

สิ่งที่สมมุติในโลกแห่งความสุข



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

พื้นที่สมมุติในโลกแห่งความสุข

Imagination area in the world of happiness



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

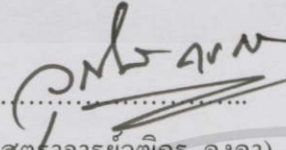
ปีการศึกษา 2556 - 2557

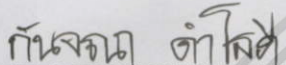
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

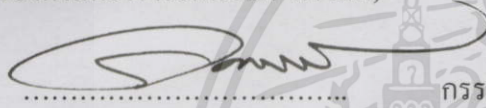
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

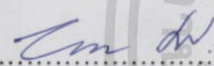
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์


คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร ทองคา)

 กรรมการ กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสภี) (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสูง)

 กรรมการ กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ) (อาจารย์ธนสาร พัฒนสุทธิชลกุล)

 กรรมการ กรรมการ
(อาจารย์อนอมนวล เฉชาคนึงวงศ์) (อาจารย์พัชรา แก้วทองตาล)

 กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ยุทธนา นิมเกตุ)

 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	พื้นที่สมมุติในโลกแห่งความสุข
	Imagination area in the world of happiness
ชื่อ	นางสาวอรุณรัศมี ธนศิริธัญญา
รหัสนักศึกษา	53020515
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556-2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณากร คุษาชีวะ

บทคัดย่อ

ผลงานของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากความสุขในวัยเด็กและจินตนาการความชอบส่วนตัว สมมุติเป็นดินแดนที่อยู่ในความคิดความฝัน เขตแดนของมันคือจิตใจของคนเรา ส่วนอาณาเขต ที่อยู่ในแต่ละความคิดของแต่ละคนจะเชื่อมต่อกันหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับว่ามีความคิด ความเชื่อ มุมมองที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันบางคนอาจจะสร้างดินแดนแห่งความฝันในจินตนาการไว้เลิศหรู อลังการบางคนก็ขอแค่มีที่เล็กๆสงบๆก็พอแล้ว แต่ไม่ว่าจะเลิศหรูอลังการหรือธรรมดาแค่ไหนที่เหมือนกันก็คงจะเป็น เรามีความสุขในขณะที่เราได้คิด ได้จินตนาการมันอยู่

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร
คชาชีวะ ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่
ข้าพเจ้าสำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา
ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้
และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

อรุณรัชต์ ธณสิริรัชฎญา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา 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	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับด้านเนื้อหา	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากครอบครัว	8
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	9
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	17
3.2 กระบวนการสร้างงาน	23
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	34
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	34
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ศิลป์	39
บทที่ 5 บทสรุป	47
เอกสารอ้างอิง	48
ภาพผลงานศิลปะ	49
ประวัติผู้เขียน	55

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
1. ภาพที่ 2.1 Title woodcut for <i>Utopia</i> written	6
2. ภาพที่ 2.2 Hundertwasser in New Zealand in 1998	9
3. ภาพที่ 2.3 ชื่อภาพ The 30 day , 1994.	12
4. ภาพที่ 2.4 ชื่อภาพ Tree Tenants Do Not Sleep – Tree Tenants	13
5. ภาพที่ 2.5 ชื่อภาพ: windows Afloat	13
6. ภาพที่ 2.6 ชื่อภาพ Antipode King, 1991	13
7. ภาพที่ 2.7 ชื่อภาพ Mourning Schiele, 1965.	14
8. ภาพที่ 2.8 ชื่อภาพ Grass for those who cry,	14
9. ภาพที่ 2.9 ชื่อภาพ Grass for those who cry, 1974.	15
10. ภาพที่ 2.10 ชื่อภาพ Do Not Wait Houses, Japanese Wood Cut, 1989.	15
11. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 1	17
12. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 2	17
13. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3	17
14. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4	17
15. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5	17
16. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6	17
17. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 1	19
18. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2	19
19. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3	19
20. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4	19
21. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 5	19
22. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 6	19
23. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 1	21
24. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 2	21
25. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 3	21
26. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 4	21
27. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชั้นที่ 5	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

27. ภาพที่ 3.1	การขีดแม่พิมพ์ทองแดง	26
28. ภาพที่ 3.2	การทาวานิชลงบนแม่พิมพ์ทองแดง	26
29. ภาพที่ 3.3	ภาพการตีคูนีเทปบนแม่พิมพ์	27
30. ภาพที่ 3.4	การร่างภาพแม่พิมพ์ทองแดง	27
31. ภาพที่ 3.5	การทาวานิชลงบนแม่พิมพ์ทองแดง	27
32. ภาพที่ 3.6	การล้างแม่พิมพ์ทองแดง	28
33. ภาพที่ 3.7	ปิดวานิชดำบนแม่พิมพ์ทองแดง	28
34. ภาพที่ 3.8	ทำน้ำหนักรโดยใช้สีอะคริลิก	28
35. ภาพที่ 3.9	ปิดวานิชดำ ขูด Hardground เพิ่มรายละเอียด	29
36. ภาพที่ 3.10	ปิดวานิชดำ	29
37. ภาพที่ 3.11	ขูดเส้นน้ำหนักรสุดท้าย และ ฟันสเปย์	29
38. ภาพที่ 3.12	ล้างวานิชดำแกะยูนิเทป	30
39. ภาพที่ 3.13	ล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์โลหะ	30
40. ภาพที่ 3.14	ตะไบมาขัดขอบแม่พิมพ์	31
41. ภาพที่ 3.15	อุดหมึกพิมพ์บนแม่พิมพ์	31
42. ภาพที่ 3.16	เช็ดหมึก	31
43. ภาพที่ 3.17	หมึกกระดาษพิมพ์ (Fabriano)	32
44. ภาพที่ 3.18	ขั้นตอนการเข้าแทนพิมพ์	32
45. ภาพที่ 3.19	ขึงกระดาษด้วยเทปกาวน้ำ	33
46. ภาพที่ 3.20	ล้างหมึกออกด้วยน้ำมันสนซีอิ้ว	33
47. ภาพที่ 3.21	ทาวานิชดำปิดรักษาผิวหน้าแม่พิมพ์	33
48. ภาพที่ 4.1	วิเคราะห์รูปทรง (Forms)	35
49. ภาพที่ 4.2	วิเคราะห์เส้น (Line)	36
50. ภาพที่ 4.3	วิเคราะห์ลักษณะผิว (Texture)	37
51. ภาพที่ 4.4	วิเคราะห์สี (Color)	38
52. ภาพที่ 4.5	วิเคราะห์เอกภาพ (Unity)	39
53. ภาพที่ 4.6	วิเคราะห์ความกลมกลืน (Harmony)	40
54. ภาพที่ 4.7	วิเคราะห์ความหลากหลาย (Varity)	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

55.	ภาพที่ 4.8วิเคราะห์ ความสมดุล (Balance)	42
56.	ภาพที่ 4.9วิเคราะห์สัดส่วน (Proportion)	43
57.	ภาพที่ 4.10 วิเคราะห์ความเป็นเด่น (Dominance)	44
58.	ภาพที่ 4.11 วิเคราะห์การเคลื่อนไหว (Movement)	45
59.	ภาพที่ 4.12 วิเคราะห์บริเวณว่าง (Space)	46
60.	ภาพผลงานใน โครงการศิลปนิพนธ์ Imagination area in the world of happiness 1	50
61.	ภาพผลงานใน โครงการศิลปนิพนธ์ Imagination area in the world of happiness 2	51
62.	ภาพผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 3	52
63.	ภาพผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 4	53
64.	ภาพผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์ ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 5	54

บทที่ 1

บทนำ

มนุษย์ทุกคนบนโลกล้วนต้องการมีความสุขในรูปแบบของตนเอง แตกต่างกันไปตามความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของของแต่ละคน บางคนวาดหวังฝันไว้ว่าความสุขของคนต้องแบบนั้นต้องแบบนี้ ไม่ใช่เรื่องผิดที่เราจะสร้างความสุขด้วยการคิดหรือฝัน ในขณะเดียวกัน เวลา ก็เป็นสิ่งที่เกิดมาพร้อมกับมนุษย์ทุกคนทำให้บุคคลมีช่วงวัยที่ต่างกัน “ช่วงวัย” เป็นตัวกำหนดภาระหน้าที่ในการใช้ชีวิตประจำวันและยังมีผลต่อความสุขของคนเรา ในปัจจุบันคนเราใช้ชีวิตไปกับความวุ่นวายและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วภาระหน้าที่ทางสังคมที่เกิดขึ้นใน โลกแห่งความเป็นจริง ทำให้มนุษย์เรามีความตึงเครียด ความสุขถูกลดทอนลงไปในชีวิตจิตใจ เมื่อเราโตขึ้นความสุขที่เบาสบายไร้ภาระหน้าที่ต่างๆ ที่เราเคยสัมผัสในช่วงเวลาที่เรายังอยู่ใน วัยเด็ก วัยที่ยังไม่ต้องแบกรับกับปัญหาสถานการณ์ทางสังคม ความสุขในวัยเด็กที่เราเคยได้สัมผัสได้หายไปจากใครหลายคน

ความสำคัญของโครงการ

เวลาและช่วงวัยก็เป็นอีกปัจจัยที่มีผลต่อความสุขของคนเรา ในสังคมปัจจุบันมนุษย์ทุกคนมีช่วงวัยที่ต่างกัน ในมุมมองของข้าพเจ้าคือความสุขในวัยเด็ก เพราะเนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่มีความสุขในการใช้ชีวิตอย่างอิสระ ไม่ต้องคิดไม่มีภาระหน้าที่หนักหนาอะไร ไม่ต้องดิ้นรนต่อสู้ชีวิตมากมายเหมือนวัยอื่นๆ แต่เมื่อวัยผู้ใหญ่มาถึง มนุษย์ทุกคนก็มักจะปฏิเสธช่วงวัยเหล่านั้นไม่ได้ วัยผู้ใหญ่ (Adulthood) คือช่วงอายุ 21 ถึง 60 ปี ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ยาวมาก นักจิตวิทยาจึงมักแบ่งช่วงระยะพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตามอายุปฏิทินออกเป็น วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early adulthood) ตั้งแต่ อายุ 20 ถึง 40 ปี วัยกลางคน (Middle age หรือ Middle adulthood) คือช่วงอายุ 40 – 60 ปี นอกจากการแบ่งวัยตามอายุปฏิทินนักจิตวิทยาบางคนได้แบ่งตามข้อบ่งชี้กว้างๆ ที่ระบุว่าบุคคลเข้าสู่วัยผู้ใหญ่คือการเปลี่ยนแปลงบทบาท (role transition) เนื่องจากในวัยนี้มีหน้าที่และความรับผิดชอบมากขึ้นและนักสังคมวิทยาให้ข้อสังเกตที่แสดงถึงการเริ่มต้นการปรับเปลี่ยนจากวัยรุ่นสู่วัยผู้ใหญ่ คือ การสำเร็จการศึกษา มีอาชีพประจำ การแต่งงาน และการเป็นบิดามารดา ใ่วัยผู้ใหญ่จะไม่มีความสุข แต่รูปแบบของความสุขที่เรามีก็เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสภาวะจิตใจของแต่ละคน ในมุมมองของข้าพเจ้านั้น วัยเด็กนับเป็นช่วงวัยที่เราได้เล่นสนุกแบบไร้ข้อผูกมัดทางสังคมมากที่สุด ทำให้เราสามารถมีความสุขได้อย่างเบาสบายมากที่สุด และเป็นวัยที่เริ่มต้นของความสุข ของคนทุกคน ทำให้หลายคนหวนคิดถึงความทรงจำในวัยเด็ก หลายอย่างที่เราไม่สามารถจะทำได้อีกแล้วในโลกแห่งความจริง เหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าอยากจะทำเกี่ยวกับเรื่องที่เกี่ยวข้องใน

ชีวิตประจำวันออกไปสู่ความสุขที่ตนนึกถึงในวัยเด็กเหล่านั้นและได้สร้างสรรค์ขึ้นมาให้ผู้คนและตัวข้าพเจ้าเองได้คลายความตึงเครียดถึงแม้จะเป็นแค่โลกจินตนาการก็ตาม

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างจินตนาการย้อนกลับสู่วัยเด็ก
2. เพื่อหลีกเลี่ยงจากสภาวะความกดดันความวุ่นวายกับปัญหาที่ต้องเผชิญในชีวิตประจำวันจากสังคมปัจจุบัน

ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าใช้จินตนาการที่บ่งบอกความหมายของความสุขจากวัยเด็กที่แฝงไปด้วยความสุข ความผูกพันกับผู้คนและสถานที่นอกจากนั้นยังจินตนาการไปถึงความเป็นโลกอุดมคติที่มีแต่ความสุข

1. ขอบเขตทางด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะ(Etching)แบบ 2 มิติ
2. ขอบเขตทางด้านกรรมวิธี Intaglio Process (แม่พิมพ์ร่องลึก)
3. จำนวนผลงานมี 5 ชิ้น
 - 3.1 ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร
 - 3.2 ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร
 - 3.3 ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร
 - 3.4 ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร
 - 3.5 ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ปัจจุบันช่วงเวลาอื่นในชีวิต เป็นช่วงเวลาที่เราได้เติบโตทำให้เราได้หวนกลับไประลึกถึงความสุขอยู่เสมอปัจจุบันผู้คนในสังคมใช้ชีวิตบนความวุ่นวายส่วนหนึ่งเกิดจากปัญหาหลายอย่างในชีวิตประจำวัน ทำให้ความสุขในชีวิตของคนเรลดน้อยลงไม่ว่าจะเกิดภาระหน้าที่ของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป ทั้งนี้หน่วยงานต่างๆได้สำรวจความสุขของผู้คนโดยใช้ “ดัชนีความสุขโลก” (HPI: Happy Planet Index) คือ ดัชนีชี้วัดนี้ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยมูลนิธิเศรษฐศาสตร์ใหม่ (New Economics Foundation) ซึ่งตั้งอยู่บนแนวคิดที่คนจะมีความสุขไม่จำเป็นต้องใช้ทรัพยากรโลกมากมายอย่างที่ใช้กันและการพัฒนาที่สมดุล ไม่เพียงเป็นการสร้างสุขในวันนี้แต่ยังมีเหลือให้ลูกหลานใช้ในวันข้างหน้าแต่ดัชนีนี้เป็นเพียงการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบว่าจะใช้ชีวิตให้มีความสุขได้อย่างไรภายใต้สภาวะการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน

วัยเด็กของคนเราอาจมีความสุข อาจมีความทรงจำที่แสนวิเศษอยู่มากมาย แต่ก็มีความทรงจำที่ไม่ดีแทรกซึมอยู่เช่นกัน ทว่าสิ่งที่สำคัญก็คือการได้มีช่วงเวลานั้นของชีวิตการได้เรียนรู้การได้อยู่กับครอบครัวหรือบุคคลที่รัก ไม่ว่ามันจะสูงหรือต่ำกว่าบรรทัดฐานของความสุขของแต่ละบุคคลไม่ว่าเราจะได้รับความสุขหรือได้ผ่านช่วงเวลานั้นไปนานสักเท่าไร แต่วัยเด็กก็ยังเป็นช่วงเวลาที่ดี

ความสุข ความหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 นิยามว่าความสบายกายสบายใจ คือความรู้สึกหรืออารมณ์ประเภทหนึ่ง มีหลายระดับตั้งแต่ความสบายใจเล็กน้อยหรือความพอใจจนถึงความเพลิดเพลินหรือเต็มไปด้วยความสนุก มีการใช้แนวความคิดทางปรัชญา ศาสนา จิตวิทยา ชีววิทยาอธิบายความหมายของความสุข รวมถึงสิ่งที่ทำให้เกิดความสุข

แนวความคิดทางปรัชญาและศาสนามักจะกำหนดนิยามของความสุขในความหมายของการดำรงชีวิตที่ดี หรือชีวิตที่มีความเจริญ โดยไม่จำกัดความหมายว่าเป็นเพียงอารมณ์ประเภทหนึ่ง

ความสุขคืออะไร มีนักคิด นักปรัชญานับไม่ถ้วนที่พยายามอธิบายว่า ความสุขคืออะไร เอมมานูเอล ค้านท์กล่าวว่า ความสุขต้องอธิบายได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล ไม่ปนเปื้อนกับเรื่องส่วนตัว ขณะที่อริสโตเติลเห็นว่า “องค์ประกอบของความสุขเป็นเรื่องที่ต้องถกเถียงกัน และความสุขของคนส่วนใหญ่ ก็ไม่เหมือนกับความสุขของนักปรัชญา” มาติเยอ ริกการ์ (2552) นักบวชในพุทธศาสนาสายทิเบต ผู้ซึ่งเคยเป็นนักวิทยาศาสตร์ด้านพันธุกรรมเซลล์ ชาวฝรั่งเศส ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความสุขไว้ว่า ความสุขหมายถึง ความเบิกบานอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเกิดจากจิตที่มีสุขภาวะดียิ่ง ที่ไม่ใช่แค่ความเพลิดเพลิน ไม่ใช่ความรู้สึกหรืออารมณ์ชั่วครู่ชั่วยาม แต่เป็นภาวะการณ์ดำรงที่ดีที่สุด

นอกจากนี้ ความสุขยังเป็นวิธีการตีความโลกได้ด้วย เราอาจเปลี่ยนโลกได้ยาก แต่การเปลี่ยนวิธีมองเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลกนั้น เราทำได้ตลอดเวลา ส่วนนักบุญออกัสติน กล่าวว่า ความสุขคือการยินดีกับความจริง ในยุคศตวรรษที่ 20 และ 21 มีแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาเกี่ยวกับความสุข โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ 1. Need/Goal satisfaction theories 2. Process/Activity theories 3. Genetic/Personality predisposition (Diener et al., 2002)

ประเภทแรก นักจิตวิทยาแกนนำที่สำคัญคือ Sigmund Freud และ Abraham Maslow แนะนำว่าการลดความตึงเครียดหรือความพึงพอใจในความต้องการที่จำเป็นของตน จะนำไปสู่ความสุข นั่นคือ เราจะมีสุขต่อเมื่อเราบรรลุถึงเป้าหมายหรือความต้องการของเรา

ประเภทที่สอง นักจิตวิทยาที่สำคัญ เช่น Mike Csikszentmihalyi (อ่านว่า ไมค์ ซีคเซนต์มีไฮย์) พบว่า บุคคลที่มีโอกาสทำกิจการต่างๆ ตามที่ตนสนใจและสอดคล้องกับทักษะ หรือศักยภาพของตนจะมีความสุขมาก แนวคิดนี้เน้นว่า ความสุขจะเกิดจากการอุทิศตนทำกิจการต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

ประเภทที่สาม นักจิตวิทยาที่สำคัญ เช่น Costa, McCrae, Diener, Tellegen, และ Watson เป็นต้น กลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะเห็นว่า ความสุขเป็นสิ่งที่มั่นคงไม่เปลี่ยนแปลงง่ายๆ เนื่องจากความสุขจะสัมพันธ์กับบุคลิกภาพและพันธุกรรม จากการศึกษาค้นคว้าทางด้านชีววิทยา หรือตัวบ่งชี้ทางพันธุกรรม พบว่า 40% ของผู้ที่มีอารมณ์ดี และ 55% ของผู้ที่มีอารมณ์เสียมีส่วนเกี่ยวข้องกับพื้นฐานทางพันธุกรรม (Tellegen et al., 1988)

แม้จะมีนักวิชาการหลากหลายแขนงสาขาวิชาอธิบายความสุขในแง่มุมต่างๆ ทว่า ความสุขจะไม่เกิดในใจของบุคคลได้ จนกว่าบุคคลนั้นจะมีประสบการณ์บางอย่างในชีวิตเสียก่อน ความสุขหรือความทุกข์จึงจะตามมา นั่นคือความสุขเป็นผลพลอยได้จากการกระทำบางอย่างของเรานั้นเอง อับราฮัม ลินคอล์น กล่าวไว้ว่า “คนส่วนใหญ่จะมีความสุขเท่าที่ใจเขาคิด” นั่นคือ เราจะสุขหรือทุกข์ไม่ได้เกิดจากสิ่งที่เราประสบ แต่เกิดจากการรับรู้ของเราที่มีต่อโลก ต่อสิ่งที่เข้ามาในชีวิตต่างหาก ตัวอย่างเช่น เด็กนักเรียนคนหนึ่งรู้สึกเครียดมากที่สอบได้ 3.10 เนื่องจากเทอมที่แล้ว เขาได้ 3.45 ขณะที่เพื่อนของเขาได้ 3.10 เท่ากัน แต่กลับดีใจและภูมิใจมาก เนื่องจากเทอมที่ผ่านมา เขาได้แค่ 2.80 แม้จะมีประสบการณ์เดียวกัน แต่รับรู้ต่างกัน ความรู้สึกจึงแตกต่างกันตามไปด้วย

ดังนั้น トラบิตที่เราไม่อาจยอมรับความเป็นจริงในปัจจุบันได้ トラบิตนั้น ความสุขก็มิอาจเกิดขึ้นในใจของเราได้เช่นกัน แม้เราจะพยายามบอกกับตัวเองว่า “ฉันมีความสุข ฉันมีความสุข” มากมายสักกี่ครั้งก็ตาม เราก็ทำได้เพียงแค่หลอกตนเองไปวันๆ เท่านั้น ในทางจิตวิทยา Seligman (2002) ได้แนะนำว่า ชีวิตที่มีความสุขและมีความหมายเป็นผลมาจากการมีสุขภาพจิตที่ดี ขณะที่ Ryff และ Keyes (1995) มีความเห็นว่า ชีวิตที่จะมีสุขภาวะ ควรจะประกอบด้วยสุขภาวะทางด้านอารมณ์ (เช่น มีความพึงพอใจในชีวิต มีความรู้สึกในเชิงบวก และไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความรู้สึกเชิงลบตกค้างภายในใจ) ด้านสังคม (เช่น ได้รับการยอมรับและมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น) และด้านจิตใจ (เช่น การยอมรับในตนเอง การเติบโตองกงามส่วนบุคคล การเป็นนายเหนือสภาพแวดล้อม)

สุขและทุกข์เป็นของคู่กันกับมนุษย์ เรามีอาจปฏิเสธความทุกข์และเลือกที่รับแต่ความสุขว่า ชีวิตย่อมมีทั้งสุขและทุกข์ เพื่อให้เราได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองสู่ความสมบูรณ์มากขึ้น สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ เรามีอาจจะเปลี่ยนแปลงสิ่งใดได้เลย หากเราไม่เริ่มจากการเปลี่ยนแปลงตนเอง เรามีอาจจะได้รับสิ่งใหม่ๆ ใดๆ โดยยังคงกระทำสิ่งต่างๆ เหมือนเดิม ดังภาษิตทิเบตที่กล่าวไว้ว่า “การแสวงหาความสุขจากภายนอก ก็เหมือนกับการนั่งรอแดดอยู่ภายในถ้ำ ที่หน้าถ้ำหันไปทางทิศเหนือ” ดังนั้น หากปรารถนาจะมีความสุขในทุกๆ ลมหายใจของชีวิต หรืออย่างน้อยมีความสุขในชีวิตเป็นส่วนใหญ่ เราจะต้องเริ่มมาคิดทบทวนเสียก่อนว่า เราควรจะเปลี่ยนแปลงหรือทำอะไรที่ต่างไปจากเดิมได้อย่างไร

จินตนาการ(imagination)

แหล่งของความคิดสร้างสรรค์ที่ติดตัวกับมนุษย์ก็คือจินตนาการ มนุษย์มีเสรีภาพที่จะคิดฝันหรือจินตนาการออกไปได้อย่างกว้างขวางซึ่งรูปแบบจะออกมาเป็นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับความพอใจ ของมนุษย์ไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติเช่น การสร้างสรรค์ศิลปะภาพสัตว์ประหลาดการสร้างสรรค์ศิลปะภาพคนมีปีก ดังนั้นการสร้างสรรค์ศิลปะสิ่งใด ๆ ไม่ว่าจะ เป็นมนุษย์ พืช สัตว์ หรือวัตถุสิ่งของให้มีรูปร่างรูปทรง หรือสัดส่วนผิดแผกแตกต่างจากปกติตามธรรมชาติจัดอยู่ในข่ายของการใช้จินตนาการทั้งสิ้น งานของข้าพเจ้ามีส่วนในการใช้จินตนาการในวัยเด็กเพื่อสร้างพื้นที่ความสุขขึ้นมาตามอุดมคติของตนเอง

อิทธิพลที่ได้รับด้านเนื้อหา

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์พื้นฐานในการสร้างจินตนาการของตนเองในเมืองในอุดมคติ ตามแนวทางของยูโทเปียข้าพเจ้าสมมุติพื้นที่ความสุขในแบบของข้าพเจ้าเอง ขึ้นมาในช่วงของวัยเด็กแทนแสดงถึง การมีความสุขโดยไม่ต้องยึดติดกับภาระทางสังคม ยูโทเปียเองก็เป็นสังคมในฝันเพราะการสร้างค่านิยมในเรื่องการรักษาคุณธรรมและความพึงพอใจในการใช้ชีวิต ชาวยูโทเปียไม่ให้ความสำคัญกับวัตถุกับเงินทองหรือภาระภายนอกมากจนเกินไปผู้คนจึงมีความสุขมากกว่าในสังคมแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 2.1 Title woodcut for *Utopia* written by Thomas More. 1516

ยูโทเปียเป็นแนวคิดเชิงอุดมคติเกี่ยวกับโลกอันสมบูรณ์ที่ โทมัส มอร์ (Thomas More) นักปรัชญามนุษยนิยมชาวอังกฤษเกิด ค.ศ. 1477 เขาเห็นความลำบากยากแค้นของประชาชน ความไม่เท่าเทียมกันระหว่างขุนนางกับชาวนา ในขณะที่เขาดำรงตำแหน่งเป็นตัวแทนจากรัฐ ไปเจรจาการค้าที่แฟลนเดอร์ หลังจากที่เขาได้รับแต่งตั้งให้ไปเยือนประเทศเบลเยียมและฝรั่งเศส ซึ่งเขาได้นำเข้าหนังสือ *Republic* ของเพลโตที่ว่าด้วยการปกครองที่ดี และเมื่อย้อนนึกถึงความทุกข์ยากของอังกฤษในเวลานั้น มอร์จึงเขียนถึงสังคมในอุดมคติที่มีชื่อว่า "ยูโทเปีย (Utopia)" ขึ้น โดยตั้งใจเขียนเป็นวรรณกรรมเสียดสีล้อเลียนความโง่เขลาและความเลวร้ายของสังคมในสมัยนั้น สืบเนื่องจากการตั้งชื่อต่างๆ อาทิ ยูโทเปีย มาจากภาษากรีก หมายถึงเมืองที่ดีหรือเมืองที่ไม่มี ณ แห่งไหนใด (eu-topia = good place และพ้องเสียงกับความหมายที่ว่า no place เช่นกัน)

แม้แต่ชื่อเมืองก็เช่นเดียวกัน เช่น เมืองอามอรอท (Amaurote) เมืองศูนย์กลางแห่งยูโทเปีย ก็แปลว่าเมืองแห่งความมืดมัว ส่วนตัวละครที่เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวของยูโทเปียก็ชื่อ ราฟาเอล ไฮโธลเดย์ (Hytholday) ซึ่งแปลว่าผู้ที่พูดแต่เรื่องไร้สาระ หรือประเทศข้างเคียงอย่างชาวโพลีเลอไรท์ส (Polylerites) ก็แปลว่าคนเหลวไหล ซึ่งล้วนแล้วแต่แสดงถึงเจตนาของผู้เขียน ที่จะชี้ให้เห็นว่า ยูโทเปียนี้เป็นเพียงเรื่องที่สมมติขึ้นเท่านั้น ยูโทเปียเป็นประเทศตั้งบนเกาะกลางน้ำขนาดใหญ่ ส่วนกว้างที่สุดยาวถึงสามร้อยสี่สิบกิโลเมตร มีแม่น้ำล้อมรอบ และมีแผ่นดินล้อมรอบอีกชั้นเพื่อกันพายุและการบุกรุก มีทางเข้าทางเดียวตรงหน้าเกาะที่มีป้อมซึ่งเป็นคุกสูงตั้งอยู่ คนไม่ชำนาญก็เข้าไม่ถูกทางเพราะจะหลงกระแสน้ำ ยูโทเปียมีการปกครองแบบสาธารณรัฐ ประกอบด้วย 54 เมือง โดยแต่ละเมืองมีระยะทางห่างกันด้วยการเดินไม่เกินหนึ่งวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ้านเรือนของชาวยูโทเปียด้านหลังของทุกบ้านเป็นสวนปลูกดอกไม้ ผลไม้หรือพืชผัก และ มีถนนอยู่ด้านหลังของสวนอีกด้วย ประตูบ้านมีสองทาง เปิดปิดได้โดยง่าย ปราศจากกลอน เพราะ ไม่จำเป็น เนื่องจากทรัพย์สินเป็นของส่วนรวม จึงไม่มีอะไรต้องปิดบังหรือปิดกั้นไม่ให้คนอื่นใช้

นอกเมืองมีที่ทำกรเกษตรจำนวนมาก ชาวยูโทเปียจะคัดเลือกชาวเมืองปีละสามสิบ ครอบครัวไปอยู่ที่ฟาร์ม หรือสวนเพื่อทำงานสร้างผลผลิตให้เมือง เป็นเวลาสองปี คนที่กลับมาจะ สอนชาวเมืองอื่นๆ ให้ทำการเกษตรเป็น แล้วพอถึงเวลาจะไปผลัดเปลี่ยน ทุกสามสิบฟาร์มหรือสวน จะมีผู้ดูแลปกครองหนึ่งคนที่คัดเลือกขึ้นกันเอง เรียกว่า 'ไซโฟแกรนท์' (เทียบได้กับสมาชิกสภา) อยู่ ภายใต้อำนาจดูแลของทาร์นิบอร์ (เทียบได้กับรัฐมนตรี) ซึ่งแต่ละคนดูแล สิบไซโฟแกรนท์ เจ้าผู้ ครองนคร และทาร์นิบอร์ไม่สามารถออกกฎหมายโดยไม่ผ่านพิจารณาของสภา และกฎหมายฉบับ หนึ่ง ต้องผ่านการอภิปราย หรือถกเถียงในสภาไม่ต่ำกว่าสามครั้ง การเปลี่ยนแปลงสิ่งใดๆ ในรัฐจึง ทำได้ยาก หากคนส่วนใหญ่ในเมืองไม่เห็นด้วยว่าเป็นไปเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม

ชาวยูโทเปีย อยู่ดีกินดีมาก มีการแบ่งปันปันส่วนอย่างเป็นระบบ ไม่จำเป็นต้องแก่งแย่งกัน เพราะสิ่งจำเป็นในชีวิตมีพร้อมพูนแล้ว ชาวเมืองต่างทำงานตามหน้าที่ ไม่ใช่เวลาว่างไปในทางเกียจ คร้าน แต่ก็มิได้ทำงานแบบเอาเป็นเอาตาย ในแต่ละวันทำงาน เพียงสามชั่วโมงตอนเช้า พัก รับประทานอาหารกลางวัน แล้วทำงานอีกสามชั่วโมงตอนบ่าย เข้านอนตอนสองทุ่ม โดยนอนไม่ต่ำกว่าวันละแปดชั่วโมง

ที่ยูโทเปียไม่มีร้านเหล้า ไม่มีการพนัน หรือสิ่งชั่วๆ พวกเขายังแสวงหาแต่ความรู้หรือ เพิ่มความชำนาญต่างๆ การอ่านและการถกเถียงกันเพื่อเพิ่มพูนความรู้เป็นเรื่องปกติของชาวยูโทเปีย พวกเขาสนใจในหลากหลายวิชา แต่ที่นิยมเป็นพิเศษ คือฟิสิกส์ ส่วนเกมการละเล่นที่ถนัดคือเกม คณิตศาสตร์ซึ่งต่อสู้กันด้วยตัวเลข เกมต่อสู้ระหว่างธรรมชาติกับธรรมชาติ หรือการฟังดนตรี

ยูโทเปียเป็นสังคมในฝันเพราะการสร้างค่านิยมในเรื่องการรักษาคุณธรรมและความพึง พอใจในการใช้ชีวิต ชาวยูโทเปียไม่ให้ความสำคัญกับวัตถุ โดยเห็นว่าเงินและทองเป็นสิ่งหยาบซ้ำ ไม่มีค่า มีไว้สำหรับทำโชสำหรับทำส หรือจ้างคนชั่วไปทำสงครามแทน (เป็นการกำจัดสิ่งชั่วร้าย ไปในตัว) ยูโทเปียไม่มีกฎหมายออกมาบังคับประชาชนมากมาย พวกเขาอยู่ร่วมกันด้วยการให้ เกียรติซึ่งกันและกัน ใส่เสื้อผ้าเรียบง่ายคล้ายคลึงกัน เสื้อผ้าแต่ละชุด ใช้ทนทานนานถึงเจ็ดปี และ ผู้คนในระดับผู้ปกครองก็ไม่มีสิ่งบ่งบอกด้วยวัตถุใดๆ ไม่ว่าจะเป็เสื้อผ้าอาภรณ์ หรือสิ่งประดับที่ ชี้ให้เห็นว่าแตกต่างจากประชาชนอื่นๆ

สร้างศัพท์ ยูโทเปีย-Utopia ขึ้นจากคำในภาษากรีก eu-topia ซึ่งหมายถึง Good Place(สถานที่ที่ดี) และเสียงของคำนี้ยังพ้องกับคำ ou-topia ซึ่งหมายความว่า No place(ไม่มีที่ใด) ครั้งนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มอร์นำเสนอเกาะในอุดมคติตามแนวคิดยูโทเปีย ทั้งเพื่อวิพากษ์วิจารณ์สังคมอังกฤษร่วมสมัย และเพื่อเสนอรูปแบบทางเลือกสู่สังคมสมบูรณ์แบบ

ยูโทเปียดินแดนแห่งความฝันUtopia คือ เมืองในจินตนาการที่สมบูรณ์แบบที่สุด(ที่ไม่มีทางเป็นไปได้)เค้าเรียกว่า ยูโทเปีย (โทมัส มอร์)เป็นเมืองในอุดมคติยูโทเปีย (Utopia) เป็นความคิดฝันถึงสังคมอุดมคติ ซึ่ง ไม่ได้มีพื้นฐานจากการพัฒนาของสภาพสังคมในปัจจุบัน เรียกว่าเป็นเสมือนความคิดของโลกในอุดมคติที่อยากให้ เป็น เช่น อยากเห็นเศรษฐกิจทุกคนบริจาคเงินช่วยเหลือผู้ยากไร้ โดยไม่หวังผลตอบแทน หรือทุกคนในสังคมจบการศึกษาอย่างต่ำปริญญาตรี มีความคิดไปในแนวทางเดียวกัน และใช้ชีวิตอย่างสงบสุข ขณะที่ความเป็นจริงไม่สามารถทำได้ด้วยปัจจัยพื้นฐานต่างๆ ไม่รองรับ...ดังกล่าวนี้ เรียกว่า ยูโทเปีย

พจนานุกรมWebsterให้คำจำกัดความ ยูโทเปีย ดังนี้

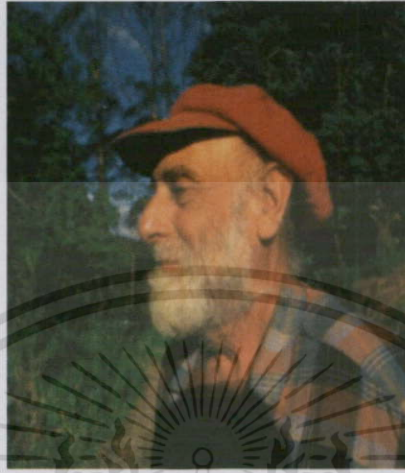
- 1.หมายถึงสถานที่แห่งความสมบูรณ์ในเชิงอุดมคติ
- 2.แบบแผนในจินตนาการสำหรับสังคมที่สมบูรณ์แบบสังคมหนึ่ง

อิทธิพลที่ได้รับจากครอบครัว

ด้วยพื้นฐานครอบครัวของข้าพเจ้านั้นเป็นครอบครัวที่อบอุ่น ค่อนข้างสมบูรณ์ด้วยความรักความที่ได้จากครอบครัว ส่งผ่านความรู้ันั้นมาถึงตัวข้าพเจ้า จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าจดจำเรื่องราวที่ผ่านเข้ามาในช่วงวัยเด็กได้ เป็นภาพความทรงจำที่ประทับใจข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก บรรยากาศที่ทุกคนคนในครอบครัวอยู่พร้อมหน้ากันบรรยากาศเหล่านั้นยังคงอยู่ในความรู้สึกของข้าพเจ้าไม่เคยเลือนหายไป ทุกๆ ครั้งที่ข้าพเจ้าเครียดกับปัญหาที่เข้ามาในชีวิต การได้กลับบ้านคือความสุขที่หาไม่ได้อีกแล้วจากที่อื่น ส่งผลต่อแรงบันดาลใจพื้นฐานในการนำช่วงวัยเด็ก มาสร้างเป็นศิลปนิพนธ์ด้วย

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะทั้งรูปแบบนั้นได้รับอิทธิพลมาจากศิลปินชื่อว่าฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์ (Hundertwasser)



ภาพที่ 2.2 Hundertwasser in New Zealand in 1998 [Online]. Available :

ฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์เป็นชาวออสเตรียเชื้อสายยิว เกิดที่กรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม ค.ศ. 1928 (พ.ศ. 2471) เดิมชื่อ ฟรีดริชช โทวาสเซอร์ Friedensreich wasser เขาเริ่มเข้าสู่วงการศิลปะเมื่อปีค.ศ. 1936 โดยเขาเรียนศิลปะที่ Montessori school ในกรุงเวียนนาเรียนได้เพียงปีเดียวเขาก็เริ่มแสดงให้เห็นแนวทางศิลปะนอกจากเขาจะสเกตซ์ภาพและวาดสีน้ำได้ดีแล้ว

ฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์ยังได้เสนอรายงานที่น่าสนใจคือเรื่อง “Unusual sense of colour and form” ด้วย

ต่อมาในปีค.ศ. 1948 เขาย้ายไปอยู่ที่สถาบันวิจิตรศิลป์กรุงเวียนนา (Vienna Academy of Fine Art) เป็นโอกาสให้เขาได้ฝึกฝนการวาดภาพทิวทัศน์ด้วยสีน้ำแบบประเพณีนิยมในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นเวลาเดือน ในเวลาเดียวกันนั้น เขาได้รับอิทธิพลทางศิลปะจากการแสดงศิลปะเพื่อระลึกถึงอิกอน ชิค (Egon Schiele) ในเวียนนา ปีค.ศ. 1949 เขาได้เดินทางไปประเทศอิตาลี และฝรั่งเศสกับเพื่อนจิตรกรคนหนึ่งและร่วมวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังในกรุงปารีส ในช่วงเวลานั้น เขาเริ่มแสดงออกทางศิลปะแบบไม่มีรูปแบบ (Art Informal) และเปลี่ยนรูปแบบผลงานของเขามาเป็นแบบเอกซ์เพรสชันนิสม์

ในปีค.ศ. 1949 เขาเริ่มแสวงหาชื่อใหม่ๆ ให้กับตนเอง เริ่มจากตัดคำว่า “sto” ออกจากชื่อของเขา โดยนำคำที่มีความหมายเดียวกันคือ “hundert” ในภาษาเยอรมันมาใส่แทน แล้วเปลี่ยนมาเซ็นชื่อผลงานศิลปะของตนว่า “Friedensreich Hundertwasser” ถึงช่วงทศวรรษที่ 1960 เขาเริ่มคุยโวว่า “Friedensreich” มีความหมายเชิงสัญลักษณ์หมายถึง “Kingdom of peace” ทั้งยังอวดว่า ผลงานของเขาเสมือนผู้สังเกตการณ์ชีวิตใหม่ที่เต็มไปด้วยความสุขและสันติภาพ และจะช่วยปลดปล่อยหนี้สิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่เกิดจากการคดโกงอันทำให้อารยธรรมของมนุษย์เจ็บป่วยอยู่ในปัจจุบัน ต่อมาเขาเติมคำว่า “Regentag” ที่แปลว่าวันฝนพรำ หรือ Rainy Day ลงไปในชื่อของเขากลายเป็น “Friedenreich hundertwasser regentag” พร้อมกับให้เหตุผลว่าเขาเป็นคนที่มีความสุขในวันฝนพรำ เพราะเป็นช่วงเวลาที่ดีงาม เมื่อดฝนสร้างประกายระยิบระยับไปทั่ว อย่างไม่รู้ก็ตามสิ่งเหล่านี้ผู้ที่อยู่ในวงการศิลปะเห็นว่าเป็นการโอ้อวดของศิลปิน

ต่อมาในปีค.ศ. 1953 สุนเดิร์ทวาสเซอร์ค้นพบ “ลายก้นหอย”(spiral)ซึ่งภายหลังได้กลายมาเป็นรูปแบบเฉพาะในผลงานของเขาและเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างสรรค์ชีวิต เสมือนการไหลเวียนของโลหิตและเส้นทางนี้จะไม่มีวันถูกปิดตราบที่มนุษย์ยังมีชีวิตอยู่ ลายก้นหอยของ สุนเดิร์ทวาสเซอร์มีทั้งลายแบบตามเข็มนาฬิกาและทวนเข็มนาฬิกาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ต่างกัน เขากล่าวว่าลายก้นหอยเป็นสิ่งที่มิได้อยู่แต่ก็มีคนเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่จะหยั่งรู้ได้และแม้บางคนจะรู้แต่ก็ไม่สามารถอธิบายได้ลายก้นหอยของสุนเดิร์ทวาสเซอร์ อาจจะเปรียบเทียบกับเส้นโค้งของคลื่นที่ และก็เป็นไปด้วยว่าอาจได้รับอิทธิพลมาจากลายเส้นโค้งของคลื่นนั่นเอง

ผลงานจิตรกรรมสีน้ำยุคแรกๆของสุนเดิร์ทวาสเซอร์ ประกอบด้วยลายก้นหอยที่ร่างด้วยเส้นหยวบๆแล้วใส่สีสันๆที่ล้อมกันเป็นประกายงดงาม ต่อมาผลงานจิตรกรรมยุคหลังๆของเขามีความละเอียดละไมมากขึ้นทั้งยังมีอิทธิพลของตะวันตกอยู่มาก โดยเฉพาะศิลปะเปอร์เซีย การหันมาใช้สีแบบตะวันออกนอกจากจะทำให้ผลงานของเขามีความนุ่มนวลมากขึ้นแล้ว ยังทำให้งานของเขามีกลิ่นอายของศิลปะตะวันออกอีกด้วย

สุนเดิร์ทวาสเซอร์ เริ่มต้นจากสีน้ำแล้วพัฒนามาเป็นสื่อผสม(mixed media)แบบต่างๆเช่น ใช้สีน้ำ สีฝุ่นผสมไข่ขาว สีชอล์ก เขียนและพิมพ์บนแผ่นฟลอยด์ แผ่นโพลีไวนิล แผ่นโลหะอัดนูน เป็นต้นจากกรรมวิธีหลากหลายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเขาเป็นนักทดลองทางศิลปะสำคัญคนหนึ่ง โดยเฉพาะผลงานภาพพิมพ์ชุด 10002 ซึ่งเป็นภาพพิมพ์จำนวน 10,002 ชิ้นที่พิมพ์ต่างกันทุกชิ้นนั้น เป็นการแสวงหาแนวทางใหม่ๆที่น่าสนใจอย่างยิ่งผลงานศิลปะของสุนเดิร์ทวาสเซอร์ แม้จะไม่โดดเด่นเหมือนจิตรกรรุ่นพี่ชาวออสเตรียอย่างกุสตาฟ คลิมท์ ก็ตามแต่โดยภาพรวมแล้ว ผลงานศิลปะจำนวนมากของเขาก็แสดงความเป็นตัวตนของเขาให้ปรากฏออกมาไม่น้อย และท่ามกลางคำถามกลางที่ว่าเขายืนอยู่ด้านนอกสุดของความเคลื่อนไหวทางศิลปะร่วมสมัย คอยหยิบยืมสิ่งต่างๆมาจากศิลปินคนอื่นๆ แต่สุนเดิร์ทวาสเซอร์ ก็ยังคงสนุกกับการประกาศตัวตนให้โลกหันมาสนใจด้วยวิธีการแปลกๆของเขา เช่น เปลือยกายพร้อมนางแบบในนิทรรศการศิลปะ “The right to a third skin” ที่เมือง มิวนิก เมื่อปี ค.ศ.1976 โดยไม่หวั่นต่อสายตาของฝูงชน สุนเดิร์ทวาสเซอร์ มักจะประกาศว่า เขาก้าวหน้าเหนือศิลปินคนอื่นๆและรู้ว่าชีวิตเขาจะก้าวเดินตามเส้นทางที่เขาวางไว้

สุนเดิร์ทวาสเซอร์เป็นศิลปินตะวันตกในยุคmodernism อีกคนหนึ่งที่น่าจะกล่าวได้ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประชาสัมพันธน์ตนเองของเขาเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันให้เขาประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะ การสร้างพฤติกรรมแปลกๆของฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์ นั้นดำเนินควบคู่ไปกับการสร้างผลงานศิลปะแนวทางใหม่ๆที่มีลักษณะเฉพาะตัว อย่างไรก็ตามความสำเร็จและการยอมรับก็ไม่ใช่สิ่งที่ได้มาเพียงชั่วข้ามคืนเขาต้องใช้เวลาเกือบทั้งชีวิต กว่าที่จะได้รับการยอมรับจากวงการศิลปะของโลกในออสเตรียนั้นมีศิลปินสมัยใหม่ที่มีชื่อเสียงเพียงไม่กี่คน อันได้แก่ กุสตาฟ คลิมต(Gustave Klimt) มีชีวิตอยู่ระหว่างปีค.ศ. 1890-1918 อิกอน ชีล (Egon Schiele)มีชีวิตอยู่ระหว่าง ค.ศ. 1890-1918) รวมทั้งฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์ (Hundertwasser)ซึ่งนับเป็นศิลปินสมัยใหม่อีกคนหนึ่งของออสเตรียที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกและมีผลงานศิลปกรรมที่น่าสนใจยุคแรกส่วนใหญ่เป็นจิตรกรรมสีน้ำตอมาก็เป็นการทดลองสีน้ำบนวัสดุต่างๆเช่นสีน้ำบนกระดาษสีสีน้ำบนแผ่นโลหะ สีน้ำบนแก้ว เป็นต้น

ฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์ เป็นนักทดลอง ผู้แสวงหาสิ่งแปลกใหม่ทั้งรูปแบบและกรรมวิธีเฉพาะรูปแบบนั้น จะเห็นได้ว่าเขาค่อนข้างยึดติดกับแถบสีที่เป็นลายกันหอยและถึงแม้ว่าผลงานยุคหลังจะหลุดออกจากลายกันหอยบ้างแต่ยังเป็นแถบสีที่เป็นริ้วประกอบกั้นเป็นรูปทรง เช่นผลงานชุด “Theory and Reality” ชื่อSkyscraper on Stilts in Style of Le Corbusier and Village Church ซึ่งเป็นภาพสีน้ำบนกระดาษห่อของผืนกบนผ้าใบ(ค.ศ.1951) ลักษณะเป็นแถบสีซ้อนกันเป็นรูปอาคารสูงสองอาคารมีต้นไม้เป็นยอดอาคารและโบสถ์ของหมู่บ้านที่มีโดมรูปหัวหอม ฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์อธิบายว่าเขาต้องการหาความสัมพันธ์ระหว่างที่พักอาศัยของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม โดยสร้างภาพอาคารในจินตนาการที่มีต้นไม้ประกอบกั้นในรูปแบบขององค์ประกอบศิลปะแบบสมดุลกัน (symmetry balance)ซ้ายและขวาผลงานที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งของฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์คืองานออกแบบ สถาปัตยกรรม และชุมชน เขาฝันที่จะมีบ้านและสร้างเมืองในความคิดฝันของตนเอง และได้สร้างแบบบ้านจำลองขึ้นหลายหลังซึ่งเป็นการประยุกต์รูปแบบของงานจิตรกรรมมาใช้กับสถาปัตยกรรมแม้จะได้รับอิทธิพลจากผลงานของอันโตนิโอเกาดี(Antonio Gaudi) สถาปนิกชาวสเปนมีชีวิตอยู่ระหว่าง ค.ศ. 1852-1926 นอกจากนั้นเคิร์ตเขาายังทำโครงการผังเมือง(town planing project)สำหรับกรุงเวียนนาและนิวซีแลนด์เพื่อสร้างเป็นชุมชนตัวอย่างที่สอดคล้องกับอารยธรรมสมัยใหม่ด้วยผลงานของฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์มักจะเปลี่ยนไปตามประสบการณ์และสถานที่เพราะเขาเป็นนักเดินทางที่ออกตระเวนหาประสบการณ์ใหม่ๆ ไปตามที่ต่างๆเกือบทั่วโลก ทั้งสหรัฐอเมริกา ยุโรปและประเทศแถบตะวันออกเขาเคยเดินทางมาถึงเชียงใหม่เมื่อปีพ.ศ.2516 ด้วย

ข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่าผลงานศิลปะของฮุนเดิร์ตทวาสเซอร์เริ่มต้นจากสีน้ำแล้วพัฒนามาเป็นสื่อผสม(mixed media)แบบต่างๆเช่น ใช้สีน้ำสีฝุ่นผสมไขขาว สีชอล์กเขียนและพิมพ์บนแผ่นฟอยล์แผ่นโพลีไวนิล แผ่นโลหะอัลูมิเนียม เป็นต้น จากกรรมวิธีหลากหลายดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าเขาเป็นนักทดลองทางศิลปะสำคัญคนหนึ่ง โดยเฉพาะผลงานภาพพิมพ์ชุด 10002 ซึ่งเป็นภาพพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวน 10,002 ชิ้นที่พิมพ์ต่างกันทุกชิ้นนั้น เป็นการแสวงหาแนวทางใหม่ๆที่น่าสนใจอย่างยิ่ง สุนเดิร์ทวาสเซอร์ เสียชีวิตลงในปีค.ศ. 2000 ไม่ว่าตัวตนที่แท้จริงของเขาจะเป็นเช่นไร แต่เขาก็ นับเป็นตัวอย่างที่ดีของศิลปินที่มุ่งมั่นสร้างสรรค์งานศิลปะตามแนวทางของตนในแบบโมเดิร์นจน ประสบความสำเร็จในที่สุด

เนื่องจากงาน ของสุนเดิร์ทวาสเซอร์นี้มีความหลากหลาย แต่ที่ได้รับอิทธิพล จากงาน จิตรกรรมของเขา ถึงแม้การถ่ายเรื่องราวและทั้งเทคนิคจะต่างกัน แต่ฉันสนใจในความเป็นพื้นผิว ในงานจิตรกรรมของสุนเดิร์ทวาสเซอร์ภาพผลงานจิตรกรรมนี้แสดงความโดดเด่นของการบูรณาการ รูปทรง การสร้างพื้นผิวได้ภาพ เรื่องราวเกี่ยวกับบริบททางสังคมและกลวิธีการระบายสีที่หลากหลาย การใช้สีจัดวางใกล้เคียงกัน มันดูซ้อนทับกันเกิดเป็นมิติขึ้นซึ่งสามารถทำได้ในงานภาพพิมพ์ และการ เลือกใช้สีของเขาดูสดใส จุดมุ่งหมายที่สุนเดิร์ทวาสเซอร์ต้องการในภาพเขียนของเขาก็คือ Pure Reality หรือ สัจธรรมบริสุทธิ์ Reality ของเขาก็คือสีที่มีอยู่ขณะนั้นในภาพไม่ใช่ Reality ในการ เลียนแบบธรรมชาติให้เหมือนจริงเขาจะแสดงความเป็น Reality ด้วยการจัดรูปทรงและสีให้มี แรงผลักดัน เคลื่อนไหวอย่างได้ดูกัน

ภาพผลงาน



ภาพที่ 2.3 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ The 30 day , 1994. Mixed media 151 x 130 cm. Vienn

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ Tree Tenants Do Not Sleep – Tree Tenants , Mixed Media, 38 X 38 cm, Tunis , 1973



ภาพที่ 2.5 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

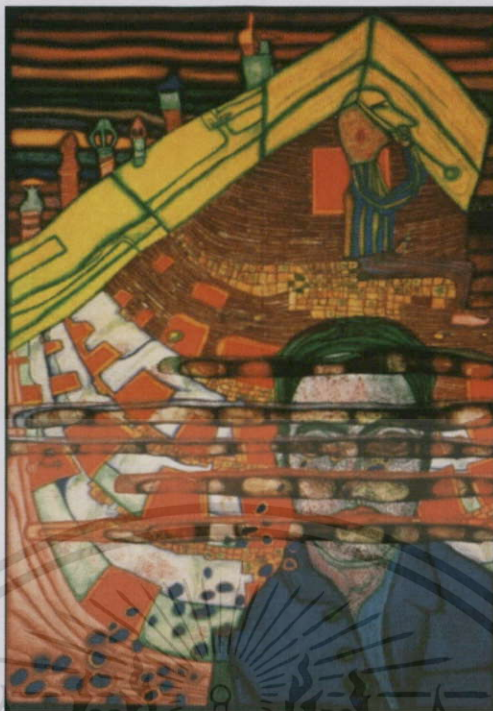
ชื่อภาพ: windows Afloat , Mix media 42 x 65.5 cm Hahnsage, 1978



ภาพที่ 2.6 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ Antipode King, 1991

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ Mourning Schiele, 1965.



ภาพที่ 28 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ Grass for those who cry, 1974.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.9 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ Grass for those who cry, 1974.



ภาพที่ 2.10 ศิลปิน : Friedensreich Hundertwasser

ชื่อภาพ Do Not Wait Houses, Japanese Wood Cut, 1989.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดสร้างสรรค์

เนื่องจากสภาวะสังคมปัจจุบันมีบรรยากาศความตึงเครียดซ้ำพเจ้า มีหน้าที่ความรับผิดชอบที่โตมาพร้อมกับช่วงวัยจึงต้องการนำเสนอ ความสุขในรูปแบบของจินตนาการ ความสุขในพื้นที่เรียกว่า “บ้าน” พื้นที่ที่เราสามารถใช้ชีวิตความเป็นตัวเองได้อย่างอิสระ และเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำที่ทุกคนจะกลับไปเป็นเด็กได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะมีอายุที่ล่วงเลยวัยเด็กไปแล้วก็ตาม ช่วงวัยเด็กเป็นช่วงวัยที่มีความสุขมากที่สุด การมีความสุขในช่วงเวลาของการได้อยู่กับคนที่เรารักการได้เล่นสนุกอย่างอิสระโดยไม่มีภาระหน้าที่โตมาผูกมัด เป็นความทรงจำดีที่เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก วัยที่เราทุกคนมีพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจ หลายคนอยากย้อนเวลากลับไปสู่วัยเด็ก เพื่อกลับไปสัมผัสกับช่วงเวลาเหล่านั้นอีกครั้ง ในตัวชิ้นงานของข้าพเจ้าจึงถูกสร้างขึ้นมาจากจินตนาการและความชอบส่วนตัวโดยสมมุติพื้นที่โลกแห่งความสุขด้วยความฝันเขตแดนของมันคือจิตใจของเรา ส่วนอาณาเขตเกิดขึ้นในห้วงเวลาที่ขมขื่นไปกับความจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน ของข้าพเจ้ามาจากการย้อนไปคิดถึงความสุขในวัยเด็ก นำเสนอ ความสุขในรูปแบบของโลกความสุขในอุดมคติในพื้นที่เรียกว่า “บ้าน” พื้นที่ ที่ เราสามารถใช้ชีวิตความเป็นตัวเองได้อย่างอิสระ และเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำที่ทุกคนจะกลับไปเป็นเด็กได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะมีอายุที่ล่วงเลยวัยเด็กไปแล้วก็ตาม

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 1



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4



ชั้นที่ 5



ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างที่ได้เลือกมาสร้างสรรค์ผลงานคือ ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 6

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ พื้นฐาน ในการสร้างจินตนาการของตนเองในเมืองในอุดมคติ ตามแนวทางของ ยูโทเปีย ข้าพเจ้าสมมุติ พื้นที่ความสุขในแบบของข้าพเจ้าเอง ขึ้นมาในช่วงของวัยเด็กแทนแสดงถึง การมีความสุขโดยไม่ต้องยึดติดกับภาระทางสังคม ยูโทเปียเองก็เป็นสังคมในฝันเพราะการสร้างค่านิยมในเรื่องการรักษาคุณธรรมและความพึงพอใจในการใช้ชีวิต ชาวยูโทเปียไม่ให้ความสำคัญกับวัตถุกับเงินทองหรือภาระภายนอกมากเกินไปผู้คนจึงมีความสุขมากกว่าในสังคมแห่งความเป็นจริงใช้เทคนิค **Relief** เป็นวิธีการสร้างร่องลึกโดยการปิดวานิชนำไปแช่กรด โดยกัดเป็นร่องตามที่ต้องการและเพิ่มรายละเอียดเข้าไป ภาพที่เกิดขึ้นก็จะเกิดจากการปิดวานิชและจากร่องรอยที่โดนกรดกัดทับซ้อนกันตามที่ได้ปิดเป็นน้ำหนักร่างต่างกันไป และเพิ่มการใช้สีอะคริลิกเพื่อให้เกิดความแตกต่างกันบางจุด และพ่นสเปรย์ ในพื้นที่ที่ต้องการสร้างน้ำหนัก การแก้ไขเรื่องสีในงาน กับสีหมึกพิมพ์

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 2



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4

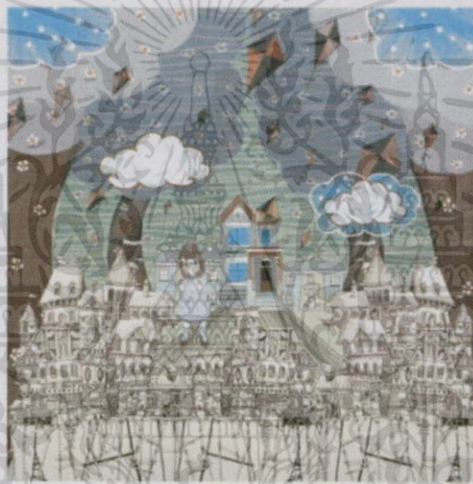


ชั้นที่ 5



ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างที่ได้เลือกมาสร้างสรรค์ผลงานคือ ภาพร่างชิ้นที่ 4 และ 5

มีความทรงจำมากมายที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก และเรายังสามารถย้อนกลับไปหามันได้เมื่อเราต้องการเพียงแค่ว่าได้จินตนาการถึงมันอีกครั้งหนึ่ง เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ภาพร่างในแต่ละชุด ข้าพเจ้ายังคงสมมุติพื้นที่ในอุดมคติโลกความสุขโดยใช้ บ้านเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานเพราะต้องการสื่อ ถึง พื้นที่ที่เราสามารถใช้ชีวิตความเป็นตัวเองได้อย่างอิสระ และเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำที่ทุกคนจะกลับไปเป็นเด็กได้ตลอดเวลา ใช้เทคนิค **Relief** เป็นวิธีการสร้างร่องลึก โดยการปิดวานิชนำไปแช่กรดโดยกัดเป็นร่องตามที่ต้องการและเพิ่มรายละเอียดเข้าไป ภาพที่เกิดขึ้นจะเกิดจากการปิดวานิชและจากรอยลรอยที่โดนกรดกัดทับซ้อนกันตามที่ได้ปิดเป็นน้ำหนักร่างต่างกัน การแก้ไข การใช้สีในภาพร่างยังไม่สามารถถ่ายทอดลงในการพิมพ์ได้สมบรูณ์ตำแหน่งพื้นที่ด้านบนของภาพมีมากเกินไปจึงต้องเพี้ยนความหมายของรูปทรงด้านล่างให้เด่นขึ้น

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างโครงการที่ 3



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4

ชั้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างที่ได้เลือกมาสร้างสรรค์ผลงานคือ ภาพร่างชิ้นที่ 4 และ 5

ในมุมมองของข้าพเจ้านั้น วัยเด็กนับเป็นช่วงวัยที่เราได้เล่นสนุกแบบไร้ข้อผูกมัดทางสังคมมากที่สุดและในโลกอุดมคติที่สร้างสรรค์ภาพร่างชุดนี้ จึงใช้บ้านที่ไม่เหมือนจริงมากนัก แทนการวาดการเขียนที่ดูเด็กๆน่ารักๆใช้สีโทนมืดมากขึ้นแสดงถึงความไร้เดียงสาตามวัยละยังสื่อถึงสื่อของความสุขความอบอุ่นดูแลมุนละไม ไม่ก่อขุ่นหรือคำนึงถึงโลกแห่งความจริง มากเท่าไรนัก แต่ก็ไม่ได้เป็นรูปทรงที่เด็กมากจนดูไม่ออก เทคนิค **Relief** เป็นวิธีการสร้างร่องลึกโดยการปิดความนิยมนำไปแช่กรดโดยกัดเป็นร่องตามที่ต้องการและเพิ่มรายละเอียดเข้าไป ในส่วนของลายเส้นในภาพร่างทั้งหมด เพิ่มการใช้สีอะคริลิกบางจุดในเบ้ลดทอนด้านหลัง การแก้ไข เนื่องจากตัวเทคนิคและขั้นตอนต่างๆมีความสมบูรณ์ขึ้นจึงไม่เกิดปัญหาที่ต้องแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

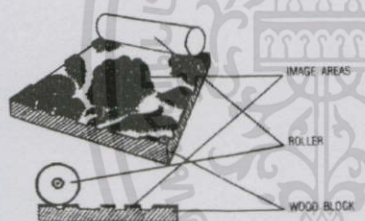
กระบวนการสร้างงาน

ผลงานภาพร่างศิลปะพิมพ์ทั้ง 5 ชนิด ได้สร้างสรรค์ผลงานจริงด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ แม่พิมพ์โลหะ โดยนำแม่พิมพ์มาเคลือบด้วยวานิชดำ ซึ่งมีคุณสมบัติกันน้ำกรดได้ แล้วขีดเขียนด้วยเหล็กแหลม (needle) ลงไปเพื่อเปิดผิวหน้าแม่พิมพ์ จากนั้นนำแม่พิมพ์ลงไปแช่ในอ่างน้ำกรด แล้วล้างด้วยน้ำจืดล้างวานิชดำออก นำแม่พิมพ์ไปอุดหมึกพิมพ์ เช็ดหมึกในส่วนที่ไม่ต้องการขอผิวหน้าแม่พิมพ์ออก คงเหลือไว้แต่หมึกพิมพ์ที่ฝังอยู่ในร่องลึกเท่านั้น จากนั้นนำไปพิมพ์โดยใช้กระดาษ เนื้อดีที่ทำขึ้นเตรียมไว้ พิมพ์ผ่านแรงกดของแท่นพิมพ์ กระดาษพิมพ์ที่ขึ้นจะลงไปจับหมึก ในร่องลึกของแม่พิมพ์ขึ้นมาปรากฏเป็นภาพที่ต้องการ จนกระทั่งสำเร็จเป็นผลงานจริง

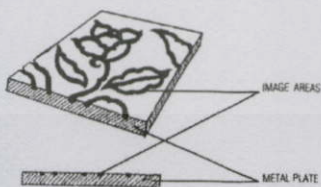
กระบวนการหลัก ของวิธีการทำภาพพิมพ์

Hardground เป็นกระบวนการเส้น และรูปทรงต่างๆซึ่งจะวาดลงแผ่น โลหะที่ทาวานิชแล้ว ใช้เหล็กแหลมขูดทำให้เกิดเส้นหรือรูปทรงที่เราต้องการแล้วนำแผ่นโลหะที่ได้นำไปแช่กรด

Relief เป็นวิธีการสร้างร่องลึกโดยการปิดวานิชส่วนที่ไม่ต้องการให้กรดกัดแล้วนำไปแช่กรดส่วนที่เหลือในแผ่นโลหะหรือสังกะสีก็จะ โดยกัดเป็นร่องตามแต่ศิลปะที่ต้องการ โดยภาพที่เกิดก็จะเกิดจากการปิดวานิชและจากร่องรอยที่โดนกรดกัด



แม่พิมพ์ผิวขน (Relief Process) เป็นกระบวนการทำภาพพิมพ์ที่สร้างแม่พิมพ์โดยการแกะให้เป็นร่องลึกเข้าไป และใช้ผิวขนของส่วนขนานเป็นที่สร้างให้เกิดรูป ในการพิมพ์ต้องใช้ลูกกลิ้ง ที่กลิ้งหมึกแล้วมากลิ้งผ่าน ไปบนแม่พิมพ์ หมึกพิมพ์จากลูกกลิ้งจะติดเฉพาะผิวขนของส่วนขนานเท่านั้น ส่วนที่ลึกลงไปจะไม่ติดหมึกแล้วใช้กระดาษทาบปิดลงไปบนแม่พิมพ์ และกดอัดด้วยเครื่องมือ หรือแท่นพิมพ์ หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา เทคนิคที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ เช่น Wood Engraving, Wood-Cut, Lion-Cut เป็นต้น



แม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) เป็นกระบวนการทำภาพพิมพ์ที่ใช้หลักการตรงกันข้ามกับ Relief Process คือแม่พิมพ์มี ความขนานและร่องลึกเช่นเดียวกัน แต่ส่วนที่สร้างให้เกิดเป็นรูป คือส่วนที่เป็นร่องลึกของแม่พิมพ์ ในการพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไป ในร่องลึก และเช็ดผิวขนให้สะอาด แล้วจึงเอากระดาษปิดทับบนแม่พิมพ์ การพิมพ์ต้องอาศัยแท่นพิมพ์ที่มีแรงกดสูงเพื่อเอากระดาษให้ไปดูดซับหมึกขึ้นมาได้ เทคนิคที่รวมกันอยู่ภายใต้กระบวนการนี้เช่น Etching, Aquatint, Dry point, Messotint เป็นต้น

อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ดำเนินงานภาพพิมพ์โลหะ

วัสดุสร้างแผ่นแม่พิมพ์โลหะ (Plate)

- แผ่นทองแดง (Copper plate)
- วานิชดำ (VARNISH TYPE-P T-8500)
- น้ำมันทินเนอร์ (Thinner)
- น้ำมันสน(Turpentine)
- เทปกาว (Nitto)
- แป้งฝุ่นโรยตัว
- เทปกาวพลาสติกน้ำตา
- แปรงขนกระต่าย

เครื่องมือในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยมือ

- เหล็กปลายแหลม (Needle)
- คัตเตอร์
- พู่กัน เบอร์ 0,1,2,6,10

อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยเคมี

- กรดก้ามะถันกัดทองแดง (Hydrochloric Acid)
- บ่อใส่น้ำกรดพลาสติก
- ถังมืออย่างกันน้ำกรด
- ขวดดวงน้ำ
- สีสเปรย์
- แปรง พู่กัน สำหรับทาวานิชและรองพื้นแม่พิมพ์

อุปกรณ์ในการล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์แผ่นทองแดง

- น้ำมันสน (Turpentine)
- ทินเนอร์ (Thinner)
- ผงซักฟอก
- เศษผ้า
- ซีอิ้วดำ สำหรับล้างแม่พิมพ์ทองแดง

อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน

- หมึกพิมพ์ (OPI Etching)
- กระดาษพิมพ์ (Fabriano)
- กระดาษปฐูฟ (Paper proof)
- กระดาษลอกลาย (Tracing paper)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แทนพิมพ์
- กระดานข้างงาน
- ผ้าสักหลาด
- กระบอกลีคน้ำ(Foggy)
- ตะไบขัดเพลท
- กระดาษกาวน้ำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์แผ่นทองแดง



ภาพที่ 3.1 การขัดแม่พิมพ์ทองแดง

1. นำแม่พิมพ์แผ่นทองแดงมาขัด โดยใช้กระดาษทรายน้ำเบอร์ 1200 มาขัดพื้นผิวของเพลทโดยราดน้ำลงไประหว่างขัดเพื่อให้เกิดความลื่นง่ายที่จะขัดเพลททองแดงทั่วทั้งเพลทเพื่อให้ร่องรอยที่ไม่ต้องการบนแผ่นแม่พิมพ์จางลง เนื่องจากร่องรอยต่างๆ เหล่านี้จะมีผลต่อกระบวนการพิมพ์ ถ้ายังหลงเหลืออยู่มากจนเกินไป แล้วนำไปตากให้แห้งสนิท



ภาพที่ 3.2 การทาวานิชลงบนแม่พิมพ์ทองแดง

1. ผสมวานิช (Vanish Type-p TOA) ซึ่งเป็นตัวกันกรดกัดกับน้ำมันสนในอัตราส่วน 1:3 แล้วใช้แปรงจุ่มวานิชทาไปในทิศทางเดียวกันไม่บางเกินไปและไม่หนาเกินไปลงบนแม่พิมพ์ทองแดงให้ทั่วทั้งแผ่นทั้ง 2 ด้านเพื่อรักษาหน้าเพลทด้านหลังด้วย รอให้วานิชแห้งสนิท เมื่อกวานิชแห้งแล้วใช้แปรงฝุ่นโรยลงบนวานิชเพื่อให้สะดวกต่อการร่างภาพ



ภาพที่ 3.3 ภาพการติดยูนิเทปบนแม่พิมพ์

- ใช้ยูนิเทป ติดลงที่ด้านหลังเพลทที่เราไม่ต้องการหรือด้านที่เราไม่ได้ขีดไว้ ทำที่ถือจากยูนิเทปไว้ช่วยในการดึงเพลททองแดงออกจากบ่อกรด



ภาพที่ 3.4 การร่างภาพแม่พิมพ์ทองแดง

- ขั้นตอนการลอกลายแผ่นแม่พิมพ์นำภาพร่างที่ถ่ายเอกสารไว้มาวางที่หน้าเพลทที่เราต้องการ ใช้ปากกาหัวแหลมร่างตามรูปทรงต่างๆบนภาพร่างที่ได้ขยายมาแล้วให้ทั่วเฉพาะเส้นรอบนอกของรูป (Outline) เมื่อเสร็จทั่วทั้งภาพเอาภาพร่างที่ถ่ายสำเนาออกไปใช้แท่งเหล็กปลายแหลม (Needle) ในการขูดขีดหน้าเพลทที่เราเขียนเป็น (Outline) จากที่ได้ร่างไว้



ภาพที่ 3.5 การผสมกรดและการกัดกรดแม่พิมพ์ทองแดง

- ละลายกรดกำมะถันในบ่อไฟเบอร์ ในอัตราส่วนผสมของกรดและน้ำ 1:2 เช่นกรดกำมะถัน 1 กิโลกรัมต่อน้ำ 2 ลิตร รอจนกรดละลายหมดนำเพลททองแดงที่ขูดขีดเสร็จแล้วมาแช่ในบ่อที่ได้ทำการละลายกรดกำมะถันเอาไว้ จับเวลา 45 นาที โดยยิ่งแช่ใช้เวลานานยิ่งเกิดร่องลึก โดยเมื่อทุกๆ ครั้งที่เอาเพลททองแดงขึ้นจากบ่อก็ควรล้างน้ำให้สะอาดตากให้แห้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 การล้างแม่พิมพ์ทองแดง

5. ใช้น้ำมันสนทินเนอร์ เช็ดทำความสะอาดหน้าเพลททองแดงเพื่อที่จะทำขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.7 ปิควานิษคำบนแม่พิมพ์ทองแดง

6. ทำเทคนิค Relief น้ำหนักแรกปิควานิษคำผิวหน้าแม่พิมพ์ทองแดงไปแช่กรด 10 นาที น้ำหนักต่อไปเพิ่มขึ้นเป็น 20 นาที เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนกว่าจะได้น้ำหนักที่ต้องการ ในงาน



ภาพที่ 3.8 ทำน้ำหนักโดยใช้สีอะคริลิก

7. สร้างพื้นผิวโดยใช้สีอะคริลิกกับน้ำ รอยนูนบนแม่พิมพ์แห้งแล้วนำไปแช่กรด 20 นาที น้ำหนักขึ้นอยู่กับความหนาบางของสีและเวลาในการแช่กรด



ภาพที่ 3.9 ปิควานิชดำ ขูด Hardground!เพิ่มรายละเอียด

8. ปิควานิชดำ น้ำหนักต่อไปนำไปแช่กรดเพิ่มเวลาขึ้นเป็น 20 นาที ขูด Hardground เพิ่มทับลงบนผิวหน้าเพลทที่ปิควานิชดำเพื่อสร้างน้ำหนักของเส้นที่ต้องการความลึกแล้วนำไปแช่กรด



ภาพที่ 3.10 ปิควานิชดำ

9. ปิควานิชดำ น้ำหนักต่อไปนำไปแช่กรดเพิ่มเวลาขึ้นเป็น 1 ชั่วโมง เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนเกิดการซ้อนทับกันของเส้นและรูปทรงปิควานิชดำ น้ำหนักต่อไปนำไปแช่กรดเพิ่มเวลาขึ้นเป็น 1 ชั่วโมง เพิ่ม 1 เท่าของเวลาที่แช่ไปเรื่อยๆ จนเกิดการซ้อนทับกันของเส้นและรูปทรงปิควานิชบริเวณ ที่ทำน้ำหนักเสร็จแล้วให้ตัวแม่พิมพ์เหลือส่วนน้ำหนักสุดท้ายที่การให้ลึกสุดเอาไว้



ภาพที่ 3.11 ขูดเส้นน้ำหนักสุดท้าย และ ฟันสเปย์

10. ทาวานิชปิดผิวหน้าแม่พิมพ์ทั้งแผ่นป้องกันกรดกัดและขูดเส้นหน้าที่มีน้ำหนักเข้มสุดให้เกิดร่องนำไปแช่กรด 1 ชั่วโมงฟันสเปย์บนเพลทเพื่อให้เส้นที่ขูดเอาวานิชออกมีหน้าที่เข้มดำสนิทและนำไป แช่กรด 20 นาที



ภาพที่ 3.12 ล้างวานิชดำแกะยูนิเทป

11. เมื่อคัดกรวดเสร็จเรียบร้อยทุกหน้าหน้าที่เราต้องการแล้วก็เสร็จกระบวนการการสร้างแม่พิมพ์. นำแม่พิมพ์มาล้างด้วยน้ำมันสน ทินเนอร์เอาวานิชที่ปิดหน้าเพลททองแดงในขณะทำ เทคนิครีตีฟ ออกแกะยูนิเทปด้านหลังแม่พิมพ์และล้างวานิชด้วยน้ำมันสน



ภาพที่ 3.13 ล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์โลหะ

12. ใช้แปรงสีฟันขัดผิวหน้าเพลททองแดงที่เป็นร่องเอาวานิชดำออก, ใช้กระดาษบรูฟซับ วานิชที่ล้างออกและใช้ ซีอีว้ดำผงซักฟอก ล้างน้ำขัดให้สะอาดหลังจากนั้นรอเพลทแห้ง เพื่อเตรียมแม่พิมพ์เพลททองแดงสู่กระบวนการพิมพ์ต่อไป

วิธีการพิมพ์มีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.14 ตะไบมาขัดขอบแม่พิมพ์

1. นำตะไบมาขัดขอบแม่พิมพ์ให้ขอบสโลบ (Slope) เพื่อให้เข้าแทนพิมพ์ง่ายขึ้น และ ลดความเสี่ยงกระดาษขาดขอบงานเปื้อน



ภาพที่ 3.15 อดหมึกพิมพ์บนแม่พิมพ์

2. นำกระดาษบุฟมารองแม่พิมพ์ติดเทปใสสี่ด้าน เตรียมหมึกพิมพ์โดยใช้ สีที่ต้องการผสมไว้ให้เรียบร้อย ป้ายให้ทั่วทั้งแม่พิมพ์ ใช้นิ้วโป้งกดอัดหมึกไปจนทั่วทั้งแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.16 เช็ดหมึก

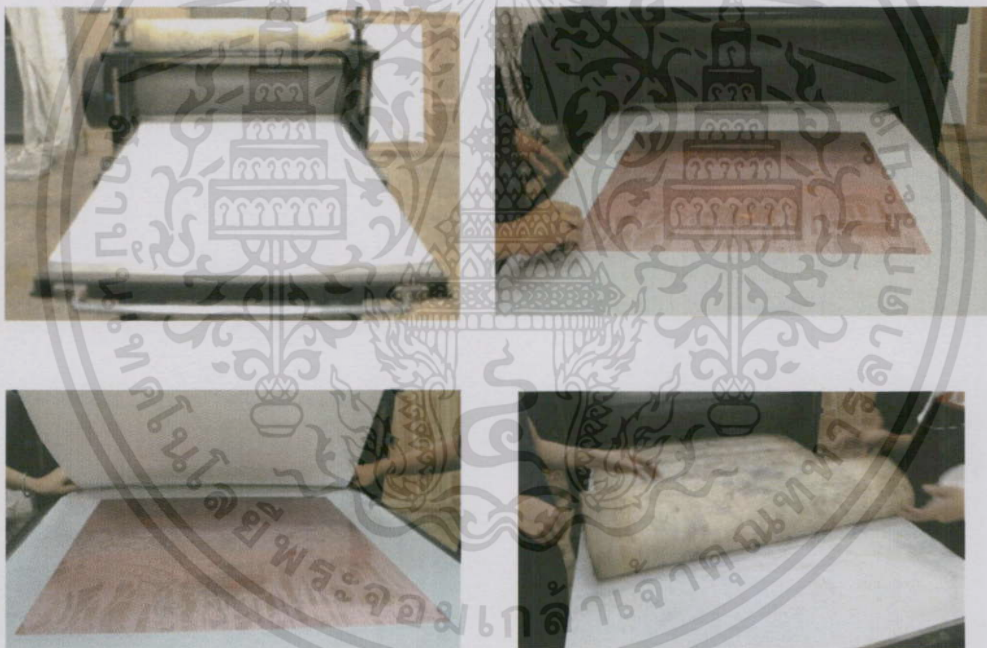
3. จากนั้นใช้กระดาษลอกปลายซับหมึกส่วนเกินออก จนหมึกเริ่มหมด เมื่อแม่พิมพ์สะอาด เช็ดขอบให้สะอาด นำเข้าแทนพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 หมักกระดาษพิมพ์ (Fabriano)

4. วิธีการเตรียมกระดาษพิมพ์ (Fabriano) ควรหมักกระดาษไว้ก่อน โดยใช้กระบอกฉีดน้ำฉีดลงบนกระดาษให้ทั่วแล้วจึงนำไปใส่ในแผ่นพลาสติกใส ทิ้งไว้ประมาณ 2-3 วัน หรือนานกว่านั้นก็ได้ จะทำให้กระดาษซึมซับหมึกได้ดี ก่อนที่จะพิมพ์กระดาษไม่ควรนึ่งหรือแฉ่งเกินไป



ภาพที่ 3.18 ขั้นตอนการเข้าแทนพิมพ์

5. นำกระดาษบรรจุฟางลงบนแทนพิมพ์และวางแม่พิมพ์ลงไป จากนั้นวางกระดาษพิมพ์ (Fabriano) วางลงบนแม่พิมพ์และนำกระดาษบรรจุฟางอีกประมาณ 2 แผ่นหรือมากกว่านั้น จากนั้น วางทับด้วยสั๊กหลอดและหมุนแทนให้ได้ตามต้องการ โดยการหมุนปรับแทน ให้อยู่ในระดับที่ต้องการ เมื่อได้แล้วจึงเริ่มหมุนแทนไปในทิศทางเดียวกันจนสุดกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 ชั่งกระดาษด้วยเทพกาวน้ำ

6. เมื่อพิมพ์เสร็จแล้วนำงานมาวางบนกระดานและชั่งกระดาษด้วยกระดาษกาวน้ำทั้งสี่ด้านเพื่อให้กระดาษเรียบไม่เป็นรอย และ พอง ตากงานรอนมิกพิมพ์แห้ง

วิธีการทำความสะอาดและเก็บรักษาแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.20 ต้างหมึกออกด้วยน้ำมันสนซีอิ้ว

1. เมื่อพิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ล้างหมึกออกด้วยน้ำมันสน ทินเนอร์ ใช้ผ้าเช็ดคราบหมึกออกให้หมด จากนั้นใช้น้ำเปล่าเทลงบนแม่พิมพ์แล้วนำเอาซีอิ้วมาล้างให้ใส จากนั้นเทผงซักฟอกหรือน้ำยาล้างจาน ใช้มือค่อย ๆ ขัดให้ทั่วแม่พิมพ์ ต้างออกด้วยน้ำเปล่าจนแม่พิมพ์สะอาด นำแม่พิมพ์ตากจนแห้งสนิท



ภาพที่ 3.21 ทาวานิชดำปิดรักษาผิวหน้าแม่พิมพ์

2. เมื่อแม่พิมพ์แห้งสนิท ใช้วานิชทาเคลือบหน้าแม่พิมพ์เอาไว้ป้องกันรอยขีดข่วน เมื่อวานิชแห้ง ห่อแม่พิมพ์ด้วยกระดาษ สามารถเก็บแม่พิมพ์ไว้พิมพ์ครั้งต่อไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

องค์ประกอบของผลงานหรือลักษณะของส่วนประกอบต่างๆของผลงานศิลปะ ที่นำมาสร้างรวมกัน เพื่อทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่มีความสมบูรณ์ในรูปแบบต่างๆทั้งในเรื่องความงามและความน่าสนใจในทางศิลปะเรียกส่วนประกอบเหล่านี้ว่า ทัศนธาตุทางศิลปะ (Visual Element) ซึ่งมีอยู่หลายชนิดด้วยกัน คือมีทั้ง เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ว่าง สิ่งเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อเน้นให้ภาพผลงานเกิดความสมบูรณ์

การวิเคราะห์ผลงานชุดนี้ “พื้นที่สมมุติในโลกแห่งความสุข” เป็นไปเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการศึกษา เป็นการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะแสดงออกถึงเนื้อหาและอารมณ์อย่างชัดเจน เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้นและเพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอจึงสามารถวิเคราะห์หลักการวางองค์ประกอบศิลป์และการใช้ทัศนธาตุได้ดังนี้

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีบทวิเคราะห์ของทัศนธาตุและการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ภายในงานศิลปะ ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์กับตัวผู้วิเคราะห์เองและประโยชน์ต่อผู้อื่นที่กำลังศึกษาการวิเคราะห์ทัศนธาตุจากงานศิลปะจากผลงานของข้าพเจ้าจำนวน 5 ชิ้น ที่เกิดขึ้นจากการใช้ทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างผลงานข้าพเจ้าได้เลือกผลงานชิ้นที่มีความสมบูรณ์มากที่สุดมาใช้ในการวิเคราะห์ โดยทัศนธาตุที่ข้าพเจ้านำมาวิเคราะห์มีดังนี้ คือ รูปทรง เส้น สี น้ำหนัก และพื้นผิวที่ปรากฏภายในผลงาน

รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.1 รูปทรง (Forms)

รูปทรงในผลงานของข้าพเจ้าจะถูกตัดทอนมาจากรูปทรงความเป็นจริง รูปทรงหลักๆ คือ คน สถาปัตยกรรม ต้นไม้ ท้องฟ้า ดอกไม้ทั้งหมดจะถูกขึ้นรูปด้วยเทคนิคแม่พิมพ์โลหะร่องลึก มีลักษณะเป็นชั้นบันไดจนเกิดเป็น โครงสร้างทั้งรูปทรงที่สัมพันธ์และต่อเนื่องกันมีความเป็นอินทรีย์รูป (Organic form) ของรูปทรงทั่วทั้งภาพ การเชื่อมรูปทรงหนึ่งไปสู่อีกรูปทรงหนึ่ง เกิดจากรูปทรง เส้น จุด ที่มีขนาดเล็กใหญ่ต่อเนื่องกันไปโดยทั้งหมดจะถูกแทนค่าเป็นพื้นที่ใน โลกอุดมคติ

เส้น (Line)



ภาพที่ 4.2 เส้น (Line)

ในผลงานทุกตำแหน่งของรูปทรงจะประกอบจาก เส้น ทั้งหมดเป็นลักษณะของเส้นที่เกิดจากการทำ รีลief ขึ้นบนไม้สักลงไปบนผิวหน้าเพลาทแม่พิมพ์ทองแดง จากกระบวนการทางภาพพิมพ์แม่พิมพ์ร่องลึก จะเกิดร่องรอยของเส้นซ้อนทับกันในแต่ละน้ำหนัก ที่แบ่งรูปทรงออกจากกัน และ เส้น ยังเป็นทัศนธาตุที่สำคัญในการเล่าเรื่องภายในภาพด้วยความอิสระ และเคลื่อนไหว จึงนำไปสู่การจินตนาการในโลกอุดมคติ

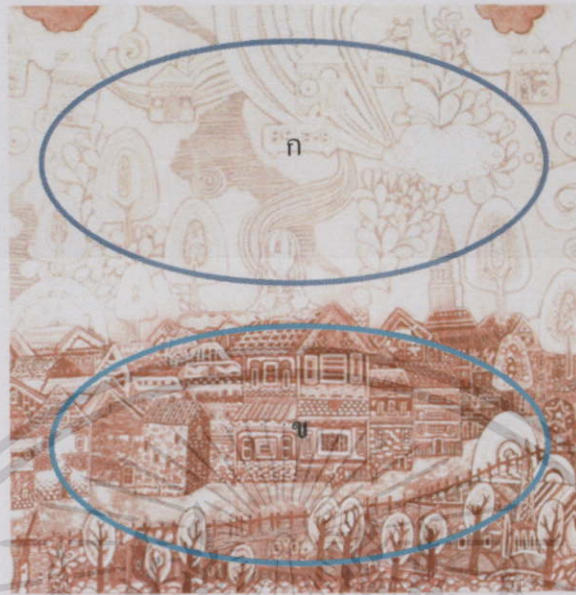
ลักษณะผิว (Texture)



ภาพที่ 4.3 ลักษณะผิว (Texture)

พื้นผิวในผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากระบวนการทางภาพพิมพ์ ด้วย เทคนิค แม่พิมพ์ โลหะร่องลึกกดกรวดเป็นชั้นบันได เกิดเป็นน้ำหนักซ้อนทับกันไปเป็นชั้นๆ เพื่อให้เกิดระยะในผลงาน น้ำหนักที่เกิดขึ้นจึงเกิดจากหมึกพิมพ์ ที่ขังตัวบนผิวแม่พิมพ์โลหะ ผลงานเน้นไปในเรื่องของการสร้างพื้นผิวเพื่อก่อให้เกิดเส้น น้ำหนัก และ รูปทรงต่างๆ เพื่อพัฒนางานให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

สี (Color)



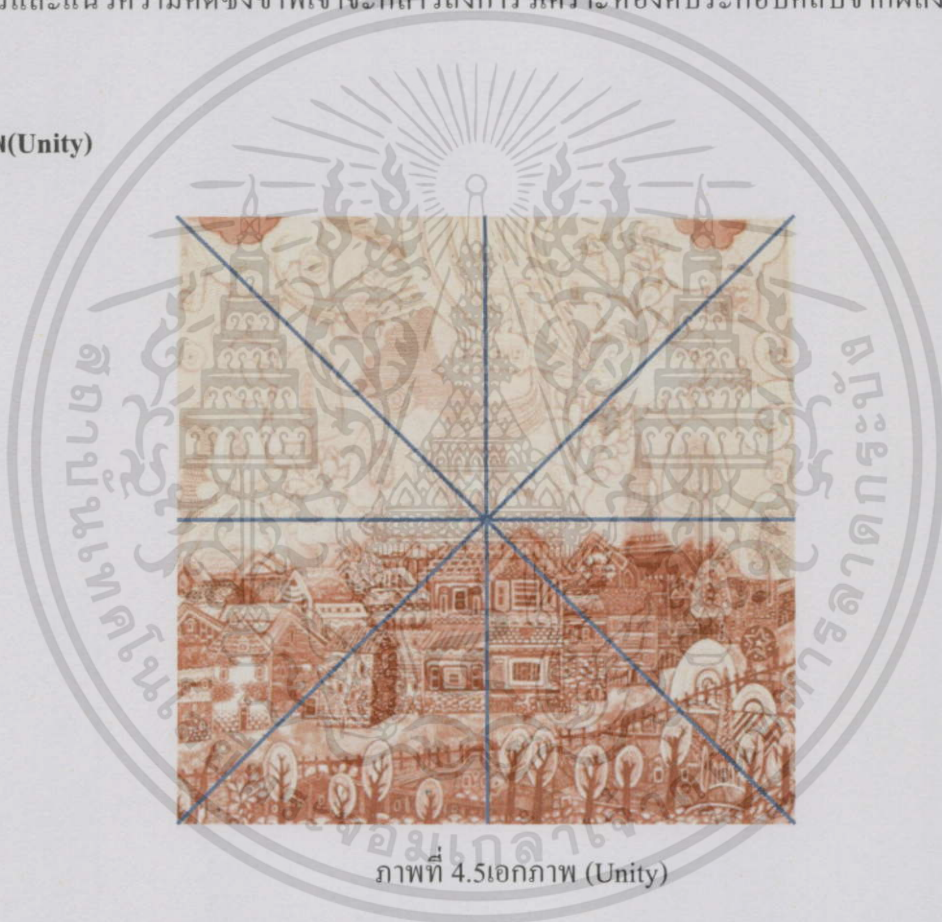
ภาพที่ 4.4 สี (Color)

ลักษณะการใช้สีในผลงานใช้สีเอกรงค์ (Monochrome) ใช้สี สีเดียว ใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสีเพื่อให้เกิดความแตกต่าง ใช้สีชมพูเป็นตัวยืนเพียงสีเดียวให้เป็นจุดเด่นของภาพ ส่วนประกอบรอบๆ นั้นจะใช้สีเดียวกัน ไล่น้ำหนักของสีที่ด้าน บน (ก.) มีน้ำหนักเบากว่า ด้านล่าง (ข.) มีค่าน้ำหนักสีที่เข้มกว่า เกิดเป็นเส้นระดับสายตา หรือเส้นขอบฟ้า (Horizontal Line) ตรงกึ่งกลางภาพ สี ยังเป็นตัวสร้างบรรยากาศในงานให้มีความรู้สึกที่เบาบายละมุนละไม แสดงถึงวัยเด็กที่ไร้เดียงสา

การวิเคราะห์จัดองค์ประกอบศิลป์

ในผลงานศิลปะนอกจากวิเคราะห์ทัศนธาตุแล้วนั้น จะต้องมีส่วนของการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้เกิดความรู้ในการวิเคราะห์การจัดภาพผลงาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม การที่จะทำงานศิลปะให้ออกมาเป็นผลที่ดีนั้น จะต้องประกอบไปด้วยหลายสิ่ง หลายอย่าง นอกเหนือจากอารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปะ ผู้ที่สร้างสรรค์จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในหลักการขององค์ประกอบศิลป์ และการจัดการทางทัศนศิลป์ เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์นั้นตรงกับความต้องการและแนวความคิดซึ่งข้าพเจ้าจะกล่าวถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์จากผลงานของข้าพเจ้า

เอกภาพ(Unity)



ภาพที่ 4.5เอกภาพ (Unity)

ผลงานของข้าพเจ้าใช้สถาปัตยกรรม รูปทรง สี ถ่ายทอดพื้นที่ที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการ พื้นที่ด้านบนที่กล่าวถึงความฝันและความสุขในวัยเด็กผสมผสานกับรูปทรงที่ตัดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริงที่ขบเน้นเรื่องราวความสุขในวัยเด็กของตัวเองที่ผู้หญิงที่อยู่ตรงกลางภาพเกิดความกลมกลืนเพื่อให้เกิดเอกภาพของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

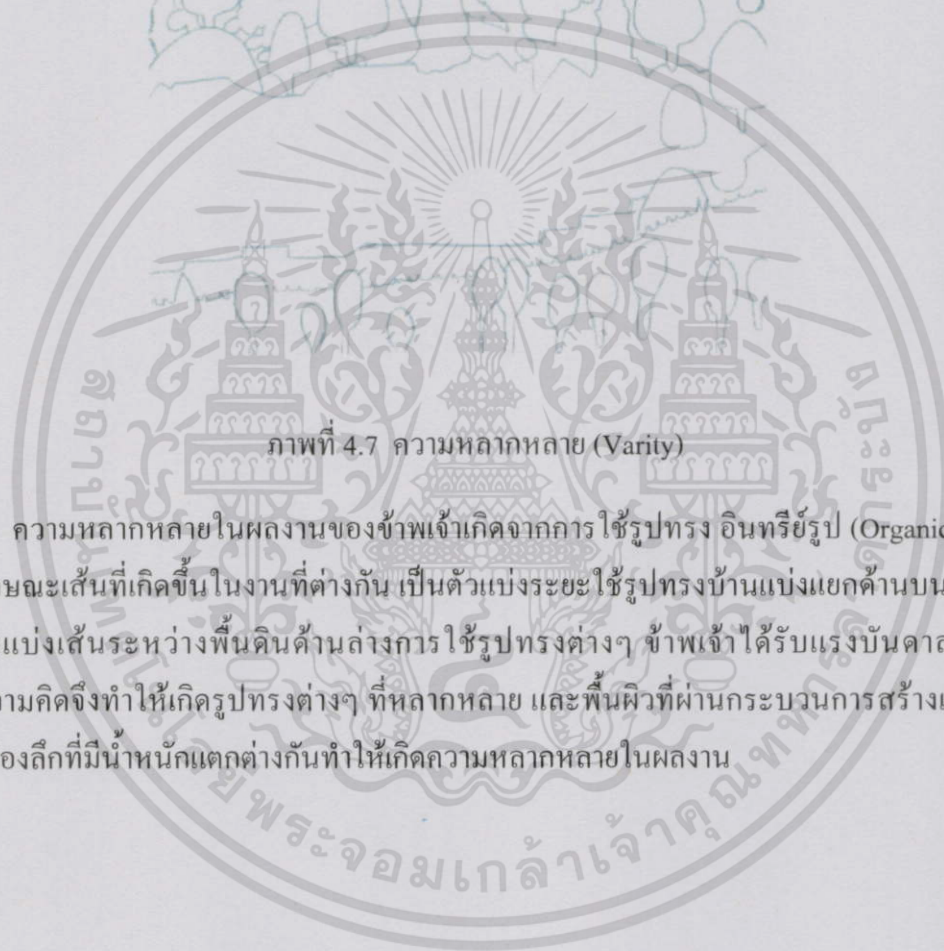
ความกลมกลืน (Harmony)



ภาพที่ 4.6 ความกลมกลืน (Harmony)

การจัดภาพของส่วนประกอบต่างๆ ทางทัศนธาตุ เป็นความกลมกลืนกันด้วยใช้กลุ่มสี การเลือกใช้กลุ่มสีที่ดูแล้วเข้ากันสีบางเบาทำให้ดูกลมกลืนกันทั้งภาพ และรูปทรงที่ใช้ไปในทางเดียวกัน คือรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic form) แสดงถึงวัยเด็กที่อิสระ สนุกสนาน ดูแล้วมีความสุข สอดคล้องในด้านแนวคิดและเนื้อหา ความกลมกลืนทางรูปทรงสามารถแบ่งได้ 3 ส่วน คือ ท้องฟ้า บ้าน สวนต้นไม้มีลักษณะเป็นรูปทรงอินทรีย์รูปเหมือนกัน

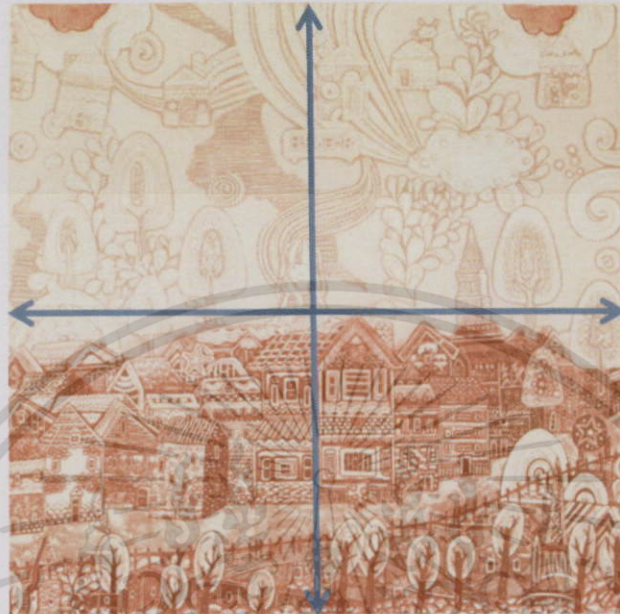
ความหลากหลาย (Varity)



ภาพที่ 4.7 ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการใช้รูปทรง อินทรีย์รูป (Organic form) และลักษณะเส้นที่เกิดขึ้นในงานที่ต่างกัน เป็นตัวแบ่งระยะใช้รูปทรงบ้านแบ่งแยกด้านบนท้องฟ้า และยังแบ่งเส้นระหว่างพื้นดินด้านล่างการใช้รูปทรงต่างๆ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากแนวความคิดจึงทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ ที่หลากหลาย และพื้นผิวที่ผ่านกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ โลหะร่องลึกที่มีน้ำหนักแตกต่างกันทำให้เกิดความหลากหลายในผลงาน

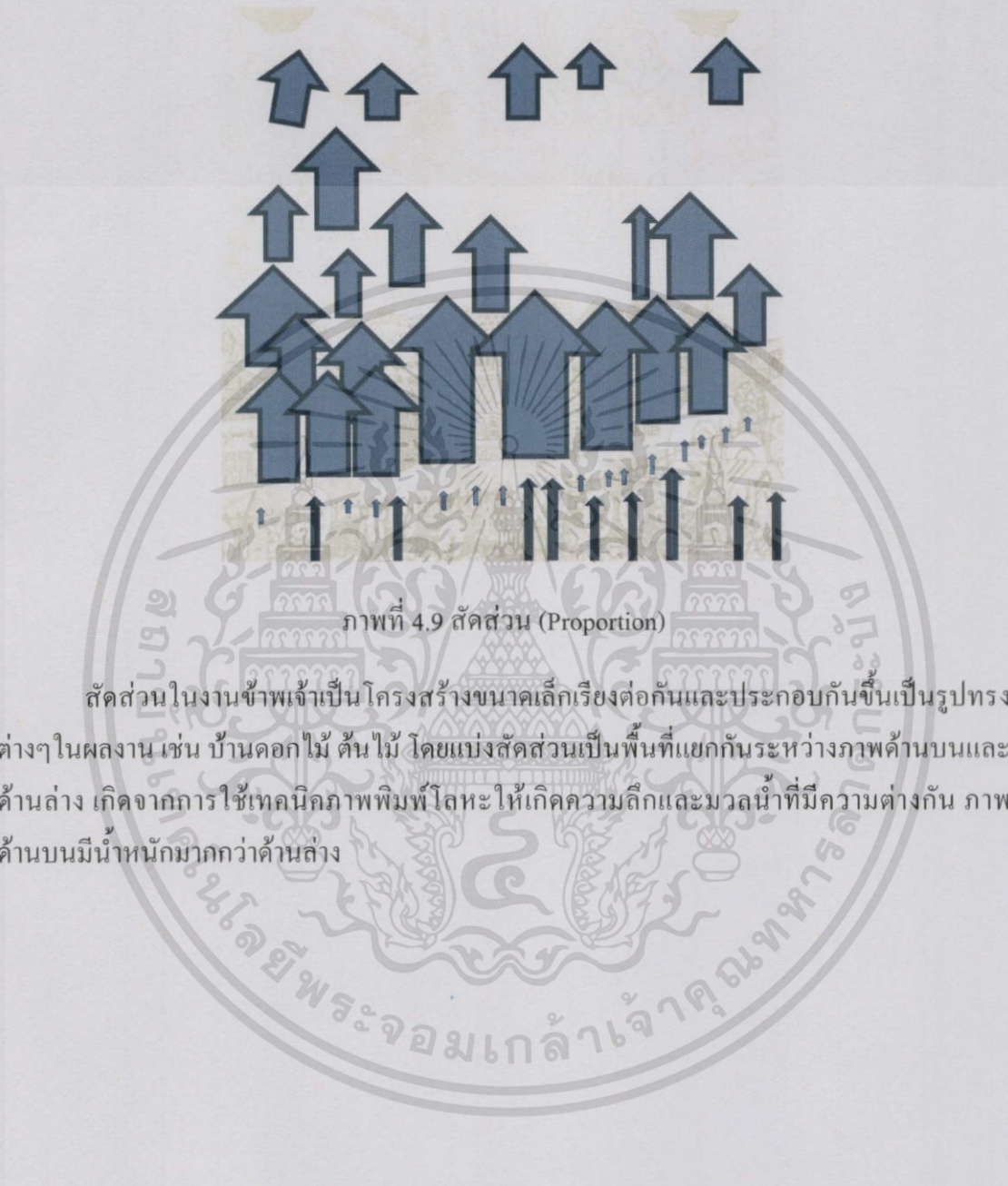
ความสมดุล (Balance)



ภาพที่ 4.8 ความสมดุล (Balance)

การจัดองค์ประกอบที่จุดนำสายตามีระยะหน้ากลางหลัง พร้อมทั้งระดับสีอ่อนสีกลางสีเข้ม น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรืองานการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในงานนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์กลางในงานมีลักษณะดุลยภาพแบบสมมาตร คือ ซ้ายขวา เหมือนกัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล ส่วนบน - ล่างเป็นแบบอสมมาตร คือ ทั้งสองข้างจะไม่เท่ากัน ไม่ใช่องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน เป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ และสมดุลด้วยความรู้สึก

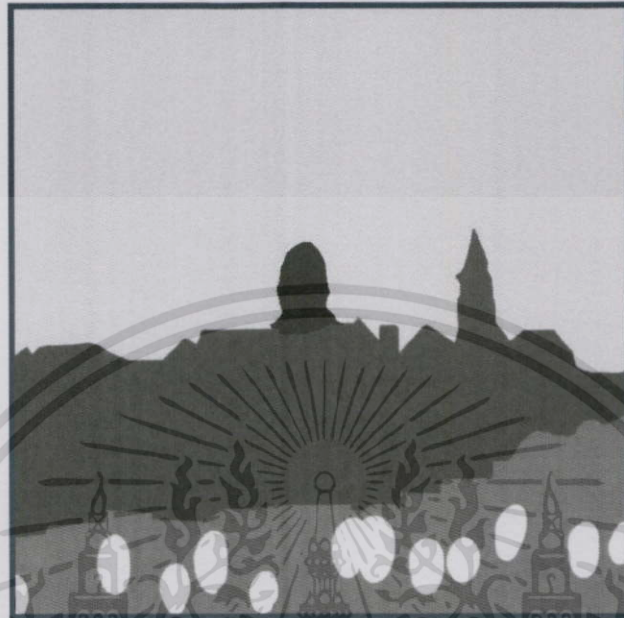
สัดส่วน (Proportion)



ภาพที่ 4.9 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในงานช่างเจ้าเป็นโครงสร้างขนาดเล็กเรียงต่อกันและประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรงต่างๆ ในผลงาน เช่น บ้านดอกไม้ ต้นไม้ โดยแบ่งสัดส่วนเป็นพื้นที่แยกกันระหว่างภาพด้านบนและด้านล่าง เกิดจากการใช้เทคนิคภาพพิมพ์โลหะให้เกิดความลึกและมวลงน้ำที่มีความต่างกัน ภาพด้านบนมีน้ำหนักมากกว่าด้านล่าง

ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพที่ 4.10 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในภาพเกิดจากรูปทรงของเด็กผู้หญิงที่อยู่ตรงกลางภาพซึ่งไม่ได้เน้นในเรื่องของน้ำหนักแต่เน้นในเรื่องของรูปทรงที่มีรายละเอียดสำคัญกว่าทุกส่วนเด็กผู้หญิงที่อยู่บนหลังคาจะเป็นตัวที่เด่นสุด อีกส่วนที่เน้นความเป็นเด่นของเด็กผู้หญิงคือแนวบ้านที่วิ่งตัดจากแนวอนขวาไปซ้ายและแนวรั้วที่วิ่งจากแนวขวาไปซ้ายเช่นเดียวกัน แนวรั้วนี้ถูกใช้คั่นกลางภาพเพื่อแสดงความเป็นพื้นดิน ส่วนแนวบ้านแสดงความเป็นเส้นระดับสายตาแบ่งท้องฟ้ากับตัวบ้านและพื้นดินออกจากกันท้องฟ้าด้านบนมีลักษณะเบาและมีเรื่องราวต่อเนื่องกัน เช่น ต้นไม้ ก้อนเมฆ สายลมเมื่อมีน้ำหนักเบารูปทรงทั้งหมดนี้จะไปช่วยขบขันให้ตัวเด็กผู้หญิงที่นั่งอยู่บนหลังคาโดดเด่นขึ้นจึงสร้างความเป็นเด่นในงานอย่างชัดเจน

บริเวณว่าง (Space)



ภาพที่ 4.12 บริเวณว่าง (Space)

บริเวณว่าง(Space) เกิดจากระยะหลังของท้องฟ้าที่ว่างตัวอยู่บนพื้นหลังและมีรูปทรงต่างๆ ที่ถูกสร้างสรรค์และดัดแปลงเช่น ต้นไม้ สายลม ดอกไม้ ทับอยู่ใน Space ของท้องฟ้าบริเวณว่างในงานของข้าพเจ้ามีส่วนที่ทำงานอยู่ค่อนข้างน้อยแต่เป็นตัวเชื่อมระหว่างฟอร์มหนึ่ง ไปยังอีกฟอร์มหนึ่ง ส่วนมากเป็นพื้นที่ด้านหลังของภาพที่เห็นการทำงานของ Space ส่วนด้านล่างจะเป็นการทำงานของรูปทรงที่ต่อเนื่องกันแน่น โดยที่ไม่ได้เว้น Space อาจมีบางเล็กน้อยตรงส่วนที่คั่นกลางระหว่างบ้านกับสวนต้นไม้ที่มี Space คล้าย ๆ ถนนเรียงตัวกันระหว่าง 2 ส่วนเพื่อเป็นการแยกความหมายหรือรายละเอียดให้ต่างกัน

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าชุดนี้สร้างขึ้นภายในหัวข้อ “พื้นที่สมมุติในโลกแห่งความสุข” ได้แรงบันดาลใจจากความสุขในรูปแบบของจินตนาการความสุขในพื้นที่เรียกว่า “บ้าน” พื้นที่ที่เราสามารถใช้ชีวิตความเป็นตัวเองได้อย่างอิสระ และเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำที่ทุกคนจะกลับไปเป็นเด็กได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะมีอายุที่ล่วงเลยวัยเด็กไปแล้วก็ตาม ช่วงวัยเด็กเป็นช่วงวัยที่มีความสุขมากที่สุด

การสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้บรรลุจุดประสงค์ในระดับหนึ่งในเรื่องของการทำงานที่ทักษะการทำงานในเทคนิคภาพพิมพ์โลหะและทักษะการคิดอย่างเป็นขั้นตอน ความมีวินัยและการตรงต่อเวลาในการทำงานภาพพิมพ์ การได้สร้างสรรค์ผลงานตอบสนองความต้องการใช้เชิงแนวความคิดและอารมณ์ ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์โลหะออกมาเป็นผลงานศิลปะโดยข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้าจะทำให้ย้อนนึกถึงวัยเด็กอันแสนมีความสุขหวังในความสุขเหล่านั้นกลับมาในใจของทุกคนอีกครั้ง

ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านเทคนิค

ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้ประสบปัญหาหลายประการดังต่อไปนี้ มีปัญหาเกี่ยวกับขั้นตอนปัญหาการปิดวานิชดำบนผิวหน้าเพลททองแดงในการแช่กรดหลูคร่อนต้องผสมน้ำมันสนในอัตราส่วนที่พอดีหากผสมน้ำมันสนมากเกินไปจะทำให้เกิดปัญหาดังกล่าว ต้องคอยปิดทับในพื้นที่ที่หลูคร่อนการทำสีอะคริลิกเพราะเมื่อสีอะคริลิกหนาไปทำให้กรดไม่กัดและไม่เกิดน้ำหนักตามที่ต้องการและการใช้สีสเปรย์ที่มีขนาดของเม็ดสีที่ใหญ่ทำให้เกิดเป็นเม็ดสีสเปรย์ขึ้นเวลาที่นำไปกัดกรดการแก้ไขทำสีอะคริลิกให้มีความบางและเลือกใช้สีสเปรย์ที่มีขนาดเม็ดสีที่เล็กและมีความละเอียดมากขึ้นเมื่อนำไปกัดกรดจะทำให้ได้น้ำหนักตามที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

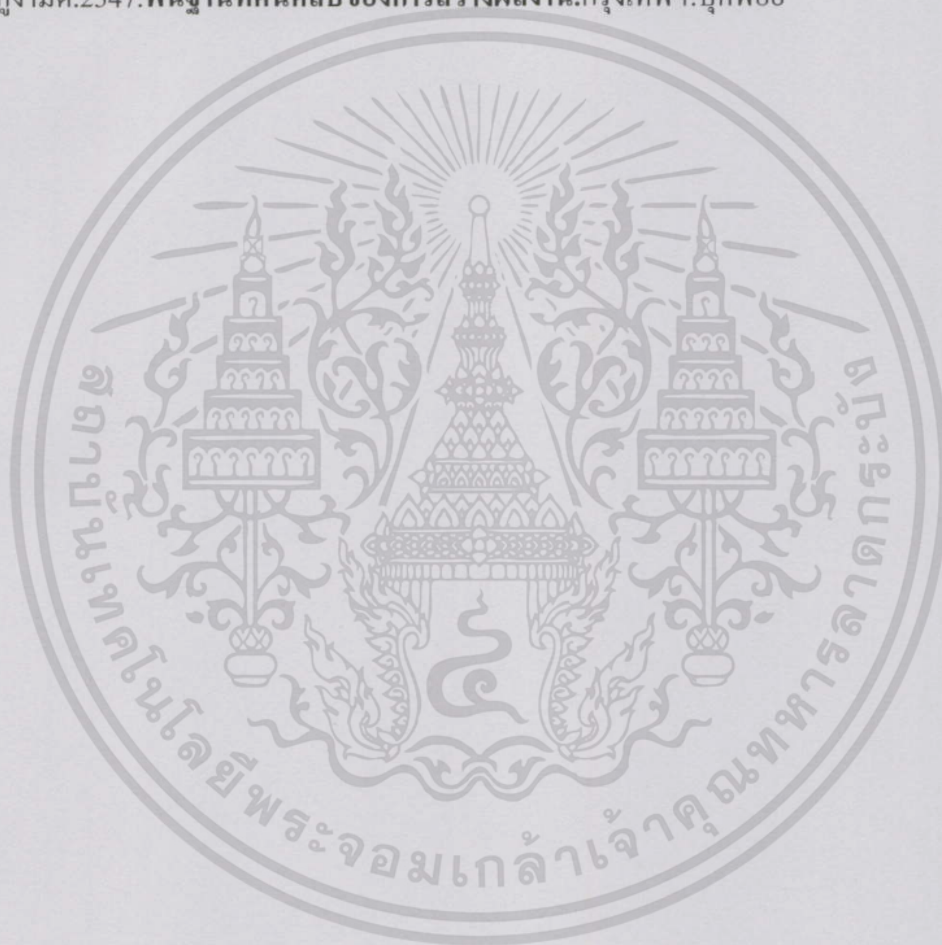
เอกสารอ้างอิง

ชลุด นิมเสมอ. 2544องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

ดินแดนแห่งความฝัน(Utopia).2013 n[Online].Available :<http://www.oknation.net/blog/daisy>

/2007/04/24/entry-1

สกันธ์ ภู่งามดี.2547.พื้นฐานทัศนศิลป์ของการสร้างผลงาน.กรุงเทพฯ:บุ๊คพอย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 1

เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 2

เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน **Imagination area in the world of happiness 3**

เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 4

เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Imagination area in the world of happiness 5

เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 57 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

นางสาว อรัญรัชต์ ธณศิริชัยญา

เกิด 22 มกราคม 2535

ที่อยู่ 111/54 ม. 1 หมู่บ้านวิเวหาศรียา ต.บดสุรศักดิ์ อ.เภอศรียา จ.พชรบูรณ์ 20110

การศึกษา วุฒิกการศึกษาประถมศึกษาโรงเรียนวัฒนครุณวิทย์

วุฒิกศึกษามัธยมศึกษาโรงเรียนชลกันยานุกูล

ปัจจุบันสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาจิตรศิลป์ สาขาวิชา ภาพพิมพ์

E-mail nan_loves@hotmail.com

เกียรติประวัติ

2555-2556

การแสดงนิทรรศการศิลปะ Experiment in Exhibition ที่ Fine Arts Gallery กทม. 2555

การแสดงนิทรรศการ Open house ณ หอศิลป์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2555

การแสดงนิทรรศการศิลปะ 2.3 PPEL2 "Printmaking Exhibition From Students of Bachelor of fine arts Faculty of architecture KMITL" ณ พันธรัตน์แกลลอรี่ กทม. 2555

การแสดงงาน NO REASON HAVE RESULT นิทรรศการ "ไม่มีเหตุ-มีผล" ของสาขาภาพพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และสาขาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยนาโกยา ประเทศญี่ปุ่นที่ Subhashok The Art Centre (S.A.C.) กทม. 2556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้