตัวงานของข้าพเจ้าใช้กระดาษชนิดเคลือบด้าน หรืออาร์ตด้าน(Matt paper)ใช้สำหรับงานพิมพ์ที่ต้องการความละเอียดอ่อนของภาพ แกรมที่โรงพิมพ์เลือกใช้ 100,128,130,160

ในปัจจุบันองค์กรมาตรฐานระหว่างประเทศ(Internationnal Standard Origanization) หรือ ISO ได้พยายามกำหนดมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยกำหนดขนาดกระดาษริมให้เป็นระบบมาตรฐานได้แก่การสร้างรูปร่างของกระดาษ ซึ่งเมื่อตัดแบ่งครั้งแล้วจะได้ส่วน(Proportion)ระหว่างความกว้างกับความยาวทุกครั้งอัตราส่วนระหว่างความกว้าง : ความยาวจะเท่ากับ 1 : 1.414 เสมอ ขนาดของกระดาษ มาตรฐาน ซึ่งเรียกว่า กระดาษชุด A เริ่มด้วย AO มีขนาดความกว้าง x ความยาว เท่ากับ 1 ตารางเมตรพอดี เพื่อเป็นการสะดวกต่อการจินตนาการเป็นกรัม หรือแกรม/ตารางเมตรอีกด้วย ดังนั้นหน่วยของการวัดกระดาษมาตรฐาน จึงนิยมใช้มาตราเมตริกเสมอ ชุดกระดาษขนาด A มีขนาดดังต่อไปนี้



การแบ่งขนาดกระดาษตามมาตรฐานชุด A

ภาพประกอบที่ 24

A0	841 x 1189 มม 33.11 x 46.81 นิ้ว
A1	594 x 841 มม 23.39 x 33.11 นิ้ว
A2	420 x 594 มม 16.54 x 23.39 นิ้ว
A3	297 x 420 มม 11.69 x 16.54 นิ้ว
A4	210 x 297 มม 8.27 x 11.69 นิ้ว
A5	148 x 210 มม 5.83 x 8.27 นิ้ว
A6	105 x 148 มม 4.13 x 5.83 นิ้ว
A7	74 x 105 มม 2.91 x 4.13 นิ้ว
A8	52 x 74 มม 2.05 x 2.91 นิ้ว
A9	37 x 52 มม 1.46 x 2.05 นิ้ว
A10	26 x 37 มม 1.02 x 1.46 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดีของกระดาษขนาดมาตรฐาน ชุด A

1. ในการตัดแบ่งกระดาษเพื่อใช้ให้เหมาะสมกับงาน จะเป็นอัตราแบ่งครึ่งพอดีโดยไม่เหลือเศษทิ้ง
2. ทำให้สามารถจินตนาการของกระดาษว่าเป็นที่แรกมได้โดยง่าย เนื่องจากกระดาษ A₀ เนื่องจากกระดาษ จะมีพื้นที่เท่ากับ 1 ตารางเมตรพอดี
3. กระดาษขนาดมาตรฐาน มีแนวโน้มที่จะใช้แพร่หลายกันทั่วโลก

แม้ว่าประเทศไทย โดยมติของคณะรัฐมนตรีจะได้ลงมติให้หน่วยราชการต่าง ๆ ใช้กระดาษมาตรฐานในการพิมพ์ เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน 2516 (ชนิด คิวโน้ม 2528 : 83) แต่ในทางปฏิบัติความนิยมในการใช้กระดาษมาตรฐานก็ยังไม่สูงจะเป็นที่นิยมแพร่หลายนัก ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากการตัดกระดาษในเมืองไทยนิยมตัดขนาด 31 X 43 นิ้ว ซึ่งไม่ตรงกับขนาดมาตรฐานเมื่อทางผู้พิมพ์จะมาตัดให้เป็นกระดาษชุด A ก็ย่อมจะเหลือเศษนั่นเอง

น้ำหนักกระดาษ (Sub stand) ในการเรียกน้ำหนักของกระดาษนั้นมีอยู่ 3 ระบบใหญ่ ๆ

1. หน่วยน้ำหนักเป็นแกรมหรือกรัม หมายถึงกระดาษขนาดพื้นที่ 1 ตารางเมตร (กระดาษมาตรฐานขนาด AO) เมื่อนำไปชั่งน้ำหนักได้กี่แกรม ก็เรียกว่าเป็นกระดาษเท่านี้แกรม เช่น กระดาษโรเนียว 60 แกรม 80 แกรม เป็นต้น โดยปรกติเวลาเวลาเขียนก็ต้องเขียน 60 แกรม/ตารางเมตร หรือ 80 แกรม/ตารางเมตรอย่างชัดเจน
2. หน่วยหนักเป็นกิโลกรัม (กก.) เป็นหน่วยสำหรับกระดาษในเมืองไทยโดยเฉพาะ โดยแรงงานกระดาษในเมืองไทยจะถือว่ากระดาษขนาด 31 X 43 นิ้ว จำนวน 1 ริมซึ่งจะมีกระดาษจำนวน 500 แผ่น เมื่อชั่งน้ำหนักดูแล้วพบว่า เป็นกิโลกรัม ก็จะเรียกเป็นกระดาษเท่านี้กิโลกรัม เช่นกระดาษฟอกขาว 27 กก. เป็นต้น
3. หน่วยน้ำหนักเป็นปอนด์ นิยมใช้ทางแถบยุโรปและอเมริกา โดยทางยุโรป และอเมริกาได้กำหนดกระดาษสำหรับการใช้งานไว้เฉพาะ เช่น กระดาษบรูฟ มีขนาด 24x36 นิ้วถ้านำกระดาษดังกล่าวมา 1 ริม หรือ 500 แผ่น แล้วชั่งน้ำหนักกระดาษทั้งริมได้กี่ปอนด์ก็ถือว่าเป็นน้ำหนักของกระดาษชนิดนั้น เช่นกระดาษ 80 ปอนด์ กระดาษ 100 ปอนด์ เป็นต้น แต่สำหรับอเมริกาภายหลังได้ถือเอาจำนวนกระดาษ 1,000 แผ่น ต่อการจินตนาการหนักเป็นปอนด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความละเอียดในการพิมพ์(Printing Resolution)ในการพิมพ์นั้น เครื่องพิมพ์นั้นมีหน่วยในการพิมพ์เพื่อบ่งบอกความละเอียดในการพิมพ์เพื่อทำให้ภาพที่ต้องการนั้นแสดงรายละเอียดที่ชัดเจนออกมาได้สูงหรือต่ำเพียงใด โดยหน่วยที่ในการจัดค่าความละเอียดของการพิมพ์ที่ข้าพเจ้าใช้ในการทำงานคือ

DPI (Dots Per Inch) คือ หน่วยจุดต่อนิ้ว ใช้เป็นหน่วยบอกความละเอียดของภาพ สำหรับเครื่องพิมพ์ เช่น เลเซอร์พรีน อิงค์เจ็ต พรีนเตอร์ต่างๆ ซึ่งภาพหนึ่งจุดที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากจุดสีหลายสีทับกันเป็นจุดเดียวแสดงผลให้เห็นเป็นสีที่ตาเห็น ซึ่งถ้าเอาภาพที่ 100 PPI มาพิมพ์ที่ 100 DPI ขนาดของ Dot อาจใหญ่กว่า Pixel เนื่องจากเครื่องพิมพ์ไม่สามารถรักษารายละเอียด Dot ให้เท่ากับ Pixel ได้เนื่องเครื่องพิมพ์อาจทำให้ Dot ขึ้นเมื่อพิมพ์บนวัสดุที่ใช้เช่นพิมพ์บนกระดาษอาจบวมซึมในกระดาษ และเครื่องพิมพ์เดียวกัน พิมพ์บนกระดาษต่างกันอาจรับหมึกไม่เท่ากันส่งผลให้ภาพคมชัดต่างกันได้ และ ภาพที่พิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ 2400 DPI ควรแสดงความละเอียดและความชัดเจนของภาพได้มากกว่าเครื่องพิมพ์ที่พิมพ์ ที่ 1200 DPI เป็นต้น

2.2.1 ตัวอย่างศิลปินที่มุ่งเน้นการใช้งานจากความละเอียดของผลงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด

แอนเดรีย เกอส์กี (Andreas Gursky) ศิลปินภาพถ่ายชาวเยอรมันเกิดวันที่ 15 มกราคม 1955 ในเมือง Leipzig เขาเกิดในตระกูลของช่างภาพเชิงพาณิชย์ โดยมีปู่และพ่อเป็นช่างภาพ ในช่วงปี 1978 ถึง 1981 เขาได้ศึกษาที่ Folkwangschule ที่ซึ่งเขากล่าวไว้ว่าเขาจะได้รับการศึกษาภายใต้การดูแลของ Otto Steinert แต่ทว่าความเป็นจริงกลับไม่ได้เป็นเช่นนั้น เนื่องจาก Steinert ได้เสียชีวิตลงในปี 1978 จากนั้นในช่วงปี 1981 – 1987 เขาได้ศึกษาต่อที่ Kunstakademie Dusseldorf ที่แห่งนี้เองที่ได้รับการฝึกฝนอย่างหนัก และได้รับอิทธิพลในการทำงานจากอาจารย์ของเขา Hilla และ Bernd Becher ทีมช่างภาพที่มีการทำงานที่โดดเด่นมาก จากนั้นเขาได้เริ่มค้นหาแนวทางการถ่ายภาพสำหรับตัวเอง บนกล้องประเภท Lage Format

ในชีวิตการทำงานของเขา Andreas Gursky นั้น ในช่วงก่อนยุค 90 ยังไม่ได้มีการนำเทคโนโลยีการจัดการไฟล์ภาพดิจิทัลมาใช้ในงาน ในช่วงปีต่อมานั้น Gursky ได้กล่าวว่า เขาได้ทดลองใช้ระบบดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการทำงาน และทำให้เขานั้นเชื่อมั่นว่าการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงาน และทำให้เขานั้นเชื่อมั่นว่าการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการจัดการถ่ายภาพของเขา ได้ทำให้เขาได้ทำการแก้ไขและปรับปรุง ภาพถ่ายของเขานั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำให้จินตนาการทางศิลปะของเขานั้น มันได้เปิดกว้างมากขึ้น ทำให้ศิลปะของเขานั้นเป็นมากกว่าถ่ายภาพกว่าปกติทั่วไป จนผลงานของเขานั้น ได้รับคำวิจารณ์จาก Peter Schjeldahl นักวิจารณ์จาก นิตยสาร The New Yorker Magazine ว่า “เป็นภาพที่ยิ่งใหญ่ เปี่ยมไปด้วยสีสัน ให้ความบันเทิง และไม่น่าเชื่อ”



แอนด์กรี๊ เกอส์กี (Andreas Gursky)

ภาพประกอบที่ 25

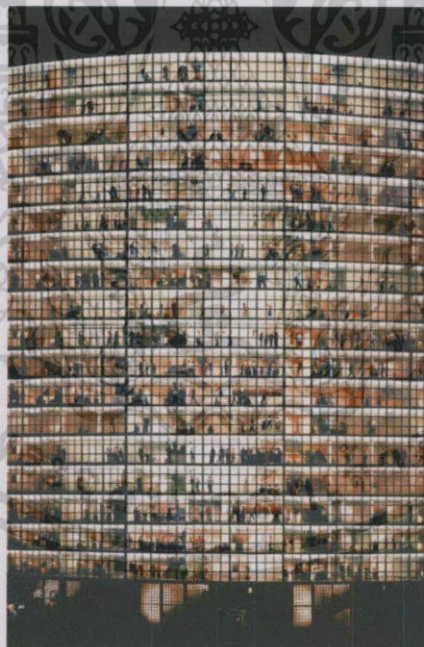
รูปแบบงานของเขานั้นมักจะใช้ภาพที่มีจุดดึงดูดสายตาไม่ได้ชัดเจนนัก เนื่องจากภาพของเขานั้นเป็นการทำลายกำแพงของการถ่ายภาพลงอย่างแท้จริง โดยเป็นภาพถ่ายที่ปราศจาก มิติเชิงลึกของภาพ(Depth Of Field)เป็นภาพที่ถูกนำไปปรับในคอมพิวเตอร์ โดยทำให้ภาพทั้งภาพนั้นมีความชัดเท่ากันทั้งภาพ ราวกับว่าภาพนั้นถูกโฟกัสทุกจุด ซึ่งมักเป็นเรื่องที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ด้วยเหตุนี้เองทำให้ภาพของเขานั้น มีความจำเป็นที่จะต้องใส่ใจในการจัดไฟล์ภาพดิจิทัลสูง เพื่อให้ภาพนั้นมีความคมชัดและคุณภาพในทุกๆด้าน ออกมาให้เห็นที่สุด ทำให้ภาพของ Gursky นั้นมีแรงดึงดูดความยิ่งใหญ่และพร้อมจะสร้างแรงปะทะต่อผู้รับชมอย่างสูง อย่างตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Andreas Gursky, 99 Cent II Diptychon, 2001, C-print mounted to acrylic glass, 2x 207 x 307
centimeter

ภาพประกอบที่ 26



Gursky's May Day V (2006), at Matthew Marks.

ภาพประกอบที่ 27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Andreas Gursky, Pyongyang IV, 2007, c-print, 304.5 x 207 cm

ภาพประกอบที่ 28

2.2.2 ตัวอย่างศิลปินที่มุ่งเน้นใช้จุดอ่อนของการใช้ความละเอียดเพื่อเกิดรูปแบบของงานศิลปะ

โทมัส รัฟ (Thomas Ruff) เป็นศิลปินชาวเยอรมัน เกิดเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 1958 ในเมือง Black Forest เขาเป็นบุตรหนึ่งใน 6 ของตระกูล เขามีกล้องตัวแรกและเริ่มมีความสนใจในการถ่ายภาพในการเรียนวิชาถ่ายภาพ ในปี 1974 ในช่วงแรกเขาเริ่มต้นที่จะทดลองการถ่ายต่างๆ โดยถ่ายตามสิ่งที่เขาเห็นในนิตยสารถ่ายภาพโดยช่างภาพมือสมัครเล่น ในขณะที่เขากำลังศึกษาอยู่ในสถาบัน Dusseldorf เขาได้เกิดแรงบันดาลใจขณะการเรียนระหว่างการบรรยายของ Benjamin HD Buchloh เขาเริ่มพัฒนาการถ่ายภาพของเขาไปในทิศทางของ Conceptual เขาได้เริ่มถ่ายภาพวิวทิวทัศน์แต่ในระหว่างที่เขายังคงเป็นนักเรียนนั้น เขาเองได้ลองเปลี่ยนไปถ่ายงานอาคารด้วย ด้วยการทดลองในการถ่ายภาพหลายๆแบบของเขานั้น ทำให้เขาเริ่มมองเห็นการคล้ายคลึงของภาพในมุมมองของอาคารก่อสร้างกับภาพคน โดยการเริ่มใช้การถ่ายภาพผ่านกล้องที่มีขนาดเล็กจากนั้น Ruff ได้เข้าศึกษาการถ่ายภาพอย่างจริงจังในช่วงปี 1977 – 1985 ที่สถาบัน Dusseldorf โดยได้ศึกษากับ Bernd และ Hilla Becher และในช่วงปี 1982 เขาได้ใช้เวลา Cite Internationale Des Arts ในกรุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Paris เป็นเวลา 6 เดือน และในปี 1993 นั้นเอง เขาได้สำเร็จการศึกษาจาก Villa Massimo ในกรุงโรม ในช่วงปี 2000-2005 เขาได้รับเชิญเข้าไปสอนในวิชาการถ่ายภาพในสถาบัน Dusseldorf



โทมัส รัฟ(Thomas Ruff)

ภาพประกอบที่ 29

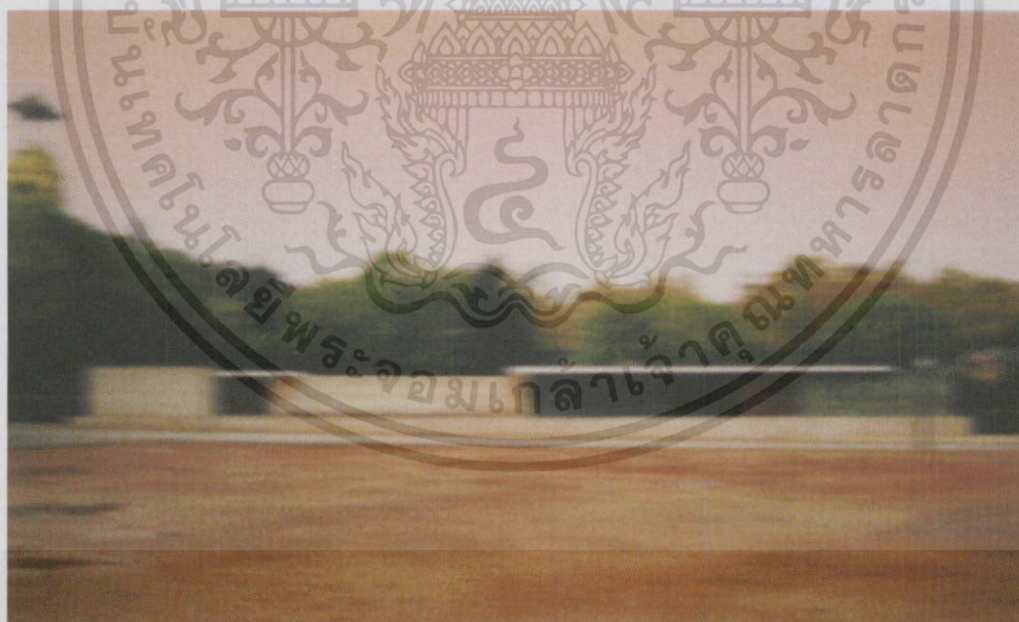
ในรูปแบบการถ่ายภาพของเขานั้น เขาได้นำจุดอ่อนของการจัดไฟล์ภาพแบบดิจิทัลซึ่งถูกจำกัดภาพด้วยจำนวนความละเอียดของ Pixel ที่จำเป็นต้องใช้ภาพที่มีความละเอียดสูงจึงสามารถนำภาพนั้นไปพิมพ์ให้มีขนาดใหญ่ได้ แต่ทว่า Ruff ได้มองเห็นแนวทางแปลกใหม่ของการถ่ายภาพด้วยข้อจำกัดเหล่านี้จึงใช้ข้อจำกัดเหล่านี้ให้เกิดรูปแบบงานศิลปะของเขาเอง โดยเขาได้ใช้ภาพที่มีความละเอียดที่ต่ำโดยเป็นภาพที่ถูกถ่ายจากกล้องดิจิทัลคุณภาพต่ำมาพิมพ์ขยายให้มีขนาดใหญ่ทำให้ภาพนั้นเกิดความพร่าเบลอละและไม่ชัดเจนทำให้เกิดความรู้สึกในการรับชมที่เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ทำให้เกิดการนำเสนอภาพถ่ายในรูปแบบที่แปลกใหม่ ทำให้เขามีชื่อเสียงจากการนำเสนอภาพนลักษณะแบบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



w.h.s. 01 , Bauhaus House, from the L.M.V.D.R Series, 2000/2004

ภาพประกอบที่ 30



d.b.p.02, Barcelona Pavillion, from the L.M.V.D.R Series, 2000/2004

ภาพประกอบที่ 31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการหยุดเพื่อตั้งสติให้เกิดการรับรู้ของคนที่เกิดจากการเห็นแสดงถึงรายละเอียด โครงสร้าง ความงาม พิจารณาและไตร่ตรอง จนเกิดการกระตุ้นความรู้สึกและความคิด สร้าง ศูนย์ริยะใหม่เพื่อเปลี่ยนการรับรู้ด้วยภาษาภาพ จากการมองเห็น การสัมผัส และการรับรู้ทางด้าน ประสบการณ์ ชีวิตประจำวัน การนำเสนอมุมมองเพื่อให้เกิดความรับรู้หลายๆมุมมองมาสร้างให้อยู่ รวมกันได้ทั้งๆที่แตกต่างกันแต่เป็นสิ่งที่ของเดียวกัน โดยนำสิ่งของมาสร้างรวมกันให้มาเป็นตัวงาน โดยใช้สื่อภาพถ่าย เพราะสื่อภาพถ่ายสามารถตอบสนองแนวความคิดมุมมองของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากการรับรู้มุมมองเกิดได้จากการเห็น สัมผัส ความเคยชินจึงทำให้เกิดมุมมอง หลายมุมมองที่แตกต่าง โดยจะนำความดั้งเดิมของสิ่งของนำมาถ่ายทุกมุมมอง ทุกด้านมาจัดการ รวมกันในโปรแกรมในคอมพิวเตอร์เพื่อความลงตัวเปลี่ยนค่าจากสิ่งที่เป็นสิ่งของเหล่านั้นจากการรับรู้ใน ชีวิตประจำวัน โดยเอาสิ่งเหล่านี้มาเป็นสื่อสิ่งที่ข้าพเจ้านำเสนอคือของเล่นในสนามเด็กเล่น กระบวนการคิดที่ฉันจำเป็นต้องใช้ เซวาน์ปัญญา สมาธิ และความอดทน ซึ่งเด็กสามารถค้นพบได้ ด้วยตัวเอง จากการเล่นไม่ต้องบอก เมื่อเด็กมีกระบวนการคิดที่ดีแล้วก็จะแก้ไขปัญหาลักษณะต่างๆ ในชีวิตประจำวันให้สำเร็จได้ ทำให้คิดได้หลายชั้นคิดเป็นระบบ ในตัวงานนี้เหมือนนำเสนอ มุมมองในของตัวของเล่น เพื่อเกิดการคิดวิเคราะห์ ในของเล่นในชีวิตประจำวัน ก่อเกิดความคิด สร้างสรรค์ ต่อสิ่งที่เราเล่น โดยนำมุมมองที่พิเศษในรูปแบบของข้าพเจ้าแสดงให้เห็นถึงความงดงาม ในคุณค่าและความหมายเผยแพร่จากตนเองสู่สาธารณชน และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถ ให้ผู้ชมงานซึมซับ ทิศวิเคราะห์ ในของเล่น ซึ่งข้าพเจ้าใช้มุมมองของของเล่นมานำเสนอ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบในเรื่องของคุณค่าทางจิตใจ โดยนำเสนอออกมาในตัวงานวัตถุที่ก่อเกิดความงาม แห่งวัยเยาว์

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าเริ่มจากศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในเรื่องสุนทรียศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องมุมมองทั้งวิธีการแนวความคิดของงานจิตรกรรมของศิลปิน เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับแนวความคิดและอิทธิพลต่างๆที่ได้รับ เกิดการคิดวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยนำเสนอเกี่ยวกับความทรงจำที่มีคุณค่าอยู่ภายในจิตใจตนเอง ซึ่งเป็นเรื่องของความรู้สึกส่วนตัวที่เป็นนามธรรม ให้ออกมาเป็นผลงานศิลปะในแนวทางสื่อผสมที่เป็นรูปธรรม เพื่อจะสามารถสื่อสารทัศนคติของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ได้ ผ่านทางกระบวนการทางความคิดและวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะ

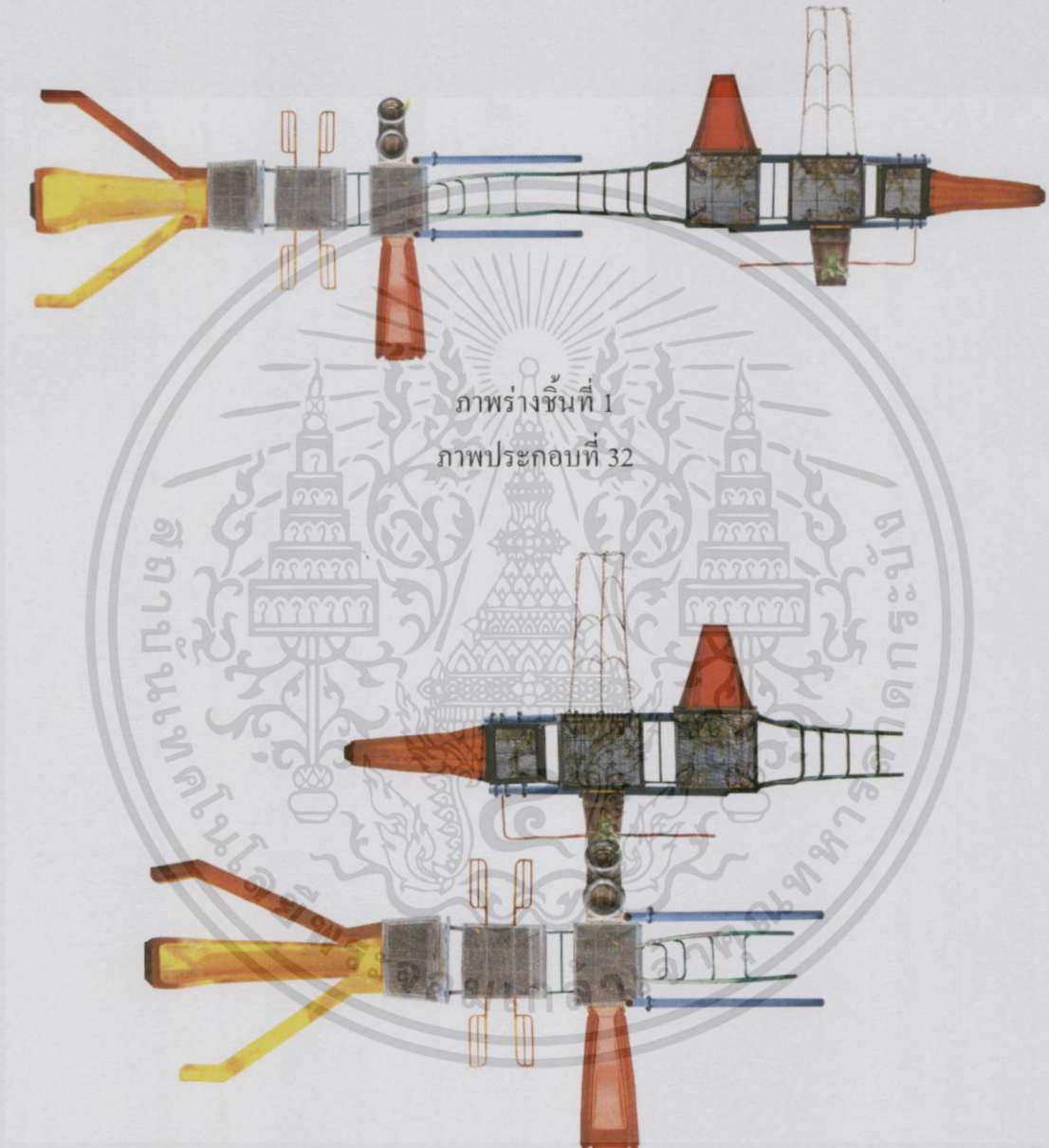
ขั้นตอนและกระบวนการสร้างร่างภาพ

ข้าพเจ้าค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อนำมาสร้างภาพร่างจากการลงพื้นที่ สํารวจตามสถานที่ต่างๆ และบันทึกข้อมูลออกมาเป็นภาพถ่าย โดยใช้กล้องถ่ายภาพที่มีความละเอียดสูง บันทึกภาพออกมาหลายๆมุมมองเพื่อนำมาเลือกและพิจารณาในการสร้างภาพร่าง นำมาสร้างผลงานแยกออกไปแต่ละชั้นเพื่อที่จะแสดงรายละเอียดของความคิดที่แสดงเรื่องราวในแต่ละชั้นงาน ก่อนที่จะนำมาประกอบกันเป็นผลงานชุดเดียวกันในความคิดหลัก โดยนำภาพที่พิจารณาแล้วมาตกแต่งตัดต่อสร้างชิ้นใหม่ในคอมพิวเตอร์โปรแกรม Photo Shop เมื่อเสร็จสิ้นการตัดต่อจึงนำมาอัดเป็นภาพถ่ายเพื่อนำมาเป็นภาพร่างในการสร้างสรรค์ผลงานจริง

โดยผลงานชุดนี้นั้นเริ่มต้นมาจากที่ข้าพเจ้าได้สนใจเกี่ยวกับมุมมองต่างๆโดยข้าพเจ้านำของเล่นในสนามเด็กเล่นมาเป็นตัวงานในการนำเสนอด้วย ข้าพเจ้าจึงใช้ภาพมาสร้างมุมมองโดยกล้องถ่ายภาพนั้นสามารถตอบสนองได้เป็นอย่างดี เมื่อได้ข้อมูลที่เป็นภาพถ่ายแล้ว ข้าพเจ้าต้องมาพิจารณาเพื่อเลือกมุมมองที่ตอบสนองกับแนวความคิดของตนเองได้ตรงความต้องการมากที่สุด โดยข้าพเจ้าจะบันทึกภาพเป็นในแบบโคลส-อัพ รายละเอียดต่างๆเพื่อที่จะเป็นประโยชน์ในขั้นตอนการเก็บรายละเอียด โดยจะถ่ายภาพให้คมชัดที่สุด จากนั้นข้าพเจ้าจะคำนึงถึงหลักของทัศนธาตุ (Element) คือ รูปทรง , โครงสร้าง , เส้นและสี เพื่อที่จะได้ภาพต้นแบบที่สมบูรณ์ที่สุดในหลักองค์ประกอบศิลป์

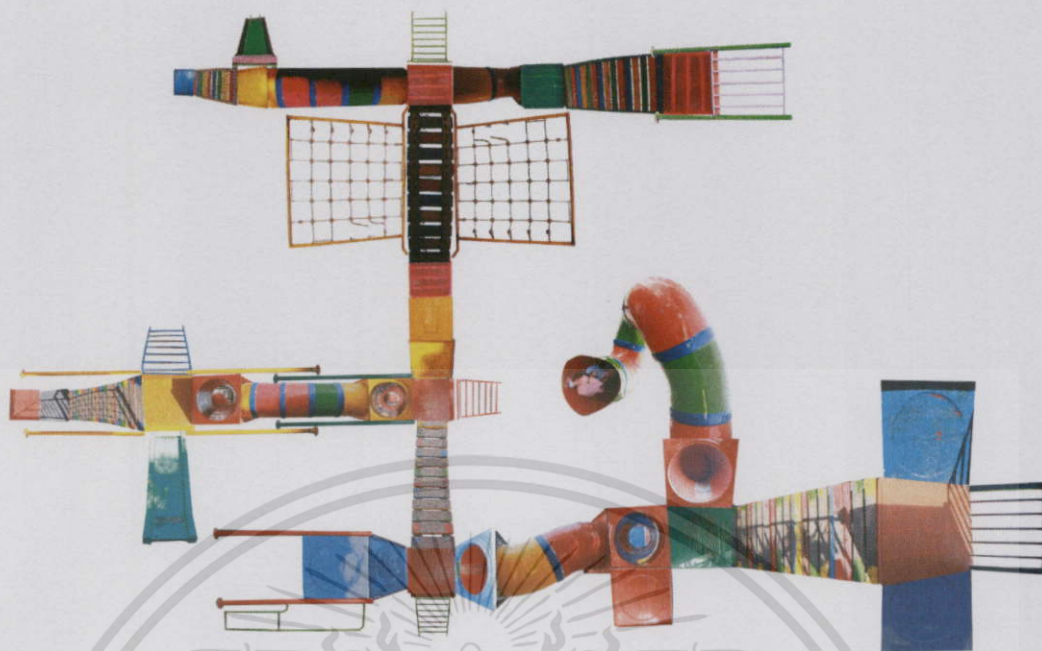
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1



ภาพร่างชั้นที่ 2
ภาพประกอบที่ 33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 3
ภาพประกอบที่ 34

ขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1

ในภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1 ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชั้นที่ 1 กับ 2 เนื่องจากทั้งสองภาพมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ แสดงถึงรายละเอียดถ่ายทอดความรู้สึกออกมาเพื่อเชื่อมโยงเข้ากับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจ และถ่ายทอดที่ได้สัมผัสจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวดังกล่าวมาสร้างเป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมและจัดวาง เป็นภาพที่มีอยู่ในเค้าโครงความเป็นจริง ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในการสร้างสรรค์และนำทัศนธาตุทางศิลปะมาประกอบกัน เพื่อความสมบูรณ์สูงสุดในการสื่อความหมาย และการแสดงออก โดยข้าพเจ้ากำหนดองค์ประกอบด้วย ทัศนธาตุต่างๆ

ภาพร่างชุดนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับมุมมองกับสิ่งของในวัยเด็ก โดยเสริมต่อความคิดของรูปแบบการมองในวัยเด็ก โดยนำทุกมุมมองของสิ่งของมานำเสนอเพื่อความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่างออกไปมาประกอบสร้างใหม่เพื่อเกิดมุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนชินตา

ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2



ภาพร่างชั้นที่ 1
ภาพประกอบที่ 35



ภาพร่างชั้นที่ 2
ภาพประกอบที่ 36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



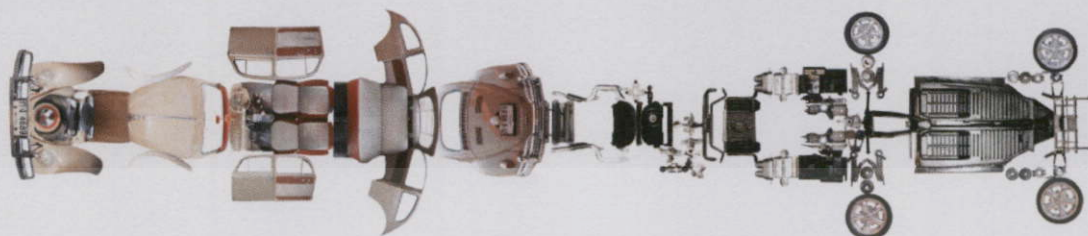
ภาพร่างชั้นที่ 3
ภาพประกอบที่ 37

ขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2

ในภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชั้นที่ 1 นำมาเป็นต้นแบบเนื่องจากภาพร่างชั้นที่ 1 มีรูปแบบเพิ่มขึ้นของวัตถุซึ่งเกิดการเพิ่มเติมรายละเอียดและกระบวนการสร้างภาพร่างที่ลงลึกถึงตัวภายในเครื่องรถยนต์ ซึ่งต่างจากภาพร่างที่เหลือทั้ง 3 ชั้น เป็นการสร้างเป็นผลงานศิลปปะแบบสื่อผสมและจัดวาง เป็นภาพที่มีอยู่ในเค้าโครงความเป็นจริง ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ใน การสร้างสรรค์และนำทัศนธาตุทางศิลปะมาประกอบกัน เพื่อความสมบูรณ์สูงสุดในการสื่อความหมาย และการแสดงออก โดยข้าพเจ้ากำหนดองค์ประกอบด้วย ทัศนธาตุต่างๆ ภาพร่างชุดนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับมุมมองกับสิ่งของในวัยเด็ก โดยเสริมต่อความคิดของรูปแบบการมองในวัยเด็ก โดยนำทุกมุมมองของสิ่งของมานำเสนอเพื่อความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่างออกไปมาประกอบสร้างใหม่เพื่อเกิดมุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนชินตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 1
ภาพประกอบที่ 38



ภาพร่างชิ้นที่ 2
ภาพประกอบที่ 39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

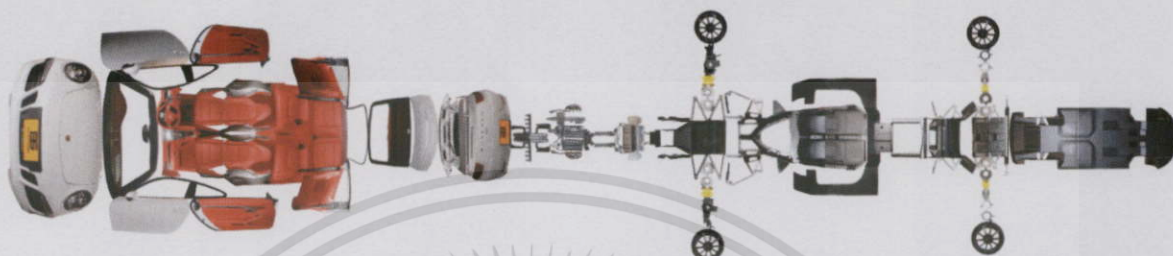


ภาพร่างชิ้นที่ 3
ภาพประกอบที่ 40

ขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3

ในภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 1 นำมาเป็นต้นแบบเนื่องจากภาพร่างชิ้นที่ 1 ภาพมีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้น รูปแบบมีความสวยงาม มีความน่าสนใจตรงเครื่องยนต์ภายในมีความมันวาวและชิ้นส่วนสมบูรณ์มากขึ้น เป็นการสร้างเป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมและจัดวาง เป็นภาพที่มีอยู่ในเค้าโครงความเป็นจริง ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในการสร้างสรรค์และนำทัศนธาตุทางศิลปะมาประกอบกัน เพื่อความสมบูรณ์สูงสุดในการสื่อความหมายและการแสดงออก โดยข้าพเจ้ากำหนดองค์ประกอบด้วย ทัศนธาตุต่างๆ ภาพร่างชุดนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับมุมมองกับสิ่งของในวัยเด็ก โดยเสริมต่อความคิดของรูปแบบการมองในวัยเด็ก โดยนำทมุมมองของสิ่งของมานำเสนอเพื่อความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่างออกไปมาประกอบสร้างใหม่เพื่อเกิดมุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนชินตา

ภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 1
ภาพประกอบที่ 41

ขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 4

ในภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 4 ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 1 นำมาเป็นต้นแบบเนื่องจากภาพร่างชิ้นที่ 1 มีความแตกต่างจากสามชุดแรกเนื่องจากเป็นรถที่มีความสมัยใหม่มากกว่าชุดอื่น มีความน่าสนใจของรูปทรง องค์ประกอบที่เยอะเขิ่น อีกทั้งในเรื่องของความมันแฉะของเครื่องยนต์สามารถออกมาในรูปแบบที่สมบูรณ์ได้ เป็นการสร้างเป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมและจัดวาง เป็นภาพที่มีอยู่ในเค้าโครงความเป็นจริง ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในการสร้างสรรคและนำทัศนธาตุทางศิลปะมาประกอบกัน เพื่อความสมบูรณ์สูงสุดในการสื่อความหมาย และการแสดงออก โดยข้าพเจ้ากำหนดองค์ประกอบด้วย ทัศนธาตุต่างๆ ภาพร่างชุดนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับมุมมองกับสิ่งของในวัยเด็ก โดยเสริมต่อความคิดของรูปแบบการมองในวัยเด็ก โดยนำทุกมุมมองของสิ่งของมานำเสนอเพื่อความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่างออกไปมาประกอบสร้างใหม่เพื่อเกิดมุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนชินตา

บทที่ 4

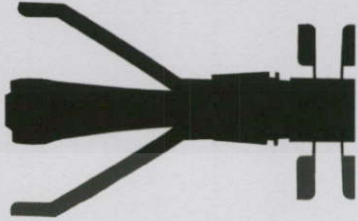
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เป็นผลงานที่ว่าการจัดองค์ประกอบมุมมองของสิ่งของจะมีขอบข่ายครอบคลุมในความรู้และทักษะที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ทางความงามของมนุษย์ โดยอาศัยข้อมูลจากภาพถ่ายเพื่อสร้างเป็นภาพร่างที่ต้องการนำเสนอแล้วจึงเข้าสู่วิธีการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพตามลำดับ โดยการสร้างงานถ่ายทอดจากความจริง

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ในการวิเคราะห์ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้หยิบยกผลงานชิ้นนี้มาวิเคราะห์เพียงหนึ่งชิ้นเนื่องจากวิธีการและรูปแบบของงานจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันการวิเคราะห์ทัศนธาตุศิลปะในโครงสร้างใหญ่จะมี 2 ส่วนคือ คุณค่าของงานเกิดจากการสรรค์สร้างองค์ประกอบศิลป์เลือกใช้องค์ประกอบศิลป์ขึ้นพื้นฐาน เช่น เส้น สี รูปร่าง หรือรูปทรง การเน้นลวดลาย ความซ้ำซ้อน แล้วประยุกต์ให้สวยงามขึ้นด้วยการวางจุดสนใจตามการสร้างสมดุลให้ภาพการใช้กรอบ หรือการจัดวางเพื่อเน้นเรื่องราวให้กับจุดเด่นในภาพ ล้วนทำให้ภาพดูสวยงามแปลกตามีคุณค่ามากขึ้นทั้งสิ้น โดยมีลักษณะดังนี้เป็นเรื่องของการสร้างทัศนธาตุให้เกิดความงามที่ลงตัวเป็นเอกภาพ กับส่วนของวิธีการจัดวางได้แก่หลัก 7 ประการในการจัดวางองค์ประกอบ ได้แก่ ความกลมกลืน ความหลากหลาย ความสมดุล สัดส่วน การเน้น ความเคลื่อนไหว และการจำกัด ซึ่งการวิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานศิลปะมีความจำเป็นเพื่อความเข้าใจที่จะเกิดขึ้นในผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นรูปทรงของกระดานลื่นบนของเล่นในสวนเด็กเล่น เป็นรูปที่บอกถึงความบริสุทธิ์มีเหตุผล



ข. รูปทรงสี่เหลี่ยมของสนามเด็กเล่น ซึ่งช่วงบนจะมีรูปทรงวงกลมซ้อนทับสี่เหลี่ยมเป็นทรงของล้อรถยนต์เมื่อประกอบวงกลมกับรูปทรงสี่เหลี่ยมทำให้เกิดความรู้สึกถึงการหมุน ซึ่งลักษณะของรูปทรงจะมีความสมจริง



ค. รูปทรงสี่เหลี่ยมของตัวโซ่และกระดานลื่นบนของเล่นในสวนเด็กเล่น เป็นรูปที่บอกถึงความบริสุทธิ์มีเหตุผลและรูปทรงอื่นๆจะแตกต่างกันไปตามชนิดวัตถุ ซึ่งลักษณะของรูปทรงจะมีความสมจริง

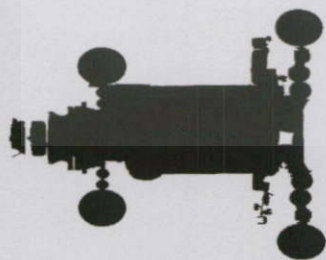
ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



- ก. รูปทรงชิ้นส่วนของรถยนต์ เป็นส่วนของด้านหน้ารถ จะมีเครื่องยนต์และตัวหน้ารถ ซึ่งลักษณะของรูปทรง จะมีความสมจริง จะแตกต่างกันไปตามชนิดของเครื่องยนต์ โดยมีรูปทรงที่เหลี่ยมต่างๆเมื่อตั้งบนด้านใดด้านหนึ่งจะรู้สึกเสถียรและจะมีพลังเคลื่อนไหว (dynamic)



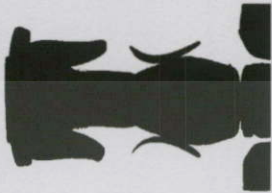
- ข. รูปทรงชิ้นส่วนของภายนอกเครื่องยนต์มีรูปทรงที่เหลี่ยม ซึ่งลักษณะของรูปทรงจะมีความสมจริง จะแตกต่างกันไปตามชนิดของเครื่องยนต์ โดยมีรูปทรงที่เหลี่ยมต่างๆเมื่อตั้งบนด้านใดด้านหนึ่งจะรู้สึกเสถียร



- ค. รูปทรงของใต้ท้องรถและล้อ มีทรงที่เหลี่ยมของใต้ท้องรถ และส่วนวงกลมของล้อเมื่อประกอบเข้ากันกับรูปทรงตรงของใต้ท้องรถ หรือใส่องค์ประกอบอื่นตามแนวรอบวงของชิ้นส่วนต่างๆของรถ จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงการหมุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

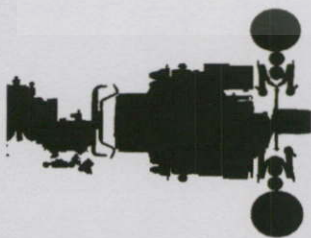
ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงชิ้นส่วนของรถยนต์ เป็นส่วนของด้านหน้ารถ จะมีเครื่องยนต์และตัวหน้ารถ ซึ่งลักษณะของรูปทรง จะมีความสมจริง จะแตกต่างกันไปตามชนิดของเครื่องยนต์ โดยมีรูปทรงที่เหลี่ยมต่างๆเมื่อตั้งบนด้านใดด้านหนึ่งจะรู้สึกเสถียรและจะมีพลังเคลื่อนไหว (dynamic)



ข. รูปทรงของภายในรถและประตูรถมีชิ้นส่วนเป็นสี่เหลี่ยมเป็นรูปที่บอกถึงความบริสุทธิ์มีเหตุผลเป็นรูปที่หยุดนิ่ง (Static) และเป็นกลางจะไม่แสดงทิศทางด้านใดด้านหนึ่งอย่างชัดเจน



ค. รูปทรงของใต้ท้องรถและล้อ มีทรงที่เหลี่ยมของใต้ท้องรถ และส่วนวงกลมของล้อเมื่อประกอบเข้ากันกับรูปทรงตรงของใต้ท้องรถ หรือใส่องค์ประกอบอื่นตามแนวรอบวงของชิ้นส่วนต่างๆของรถ จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงการหมุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

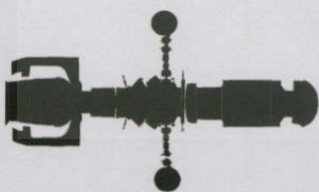
ผลงานชั้นที่ 4 รูปทรง (Forms)



- ก. รูปทรงชิ้นส่วนของรถยนต์ เป็นส่วนของด้านหน้ารถ จะมีเครื่องยนต์และตัวหน้ารถ ซึ่งลักษณะของรูปทรง จะมีความสมจริง จะแตกต่างกันไปตามชนิดของเครื่องยนต์ โดยมีรูปทรงที่เปลี่ยนแปลงเมื่อตั้งบนด้านใดด้านหนึ่งจะรู้สึกเสถียรและจะมีพลังเคลื่อนไหว (dynamic)



- ข. รูปทรงชิ้นส่วนและล้อรถ เมื่อประกอบเข้ากันกับรูปทรงองค์ประกอบอื่นตามแนวรอบวงของชิ้นส่วนต่างๆของรถ จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงการหมุน



- ค. รูปทรงของใต้ท้องรถและล้อ มีทรงที่เหลี่ยมของใต้ท้องรถ และส่วนวงกลมของล้อเมื่อประกอบเข้ากันกับรูปทรงตรงของใต้ท้องรถ หรือใส่องค์ประกอบอื่นตามแนวรอบวงของชิ้นส่วนต่างๆของรถ จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงการหมุน

ผลงานชิ้นที่ 1 ลักษณะผิว (Textures)

- ก. ลักษณะพื้นผิวของกระดานลื่นเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นเป็นของเทียม มีลักษณะด้านเคลือบเงา มีความลื่นบนพื้นผิวที่หยาบ



- ข. ลักษณะพื้นผิวของที่ยืนบนของเล่นในสนามเด็กเล่นเป็นลักษณะแผ่นเหล็กที่มีความแข็งแรง และมีช่องจุดกลมเพื่อความทนทานเมื่อฝนตกมาจะไม่กักขังน้ำ



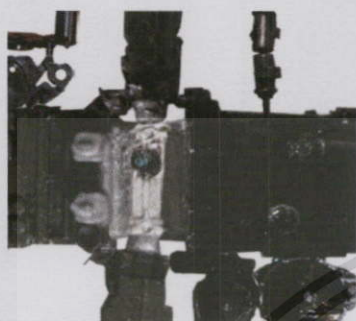
- ค. ลักษณะพื้นผิวของยางมีลักษณะด้านและแข็งมีลักษณะผิวที่ขรุขระ หยาบ หรือนั่นเส้นสูงต่ำ จะให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 ลักษณะผิว (Textures)

- ก. ลักษณะพื้นผิวของเครื่องยนต์มีความด้านผสมเงาวาว จากสีดำ เห็นได้ชัดเจนเมื่อโดนแสง ลักษณะผิวที่เรียบ จะให้ความรู้สึก ลื่น คล่องตัว รวดเร็ว



- ข. ลักษณะพื้นผิวของตัวเบาะมีความเงาด้าน เห็นได้ชัดเจนเมื่อโดนแสง ลักษณะผิวของช่วงไม้ด้านหน้า เมื่อมองดูให้ความรู้สึกว่ายาบหรือละเอียด เมื่อสัมผัสจับต้องกลับกลายเป็นพื้นผิวเรียบคือส่วนของวัสดุสังเคราะห์ที่ทำลักษณะพื้นผิวเป็นลายไม้



- ค. ลักษณะผิวของล้อรถยนต์มีความด้านหนาของส่วนข้างรถข้างนอก ส่วนข้างในยางมีลักษณะผิวเป็นเงาด้านทำมาจากอลูมิเนียมมาเป็นโลหะหลักผสมกับซิลิโคน



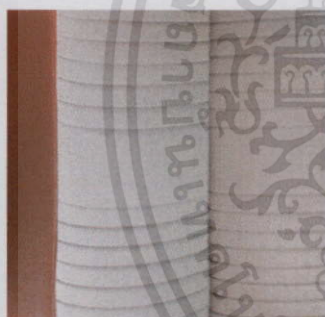
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 ลักษณะผิว (Textures)

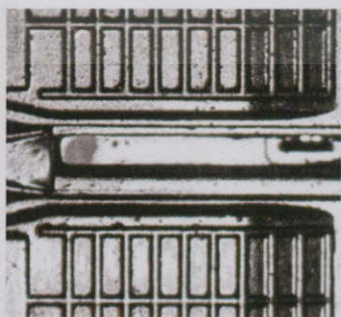
- ก. ลักษณะผิวของกระโปรงรถมีความมันเงาวาว ด้วยความเป็นเหล็กให้ความรู้สึกแข็ง และความเงาวาวมาจากการเคลือบเงาบนตัวรถ



- ข. ลักษณะพื้นผิวของตัวเบาะมีความค้ำพื้นผิวเมื่อจับต้องสัมผัสมีความนุ่มจากหนังของเบาะรถ



- ค. ลักษณะพื้นผิวของเครื่องยนต์มีความค้ำผสมเงาวาวจากสีดำจะเห็นได้ชัดเจนเมื่อโดนแสง ลักษณะผิวที่เรียบจะให้ความรู้สึก ถื่น คล่องตัว รวดเร็ว



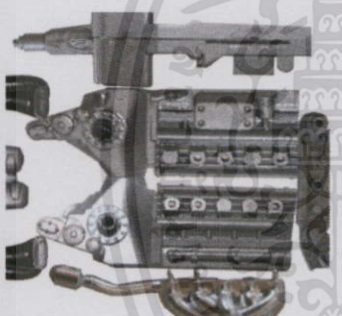
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4 ลักษณะผิว (Textures)

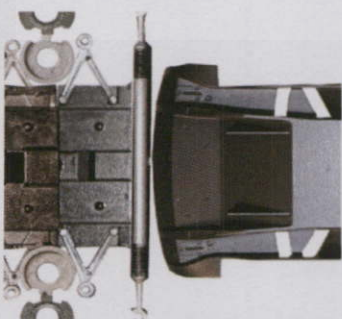
- ก. ลักษณะพื้นผิวของเบาะรถมีความมันด้าน ความเงามาจากหนังของตัวเบาะ ความด้านมาจากพื้นผิวของหนัง ที่ให้ความรู้สึกหยาบ



- ข. ลักษณะพื้นผิวของตัวเครื่องยนต์มีความด้านเงาความด้านผสมเงาวาวจากสีเทาจะเห็น ได้ชัดเจนเมื่อโดนแสง ลักษณะผิวที่เรียบจะให้ความรู้สึก สลื่น คล่องตัว รวดเร็ว ความด้านมาจากตัวเหล็กให้ความรู้สึกแข็งแรง



- ค. ลักษณะพื้นผิวของใต้ท้องรถมีความด้านผสมเงาวาวจากสีดำจะเห็น ได้ชัดเจนเมื่อโดนแสง ลักษณะผิวที่เรียบจะให้ความรู้สึก สลื่น คล่องตัว รวดเร็ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Colour)

- ก. สีของกระดานลื่นเป็นสีเหลืองแทนความรู้ที่กว้าง
สดใส ร่าเริง รู้สึกมีรสเปรี้ยว



- ข. สีของบันไดเป็นสีเขียวแทนความรู้ที่สดชื่น ร่าเริง
เบิกบาน



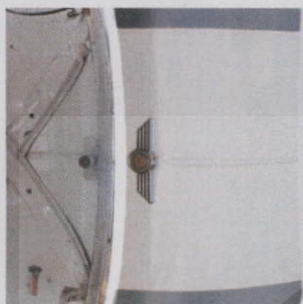
- ค. สีของกระดานลื่นเป็นสีแดงแทนความรู้สึกของความ
ประณีต ความเยือกเย็น ความหวาน ความสุข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Colour)

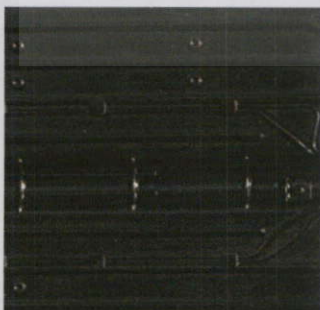
- ก. สีของกระโปรงรถเป็นสีเทาแทนความรู้สึกเจ็บปวด
ขรม สุภาพ



- ข. สีของเบาะรถประกอบด้วยสีแดงกับสีดำ สีแดงแทน
ความรู้สึกการโฆษณาชวนเชื่อ ตื่นเต้น เร้าใจ สีดำแทน
ความรู้สึกทุกข์ เสียใจ



- ค. สีของใต้ท้องรถประกอบด้วยสีดำกับสีขาว สีดำแทน
ความรู้สึกทุกข์ เสียใจ สีขาวคือสีที่เป็นแสง
(spectrum) เป็นสีที่เกิดจากการหักเหของแสง แทนค่า
ความรู้สึกเจ็บปวด สุภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 3 สี (Colour)

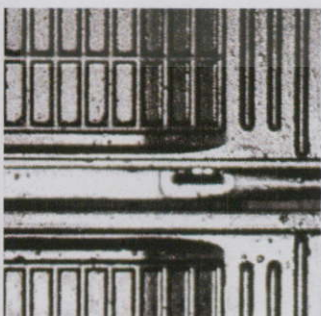
ก. สีของกระโปรงรถเป็นสีเนื้อแทนความรู้สึกความ
ประณีต ความเยือกเย็น ความหวาน ความสุข



ข. สีของเบาะรถเป็นสีขาวแทนความรู้สึกนั่ง เฝ้ายสงบ
สุขภาพ



ค. สีของใต้ท้องรถประกอบด้วยสีดำกับสีขาว สีดำแทน
ความรู้สึกทุกข์ เสียใจ สีขาวคือสีที่เป็นแสง
(spectrum) เป็นสีที่เกิดจากการหักเหของแสง แทนค่า
ความรู้สึกเฝ้ายสงบ สุขภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4 สี (Colour)

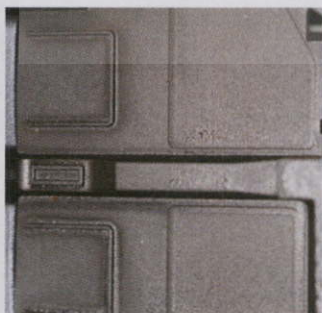
- ก. สีของเบาะเป็นสีแดง สีแดงแทนความรู้สึกการ โฆษณา
ชวนเชื่อ ตื่นเต้น เร้าใจ



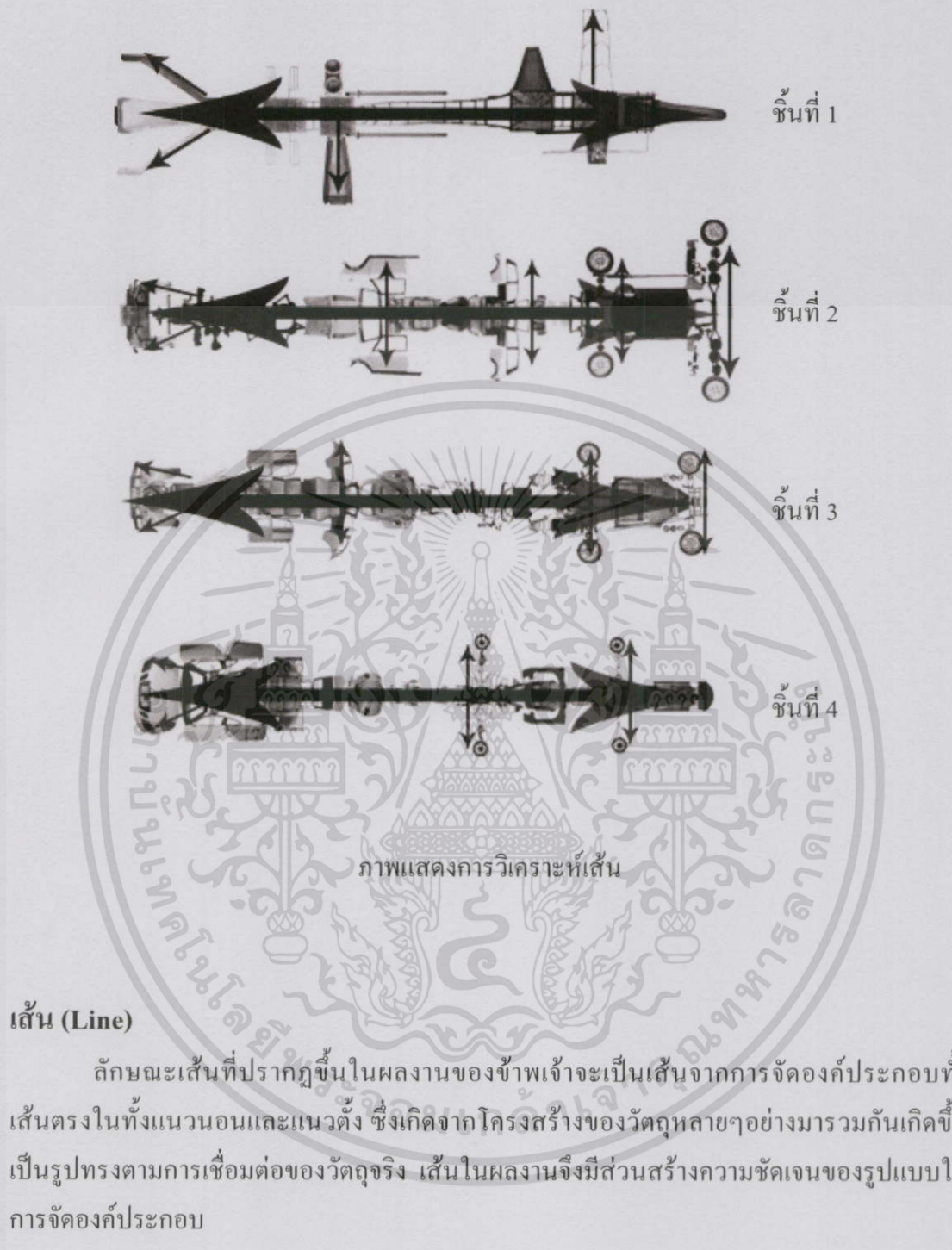
- ข. สีของกระโปรงรถเป็นสีเทาแทนความรู้สึกเจ็บปวด
ขรม สุภาพ



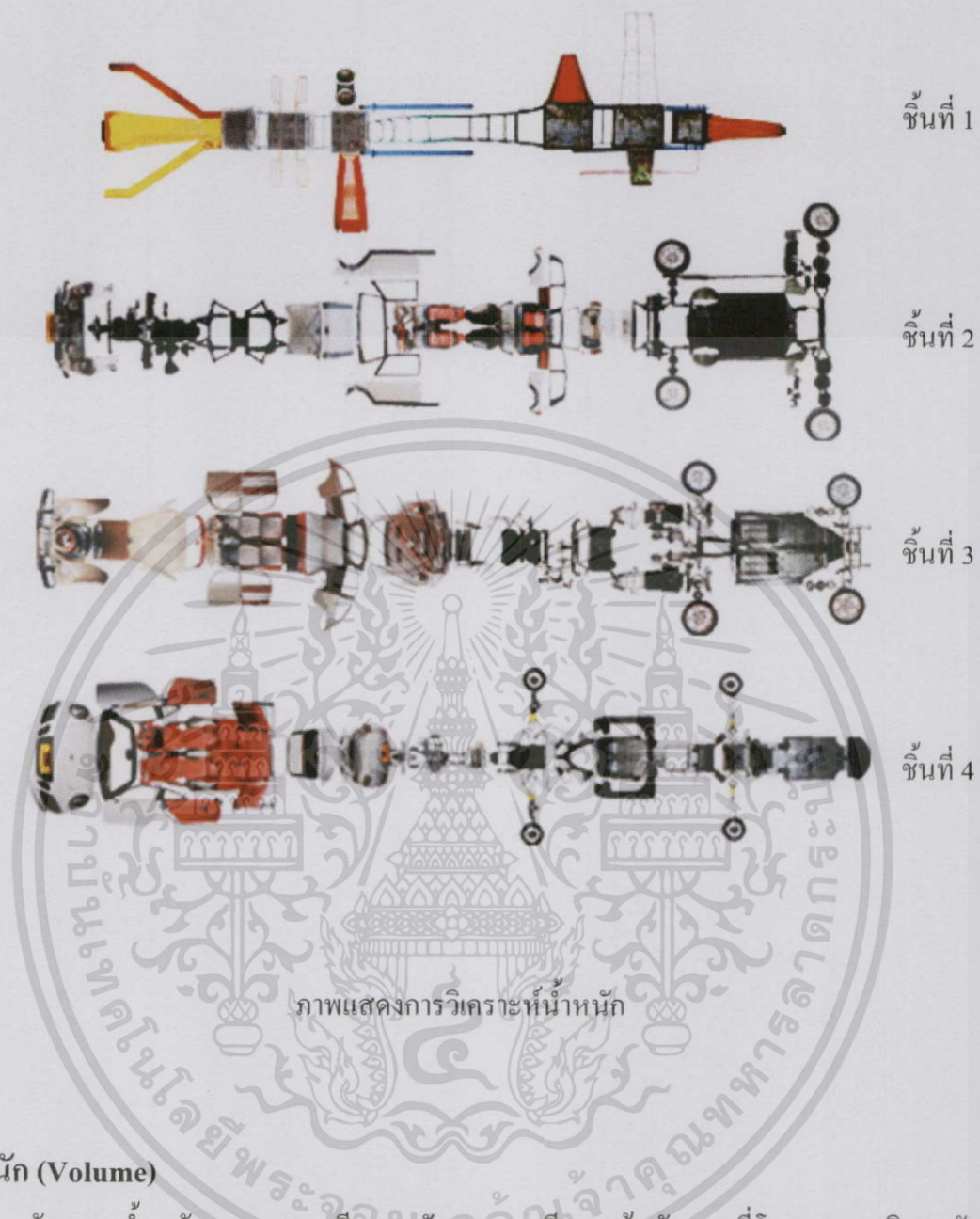
- ค. สีของใต้ท้องรถประกอบด้วยสีดำกับสีขาว สีดำแทน
ความรู้สึกทุกข์ เสียใจ สีขาวคือสีที่เป็นแสง
(spectrum) เป็นสีที่เกิดจากการหักเหของแสง แทนค่า
ความรู้สึกเจ็บปวด สุภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



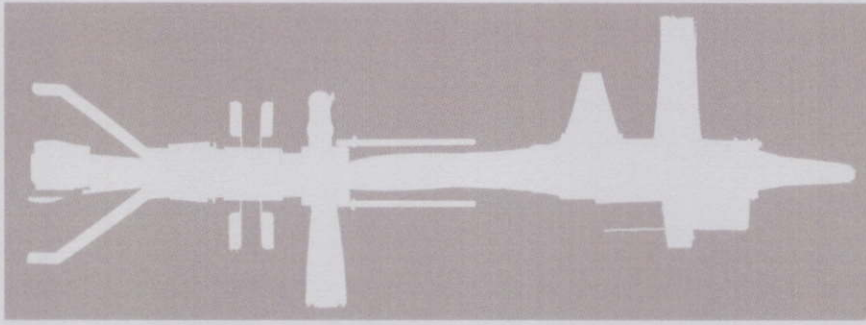
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



น้ำหนัก (Volume)

ลักษณะน้ำหนักของงานจะมีความชัดเจนมากมีการเน้นจังหวะที่โดนแสงระยิบระยับ เนื่องจากการจัดแสงไฟในการถ่ายตัวโมเดลและวัตถุจริงที่อยู่ท่ามกลางแดด ส่วนที่มีคี่ที่สุดคือที่ไม่โดนแสงหรือเงาสะท่อน เพื่อให้ภาพนั้นมีความเป็นมวลเกิดมิติที่เหมือนวัตถุจริงทุกประการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3

ชั้นที่ 4

ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่าง (Space)

การทำงานของพื้นที่ว่างที่เป็นลักษณะเรียบๆ สีขาวและบริเวณพื้นที่ว่าง เงามที่เกิดจากแสงที่ตกกระทบวัตถุก่อให้เกิดพื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) การเว้นพื้นที่ว่างในกรอบภาพยังช่วยให้เกิดดุลยภาพในภาพในเชิงอสมมาตรจะช่วยขบขันให้วัตถุมีความเด่นชัดขึ้นให้ความรู้สึกปะทะกับวัตถุที่อยู่ตรงกลางซึ่งมีลักษณะใหญ่เชื่อมโยงให้เข้ากับแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ นอกจากทัศนธาตุที่มาประกอบในส่วนของรูปแบบงานศิลปะแล้วยังต้องอาศัยความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ทำให้เกิดความเหมาะสมในผลงานให้ออกมาตรงเนื้อหา แนวความคิด การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพมีดังนี้



1. ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานของข้าพเจ้ามีความกลมกลืนในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ โดยใช้น้ำหนักไปในโทนเดียว มีความละเอียดเท่ากันมีลักษณะโดยรวมมีมุมมองที่สูงกว่าระดับสายตา ซึ่งบางที่เรียกกันว่า มุมมอง (Bird Eye View) หามุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนชินตา และมีในเรื่องของพื้นผิว น้ำหนัก ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาารองรับรูปทรงที่ประกอบในผลงานชุดนี้

2. ความหลากหลาย (Variety)

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงจากภาพถ่ายวัตถุจริง ในรูปแบบของการจัดวางไปตามตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจของรูปทรงมีความหลากหลายในเรื่องของรายละเอียดและชนิดของชิ้นส่วนของเครื่องยนต์ที่ต่างๆกัน ไปทำให้เกิดความหลากหลาย ในเรื่องของรูปทรงนำมาขยายหรือย่อตามวัตถุจริงเพื่อการชัดเจนในเรื่องของรายละเอียดตามเนื้อหาและแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความสมดุล (Balance)

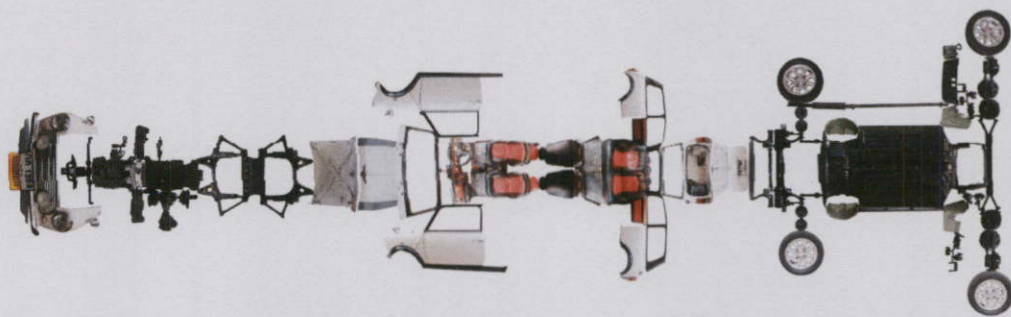
ความสมดุลในงานของข้าพเจ้าแต่ละชิ้นเกิดจากการวางรูปทรงที่ลงตัว การจัดระยะค่าน้ำหนักที่มีความกลมกลืนกันเพื่อให้ภาพผลงานมีความสมดุลและความกลมกลืน ควรคำนึงถึงองค์ประกอบรูปทรง น้ำหนัก ระยะการจัดวาง มีน้ำหนักเอนไปทางด้านซ้ายของภาพตามลักษณะรูปทรง

4. สัดส่วน (ProPortion)

สัดส่วนของผลงานชุดนี้มีสัดส่วนที่เท่าๆกันในเรื่องของตัวงาน ของเล่นในสนามเด็กเล่นจะมีสัดส่วนเล็กกว่าขนาดจริงเพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดที่สามารถสร้างความดึงดูดสายตา ทำให้เกิดอรรถสในการดู ขับเน้นความรู้สึกแปลกใหม่ของมุมมอง

5. ความเป็นเด่น (Domanance)

ความเป็นเด่น ในผลงานจะเห็นได้ชัดเจนทั่วทั้งงานเนื่องจากการจัดองค์ประกอบภาพเป็นเส้นตรงในรูปแนวนอน และเป็นรูปทรงตามความเชื่อมโยงของงาน มีความชัดเจนในลักษณะความมั่นคงและน้ำหนักเข้มที่สร้างความรู้สึกของความจริงได้เป็นอย่างดี



ภาพผลงานชิ้นที่ 2

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานของข้าพเจ้ามีความกลมกลืนในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ โดยใช้น้ำหนักไปในโทนเดียว มีความละเอียดเท่ากันมีลักษณะโดยรวมมีมุมมองที่สูงกว่าระดับสายตา ซึ่งบางที่เรียกกันว่า มุมนกมอง (Bird Eye View) หามุมมองที่หลากหลายแปลตากว่ามุมมองที่พบเห็นจนจินตนาการและมีในเรื่องของพื้นผิว น้ำหนัก ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาารองรับรูปทรงที่ประกอบในผลงานชุดนี้

2. ความหลากหลาย (Variety)

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงจากภาพถ่ายวัตถุจริง ในรูปแบบของการจัดวางไปตามตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจของรูปทรงมีความหลากหลายในเรื่องของรายละเอียดและชนิดของชิ้นส่วนของเครื่องยนต์ที่ต่างกันไปทำให้เกิดความหลากหลาย ในเรื่องของรูปทรงนำมาขยายหรือย่อตามวัตถุจริงเพื่อการชัดเจนในเรื่องของรายละเอียดตามเนื้อหาและแนวความคิด

3. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานของข้าพเจ้าแต่ละชิ้นเกิดจากการวางรูปทรงที่ลงตัว การจัดระยะค่าน้ำหนักที่มีความกลมกลืนกันเพื่อให้ภาพผลงานมีความสมดุลและความกลมกลืน ควรคำนึงถึงองค์ประกอบรูปทรง น้ำหนัก ระยะการจัดวาง มีความสมดุลของผลงานเนื่องจากมีองค์ประกอบที่ชัดเจน องค์ประกอบซ้ำๆกัน เพราะมีรูปแบบอย่างเดียวกันบนพื้นขาว

4. สัดส่วน (ProPortion)

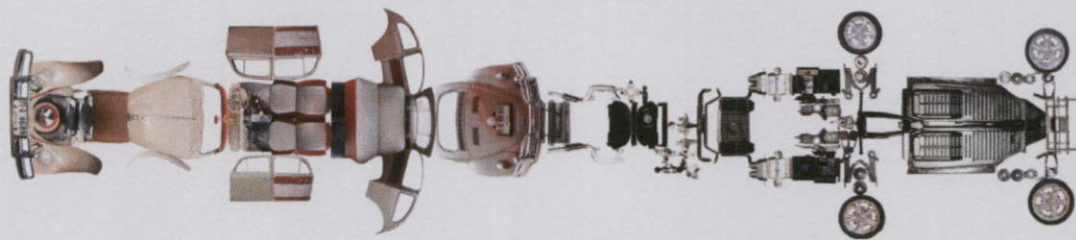
สัดส่วนของผลงานชุดนี้มีสัดส่วนที่เท่าๆกันในเรื่องของตัวงาน มีสัดส่วนในเรื่องของตัวรถกับเครื่องยนต์ซึ่งเครื่องยนต์นั้นจะมีสัดส่วนที่เท่ากับ โมเดล ส่วนตัวรถจะมีสัดส่วนที่ทำให้เล็กกว่าจริง เพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพและความเชื่อมโยงระหว่างตัวเครื่องยนต์กับภายนอกของรถ

5. ความเป็นเด่น (Domanance)

ความเป็นเด่น ในผลงานจะเห็นได้ชัดเจนทั่วทั้งงานเนื่องจากการจัดองค์ประกอบภาพเป็นเส้นตรงในรูปแนวนอน และเป็นรูปทรงตามความเชื่อมโยงของงาน มีความชัดเจนในลักษณะความมั่นใจ และน้ำหนักเข้มที่สร้างความรู้สึกรับรู้ความจริงได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานชิ้นที่ 3

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานของข้าพเจ้ามีความกลมกลืนในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ โดยใช้น้ำหนักไปในโทนเดียว มีความละเอียดเท่ากันมีลักษณะโดยรวมมีมุมมองที่สูงกว่าระดับสายตา ซึ่งบางที่เรียกกันว่า มุมนกมอง (Bird Eye View) หามุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนจินตนาการและมีในเรื่องของพื้นผิว น้ำหนัก ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาารองรับรูปทรงที่ประกอบในผลงานชุดนี้

2. ความหลากหลาย (Variety)

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงจากภาพถ่ายวัตถุจริง ในรูปแบบของการจัดวางไปตามตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจของรูปทรงมีความหลากหลายในเรื่องของรายละเอียดและชนิดของชิ้นส่วนของเครื่องยนต์ที่ต่างกันไปทำให้เกิดความหลากหลาย ในเรื่องของรูปทรงนำมาขยายหรือย่อตามวัตถุจริงเพื่อการชัดเจนในเรื่องของรายละเอียดตามเนื้อหาและแนวความคิด

3. ความสมดุล (Balance)

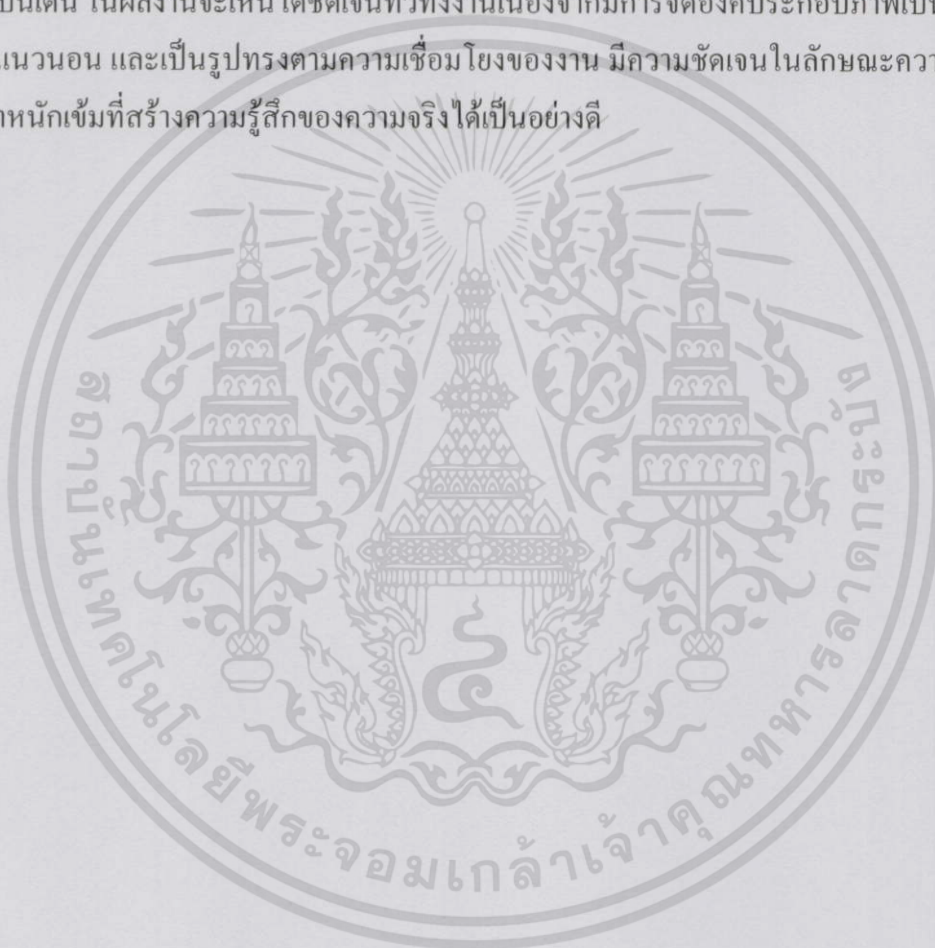
ความสมดุลในงานของข้าพเจ้าแต่ละชิ้นเกิดจากการวางรูปทรงที่ลงตัว การจัดระยะค่าน้ำหนักที่มีความกลมกลืนกันเพื่อให้ภาพผลงานมีความสมดุลและความกลมกลืน ควรคำนึงถึงองค์ประกอบรูปทรง น้ำหนัก ระยะการจัดวาง มีความสมดุลของผลงานเนื่องจากมีองค์ประกอบที่ชัดเจน องค์ประกอบซ้ำๆกัน เพราะมีรูปแบบอย่างเดียวกันบนพื้นขาว

4. สัดส่วน (ProPortion)

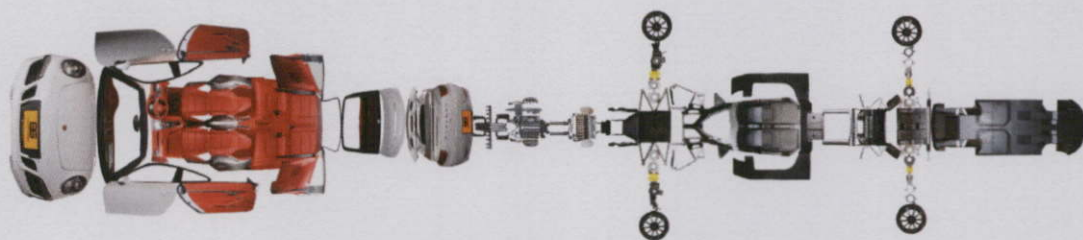
สัดส่วนของผลงานชุดนี้มีสัดส่วนที่เท่าๆกันในเรื่องของตัวงาน มีสัดส่วนในเรื่องของตัวรถกับเครื่องยนต์ซึ่งเครื่องยนต์นั้นจะมีสัดส่วนที่เท่ากับ โมเดล ส่วนตัวรถจะมีสัดส่วนที่ทำให้เล็กกว่าจริง เพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพและความเชื่อมโยงระหว่างตัวเครื่องยนต์กับภายนอกของรถ

5. ความเป็นเด่น (Domanance)

ความเป็นเด่น ในผลงานจะเห็นได้ชัดเจนทั่วทั้งงานเนื่องจากการจัดองค์ประกอบภาพเป็นเส้นตรงในรูปแนวนอน และเป็นรูปทรงตามความเชื่อมโยงของงาน มีความชัดเจนในลักษณะความมั่นคงและน้ำหนักเข้มที่สร้างความรู้สึกรับรู้ความจริงได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานชิ้นที่ 4

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานของข้าพเจ้ามีความกลมกลืนในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ โดยใช้น้ำหนักไปในโทนเดียว มีความละเอียดเท่ากันมีลักษณะโดยรวมมีมุมมองที่สูงกว่าระดับสายตา ซึ่งบางที่เรียกกันว่า มุมมอง (Bird Eye View) หามุมมองที่หลากหลายแปลกตาไปกว่ามุมมองที่พบเห็นจนชินตา และมีในเรื่องของพื้นผิว น้ำหนัก ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาารองรับรูปทรงที่ประกอบในผลงานชุดนี้

2. ความหลากหลาย (Variety)

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงจากภาพถ่ายวัตถุจริง ในรูปแบบของการจัดวางไปตามตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจของรูปทรงมีความหลากหลายในเรื่องของรายละเอียดและชนิดของชิ้นส่วนของเครื่องยนต์ที่ต่างกันไปทำให้เกิดความหลากหลาย ในเรื่องของรูปทรงนำมาขยายหรือย่อตามวัตถุจริงเพื่อการชัดเจนในเรื่องของรายละเอียดตามเนื้อหาและแนวความคิด

3. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานของข้าพเจ้าแต่ละชิ้นเกิดจากการวางรูปทรงที่ลงตัว การจัดระยะค่าน้ำหนักที่มีความกลมกลืนกันเพื่อให้ภาพผลงานมีความสมดุลและความกลมกลืน ควรคำนึงถึงองค์ประกอบรูปทรง น้ำหนัก ระยะการจัดวาง มีความสมดุลของผลงานเนื่องจากมีองค์ประกอบที่ชัดเจน องค์ประกอบซ้ำๆกัน เพราะมีรูปแบบอย่างเดียวกันบนพื้นขาว

4. สัดส่วน (ProPortion)

สัดส่วนของผลงานชุดนี้มีสัดส่วนที่เท่าๆกันในเรื่องของตัวงาน มีสัดส่วนในเรื่องของตัวรถกับเครื่องยนต์ซึ่งเครื่องยนต์นั้นจะมีสัดส่วนที่เท่ากับ โมเดล ส่วนตัวรถจะมีสัดส่วนที่ทำให้เล็กกว่าจริง เพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพและความเชื่อมโยงระหว่างตัวเครื่องกับภายนอกของรถ

5. ความเป็นเด่น (Domanance)

ความเป็นเด่น ในผลงานจะเห็นได้ชัดเจนทั่วทั้งงานเนื่องจากการจัดองค์ประกอบภาพเป็นเส้นตรงในรูปแนวนอน และเป็นรูปทรงตามความเชื่อมโยงของงาน มีความชัดเจนในลักษณะความมั่นใจ และนำนักชมที่สร้างความรู้สึกรับรู้ของความจริงได้เป็นอย่างดี



บทที่ 5

บทสรุป

จากการรวบรวมแนวความคิดและการศึกษาในเรื่องสุนทรียศาสตร์และประสบการณ์ที่เกิดจากชีวิตประจำวันจะพบว่าในสภาพความเป็นอยู่ในยุคปัจจุบัน คนส่วนใหญ่มักละเลยสิ่งของรอบตัววิถีชีวิตตกเป็นทาสของเวลาและความเร่งรีบวัฒนธรรมของความใหม่เทคโนโลยีใหม่เริ่มเข้ามา ผลงานศิลปะของข้าพเจ้ามุ่งแสดงออกทางด้านความงามและมุมมองของความเป็นจริง โดยสร้างงานในการนำเสนอมุมมองให้ความรู้สึกเป็นศิลปะแบบสัจนิยมภาพถ่าย โดยการศึกษาเพิ่มเติมจากการถ่ายรูปของจริงในสถานที่จริงและหนังสือ เมื่อข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลแล้วจึงสร้างเป็นภาพร่างหลายชิ้นและหลายมุมมอง เพื่อให้ได้ต้นแบบของการสร้างสรรค์ผลงานจริงที่สอดคล้องกับแนวความคิดของข้าพเจ้าและมีการจัดวางองค์ประกอบให้มีความลงตัวมากที่สุด แล้วจึงถ่ายถอดออกมาเป็นงานภาพถ่าย โดยการตัดต่อชิ้นส่วนของแต่ละภาพที่ถ่ายมาเป็นแต่ละส่วนพร้อมจัดองค์ประกอบเรียงตามความเป็นจริงของตัววัตถุให้ความรู้สึกเกิดอารมณ์ในการดู ชับแน่นความรู้สึกแปลกใหม่ของมุมมอง ในการทำงานของข้าพเจ้าได้พบอุปสรรคในแต่ละขั้นตอนการทำงานไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพร่างในแต่ละชิ้นให้มีความลงตัวและใกล้เคียงกับแนวความคิด การปรับปรุงผลงานแต่ละชิ้นก่อให้เกิดการพัฒนาในด้านมุมมองและฝีมือ อีกทั้งยังพัฒนาความคิดและวิเคราะห์ในผลงานให้มีความชัดเจน อุปสรรคเหล่านั้นทำให้ข้าพเจ้าเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดจนในการดำเนินงาน และสามารถแก้ไขปัญหาให้ลุล่วงไปด้วยความพยายามอย่างดีที่สุด และเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างผลงานศิลปะของข้าพเจ้าต่อไปในอนาคต

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการทำงานผลงานชุดนี้ปัญหาส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้าพบคือรายละเอียดของภาพและการตัดต่อภาพขอบภาพมีการแตกเนื่องจากเริ่มต้นจากการเซฟไฟล์ควรเป็นRAWและนำมาแปลงไฟล์เป็นTIFFเพื่อความละเอียดมากขึ้น พร้อมกับปัญหาในเรื่องของการตัดต่อไฟล์และไปขยายจากไฟล์ที่เล็กอยู่แล้วจะทำให้ภาพแตกได้เช่นกัน อีกปัญหาคือโรงพิมพ์ต้องตรวจสอบสถานที่ดีๆเพราะบางโรงพิมพ์ผ่านการใช้งานมานานแล้วจึงทำให้มีสีตกในการพิมพ์งานจริง เกิดความไม่ละเอียด และการเข้าถึงความหมายในหัวข้องานที่ข้าพเจ้าทำอยู่

บรรณานุกรม

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545. โลกศิลปะศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.

ชลูด นิ่มเสมอ. 2544. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : บริษัทไทยวัฒนาพานิช.

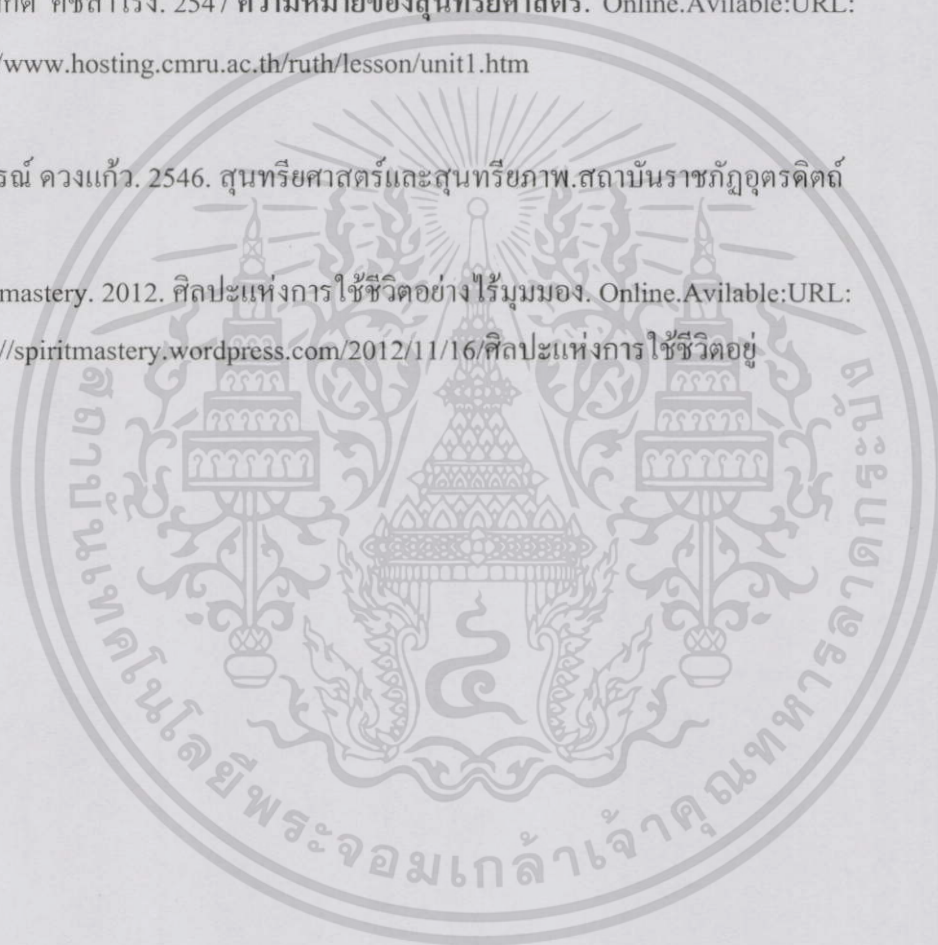
พดุงศักดิ์ คชสำโรง. 2547 ความหมายของสุนทรียศาสตร์. Online.Available:URL:

<http://www.hosting.cmru.ac.th/ruth/lesson/unit1.htm>

วราภรณ์ ดวงแก้ว. 2546. สุนทรียศาสตร์และสุนทรียภาพ.สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์

Spiritmastery. 2012. ศิลปะแห่งการใช้ชีวิตอย่างไรมุมมอง. Online.Available:URL:

<https://spiritmastery.wordpress.com/2012/11/16/ศิลปะแห่งการใช้ชีวิตอยู่>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

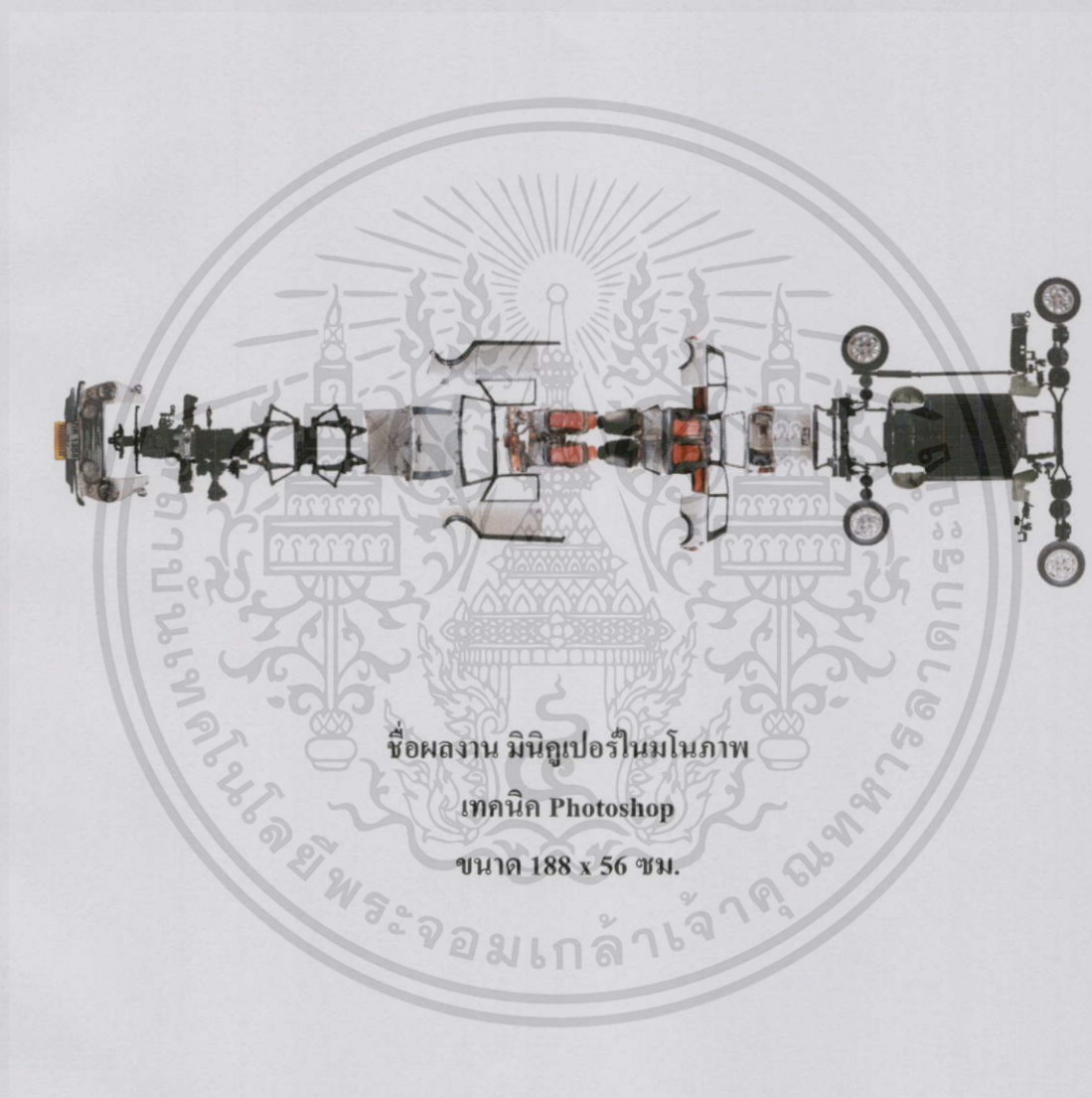


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



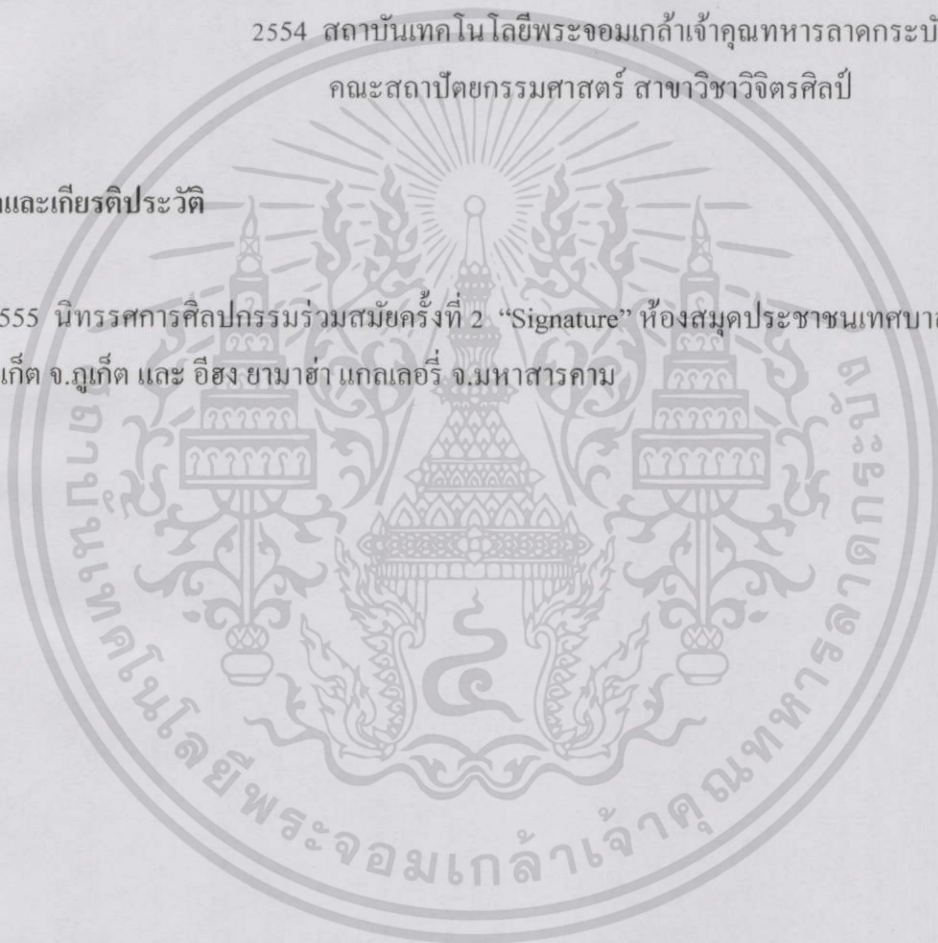
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายสาว ธนาพร พงษ์สามารถ
 วัน เดือน ปีเกิด 23 กุมภาพันธ์ 2535
 ที่อยู่ 39/181 หมู่บ้านนิชดาธานี ถนน สามัคคี ตำบล บางตลาด
 อำเภอ ปากเกร็ด จังหวัด นนทบุรี
 ประวัติการศึกษา 2538 โรงเรียนราชินีบน
 2554 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาวิจิตรศิลป์

รางวัลและเกียรติประวัติ

2555 นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยครั้งที่ 2 “Signature” ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนคร
 ภูเก็ต จ.ภูเก็ต และ อีสง ยามาฮา แกลเลอรี จ.มหาสารคาม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้