

ความงามจากการสร้างความคิดคนอื่น
ของสตูดิโอ

นางสาว ศุภิสรา ปานเนียม

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เขียนขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล
THE BEAUTY FROM THE CREATION OF DIGITAL MEDIA DEVIATION

นางสาวสุภิสรา ปานนิม

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556–2557

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

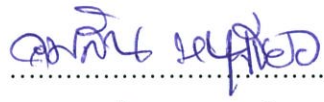
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

ประธานกรรมการ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)

กรรมการ



กรรมการ

(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)


.....
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

กรรมการ




กรรมการ

(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)


.....
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

กรรมการ



กรรมการ

(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)


.....
(รองศาสตราจารย์อริตา จันทร์เพ็ชร)

กรรมการและเลขานุการ


.....
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล THE BEAUTY FROM THE CREATION OF DIGITAL MEDIA DEVIATION
ชื่อ	นางสาว สุภิสรา ปานน้อม
รหัสนักศึกษา	53020496
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อัฐพร นิยมาลัยแก้ว

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความงามในมุมมองที่แตกต่าง ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อผิดพลาดของระบบดิจิทัลที่ข้าพเจ้าพบเจอในชีวิตประจำวัน ตามคอมพิวเตอร์ เป็นต้น เป็นข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการบีบอัดภาพให้มีขนาดเล็กลง มักจะเกี่ยวข้องกับการที่เราต้องทิ้งข้อมูลบางส่วนของสื่อ เพื่อที่จะสามารถเก็บตัวภาพไว้ในพื้นที่ที่เราต้องการได้ แต่คุณภาพของภาพจะลดลงไปด้วยจนทำให้ภาพที่พบเห็นไม่ชัดเจนและไม่สมบูรณ์ ส่งผลให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูลที่แตกต่างออกไป เห็นเป็นจุด pixel และ เส้นของภาพที่ทับซ้อนกันหลายชั้น ทำให้เกิดภาพที่ไม่สมบูรณ์เข้ามาแทนที่ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะไม่สามารถเห็นได้ ปัญหาความคลาดเคลื่อนของสี มักทำให้สีเพี้ยนและสามารถสังเกตได้จากขอบของวัตถุในภาพ ซึ่งข้าพเจ้าเล็งเห็นถึงความงามที่เกิดขึ้น จากการทำซ้อนกันของทัศนธาตุ คือ จุดสีที่เกิดการทับกันและเหลื่อมล้ำกัน เกิดรูปทรงของวัตถุได้ด้วยเส้น และสีเส้นที่เกินจริงเป็นความงามที่เน้นคุณค่าทางด้านจิตใจและอารมณ์ สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็นและชื่นชมด้วยประสาทตา โดยรูปทรงที่ข้าพเจ้าคัดเลือกมาสร้างสรรค์ จะเป็นภาพยานพาหนะที่เกิดความคลาดเคลื่อน และผิดเพี้ยนไปจากภาพเดิม เนื่องจากยานพาหนะนั้นมีวิวัฒนาการอยู่อย่างต่อเนื่อง เฉกเช่นเดียวกับระบบการสื่อสาร เป็นภาพยานพาหนะที่เกิดความคลาดเคลื่อน และผิดเพี้ยนไปจากภาพเดิม ซึ่งข้าพเจ้าพบเห็นทางสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง จะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของข้าพเจ้ามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ข้าพเจ้าแสดงออกผ่านรูปแบบผลงานทางจิตรกรรม

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะเกิดขึ้นไม่ได้หากไม่มีคุณของบิดามารดาผู้ให้กำเนิด อีกทั้งยังเป็นผู้ที่สนับสนุนและให้โอกาสกับข้าพเจ้าในการศึกษาเล่าเรียนทางด้านศิลปะที่ข้าพเจ้ารักมาโดยตลอด มีญาติพี่น้องที่รับฟังและให้คำปรึกษากับข้าพเจ้าในทุกๆเรื่องข้าพเจ้าขอกล่าวขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่คอยสั่งสอนข้าพเจ้าตั้งแต่เล็กจนโตให้รู้ถูกรู้ผิด คอยให้ความรู้ต่างๆ คอยให้คำปรึกษาในทุกๆเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการทำศิลปนิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำกับข้าพเจ้าในการปรับปรุงผลงาน ให้ออกมาสมบูรณ์ทั้งตัวงาน และกระบวนการสร้างสรรค์ ขอขอบคุณพี่ๆ ที่คอยให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี ขอขอบคุณเพื่อนๆที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตลอดจนจบการศึกษา

ศุภิสรา ปานนิม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม	5
2.2 แนวความคิดและความหมายของศิลปะนามธรรม	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	9
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	16
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 1	18
3.2 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 2	20
3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 3	22
3.4 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 4	24
3.5 กระบวนการสร้างผลงาน	26
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	27
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	27
4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ	28
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	46

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	53
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	54
บรรณานุกรม	59
ประวัติผู้เขียน	60

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพผลงานศิลปะกรรมของ Giclee Print – Stretched	7
2	ภาพผลงานศิลปะกรรมของ Giclee Print – Stretched	8
3	ภาพวาสนาลีตี แคนดินสกี	9
4	ภาพผลงานศิลปะกรรมของ Wassily Kandinsky	11
5	ภาพผลงานศิลปะกรรมของ Wassily Kandinsky	12
6	ภาพKonTrubkovich	13
7	ภาพผลงานศิลปะกรรมของKonTrubkovich	14
8	ภาพผลงานศิลปะกรรมของ KonTrubkovich	15
9	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1	18
10	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1	18
11	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1	18
12	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 1	18
13	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2	20
14	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2	20
15	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2	20
16	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2	20
17	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 3	22
18	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 3	22
19	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 3	22
20	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 3	22
21	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 4	24
22	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 4	24
23	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 4	24
24	ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 4	24

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
25 ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 1	46
26 ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 2	48
27 ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 3	49
28 ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงานชิ้นที่ 4	51
29 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1	55
30 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2	56
31 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3	57
32 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 4	58

บทที่ 1

บทนำ

โลกในยุคสมัยปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและประโยชน์ใช้สอย ทำให้วัตถุต่างๆทางเทคโนโลยี มีบทบาทในการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมเป็นอย่างมาก ในความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น เริ่มมาจากการสื่อสารระยะไกลของมนุษย์ในยุคแรกเป็นการตีเกราะ เคาะไม้ การส่งเสียงต่อเป็นทอดๆ และการส่งสัญญาณควัน เมื่อมนุษย์รู้จักวิธีการเขียนหนังสือ ก็มีการคิดวิธีการสื่อสารกัน แบบใหม่โดยการฝากข้อความไปกับนกพิราบ หรือการส่งข้อความไปกับม้าเร็ว ต่อมาเมื่อมีการผลิตกระแสไฟฟ้าได้ จึงเกิดการปฏิวัติการสื่อสารขึ้นใหม่ โดยมนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ โดยไม่ต้องเดินทางไปหากัน ไม่ต้องตีเกราะเคาะไม้ ไม่ต้องส่งสัญญาณควัน ไม่ต้องใช้ม้าเร็ว ไม่ต้องใช้นกพิราบ นั่นคือการผลิตกระแสไฟฟ้าที่สามารถใช้ในระบบการสื่อสาร จนเกิดเป็น โทรเลข และ โทรศัพท์ขึ้นเมื่อการสื่อสารด้วยโทรศัพท์มาถึงจุดค่อนข้างอึดอัด ก็ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ คือเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่สามารถสื่อสารกัน ได้ทั้งภาพและเสียงหากแต่มนุษย์เราต่างมีกิจกรรมที่ต้องทำอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นในการสื่อสารที่ยุ่งยากและเสียเวลานั้น เป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่นิยมนัก จึงส่งผลให้เกิดการตัดทอนภาพจริงต่างๆให้กลายเป็นภาพกราฟฟิกโดยการตัดทอนภาพจริงนั้นเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริงจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลงการบีบอัดข้อมูลมักจะเกี่ยวข้องกับการที่เราต้องทิ้งข้อมูลบางส่วนของสื่อ เพื่อที่จะสามารถเก็บตัวภาพไว้ในพื้นที่ๆเราต้องการได้ แต่คุณภาพของภาพก็จะลดลงไปด้วยเช่น ภาพจากโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก โทรศัพท์มือถือ กล้องถ่ายรูป จอมอนิเตอร์ เป็นต้น โดยการบีบอัดนั้น ส่งผลให้ภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมา เกิดการคลาดเคลื่อนขึ้น เนื่องจากความผิดพลาดของข้อมูลที่ขาดหายไปของตัวภาพและการคลาดเคลื่อนของสี ซึ่งเกิดมาจากคุณสมบัติทางธรรมชาติของแสง มักทำให้สีเพี้ยนและสามารถสังเกตได้จากขอบของวัตถุในภาพ ซึ่งขอบจะเป็นสีม่วงและไม่คมชัด ความคลาดเคลื่อนของสี เกิดจากสมบัติทางธรรมชาติของแสง ที่แสงแต่ละสี (spectrum) มีความยาวคลื่น (wavelength) ที่แตกต่างกัน จึงทำให้เมื่อแสงเดินทางผ่านเลนส์ (ray tracing) แสงแต่ละความยาวคลื่น จะมีมุมหักเห (refraction angle) ที่แตกต่างกัน จากนั้นเมื่อแสงมาตกกระทบที่เซ็นเซอร์รับภาพ (image sensor)หรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการรับภาพ ซึ่งจะทำหน้าที่รับภาพแทนการใช้ฟิล์ม มีหลักการทำงานเหมือนกันเพียงแต่เปลี่ยนจากส่วนรับภาพที่เป็นฟิล์มมาเป็น Sensor ที่ประกอบด้วย Pixels หรือตัวเปลี่ยนพลังงานแสงเพื่อส่งต่อไปยังส่วนประมวลผลจนเกิดการเชื่อมต่อต่อกัน ซึ่งเป็นสาเหตุให้เกิดความคลาดเคลื่อนของสีจนเห็นเป็นจุด pixel ขึ้น โดยทั่วไปแล้วจะไม่สามารถเห็นได้ และถือว่าเป็นภาพที่ไม่สมบูรณ์ เป็นสิ่งที่ผู้คนสามารถพบเจอได้ใน

ชีวิตประจำวัน ตามสื่อดิจิทัลที่มนุษย์สร้างขึ้น แต่ตัวของข้าพเจ้าเอง เล็งเห็นในความงามที่เกิดขึ้นจากข้อผิดพลาดของสื่อดิจิทัลที่จุด เส้น และสี เกิดการคลาดเคลื่อน และมีการทับซ้อนกันเป็นชั้นๆ จนเกิดเป็นรูปทรงและมิติของสีสัน ในระบบสีแบบ RGB(Red , Green , Blue)คือระบบสีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงกลายเป็นสีรุ้งด้วยกัน 7 สี ซึ่งเป็นช่วงแสงที่ตาของคนเราสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงจะมีความถี่สูงสุดเรียกว่า อัลตราไวโอเล็ต และแสงสีแดงจะมีความถี่ต่ำสุด เรียกว่า อินฟราเรด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ แสงสีทั้งหมดเกิดจาก แสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง

เมื่อนำแม่สีของแสงทั้ง 3 มาผสมกัน ในปริมาณแสงสว่างเท่ากันก็จะได้เป็นแสงที่สีขาว แต่ถ้าผสมกันระหว่างแสงระดับความสว่างต่างกัน ก็จะได้ผลที่เป็นแสงสีๆ มากมายเป็นล้านสี ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้จะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับแสง เช่น จอภาพ กล้องดิจิทัล สแกนเนอร์ เป็นต้น

จากที่ข้าพเจ้ากล่าวมาในข้างต้น จึงต้องการที่จะถ่ายทอดความงามที่ผู้คนมองข้าม โดยใช้เทคนิคการทับซ้อนกันของเส้นและจุดสี ซึ่งเป็นทัศนธาตุทางด้านศิลปะ เป็นความงามที่เน้นคุณค่าทางด้านจิตใจและอารมณ์ สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็นและชื่นชมด้วยประสาทตา ผ่านทางผลงานศิลปกรรมแอบสแตรกอาร์ต ที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์อย่างมีขั้นตอนและกระบวนการถ่ายทอดที่มีลักษณะเฉพาะ เพื่อให้เห็นถึงคุณค่าของความงามอย่างมากที่สุด

1.1 ความเป็นมาและสำคัญของโครงการ

เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลต่างๆ มีบทบาทและมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ในสังคมเป็นอย่างมาก ในการรับรู้ภาพเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน ย่อมมาจากสื่อดิจิทัลทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์ หรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งบางครั้งสังคมได้รับข้อมูลภาพที่แตกต่างกันไป อันเนื่องมาจากความผิดพลาดของระบบสื่อดิจิทัล ส่งผลให้เห็นการทับซ้อนกันของเส้น จุดและสี เห็นในภาพที่ไม่ชัดเจนและไม่สมบูรณ์ ซึ่งเกิดจากระบบสี RGB ที่แสดงผลออกมา เป็นรูปแบบการรับแสงแสดงผลด้วยแสงที่เป็นแม่สีได้แก่ สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน ซึ่งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น จอภาพ, สแกนเนอร์, กล้องดิจิทัล หรือดวงตาคนเราล้วนแต่รับและแปลผลเป็นสีต่างๆ ด้วยแสง

โดยข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามที่เกิดมาจากความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล ความไม่สมบูรณ์ที่สามารถทำให้รับรู้และรู้สึกได้ถึงความงามที่เกิดขึ้นจากการมองเห็น โดยผ่านกระบวนการทับซ้อนกันของเส้น จุด และสี จึงเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

- เพื่อนำเสนอรูปแบบทางสุนทรียภาพของผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกที่แสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวและนำไปสู่การเชิญชวนทางสายตา
- เพื่อนำเสนอแนวความคิดและอารมณ์ส่วนตัว ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- เพื่อแสดงออกถึงความงามที่เกิดขึ้นผ่านการคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้านำเสนอผลงานในรูปแบบจิตรกรรม โดยสร้างสรรค์จากการใช้เส้น (Line) จุดสี (Point) สี (Color) น้ำหนัก (Tone) สร้างขึ้นให้เกิดเป็นรูปทรง (Form) ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีอะครีลิก

ด้านเนื้อหา

ต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามที่เกิดขึ้นจากความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัลต่างๆ ให้มีความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและปะทะต่อสายตาผู้ที่มองงานจิตรกรรม

ด้านแนวทางการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนามธรรม (Abstract)

ด้านกรรมวิธี

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรม โดยการใช้สีอะครีลิก เขียนเป็นเส้นหลายๆเส้น จนเกิดเป็นรูปทรง และเขียนจุดทับซ้อนขึ้น เพื่อให้ภาพ เกิดมิติเพิ่มมากขึ้น

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับที่มาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในยุคปัจจุบัน ซึ่งมนุษย์มีความเร่งรีบและมีกิจกรรมที่ต้องทำอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นในการสื่อสารที่ย่งยาก เป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่นิยมมักจึงก่อให้เกิดการตัดทอนภาพจริงต่างๆ ให้กลายเป็นภาพกราฟิกโดยการตัดทอนภาพจริงนั้น เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง จะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลปะของผลงาน โดยการบิดเบือนไปจากของจริงตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว เช่น สัญลักษณ์ต่างๆ สุนทรียศาสตร์แห่งการตัดทอนนั้น เป็นส่วนที่สำคัญในทฤษฎีนิยามรูปทรง เป็นการแสดงความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเน้นการนำมูลฐานของศิลปะ (Element of Visual Art) เช่น สี น้ำหนัก เส้น รูปร่าง พื้นผิว มาใช้โดยตรงในหลากหลายรูปแบบ ทั้งงานที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ โดยตัวของข้าพเจ้านั้น สนใจในงานกราฟิกแบบ 2 มิติที่เกิดขึ้นจากการบีบอัดภาพให้มีขนาดเล็กลง เนื่องจากการบีบอัดภาพนั้น มีความสำคัญในระบบการสื่อสารและจัดเก็บข้อมูลเป็นอย่างมาก

ระบบสี RGB จะแสดงผลออกมา เป็นรูปแบบการรับแสงแสดงผลด้วยแสงที่เป็นแม่สี ได้แก่ สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน ซึ่งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น จอภาพ, สแกนเนอร์, กล้องดิจิทัล หรือดวงตาคนเราล้วนแต่รับและแปลผลเป็นสีต่างๆ ด้วยแสงเหล่านี้ซึ่งจะทำให้เกิดเป็นความงามที่ผู้คนไม่เห็นด้วยนัก เป็นความงามที่สามารถสัมผัสและรับรู้ได้จากการมองเห็นก่อให้เกิดปัจจัยสมมุติต่อจิตใจและอารมณ์ของมนุษย์ ทำให้ภาพที่ไม่สมบูรณ์เกิดความงามในอีกแง่มุมหนึ่ง เป็นความงามที่มาจากความผิดพลาดของระบบดิจิทัลที่ข้อมูลบางส่วนเกิดความเสียหาย โดยรูปทรงที่ข้าพเจ้าคัดเลือกมาสร้างสรรค์ จะเป็นภาพยานพาหนะที่เกิดความคลาดเคลื่อน และผิดเพี้ยนไปจากภาพเดิม เนื่องจากยานพาหนะนั้นมีวิวัฒนาการอยู่อย่างต่อเนื่อง เผลอเช่นเดียวกับระบบการสื่อสาร เป็นภาพยานพาหนะที่เกิดความคลาดเคลื่อน และผิดเพี้ยนไปจากภาพเดิม ซึ่งข้าพเจ้าพบเห็นทางสื่ออินเทอร์เน็ต มาสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ขึ้น ให้เห็นถึงความงามที่เกิดจากความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัลซึ่งสามารถสัมผัสได้ทางสายตาสอดแทรกอยู่ เนื่องมาจากเส้นและจุดสีที่ทับซ้อนกันและเหลื่อมล้ำกันจนเกิดเป็นมิติ เกิดรูปทรงของวัตถุได้ด้วยเส้น และสีสันที่เกินจริง เป็นความงามที่เน้นคุณค่าทางด้านจิตใจและอารมณ์ สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็นและชื่นชมด้วยประสาทตา ทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวส่งผลให้เกิดแรงปะทะในการมองเห็น

ปัญหาความคลาดเคลื่อนของสีมักทำให้สีเพี้ยนและสามารถสังเกตได้จากขอบของวัตถุในภาพ ซึ่งขอบจะเป็นสีม่วงและไม่คมชัด โดยรูปทรงที่ข้าพเจ้าคัดเลือกมาสร้างสรรค์ จะเป็นภาพยนตร์ยานพาหนะที่เกิดความคลาดเคลื่อน และผิดเพี้ยนไปจากภาพเดิมเนื่องจากยานพาหนะนั้นมีวิวัฒนาการอยู่อย่างต่อเนื่อง เฉกเช่นเดียวกับระบบการสื่อสาร ซึ่งข้าพเจ้าพบเห็นทางสื่ออินเทอร์เน็ต

ข้าพเจ้าจึงถ่ายทอดผลงานในรูปแบบจิตรกรรม 2 มิติ ว่าด้วยเรื่องของความงามที่เกิดขึ้นจากความผิดพลาดหรือคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล ผ่านรูปทรงของยานพาหนะที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนกันของเส้นและจุดสี ซึ่งเป็นทัศนธาตุทางด้านศิลปะ เป็นความงามที่เน้นคุณค่าทางด้านจิตใจและอารมณ์ สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็นและชื่นชมด้วยประสาทตา

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม

อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์การศึกษาศิลปกรรมที่ซึมซับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งที่สั่งสมในชีวิตส่วนตัว ซึ่งอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องคือ Abstract Art หมายถึงแบบอย่างของทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ แสดงความรู้สึกรวมของมนุษย์ต่อธรรมชาติแวดล้อม ถ่ายทอดเป็นรูปภาพ จะมีลักษณะเป็นสองมิติ หรือสามมิติ ส่วนใหญ่จะไม่พรรณนาเรื่องราวตามความเป็นจริง ศิลปินอาจจะทิ้งรูปทรงต่างๆ ด้วยการตัดทอนหรือตัดรูปทรงจนหมดสิ้น อาจสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ตามความรู้สึกของตนเองด้วยการวางโครงสร้างใหม่ และเรื่องราวล้วนเป็นนามธรรม ซึ่งนับว่าเป็นรูปแบบใหม่ของวงการศิลปกรรม เพราะการเขียนภาพเช่นนี้ ทำความเข้าใจยากกว่าศิลปะทุกแขนงที่เคยมีมา ผู้ริเริ่มคือ วาสลีย์ แคนดินสกี (Wassily Kandinsky) ชาวรัสเซีย เขากล่าวว่าจิตรกรรมทุกชนิดความสำคัญของความรู้สึกอยู่ที่ สี และการจัดรูปทรง (Color of Form) สำหรับการถ่ายทอดออกมาเป็นศิลปะนั้น แคนดินสกีคำนึงถึงหลัก 2 ประการ คือ ความรู้สึกภายนอกและความรู้สึกภายใน (the inner and the outer) ความรู้สึกภายนอก คือ วัสดุรูปทรง และเมื่อรู้สึกต่อการเห็นรูปทรงดังกล่าวแล้ว ก็จะเกิดความรู้สึกภายในสำหรับคุณค่าของรูปทรงนั้น เป็นการสร้างความกลมกลืนขึ้นด้วยสี สัน การเคลื่อนไหว ลีลา จังหวะ ลักษณะผิว สัดส่วน และความเด่นชัดของภาพ

Abstract Art ใช้ภาษาภาพในการสื่อความหมายด้วยรูปทรง, สี และลายเส้น เพื่อสร้างสัดส่วนซึ่งอาจจะประกอบขึ้นในระดับความเป็นนามธรรมที่แตกต่างกันไปตั้งแต่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาไปจนถึงช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปะตะวันตกรับอิทธิพลในการใช้ทัศนมิติและความพยายามในการทำให้สมจริงมากที่สุด ขณะที่ศิลปะของวัฒนธรรมนอกทวีปยุโรปถูกเข้าถึงและแสดงให้เห็นแนวทางอันหลากหลายในการอธิบายทัศนประสบการณ์ของตัวศิลปิน

จนถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปินหลายคนรู้สึกถึงความต้องการที่จะสร้างสรรค์ศิลปะแนวใหม่ ซึ่งสามารถที่จะถ่ายทอดการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานของเทคโนโลยี, วิทยาศาสตร์ และปรัชญา ดันต่อที่ทำให้ศิลปินสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเองนั้นมีหลากหลาย และสะท้อนให้เห็นสภาพก่อนการเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคมและปัญญาในทุกแง่มุมของวัฒนธรรมยุโรปในขณะนั้น

ศิลปะนามธรรม เป็น ศิลปะที่ไร้รูปแบบตายตัว ศิลปะไร้รูปธรรม และศิลปะไม่แสดงลักษณะ คือศิลปะที่เกี่ยวข้องกันอย่างหลวมๆ แม้ในความหมายเชิงลึกอาจมีความแตกต่างกันก็ตาม

ศิลปะนามธรรม ซึ่งให้เห็นการละทิ้งค่านิยมในการสร้างสรรค์ภาพให้มีความสมจริงของวงการศิลปะ การวาดภาพโดยที่ไม่เน้นความสมจริงนี้อาจแสดงไว้เพียงเล็กน้อยบางส่วน หรืออาจจะแสดงไว้โดยสมบูรณ์ทั้งชิ้นงาน ศิลปะนามธรรมคงอยู่ต่อเนื่องเรื่อยมา แม้แต่ศิลปะที่พยายามจะทำให้มีองค์ประกอบที่ดูดีก็อาจจะเรียกได้ว่าเป็นศิลปะนามธรรม และตั้งแต่การแสดงภาพอย่างสมบูรณ์แบบเริ่มมีความยุ่งยากที่จะเข้าถึงแก่นแท้ งานศิลปะที่ใช้ความเป็นอิสระและแตกต่างไปจากเดิมทั้งรูปแบบและการใช้สีซึ่งมีความเด่นสะดุดตา ก็อาจถูกเรียกว่าเป็นศิลปะนามธรรมได้ด้วยเช่นกัน ศิลปะนามธรรมโดยสมบูรณ์คือศิลปะที่ไม่สามารถโยงเข้ากับแหล่งอ้างอิงรูปธรรมใดได้เลย ตัวอย่างเช่น ในศิลปะนามธรรมทรงเรขาคณิตน้อยครั้งที่จะพบแหล่งต้นตอของแนวคิดหรือรูปทรงที่ปรากฏเป็นรูปธรรมในธรรมชาติ ซึ่งทั้งศิลปะรูปแบบตายตัวและศิลปะนามธรรมโดยสมบูรณ์ต่างก็มีความเฉพาะตัวที่เหมือนกัน แต่ศิลปะรูปแบบตายตัวและศิลปะเสมือนจริง (หรือศิลปะสำนึก Realism) มักจะมีบางส่วนที่เป็นนามธรรมปรากฏด้วยอยู่บ่อยครั้ง

ทั้งศิลปะนามธรรมทรงเรขาคณิตและศิลปะนามธรรมแบบพลั่วไหว่มักจะมีความเป็นนามธรรมโดยสมบูรณ์อยู่บ่อยครั้ง และหนึ่งในพัฒนาการอันหลากหลายของศิลปะที่กลายมาเป็นศิลปะนามธรรมบางส่วน เช่น ศิลปะคติโพวิสต์ที่เน้นการใช้สีแบบผิดแปลกอย่างจงใจและเด่นชัด หรือลัทธิคิวบิสม์ที่เน้นการทำให้รูปแบบการวาดภาพสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริงผิดแผกไปจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด

Abstractionism เป็นศิลปะที่ขยายแนวคิดมาจาก Cubism แต่ได้มีการผลักดันแนวความคิดที่ออกมาจากCubism ตรงที่ Cubismยังไม่ได้แยกตนเองออกจากโลกแห่งความเป็นจริงอย่างอย่างสิ้นเชิง คือยังคงต้องการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงรูปทรงของวัตถุทางโลกแต่แนวทางของ Abstract ได้ผลักดันแนวความคิดนี้ออกไป โดยถือว่าศิลปะไม่จำเป็นต้องสื่อถึงรูปวัตถุใดๆในโลก (Non-object Art หรือ Non-representational Art) (ธีรบุทท นุญมี 2552 : 158)

2.2 แนวความคิดและความหมายของศิลปะนามธรรม

ความหมายและแนวความคิดของศิลปะนามธรรม มีอยู่หลากหลาย แตกต่างกันไปตามผู้ให้คำนิยาม ดังต่อไปนี้

คำกล่าวของ “นิชเซ่” นักปรัชญาวิพากษ์ที่เสนอแนวความคิดที่มีผลต่อการกำเนิด ศิลปะนามธรรมได้ให้ไว้ว่า ในการผลิตผลงานของศิลปิน ศิลปินได้สะท้อนความสัมพันธ์อันถูกต้องกับโลกนั้นคือ เจตจำนงเพื่ออำนาจ ซึ่งเท่ากับว่า พวกเขาได้สร้างตัวเอง (Self-Creating) ในท่ามกลางการผลิตงานของเขา ซึ่งจากมุมมองนี้ เท่ากับว่า พวกเขาได้มีอำนาจเหนือโลกแล้ว

2.2.1 ศิลปะไร้รูปสัญลักษณ์ (Non-Figurative Art)

คืออีกชื่อหนึ่ง เป็นศิลปะที่แสดงสุนทรียภาพในรูปแบบที่แยกความรู้สึก หรืออารมณ์ออกจากรูปทรงที่เป็นจริง ซึ่งผู้ดูจะรับรู้และซาบซึ้งได้ตามเอกภาพ โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจตรงกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะไร้รูปสัญลักษณ์ เป็นศิลปะที่มีลักษณะสกัดความรู้สึกโดยส่วนรวมออกจากสภาพแวดล้อมอันเป็นโลกภายนอก ซึ่งนำมาแสดงให้ปรากฏด้วยสื่อต่างๆ ปรากฏการณ์จากความรู้ความสามารถและบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์และถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะ

ลักษณะการถ่ายทอดศิลปะที่ไร้รูปสัญลักษณ์นี้ ศิลปินจะไม่สนใจเรื่องตามธรรมชาติที่เห็น แต่จะให้ความสำคัญกับทัศนธาตุ เช่น เส้น สี รูปร่างต่างๆเป็นหลัก บางครั้งมีเรื่องราวเป็นของจริง แต่ก็มีแบบอย่างแตกต่างกันไปจากรูปแบบจริง เช่น การเขียนรูปให้พร่ามัวไม่ชัดเจน การใช้สีที่ซ้ำๆ กัน ตลอดจนการแยกรูปทรงง่ายๆ จนจากรูปทรงเดิมไม่ได้ (สุชาติ เถาทอง , 2539 : 94)



ภาพที่ 1 :Giclee Print – Stretched . 2011 . Galaxy S . [Online] .Available
: <http://www.osnatfineart.com/art/abstract-paintings/5647-Galaxy-S.jsp>



ภาพที่ 2 : Giclee Print – Stretched. 2013 .Nabula . [Online] .Available
:<http://www.osnatfineart.com/art/abstract-paintings/6182-Nabula.jsp>



ภาพที่ 3 : Giclee Print – Stretched . 2012 . City View . [Online] . Available :
<http://www.osnatfineart.com/art/abstract-paintings/6032-City-View.jsp>

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

วาสลิลี แคนดินสกี



ภาพที่ 4 : ภาพวาสลิลี แคนดินสกี

วาสลิลี แคนดินสกี (Wassily Kandinsky) จิตรกรชาวรัสเซีย ถือว่าเป็นที่ยอมรับนับถือกันโดยทั่วไปว่า คือผู้ที่ริเริ่มการทำงานตามแบบลัทธินามธรรมคนแรก ผลงานตามลัทธินามธรรมรูปแรกเกิดขึ้นราวปี ค.ศ. 1910 แต่แคนดินสกีก็ได้ค้นพบการวาดภาพแบบนามธรรมในทันทีทันใดกว่าจะเดินทางมาถึงจุดนี้ เขาเดินทางผ่านทฤษฎีต่างๆมาแล้ว เช่น ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ การใช้สีของเขาเริ่มมีความเข้มข้นและสดใส นอกจากนี้ เขายังก้าวไปถึงการทำพื้นผิวให้มีความเคลื่อนไหวด้วยการใช้เส้นและสีด้วยเทคนิคเป็นจุด กับการทิ้งร่องรอยของฟุ้งกัน (เป็นอิทธิพลของ ฟานโกะ และพอลซีญัค จิตรกรในกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์) แคนดินสกีเดินก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง เขาเข้ารับการศึกษาทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ของลัทธิโฟวิสม์มาศึกษาด้วย ประสพการณ์เหล่านี้สร้างให้แคนดินสกีเลือกหนทางที่ถูก เกี่ยวกับตัวเขาบวกกับภูมิหลังในความชำนาญทางศิลปะพื้นเมืองดั้งเดิมประจำชาติรัสเซีย ที่เรียกชื่อลักษณะเฉพาะว่า แอนนิมอล สไตล์ (Animal Style) มีกำเนิดราวๆคริสต์ศตวรรษที่ 6-7 มีรูปลักษณะใกล้เคียงกับงานแอบสแตรกทอยู่แล้ว นอกจากนี้ ธรรมชาติโดยทั่วไปของชาวรัสเซียในสมัยนั้น ความเจริญทางวัตถุยังมีไม่มาก ความคิดในทางจิตนิยมยังมีอยู่สูง ทำให้ศิลปินมีการสังเกตสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติอย่างใกล้ชิด สิ่งต่างๆเหล่านี้

ได้ทำให้เกิดการพัฒนากลายเป็นศิลปะนามธรรม โดยเกิดการค้นพบเกิดขึ้นมา (กัจจ สุนพงษ์ศรี, 2552 : 295)

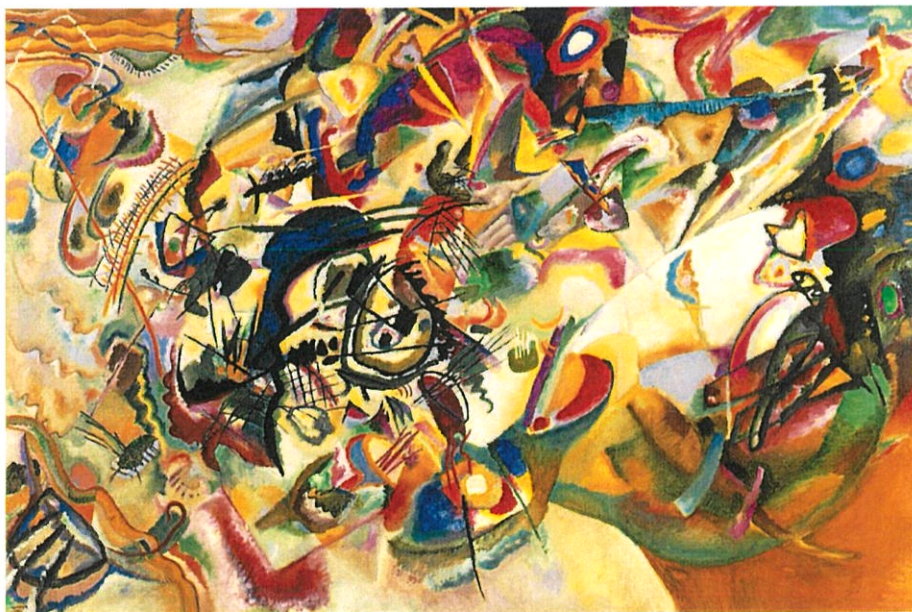
วาสาลี แคนดินสกีกล่าวไว้ว่า “งานศิลปะประกอบด้วยสองสิ่งคือ สิ่งที่อยู่ภายในกับสิ่งที่อยู่ภายนอก สิ่งที่อยู่ภายในก็คือ อารมณ์รู้สึกในวิญญาณของศิลปิน ความรู้สึกนี้มีควมยิ่งใหญ่ต่อการปลุกเร้าความรู้สึกให้คล้ายคลึงกับที่มีอยู่กับผู้ชม สิ่งที่อยู่ภายนอก ลำดับการณก็คือ ความรู้สึกในศิลปิน ไปสู่การรับรู้ ไปสู่งานศิลปะ ไปสู่ความรู้สึกของผู้ชม เมื่อความรู้สึกทั้งสอง มีความคล้ายกัน และมีค่าเท่าเทียมกัน ย่อมหมายความว่า งานศิลปะนั้นๆ ประสบความสำเร็จ สิ่งที่อยู่ภายใน คือ ความรู้สึกนั้น ต้องมีอยู่เสมอว่า งานศิลปะจะเป็นสิ่งสมมุติ สิ่งที่อยู่ภายในนั้น จะเป็นสิ่งกำหนดงานศิลปะกรรม”

จนมาถึงในช่วงยุคต่อมา ได้มีการพยายามอธิบายผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยของแคนดินสกี ซึ่งเขียนโดย โรเบิร์ต โคเตส (Robert Coates) พยายามเขียนอธิบายถึงงานของ แคนดินสกีว่าเป็น แอบสแตรกเอ็กเพรสชันนิส ขึ้นเป็นครั้งแรกในนิตยสาร “นิวยอร์กเกอร์” ฉบับวันที่ 30 มีนาคม ค.ศ. 1946 ในช่วงปี 1932-1936 มีชื่อเรียกแตกต่างกันไปเช่น กลุ่มสร้างสรรค์ทางนามธรรม (Abstract-Creative Group) , กลุ่มนิวยอร์ก (New York School) หรือกลุ่มกัมมันตจิตรกรรม (Action-Painting) (ธีรยุทธ บุญมี, 2552 : 158)

ซึ่งข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากวาสาลี แคนดินสกี ในเรื่องของการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบ Abstract และการทิ้งร่องรอยของพู่กันไว้เล็กน้อย เพื่อให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหว อีกทั้งการใช้ทัศนธาตุ จุด เส้น สีที่สดใสเพื่อสร้างมิติลงขึ้นมา หากแต่ความแตกต่างของงานข้าพเจ้ากับแคนดินสกีนั้น จะอยู่ที่ ข้าพเจ้าคัดสรรภาพวัตถุอุปโลก มาสร้างสรรค์ใหม่ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน แต่แคนดินสกีเลือกที่จะมองธรรมชาติที่อยู่รอบตัวมากกว่าตัววัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น อาจเป็นเพราะในสมัยก่อน วิวัฒนาการของสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ยังไม่ค่อยคึกคัก ถ้าเทียบกับในสมัยปัจจุบัน



ภาพที่ 5 : Wassily Kandinsky .2012 .Composition VI [Online] .Available
:<http://actwfuturism.wordpress.com/tag/kandinsky/>



ภาพที่ 6: Wassily Kandinsky . 2012 . Composition VII [Online] . Available
:<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/kandinsky/>



ภาพที่ 7 :Wassily Kandinsky .1919 .In Grey [Online] .Available :

<http://www.dailyartfixx.com/wp-content/uploads/2009/12/Wassily-Kandinsky.-In-Grey.-1919.jpg>



ภาพที่ 8 :Wassily Kandinsky . 1923 . Bustling Aquarelle [Online] .Available :

http://oilpaintingdiscount.com/index.php?main_page=product_info&cPath=11_102&products_id=1331&zenid=b5150042b9a3312dc962fbd12010b57f

Kon Trubkovich



ภาพที่ 9 : ภาพ KonTrubkovich

เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1979 ที่เมืองมอสโก ประเทศรัสเซีย เขาเติบโตขึ้นมาในมอสโกจนอายุ 11 ปี และได้ค้นคว้าถึงรูปแบบของความเป็นอิสระในด้านการวาดรูป ภาพถ่ายและประติมากรรมบนพื้นฐานของภาพนิ่งจากวิดีโอ ซึ่งแหล่งที่มาในการทำงานของเขามาจากภาพลึกลับภายในเรือนจำที่สแตนฟอร์ด เกาะซาคาลินของรัสเซีย ที่สามารถหาได้ตามอินเทอร์เน็ต โดยมีแนวคิดที่ว่า การก่อจลาจลในเรือนจำเป็นเสมือนกับวัฏจักรที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และสามารถที่จะยับยั้งได้ เขาเลยหยิบเอาความคิดพลาดของคลื่นสัญญาณกล้องวงจรปิด หรือสื่อดิจิทัลต่างๆตามอินเทอร์เน็ต มาหยุดภาพเพื่อให้เห็นถึงเม็ดสีและเส้นที่เกิดขึ้น ซึ่งเขาได้กล่าวว่า เม็ดสีนั้น เป็นเสมือนภาพความทรงจำบางส่วนที่สามารถเล่าถึงเรื่องราวตอนนั้นๆได้ จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะจิตรกรรมสีน้ำมันในปัจจุบันเขาได้อาศัยและทำงานอยู่ที่นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา

ลักษณะผลงานของ Trubkovich จะเป็นภาพของคลื่นสัญญาณบกร่อง จนเห็น จุด เส้น และ สี ทับซ้อนกันขึ้นมาบนภาพ มีการสร้างมิติของภาพด้วยการทับซ้อนและสอดแทรกกันด้วยทัศนธาตุ ซึ่งผลงานของ Trubkovich จะมีทั้งการสร้างสรรค์ด้วยสีตามแบบที่คัดสรรมา และแบบสีเดียว ทำให้ตัวผลงานมองแล้วรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอีกด้วย

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Trubkovich ในเรื่องของ การหยิบเอาจุดผิดพลาดและการบิดเบือนของระบบสื่อดิจิทัลที่ผู้คนไม่สนใจ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ อีกทั้งการใช้ทัศนธาตุ คือ จุด เส้น สี มาทับซ้อนกันหลายๆชั้น เพื่อให้เกิดเป็นมิติของรูปทรง ซึ่งข้าพเจ้าสนใจในจุดนี้ และนำมาเป็นแนวทางต่อผลงานของข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์งานศิลปะ



ภาพที่ 10 : Kon Trubkovich . 2012. *Put My Guns in the Ground* [Online] .Available :
<http://theblaaahg.com/post/23242225210/kon-trubkovich-leap-second>



ภาพที่ 11: Kon Trubkovich . 2013 . *sailing the dark wave of the fading sound of you* [Online]
.Available : <http://www.marianneboeskygallery.com/artists/kon-trubkovich/works/4>



ภาพที่ 12 : Kon Trubkovich . 2012. *Ronnie 22-23* [Online] .Available :
<http://www.marianneboeskygallery.com/artists/kon-trubkovich/works/6>



ภาพที่ 13 : Kon Trubkovich . 2010. *I am Forgetting Who I am* [Online] .Available :
<http://www.marianneboeskygallery.com/artists/kon-trubkovich/works/13>

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

โลกในยุคสมัยปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้คนสามารถรับรู้เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นได้ตามสื่อดิจิทัล เป็นเพราะวัตถุเหล่านี้ ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมในยุคสมัยพัฒนา และกระแสนิยม ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะถูกพัฒนาอยู่ตลอดเวลา แต่ข้อมูลที่ถูกส่งสารได้ถ่ายทอดออกมา เพื่อส่งต่อไปให้กับผู้รับสารนั้น ยังคงมีความผิดพลาดขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันตามโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น ในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นนั้น ส่งผลให้ผู้คนเห็นภาพที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งเกิดจากความผิดพลาดของข้อมูลและการคลาดเคลื่อนของสี แต่ในข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้ากลับเห็นความงามที่สอดแทรกอยู่ของทัศนธาตุ คือ เส้น จุด และสี ที่เกิดการทับซ้อนกัน เกิดการเหลื่อมล้ำกันของชุดสี จนทำให้เกิดมิติของรูปทรงขึ้น เพราะเหตุนี้ส่งผลให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดมุมมองและการแสดงออกให้เห็นถึงความงามของวัตถุอุปโลกที่มีมูลค่าสูง ในแง่มุมที่ไม่สมบูรณ์แบบ โดยวิธีการเขียนเส้นและจุดสีทับซ้อนกันเพื่อให้เห็นเป็นรูปทรง โดยให้ผู้ทึ่งสนใจในผลงาน รับรู้และสัมผัสได้ถึงแรงปะทะที่เกิดขึ้นจากการมองเห็น นำมาสู่การเชิญชวนทางสายตา ตามแนวความคิดของศิลปะนามธรรมที่ว่า ภาษาภาพสามารถที่จะสื่อความหมายได้ด้วยรูปทรง สี และเส้น ผ่านรูปแบบผลงานศิลปะที่มีความเฉพาะตนของข้าพเจ้าเอง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

จากสิ่งที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาทั้งในเรื่องของลัทธิ Abstract Art และความสนใจเกี่ยวกับความงามที่เกิดขึ้นจากการคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัลที่ข้าพเจ้ากล่าวมาในบทที่ 1-2 ส่งผลให้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรม 2 มิติ โดยใช้ภาพยานพาหนะที่เกิดข้อผิดพลาด จนทำให้ความชัดเจนของตัวภาพขาดหายไปผ่านกระบวนการสร้างภาพต้นแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อกลางในการนำเสนอ และการใช้สีจากระบบ RGB ทำให้เวลามองผลงานของข้าพเจ้า จะทำให้รู้สึกถึงการมองภาพที่ไม่ชัดเจนผ่านสื่อดิจิทัล

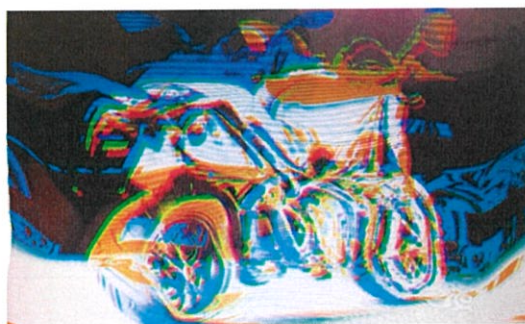
กระบวนการปฏิบัติงานของข้าพเจ้านั้น เริ่มจากการคัดสรรภาพยานพาหนะที่มีความคลาดเคลื่อน คล้ายกับภาพระตุก หรือสัญญาณขาด ที่สามารถพบเห็นได้ตามสื่อดิจิทัล อาทิเช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ เป็นต้น มาสร้างสรรค์ภาพต้นแบบผ่านกระบวนการคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดองค์ประกอบ และความงามที่สมบูรณ์ขึ้น จากนั้นเข้าสู่ระบบการสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการวาดเขียนแบบจิตรกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ ทำให้ผลงานของข้าพเจ้ามีภาพต้นแบบมาจากสื่อดิจิทัล แต่ใช้วิธีการแสดงออกผ่านรูปแบบจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบ

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างผลงานชุดที่ 1



ภาพที่ 14 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1



ภาพที่ 15 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1



ภาพที่ 16 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1



ภาพที่ 17 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 1

ภาพร่างผลงานชุดที่ 1

ในภาพร่างผลงานชุดที่ 1 นี้ ข้าพเจ้าได้นำเอาภาพยนตร์พาหนะ(รถยนต์)ที่มีความคลาดเคลื่อน ซึ่งข้าพเจ้าพบเห็นทางอินเทอร์เน็ต มาสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการสร้างต้นแบบเพิ่มเติมด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โครงสร้างสีจากระบบ RGB เพื่อให้สอดคล้องกับตัวที่มาของสื่อ

เป็นการนำภาพที่มีความคลาดเคลื่อน ไม่ชัดเจน ที่ผู้คนส่วนมากไม่สนใจ แต่ข้าพเจ้านำมาเพื่อสร้างสรรค์ให้เห็นถึงความงามที่เกิดขึ้นจากความคลาดเคลื่อนนี้ โดยองค์ประกอบของภาพเกิดขึ้นเองจากโครงสร้างและความสมดุลของสี

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 เป็นภาพที่ข้าพเจ้าคัดสรรค้มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาพด้านหน้าของรถยนต์ ที่ถูกบิดเบือนด้วยความคลาดเคลื่อนของสี

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 เป็นภาพด้านหลังรถจักรยานยนต์ที่มีการเปลี่ยนแปลงค่าของชุดสี ให้เกินจริง

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 เป็นภาพที่ข้าพเจ้าคัดสรรค้มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาพของรถยนต์ที่กำลังขับเคลื่อนอยู่ องค์ประกอบโดยรวมของตัวภาพ ถือว่าเป็นภาพที่สมบูรณ์แบบเป็นอย่างมาก ทั้งตัวลักษณะของรูปทรง และองค์ประกอบโดยรวมของภาพมีการใช้ชุดสีในระบบ RGB ที่เป็นค่าของชุดสีที่ใช้ตามสื่อดิจิทัลต่างๆ

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 เป็นภาพของรถจักรยานยนต์ ที่ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Photoshop เข้าร่วมในการสร้างความบิดเบือนมากจนเกินไป จนทำให้เห็นรูปทรงที่ไม่ชัดเจน

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ได้ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากมีความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบ มีการสร้างมิติเพื่อให้เกิดระยะในตัวผลงาน ใช้สีโทนเย็นและใกล้เคียงกันกระจายทั่วทั้งภาพ เพื่อให้เกิดบรรยากาศ มีการรวมตัวกันของเส้นจนเกิดเป็นรูปทรงที่ลงตัว ภาพโดยรวมทำให้รู้สึกถึงอารมณ์และบรรยากาศในความเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

3.2 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 18 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2



ภาพที่ 19 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2



ภาพที่ 20 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2



ภาพที่ 21 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2

ภาพร่างผลงานชุดที่ 2

ในภาพร่างผลงานชุดที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพเครื่องบินที่มีความคลาดเคลื่อน ซึ่งข้าพเจ้าพบเห็นทางอินเทอร์เน็ต มาสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการสร้างต้นแบบเพิ่มเติมด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โครงสร้างสีจากระบบ RGB เพื่อให้สอดคล้องกับตัวที่มาของสี

ในความแตกต่างของภาพร่างชุดนี้กับชุดที่แล้ว อยู่ตรงที่ ภาพสื่อที่นำมาสร้างสรรค์และองค์ประกอบของภาพรวมและสี ที่ค่อนข้างจะมีความบิดเบี้ยวไปจากต้นแบบเดิมอยู่เป็นอย่างมาก

เป็นการนำภาพที่มีความคลาดเคลื่อน ไม่ชัดเจน ที่ผู้คนส่วนมากไม่สนใจ แต่ข้าพเจ้านำมาเพื่อสร้างสรรค์ให้เห็นถึงความงามที่เกิดขึ้นจากความคลาดเคลื่อนนี้ โดยองค์ประกอบของภาพเกิดขึ้นเองจากโครงสร้างและความสมดุลของสี

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพเครื่องบินแบบ private ที่กำลังบินอยู่บนท้องฟ้าซึ่งเป็นภาพต้นแบบที่ครบไปด้วยความงามและความชัดเจนขององค์ประกอบ ทั้งแสง สี และมิติที่ลงตัว

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 เป็นภาพของเรือที่ถูกคลื่นซัด และเกิดการคลาดเคลื่อนของสีและตัวรูปทรง

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ภาพของเครื่องบินรบที่กำลังบินขึ้นสู่ท้องฟ้า ซึ่งช่วงล่างของภาพค่อนข้างไม่ชัดเจน

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 เป็นภาพของเครื่องบินรบที่กำลังบินขึ้นสู่ท้องฟ้า เกิดความคลาดเคลื่อนของสีและรูปทรงจากการถ่ายภาพ โดยกล้องที่มีคุณภาพไม่ดีเท่าที่ควร แสงในตัวภาพค่อนข้างน้อย จนทำให้ตัวภาพทึบจนเกินไป

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ได้ถูกนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากมีความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบ ทักษะมากกว่าภาพร่างผลงานชิ้นอื่น มีการทับซ้อนกันเพื่อสร้างมิติและให้เกิดระยะภายในภาพร่างผลงาน มีการใช้โทนสีที่สว่างสดใส ทำให้รู้สึกถึงความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้น

3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 3

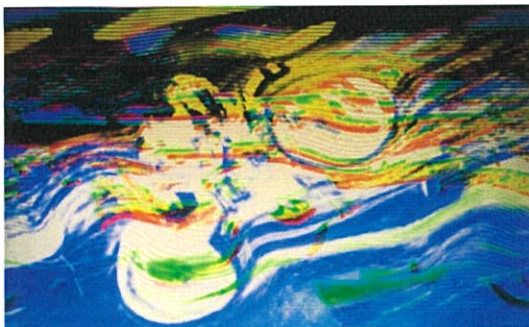
ภาพร่างผลงานชุดที่ 3



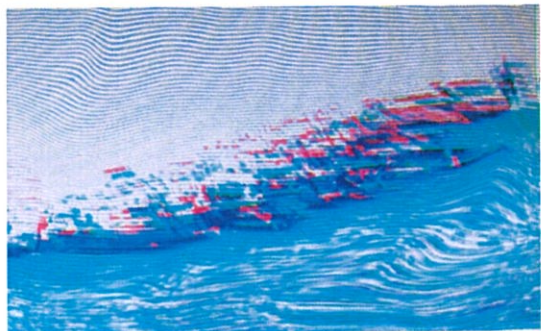
ภาพที่ 22 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 3



ภาพที่ 23 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 3



ภาพที่ 24 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 3



ภาพที่ 25 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 3

ภาพร่างผลงานชุดที่ 3

ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 สเกตซ์ชิ้นนี้ มีความต่างจากสเกตซ์ชิ้นอื่นๆที่ร่วมส่ง เนื่องจากตัวภาพ และวิธีการที่แตกต่างไปจากเดิม มองแล้วรู้สึกถึงความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัลจริงๆ โดยภาพต้นแบบของชิ้นงานนี้ มาจากคนจีจ๊กรยาน ซึ่งถูกถ่ายภาพในขณะที่รถกำลังขับเคลื่อนอยู่ ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของภาพขึ้น ร่วมกับการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ในการสร้าง โครงสร้างแบบ RGB ขึ้น

เป็นการนำภาพที่มีความคลาดเคลื่อน ไม่ชัดเจน ที่ผู้คนส่วนมากไม่สนใจ แต่ข้าพเจ้านำมาเพื่อสร้างสรรค์ให้เห็นถึงความงามที่เกิดขึ้นจากความคลาดเคลื่อนนี้ โดยองค์ประกอบของภาพเกิดขึ้นเองจาก โครงสีและความสมดุลของสี

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 เป็นภาพของเฮลิคอปเตอร์ ที่เกิดการตัดทอนของตัวภาพ จนเห็นรายละเอียดของภาพเพียงเล็กน้อย

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าคัดสรรภาพร่างชิ้นนี้มาจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาพที่เกิดข้อบกพร่องจากการถ่ายภาพ ซึ่งเป็นภาพจักรยานกำลังเคลื่อนไหวแล้วถูกจับภาพขึ้น ด้วยคุณภาพของกล้องที่ไม่สูงนัก จึงเกิดความบิดเบือนขึ้นในตัวภาพ และข้าพเจ้าได้นำมาปรับแต่งให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยโปรแกรม Photoshop และ Photoscape เพื่อเพิ่มค่าของจุดสีที่โดดเด่น และมองเห็นความคลาดเคลื่อนของตัวภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น เป็นภาพที่สมบูรณ์แล้ว ก่อนจะนำไปสร้างสรรค์ในรูปแบบงานจิตรกรรม

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ภาพของจักรยานยนต์ หากแต่ไม่สมบูรณ์มากนัก เนื่องจากการบิดเบือนของรูปทรงและสีที่มากจนเกินไป ทำให้มองแล้วรู้สึกไม่สบายตา

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพของเรือที่เกิดการคลาดเคลื่อนจากการถ่ายภาพด้วยกล้อง และเกิดความไม่ชัดเจนของตัวรูปทรงจนเกินไป

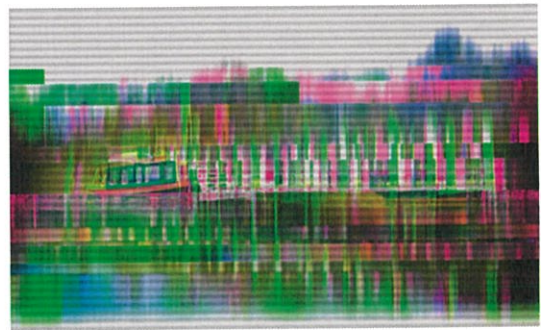
ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ได้ถูกนำมาสร้างสรรค์และแสดงออกผ่านรูปแบบงานจิตรกรรม สีอะครีลิก 2 มิติ บรรยากาศโดยรวมของตัวภาพ ทำให้รู้สึกถึงความคลาดเคลื่อน และความลงตัว ของผลงานทำให้ตัวผลงานดูสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3.4 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างผลงานชุดที่ 4



ภาพที่ 26 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ชุดที่ 4



ภาพที่ 27 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ชุดที่ 4



ภาพที่ 28 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ชุดที่ 4



ภาพที่ 29 : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ชุดที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างผลงานชุดนี้ ได้ถูกคัดเลือกมาจากสเกตช์ชิ้นอื่นๆ รวมแล้ว 10 ชิ้น ซึ่งชิ้นนี้มีโครงสร้างและชุดสี ที่แตกต่างไปจากชิ้นอื่นๆ ดูแล้วน่าสนใจ หากนำมาสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบงานจิตรกรรม สีอะครีลิก 2 มิติ จะทำให้ตัวภาพดูสมบูรณ์และสวยงามมากยิ่งขึ้น

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 เป็นภาพของรถไฟฟ้าที่ถูกจับภาพในขณะที่กำลังเคลื่อนที่อยู่ หากแต่องค์ประกอบของภาพและสีที่ไม่ลงตัว

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ภาพของเรือที่ เกิดค่าของชุดสีที่เกินจริง จนทำให้ภาพมีแสงเงาที่ไม่สวยงาม

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 เป็นภาพด้านหน้าของรถไฟฟ้า ที่ข้าพเจ้าปรับแต่งมากจนเกินไป จนทำให้รูปทรงบิดเบี้ยว และไม่สวยงาม

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าได้คัดสรรมาจากสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเป็นภาพที่เกิดมาจากข้อผิดพลาด ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงกับกล้องที่จับภาพการเคลื่อนไหวของรถไฟเหาะที่กำลังเคลื่อนที่ จนทำให้เกิดการบิดเบือนขึ้นเป็นภาพที่ถูกปรับแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้เกิด ความสมบูรณ์ของชุดสีในระบบ RGB มากยิ่งขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าปรับแต่ง จนเกิดความงามทางองค์ประกอบ และมีบรรยากาศของชุดสีที่ลงตัว ได้ถูกนำมาสร้างสรรค์และแสดงออกผ่านรูปแบบงานจิตรกรรม สีอะครีลิก 2 มิติ บรรยากาศโดยรวมของตัวภาพ ทำให้รู้สึกถึงความคลาดเคลื่อน และความลงตัว ของผลงาน ทำให้ตัวผลงานดูสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นอีกทั้งมีการกระจายชุดสีทั่วทั้งภาพ ทำให้ตัวผลงานดูกลมกลืนและสวยงาม

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ไปขยายเป็นผลงานจริง เนื่องจากชิ้นนี้ มีความสมบูรณ์ และลงตัวที่สุดในผลงานศิลปนิพนธ์ทั้งหมด เนื่องจากความสมดุลของภาพ มีการเชื่อมต่อกันอย่างเป็นเอกภาพ และโทนสีของภาพยังสื่อถึงเจตนารมณ์ที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกได้อย่างชัดเจน โดยการใช้ชุดสีที่มีความหลากหลาย เพื่อเพิ่มสีสันให้กับตัวงานมีความสนุกสนานเพิ่มขึ้น และมีจุดดึงดูดสายตาที่หลากหลายอีกด้วย ทำให้ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 นี้ ได้รับเลือกให้นำไปขยายเป็นผลงานจริง

3.5 กระบวนการสร้างผลงาน

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล ที่ข้าพเจ้าพบเจอตามอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ที่ข้าพเจ้าสังเกตเห็นความงามที่เกิดขึ้นในความคลาดเคลื่อน จากทัศนธาตุต่างๆ เช่น จุด และ เส้น เป็นต้น จากนั้นข้าพเจ้าจึงเริ่มศึกษาหาข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับความงามที่ผสมอยู่ในความคลาดเคลื่อนต่างๆนี้ เพื่อที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ซึ่งขั้นตอนที่สำคัญไม่แพ้กันคือ ต้องใช้ความรู้ ความสามารถในการใช้ Photoshop อยู่พอสมควร และข้าพเจ้าได้นำภาพร่างที่ถูกปรับแต่งจนสมบูรณ์แล้ว มาขยายสัดส่วนในผลงานจริง โดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับภาพที่เกิดการคลาดเคลื่อนจากสื่ออินเทอร์เน็ต จากนั้นข้าพเจ้าได้คัดเลือกภาพที่เกิดความสอดคล้องและตรงตามแนวความคิดของข้าพเจ้า

ขั้นตอนที่ 2 ใช้โปรแกรม photoshop , photoscapeเข้ามามีส่วนช่วยในการสร้างภาพร่างของผลงาน โดยปรับแต่งเพื่อให้ภาพมีความสมบูรณ์มากขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 จากนั้นเป็นการเริ่มเข้าสู่กระบวนการงานจิตรกรรม โดยใช้วิธีการปริ้นท์ภาพให้เท่าขนาดเฟรมผ้าใบ และคราฟท์ขึ้นรูปตามโครงสร้างขององค์ประกอบรวมของภาพ

ขั้นตอนที่ 4 ลงสี โดยใช้สีอะครีลิคจุดลงเป็นแนวเส้นที่ละเส้น ให้เต็มเฟรม แล้วทับซ้อนกันอีกหลายชั้น โดยใช้ฟู่กันกลมขนาดเล็ก จุ่มลงบนสีอะครีลิค และใช้วิธีการเดิม

ขั้นตอนที่ 5 ตกแต่งรายละเอียดสุดท้าย โดยการเน้นรายละเอียดของเส้นที่ทับซ้อนกันในบางจุดที่สำคัญและมีความเด่นชัด เพื่อเพิ่มความเป็นมิติและความสมบูรณ์ตามความเหมาะสม

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้ามีจุดเริ่มต้นมาจากเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลต่างๆ มีบทบาทและมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ในสังคม ในการรับรู้ภาพเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน ย่อมมาจากสื่อดิจิทัลทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งบางครั้งสังคมได้รับข้อมูลภาพที่แตกต่างกันไป อันเนื่องมาจาก ความผิดพลาดของระบบสื่อดิจิทัล ส่งผลให้เห็นการทับซ้อนกันของทัศนธาตุ คือ เส้น จุดและสี ที่ทำให้เกิดภาพที่ไม่ชัดเจนและไม่สมบูรณ์ ซึ่งตัวของข้าพเจ้าสนใจและเห็นในความงามที่เกิดจากการคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล และแสดงออกทางการทับซ้อนกันของเส้น ซึ่งเป็นทัศนธาตุเบื้องต้น และนึกถึงจังหวะทิศทางของแสงเงาเพื่อให้เกิดมิติและรูปทรง

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมโดยอาศัยหลักทัศนธาตุทางศิลปะ คือ จุด เส้น สี นำหน้ากรูปรูปทรง และเจาะรายละเอียดให้ชัดเจนสมบูรณ์ โดยการเพิ่มรายละเอียดเพื่อแสดงความรู้สึกและสามารถสัมผัสได้ถึงความเป็นมิติที่เกิดจากการสร้างสรรค์ในรูปทรงจิตรกรรมแอบสแตรก

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ทัศนธาตุ เป็นสื่อสุนทรียภาพ ที่จะนำมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นรูปทรงเพื่อการสื่อความหมายตามแนวความคิด โดยทัศนธาตุในผลงานชุดนี้ จะมีจุดเด่นอยู่ที่จุดและเส้นที่แสดงบทบาทของการสร้างน้ำหนักแสงและเงา สร้างรูปทรงที่มีระยะทิศทางในการเชิญชวนทางสายตา และการสร้างบรรยากาศให้เกิดมิติ โดยทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนใหญ่จะเน้นเรื่องเส้น ที่แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวตามแนวคิดที่ชัดเจนในผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ทัศนธาตุต่างๆดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ความคลาดเคลื่อนของภาพที่ผู้คนสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันตามสื่อดิจิทัลต่างๆ ซึ่งข้าพเจ้าเล็งเห็นในความงามที่เกิดขึ้นจากข้อผิดพลาด

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามที่เกิดขึ้นจากความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนทั่วไปมองข้าม แต่ส่วนตัวของข้าพเจ้ากลับสังเกตเห็นความงามต่างๆของทัศนธาตุที่เกิดขึ้นภายในข้อผิดพลาดของภาพเหล่านั้น

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้มีการแสดงออกทางอารมณ์และความละเอียดของตัวเทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์ โดยข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ และใช้ขั้นตอนการแต้มจุดสีให้เกิดการทับซ้อนกันเป็นชั้นๆ เพื่อให้เห็นถึงความเลื่อมล้ำของตัวภาพและสีสัมผัสที่เกิดขึ้น

4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ จะประสบความสำเร็จได้ นอกจากการอาศัยความคิดสร้างสรรค์และความชื่นชอบส่วนตัว ที่เป็นสิ่งกำหนดแนวทางและรูปแบบแล้ว ยังต้องอาศัยรสนิยมในการเลือกและคัดสรรทัศนธาตุที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวตน ซึ่งบางคนได้รับแรงบันดาลใจมาจากความงาม ความคิด ความประทับใจ ความรู้สึก หรือบางคนอาจแสดงออกให้เห็นถึงอารมณ์ โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาสาระของงาน การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรคงานศิลปะ นั้น เป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะองค์ประกอบโดยรวมของผลงาน จะเป็นเครื่องบ่งบอกถึงอารมณ์ ความรู้สึก หรือสื่อความหมายให้แก่ผู้ชม

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้า ได้มีการคำนึงถึงทัศนธาตุต่างๆเป็นสำคัญ เพราะสิ่งเหล่านี้ จะเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานประสบความสำเร็จตรงตามที่ข้าพเจ้ามุ่งหวังไว้

ผลงานชิ้นที่ 1 เส้น (Lines)



ก. ใช้ในการควบคุมหรือจำกัดขอบเขตของรูปทรงอย่างเช่นเส้นโค้งที่ปรากฏบนงาน ทำให้เกิดเป็นรูปทรงของวัตถุขึ้น

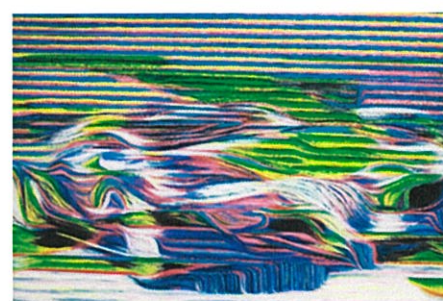


ข. เส้นที่เกิดจากแสงและสี ทำให้ภาพดูมีความเคลื่อนไหวและลดความแข็งของตัวภาพได้ด้วย



ค. เมื่อสังเกตภาพรวมของตัวงาน จะเห็นได้ชัดว่าเส้น มีบทบาทสำคัญในการกำหนดภาพของผลงานและทิศทางของการเคลื่อนไหว

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงที่ใช้เป็นรูปทรงโครงสร้างโดยรวมของรถยนต์ ที่จัดองค์ประกอบภาพในลักษณะกำลังวิ่งอยู่บนถนน โดยต้องการให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว



ข. รูปทรงวงรีต่างๆ ใช้เป็นรูปทรงของล้อรถยนต์ และสีระต่างๆของตัวรถ

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



ก. พื้นผิวในผลงาน ได้บ่งบอกถึงความละเอียดจากการทับซ้อนกันของจุดและเส้นจำนวนมาก ที่มาประสานรวมกัน และทับซ้อนกันเพื่อสร้างความกลมกลืน ให้เกิดขึ้นกับบรรยากาศของภาพ แสดงความรู้สึกเป็นมิติขึ้น โดยที่ข้าพเจ้าทิ้งร่องรอยของพู่กันไว้เล็กน้อย เพื่อให้สัมผัสแล้วรู้สึกวา สีนูนขึ้นมาจากเฟรมพอสมควร



ข. พื้นผิวในช่วงสีโทนอ่อนของภาพนั้น จะมีความต่างกับพื้นผิวในช่วงอื่นตรงจุดที่ข้าพเจ้าทับซ้อนกันนั้น พอสัมผัสแล้วจะไม่รู้สึกนูนขึ้นมานัก เป็นพื้นเรียบๆ



ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Color)



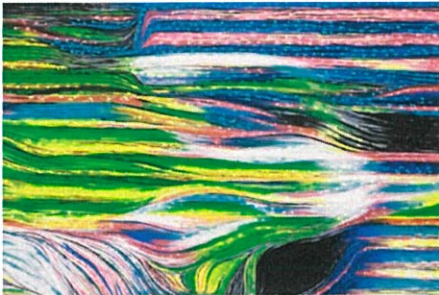
ก. มีการใช้เทคนิคการจุดสีในการสร้างสรรค์เพื่อครอบคลุมบรรยากาศโดยรวมของตัวผลงาน ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ก. สีมืดทึบในงานของข้าพเจ้า เพราะสีเป็นสิ่งที่ปะทะกับสายตาไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าจุดและเส้น สียังเป็นตัวสร้างบรรยากาศทางการประสานกันของเส้น ให้จุดและเส้นทำหน้าที่อย่างอิสระ

ข. สีที่ใช้ส่วนมากจะเป็นสีโทนกลางๆ ออกไปทางโทนเย็น เพื่อให้เกิดความสบายตาเป็นการลดการล้าตาได้ด้วยการทำให้ตัวผลงานเกิดความสมดุลในการวางโครงสร้างของสี

ค. มีการแทรกสีโทนร้อนเข้าไปบางช่วงเพื่อสร้างค่าน้ำหนัก และให้ตัวผลงานเกิดความสมบูรณ์ขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 1 น้ำหนัก (Volume)



ก. การใช้โทนสีเข้ม เป็นการช่วยให้ตัวผลงานเกิดมิติและปริมาตรขึ้น

ข. ค่าน้ำหนักภายในตัวภาพสามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการใช้สีขาวโอบลงบนบริเวณที่ต้องการสร้างให้เกิดมิติ

ค. น้ำหนักในผลงาน เป็นตัวเน้นรูปทรงให้เกิดปริมาตร เพราะจุดและเส้นที่เกิดจากสีที่มีค่าน้ำหนักเข้ม ทำหน้าที่เป็นเงา ส่วนจุดและเส้นที่เกิดจากสีที่มีค่าน้ำหนักอ่อน ทำหน้าที่เป็นแสง น้ำหนักในผลงาน ยังแสดงอารมณ์ด้วยการประสานกันของจุดและเส้นที่เกิดจากการทับซ้อนกัน เพราะน้ำหนักมีคุณสมบัติด้านการสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นกับผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1 ที่ว่าง (Space)



ก. พื้นที่ว่างในช่วงล่างของตัวผลงาน ช่วยทำให้มีพื้นที่ในการพักสายตา และทำให้ไม่เกิดความรู้สึกอึดอัด จนเกินไปในการมองผลงาน



ข. ช่วงที่ว่างด้านบนของตัวผลงาน จะเป็นตัวกำหนดและช่วยในการขับเน้นรูปทรงให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น

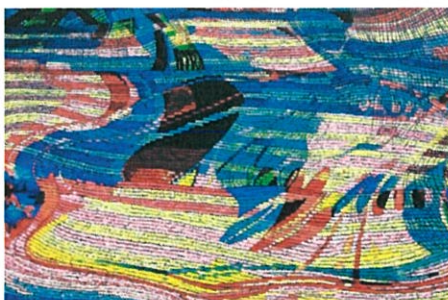


ค. พื้นที่ว่างในตัวงานของข้าพเจ้านั้นค่อนข้างมีอยู่มากในตัวงาน หากแต่มีสีและเส้นมาเป็นส่วนช่วยในการทำ ให้ตัวพื้นที่ว่างมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

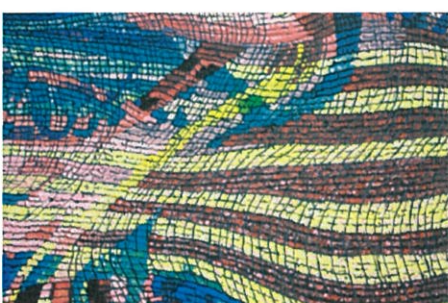
ผลงานชิ้นที่ 2 เส้น (Lines)



ก. เส้นเป็นสิ่งที่กำหนดโครงสร้างและขอบเขตของรูปทรง



ข. เส้นโค้งช่วยทำให้ภาพมองแล้วรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว และลดความแข็งของตัวภาพ เพื่อให้ภาพมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ค. เส้นทำหน้าที่เชื่อมโยงให้โดยรวมของตัวผลงานไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ตัวงานเป็นเอกภาพ

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงที่ใช้ เป็นรูปทรงของเครื่องบิน ตั้งแต่ช่วงหัวลำ ถึงกลางลำที่จัดองค์ประกอบภาพในลักษณะกำลังบินอยู่บนท้องฟ้า เพื่อต้องการให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นรูปทรงที่เกิดข้อบกพร่องที่ข้าพเจ้าเจอในสื่ออินเตอร์เน็ต



ข. รูปทรงที่บิดเบือนโค้งเว้า จะเป็นตัวช่วยในการกำหนดรูปทรงขึ้นมา



ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Textures)



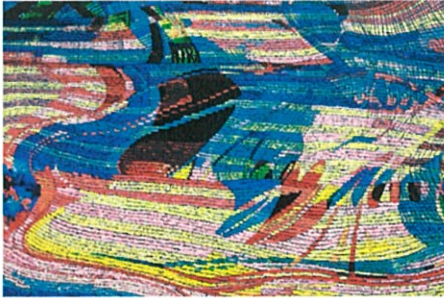
ค. รูปทรงของตัวอักษร เป็นการเพิ่มจุดสนใจให้กับตัวภาพ และบ่งบอกนัยยะในภาพอีกด้วย

ก. พื้นผิวในผลงาน ได้นำความละเอียดของเส้นและจุด ที่มีทั้งขนาดใหญ่ ขนาดเล็กมาสร้างสรรค์ให้เกิดความกลมกลืนกัน จนเป็นน้ำหนักที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งเส้นได้มีการทับซ้อนกันบนจุดจำนวนมาก เส้นเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของรูปทรงในผลงานของข้าพเจ้า

ข. ลักษณะพื้นผิวในช่วงนี้ จะแตกต่างจากช่วงอื่นเพียงเล็กน้อย คือการขยี้ของพู่กัน เพื่อให้กลายเป็นก้อนเมฆในรูปแบบของงานกราฟฟิค

ค. พื้นผิวภายในผลงาน จะเป็นตัวช่วยในการสร้างมิติของตัวภาพได้ด้วยเช่นกัน

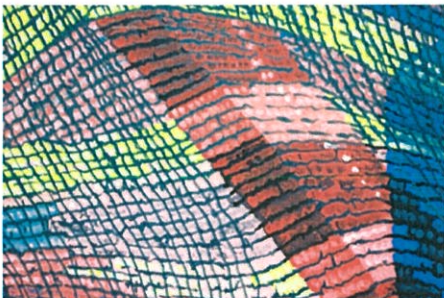
ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Color)



ก. ข้าพเจ้าเลือกใช้สีโทนอ่อน เพื่อแสดงให้เห็นถึงช่วงแสงในตัวงานทำให้ภาพเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นด้วยโครงสร้างโดยรวมของสี



ข. ใช้สีโทนเข้ม เพื่อแสดงให้เห็นเงา ซึ่งช่วงที่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นเงา ข้าพเจ้าจะเลือกใช้สีน้ำเงินเข้มผสมกับดำ จะไม่ใช่สีดำทั้งหมด เพราะการใช้สีดำทั้งหมดจะทำให้ตัวงานดูไม่มีมิติ



ค. การไล่โทนสีแบบ 3 ระดับ จากเข้ม-กลาง-อ่อน จะเป็นตัวช่วยขับคูลให้เกิดรูปทรงขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 2 น้ำหนัก (Volume)



ก. น้ำหนักในผลงาน มีการแทรกสีสว่าง เพื่อเน้นรายละเอียด และสามารถ แบ่งแยกน้ำหนักของภาพ ได้อย่าง ชัดเจน ทำให้นึกถึงมิติทางโครงสร้าง เป็นสำคัญ



ข. ใช้โทนสีเข้มในการสร้างน้ำหนัก ให้กับตัวรูปทรงของผลงาน โดยมีการ แทรกสีที่ใกล้เคียงกันเข้าไป เพื่อเพิ่ม ความเป็นเอกภาพให้กับตัวสี

ผลงานชิ้นที่ 2 ที่ว่าง (Space)



ก. ที่ว่างส่วนใหญ่ในผลงาน จะเป็น ลักษณะที่แสดงให้เห็นถึง จุดสีและ พื้นผิว ที่ช่วยทำให้ที่ว่างดูมีปริบทขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 3 เส้น (Lines)



ก. เส้นแนวตั้ง ช่วยทำให้ตัวผลงาน มีความ
เลื่อมล้ำกันชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้
ตัวงานเกิดความรู้สึกสมบูรณ์



ข. เส้นแนวนอนช่วยทำหน้าที่ให้ภาพมี
โครงสร้างที่แข็งแรง และมั่นคง ส่งผล
ในการสร้างความเคลื่อนไหวอีกด้วย



ค. เส้นจะเป็นตัวกำหนดขอบเขตเพื่อให้
รูปทรงเกิดขึ้นในผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 3 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงจักรยาน เป็นจุดเด่นสุดภายใน
ตัวผลงานของข้าพเจ้า เป็นตัวบ่ง
ชี้ให้เห็นนัยยะที่ข้าพเจ้าต้องการแสดง
ออกมา



ข. มีการใช้รูปทรงที่โค้งมน เพื่อแสดงให้
เห็นถึงความเคลื่อนไหวของตัวรูปทรง
จักรยานที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้
เห็น

ผลงานชิ้นที่ 3 พื้นผิว (Textures)



ก. ใช้เทคนิคการจุดแต้มสี เพื่อให้เกิด
พื้นผิวในตัวเองาน เวลาสัมผัสผลงาน
จะรู้สึกได้ถึงก้อนสีที่นูนออกมา



ข. บางช่วงของตัวงาน จะมีการใช้สีทึบ
เพื่อให้เกิดพื้นผิวที่แตกต่าง จากจุด
อื่นๆในตัวเองาน เป็นส่วนช่วยเพิ่มมิติ
ให้กับตัวเองาน

ผลงานชิ้นที่ 3 สี (Color)



ก. ใช้การไล่สี เพื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของรูปทรง



ข. ส่วนใหญ่ผลงานชิ้นนี้จะใช้สีโทนร้อนในการสร้างสรรค์

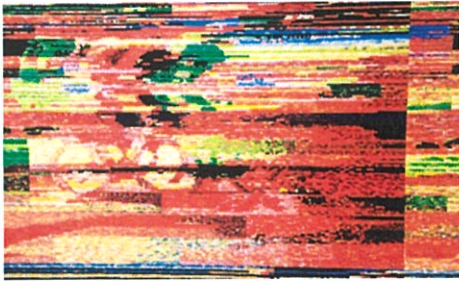


ค. มีการใช้สีคู่ตรงข้ามแทรกในแต่ละจุดของตัวงาน เพื่อเพิ่มความสมดุลของตัวภาพ

ผลงานชิ้นที่ 3 น้ำหนัก (Volume)



ก. ใช้สีเข้ม เพื่อสร้างน้ำหนักและมิติให้กับตัวผลงาน ทำให้มองแล้วรู้สึกมีความตื้นลึก



ผลงานชิ้นที่ 3 ที่ว่าง (Space)

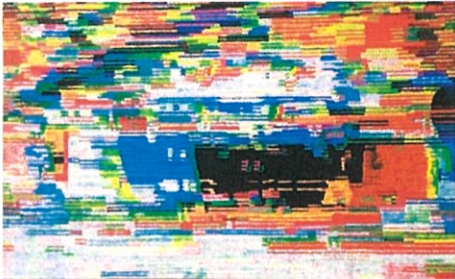


ก. มีการกระจายน้ำหนักให้เท่าๆกันในแต่ละระนาบ เพื่อแสดงออกถึงระยะที่ต้นลึกในตัวผลงาน

ก. พื้นที่ฝั่งด้านซ้ายล่างในผลงานจะเป็นพื้นที่ว่างแบบระนาบเดียว ที่แทนค่าให้รู้สึกเป็นพื้น

ข. การใช้โทนสีที่เข้มเพื่อช่วยในการผลักดันระยะของบรรยากาศ ช่วยให้เกิดพื้นที่ว่าง ทำให้ดูไม่ทึบและไม่ตันจนเกินไป

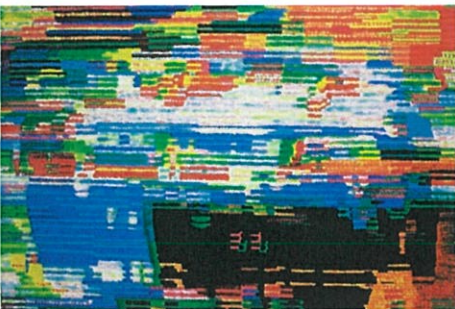
ผลงานชิ้นที่ 4 เส้น (Lines)



ก. เส้นแนวนอนในตัวงาน จะช่วยกันทำให้ตัวผลงานดูมีความแข็งแรง และมั่นคงขึ้น



ข. เส้นแนวนอน ที่รวมตัวกันมากมาย เป็นตัวช่วยให้เกิดเส้นทแยงขึ้น



ค. เส้นแนวนอน เป็นสิ่งที่กำหนดขอบเขตของรูปทรงในตัวผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงของรถไฟเหาะที่เกิดขึ้นในตัวเอง เกิดมาจากการรวมตัวกันของเส้น และจุดสีเป็นจุดเด่นสุดของตัวผลงาน

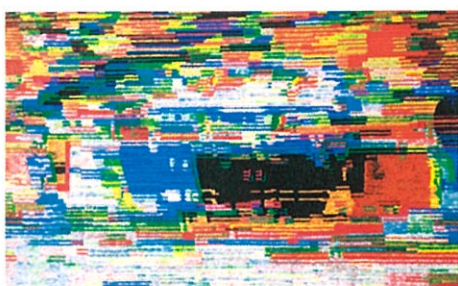


ข. มีการใช้รูปทรงแบบ 3 มิติ ซึ่งมีการใช้จุดสีในการสร้างรูปทรงขึ้นมา

ผลงานชิ้นที่ 4 พื้นผิว (Textures)

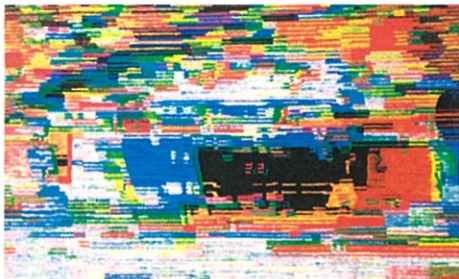


ก. มีการสร้างพื้นผิวในช่วงสีที่ทับ โดยการแทรกสีใกล้เคียงกันทับซ้อนกัน เพื่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำของตัวรูปทรง



ข. มีการสร้างพื้นผิวด้วยเทคนิคเดียวกันทั้งตัวผลงาน คือ ใช้การแต้มจุดสีทับซ้อนกัน เพื่อให้เกิดเป็นพื้นผิวขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 4 สี (Color)

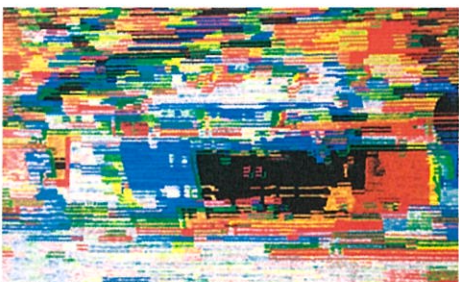


ก. มีการใช้โทนสีที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสีสันให้กับตัวผลงาน



ข. ใช้การแทรกสีที่ใกล้เคียงกันในโทนสีเข้ม เพื่อลดความแข็งของตัวผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 น้ำหนัก (Volume)



ก. มีการกระจายน้ำหนักตัวผลงาน เพื่อสร้างความสมดุลให้กับตัวผลงาน และเน้นช่วงจุดหนึ่งของตัวผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นช่วงเงาของรูปทรง

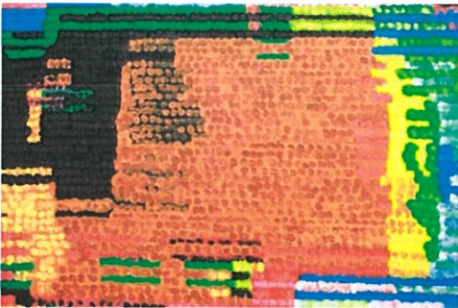


ข. มีการใช้สีน้ำเงิน ในการสร้างเป็นน้ำหนักร่วมด้วย

ผลงานชิ้นที่ 4 ที่ว่าง (Space)



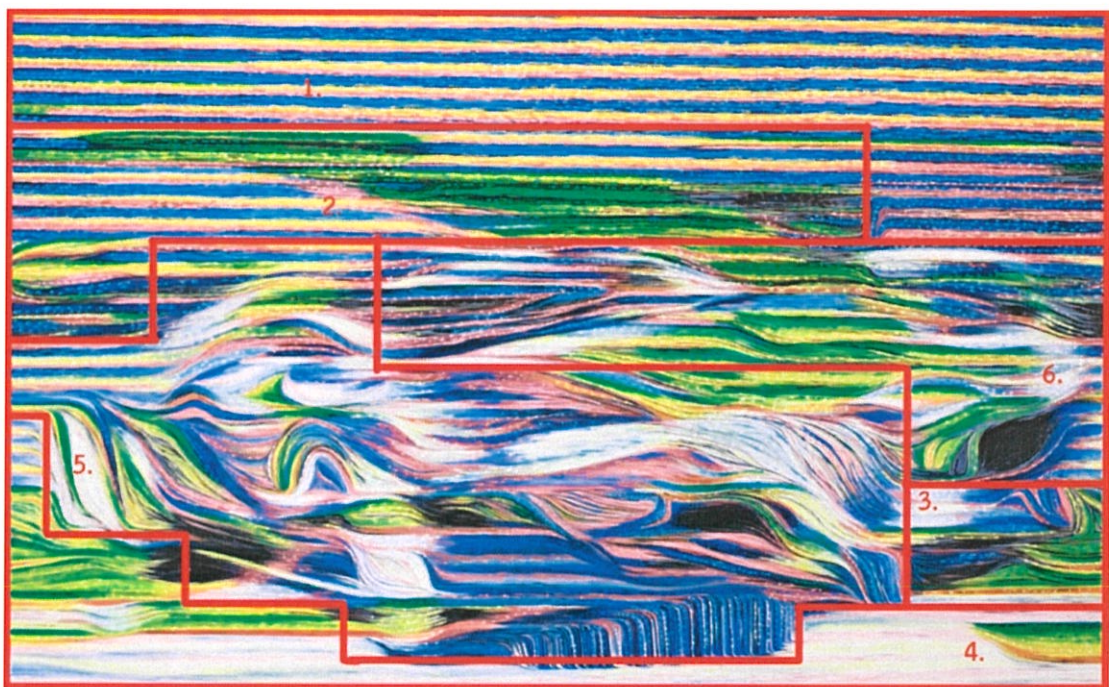
ก. พื้นที่ว่างช่วงล่างของรูปทรง ช่วยทำให้ตัวผลงานมีจุดพักสายตา และเป็นสิ่งที่ช่วยจับเน้นให้เห็นตัวรูปทรงมากยิ่งขึ้น



ข. อีกทั้งยังมีที่ว่างที่เป็นสีเข้มอีกด้วย ช่วยทำให้ผลงานเกิดความรู้สึกสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้



ภาพที่ 30 : ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้จุดและเส้นที่ทับซ้อนกัน เพื่อสร้างพื้นที่ให้เกิดความแตกต่างกันด้วยการใช้เส้นจำนวนมากมาสร้างจังหวะที่มีแบบแผน สามารถควบคุมส่วนต่างๆที่รวมตัวกันอยู่ โดยเฉพาะเส้น ที่เป็นการสร้างแบบให้เกิดความต่อเนื่องในผลงาน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของเส้นที่มีความวิจิตรประณีต ความละเอียดในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายทางการใช้รูปทรงลงตา แล้วยังเพิ่มความละเอียดของพื้นผิวด้วยเส้น น้ำหนัก โดยการซ้ำและการแปรเปลี่ยนของรูปทรงเดียวกัน พร้อมๆกับการใช้การแปรเปลี่ยนของค่าสี ทำให้เกิดความรู้สึกสั่นสะเทือนของสี และเกิดเป็นการประสานกันทั้งผลงาน

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยนึกถึงการถ่วงน้ำหนักให้เกิดแรงปะทะที่เท่ากัน ซึ่งเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร ต้องการแสดงความเคลื่อนไหวด้วยเส้น เพื่อผลลัพธ์ทางการสร้างมิติ

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของความ เป็นมิติของรูปทรง น้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทาง อุดมคติ เป็นสัดส่วนที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการซ้ำมีการเปลี่ยนแปลงในปริมาณที่ เหมาะสม และมีพลังความเคลื่อนไหวที่สมดุล

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของจุดและเส้นจำนวนมาก ให้ความสำคัญแก่ จุดและเส้นเหนือทัศนธาตุอื่นๆ ซึ่งทำให้รูปแบบของผลงานสอดคล้องกับแนวความคิด และทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว และสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการทับซ้อนกันของ จุดและเส้นจำนวนมาก ประสานรวมกัน ทำให้สื่อลลอกสายตา และก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์ สามารถรับรู้ได้ถึงมิติแห่งการทับซ้อน



ภาพที่ 31 : ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบจากผลงานจีนที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานให้สมดุลกันด้วยการจัดวางองค์ประกอบ และการเลือกใช้สีที่ไปในทิศทางเดียวกัน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานอยู่ที่ตัวรูปทรงที่เกิดขึ้น อีกทั้งจุดและเส้นที่มีขนาดแตกต่างกันปะปนกันอยู่โดยทั่ว การทับซ้อนกันของจุดและเส้น และการใช้ค่าสีที่ต่างกันเพื่อทำให้เกิดความหลากหลายในมุมมองขึ้น

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีขนาดของสัดส่วนรูปทรง ถูกแบ่งตามตำแหน่งของสีโทนต่างๆในสัดส่วนที่เท่าๆกัน ใช้การกระจายของเส้นและสีเพื่อให้เกิดความสมดุลกัน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

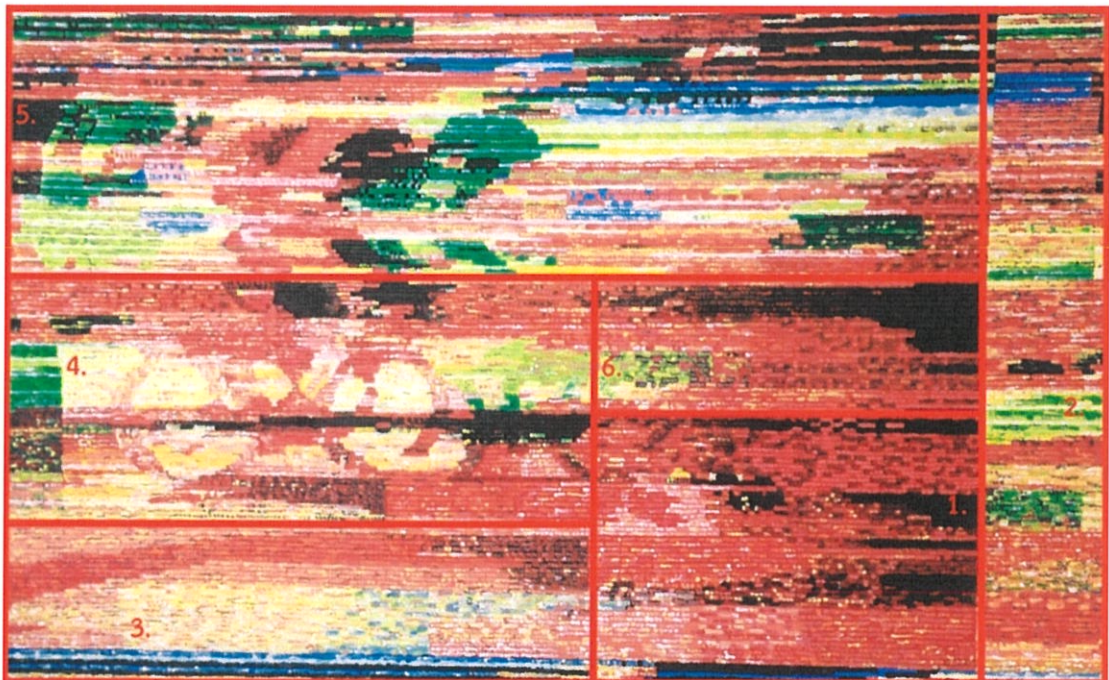
ขนาดของสัดส่วน มีขนาดที่ไม่สมจริง เพื่อเพิ่มความแปลกใหม่และสนุกสนาน หลุดจากโลกของความเป็นจริง

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ จะอยู่ที่รูปทรงของหัวเครื่องบินที่ค่อนข้างจะเด่นชัดกว่ารายละเอียดอย่างอื่นรวมถึงการใช้ทัศนธาตุที่มีความสนุกสนาน ยิ่งส่งผลให้ตัวผลงานดูแปลกตาและเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในผลงานของข้าพเจ้า ได้เน้นให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวด้วยจุดและเส้น เพื่อบ่งบอกทิศทางของรูปทรง



ภาพที่ 32 : ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานชิ้นนี้ จะเป็นความกลมกลืนของชุดสีที่ใกล้เคียงกัน ทับซ้อนกัน ด้วยจุดสี โดยจะคำนึงถึงทัศนธาตุเป็นสำคัญ ในเรื่องของการใช้ เส้น สี ให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน โดยการใช้ความต่อเนื่องของเส้นทำให้เกิดบรรยากาศและโทนสีที่ทำให้เกิดความกลมกลืน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนนี้ จะมีการใช้ชุดสีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการใช้สีโทนร้อนเป็นส่วนมาก แต่ข้าพเจ้าได้แทรกสีโทนเย็นกระจายเข้าไป เพื่อให้ตัวผลงานดูไม่แข็งจนเกินไป อีกทั้งยังใช้สีโทนเข้ม เพิ่มมิติให้กับตัวผลงานอีกด้วย

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของตัวภาพ เกิดจากการใช้ชุดสีทับซ้อนกันหรือเลื่อมล้ำกัน จนเกิดการผสมสีทางสายตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความเป็นดุลยภาพของตัวผลงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

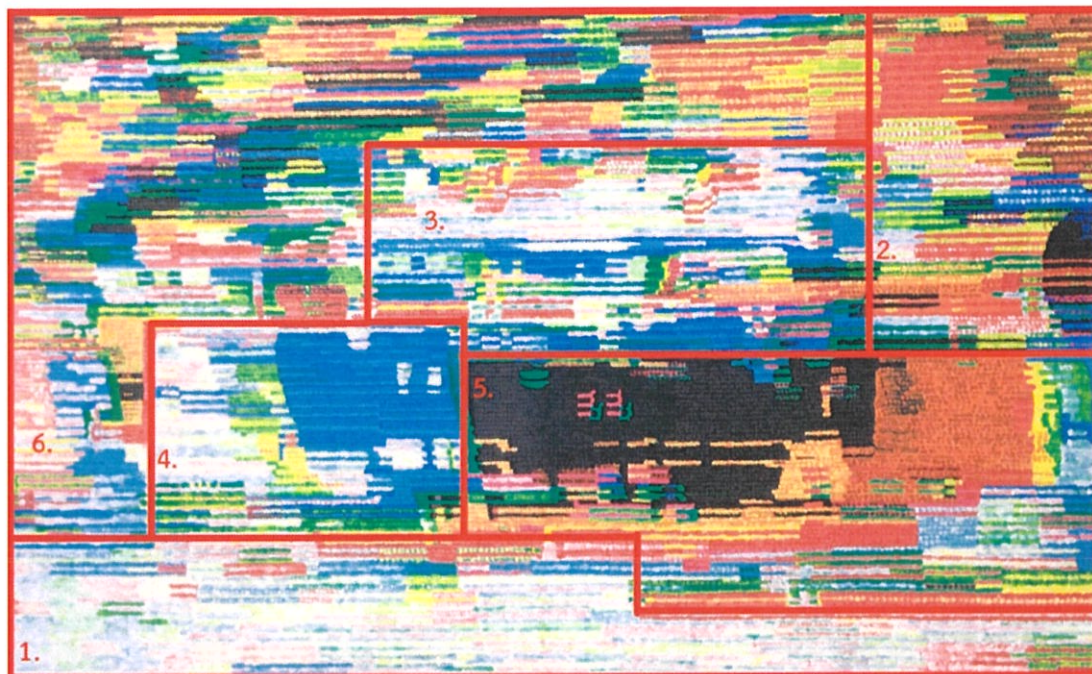
มีการลดทอนขนาดในองค์ประกอบ และขนาดของรูปทรง เพื่อให้เกิดทัศนียภาพทางการชม การใช้สีที่สอดคล้องกลมกลืนกันระหว่างบรรยากาศ ทำให้เกิดสัดส่วนที่ลงตัวขึ้น

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

การใช้รูปทรงที่สะท้อนให้เห็นถึงบรรยากาศของตัวภาพ ส่งผลให้จุดสังเกตในตัวภาพมีบทบาทและทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในตัวผลงาน ซึ่งความชัดเจนในภาพนี้ จะอยู่ที่การขับเคลื่อนของตัวจักรยาน

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

โดยธรรมชาติ สายตาของคนเรามักจะมองการเคลื่อนไหวตามองค์ประกอบของภาพ เช่น เส้น สี น้ำหนัก ทิศทาง ซึ่งจะมีบุคลิก ลักษณะของการเคลื่อนไหวเสมอ โดยในผลงานชุดนี้ จะเป็นการใช้เส้นแนวนอนทั้งภาพ ซึ่งในการสร้างผลงานให้รู้สึกเคลื่อนไหวนั้น สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการวางค่าสีที่ค่อนข้างเลื่อมล้ำกัน เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรง



ภาพที่ 33 : ภาพวิเคราะห์ห้องศิลปะประกอบจากผลงานชิ้นที่ 4

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในช่วงล่างของตัวภาพ จะเป็นส่วนที่มองเห็นได้ชัดเจนถึงความกลมกลืนมากที่สุด เนื่องมาจากการใช้ชุดสีที่ค่อนข้างจะไปในทิศทางเดียวกันและใกล้เคียงกัน มีการใช้สีที่ต่างวรรณะบ้างเล็กน้อย เพื่อสร้างความขัดแย้งแต่ยังสามารถอยู่ร่วมกันได้ในบรรยากาศเดียวกัน เป็นการลดทอนสีต้น ช่วยให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

มีการเลือกใช้ชุดสีที่มีความหลากหลาย ทั้งสีโทนร้อนและโทนเย็น ที่มีความแตกต่างกัน แต่สามารถอยู่ด้วยกัน ได้อย่างลงตัว ชุดสีที่หลากหลาย ส่งผลให้ตัวผลงานดูน่าสนใจ และสดใสมากยิ่งขึ้น มีการสร้างทัศนียภาพให้เกิดบรรยากาศที่บิดเบือนได้ด้วยการเหลื่อมล้ำของสี

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลของชุดสีที่เท่าๆกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า ความสมดุลแบบปกติ ซึ่งจะมีความเท่าเทียมกันในโทนร้อนและโทนเย็น เช่นเดียวกับกับตราซ่ง ซึ่งจะทำให้ตัวผลงานดูมีเอกภาพและความมั่นคงเป็นระเบียบ มีการกระจายโครงสร้างของสี และค่าน้ำหนัก แสงเงา ความอ่อน-เข้มของสี สร้างความสมดุลให้กับพื้นที่ในตัวผลงาน และมีการช่วยลดทอนความหนาแน่นเพื่อไม่ให้ตัวภาพดูเอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในที่นี้ คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความงาม จะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ ไม่ได้อยู่ที่ตัวรูปทรงที่เห็นชัด แต่จะอยู่ที่ความเด่นของชุดสีที่หลากหลาย เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึง ความงาม และความสดใสของตัวผลงาน ซึ่งมีการใช้โทนสีอ่อนและเข้ม เพื่อไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดเป็น โครงสร้างของรูปทรงขึ้น อีกทั้งสีโทนเข้ม ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ สีน้ำเงิน แดง ผสมกัน แทนการใช้สีดำ เพื่อสร้างการผสมสีทางสายตาของผู้ชม ไม่ให้เกิดความแข็งจนเกินไปของตัวงาน

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

การกระจายส่วนประกอบศิลปะ นอกจากจะสร้างระยะ ความตื้นลึก ของทิศทาง เพื่อให้เกิดทัศนียภาพแล้ว ยังการมีกระจายค่าสีเพื่อสร้างความสนใจ และความรู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย เช่นการไล่ค่าน้ำหนักจากอ่อนไปเข้ม ทำให้สายตาเคลื่อนไหวไล่ตามน้ำหนักนั้นได้ โดยการคำนึงถึงการเชื่อมโยงของมิติ ส่งผลให้เกิดความเคลื่อนไหวในภาพ ซึ่งมีผลต่อการมองเห็นในลักษณะลวงตา

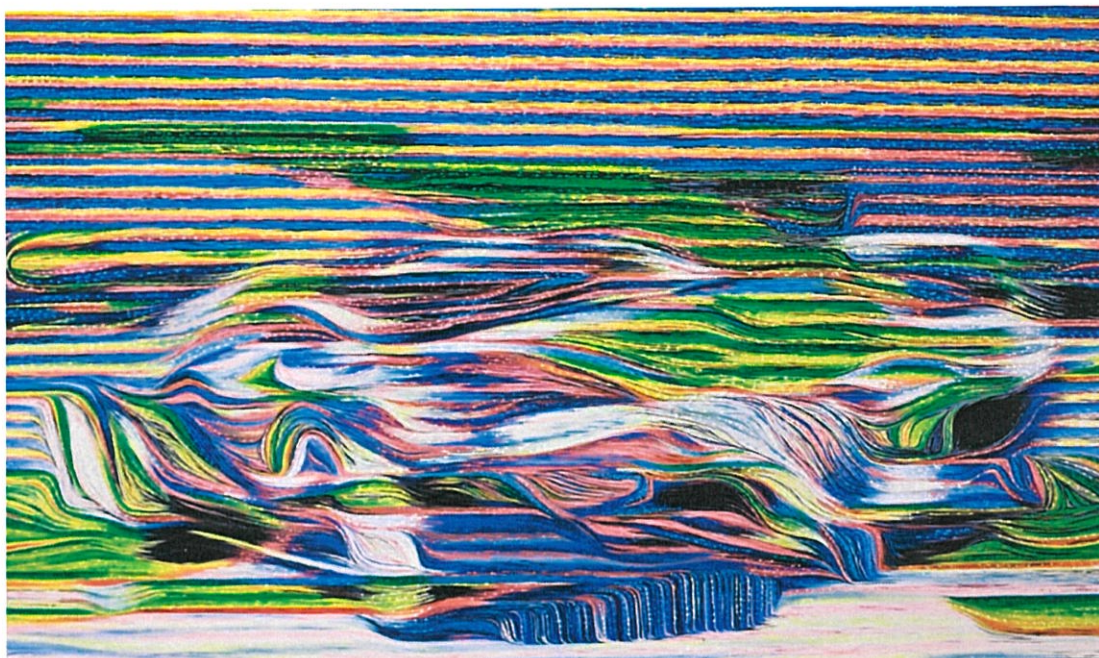
บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์หัวข้อ “ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล” ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในยุคปัจจุบัน ซึ่งมนุษย์มีความเร่งรีบและมีกิจกรรมที่ต้องทำอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นในการสื่อสารที่ยุ่งยาก เป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่นิยมนัก จึงก่อให้เกิดการตัดทอนภาพจริงต่างๆ ให้กลายเป็นภาพกราฟฟิก โดยการตัดทอนภาพจริงนั้น เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง จะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลปะของผลงาน โดยการบิดเบือนไปจากของจริงตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่าย ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งงานที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ โดยตัวของข้าพเจ้านั้น สนใจในงานกราฟฟิก แบบ 2 มิติที่เกิดขึ้นจากการบีบอัดภาพให้มีขนาดเล็กลง เนื่องจากการบีบอัดภาพนั้น มีความสำคัญในระบบการสื่อสารและจัดเก็บข้อมูลเป็นอย่างมาก การบีบอัดข้อมูลมักจะเกี่ยวข้องกับการที่เราต้องทิ้งข้อมูลบางส่วนของสื่อ เพื่อที่จะสามารถเก็บตัวภาพไว้ในพื้นที่ๆ เราต้องการได้ แต่คุณภาพของภาพก็จะลดลงไปด้วย โดยการบีบอัดหรือการคลาดเคลื่อนของภาพที่แสดงนั้น เกิดขึ้นจากความผิดพลาดของข้อมูลที่ขาดหายไปของตัวภาพและการคลาดเคลื่อนของสี (Chromatic Aberration) ทำให้ผู้ที่รับสารเห็นจุด pixel และ เส้นของภาพที่ไม่สมบูรณ์เข้ามาแทนที่ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะไม่สามารถเห็นได้ แต่ในความคลาดเคลื่อนของสีนั้น มีความงามที่เกิดขึ้นจากทัศนธาตุทางศิลปะคือ จุด เส้น และสี เกิดการทับซ้อนกันเป็นชั้นๆ จนเกิดเป็นรูปทรงและมิติของสีสัน ข้าพเจ้าจึงใช้จุดนี้มาเป็นประเด็นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า

การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจในระบบการคลาดเคลื่อนของภาพมากยิ่งขึ้น ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จึงเป็นการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยอีกรูปแบบหนึ่ง ที่พอจะเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าอย่างมีขั้นตอนและแบบแผน ทำให้สร้างผลงานได้ตามจุดมุ่งหมายที่คาดไว้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณภาพและทรงคุณค่าให้กับวงการศิลปะ และสังคมสืบต่อไป

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 34 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน : ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล หมายเลข 1

ขนาด : 153 x 250 เซนติเมตร

เทคนิค : สีอะครีลิค

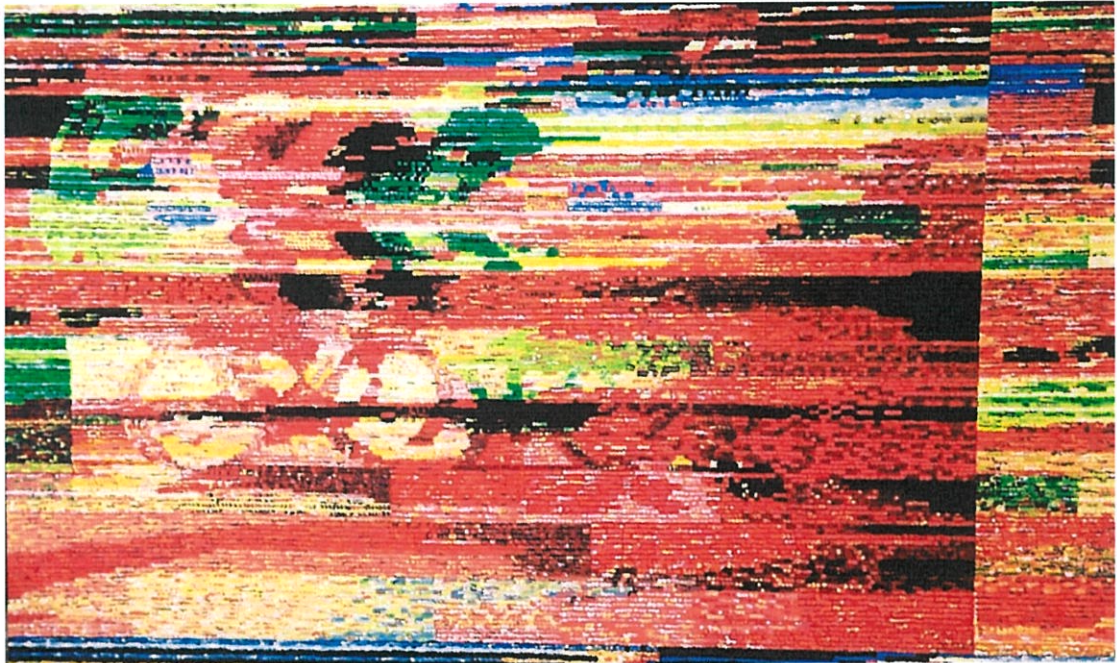


ภาพที่ 35 : ผลงานศิลปินพินธ์ ชื่นที่ 2

ชื่อผลงาน : ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล หมายเลข 2

ขนาด : 154 x 250 เซนติเมตร

เทคนิค : สื่อะครีติก

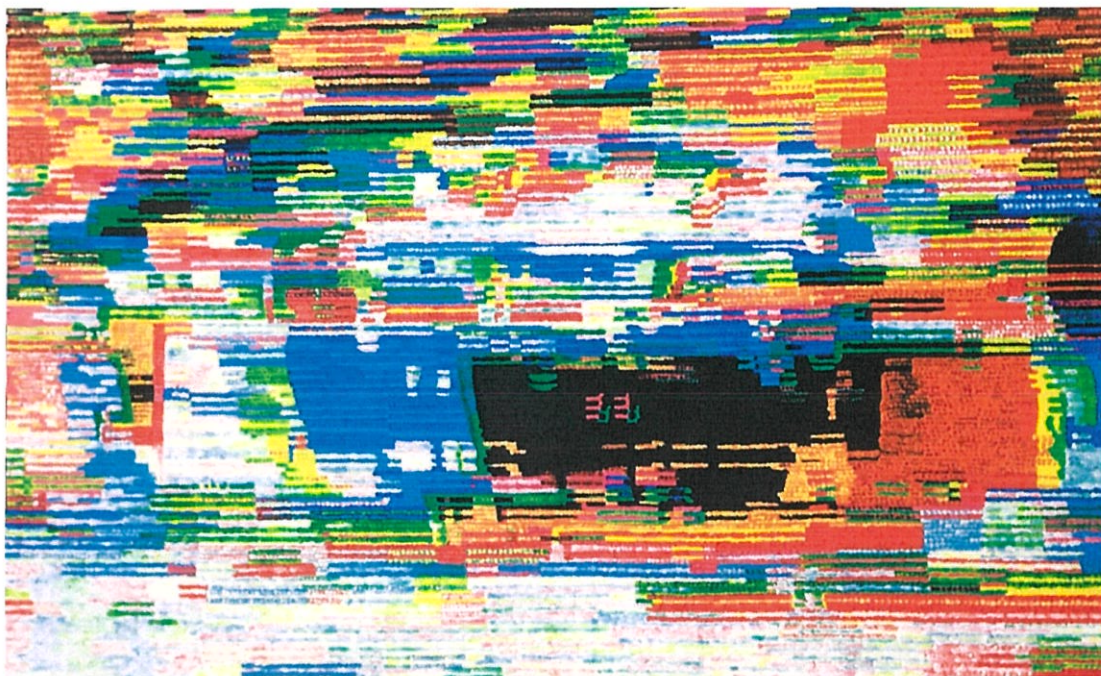


ภาพที่ 36 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล หมายเลข 3

ขนาด : 154 x 250 เซนติเมตร

เทคนิค : สีอะครีติก



ภาพที่ 37 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : ความงามจากการสร้างความคลาดเคลื่อนของสื่อดิจิทัล หมายเลข 4

ขนาด : 154 x 250 เซนติเมตร

เทคนิค : สีอะครีลิค

บรรณานุกรม

กัจจกร สุณพงษ์ศรี, 2552 : 295. วาสลีย์ คานดินสกี :

<http://www.manacomputers.com/wassily-kandinsky/>

นวลทิพย์ แกลเลอร์. ศิลปะแอบสแตรกต์ (Abstract Art) ศิลปะนามธรรม :

<http://www.kongkapan.com/webboard/index.php?topic=86.0>

ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง. การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Image Glither) :

<http://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher.html>

ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง. Glitch Art : http://en.wikipedia.org/wiki/Glitch_art

สุชาติ เกาทอง , 2539 : 94. Abstract Art : <http://danayart103.blogspot.com/2010/06/art.html>

อดิศักดิ์ วรรณกาล. ศิลปะลัทธินามธรรม (Abstract) :

<http://dr-atomatatom.blogspot.com/2012/09/abstract-wassily-kandinsky.html>

ประวัติผู้เขียน

- ชื่อ – นามสกุล : นางสาวศุภิสรา ปานน้อม
- วันเดือน ปีเกิด : 28 พฤศจิกายน 2534
- ที่อยู่ : 2/431 หมู่ 1 หมู่บ้านสุภาลัยบุรี ถ.รังสิต-นครนายก ต.คลองสี่
อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120
- โทร : 084-7066351
- E-mail : aunpooh_ultraman@hotmail.com
- ประวัติการศึกษา :
- โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยรังสิต
 - มัชฌิมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 - สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
- การแสดงผลงาน
- 2552 - ร่วมแสดงผลงานในหัวข้อ “ ทำอากาศยานไทย ผูกพันชีวิตไทย”
ของบริษัท ทำอากาศยานไทย AOT
- 2555 - ร่วมแสดงผลงาน นิทรรศการ“LINE” ของนักศึกษา สจล.
- เกียรติประวัติ
- 2555 - เข้าร่วมโครงการดาวเด่นบัวหลวง 101 ครั้งที่ 5