



ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)
The memories of childhood (My Toys)

นางสาว วิศุทธิ์นิ อุกำแพง

ศิลปศึกษานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2568

ลิขสิทธิ์ของ วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)

นางสาว วิศุทธิ์นี อุกำแพง

ศิลปศึกษานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2568

ลิขสิทธิ์ของ วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

CHILDHOOD THE MEMORIES OF CHILDHOOD (MY TOYS)

MISS WISUTTHINI AUKAMPHAENG

The Art Education Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Bachelor of Education Program in Art Education
Poh-Chang Academy of Arts,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin
Academic Year 2025

Copyright of Poh-Chang Academy of Arts
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปศึกษานิพนธ์
เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)
เสนอโดย นางสาววิศุทธิ์นี้ อุกำแพง รหัสนักศึกษา 4651072141116
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัฐ บุญทรง)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปศึกษานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ

คณะกรรมการตรวจสอบศิลปศึกษานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบ

(รองศาสตราจารย์นพดล เนตรดี)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ วาที ร.ท.ชัยชาญ จันทศรี)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สุวิทย์ วิทยาจักร)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปราโมทย์ บุญเต็ม)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิศักดิ์ วัฒนวรรณผล)

..... กรรมการและเลขานุการ

(อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ)

465107214116 : ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศิลปศึกษา) ปีการศึกษา 2568

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คำสำคัญ: ความทรงจำในวัยเด็ก, ภาพพิมพ์, ของเล่น

ชื่อ สกุล: นางสาววิศุทธิ์ อุกำแพง

ชื่อเรื่อง: ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) แนวคิดทฤษฎีความทรงจำในวัยเด็ก(ของเล่น) เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) 3) เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในการคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ขั้นตอนดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล 2) การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปนิพนธ์และการจัดสื่อการสอน 3) การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย 4) การนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์

ผลการวิจัย พบว่า

1) ผลการศึกษางานผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมในหัวข้อ “ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)” โดยใช้เทคนิคศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) สร้างพื้นที่แสดงเอกลักษณ์ช่วยให้ผลงานมีความโดดเด่น และผสมผสานแนวคิดและประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนด้านทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาได้อย่างสร้างสรรค์

2) ผลการสร้างสรรค 2 ผลงาน คือ ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นที่ 1 “Let's play together?” และผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ผลงานชิ้นที่ 2 “Before going to bed.” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) ขนาด 46 x 65 เซนติเมตร จัดวางองค์ประกอบด้วยรูปทรงอิสระทางจินตนาการ โดยใช้กลุ่มสีโทนอุ่นและโทนเย็น เพื่อให้มีความสมดุลกัน ใช้โทนสีเข้มเป็นพื้นหลังเพื่อให้จุดเด่นของภาพชัดเจนยิ่งขึ้น

3) ผลการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเพื่อแสดงขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนด้านทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาได้อย่างสร้างสรรค์

4651072141116 : Bachelor of Education Program in Art Education, Academic year 2025

Poh-Chang Academy of Arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Keyword: Childhood memories, prints, toys

Name Surname: Miss Wisutthini Aukamphaeng

Art Education Thesis Title: The memories of childhood (My Toys)

Advisor: Assistant Professor Banlu Wiriyaopomprapas

Co Advisor: Dr. Naraya Bunjongsiri,

Abstract

The research aims to 1) The concept of the theory of childhood memories (toys) on the topic of childhood memories (my toys) 2) To create silk screen printing art works on the topic of childhood memories (my toys) 3) To create learning media for creative silk screen printing art works for high school students. The research process consists of 4 steps: 1) Study, research, collect data 2) Create art thesis and organize teaching media 3) Analyze and summarize research results 4) Present art thesis results

The research results found that

1) The research results studied the creation of paintings on the topic of “Childhood Memories (My Toys)” using the silk screen printing technique to create a unique surface that helps the work stand out. and creatively combine concepts and apply them as teaching media for visual arts for high school students.

2) The results of the creation of 2 works: the first art thesis, “Let's play together?” and the second art thesis, “Before going to bed.” It is a creation of silk screen printing techniques, sized 46 x 65 centimeters, arranged with free-form imaginative compositions, using warm and cool color groups to create balance. Dark colors are used as the background to make the highlights of the image clearer.

3) The results of the creation of teaching media to show the steps of creating silk screen printing artwork to be used as teaching media for visual arts for high school students creatively.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปศึกษานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปศึกษานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส, อาจารย์ ดร. นรนาถา บรรจงศิริ และอาจารย์ประจำสาขาวิชาทุกท่าน รองศาสตราจารย์นพดล เนตรดี, รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ชัยชาญ จันทศรี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปราโมทย์ บุญเต็ม, ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส, ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิศักดิ์ วัฒนวรรณผล และอาจารย์ ดร.นรนาถา บรรจงศิริ ที่กรุณาดูแลและให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ที่ให้การสนับสนุนหลักสูตร และให้ความรู้ ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน

ขอขอบพระคุณเจ้าของเอกสาร วรรณกรรม และเอกสารการวิจัยทุกเล่ม ที่มีส่วนช่วยให้ศิลปศึกษานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ คุณบิดา คุณมารดา ครอบครัว และเพื่อนๆ ที่ให้การสนับสนุน ให้โอกาสทางการศึกษา ซึ่งผลักดันและเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นจนประสบความสำเร็จ

นางสาววิศุทธิ์นิ อุกำแพง
พฤษภาคม 2568

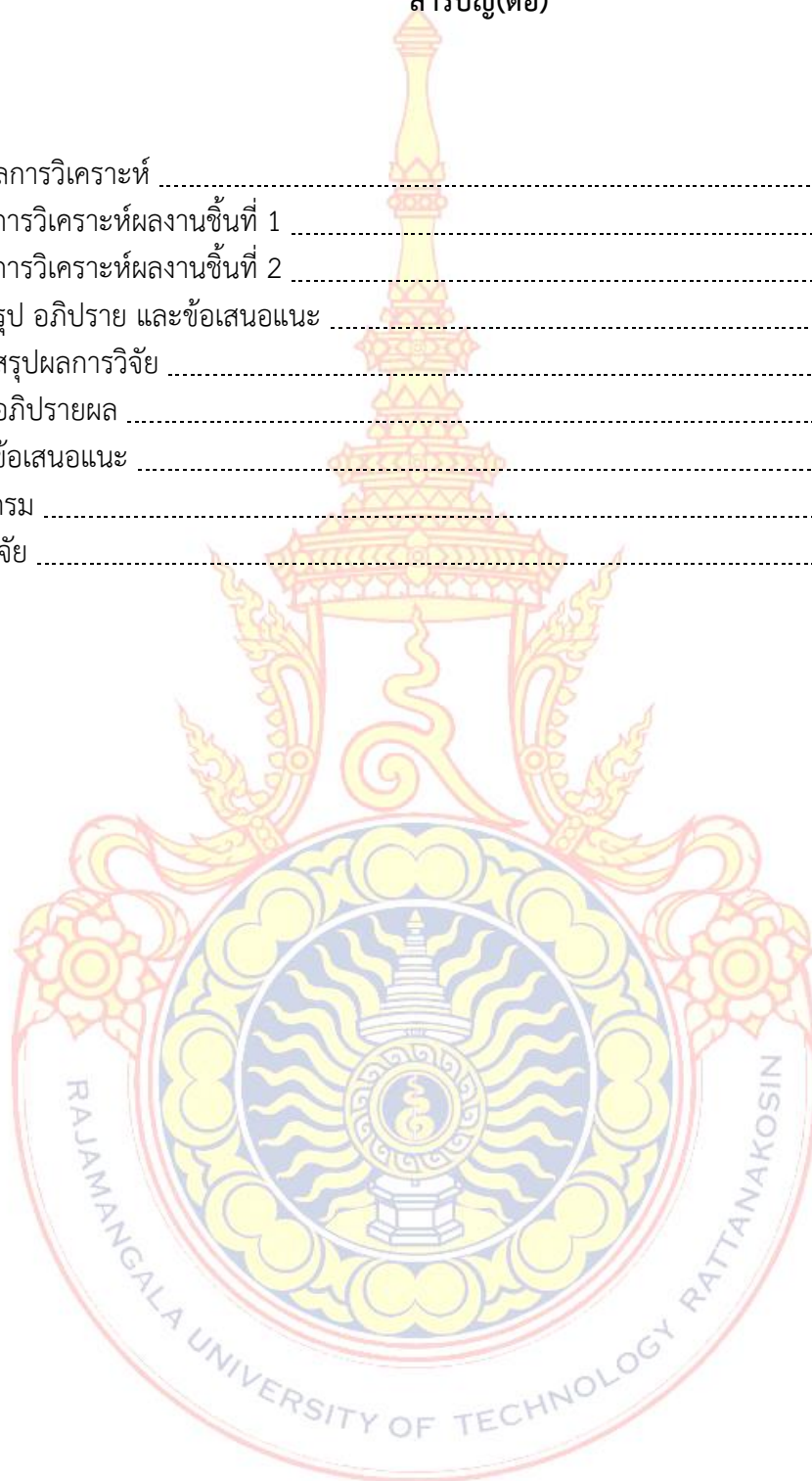


สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 สมมติฐานของการวิจัย	2
1.4 แนวความคิดของการวิจัย	2
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความทรงจำ	4
2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาของการเด็ก	8
2.3 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับของเล่น	9
2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์	11
2.5 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์	12
2.6 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์	18
2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปินและข้อมูลทางศิลปกรรม	21
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	26
3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล	26
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์	31
3.3 ขั้นตอนการจัดทำสื่อการเรียนการสอน	50
3.4 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล	57
3.5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์	58

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์	61
4.1 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1	61
4.2 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2	67
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	72
5.1 สรุปผลการวิจัย	72
5.2 อภิปรายผล	73
5.3 ข้อเสนอแนะ	74
บรรณานุกรม	75
ประวัติผู้วิจัย	78



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 My little Pinky Piggy 2016.....	21
ภาพที่ 2.2 การกลับมา 4 (2550)	22
ภาพที่ 2.3 ปกภาพยนตร์ My Neighbor Totoro	23
ภาพที่ 2.4 ฉากในภาพยนตร์ My Neighbor Totoro	24
ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์	27
ภาพที่ 3.2 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์	28
ภาพที่ 3.3 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์	29
ภาพที่ 3.4 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์	30
ภาพที่ 3.5 ภาพแสดง : ภาพร่างผลงานขั้นที่ 1.....	31
ภาพที่ 3.6 ภาพแสดง : ภาพร่างลงสี	31
ภาพที่ 3.7 ภาพแสดง : ภาพร่างแสดงผลงานขั้นที่ 1	32
ภาพที่ 3.8 ภาพแสดง : ภาพร่างแสดงผลงานขั้นที่ 2	32
ภาพที่ 3.9 ภาพแสดง : ภาพขยายจากภาพร่างต้นแบบ	33
ภาพที่ 3.10 ภาพแสดง : การหาลูกกลางแบบขยาย	34
ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง : การวัดกระดาษ Fabriano เพื่อพิมพ์ผลงาน	34
ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง : การคัดลอกต้นแบบเพื่อเขียนฟิล์ม	35
ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง : ขั้นตอนการเขียนฟิล์ม	35
ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง : ขั้นตอนทำบล็อกสกรีน	36
ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง : ขั้นตอนการผสมกาวอัด	36
ภาพที่ 3.16 ภาพแสดง : ปาดกาวอัดลงบล็อกสกรีน	37
ภาพที่ 3.17 ภาพแสดง : ขั้นตอนการถ่ายบล็อกสกรีน	37
ภาพที่ 3.18 ภาพแสดง : ขั้นตอนการล้างบล็อกสกรีน	38
ภาพที่ 3.19 ภาพแสดง : การตากบล็อกสกรีน	38
ภาพที่ 3.20 ภาพแสดง : การทำมาร์คบล็อกสกรีน	39
ภาพที่ 3.21 ภาพแสดง : การติดเทปบล็อกสกรีน	40
ภาพที่ 3.22 ภาพแสดง : ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยปากกาเขียนน้ำมัน	40

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 3.23 ภาพแสดง : ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข	41
ภาพที่ 3.24 ภาพแสดง : ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข	41
ภาพที่ 3.25 ภาพแสดง : ขั้นตอนการพิมพ์	42
ภาพที่ 3.26 ภาพแสดง : ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงาน ชั้นที่ 1	45
ภาพที่ 3.27 ภาพแสดง : ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชั้นที่ 1	46
ภาพที่ 3.28 ภาพแสดง : ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงาน ชั้นที่ 2	48
ภาพที่ 3.29 ภาพแสดง : ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชั้นที่ 2	49
ภาพที่ 3.30 ภาพแสดง : ขั้นตอนการทำสื่อการสอนวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	50
ภาพที่ 3.31 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์	51
ภาพที่ 3.32 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบร่างเส้น	52
ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 2 การขยายแบบเพื่อทำบล็อกสกรีน	52
ภาพที่ 3.34 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์	53
ภาพที่ 3.35 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์	54
ภาพที่ 3.36 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 4 การพิมพ์งาน	55
ภาพที่ 3.37 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 4 การพิมพ์งาน	56
ภาพที่ 3.38 ภาพแสดง : คณะกรรมการตรวจผลงาน	58
ภาพที่ 3.39 ภาพแสดง : ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่างกล่าวเปิดงาน	58
ภาพที่ 3.40 ภาพแสดง : “ละครเบิกโรงสันตนิยาย ชุด เมฆลารามสูตร”	59
ภาพที่ 3.41 ภาพแสดง : ร่วมถ่ายภาพในพิธีเปิดนิทรรศการศิลปศึกษานิพนธ์	59
ภาพที่ 3.42 ภาพแสดง : การนำเสนอผลงานต่อผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง	60
ภาพที่ 3.43 ภาพแสดง : โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่กิจกรรม มธธอัครตา	60
ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นในผลงานชั้นที่ 1	62
ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปทรงในผลงานชั้นที่ 1	63
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สีและน้ำหนักในผลงานชั้นที่ 1	64
ภาพที่ 4.4 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงานชั้นที่ 1	65
ภาพที่ 4.5 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานชั้นที่ 1	66
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นในผลงานชั้นที่ 2	68

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2	69
ภาพที่ 4.8 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สีและน้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 2	70
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 2	70
ภาพที่ 4.10 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 2	71



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ผู้วิจัยเติบโตมาในครอบครัวที่มาตรฐานปานกลาง พ่อและแม่ของผู้วิจัยนั้นแยกทางกัน ตั้งแต่วัยเด็ก ทำให้ได้มาอาศัยอยู่กับตาและยาย มีคุณแม่เป็นผู้ส่งเสียเพียงคนเดียว คุณแม่นั้นไปทำงานอยู่ต่างอำเภอ ทำให้ผู้วิจัยต้องอาศัยอยู่กับตาและยายเพียงลำพัง ตาและยายนั้นทำอะไรทำสวนเป็นหลัก บางครั้งทำให้ผู้วิจัยนั้นต้องไปสวนด้วย แต่ส่วนใหญ่ตาและยายจะให้อยู่บ้านคนเดียวและปิดประตูหน้าต่างบ้านไว้ เพื่อความปลอดภัย เพราะการที่ไปอยู่ไร่สวน ผู้วิจัยก็ต้องเฝ้าอยู่คนเดียว และอาจจะมีความเสี่ยงได้ ในระยะที่ตาและยายอยู่ในสวน อาจจะคลาดสายตา พวกเขาจึงมักจะให้ผู้วิจัยอยู่ที่บ้านเป็นประจำ และคอยมาหาช่วงพักกลางวัน ในแต่ละเดือนแม่จะซื้อขนม ของเล่น และนำเงินมาให้ตาและยายไว้ใช้จ่ายในกิจกรรมต่างๆ ผู้วิจัยถึงจะได้ของเล่นที่อยากได้เพื่อเป็นของเล่นที่ไว้เล่นในยามอยู่คนเดียว ช่วงวัยเด็กผู้วิจัยมักจะชอบตุ๊กตาและของเล่นต่างๆตามกระแส จะเก็บสะสมไปเรื่อยๆ เพราะยึดติดกับสิ่งที่ได้รับจากคุณแม่และคนในครอบครัวที่มอบให้ เมื่ออยู่คนเดียวจะได้รู้สึกกลัวและเหงา เมื่ออยู่บ้านคนเดียวมักจะจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ว่าของเล่นเป็นสิ่งที่มีชีวิต จำลองว่าตัวผู้วิจัยนั้นเป็นช่างตัดเย็บตุ๊กตาตามการ์ตูนที่เคยดู ช่วงเวลาที่อยู่กับของเล่นเหล่านั้น ทำให้ไม่รู้สีกกลัว เมื่ออยู่คนเดียวจะคอยคิดว่ามีของเล่นเป็นเพื่อนเคียงข้างอยู่เสมอ ซึ่งในช่วงเวลาเหล่านั้นทำให้ยึดติดกับของเล่นเป็นอย่างมากจะคอยดูแล หวงแหน รักและสะสมของเล่นอยู่เรื่อยมา ในเรื่องนี้ผู้เป็นแม่และคนในครอบครัวมักจะบอกเสมอว่า ถึงแม้จะไม่ได้ไปด้วยแต่ก็จะพยายามหาของที่อยากได้มาให้ อยากให้มีเหมือนเด็กคนอื่นๆ สิ่งของที่ได้รับเหล่านั้นนับเป็นเรื่องที่สำคัญและผูกพันทำให้รับรู้ถึงความรักความอบอุ่นผ่านของเล่นต่างๆ แม้ว่าจะโตขึ้นก็ยังคอยเก็บและดูแลของเล่นเหล่านั้นไว้เป็นอย่างดีอยู่เสมอ

ความทรงจำเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นทุกช่วงเวลาไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม คอยจดบันทึก สิ่งของ ผู้คนและเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งความทรงจำในเบื้องต้นมาจากประสบการณ์ที่ถูกจารึกผสมผสาน บดเป้นไปด้วยความรู้สึก จึงนำไปสู่การสร้างมโนภาพจากบรรดา “ภาพจำ” ต่าง ๆ ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้สามารถอธิบายความรู้สึกอย่างที่กำลังภายในกรอบของภาษาทางศิลปะซึ่งมีที่มาจากไวยากรณ์ทางศิลปะที่ปรากฏชัดเจนช้านานตั้งแต่อดีตไวยากรณ์ดั้งเดิมของงานศิลปะอาจหมายรวมถึงแต่การ ใช้สัญลักษณ์ในการสร้างภาพแทนความคิด อย่างที่เคยเห็นกันในงานสัญลักษณ์นิยม และงานเหนือจริงหรือแม้แต่แฟนตาซีที่คล้ายภาพฝัน ขณะเดียวกัน สัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ก็เป็นสัญลักษณ์ทางสังคมที่เข้าใจง่ายในแบบประชานิยม ซึ่งถูกนำมาสร้างด้วยกลวิธีเพื่อประกอบร่างเป็นโครงเรื่องใหม่ โครงเรื่องใหม่ที่นำสัญลักษณ์มาซ้อนทับคล้ายกับการตัดภาพมาปะเพื่อร้อยเรียงเรื่องราวไปสู่ความสัมพันธ์แบบใหม่ภายใต้เงื่อนไขของความคิดและจินตนาการ สะท้อนเรื่องราวของความเป็น “ภาพ” ที่ส่งสารไปสู่ความรู้สึกที่ผสมผสาน มีต้นรากมาจากความทรงจำทั้งสิ้น (วุฒิกองศา 2567)

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าวมาแล้วนั้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาและสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ผลงานนี้จะถูกออกแบบและจัดวางส่วนประกอบทางศิลปะที่สะท้อนเรื่องราว ความทรงจำของผู้วิจัยในวัยเด็กที่ผูกพันกับของเล่น และจัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน หัวข้อ ศิลปะ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ด้วยโปรแกรมนำเสนอ Canva ในรายวิชา ทัศนศิลป์-ศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อส่งเสริมนโยบายทางการศึกษาที่เน้นการพัฒนาทักษะทางศิลปะ การคิดสร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบบูรณาการทางศิลปะให้ผู้เรียน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีความทรงจำในวัยเด็ก(ของเล่น) เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) เรื่อง “ความทรงจำในวัยเด็ก”(ของเล่นของฉัน)

1.2.3 เพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอนในหัวข้อ ศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ด้วยโปรแกรมนำเสนอ Canva สำหรับใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

ความทรงจำในวัยเด็กที่ผูกพันกับของเล่นมีอิทธิพลต่อจินตนาการและสามารถถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะที่สื่อถึงอารมณ์และตัวตนของผู้สร้างสรรค์ได้

1.4 แนวความคิดของการวิจัย

จากความทรงจำในช่วงวัยเด็กเป็นช่วงเวลาสำคัญ ที่ทำให้เกิดความผูกพันกับสิ่งของ ผู้คน ในช่วงวัยนั้นๆ จึงเป็นแนวคิดที่ต้องการสื่อถึงเรื่องราว ตัวแทนของความทรงจำที่มีผลต่อจิตใจ มีหลากหลายมุมมอง ความรู้สึก และหลากหลายจินตนาการโดยใช้ศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism) ซึ่งเป็นแนวทางศิลปะที่ผสมผสานความเหนือจริง อีกทั้งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ เป็นเทคนิคผสมเพื่อให้เกิดรูปแบบที่หลากหลาย

1.5 ขอบเขตการศึกษา

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความทรงจำ
- 2) ศึกษาศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism) และนำเสนอความงามของรูปทรงจินตนาการในความทรงจำ
- 3) ศึกษาเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen)

1.5.2 ขอบเขตด้านรูปแบบ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์เรื่อง“ความทรงจำในวัยเด็ก”(ของเล่นของฉัน)

1.5.3 ขอบเขตด้านเทคนิค

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหม (Silk screen)

ขนาด 46 x 65 เซนติเมตร จำนวน 2 ผลงาน

1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ตามแบบศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism) เรื่อง“ความทรงจำในวัยเด็ก”(ของเล่นของฉัน)

1.6.2 ได้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen)

ขนาด 46 x 65 cm. จำนวน 2 ผลงาน

1.6.3 ได้สื่อการเรียนการสอนในหัวข้อ ศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ด้วยโปรแกรมนำเสนอ Canva สำหรับใช้เป็สื่อการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะสำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.7.1 ความทรงจำในวัยเด็ก หมายถึงความทรงจำ ที่ผานความคิด จินตนาการ เกี่ยวกับภาพความทรงจำในช่วงเวลา สถานที่ สิ่งหรือของเล่นต่างๆในช่วงวัยเด็ก

1.7.2 ศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism) หมายถึงแนวความคิดผสมผสานระหว่างความจริงและจินตนาการที่อยู่เหนือความเป็นจริง

1.7.3 ศิลปะภาพพิมพ์เป็นกระบวนการทำงานศิลปะด้วยการสร้างสรรค์ผลงานจากแม่พิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) ลงบนกระดาษ

1.7.4 ของเล่น (Toys) เป็นของสำคัญในช่วงวัยเด็กทำให้มีความเพลิดเพลินคลายความกังวลเมื่อต้องอยู่คนเดียวตามลำพังจนกลายเป็นเพื่อนที่สำคัญต่อช่วงเวลาในวัยเด็กของผู้วิจัย

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ “ความทรงจำในวัยเด็ก(ของเล่นของฉัน)” เรื่อง ผู้วิจัย ได้
ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความทรงจำ
- 2.2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาของการเด็ก
- 2.3 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับของเล่น
- 2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์
- 2.5 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์
- 2.6 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์
- 2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปินและข้อมูลทางศิลปกรรม
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความทรงจำ

2.1.1 ความหมายของความทรงจำ

Atkinson, R. C. , Shiffrin, R. M. (1968) ได้อธิบายว่า หน่วยความจำของเรานั้นมันมีหลายแบบ โดยเขาได้แบ่งความทรงจำเป็น 3 แบบ ได้แก่ sensory memory, short-term memory, และ long-term memory เริ่มมาจากการที่เรารับรู้ถึงอะไรบางอย่างก่อน เมื่อมีสิ่งเร้าเข้ามา หรือมี input เข้ามา อันดับแรกสิ่งเร้านั้นจะเข้าไปอยู่ใน sensory memory ของเรา sensory memory คือ ความทรงจำที่เกี่ยวกับข้อมูลของสิ่งที่เรารับรู้มา แต่ว่า sensory memory จะอยู่กับเราสั้นมาก ๆ เพียงแค่ไม่กี่วินาทีเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ในวันนี้ใหม่ที่มีการจุดพลุกัน พอเขาจุดพลุ ทำให้ที่ตรงนั้นมันสว่าง ทำให้เราสามารถมองเห็นหน้าคนข้าง ๆ เราได้ และเมื่อพลุค่อย ๆ ดับลง ในความมืดนั้น เรายังจะสามารถมองเห็นหน้าคนข้าง ๆ เราได้อยู่อีกพักหนึ่ง เป็นเพราะ sensory memory ของเราทำให้เราสามารถจดจำใบหน้าคนข้าง ๆ ได้อยู่ หลังจากนั้นแล้ว หากความทรงจำนี้เป็นความทรงจำที่เราสนใจจดจำอยู่กับมัน ความทรงจำนี้ก็จะถูกส่งไปยัง short term memory หรือความทรงจำระยะสั้น ซึ่งก็จะทำให้เราสามารถจำใบหน้าของคนที่อยู่ข้าง ๆ เราได้นานกว่าเดิมเล็กน้อย เพราะความทรงจำระยะสั้นจะสามารถอยู่กับเราได้ยาวนานกว่า sensory memory เราจะสามารถประมวลผลข้อมูลได้ประมาณ 5-7 อย่างพร้อม ๆ กันในเวลา 15-20 วินาทีและหากเราได้มีการทบทวนข้อมูลที่เราต้องการที่จะจำซ้ำ ๆ ข้อมูลนั้นก็จะถูกส่งไปยัง long term memory หรือความทรงจำระยะยาวที่จะเก็บความทรงจำเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ เอาไว้ ซึ่งความทรงจำพวกนี้จะอยู่เป็นปีๆ จนถึง 10 ถึง 20 ปี ก็ยังได้

Greshko, M. (2019) ได้ให้ความหมายของความทรงจำว่า มนุษย์เก็บความทรงจำประเภทต่างๆ สำหรับช่วงเวลาแตกต่างกันไป ความทรงจำระยะสั้นคงอยู่ได้เพียงไม่กี่วินาทีจนถึงชั่วโมง ขณะที่ความทรงจำระยะยาวอยู่กับเราไปนานหลายปี นอกจากนี้ เรายังมีความทรงจำเพื่อใช้งาน (Working memory) อีกเช่นกัน ซึ่งมันช่วยให้เราเก็บข้อมูลเอาไว้ภายในใจด้วยเวลาจำกัดโดยการเน้นย้ำ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อไรก็ตาม ที่เรากำลังจดจำหมายเลขโทรศัพท์ของใครสักคน เราจึงพยายามพูดกับตัวเองซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยกระบวนการเหล่านี้ถือเป็นช่วงที่ความทรงจำเพื่อใช้งานกำลังประมวลผลอยู่ การจัดหมวดหมู่ของความทรงจำสามารถจำแนกได้โดยแบ่งออกตามประเด็นของหน่วยความทรงจำ ประเภทแรกคือ ความทรงจำเชิงประกาศ (Declarative Memory) หรือเรียกกันอีกชื่อว่า ความจำชัดเจน (Explicit memory) อันประกอบไปด้วยความทรงจำหลากหลายประเภทที่จดจำในจิตสำนึก ซึ่งบางส่วนเป็น“ความรู้ทั่วไป” เช่น เมืองหลวงของประเทศอังกฤษคือ กรุงลอนดอน จำนวนไฟสำหรับมาตรฐานคือ 52 ใบ และเหตุการณ์ในอดีตที่คุณเคยพบเจอมาก่อน เช่น งานเลี้ยงฉลองวันวันเกิดในวัยเด็ก เป็นต้น ประเภทต่อมาคือ ความจำเชิงไม่ประกาศ (Nondeclarative Memory) หรือ ความทรงจำโดยปริยาย (Implicit Memory) ซึ่งความทรงจำเช่นนี้มักสร้างขึ้นมาช่วงที่เราไม่รู้ตัว รวมไปถึง ความจำเชิงกระบวนการ (Procedural Memory) อันเป็นกระบวนการของร่างกายที่ใช้เพื่อจดจำทักษะจากสิ่งซึ่งเคยเรียนรู้มา กระบวนการเช่นนี้ถูกนำมาใช้ในยามที่เราเล่นเครื่องดนตรีหรือการปั่นจักรยาน นอกจากนี้ ความจำเชิงไม่ประกาศ ยังสามารถกำหนดรูปแบบการตอบสนองของร่างกายซึ่งเราไม่สามารถควบคุมได้ เช่น อาการน้ำลายไหลเมื่อเห็นอาหารโปรด หรืออาการเกร็งเมื่อตกอยู่ในสภาวะคับขัน โดยทั่วไปเรามักสร้างความทรงจำเชิงประกาศได้ง่ายกว่าความทรงจำเชิงไม่ประกาศ เนื่องจากการจำชื่อเมืองหลวงของประเทศต่างๆ ย่อมง่ายกว่าการฝึกฝนเล่นเครื่องดนตรีเป็นแน่ แต่ความจำเชิงไม่ประกาศมักคงอยู่เรยาวนานกว่า ยกตัวอย่างง่ายๆ เช่น หากเราปั่นจักรยานชำนาญแล้วโอกาสที่เราจะลืมนั้นแทบไม่มีทางเกิดขึ้นแน่นอน

สมจิต หนูเจริญ (2557) กล่าวว่า นักจิตวิทยาแบ่งความทรงจำออกเป็นหลายประเภท เพื่อทำความเข้าใจในรูปแบบและกลไกของการจัดเก็บข้อมูล ดังนี้

1) ความทรงจำระยะสั้น (Short-Term Memory)

เป็นการเก็บข้อมูลในช่วงเวลาสั้นๆ โดยทั่วไปไม่เกิน 20-30 วินาที เช่น การจำรหัสผ่านชั่วคราว หรือหมายเลขโทรศัพท์ที่เพิ่งได้รับ ความจำระยะสั้นมีขีดจำกัดด้านปริมาณข้อมูล

2) ความทรงจำระยะยาว (Long-Term Memory)

ข้อมูลที่ถูกรวบรวมไว้ในระยะยาว เช่น ความทรงจำในวัยเด็ก การเรียนรู้ภาษาแม่ หรือประสบการณ์ สำคัญต่างๆ ความทรงจำชนิดนี้ไม่มีขีดจำกัดที่แน่นอน และอาจอยู่ได้นานหลายปี หากมีการทบทวนซ้ำ

3) ความทรงจำโดยรู้ตัว (Explicit memory)

เกี่ยวข้องกับการจำข้อมูลที่สามารถเรียกกลับมาได้อย่างชัดเจน เช่น การจำข้อเท็จจริงหรือเหตุการณ์ ประกอบด้วย

- Episodic memory (ความจำแบบเหตุการณ์): เช่น วันรับปริญญา
- Semantic memory (ความจำแบบความรู้): เช่น ความรู้ทางวิชาการ

4) ความทรงจำโดยไม่รู้ตัว (Implicit Memory)

เป็นความจำที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว เช่น การขี่จักรยาน การพิมพ์ดีด หรือทักษะอื่น ๆ ที่ใช้การฝึกฝนจนกลายเป็นพฤติกรรมอัตโนมัติ

วัฒน์ วรรณยางกูร (2561) ได้ให้ความหมายของความทรงจำ ว่า ความทรงจำกับศิลปะและวรรณกรรม ในโลกศิลปะและวรรณกรรม ความทรงจำมักถูกใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นความทรงจำส่วนบุคคล ความทรงจำร่วมของสังคม หรือความทรงจำทาง ประวัติศาสตร์ เช่น

- นวนิยายแนว อัตชีวประวัติ ที่เขียนจากความทรงจำของผู้เขียน
- ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่แสดงถึง “ความทรงจำที่ถูกลบเลือน” หรือ “การหวนรำลึก”

ความทรงจำไม่ใช่แค่สิ่งที่อยู่ในอดีต แต่เป็นการต่อต้านการลืม การปฏิเสธความไม่เป็นธรรมในประวัติศาสตร์

Schacter (1996) ได้อธิบายว่า “ความทรงจำ” เป็นคุณสมบัติพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์สามารถ ดำรงอยู่ในโลกได้อย่างมีความหมาย มันไม่ใช่เพียงกลไกทางชีวภาพสำหรับเก็บข้อมูลเท่านั้น แต่ยังเป็น หัวใจสำคัญของการสร้างตัวตน การเข้าใจประสบการณ์ และการตัดสินใจในอนาคต ความทรงจำไม่ได้ เป็นเพียงการจำสิ่งที่ผ่านมาเท่านั้น แต่ยังเป็น “เครื่องมือของจิต” ที่ใช้ในการสร้างตัวตน (self) และ สร้างความต่อเนื่องของชีวิต เขาอธิบายว่า ความสามารถในการจำเหตุการณ์ในอดีตช่วยให้เรามี “เรื่องเล่าชีวิต” (life narrative) ที่ต่อเนื่อง ซึ่งจำเป็นต่อความรู้สึกว่า “เราคือใคร” ความทรงจำจึงไม่เพียง เป็นการจดจำ แต่เป็นการตีความชีวิต ความเข้าใจในความทรงจำจึงไม่ได้มีความสำคัญเพียงทางวิชาการ แต่ยังมีนัยสำคัญต่อจิตใจ การบำบัด การศึกษา และแม้แต่กฎหมาย เช่น ในกรณี คำให้การ พยาน “ความทรงจำ” เป็นสิ่งที่ล้าลึกกว่าการจำแนกหรือจำไม่แนก มันคือเครื่องมือของจิตที่ช่วยให้ มนุษย์มีเรื่องเล่าของตัวเอง เข้าใจอดีต และจินตนาการถึงอนาคต ในขณะเดียวกัน มันก็มีข้อบกพร่อง ที่มนุษย์ต้องยอมรับ

จากการศึกษาความหมายของความทรงจำนั้น สามารถสรุปได้ว่า ความทรงจำ หมายถึง ข้อมูลภาพจำส่วนบุคคลที่ได้จากการได้เห็นผู้คน สถานที่ สิ่งของ เหตุการณ์ต่างๆ หรือสิ่งที่เคยเรียนรู้ เป็นกระบวนการทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการนับ การจัดเก็บข้อมูล และเรียกคืนข้อมูลในอดีต ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็นหลายประเภทตามระยะเวลาและลักษณะของข้อมูล เช่น ความทรงจำระยะสั้น (Short-term Memory), ความทรงจำระยะยาว (Long-term Memory), ความทรงจำโดยรู้ตัว (Explicit Memory), . ความทรงจำโดยไม่รู้ตัว (Implicit Memory) ความทรงจำเป็นระบบซับซ้อนที่ผสมผสานระหว่างกลไกชีวภาพ จิตวิทยา สังคมและวัฒนธรรม ความเข้าใจต่อความทรงจำไม่เพียงช่วยให้เราเข้าใจการเรียนรู้หรือการรับรู้ แต่ยังช่วยให้เราเข้าใจความเป็นมนุษย์ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ

2.1.2 ความทรงจำในวัยเด็ก (Childhood Amnesia)

สุภาพรณ ศรีสุข (2562) ได้ให้ความหมายของ ความทรงจำเด็ก ว่า ในวัยทารก การดูแล และกระตุ้นให้ลูกเกิดความทรงจำต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น เริ่มจากการกระตุ้นให้ลูก ได้มีกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 คือ รับภาพผ่านดวงตา รับเสียงผ่านหู รับกลิ่นผ่าน จมูก รับรสผ่านลิ้น รับความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านผิวหนัง และมีระบบรับสัมผัสภายในร่างกายและ ความรู้สึก ของลูกเอง เมื่อลูกเกิดกระบวนการเหล่านี้อย่างครบถ้วน กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้น ลูก จะเกิดการ ซึมซับข้อมูลต่าง ๆ รอบตัวไปบันทึกเป็นความทรงจำ และเก็บเป็นพื้นฐานการเรียนรู้และ นำไปต่อยอด ได้เมื่อเข้าสู่ช่วงที่เหมาะสม เมื่อมีข้อมูลเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น ดังนั้นสิ่งสำคัญ ในช่วงวัยนี้ คือการที่พ่อแม่ควรให้ความใกล้ชิด ให้ความอบอุ่น สร้างสัมพันธภาพที่ดี ให้กับลูก เมื่อลูก เริ่มโตขึ้น (อายุ 2-5 ปี) ความสามารถในการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ จะเพิ่ม ประสิทธิภาพมากขึ้น ลูกจะเริ่มมีความสามารถในการเข้าใจสัญลักษณ์ของสิ่งรอบตัว พอสมควร และมี ความทรงจำเพิ่มพูนมากขึ้น ๆ การสร้างความทรงจำจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัวนี้เอง ที่จะ ช่วยส่งเสริมให้ลูก เกิดพัฒนาการทางด้านภาษา เมื่อลูกมีความเข้าใจ สื่อสารคำพูดต่าง ๆ ได้มาก ก็จะมีข้อมูลในความ ทรงจำมากขึ้น เพราะฉะนั้นสิ่งที่สำคัญในช่วงวัยนี้ คือการที่พ่อแม่หมั่นพาลูก ออกไปสร้าง ประสบการณ์ และทำกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และสร้าง ประสบการณ์ที่ หลากหลายและรอบด้านให้กับลูก

Bauer, P.J. (2007) อธิบายว่า ความทรงจำ (memory) ในวัยเด็กไม่ใช่เพียงความสามารถในการจดจำ แต่เป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และตัวตนของเด็ก โดยเฉพาะในช่วงวัยทารกถึงวัยก่อนเรียน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สมองเติบโตอย่างรวดเร็ว ความทรงจำของเด็กจึงมีใช้ระบบคงที่ แต่เป็นระบบที่กำลังสร้างตัว (constructive system) ซึ่งเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ภาษา การเล่าเรื่อง และปฏิสัมพันธ์กับผู้เลี้ยงดู

ระบบความจำในเด็กมีการพัฒนาผ่านหลายขั้นตอน ได้แก่:

- 1) ความจำระยะสั้น (Short-term memory) เด็กสามารถเก็บข้อมูลไว้ได้เพียงไม่กี่วินาที เช่น การจำลำดับเสียงหรือคำง่าย ๆ
 - เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษาและการคิดเชิงตรรกะ
- 2) ความจำระยะยาว (Long-term memory) เริ่มปรากฏชัดในช่วงอายุ 2-3 ปีขึ้นไป เด็กจะ สามารถจำเหตุการณ์หรือประสบการณ์เฉพาะได้
- 3) ความจำเหตุการณ์ส่วนบุคคล (Autobiographical Memory) ความจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ ในชีวิต เช่น วันเกิดครั้งแรก หรือครั้งแรกที่ไปโรงเรียน
 - ความจำประเภทนี้มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับอารมณ์และภาษา

ความทรงจำในวัยเด็กมีลักษณะ เปลี่ยนแปลงได้ และแปรผันตามบริบท มากกว่าที่เคยเข้าใจในอดีต ระบบความจำไม่ใช่กล่องใส่ข้อมูล แต่เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ การสื่อสาร และการสร้าง ตัวตนของมนุษย์ตั้งแต่เริ่มต้นชีวิต

2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับพัฒนาของการเด็ก

2.2.1 ความหมายของพัฒนาของการเด็ก

Freud, S. (1905) ได้ให้ความหมายของพัฒนาการเด็กไว้ว่า มนุษย์มีสัญชาตญาณติดตัวมาแต่กำเนิด และได้แบ่งสัญชาตญาณออกเป็น 2 ชนิด คือ สัญชาตญาณเพื่อการดำรงชีพ (Life Instinct) และสัญชาตญาณเพื่อความตาย (Death Instinct) สัญชาตญาณบางอย่างจะถูกเก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึก ได้ตั้งสมมติฐานว่า มนุษย์เรามีพลังงานอยู่ในตัวตั้งแต่เกิดเรียกพลังงานนี้ว่า Libido เป็นพลังงานที่ทำให้คนเราอยากมีชีวิตอยู่ อยากสร้างสรรค์และอยากมีความรัก มีแรงขับทางด้านเพศหรือกามารมณ์ เพื่อจุดเป้าหมายคือความสุขและความพึงพอใจ (Pleasure) โดยมีส่วนต่างๆ ของร่างกายที่ไวต่อความรู้สึกและได้เรียกส่วนนี้ว่า Erogenous Zones แบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้พฤติกรรมของมนุษย์ถูกควบคุมด้วยพลังจากจิตไร้สำนึก (unconscious mind) และแรงขับทางเพศ (libido) ซึ่งเริ่มทำงานตั้งแต่วัยทารก โดยแบ่งพัฒนาการออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1) ขั้นปาก (Oral Stage) 0-18 เดือน ฟรอยด์ เรียกขั้นนี้ว่าเป็นขั้น Oral เพราะความพึงพอใจอยู่ที่ช่องปาก เริ่มตั้งแต่เกิด เป็นวัยที่ความพึงพอใจเกิดจากการดูดนมแม่ นมขวด และดูดนิ้ว เป็นต้น ในวัยนี้ความคับข้องใจจะเกิดขึ้น ถ้าเด็กหิวแต่แม่ไม่ให้นมเลยหรือให้นมแต่ไม่พอ ถ้าหากเด็ก เกิดความคับข้องใจจะทำให้เกิดภาวะที่เรียกว่า “การติดตรึงอยู่กับที่” (Fixation)

2) ขั้นทวารหนัก (Anal Stage) 18 เดือน – 3 ปี เด็กวัยนี้ได้รับความพึงพอใจทางทวารหนัก คือ จากการขับถ่ายอุจจาระและในระยะเวลาซึ่งเป็นสาเหตุของความขัดแย้งและความคับข้องใจของเด็กวัยนี้ เพราะพ่อแม่มักจะหัดให้เด็กใช้กระโถนและต้องขับถ่ายเป็นเวลา เนื่องจากเจ้าของความต้องการ ของผู้ฝึกและความต้องการของเด็กเกี่ยวกับการขับถ่ายไม่ตรงกัน ของเด็กคือความอยากที่จะถ่ายเมื่อไรก็ควรจะทำได้ เด็กอยากจะขับถ่ายเวลาที่มีความต้องการ

3) ขั้นอวัยวะเพศ (Phallic Stage) 3-5 ปี ความพึงพอใจของเด็กวัยนี้อยู่ที่อวัยวะสืบพันธุ์เด็ก มักจะต้องลูบคลำอวัยวะเพศ ระยะนี้ ฟรอยด์ กล่าวว่า เด็กผู้ชายมีปมเอดิปปัส (Oedipus Complex) ซึ่งอธิบายการเกิดของปมเอดิปปัส ว่า เด็กผู้ชายติดแม่และรักแม่มาก และต้องการที่จะเป็นเจ้าของแม่ แต่เพียงคนเดียว แต่ขณะเดียวกันก็ทราบว่ามีพ่อรักกัน และก็รู้ว่าตนด้อยกว่าพ่อทุกครั้งทั้งด้าน กำลังและอำนาจ ประกอบกับความรักพ่อและกลัวพ่อ ฉะนั้น เด็กก็พยายามที่จะเก็บกดความรู้สึกที่ อยากเป็นเจ้าของแม่แต่คนเดียว และพยายามทำตัวให้เหมือนกับพ่อทุกอย่าง ส่วนเด็กหญิงมีปมอีเล็คตรา (Electra Complex) เหมือนกับปมเอดิปปัส แรกทีเดียวเด็กหญิงก็รักแม่มากเหมือนเด็กชาย แต่เมื่อโตขึ้นพบว่าตนเองไม่มีอวัยวะเพศเหมือนเด็กชาย

4) ขั้นแฝง (Latency Stage) เด็กวัยนี้อยู่ระหว่างอายุ 6-12 ปี เป็นระยะที่ฟรอยด์กล่าวว่า เด็กเก็บกดความต้องการทางเพศหรือความต้องการทางเพศลดลง (Quiescence Period) เด็กชายมักเล่นหรือจับกลุ่มกับเด็กชาย ส่วนเด็กหญิงก็จะเล่นหรือจับกลุ่มกับเด็กหญิง

5) ขั้นสนใจเพศตรงข้าม (Genital Stage) วัยนี้เป็นวัยรุ่นเริ่มตัวแต่อายุ 12 ปีขึ้นไป จะมีความต้องการทางเพศ วัยนี้มีความสนใจในเพศตรงข้าม ซึ่งเป็นระยะเริ่มต้นของวัยผู้ใหญ่ หาก

เด็กโศกดีและผ่านวัยแต่ละวัยโดยไม่มีปัญหาก็จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพ ปกติ แต่ถ้าเด็กมีปัญหาในแต่ละขั้นของพัฒนาการก็จะมีบุคลิกภาพผิดปกติ ซึ่ง فروยด์ ได้ตั้งชื่อ ตามแต่ละวัย เช่น Oral Personalities เป็นผลของ Fixation ในวัยทารกจนถึง 2 ปี ถ้า Fixation เกิด ในระยะที่ 2 ของชีวิต คือ อายุราวๆ 2-3 ปี จะทำให้บุคคลนั้นมีบุคลิกภาพแบบ Anal Personality.

2.3 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

Piaget, J. (1952) นักจิตวิทยาชาวสวิส เชื่อว่าการเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยให้เด็ก พัฒนาการความรู้ในแต่ละช่วงวัย โดยแบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาออกเป็น 4 ขั้น ได้แก่

- 1) ระยะประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (0-2 ปี)
- 2) ระยะก่อนปฏิบัติการอย่างเป็นรูปธรรม (2-7 ปี)
- 3) ระยะปฏิบัติการอย่างเป็นรูปธรรม (7-11 ปี)
- 4) ระยะปฏิบัติการอย่างเป็นนามธรรม (11 ปีขึ้นไป)

ของเล่นที่เหมาะสมจะช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ เช่น เด็กวัย 2-7 ปี เล่นตุ๊กตาหรือบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนา "การคิดเชิงสัญลักษณ์"

Vygotsky, L. S. (1978) เสนอแนวคิดที่ว่าเด็กสามารถพัฒนาได้ดีที่สุดใน "โซนพัฒนาการใกล้เคียง" (Zone of Proximal Development – ZPD) ซึ่งเป็นช่วงระยะที่เด็กสามารถทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ด้วยความช่วยเหลือ ของเล่นบางชนิด เช่น ตัวต่อ เลโก้ หรือเกมการแก้ปัญหา ช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่น โดยมีผู้ใหญ่หรือเพื่อนร่วมเล่นคอยให้คำแนะนำ ซึ่งช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดเชิงตรรกะและภาษา

ปราณี วงษ์เทศ (2528) ระบุว่าในสังคมมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์มีข้อสันนิษฐานว่า บรรดาเบี้ย หินลายเปลือกหอย ลูกกระพรวน ฯลฯ ที่ค้นพบนี้น่าจะเป็นของเล่นสำหรับเด็กๆ และเมื่อเริ่มยุคสมัยของมนุษยชาติที่เริ่มมีอารยธรรม เช่น อียิปต์ กรีก โรมัน ฯลฯ ก็มีหลักฐานอย่างแน่นนอนว่าเด็กๆ มีของเล่นกันแล้ว ของเล่นมีความสำคัญและมีความหมายอย่างมากต่อเด็กมาตั้งแต่อดีตต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันและจะสืบทอดยืนยาวต่อไปในอนาคต

การเล่นของเด็กเป็นการแสดงออกถึงความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา การแสดง ออกทางอารมณ์และความสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการใช้เวลาส่วนเกินของเด็ก ซึ่งเป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณทั้งยังเป็น การทบทวนการปฏิบัติตามวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการลองผิดลองถูก อันเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก

การเล่นของเด็ก

- 1) การเล่นแบบสำรวจตรวจค้น เป็นการเล่นส่งเสริมการรับรู้และประสบการณ์
- 2) การเล่นแบบทดสอบ เป็นการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น เด็กกดปุ่มพัฒนา ปิด เปิด และนั่งดูใบพัดหมุน
- 3) การเล่นแบบออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ส่งเสริมความพร้อมในการเรียนรู้
- 4) การเล่นสมมติและการเล่นเลียนแบบ เป็นการเล่นที่ส่งเสริมการใช้ความคิด

จินตนาการความสำคัญของการเล่น

- 1) ช่วยสร้างความมั่นใจในตัวเอง เช่น เมื่อประสบความสำเร็จในการเล่นการได้แสดงออก
- 2) สำหรับการเล่นที่เป็นการละเล่นร่วมกับคนอื่น จะช่วยสร้างทักษะทางสังคม เช่น การอดทนรอการแก้ปัญหาพร้อมกลุ่ม
- 3) ช่วยสร้างสุขภาพจิตที่ดีให้กับเด็กๆ
- 4) ช่วยพัฒนาบทบาททางเพศและบทบาทสมมติ เช่น เด็กๆที่เล่นตุ๊กตา
- 5) ช่วยพัฒนาและส่งเสริมความสนใจและสมาธิ

ของเล่นที่มีคุณค่าแบ่งเป็น 9 ประเภท

- 1) ของเล่นส่งเสริมทักษะทางภาษา เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง อ่าน พูด เขียน
- 2) ของเล่นส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิด คำนวณ การเปรียบเทียบจำแนก การจัดลำดับ
- 3) ของเล่นที่ทำให้รู้จักสิ่งต่างๆ และฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักรูปร่าง สี ชื่อสิ่งของและประโยชน์
- 4) ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้ต่อ หยอด กด ปัก เย็บ เกี่ยวร้อย ซึ่งฝึกประสาทตากับมือให้สัมพันธ์กัน
- 5) ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กได้ บีบ เขย่า เคาะ ตี ดึง ลาก จูง ไถ เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลังกาย มือ แขน ลำตัว และขา
- 6) ของเล่นเลียนแบบและสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาตามการรับรู้ ความคิดฝัน และเลียนแบบของจริง
- 7) ของเล่นให้สร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็กสร้างตามโครงร่างที่กำหนดให้และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ
- 8) ของเล่นส่งเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์
- 9) ของเล่นฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก

2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์

2.4.1 ความหมายของศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ (Pop Surrealism)

Baldwin (2010) ได้ให้ความหมายของศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ไว้ว่า ศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ หรือที่รู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า Lowbrow Art เป็นแนวทางศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในสหรัฐอเมริกา โดยมีลักษณะเฉพาะที่เน้นการผสมผสานระหว่างภาพเหนือจริง กับวัฒนธรรมสมัยนิยม การแสดงออกของศิลปะแนวนี้มีความเป็นส่วนตัวสูง มักแฝงไปด้วยจินตนาการ แบบฝัน ร่วมกับสัญลักษณ์จากการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และวัฒนธรรมเยาวชน

Breton (1924) ได้ให้ความหมายของศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ไว้ว่า เป็นศิลปะเน้นการแสดงออกของจิตใต้สำนึกและความฝัน ซึ่งได้รับอิทธิพลโดยตรงจากทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Freud) André Breton กล่าวไว้ใน Manifesto of Surrealism ว่า ศิลปะควร “ปลดปล่อยความคิดจากกรอบเหตุผล” ซึ่งแนวทางนี้ถูกถ่ายทอดมาอย่าง Pop Surrealism โดยเปลี่ยนบริบทให้ทันสมัย มากขึ้น

Davies (2022), Novander (2022) ได้ให้ความหมายของศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ไว้ว่า คำว่า “Pop Surrealism” หมายถึงการรวมกันของสององค์ประกอบสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะ ได้แก่

- 1) Pop Art ศิลปะที่ใช้ภาพจากสื่อมวลชนหรือสิ่งของในชีวิตประจำวันมาแสดงอย่างชัดเจน เช่น ผลงานของ Andy Warhol หรือ Roy Lichtenstein
- 2) Surrealism ศิลปะแนวเหนือจริงที่ใช้ภาพจากความฝัน จิตใต้สำนึก หรือความไร้เหตุผล เช่น ผลงานของ Salvador Dalí หรือ René Magritte

Pop Surrealism ผสานแนวทางทั้งสองเข้าด้วยกัน โดยใช้องค์ประกอบของภาพวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นวัสดุ ตั้งคำถามผ่านวิธีการที่เกินจริง บิดเบี้ยว หรือประหลาดเกินคาดคะเน

Pop Surrealism มีลักษณะเฉพาะดังนี้:

- 1) ภาพซ้อนวัฒนธรรมป๊อปและเหนือจริงผสมการ์ตูน สินค้า ยี่ห้อและวัตถุในวัฒนธรรมร่วมสมัยเข้ากับฉากและองค์ประกอบเหนือจริง
- 2) การเล่าเรื่องผ่านตัวละคร งานศิลป์จำนวนมากใช้ตัวละครเป็นแกนเรื่อง เช่น เด็กหญิง สัตว์หรือสิ่งประดิษฐ์เหนือธรรมชาติ
- 3) การผลิตแบบประณีต งานแสดงความประณีตในการวาด วัสดุ และองค์ประกอบ แม้จะมีเนื้อหาที่แปลกประหลาด
- 4) การวิพากษ์สังคมและวัฒนธรรมการบริโภค เช่น การวิพากษ์สื่อ ความงามตามอุดมคติ หรือการเสียดสีวัตถุนิยม
- 5) อารมณ์ย้อนแย้ง เช่น ภาพน่ารักที่ซ่อนความรุนแรงหรือลึกลับ

Anderson, K. (2004) ในโลกศิลปะร่วมสมัย แนวทางที่โดดเด่นที่สุดแนวหนึ่งในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 คือศิลปะแนว Pop Surrealism หรือที่รู้จักอีกชื่อว่า Lowbrow Art ศิลปะแนวนี้เป็นการผสมผสานอย่างมีเอกลักษณ์ระหว่างความเหนือจริง (Surrealism) และวัฒนธรรมป๊อป เช่น การ์ตูน โทรทัศน์ วิดีโอเกมส์ และของเล่น เข้าด้วยกันเพื่อสร้างงานศิลปะที่สะท้อนภาพสังคมในมุมมองที่ไม่คาดฝัน และบางครั้งก็มีความรุนแรง อารมณ์ขัน หรือเสียดสีแรงกล้า

Mc Cormick & Reid (2004) ได้ให้ความหมายของศิลปะป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ ไว้ว่า Pop Surrealism เป็นแนวทางศิลปะที่ต่อต้านขนบเดิมของ high art โดยนำเอาวัฒนธรรมป๊อปเซอร์เรียลลิสม์ จินตนาการ และจิตใต้สำนึกมาหลอมรวมกัน เพื่อเสนอภาพใหม่ของโลกที่อยู่ระหว่าง “ความฝันและความจริง” เป็นพื้นที่ของการตั้งคำถามต่ออำนาจ วาทกรรม และอัตลักษณ์ของมนุษย์

สรุปได้ว่า เป็นศิลปะที่ผสมผสานระหว่างความจริงและศิลปะแบบเหนือความจริง ศิลปินมักจะใช้จินตนาการเป็นสำคัญในการจัดองค์ประกอบให้มีความสร้างสรรค์ และมีอิสระทางความคิดทำให้นำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบที่ไม่เหมือนใครและมีความคิดเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน ทั้งโลกความเป็นจริงและโลกเหนือความเป็นจริงสร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างหลากหลาย ศิลปินป๊อปเซอร์เรียลลิสม์จึงเป็นศิลปินที่ได้กระตุ้นให้มีความสนใจ ด้วยการสร้างสรรค์หลากหลายกรรมวิธี และหลากหลายสีสัน ขวนหล่งไหลไปกับงานอันโดดเด่น

2.5 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์

2.5.1 ความหมายของศิลปะภาพพิมพ์

พระพงษ์ กุลพิศาล (2531) มนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางตามผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือขึ้น ด้วยเหตุนี้มนุษย์จึงนำมือไปจุ่มสีแล้วเอามาวางทาบ บนผนังถ้ำเกิดเป็นรูปมือในลักษณะต่างๆ ซึ่งเราเรียกวิธีการแบบนี้ว่า “การพิมพ์ภาพ” และเรียกภาพที่เกิดขึ้นว่า “ภาพพิมพ์” จากนั้นก็ได้พัฒนามาอย่างต่อเนื่องด้วยการหาวัสดุต่างๆ เช่น ไม้ แผ่นโลหะ แผ่นหิน แผ่นยาง ผ้าไหม ฯลฯ มาใช้พิมพ์แทนที่มือ จนเกิดกระบวนการพิมพ์ขึ้นมา 4 กระบวนการ หลักๆ คือ ภาพพิมพ์ผิวนูน ภาพพิมพ์ร่องลึก ภาพพิมพ์พื้นราบ และภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ซึ่งการ พิมพ์ทั้ง 4 กระบวนการนี้ ได้รับ การพัฒนาคิดค้นขึ้นมา เพื่อใช้พิมพ์ภาพและตัวอักษรให้ได้เป็น จำนวนมากสำหรับใช้ในวงการธุรกิจ การค้า โดยพิมพ์เป็นหนังสือ แผ่นพับ ป้ายโฆษณา แผ่นปิด ภาพยนต์ เสื้อผ้า หีบห่อ บรรจุภัณฑ์ กล่องขนม กล่องไม้ขีด ถุงใส่ของ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามเนื่องจากกระบวนการพิมพ์นั้นสามารถสร้างภาพได้สวยงามเหมือนกับ ผลงาน จิตรกรรม อีกทั้งยังสามารถพิมพ์ภาพซ้ำๆ ที่เหมือนกันได้เป็นจำนวนมาก แต่จิตรกรรมไม่ สามารถทำ ภาพซ้ำกันได้ ถึงแม้ทำซ้ำก็ไม่เหมือนเดิม จึงทำให้ไม่เอื้ออำนวยต่อการสะสมและจัดจำหน่าย ดังนั้น ศิลปินจึงได้นำกระบวนการพิมพ์ทั้ง 4 กระบวนการนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ เพื่อ เอื้ออำนวยต่อการสะสมและจัดจำหน่ายให้ได้มากขึ้น จนกระทั่งเมื่อประมาณ 50 มาปีนี้เอง ภาพพิมพ์ ได้รับการยอมรับ

ในวงการศิลปะว่ามีคุณค่าเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่สามารถถ่ายทอด จินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก ได้อย่างดีเยี่ยม

อัศนี ชูอรุณ (2532) ได้ให้ความหมาย ภาพพิมพ์ ไว้ว่า ภาพพิมพ์อาจจะทำให้นึกไปถึง สิ่งผลิตทางการค้า ที่ทำออกมาเป็นจำนวนมากด้วยวิธีการเครื่องจักรกล ซึ่งได้แก่ ภาพที่พิมพ์ในหนังสือเล่ม หนังสือพิมพ์ และสิ่งทอ เป็นต้น คำว่า “ภาพพิมพ์” ในที่นี้จะหมายถึงเฉพาะ ภาพต้นฉบับจากการสร้างสรรค์ของศิลปินเท่านั้น ซึ่งเป็นผลงานของศิลปินที่เลือกใช้เครื่องมือทำภาพพิมพ์ แสดงความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวออกมา แทนที่จะแสดงออกด้วยการใช้ปากหรือสี จึงมักนิยมเรียกงานภาพพิมพ์ประเภทนี้ว่า ศิลปะภาพพิมพ์หรือ “ภาพพิมพ์จิตรศิลป์”

ภาพพิมพ์จิตรศิลป์เป็นงานต้นฉบับที่มีหลายภาพ โดยปกติแล้วความเป็นงานต้นฉบับมักจะ หมายถึงความเป็นหนึ่งเดียว คือ มีเพียงภาพเดียวเท่านั้น การที่จัดเอางานภาพพิมพ์ซึ่งมีหลายภาพ ให้ เป็นงานต้นฉบับได้ก็เพราะว่า ศิลปินมีเจตนาแต่เริ่มแรกที่จะสร้างสรรค์ภาพพิมพ์เทคนิคกัทกรด ภาพพิมพ์เทคนิคแกะไม้หรือภาพพิมพ์เทคนิคอื่นใด และในความเป็นไปได้ตลอดจนความจำกัดของ เทคนิคนั้น ๆ ได้แฝงไว้ด้วยความรู้สึกนึกคิดตามจินตภาพของเขาด้วย การทำงานภาพพิมพ์สมัย เริ่มแรกนั้น คงจะได้รับอิทธิพลอย่างเต็มที่จากความต้องการที่จะได้งานพิมพ์ออกมาเป็นหลายๆ ภาพ อย่างไรก็ตาม ศิลปินหลายคนได้ค้นพบอย่างรวดเร็วว่า เมื่อถ่ายทอดภาพวาดเส้นลงไปในงานพิมพ์ เทคนิคแกะไม้ หรืองานพิมพ์เทคนิคแกะลายเบาแล้ว ก็จะทำให้มีลักษณะส่วนรวมดูแปลกใหม่ผิดไป จากงานวาดเส้นปกติ ภาพพิมพ์แต่ละเทคนิคมีแบบอย่างเป็นของตนเองโดยเฉพาะ ดูแตกต่างไปจาก เทคนิคอื่น ๆ โดยเป็นไปในกรอบบังคับของเครื่องมือ วัสดุ และวิธีการพิมพ์ลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจาก งานวาดเส้น ในงานภาพพิมพ์นี้ได้กลายเป็นเส้นที่ดึงดูดใจแก่ศิลปินสร้างสรรค์มากขึ้นทุกทีเรื่องสำคัญ อย่างหนึ่งคือจะต้องเข้าใจว่า ศิลปินมิได้เลือกหาวิธีการพิมพ์ด้วยการกำหนดเอาเองตามอำเภอใจ แต่ เขาจะเลือกเอาวิธีการพิมพ์ที่จะสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวเขาเอง ออกมาได้ดีที่สุด ดังนั้น ภาพพิมพ์พิสดารใด ๆ ที่พิมพ์ออกมาจากแม่พิมพ์ต้นฉบับแผ่นเดียวกัน จึงจัดว่าเป็นผลงานศิลปะ ต้นฉบับได้ทุกภาพ และถึงแม้ว่าภาพพิมพ์จิตรศิลป์ส่วนมากจะพิมพ์ออกมาในจำนวนจำกัดก็ตาม แต่ จำนวนพิมพ์จะไม่มีผลต่อความเป็นงานต้นฉบับเลย จะมีผลต่อคุณค่าเชิงพาณิชย์เท่านั้น กล่าวคือภาพ พิมพ์ออกมาในจำนวนน้อยก็ย่อมมีราคาซื้อขายแพงมากกว่าปกตินั่นเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพพิมพ์นั้น มีจุดมุ่งหมายในการทำอยู่ 2 ลักษณะ คือ ภาพพิมพ์งานพาณิชย์ที่พิมพ์ เพื่อใช้เป็นสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือสำหรับสร้างความสวยงามให้กับผลิตภัณฑ์ กับภาพพิมพ์งานศิลปะที่พิมพ์ เพื่อเป็นสื่อในการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกของศิลปิน สำหรับเอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ ผู้เขียนมุ่งเน้นเฉพาะภาพพิมพ์งานศิลปะ ดังนั้นจึงขอกล่าวเฉพาะเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์หรือภาพพิมพ์ต้นฉบับเท่านั้น ซึ่งในการศึกษา ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ประเภท รูปแบบ การเซ็นชื่อและการเขียนข้อความต่างๆ ลงในภาพพิมพ์ต้นฉบับ ภาพพิมพ์พิสดาร ตลอดจนการเก็บรักษาผลงานภาพพิมพ์ ภาพ

พิมพ์ในสหรัฐอเมริกาใช้คำว่า “Printmaking” สำหรับเรียกกระบวนการพิมพ์ที่สร้างสรรค์เพื่อ เป็นศิลปะและใช้คำว่า “Print” สำหรับเรียกกระบวนการพิมพ์ที่เป็นงานพิมพ์ทั่วไป โดยเฉพาะที่ เกี่ยวข้องกับงานพาณิชย์ต่างๆ

2.5.2 ประเภทของศิลปะภาพพิมพ์

พัลลภ วังบอน (2561) อธิบายว่า ผลงานภาพพิมพ์สามารถแบ่งเป็นประเภทตามลักษณะของการพิมพ์ได้ 4 กระบวนการซึ่งมีกลวิธีที่แตกต่างกัน ดังนี้

1) กระบวนการพิมพ์ผิววน (Relief Process)

คือการนำแม่พิมพ์มาแกะ ขุด ขุด หรือแซะให้ลึกลงไปจากผิวแม่พิมพ์ซึ่งผู้ทำจะเลือกว่า เครื่องมือลักษณะใดจะเหมาะสมกับการใช้สร้างลวดลายบนแม่พิมพ์เวลาทำการพิมพ์นั้นจะต้องกลิ้ง หมึกพิมพ์ด้วยลูกกลิ้ง (Roller) ไปตามผิวแม่พิมพ์ หมึกพิมพ์จะติดเฉพาะในส่วนที่นูนของแม่พิมพ์ เท่านั้น ส่วนที่ลึกลงไปจะไม่ติดหมึก แม่พิมพ์ที่เรารู้จักกันทั่วไปคือเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) นับเป็นเทคนิคภาพพิมพ์ที่เก่าแก่ที่สุดและมีความเรียบง่ายที่สุดใน 4 กระบวนการพิมพ์ ภาพที่ปรากฏบนกระบวนการมีลักษณะกลับซ้ายเป็นขวา

วิธีทำภาพพิมพ์แกะไม้

- 1.1) ร่างภาพลงบนแผ่นแม่พิมพ์ไม้เป็นลายเส้นโดยไม่ต้องลงแสงเงา
- 1.2) นำเครื่องมือแกะไม้มาแกะให้เกิดลวดลายโดยส่วนที่แกะลึกลงจะเป็นสีขาว ถ้าเบา น้ำหนัก มือลงหรือแกะให้มีพื้นที่ห่างๆ ก็จะเป็นส่วนน้ำหนักสีเทาและส่วนดำไม่ต้องแกะให้เว้นไว้เป็นพื้นแม่พิมพ์เรียบๆ
- 1.3) นำลูกกลิ้งมากลิ้งให้หมึกพิมพ์กระจายตัวเรียบเท่าๆ กันจึงนำไปกลิ้งใส่แม่พิมพ์
- 1.4) กำหนดตำแหน่งแม่พิมพ์กับกระดาษโดยให้ตัดกระดาษ 2 แผ่นเท่าๆ กัน จากนั้นกำหนดให้ กระดาษแผ่นที่ 1 เป็นกระดาษรองแผ่นแม่พิมพ์ นำแม่พิมพ์ที่กลิ้งหมึกเรียบร้อยแล้ววางกึ่งกลาง ของกระดาษรองแผ่นแม่พิมพ์กำหนดให้กระดาษแผ่นที่ 2 เป็นกระดาษ พิมพ์งาน ภาพพิมพ์มาวางทับ โดยให้กระดาษแผ่นที่ 1 และแผ่นที่ 2 ตรงกันพอดี
- 1.5) นำเครื่องมือบาเล็งมาขูดด้วยมือ กำหนด ทิศทางในการถูจากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่างเข้าไปขูดมาจนทั่วแผ่นกระดาษ
- 1.6) เปิดกระดาษแผ่นที่ 2 (กระดาษพิมพ์) ออกจากแม่พิมพ์ที่มีหมึกพิมพ์อยู่บนผิวหน้า แม่พิมพ์ ก็จะปรากฏลวดลายหมึกพิมพ์ติดบนกระดาษพิมพ์ออกมาเป็นภาพกลับซ้ายเป็นขวา

2) กระบวนการพิมพ์ช่องฉลุ (Stencil Process)

คือการพิมพ์ด้วยวิธีการปาดสีผ่านแม่พิมพ์ เจาะฉลุเป็นช่องไว้เพื่อให้สีผ่านช่องนั้นไปติดวัสดุรองรับการพิมพ์ที่ผลิตไปจากกระบวนการพิมพ์อื่นตรงที่ตัวชิ้นงานที่ได้จากการพิมพ์จะไม่กลับซ้ายเป็นขวา

อัสนีย์ ชูอรุณ (2543) ได้เขียนไว้ในหนังสือความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์ว่า "การพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหม" หรือซิลค์สกรีน (Silkscreen) เป็นกรรมวิธีพิมพ์จากส่วนช่องฉลุของแม่พิมพ์สามารถทำได้ประณีตซับซ้อนมากที่สุด การพิมพ์วิธีนี้ได้มีขึ้นเมื่อราว พ.ศ. 2440 แต่แรกนั้นส่วนมากใช้ในงานโฆษณาครั้นราว พ.ศ. 2490 ศิลปินจิตรศิลป์ได้เริ่มใช้กรรมวิธีนี้กันอย่างแพร่หลายแล้วเปลี่ยนชื่อให้ใหม่ว่า "การพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหม" (Serigraphy)

กรรมวิธีการพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหมหรือซิลค์สกรีน นั้นสามารถแบ่งได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งานดังนี้

(1) ซิลค์สกรีนเพื่องานประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

เป็นงานอุตสาหกรรมศิลป์เชิงพาณิชย์ซึ่งเป็นเทคนิคของการพิมพ์ที่แวดวงสื่อธุรกิจโฆษณา นำมาใช้ถือเป็นทางเลือกที่ต้นทุนต่ำเมื่อเทียบกับเทคนิคการพิมพ์ในเชิงอุตสาหกรรมแบบอื่นและยังได้ผลใกล้เคียงกันอีกด้วย

(2) ซิลค์สกรีนเพื่องานจิตรศิลป์ (Fine Art)

เป็นการนำเทคนิคซิลค์สกรีนมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยได้แนวความคิดจากการนำโครงสร้างทางทัศนศิลป์มาสร้างรูปลักษณ์ที่สื่อจากความคิด อารมณ์ ความงาม เป็นจินตนาการของศิลปินมีจุดมุ่งหมายให้เกิดสุนทรียะ จะเห็นได้จากความงามที่ปรากฏผ่านผลงานเทคนิคซิลค์สกรีนชั้นเยี่ยมในการประกวดระดับชาติ และระดับนานาชาติหรือแม้แต่ศิลปินได้นำเทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีนมาใช้ประกอบกับการพิมพ์ผสมผสานเทคนิคต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

วิธีทำภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

(1) วิธีการเขียนด้วยกาวน้ำ

ลักษณะของกาวน้ำเป็นของเหลวที่สามารถเชื่อมติดประสานวัสดุเข้าด้วยกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งานแต่ในที่นี้คือส่วนประกอบของการนำมาทำเป็นฉากทำการพิมพ์ซิลค์สกรีน โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ร่างภาพที่ต้องการลงบนบล็อกสกรีนด้วยดินสอ
- ใช้พู่กันจุ่มกาวน้ำและระบายในส่วนพื้นที่ที่จะสร้างเป็นฉากเมื่อกาวแห้งแล้วในบล็อกสกรีนจะเกิดเป็นฉากกั้นสีและเหลือส่วนที่เป็นรูของผ้าไว้
- การพิมพ์ในวิธีนี้นิยมใช้หมึกพิมพ์เชื่อน้ำมันเมื่อใช้ยางปาดสีรีดหมึก สีก็จะลงในส่วนที่เป็นรูของ ผ้าไปติดกระดาษที่วางอยู่ข้างใต้บล็อกสกรีน

(2) วิธีการแกะฟิล์ม

ฟิล์มมีลักษณะเป็นเยื่อสีเขียวบางๆ เคลือบอยู่บนแผ่นพลาสติกใสสามารถลอกให้หลุดออกจากกันได้คล้ายแผ่นสติ๊กเกอร์ แต่ไม่มีกาเวนียว โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ตัดฟิล์มให้ขนาดเท่ากับบล็อกสกรีนเสียก่อน
 - ร่างภาพลงบนแผ่นฟิล์มให้เรียบร้อย
 - ตัดด้วยมีดคัตเตอร์ปลายแหลมพอให้ฟิล์ม ที่เคลือบอยู่บนแผ่นพลาสติกใสขาด
 - นำแผ่นฟิล์มไปติดกับบล็อกสกรีนโดยวางแผ่นฟิล์มลงบนกระจกและพลิกด้านฟิล์มที่ตัดเสร็จหงายขึ้น ต่อจากนั้นจึงวางบล็อกสกรีนทับแผ่นฟิล์มไว้
 - ใช้สำลีชุบทินเนอร์ ลูบฟิล์มผ่านผ้าสกรีนให้ทั่ว รอจนฟิล์มแห้ง
 - ลอกแผ่นพลาสติกที่รองด้านหลังแผ่นฟิล์มออกแล้วนำไปสู่ขั้นตอนการพิมพ์ต่อไป
- แผ่นสติ๊กเกอร์ สามารถนำมาทดแทนแผ่นฟิล์มที่มีราคาค่อนข้างสูงได้ ต่อจากนั้นให้ลอกแผ่นสติ๊กเกอร์ติดด้านในของบล็อกสกรีนได้เลย เนื่องจากสติ๊กเกอร์มีกาเวนียวในตัว การทำแม่พิมพ์ด้วยวิธีนี้จะได้เพียงลวดลายที่ไม่ละเอียดมากนักและยังใช้ได้เฉพาะสีพิมพ์เขื่อน้ำเท่านั้น

(3) วิธีการเขียนด้วยดินสอไข

ไส้ของดินสอไขจะมีคุณสมบัตินุ่ม คล้ายสีชอล์กน้ำมัน (Oil Pastels) แต่จะมีขนาดของไส้เล็กกว่า เป็นการนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ซิลค์สกรีนโดยมีขั้นตอน ดังนี้

- ร่างภาพที่ต้องการลงบนบล็อกสกรีนด้วยดินสอ
- นำดินสอไขมาถูลงบนบล็อกสกรีนในส่วนพื้นที่ที่จะสร้างเป็นฉาก ลักษณะของการฝนหรือถูเสมือนการวาดเส้น (Drawing) เพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักแสงเงาได้
- การพิมพ์ในวิธีนี้นิยมใช้หมึกพิมพ์เขื่อน้ำ เมื่อใช้ยางปาดสีรูดหมึกพิมพ์จะปรากฏสีเป็นน้ำหนักแสงเงาตรงข้ามกับดินสอไขที่ติดอยู่บนบล็อกสกรีน เพราะส่วนที่ถูดินสอไขเข้มหรือหนักมากจะเป็นเหมือนฉากกั้นไม่ให้สีผ่านได้และเมื่อถูดินสอไขเบาตามลำดับ สีพิมพ์ก็จะมีลักษณะเข้มอ่อนตามน้ำหนักมือที่ถูดินสอไขไปด้วย

(4) วิธีการถ่ายแสง

เป็นการทำแม่พิมพ์ที่ต้องใช้แสงมาช่วยในการทำแม่พิมพ์ เพื่อต้องการเก็บรายละเอียดและความคมชัดของภาพ วิธีการถ่ายแสงนี้จะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "การทำแม่พิมพ์ด้วยวิธีกาวัต" โดยมีรายละเอียดดังนี้

- นำกาวัตซึ่งเป็นสารเคมีเมื่อผสมกับน้ำยาไวแสงแล้วนำไปปาดลงบนบล็อกสกรีน ในอัตราส่วนกาวัต 5 ส่วนต่อน้ำยาไวแสง 1 ส่วน เป่าให้แห้ง
- นำกระดาษไขหรือแผ่นพลาสติกใสที่เขียนลวดลายด้วยหมึกสีดำไว้แล้ว วางบนกระจกของตู้ถ่ายไฟน็อน ตู้ถ่ายแสงมีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยม ข้างในติดไฟน็อนตั้งแต่ 10 หลอดขึ้นไป วางเรียงห่างกันพอประมาณเวลาเปิด-ปิด สวิตซ์ไฟจะเปิด-ปิดพร้อมกัน ด้านบนของกล่องสี่เหลี่ยมสูงขึ้นประมาณ 30 เซนติเมตร เป็นแผ่นกระจกใสวางอยู่
- นำบล็อกสกรีนที่ตากแห้งแล้ววางทับบนกระดาษไขให้แนบสนิท

- เปิดไฟนีออน กาวอัดส่วนที่ลูกแสงจะจับตัวแข็ง และกาวอัดส่วนที่ไม่ถูกแสง (ส่วนลวดลายที่เขียนด้วยหมึกสีดำบนกระดาษไข) จะไม่แข็งตัวเมื่อนำไปล้างน้ำจะหลุดออกโดยง่าย
- การพิมพ์ด้วยวิธีการถ่ายแสงนี้ใช้สีพิมพ์ได้ทุกชนิดทั้งสีน้ำและสีน้ำมันขึ้นอยู่กับ การเลือกกาวอัดให้เหมาะสมกับสีที่จะใช้ โดยทั่วไปกาวอัด สีฟ้าและใช้กับสีน้ำและกาวอัดสีชมพูจะนิยมใช้กับสีน้ำมัน

3) กระบวนการพิมพ์พื้นราบ (Planar Process)

เป็นการพิมพ์โดยให้สีติดอยู่บนผิวหน้าแม่พิมพ์ที่ราบเรียบโดยไม่ต้องชุบหรือเกาะลงไป แต่ใช้สารเคมีเข้าช่วยโดยอาศัยหลักของธรรมชาติที่ "น้ำกับน้ำมันไม่รวมตัวกัน" มักเรียกกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ชนิดนี้ตามวัสดุที่ใช้เป็นแม่พิมพ์ว่า "ภาพพิมพ์หิน" (Lithograph) นอกจากนี้ กระบวนการพิมพ์พื้นราบยังมีเทคนิคภาพพิมพ์กระดาษ (Paper Block) อีกด้วย ภาพพิมพ์หินปัจจุบัน มีการ พัฒนามาจนเป็นการพิมพ์ออฟเซต (Offset Print) เช่น หนังสือพิมพ์หรือ นิตยสารนั่นเอง

กัญญา เจริญศุภกุล (2550) ให้คำนิยามของภาพพิมพ์หินไว้ว่า ภาพพิมพ์ลิโธกราฟ (Lithograph) หรือภาพพิมพ์หินนั้นเป็นผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art) แขนงหนึ่งจัดอยู่ในกลุ่มศิลปะ ภาพพิมพ์ (Printing) ประเภทแม่พิมพ์พื้นราบ (กระบวนการทำภาพพิมพ์พื้นราบ Plan graph Process) เพราะลักษณะของหน้าแม่พิมพ์มีลักษณะราบเรียบต่างจากแม่พิมพ์ที่สร้างขึ้นจาก กระบวนการวิธีอื่น

วิธีทำภาพพิมพ์หิน

นำแผ่นอลูมิเนียมมาล้างทำความสะอาดด้วยกรด แล้วจึงนำไปวาดภาพที่ต้องการลงในแผ่นแม่พิมพ์ด้วยวัสดุที่เป็นน้ำมันหรือไขมัน เช่น เป็นดินสอไขหรือแท่งเครยองเพื่อให้ภาพที่วาดกับไขมันเหล่านั้น ติดบนแม่พิมพ์ จากนั้นใช้กาวกรดอ่อนๆ ที่มาจากกรดฟอสฟอริคผสมกับกาวกระถินทาลงบนผิวหน้าแม่พิมพ์ แล้วใช้การจับเวลาโดยเริ่มใช้แปรงมาจุ่มวนบริเวณที่เข้มนก่อน ค่อยๆ ให้ทั่วทั้งภาพเพื่อ เวลาให้กรดทำงาน จากนั้นเช็ดกาวกรดออกให้เหลือบางๆเคลือบแม่พิมพ์ไว้ ต่อไปใช้ผ้าชุบน้ำมันสน เช็ดเขม่าดำออกจากส่วนไขมันให้หมด จากนั้นใช้ผ้าชุบน้ำมันสนผสมกับหมึกพิมพ์เหลวๆ ทาให้ทั่วส่วนบริเวณภาพ น้ำมันจะติดกับไขที่เขียนไว้จนปรากฏเห็นลักษณะของภาพชัดเจน สุดท้ายใช้ผ้าชุบน้ำเช็ดทำความสะอาดให้ทั่วแผ่นแม่พิมพ์ นำกาว น้ำมันสน หมึกพิมพ์ออกจากบริเวณที่ไม่ต้องการให้หมด เหลือติดไว้ตรงภาพที่เขียนไขไว้เท่านั้น

การพิมพ์แบบพื้นราบ

คือส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์นั้นจะอยู่ในระนาบของแม่พิมพ์โดยส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็นไขหรือน้ำมันและส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มน้ำ โดยการนำฟองน้ำชุบน้ำโซลโม แผ่นหินให้ทั่ว ยกเว้นตรงภาพ ที่เขียนไว้ด้วยดินสอไข จากนั้นนำลูกกลิ้งที่ผ่านการกลิ้งหมึกพิมพ์มา กลิ้งผ่านแม่พิมพ์หินจนทั่วบริเวณ เมื่อกลิ้งหมึกพิมพ์ผ่านแม่พิมพ์ส่วนที่มีไขจะติดลงบนส่วนที่เป็นไขของแม่พิมพ์เท่านั้นการกลิ้งหมึกพิมพ์ให้ทั่วแผ่นแม่พิมพ์และเรียบเท่ากันมีทิศทางในการกลิ้งจากบนลงล่าง ล่างขึ้นบน ซ้ายไปขวา ขวาไปซ้าย มุมซ้ายไปมุมขวา และมุมขวาไปมุมซ้าย จากนั้นนำ

กระดาษพิมพ์มาปิดทับลงบนแม่พิมพ์และรีดด้วยแท่นพิมพ์ภาพพิมพ์หินเพื่อให้หมึกติดกระดาษพิมพ์ เกิดเป็นภาพที่ต้องการ

ซึ่งแม่พิมพ์จะมีส่วนที่นูนและเป็นร่องคล้ายแม่พิมพ์ผิวฉนวนแต่เวลาพิมพ์จะตรงข้ามกัน แม่พิมพ์ผิวฉนวน คือ จะ ต้องอุดหมึกพิมพ์ลงไปร่องลึกและเช็ดในบริเวณที่ไม่ต้องการพิมพ์ออก แล้ว นำกระดาษเปียกน้ำหมาดๆ วางลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นนำไปเข้าแท่นพิมพ์โลหะ (Etching Press) เพื่อ รีดกระดาษให้ไปกดทับและดูดซับหมึกขึ้นมากระบวนการพิมพ์นี้นับเป็นภาพพิมพ์ที่มีความละเอียดและ คมชัดสูง ต่อมาจึงมีการพัฒนาโดยชาวตะวันตกไว้สำหรับพิมพ์หนังสือ แสตมป์ แผนที่และธนบัตร กรรมวิธีในการสร้างภาพพิมพ์โลหะทำได้หลายเทคนิค เช่น การพิมพ์เทคนิคทรายพอยท์ (Dry Point), เอ็นเกรฟิง(Engraving), เมซโซทินท์ (Mezzotint), ฮาร์ดกราวด์ (Hard Ground), ซอฟท์กราวด์ (Soft Ground), โพโต้เอชชิง ศิลปินภาพพิมพ์ต้องศึกษาเรียนรู้ฝึกฝนให้เกิดความเชี่ยวชาญ เพื่อนำ คุณลักษณะต่างๆ ของแต่ละเทคนิคมาสร้างสรรค์ให้เกิดความงามในงานภาพพิมพ์โลหะ

สรุปได้ว่า ศิลปะภาพพิมพ์เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยการถ่ายทอดลงลาย จากแม่พิมพ์ลงบนวัสดุต่าง ๆ เช่น กระดาษหรือผ้า สามารถผลิตผลงานได้หลายชิ้นจากแม่พิมพ์ เดียวกันอย่างมีคุณภาพ เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับเทคนิค เฉพาะตัว มีความเป็นเอกลักษณ์และหลากหลาย ทั้งในแง่รูปแบบและกระบวนการ เช่น การพิมพ์ ไม้ ร่องลึก พื้นราบ และตะแกรงไหม กระบวนการทำงานต้องใช้ความประณีต ความเข้าใจในวัสดุ และการควบคุมอย่างแม่นยำ ศิลปะภาพพิมพ์จึงไม่ใช่แค่การพิมพ์ซ้ำ แต่เป็นการแสดงออกทาง ความคิดผ่านเทคนิคที่ทำลายและสร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ทั้งยังมีเทคนิค การพิมพ์ที่ให้เลือกใช้ได้หลากหลายช่วยให้ขยายขอบเขตของการทำงานด้วยการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

2.6 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์

2.6.1 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์

ชูลูด นิยมเสมอ (2554) ศิลปะเป็นภาษาสากลที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารแนวคิด อารมณ์ และ ความงาม โดยไม่จำเป็นต้องมีคำพูดหรือถ้อยคำใด ๆ การสร้างงานศิลปะนั้นไม่ใช่เพียงการขีดเขียน หรือวาดภาพอย่างเสรี แต่ต้องอาศัยหลักการและความเข้าใจในโครงสร้างพื้นฐานของศิลปะเพื่อให้การ แสดงออกนั้นมีพลังและมีคุณภาพ ซึ่งหลักการสำคัญดังกล่าว คือ “องค์ประกอบศิลป์” หรือที่บางครั้ง เรียกว่า “องค์ประกอบของศิลปะ” (Art Composition หรือ Elements of Art)

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2552) องค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) หมายถึง การจัด วางและรวมเอาส่วนประกอบพื้นฐานทางศิลปะต่าง ๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว และพื้นที่ เข้าด้วยกัน อย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดความงาม ความสมดุล และสามารถสื่อความหมายหรือความรู้สึกบางอย่างไป ยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ฉัตรชัย อรรถปักษ์, (2550) กล่าวว่า องค์ประกอบศิลปะ หมายถึงการนำองค์ประกอบศิลปะมารวมกันอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ โดยสามารถใช้ได้ ทั้งในงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และงานศิลปะประยุกต์ต่างๆ ความสำคัญของ องค์ประกอบศิลปะไม่ได้จำกัดเฉพาะการวาดเขียน แต่ยังมีบทบาทสำคัญในงานศิลปะทุกประเภท ขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน จุดมุ่งหมาย ทักษะ และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ยัง มีการเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบแต่ละชนิดและการนำไปใช้ในงานต่างๆ ต่อไป

องค์ประกอบศิลป์เป็นการจัดวางส่วนประกอบพื้นฐานของทัศนศิลป์ เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ และจังหวะ ให้อยู่ร่วมกันอย่างมีระบบ เพื่อสร้างความงาม ความสมดุล ความกลมกลืน และการสื่อสารทางความคิดหรืออารมณ์จากผู้สร้างสรรค์ไปยังผู้ชม องค์ประกอบเหล่านี้เปรียบเสมือน “ภาษาทางสายตา” ที่ศิลปินใช้ในการถ่ายทอดความหมายหรือความรู้สึกผ่านผลงานศิลปะ โดยไม่ได้อาศัยคำพูด แต่ใช้การจัดวาง จังหวะ การเน้นน้ำหนัก หรือการเลือกใช้สี เพื่อให้เกิดผลทางความรู้สึกอย่างลึกซึ้ง ในการนำไปสร้างสรรค์ผลงาน

2.6.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2552) องค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) หมายถึง การจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ ทางทัศนศิลป์ให้สัมพันธ์กันอย่างมีระเบียบ มีความกลมกลืน และสามารถสื่อสารความรู้สึกหรือแนวคิดออกมาได้อย่างมีพลัง หนังสือ “องค์ประกอบศิลป์ 1” โดย อาจารย์เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ ได้นำเสนอหลักการสำคัญในการจัดองค์ประกอบไว้อย่างชัดเจน ดังนี้:

1) ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลคือการถ่วงน้ำหนักทางสายตาให้แต่ละส่วนของภาพดูเสมอกัน หรืออยู่ร่วมกันอย่างไม่มีบิดเบี้ยวหรือเอียง ความสมดุลแบ่งเป็น

- 1.1) สมดุลแบบสมมาตร
- 1.2) สมดุลแบบอสมมาตร
- 1.3) สมดุลตามแนวรัศมี

2) จุดเด่น (Emphasis)

การสร้างจุดเด่นเป็นการทำให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเด่นขึ้นกว่าส่วนอื่น ๆ เพื่อดึงดูดสายตา อาจใช้สี เส้น ขนาด หรือพื้นที่ว่างในการเน้น

3) จังหวะและการเคลื่อนไหว (Rhythm and Movement)

จังหวะคือความซ้ำขององค์ประกอบ เช่น เส้นหรือรูปทรง เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวทางสายตา ทำให้งานศิลปะไม่หยุดนิ่ง

4) เอกภาพ (Unity)

เอกภาพคือความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่รวมกันเป็นภาพเดียวอย่างมีความสัมพันธ์ สอดคล้อง และสื่อสารจุดมุ่งหมายเดียวกัน

5) ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนเกิดจากการใช้รูปทรง สี หรือเส้นที่เข้ากันได้ ทำให้เกิดความนุ่มนวลและดูสบายตา

6) สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนคือความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างองค์ประกอบในภาพ เช่น ความสูงของคนกับขนาดของวัตถุที่อยู่ใกล้

2.6.3 ส่วนประกอบองค์ประกอบศิลป์

วิทยา กิจชาญไพบูลย์ (2550) ได้อธิบายส่วนประกอบหลักขององค์ประกอบศิลป์ไว้ดังนี้

1) จุด (Point)

จุดถือเป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของงานทัศนศิลป์ จุดสามารถสร้างอารมณ์และความสนใจในงานศิลป์ เช่น จุดเล็ก จุดใหญ่ จุดเรียงต่อกัน

2) เส้น (Line)

เส้นคือการเคลื่อนที่ของจุด หรืออาจหมายถึงร่องรอยของวัตถุ เส้นสามารถบ่งบอกอารมณ์เช่น

- เส้นตรง คือ สงบ มั่นคง
- เส้นเฉียง คือ ความเคลื่อนไหว
- เส้นโค้ง คือ ความอ่อนโยน

3) รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

3.1) รูปร่าง: 2 มิติ เช่น สี่เหลี่ยม วงกลม

3.2) รูปทรง: 3 มิติ เช่น ทรงกระบอก ทรงกลม

รูปร่างและรูปทรงทำให้เกิดความเข้าใจในภาพที่เห็น ทั้งแบบเหมือนจริงและแบบนามธรรม

4) สี (Color)

สีในฐานะที่เป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลทางจิตวิทยาและอารมณ์ โดยอธิบายเรื่อง

- วงจรสี
- ความอุ่นเย็นของสี
- ค่าความอิ่มตัว และความสว่าง

“สีสามารถเป็นทั้งเครื่องมือในการเน้นจุด และเป็นตัวแทนอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง”

5) พื้นที่ (Space)

พื้นผิวเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงลักษณะของวัตถุ แม้จะเป็นแค่ภาพ 2 มิติก็ตาม เช่น ผิวหยาบ ผิวละเอียด มันวาว เป็นต้น

6. พื้นที่ (Space)

พื้นที่แบ่งเป็นพื้นที่ว่างและพื้นที่เต็ม การจัดพื้นที่ที่ดีจะทำให้ภาพมีมิติ ความลึก และสมดุล เช่น การใช้มุมมอง (perspective) หรือพื้นที่ลบเพื่อเน้นวัตถุ

ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ คือเครื่องมือที่ศิลปินใช้ในการสื่อสารและสร้างสรรค์ผลงานให้น่าสนใจ ทั้งในเชิงอารมณ์ ความหมาย และความงาม การเข้าใจองค์ประกอบเหล่านี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ศิลปะทุกแขนง เป็นตัวแทนในการสื่อสารด้วยงานศิลปะ โดยนำองค์ประกอบเหล่านี้มาจัดวางในรูปแบบของศิลปินคิดค้นเอง เป็นการนำเสนอตัวตนด้วยการใช้องค์ประกอบศิลป์

2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปินและข้อมูลทางศิลปกรรม

2.7.1 อิทธิพลจากศิลปิน



ภาพที่ 2.1 : My little Pinky Piggy 2016

ที่มา : พิชชลัยย์ อินทรสุต

เทคนิค : Screenprint and Monoprint

แนวความคิด (ของ พิชชลัยย์ อินทรสุต)

ประสบการณ์ในชีวิตประจำวันมีอิทธิพล และส่งผลในด้านความรู้สึกต่อตัว ข้าพเจ้า ผ่านสิ่งที่ได้พบเจอได้เรียนรู้ได้สัมผัสต่อประสบการณ์ใหม่ ๆ ในสถานที่ต่าง ๆ ข้าพเจ้านำเสนอบันทึกผ่าน จินตนาการในอีกมุมมองหนึ่ง ผสานกับความรู้สึก ส่วนตัวในมิติของผลงานภาพพิมพ์ Monoprint ของ ภาพพิมพ์ Silk screen เพื่อเสนอแง่มุมเล็ก ๆ และอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวในขณะนั้นโดยนำรูปทรง ผู้คนหรือสิ่งของแสดงออกมาในรูปแบบเฉพาะตัว คือ รูปทรงที่ผ่านการตัดทอนรายละเอียด เหลือไว้ เพียงจุดเด่นที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก หรือเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้พบเจอ ข้าพเจ้าได้มีโอกาส ไปเที่ยวกับเพื่อนสมัย

มัธยมศึกษา เป็นการไปเที่ยวที่สนุกมาก ข้าพเจ้าได้ไปพักผ่อน และปลดปล่อย ความเครียดจากการทำงาน โดยที่ลึกๆ แล้วข้าพเจ้าคิดถึงเพื่อนสนิทของข้าพเจ้าที่ไม่ได้มาด้วย แล้ว เธอยังคงทำงานอยากหนักหน่วงเพื่อส่งงานครั้งต่อไป จากผลงานศิลปะชิ้นนี้ ที่มีสีสันโดดเด่น หลากหลายความรู้สึก ในขณะที่มองผลงานชิ้นนี้

ผู้วิจัยชื่นชอบผลงานศิลปะชิ้นนี้คือ ผลงานที่มีสีสันโดดเด่น หลากหลายความรู้สึก ได้รับแรงบันดาลใจจากเนื้อหาและสีสัน ที่มีการแสดงมิติของศิลปะภาพพิมพ์ ใช้ เส้น แสง เงา รูปร่าง รูปทรง ที่ไม่ต้องไปจำกัดขอบเขตความคิด ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้ดูออกว่าต้องการสื่ออะไร และน่าสนใจในตัวผลงานเอง



ภาพที่ 2.2 : การกลับมา 4 (2550)

ที่มา : พัลลภ วังบอน

เทคนิค : ภาพพิมพ์โลหะ

แนวความคิด (ของ พัลลภ วังบอน)

เป็นการบันทึกความทรงจำที่ประทับใจในช่วงเวลาต่างๆ เป็นภาพจำในช่วงต่างๆที่มีความสุข โดยจินตนาการบรรยากาศและสัญลักษณ์ทางศิลปะที่หวานระลึกถึงความสุข ความเรียบง่าย แต่ทรงคุณค่ากับการจดจำ

ผู้วิจัยชื่นชอบผลงานของพัลลภ วังบอน ในเรื่องราวที่เกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็กของเจ้าของผลงาน มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง รูปแบบผลงานที่ดูไม่ซับซ้อนแต่ถ้ามองลึกๆแล้วนั้นมีความประณีตใส่ใจ ดังความรักที่มอบให้ผลงาน ทำให้รู้สึกเหมือนย้อนเวลากลับไปอยู่กับของเล่น ของใช้ ในวัยเด็กอีกครั้ง มีการถ่ายทอดความรู้สึก ผ่านแสงเงา ได้อย่างชัดเจน รับรู้ได้ด้วยตาเปล่า ว่าผู้สร้างผลงานนั้นมีความผูกพันกับของเรานี้มากแค่ไหน เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ที่ทำให้ผู้วิจัยนั้นหาแนวทางในการเรียนรู้ และอยากจะถ่ายทอดความทรงจำนั้นในช่วงวัยเด็ก ผ่านเหตุการณ์ต่างๆคล้ายอยากจะย้อนวัยไปอีกครั้ง

2.7.2 อิทธิพลจากสื่อภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลจากภาพยนตร์ที่ชื่นชอบเรื่อง My Neighbor Totoro (โทโทโร่เพื่อนรัก) มาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานและทำความเข้าใจเกี่ยวกับจินตนาการ ด้านความรักที่มีต่อเพื่อนในจินตนาการของชะสึกิและโทโทโร่ (สัตว์วิเศษผู้พิทักษ์ป่า) ซึ่งกลายเป็นเพื่อนกันในเวลาต่อมา เรื่องราวมหัศจรรย์สนุกๆ ก็ได้เกิดขึ้นมากมาย ทำให้เห็นถึงจินตนาการที่ไม่มีสิ้นสุดในวัยเด็ก มองเห็นสัตว์วิเศษเป็นเพื่อนในยามที่ต้องการความช่วยเหลือ คอยเป็นเพื่อนเคียงข้างในยามลำบาก

จากภาพยนตร์ชุดนี้ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงความสัมพันธ์ที่คล้ายคลึงกับเรื่องราวของผู้วิจัย ที่มีของเล่นเป็นเพื่อนในยามเมื่ออยู่คนเดียวตามลำพัง จนกลายเป็นเพื่อนคนสำคัญต่อช่วงเวลาในวัยเด็ก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับอิทธิพลจากการใช้สี เช่น โทนสีเข้ม-อ่อน ทำให้รู้สึกมีความลึกซึ้ง น่าสนใจ มีความเป็นเอกลักษณ์ มาปรับใช้กับความชอบในการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพยนตร์เรื่อง My Neighbor Totoro (โทโทโร่เพื่อนรัก) เป็นอนิเมะที่ได้รับความนิยมอย่างสูงเรื่องหนึ่ง ของผู้กำกับฮะยะโอะ มิยะซะกิ ภายใต้การผลิตของสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ค่ายผลิตภาพยนตร์การ์ตูนคุณภาพของโลกค่ายหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 2.3 : ปกภาพยนตร์ My Neighbor Totoro

ที่มา : https://ghibli.fandom.com/wiki/My_Neighbor_Totoro



ภาพที่ 2.4 : ฉากในภาพยนตร์ My Neighbor Totoro

ที่มา : <https://board.postjung.com/953505>

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ไพริน ภูประดับ (2559) “ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ” ถ่ายทอดเรื่องราวในมุมมองที่สวยงามผ่านเรื่องราวของความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งจะมีความชัดเจนน้อยลง เพราะความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลา ความชัดเจนของความทรงจำนั้นจะมีมากหรือน้อยก็แล้วแต่การให้คุณค่า ความสำคัญกับความทรงจำของแต่ละบุคคลในช่วงเวลานั้น จึงมุ่งสร้างให้เห็นถึงคุณค่าของกาลเวลาที่ผ่านไป แม้จะเป็นเพียงแค่ความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก แต่เราจะสัมผัสได้กับความผูกพันที่มีให้กับของเล่น ซึ่งคงปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่มีค่า มนุษย์เราสามารถมีวัยเด็กได้เพียงครั้งเดียว ความใสซื่อ ความบริสุทธิ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นสามารถสร้างความสุขได้อย่างง่ายดายจากการเล่น มุมมองต่อโลกที่สวยงามสดใส มีความคิด ความอยากรู้อยากเห็น ซึ่สงสัย การเล่นจึงเป็นเหมือนการเรียนรู้ และสร้างจินตนาการอันไร้ขอบเขต ภายใต้ทัศนคติมุมมองความคิดที่ไร้เดียงสาของเด็ก เพียงแค่พินิจถึงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นด้วยการมองความสุขผ่านความเรียบง่าย จากสิ่งที่ของเล่นเก็บซ่อนเอาไว้ เราจะพบความสุขที่ยิ่งใหญ่ที่เราคงคาดไม่ถึงถึงซ่อนเร้นอยู่ในรายละเอียดของร่องรอยจากอดีตกาล ทำให้ของเล่นไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งของ หากแต่ยังเป็นเสมือนเพื่อนเล่นผู้มีชีวิตจิตใจคนหนึ่ง

ฐิติภรณ์ พันธุ์สุวรรณ (2557) ทำงานวิจัยเรื่อง “ความทรงจำอันสดใสในวัยเด็ก” ได้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ผ่านศิลปะภาพพิมพ์สื่อประสม แบบตระแกรงไหม แกะไม้และการเย็บปักแบบ 2 มิติ ด้วยกลวิธี Wood Cut และ Silk Screen ในความทรงจำจากความสุขที่ได้เล่นตุ๊กตาและของเล่น ที่มีในวัยเยาว์ ผลงานชิ้นที่ 1 ใช้รูปทรงอิสระแสดงให้เห็นถึงความเพ้อฝัน เพิ่มพื้นที่ว่างเพื่อไม่ให้ภาพดูอึดอัด ใช้สีพาสเทลเพื่อให้ถึงถึงความทรงจำ และการใช้เส้นที่ขัดแย้งให้ให้ผลงานดูสนุก ผลงานชิ้นที่ 2 ใช้รูปทรงจากของเล่นและใช้สีสันทึบที่สดใสมากกว่าเดิม และ ผลงานชิ้นที่ 3 สร้างสรรค์ผลงาน

โดยพัฒนาจากผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 เลือกใช้สีที่สดใสและอบอุ่น เพิ่มรายละเอียดของลวดลายลึกลับทรงจากของเล่นมากขึ้น ผลจากการสร้างสรรค์เห็นได้ว่า ของเล่นและตุ๊กตามีสวนช่วยให้เกิดความประทับใจในความทรงจำ สีสรรค์และการจัดวางองค์ประกอบภาพแสดงถึงความคิด ทักษะคติ ในแง่บวก

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้

ผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ในหัวข้อ “ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)” จึงเริ่มศึกษาจากทฤษฎีเกี่ยวกับของเล่น ผู้วิจัยศึกษาได้ว่า

ของเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่จะพัฒนากระบวนการความคิดของเด็ก เป็นการแสดงออกถึงความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ เป็นการใช้พลังงานส่วนเกินของเด็ก ทั้งยังทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการลองผิดลองถูก เป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ต่อมาได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความรักและความผูกพัน เนื่องจากผู้วิจัยอยากนำเสนอความรักและความผูกพันที่มีต่อของเล่น นำเสนอผ่านการศึกษารูปแบบศิลปะป๊อปเชอร์เรียลลิสม์ ที่มี เนื้อหาที่อยู่เหนือความเป็นจริง ออกแบบด้วยจินตนาการ ความคิด ความสร้างสรรค์ ที่ไม่เหมือนใคร มี ความเป็นตัวของตัวเอง และศึกษาเทคนิค กระบวนการสร้างสรรค์งานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ ตะแกรงไหม (Silk Screen) ที่มีเอกลักษณ์ของตัวเทคนิคเอง ทำให้งานมีความโดดเด่น และแปลกตา เป็นที่น่าสนใจ ด้วยแรงบันดาลใจจากความชอบส่วนตัวและแนวคิดจากสื่อภาพยนตร์ ผลงานศิลปะ ที่ ทำให้เริ่มศึกษาเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) พร้อมทั้งศึกษาการจัดองค์ประกอบศิลป์ ในการนำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสอดคล้องกับแนวคิด จึงเกิดเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ ผลงานในหัวข้อ “ความทรงจำในวัยเด็ก(ของเล่นของฉัน)”

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน

การดำเนินงานด้านทฤษฎี ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนามแล้วนำมารวบรวม เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการดำเนินงาน เพื่อศึกษากระบวนการต่างๆ ในรูปแบบเนื้อหาโดยอยู่ภายใต้หลักสุนทรียภาพการดำเนินงาน ในด้านปฏิบัติ หลังจากรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล
- 3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์
- 3.3 ขั้นตอนการจัดทำสื่อการเรียนการสอน
- 3.4 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล
- 3.5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์

3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

การสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรงที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์ โดยนำบล็อกสกรีนขนาด 60 x 80 เซนติเมตร มาถึงผ้าเบอร์ 120 ด้วยการยิงแม่ทั้ง 4 มุม จากนั้นติดเทปตามขนาดสเก๊ตงานที่ถูกขยายมาแล้ว โดยแต่ละสีจะใช้ วานิชใส ดินสอไข และปากกาเขื่อน้ำมันในการปิดกั้นสีที่ต้องการเก็บไว้และหลังจากการพิมพ์แต่ละครั้งต้องนำบล็อกสกรีนที่เพิ่งใช้งานไปล้างสะอาดและใช้สบู่อุตสาหกรรมสำหรับล้างคราบสีมาล้างคราบสีบนผ้าสกรีนก่อนที่จะนำไปเขียนปิดดสีถัดไป โดยมีผลงานเนื่องจากการะบวนการทำงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมมีกระบวนการคล้ายคลึงกันเกือบทุกขั้นตอน ผู้วิจัยจึงขอยกตัวอย่าง 1 ผลงาน ที่มีการทำงานที่ชัดเจนและสมบูรณ์ มาเป็นกรณีตัวอย่าง ได้ใช้ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน Let's play together? ขนาดผลงาน 46 x 65 เซนติเมตร ปีที่สร้าง พ.ศ. 2568 เป็นตัวอย่าง และมีรายละเอียดดังนี้

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

1. กระดาษพิมพ์งาน Fabriano
2. บล็อกสกรีน ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร
3. ผ้าสกรีนเบอร์ 120
4. รางปาดกาวยาง/ยางปาด
5. ปากกาเชื่อน้ำมัน
6. พู่กันและหมึกจีน
7. สก็อตเทปและที่รีดเทปใส
8. สีสกรีนเชื่อน้ำ
9. ทินเนอร์และน้ำมันสน
10. คีมดึงผ้า
11. กรรไกร ไม้บรรทัด และคัตเตอร์
12. สบู่ล้างบล็อก
13. กระปุกพลาสติก
14. ที่คนสี
15. เศษผ้าสีขาว
16. กาวถ่ายบล็อกสกรีน
17. ที่รีดเทปใส
18. ดินสอไข
19. ไดรเป่าผม
20. เครื่องฉายแสง
21. เครื่องยิงลวดเย็บกระดาษ
22. วานิช



กระดาษพิมพ์งาน Fabriano
ที่มา : บริษัทสมใจกรุ๊ป จำกัด



พู่กัน
ที่มา : มาสเตอร์อาร์ต



วานิช
ที่มา : wongtools.com



ยางปาด
ที่มา : <http://www.thailandt-shirt.com/p/4649>

ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์



ที่รัดเทปใส



เทปใส



กรรไกร



คีมดัดผ้า



เครื่องยิงลวดเย็บกระดาษ

ที่มา : stationerymine



ดินสอไข

ที่มา : Mitsubishi (Dermatograph)



ที่คนสี

ที่มา : วิศวกรรม อู่กำแพง



บล็อกสกรีน

ที่มา : วิศวกรรม อู่กำแพง

ภาพที่ 3.2 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์



ไดร์เป่าผม

ที่มา : วิศวกรรม อู่กำแพง



เครื่องฉายแสง

ที่มา : วิศวกรรม อู่กำแพง



สีสกรีน

ที่มา : บริษัท เอส.เค. สีและเคมี จำกัด



ปากกาเขียนน้ำ

ที่มา : บริษัท ซากุระโปรดักส์(ไทยแลนด์) จำกัด



รางปาดกาวยาง

ที่มา: ภาพถ่ายโดย วิศวกรรม อู่กำแพง



ทินเนอร์และน้ำมันสน

ที่มา: ภาพถ่ายโดย วิศวกรรม อู่กำแพง

ภาพที่ 3.3 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์



ผ้าสกรีน

ที่มา : บริษัท เอส.เค. ซีและเคมี จำกัด



หมึกจีน

ที่มา : วิศุทธิ์ อุกำแพง



ไม้บรรทัด

ที่มา : วิศุทธิ์ อุกำแพง



เศษผ้าสีขาว

ที่มา : วิศุทธิ์ อุกำแพง



กาวยับบล็อกสกรีน

ที่มา : SK Screen Printing Supplies



สบู่อ้างบล็อก

ที่มา : SK Screen Printing Supplies

ภาพที่ 3.4 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์

3.2.1 ขั้นตอนการออกแบบผลงานร่างเส้น

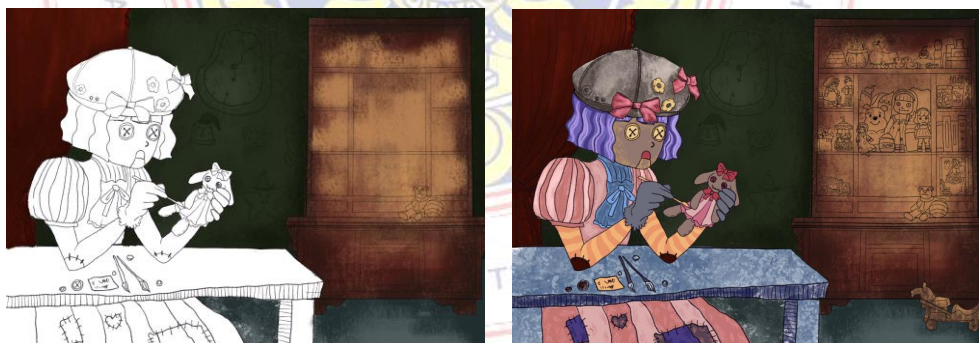
ออกแบบลายเส้น ผลงานขนาด 21 x 29.7 เซนติเมตร ผ่านจินตนาการตามแนวคิด จัดวางองค์ประกอบของภาพและลงสีด้วยการใช้สีให้เหมาะสมกับเรื่องราว สื่อถึงอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอดในผลงานนี้



ภาพที่ 3.5 ภาพแสดง : ภาพร่างผลงานขั้นที่ 1

ภาพร่างเส้นโดย : วิศุทธิณี อุกำแพง

3.2.2 ขั้นตอนการลงสีแบบร่างลายเส้น



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดง : ภาพร่างลงสี

ภาพร่างเส้นลงสีโดย : วิศุทธิณี อุกำแพง



ภาพที่ 3.7 ภาพแสดง : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1
ขนาด : 21 x 29.7 เซนติเมตร
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ นิธิ อุก้าแพง



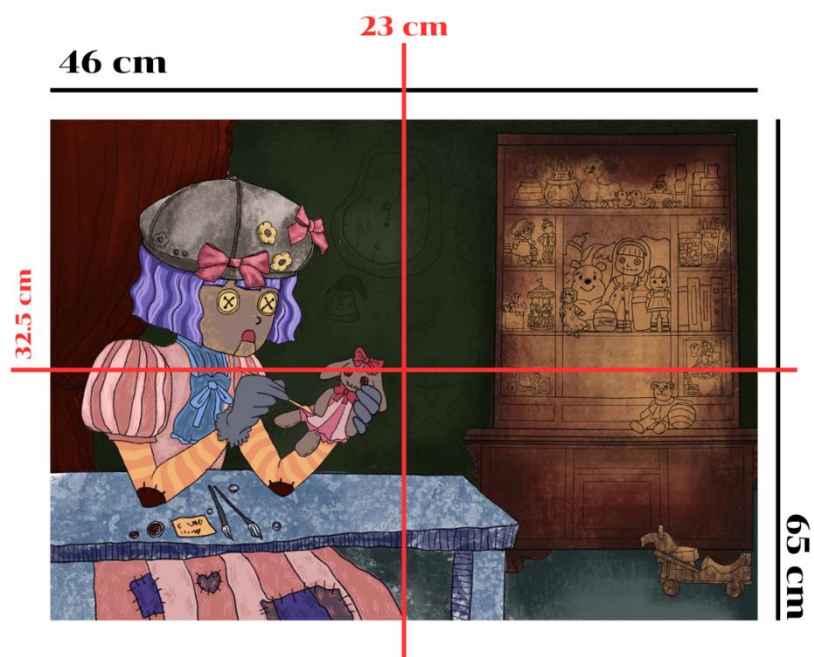
ภาพที่ 3.8 ภาพแสดง : ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2
ขนาด : 21 x 29.7 เซนติเมตร
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ นิธิ อุก้าแพง

3.2.3 ขั้นตอนการขยายภาพร่าง

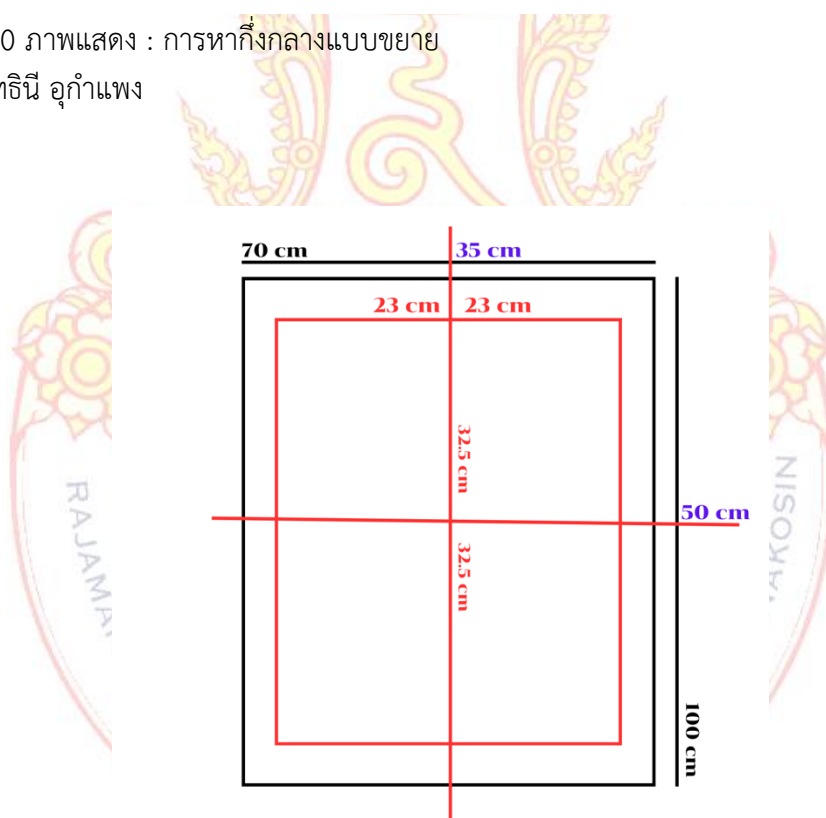
- 1) เมื่อนำภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์พร้อมถ่ายเป็นผลงานสร้างสรรค์ นำไปขยายด้วยเครื่องถ่ายภาพเอกสาร
- 2) เมื่อนำภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์พร้อมถ่ายเป็นผลงานสร้างสรรค์นำไปขยายด้วยเครื่องถ่ายภาพเอกสาร กำหนดภาพตามขนาดผลงาน โดยขยายภาพขนาด 46 x 65 เซนติเมตร เพื่อให้สอดคล้องกับขนาดของแม่พิมพ์ โดยจะใช้เป็นบล็อกขนาด 60 x 80 เซนติเมตร
- 3) โดยให้ขนาดแม่พิมพ์ใหญ่กว่าแบบร่าง 5-10 เซนติเมตร เพื่อจะได้มีพื้นที่ในการเก็บสี
- 4) วัดขนาดกึ่งกลางงานเพื่อใช้ในการทำมาร์ค หลังจากนั้นก็เข้าสู่กระบวนการสกรีน



ภาพที่ 3.9 ภาพแสดง : ภาพขยายจากภาพร่างต้นแบบ
ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง



ภาพที่ 3.10 ภาพแสดง : การทำกึ่งกลางแบบขยาย
ที่มา : วิศุทธิ์นิ อุกำแพง



ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง : การวัดกระดาษ Fabriano เพื่อพิมพ์ผลงาน
ที่มา : วิศุทธิ์นิ อุกำแพง
กระดาษ Fabriano : บริษัทสมใจกรุ๊ป จำกัด

3.2.4 ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ขั้นตอนการเขียนฟิล์ม

นำแบบร่างที่ขยายมาวัดกึ่งกลาง จากนั้นนำกระดาษไขมากราฟแบบที่จะนำไปถ่ายบล็อก และร่างส่วนที่ต้องการเป็นพื้นที่กว้างเพื่อให้ช่วยในการปาดสีสกรีนได้ง่ายขึ้น โดยการร่างด้วยดินสอ จากนั้นนำหมึกจีนมาทาบริเวณที่ต้องการกันการอัดไม่ให้ติดกับผ้าสกรีน ในส่วนพื้นที่ว่างรอบนอก เมื่อฉายแสงใสบล็อกการอัดจะติดกับผ้าสกรีนสำหรับกันสี

- 1) ใช้กระดาษไขมาคัดลอกส่วนที่ต้องการนำไปฉายแสงเพื่อทำบล็อกสกรีน



ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง : การคัดลอกต้นแบบเพื่อเขียนฟิล์ม
ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

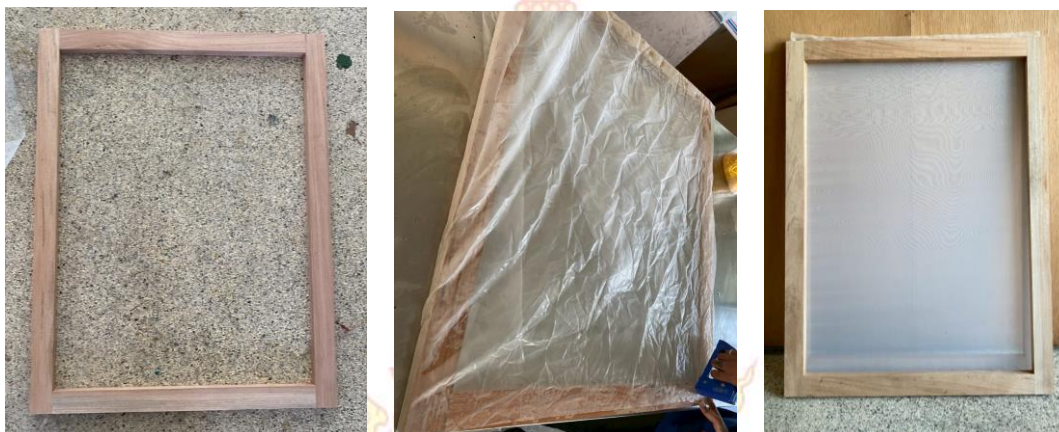
- 2) เมื่อเขียนแผ่นฟิล์มเสร็จเรียบร้อยแล้ว ใช้ฟู่กันและหมึกจีนถมดำบริเวณที่ต้องการให้สีสกรีนผ่านได้ (ส่วนที่ไม่ได้ทาหมึกจีนจะเป็นพื้นที่ ที่การอัดติดกับผ้าสกรีนและล้างไม่ออก)
- 3) เขียนฟิล์มตามจำนวนบล็อกที่ต้องการฉายแสง เพื่อความสะดวกในการเขียนและการล้างบล็อก



ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง : ขั้นตอนการเขียนฟิล์ม
ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

ขั้นตอนการชิงบล็อกสกรีน

วางบล็อกไม้บนพื้นที่ราบ นำผ้าสกรีนชุบน้ำให้ทั่ว จากนั้นสับดให้หมาดและนำมาวางไว้บนบล็อกสกรีนโดยให้เหลือชายผ้าเกินขนาดของบล็อกเพื่อตึงและยิงแม็ก จากนั้นยังบล็อกด้วยแม็กจากมุมใดมุมหนึ่งและไล่จนครบทั้ง 4 ด้าน ทำการเช็คความตึงของผ้าและตัดผ้าส่วนเกินออก

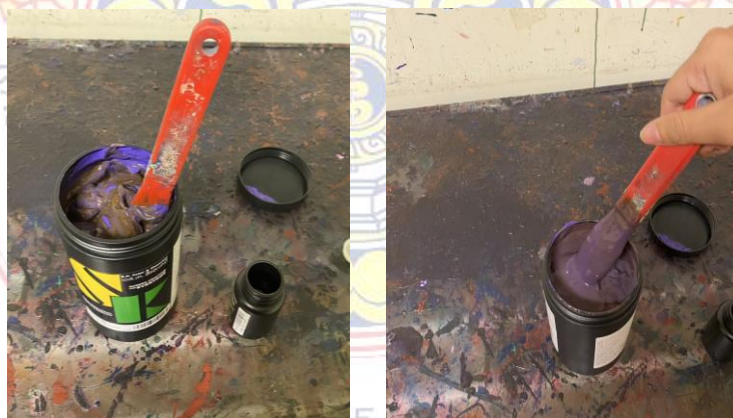


ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง : ขั้นตอนทำบล็อกสกรีน

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

ขั้นตอนการผสมกาวอัด

ผสมน้ำยาไวแสงลงไปในการอัดและคนให้เข้ากัน ค่อยๆเทน้ำยาไวแสงลงไปเพื่อไม่ให้กาวร้อนออกมา ควรคนจากด้านล่างขึ้นด้านบน เพื่อให้ น้ำยาไวแสงรวมเข้ากับกาวอัดอย่างเต็มที่ (ควรผสมในที่มืดหรือบริเวณที่มีแสงน้อย)



ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง : ขั้นตอนการผสมกาวอัด

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

ขั้นตอนการปาดกาวยัดลงบล็อกสกรีน

คนกาวยัดให้เข้ากัน จากนั้นนำกาวยัดใส่รางปาดให้เพียงพอกับขนาดของบล็อกสกรีนที่ใช้ ถ้าหากบล็อกสกรีนที่ใช้มีขนาดใหญ่ ควรนำไปพองน้ำเพื่อการปาดกาวยุ่ยเร็ว เมื่อนำบล็อกมาพองไว้ที่พองแล้ว จึงนำกาวยัดที่เทใส่ลงปาดไว้มาปาดลงบนหน้าบล็อกสกรีน การจับรางปาดกาวยัดนั้นควรจับให้มั่นคงเอียงมุม 45 องศา แล้วปาดลงบนบล็อกสกรีนอย่างสม่ำเสมอ ทำเช่นนี้ทั้งสองด้านของบล็อกสกรีนทั้งด้านหน้าและด้านหลัง จากนั้นนำรางปาดที่ไม่มีกาวยัดมาทำการปาดเก็บให้บาง แล้วนำไดร์มาเป่าหรือปล่อยให้แห้งสนิท จากนั้นจึงนำบล็อกที่ได้ไปฉายแสง



ภาพที่ 3.16 ภาพแสดง : ปาดกาวยัดลงบล็อกสกรีน

ที่มา : วิศุทธิ์ นิธิ อุกรณ์

ขั้นตอนการถ่ายบล็อกสกรีน

เมื่อทำการปาดกาวยัดเรียบร้อยแล้ว ให้นำแบบล่างหรือฟิล์มไปใส่ในตู้ถ่ายบล็อก แล้วนำสก็อตเทปใสมาติดทั้ง 4 มุม แล้ววางบล็อกสกรีนบนแบบล่าง (วางกลับด้าน) จากนั้นปิดฝาเครื่องถ่ายบล็อกให้เรียบร้อยแล้ว ตั้งเวลาไปที่ 30 วินาที กดปุ่มใช้แสง (ควรทำในห้องมืดหรือที่มีแสงน้อย)



ภาพที่ 3.17 ภาพแสดง : ขั้นตอนการถ่ายบล็อกสกรีน

ที่มา : วิศุทธิ์ นิธิ อุกรณ์

ขั้นตอนการล้างบล็อกสกรีน

นำบล็อกที่ฉายแสงแล้วเสร็จ มาชโลมน้ำให้ทั่วบล็อก ล้างเอาน้ำยาไวแสงออกเพื่อให้กาวยึดอ่อนตัว โดยกาวยึดตราส่วนที่โดนแสง จะติดที่หน้าบล็อกไม่สามารถล้างออกได้ ส่วนที่ไม่ถูกแสง จากตู้ถ่ายภาพบล็อกจะสามารถล้างน้ำออกได้ จากนั้นนำไปแปะหรือตากให้แห้งสนิท



ภาพที่ 3.18 ภาพแสดง : ขั้นตอนการล้างบล็อกสกรีน
ที่มา : วิศุทธิ์ นิธิ อุกรณ์

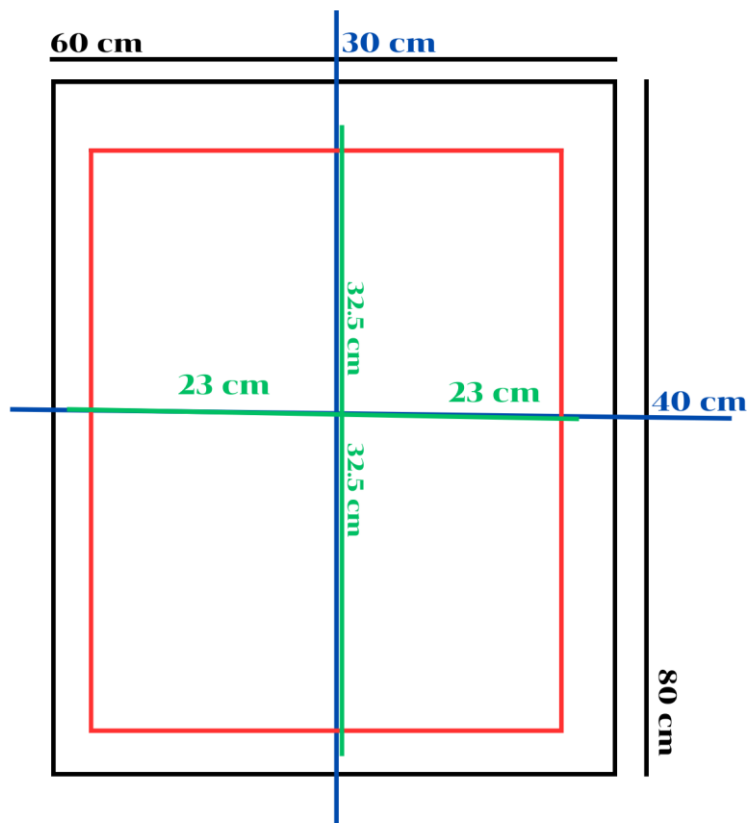


ภาพที่ 3.19 ภาพแสดง : การตากบล็อกสกรีน
ที่มา : วิศุทธิ์ นิธิ อุกรณ์

ขั้นตอนการทำมาร์คและติดเทปเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

การทำมาร์คที่บล็อกสกรีน

วัดขนาดบล็อกสกรีนทั้ง 4 ด้าน กำหนดจุดกึ่งกลางของบล็อกสกรีน พร้อมทั้งทำสัญลักษณ์เพื่อมาร์คจุดในการวัดบล็อกกับกระดาษที่ใช้สำหรับพิมพ์ภาพให้ตรงกัน



ภาพที่ 3.20 ภาพแสดง : การทำมาร์คบล็อกสกรีน

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

การติดเทปใสเพื่อกันบล็อกสกรีน

กำหนดจุดกึ่งกลางบนแบบขยาย โดยใช้ดินสอขีดขอบงานบนแม่พิมพ์ ให้ครบ 4 มุม เตรียมเทปใสตั้งให้ตึงแล้วติดลงบนด้านแม่พิมพ์ ให้ครบทั้งด้านหน้าและด้านหลังของบล็อกสกรีน



ภาพที่ 3.21 ภาพแสดง : การติดเทปบล็อกสกรีน

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

3.2.5 ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์สกรีนด้วยดินสอไข ปากกาเขียนน้ำมันและวานิช

การกันแม่พิมพ์ด้วยปากกาเขียนน้ำมัน

เริ่มจากการใช้ดินสอมาร่างส่วนที่จะระบาย การกันด้วยปากกาเขียนน้ำมันเป็นวิธีที่ง่ายที่สุด ในการกันแม่พิมพ์ สามารถเขียนลงแม่พิมพ์ได้เลย โดยไม่ต้องผสมทินเนอร์หรือน้ำมันสน โดยผลที่ได้คือพื้นที่ที่เขียนลงไปเส้นจะคมกว่าการใช้วานิชและแห้งไวกว่า วิธีนี้เป็นวิธีที่จะเพิ่มความรวดเร็วในการทำงานได้ดีที่สุด



ภาพที่ 3.22 ภาพแสดง : ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยปากกาเขียนน้ำมัน

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข

นำดินสอไขระบายลงบนผ้าสกรีนให้เกิดความหนาแน่นมากที่สุด เพื่อกันไม่ให้ลงไปยังผลงาน ดินสอไขสามารถเขียนพื้นผิวต่าง ๆ จากวัสดุที่จะนำมาสร้างพื้นผิวได้และยังสามารถสร้างน้ำหนักที่เป็นแสงและเงาได้อีกด้วย เพื่อกันไม่ให้สีที่สกรีนลงไปบริเวณที่ไม่ต้องการ



ภาพที่ 3.23 ภาพแสดง : ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

นำแผ่นวอลล์เปเปอร์ที่มีลวดลาย มาใช้ในการทำแม่พิมพ์ เช่น ใช้วัสดุที่มีพื้นผิว คล้ายคลึงกับลายที่ต้องการ นำดินสอไขวาดบนแม่พิมพ์ให้ทับลวดลายที่ต้องการ ดินสอไขจะช่วยกันสีตามลายแม่พิมพ์ที่เขียน



ภาพที่ 3.24 ภาพแสดง : ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข

ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

3.2.6 ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

วางแผนขั้นตอนการพิมพ์ในการจะพิมพ์ในแต่ละสี และลำดับการพิมพ์สีตามต้นแบบที่ออกแบบไว้ จากนั้นนำกระดาษไปติดบนกระดาน พร้อมทั้งตรวจสอบรอยมาร์คที่กำหนดไว้ กดแม่พิมพ์ลงบนกระดาษที่เตรียมไว้ ปาดสีที่ต้องการให้ทั่วทั้งแม่พิมพ์ ปาดเก็บสีในหน้าแม่พิมพ์ เพื่อให้สีหยดลงบนผลงาน ยกแม่พิมพ์ขึ้นแล้วนำกระดาษไปตากไว้ให้สีแห้ง ปาดสีให้ครบตามจำนวนกระดาษที่เตรียมไว้ เก็บสีใส่ไว้ในแก้วพลาสติก เพื่อไม่ให้สีเก่าที่เคยพิมพ์ อุดหน้าแม่พิมพ์จนทำให้บล็อกเกิดการอุดตัน ล้างแม่พิมพ์ด้วยสบู่อุตสาหกรรม ถูด้วยฟองน้ำทั้ง 2 ด้าน และล้างยางปาดสี ใช้ผ้าเช็ดน้ำที่เกาะอยู่บนแม่พิมพ์และนำแม่พิมพ์ไปตากแดดหรือไปเป่าลมให้แห้งจึงจะนำมาพิมพ์ต่อได้



ภาพที่ 3.25 ภาพแสดง : ขั้นตอนการพิมพ์
ที่มา : ถ่ายภาพโดย อภิสิทธิ์ คำทวี

ลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานชิ้นที่ 1







ภาพที่ 3.26 ภาพแสดง : ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงาน ชั้นที่ 1
ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง



ภาพที่ 3.27 ผลงานศิลปศึกษาชั้นปีที่ 1

สร้างสรรค์โดย: วิศุทธิณี อุกำแพง

ชื่อผลงาน : Let's play together?

ประเภทของงาน : ภาพพิมพ์

เทคนิค : silk screen

ขนาด : 46 x 65 ซม.



ลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานชิ้นที่ 2





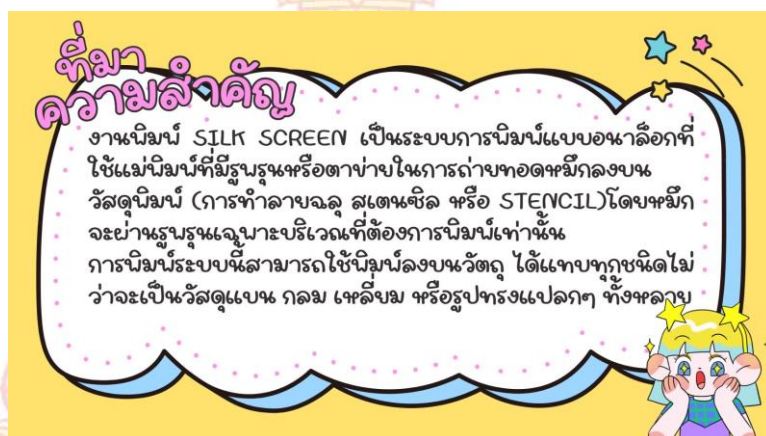
ภาพที่ 3.28 ภาพแสดง : ลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานชิ้นที่ 2
ที่มา : วิศุทธิ์ นิ อุภาแพง



ภาพที่ 3. 29 ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชั้นที่ 2
 สร้างสรรค์โดย: วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง
 ชื่อผลงาน : Before going to bad
 ประเภทของงาน : ภาพพิมพ์
 เทคนิค : ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (silk screen)
 ขนาด : 46 x 65 ซม.



3.3 ขั้นตอนการจัดทำสื่อการเรียนการสอน



ภาพที่ 3.30 ภาพแสดง : ขั้นตอนการทำสื่อการสอนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์
ตะแกรงไหม (Silk screen)
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ อุก้าแพง



ภาพที่ 3.31 ภาพแสดง : วัสดุ-อุปกรณ์
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ นิธิ อุกำแพง



ภาพที่ 3.32 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบร่างเส้น
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง



ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 2 การขยายแบบเพื่อทำลือกสกรีน
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

ขั้นตอนดำเนินการงาน

ขั้นที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์

การสร้างบล็อกสุก

1. นำบล็อกไม้มาวางบนโต๊ะเรียบ
2. นำผ้าพลาสติก มาปูหน้าให้ทั่ว จากนั้นจะเปิดออกให้ขนาด นำผ้ามาวางไว้บนบล็อกสุกให้ขอบให้พอดีกับขอบหน้าของบล็อก เพื่อให้ใช้สีและสีน้ำกับสีน้ำมาใช้ในการทำการตัดผ้าออก
3. จากนั้นจึงบล็อกตัวแม่พิมพ์จากบล็อกไม้ 1 ชิ้น และใช้กระดาษ 4 ชิ้น จากนั้นทำการเชื่อมความแข็งแรงของตัว
4. ติดผ้าส่วนที่เหลือออก



ขั้นตอนดำเนินการงาน

ขั้นที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์

การผสมการอัดและปาดการอัด

โดยผสมสีน้ำในหลอดลงไปในภาชนะที่เตรียมไว้ให้เข้ากัน ต่อมาเทสีน้ำลงในภาชนะที่เตรียมไว้ให้เข้ากันจนเต็ม จากนั้นนำสีน้ำมาผสมในภาชนะที่เตรียมไว้ให้เข้ากันจนเต็ม (ควรผสมในภาชนะที่สะอาดและมีฝาปิด)

2. ตมการอัดให้เข้ากัน จากนั้นนำภาชนะที่เตรียมไว้มาปาดให้เรียบจนหมดของบล็อกสุกที่ใช้ ถ้าหากบล็อกที่ใช้มีขนาดใหญ่ ควรนำไปปาดที่โต๊ะปาดที่เร็ว เมื่อสีน้ำปาดจนเรียบแล้วจึงนำภาชนะที่เตรียมไว้มาปาดให้เรียบจนหมดของบล็อกสุกที่ใช้ จากนั้นนำสีน้ำมาผสมในภาชนะที่เตรียมไว้ให้เข้ากันจนเต็ม (ควรผสมในภาชนะที่สะอาดและมีฝาปิด)




ขั้นตอนดำเนินการงาน

ขั้นที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์

การถ่ายบล็อกสุก

1. เมื่อทำการปาดการอัดเรียบร้อยแล้ว ให้นำแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้ไปใส่ในตู้ถ่ายบล็อก แล้วนำบล็อกสุกที่เตรียมไว้มาใส่ในตู้ถ่ายบล็อก จากนั้นนำบล็อกสุกที่เตรียมไว้มาใส่ในตู้ถ่ายบล็อก จากนั้นนำบล็อกสุกที่เตรียมไว้มาใส่ในตู้ถ่ายบล็อก



ภาพที่ 3.34 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ อุทุมพร



ขั้นที่ 3
การสร้างแม่พิมพ์

ขั้นตอนดำเนินงาน

การล้างบล็อก

- นำบล็อกที่ผ่านเสร็จแล้วมาขโมยน้ำให้ทั่วบล็อก เพื่อล้างเอาน้ำยาไวแสงออกและทำให้การอัดอ่อนตัว
- โดยกวาดส่วนที่โดนแสงจะติดที่หน้าบล็อกไม่สามารถล้างออกได้ ส่วนที่ถูกแสงจากตัวถ่าย จะสามารถฉีดออกได้ โดยฉีดจากที่เราได้ถ่ายไว้ด้วยน้ำสะอาด หลังจากฉีดเสร็จให้นำไปเป่าหรือตากให้แห้งสนิท









ขั้นที่ 3
การสร้างแม่พิมพ์

ขั้นตอนดำเนินงาน

ขั้นตอนการกันแม่พิมพ์ด้วยดินสอไฮและปากกาเขียนน้ำ

นำดินสอไฮระบายลงบนเข้าสกรีนให้เกิดความหนาแน่นมากที่สุด เมื่อทึบไม่ให้องไปบังขลุ่ยงาน ดินสอไฮสามารถเขียนเป็นรูปร่างต่าง ๆ จากวัสดุที่เราจะนำมาสร้างเป็นยวได้และยังสามารถสร้างภาพที่เห็นแสงและเงาได้อีกด้วย



การกันแม่พิมพ์ด้วยปากกาเขียนน้ำ
เริ่มจากการใช้ดินสอระบายส่วนที่จะระบาย การกันด้วยปากกาเขียนน้ำเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการกันแม่พิมพ์ สามารถเปิดปากกาแล้วเขียนลงแม่พิมพ์ได้เลย โดยไม่ต้องขยับปากหรือใช้น้ำมันสน โดยผลที่ได้คือเป็นพื้นที่ที่เขียนลงไปแล้วจะคมชัดกว่าการใช้ปากเขียนและแห้งไวกว่า วิธีนี้เป็นวิธีที่จะเพิ่มความรวดเร็วในการทำงานได้ดีที่สุด






ภาพที่ 3.35 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ อุก้าแพง



ขั้นที่ 4
การนิมนต์งาน

ขั้นตอนดำเนินงาน

ขั้นตอนการนิมนต์ผลงาน

เทคนิคการนิมนต์ตระแกรงไหม



1. วางแผนขั้นตอนการนิมนต์ในการจะนิมนต์ในแต่ละสัปดาห์ และลำดับการนิมนต์ให้ตามต้นแบบที่ออกแบบไว้
2. นำกระดาษไปติดบนกระดาษ พร้อมทั้งตรวจสอบรอบรอบมาร์คที่ทำไว้
3. กดแม่พิมพ์ลงบนกระดาษที่เตรียมไว้ ปาดสีที่ต้องการลงไปให้ทั่วแม่พิมพ์ ปาดให้ทั่วทั้งแม่พิมพ์
3. ปาดเก็บสีในช่องแม่พิมพ์ เมื่อไม่ใช้สีให้ลบออก
4. ยกแม่พิมพ์ขึ้นแล้วนำกระดาษไปตากไว้ให้สีแห้ง ปาดสีให้ครบตามจำนวนกระดาษที่เตรียมไว้
5. เก็บสีไว้ไว้ในภาชนะที่สะอาด เมื่อไม่ใช้สีให้เก็บเก็บ อุดหน้าแม่พิมพ์ทำให้ให้บล็อกละเอียดให้ทั่ว
6. ล้างแม่พิมพ์ด้วยสบู่ทำความสะอาดในการล้างคราบสีออก ถูด้วยฟองน้ำทั้ง 2 ด้านและล้างยางปาดสี
7. ใช้ผ้าเช็ด น้ำที่เกาะอยู่บนแม่พิมพ์ออก
8. นำแม่พิมพ์ไปตาก หรือไปเป่าลมให้แห้งจึงจะนำมาใช้ต่อได้





ขั้นที่ 4
การนิมนต์งาน

ขั้นตอนดำเนินงาน

ขั้นตอนการนิมนต์ผลงาน

เทคนิคการนิมนต์ตระแกรงไหม










ภาพที่ 3.36 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 4 การพิมพ์งาน
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์ นิธิ อุภาแพง



ภาพที่ 3.37 ภาพแสดง : ขั้นตอนที่ 4 การพิมพ์งาน
ออกแบบโดย : วิศุทธิ์นันท์ อุคำแพง

3.4 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปการวิจัย

ผลการสร้างสรรค์ศิลปศึกษาขั้นพื้นฐานนี้นำเสนอแนวคิดด้านความทรงจำในวัยเด็ก ใช้รูปทรงที่สื่อถึงความคิด จินตนาการ เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และนำเสนอตัวตนที่มีเอกลักษณ์ ในความผูกพันที่มีต่อของเล่นในวัยเด็ก เช่น ตุ๊กตา ผ้าห่ม ชุดเครื่องเขียน โดยนำหลักทัศนธาตุทางศิลปะ และเพิ่มเอกลักษณ์ของผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม(Silk screen)

ลักษณะเด่นของผลงานชุดนี้ คือภาพจำในวัยเด็กที่มีรูปแบบการสร้างสรรค์ระหว่างจินตนาการและความทรงจำ สร้างภาพจำ ในวัยเด็กให้มีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับภาพจำในช่วงวัยนั้น มีทั้งความเป็นจริงและจินตนาการผสมผสานกันอยู่ในผลงาน

สีในงานมีบทบาทสำคัญช่วยสื่ออารมณ์ เช่น สีเหลือง สีแดง สีม่วง ถูกเลือกมาใช้ถ่ายทอดความรู้สึกโดดเด่น ตื่นเต้น ดึงดูดสายตา และเลือกใช้สีโทนเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน สีฟ้า เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกสงบ น่าค้นหา สีทั้งสองกลุ่มนี้ถูกนำมาใช้อย่างสมดุลเพื่อสร้างความกลมกลืนระหว่างความโดดเด่นและความอ่อนโยนน่าค้นหาในแต่ละผลงาน



3.5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์

นำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ต่อคณะกรรมการในสาขาวิชาศิลปศึกษา เพื่อประเมินผลงานทุกชิ้นก่อนนำไปจัดแสดงนิทรรศการ และรับคำแนะนำจากคณะกรรมการเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขผลงาน



ภาพที่ 3.38 ภาพแสดง : คณะกรรมการตรวจผลงาน
ที่มา : ภาพถ่ายโดย ณิชภัทร ฉลองขวัญ

การจัดนิทรรศการภายใต้ชื่อ มธุรสอิตตา Melodious self นิทรรศการแสดงผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ระยะเวลาแสดงผลงาน 7-13 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ณ ICON Art & Culture Space ชั้น 8 ICONSIAM กรุงเทพฯ ศาตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง (ศิลปินแห่งชาติ) ประธานในพิธี กล่าวเปิดนิทรรศการ และมีการแสดง "ละครเบิกโรงวสันตนิยาย ชุด เมฆลารามสูตร"



ภาพที่ 3.39 ภาพแสดง : ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่างกล่าวเปิดงาน
ที่มา : ภาพถ่ายโดย อรณัฐ สินไพบุลย์เลิศ



ภาพที่ 3.40 ภาพแสดง : "ละครเบิกโรงวสันตนิยาย ชุด เมฆลารามสูตร"
ที่มา : ภาพถ่ายโดย อรณัฐ สิ้นไพบุลย์เลิศ



ภาพที่ 3.41 ภาพแสดง : ร่วมถ่ายภาพในพิธีเปิดนิทรรศการศิลปศึกษานิพนธ์
ที่มา : ภาพถ่ายโดย วีรณัฐ สีแสน



ภาพที่ 3.42 ภาพแสดง : การนำเสนอผลงานต่อผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง
ที่มา : ภาพถ่ายโดย ภัคดีณิพิชญ์ คล้ายเกล้า



ภาพที่ 3.43 ภาพแสดง : โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่นิทรรศการ มธุรสอรรดา Melodious self
ที่มา : ออกแบบโดย ภัทรพล พูลแก้ว และนวรรณ อุณแดง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์

การวิเคราะห์พัฒนาผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ เรื่อง “ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)” เป็นกระบวนการที่เกิดจากการผสมผสานแนวคิด จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ นำมาจัดวางองค์ประกอบ สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen โดยมีเนื้อหาเรื่องราวความทรงจำในช่วงวัยเด็กที่มีต่อของเล่น

โดยวิเคราะห์องค์ประกอบ โครงสร้าง และรายละเอียดในส่วนต่างๆ แบบร่างโครงสร้าง โดยผู้วิจัยนำผลงานสร้างสรรค์มาวิเคราะห์ 2 ผลงาน ดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 “Let’s play together?”

ผลงานชิ้นที่ 2 “Before going to bed.”

โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

4.1.1 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา ผลงานชิ้นที่ 1

ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวชีวิตในวัยเด็ก ที่มีมิตรภาพในช่วงวัยนั้น เป็นของเล่นที่คอยอยู่เป็นเพื่อนเล่นในยามเหงา ช่วงวัยนั้นมักเป็นความทรงจำที่ยึดติดกับภาพจำที่สำคัญ โดยผู้วิจัยจะจดจำและมีของเล่นอยู่ด้วยเสมอ ในช่วงเหตุการณ์ต่างๆ ผู้วิจัยนำเสนอ ดังนี้

1) ช่างทำตุ๊กตา

เป็นอาชีพที่เด็กๆ มักจะใฝ่ฝันอยากจะทำสิ่งที่ตนเองรัก เพราะตุ๊กตาเป็นสิ่งที่เด็กทุกคนชื่นชอบ อีกทั้งตุ๊กตาก็ยังมีอีกหลายรูปแบบ จึงเป็นแนวทางให้ตอนเด็กๆ อยากจะสร้างสรรค์ตุ๊กตาเป็นของตัวเอง

2) ตุ๊กตา

เปรียบเสมือนเพื่อนคนสำคัญ ที่คอยอยู่เป็นเพื่อนในทุกที่ ทุกเวลาเป็นตัวแทนนำเสนอเรื่องราวซึ่งผู้วิจัยจำลองสถานการณ์ต่างๆ ให้ตุ๊กตาเป็นทั้งผู้นำ และเพื่อนมีส่วนร่วมในเรื่องราวเหล่านั้น ทั้งความเป็นจริงและในจินตนาการ

3) สถานที่ในความทรงจำ

ความทรงจำมีหลากหลายรูปแบบทั้งผู้คน สิ่งของ สำหรับการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ สิ่งที่เขาได้ก็คือ สถานที่ เพราะสถานที่จะช่วยให้ความทรงจำชัดเจนมากขึ้น ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรในที่ตรงนั้น และช่วยให้ฟื้นความทรงจำได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

4.1.2 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบและองค์ประกอบของงาน

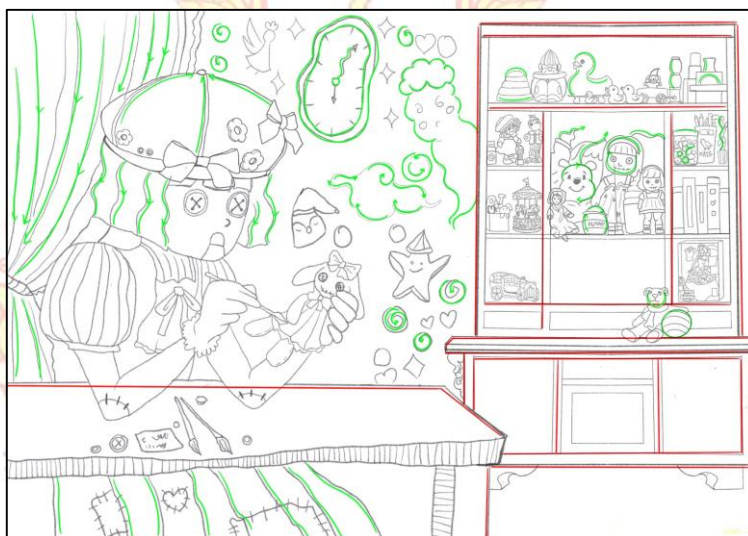
เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ถ่ายทอดแนวคิด เรื่อง “ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)” นำเสนอคาแรคเตอร์ตัวละครที่สร้างสรรค์ผ่านจินตนาการ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดวางองค์ประกอบทั้งสองด้านเท่ากัน แต่มีการใช้สีนำสายตา โดยใช้กลุ่มสีต่างๆ เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง เป็นสีของตัวละครในผลงาน และใช้สีโทนเข้มกับอีกฝั่ง คือตู้เก็บของเล่น เพื่อให้ดูลึกกลับ น่าค้นหา สื่อถึงช่วงเวลาที่ยาวนาน และเป็นการใช้โทนสีเพื่อขับเน้นตัวละครที่ต้องการให้เด่น ช่วยให้ดึงดูดสายตาน่าสนใจ

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ทัศนธาตุตามหลักการวิเคราะห์ ดังนี้

1) เส้น (Line)

เส้นเป็นทัศนธาตุที่ใช้ในการกำหนดทิศทางและสร้างโครงสร้างของรูปทรงต่างๆ ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดความคิดจากจินตนาการ โดยใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยงองค์ประกอบ ในภาพผลงานมีการใช้เส้นต่างๆ นำทิศทาง เช่น เส้นโค้ง เส้นตรง เส้นคลื่น เป็นต้น



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

2) รูปทรง (Form)

รูปทรงหลักแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

รูปทรงธรรมชาติใช้เส้นเว้าโค้งตามลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่นุ่มนวลและอ่อนโยน การจัดวางเน้นความสมดุลของสัดส่วนเป็นสำคัญเพื่อสร้างจุดสนใจหลักที่สามารถดึงดูดสายตา

รูปทรงเรขาคณิต สร้างโครงสร้างภายในภาพให้มีความชัดเจนและมีมิติที่มั่นคง ปรากฏผ่านรูปทรงสี่เหลี่ยมของตู้เก็บของ ชั้นวางสิ่งของ และโต๊ะ ควบคู่ไปกับการใช้รูปทรงวงกลมในรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น ลูกบอล กระดุมที่ใช้แทนดวงตา และลักษณะของวัตถุบนชั้นวาง ซึ่งการใช้รูปทรงเรขาคณิตเหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้องค์ประกอบภาพมีความเป็นระเบียบและเพิ่มความแจ่มชัดเชิงมิติ

รูปทรงอิสระ ลักษณะเส้นเว้าโค้งที่แปรเปลี่ยนไปตามจินตนาการและการตัดทอนรูปทรงจากภาพจำ (Abstraction) ปรากฏในรูปแบบของตุ๊กตาที่มีรูปลักษณะหลากหลาย การจัดวางโบว์และก้อนเมฆที่แสดงถึงความพลิ้วไหว รวมถึงของเล่นต่าง ๆ ที่มีความแปลกตา รูปทรงอิสระเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยเติมเต็มพื้นที่ว่างให้มีความน่าสนใจ แต่ยังช่วยสะท้อนถึงบรรยากาศแห่งความฝันและการสร้างสรรค์ที่ไร้ขีดจำกัดภายในผลงาน



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

3) สีและน้ำหนัก (Color and Tone)

สีที่ปรากฏในผลงานมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดทิศทางของอารมณ์และสร้างบรรยากาศเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว กำหนดสัดส่วนการใช้สีอย่างมีระบบผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวรรณะสีที่ต่างกัน กล่าวคือ มีการใช้ สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 60 โดยเลือกใช้กลุ่มสีแดง สีส้ม และสีชมพู เป็นสีหลักทั้งในส่วนของพื้นหลังและตัวละครสำคัญ เพื่อสร้างแรงดึงดูดทางสายตาและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกให้น่าสนใจ ในขณะเดียวกันได้มีการใช้ สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 40 ซึ่งประกอบด้วยสีเขียวและสีน้ำเงินเป็นองค์ประกอบหลักของพื้นหลังส่วนใหญ่ เพื่อสร้างบรรยากาศที่สื่อถึงความสงบ ความลึกซึ้ง และความน่าค้นหา

นอกจากนี้ การเพิ่มมิติให้กับผลงานยังปรากฏผ่านการจัดการค่าน้ำหนัก (Value) อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการเลือกใช้สีในโทนเข้มเพื่อสร้างน้ำหนักเงา (Shadow) สำหรับผลกระทบขององค์ประกอบให้มีมิติเชิงลึก (Perspective) และใช้สีในโทนอ่อนเพื่อสร้างพื้นผิว (Texture) รวมถึงการขับเน้นองค์ประกอบหลัก (Highlight) ให้มีความโดดเด่นและมีระยะที่ชัดเจนยิ่งขึ้น กระบวนการจัดการด้านสีและน้ำหนักเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของผลงานให้มีมิติที่สมบูรณ์ แต่ยังส่งผลต่อการรับรู้และดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สีและน้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 1
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ อุก้าแพง

4) พื้นที่ว่าง (Negative Space)

จัดวางพื้นที่ให้เกิดความสมดุลเชิงทัศน (Visual Balance) โดยการจัดวางตัวละครหลักไว้บริเวณด้านซ้ายของระนาบภาพ และจัดวางตุ้มน้ำหนักของไว้บริเวณด้านขวา เพื่อสร้างสัดส่วนที่สมมาตร และสมดุลแก่สายตา ในส่วนของพื้นที่ว่าง (Negative Space) ภายในภาพ มีการบริหารจัดการผ่านการค่าน้ำหนักสีเข้มและอ่อนเพื่อสร้างระยะลุ่มลึก (Depth) ให้เกิดขึ้น แม้จะเป็นพื้นที่ที่ดูเรียบง่าย แต่ได้มีการประยุกต์ใช้ลักษณะของลายเส้นร่วมกับเทคนิคเฉพาะตัวของ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ซึ่งช่วยเพิ่มผิวสัมผัส (Texture) และรายละเอียดที่น่าสนใจให้กับพื้นที่ว่าง ส่งผลให้พื้นที่ดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นส่วนประกอบรอง แต่ยังช่วยขับเน้นองค์ประกอบหลักให้โดดเด่นและสร้างความสมบูรณ์ให้แก่ภาพรวมของผลงานได้อย่างมีชั้นเชิง



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 1
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

5) พื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิวเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เกิดจากการวางแผนลำดับการพิมพ์และกระบวนการสร้างแม่พิมพ์อย่างประณีต ในส่วนของพื้นที่หลัง (Background) ใช้เทคนิคการพิมพ์สีอ่อนทับซ้อนลงบนสีเข้ม โดยมีการสร้างพื้นผิวด้วยการเขียนแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข เพื่อให้เกิดร่องรอยที่มีลักษณะเฉพาะ ขณะที่บริเวณตู้เก็บสิ่งของได้เลือกใช้กระบวนการพิมพ์สีเข้มทับบนสีอ่อน และใช้วิธีการเขียนแม่พิมพ์ด้วยดินสอไขผ่านการลอกลาย (Frottage) จากพื้นผิวของแผ่นวอลเปเปอร์ที่มีลวดลายคล้ายคลึงกับลายไม้ เพื่อถ่ายทอดผิวสัมผัสที่แลดูสมจริงและมีมิติ นอกจากกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข ยังมีการบูรณาการการใช้ปากกาใช้น้ำมัน (Oil-based pen) ในการตกแต่งและสร้างรายละเอียดพื้นผิวของเนื้อหาต่าง ๆ ภายในภาพเพิ่มเติม ช่วยเพิ่มความหลากหลายของชั้นเชิงทางทัศนศิลป์ สร้างเอกลักษณ์และความน่าสนใจ



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 1
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

4.2 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

4.2.1 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวชีวิตในวัยเด็กในยามค่ำคืน วัยเด็กนั้นมักจะจินตนาการถึงสิ่งลึกลับในความมืด จึงใช้ตุ๊กตามาวางไว้ล้อมรอบที่นอน เพื่อให้คลายความกังวล และจินตนาการว่าตุ๊กตาเหล่านั้นจะมีชีวิตในยามค่ำคืน

ผู้วิจัยนำเสนอดังนี้

1) ตุ๊กตา

เปรียบเสมือนเทพผู้พิทักษ์ที่จะมีชีวิตในยามค่ำคืน ทำให้สิ่งลึกลับ ความกลัวต่างๆ จะไม่สามารถเข้ามาใกล้ ตราบใดที่มีตุ๊กตาทิ้งไว้บริเวณรอบตัวและล้อมรอบที่นอนเอาไว้

2) สถานที่

สถานที่ในภาพนี้ แสดงให้เห็นถึงการจัดสถานที่ภายในห้องนอนในช่วงเวลากลางคืน โดยมีองค์ประกอบ ได้แก่ เตียงนอน เครื่องนอน หมอน และผ้าห่ม

4.2.2 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบและองค์ประกอบของงาน

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ถ่ายทอดแนวคิด เรื่อง “ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)” โดยผลงานชิ้นที่ 2 มีชื่อว่า “Before going to bed.” มีการจัดวางองค์ประกอบให้ตัวละครหลักอยู่ตรงกลางของภาพ และจัดให้มีองค์ประกอบโดยรอบกระจายเพื่อไม่ให้เนื้อหาแน่นเกินไป ในส่วนของสีที่ใช้ มีการใช้ 4 วรรณะร้อนโดยประมาณ 80 ถึง 90% และใช้สีวรรณะเย็นประมาณ 10-20% เพื่อให้ภาพมีความโดดเด่นดึงดูดสายตา

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ทัศนธาตุตามหลักการวิเคราะห์ ดังนี้

1) เส้น (Line)

เส้นเป็นทัศนธาตุที่ใช้ในการกำหนดทิศทางและสร้างโครงสร้างของรูปทรงต่างๆ ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดความคิดจากจินตนาการ โดยใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยงองค์ประกอบ ในภาพผลงานมีการใช้เส้นต่างๆ นำทิศทาง เช่น เส้นโค้งในตุ๊กตา คน ดอกไม้ เส้นตรงของเส้นผม เส้นรอบนอกของที่นอน เส้นคลื่นในเครื่องประดับ และเส้นอิสระในเส้นที่เกิดจากความคิดจินตนาการ เช่น ขนแกะ ดอกไม้ หัวใจ เป็นต้น



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดง : การวิเคราะห์เส้นในผลงานชิ้นที่ 2
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

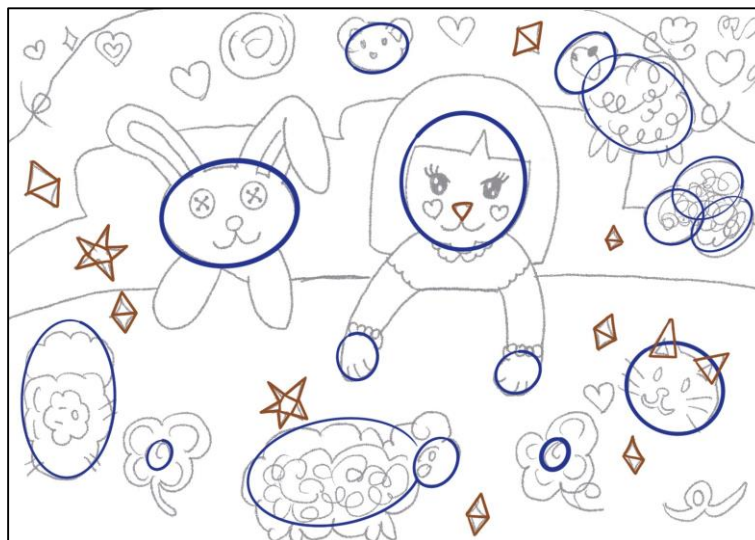
2) รูปทรง (Form)

รูปทรงหลักแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

รูปทรงธรรมชาติ เส้นโค้งที่เลียนแบบโครงสร้างสรีระของสิ่งมีชีวิต (Organic line) เพื่อสร้างความรู้สึกที่นุ่มนวลและสอดคล้องกับสัดส่วนของมนุษย์ โดยมีจุดเด่นหลัก (Focal Point) คือรูปทรงของตุ๊กตากระต่ายที่ถอดแบบมาจากรูปลักษณะจริงในธรรมชาติ นำมาจัดวางเพื่อสร้างความสมดุลและดึงดูดสายตา

รูปทรงเรขาคณิต มีการนำโครงสร้างรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐานมาใช้เพื่อเพิ่มความชัดเจนและสร้างมิติให้แก่ภาพ ได้แก่: รูปทรงวงกลม ปรากฏในส่วนของนัยน์ตา ใบหน้าของตัวละคร (มนุษย์และสัตว์) รวมถึงเกสรของดอกไม้ เพื่อสื่อถึงความสมบูรณ์และความมีชีวิตชีวา รูปทรงสามเหลี่ยม นำมาใช้ในส่วนรายละเอียด เช่น ใบหูและจมูกของแมว รวมถึงการจัดวางตำแหน่งของแสงไฟระยิบระยับ เพื่อสร้างความสมดุลเชิงโครงสร้างและความมั่นคงให้กับองค์ประกอบภาพ

รูปทรงอิสระ รูปทรงที่เกิดจากจินตนาการและการตัดทอน (Abstraction) เพื่อสร้างความแปลกใหม่และความเป็นเอกลักษณ์ให้กับผลงาน เช่น รูปทรงของขนแกะ เส้นสายของความคิด สัญลักษณ์รูปหัวใจ และดอกไม้ประดิษฐ์ รูปทรงเหล่านี้โดดเด่นด้วยเส้นเว้าโค้งที่ไม่ตายตัว สะท้อนถึงอิสระในการสร้างสรรค์และช่วยให้ภาพรวมของผลงานมีความเคลื่อนไหวและมีมิติเชิงความรู้สึกที่ลึกซึ้ง



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดง : การวิเคราะห์รูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2

ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

3) สีและน้ำหนัก (Color and Tone)

สีที่ปรากฏในผลงานมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดทิศทางของอารมณ์และสร้างบรรยากาศเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว กำหนดสัดส่วนการใช้สีอย่างเป็นระบบผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวรรณะสีที่ต่างกัน กล่าวคือ มีการใช้ สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 80 โดยเลือกใช้กลุ่มสีแดง สีส้ม และสีชมพู เป็นสีหลักในส่วนของพื้นหลังและตัวละครสำคัญ เพื่อสร้างแรงดึงดูดทางสายตาและกระตุ้นความรู้สึกน่าค้นหา ในขณะเดียวกันได้มีการใช้ สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 20 ได้แก่ สีฟ้า และสีน้ำเงิน เสริมด้วยสีเหลืองเพื่อเป็นจุดเน้น (Accent Color) ภายในภาพ กลุ่มสีดังกล่าวทำหน้าที่ร่วมกันในการสร้างสมดุลเชิงอารมณ์ สื่อถึงความสงบนุ่มนวล แต่ยังคงความสว่างไสวและเปี่ยมไปด้วยชีวิตชีวา

นอกจากนี้ การเพิ่มมิติให้กับผลงานยังปรากฏผ่านการจัดการค่าน้ำหนัก (Value) อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการเลือกใช้สีในโทนเข้มเพื่อสร้างน้ำหนักเงา (Shadow) สำหรับผลกระทบขององค์ประกอบให้มีมิติเชิงลึก (Perspective) และใช้สีในโทนอ่อนเพื่อสร้างพื้นผิว (Texture) รวมถึงการเน้นแสง (Highlight) เพื่อขับเน้นให้องค์ประกอบหลักมีความโดดเด่นและมีมิติที่ชัดเจนยิ่งขึ้น กระบวนการจัดการด้านสีและค่าน้ำหนักเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของผลงานให้มีความน่าสนใจ แต่ยังสะท้อนถึงความประณีตในการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์

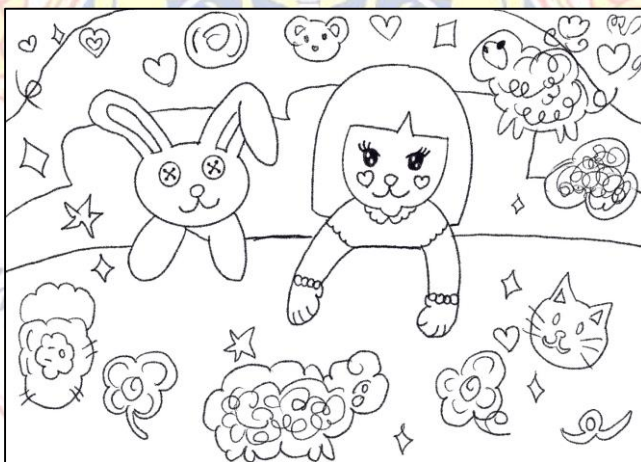


ภาพที่ 4.8 ภาพแสดง : การวิเคราะห์สีและน้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 2
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

4) พื้นที่ว่าง (Negative Space)

กำหนดตำแหน่งจุดสนใจหลัก (Focal Point) ไว้บริเวณกึ่งกลางของภาพ โดยปรากฏเป็นรูปทรงของเด็กผู้หญิงและกระต่าย ซึ่งถือเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราว รายล้อมด้วยองค์ประกอบซึ่งเป็นกลุ่มวัตถุประเภทของเล่นที่จัดวางอยู่โดยรอบอย่างเหมาะสม การจัดวางในลักษณะนี้ส่งผลให้ภาพเกิดความสมดุลเชิงทัศน (Visual Balance) และสร้างเอกภาพให้แก่ผลงาน

ในส่วนของพื้นที่ว่างภายในภาพ มีการบริหารจัดการพื้นที่ผ่านการใช้น้ำหนักสีที่มีความแตกต่างกันระหว่างโทนเข้มและโทนอ่อน เพื่อสร้างระยะลุ่มลึก (Depth) และมีมิติเชิงพื้นที่



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 2
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุกำแพง

5) พื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิวเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เกิดจากการวางแผนลำดับการพิมพ์และกระบวนการสร้างแม่พิมพ์อย่างประณีต ในส่วนของพื้นที่หลัง (Background) ใช้เทคนิคการพิมพ์สีอ่อนทับซ้อนลงบนสีเข้ม โดยมีการสร้างพื้นผิวด้วยการเขียนแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข เพื่อให้เกิดร่องรอยที่มีลักษณะเฉพาะ ฉากด้านหลังเป็นหมอนและผ้าห่ม เป็นการพิมพ์สีเข้มทับบนสีอ่อน สีอ่อนทับสีเข้ม และใช้วิธีการเขียนแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข เพื่อถ่ายทอดผิวสัมผัสที่เป็นเอกลักษณ์และมีมิติ นอกจากกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ด้วยดินสอไข ยังมีการใช้ปากกาใช้น้ำมัน (Oil-based pen) ในการตกแต่งและสร้างรายละเอียดพื้นผิวของเนื้อหาต่าง ๆ ภายในภาพเพิ่มเติม ช่วยเพิ่มความหลากหลายของชั้นเชิงทางทัศนศิลป์ สร้างเอกลักษณ์และความน่าสนใจ



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดง : การวิเคราะห์พื้นผิวในผลงานชิ้นที่ 2
ที่มา : ผลงานโดย วิศุทธิ์ นิ อุคำแพง

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ “ความทรงจำในวัยเด็ก(ของเล่นของฉัน)” เป็นการนำเสนอเนื้อหาในจินตนาการ ที่อยู่เหนือความเป็นจริง นำมาออกแบบให้เป็นเอกลักษณ์ สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่มีต่อของเล่น เป็นความทรงจำในช่วงวัยเด็กที่มีเรื่องราวต่างๆที่น่าจดจำ และมีความสร้างสรรค์ที่สร้างจินตนาการ ความฝันที่หลากหลาย โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมทำให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวควบคู่ไปกับความชอบในการนำมาสร้างสรรค์ พร้อมทั้งอภิปรายในเชิงวิชาการในการสร้างสรรคผลงานรวมถึงเสนอแนะแนวทางสำหรับการประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอดในอนาคต ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎีความทรงจำในวัยเด็ก(ของเล่น) เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) 2) เพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) 3) เพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอนในหัวข้อ ศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ด้วยโปรแกรมนำเสนองาน Canva สำหรับใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา สรุปผลวิจัยมีดังนี้

ขั้นตอนดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล 2) การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ 3) การการจัดทำสื่อการเรียนการสอน 4) การวิเคราะห์และสรุปผล 5) การนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์

5.1.1 สรุปผลการศึกษา

ผลสรุปการศึกษาเรื่อง ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) พบว่า มนุษย์สร้างความทรงจำโดยอัตโนมัติ ด้วยการทำงานภายใต้จิตใจ และระบบภายในร่างกาย โดยจดจำผู้คน สิ่งของสถานที่ หรือแม้แต่เหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ความทรงจำในวัยเด็กส่วนใหญ่ไม่ได้ถูกจดจำอย่างชัดเจนเหมือนเหตุการณ์ในวัยผู้ใหญ่ แต่กลับปรากฏในรูปแบบของ “ภาพจำ” หรือ “อารมณ์ความรู้สึก” ที่กระตุ้นให้ระลึกถึงช่วงเวลาหนึ่ง ความทรงจำในวัยเด็กมักมีลักษณะไม่เป็นลำดับเหตุการณ์อย่างชัดเจน แต่เชื่อมโยงกับสิ่งเร้าที่มีผลต่ออารมณ์

5.1.2 สรุปการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ในรูปแบบงานศิลปะภาพพิมพ์ เรื่องความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน) โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) จำนวน 2 ผลงาน ได้แก่ ผลงานชิ้นที่ 1 Let's play together? เป็นการจัดวางองค์ประกอบภาพโดยเน้นตัวละครข้างเย็บตุ๊กตา และมีตุ๊กตาของเล่นเก่าๆ อยู่ด้านข้าง ทำให้ภาพมีความสมดุลกัน ใช้สีที่พิมพ์ เป็นสีโทนเย็นเพื่อสื่อถึงบรรยากาศในอดีตที่มีความลึกซึ้ง ผลงานชิ้นที่ 2 Before going to bed. มีการจัดวางองค์ประกอบให้เด็กผู้หญิงและตุ๊กตากระต่ายอยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพ เพื่อเน้นให้เป็นจุดสนใจหลักของผลงาน โดยใช้โทนสีร้อนประมาณ 80% เพื่อสร้างความอบอุ่น สดใส และดึงดูดสายตา ขณะเดียวกันได้มี การแทรกสีโทนเย็นอีกประมาณ 20% เพื่อสร้างความสมดุล และช่วยเน้นจุดรองให้ภาพมีมิติมากยิ่งขึ้น

5.1.3 สรุปการทำสื่อการสอน

ผลสรุปการจัดทำสื่อการสอน จัดทำสื่อเพื่อจัดทำสื่อการเรียนการสอนในหัวข้อ ศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ด้วยโปรแกรมนำเสนอ Canva สำหรับใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา มีเนื้อหาครอบคลุมประวัติความเป็นมาและความสำคัญ การใช้วัสดุ-อุปกรณ์ ขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบร่างลายเส้น ขั้นตอนที่ 2 การขยายแบบร่างลายเส้น ขั้นตอนที่ 3 การสร้างแม่พิมพ์บล็อกสกรีน ขั้นตอนที่ 4 การพิมพ์งาน และออกแบบสื่อการเรียนการสอนในคู่มือทันสมัย น่าสนใจ

5.2 อภิปราย

ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์เรื่อง “ความทรงจำในวัยเด็ก (ของเล่นของฉัน)” สะท้อนประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยที่เติบโตมากับการมีตุ๊กตา และของเล่นต่างๆ อยู่เคียงข้างยามต้องอยู่คนเดียวหรือแม้กระทั่งเวลาเข้านอน จึงเป็นเพื่อนในวัยเด็กที่สำคัญที่สุด จากการศึกษาที่พบว่า มนุษย์สร้างความทรงจำโดยอัตโนมัติ ด้วยการทำงานภายใต้จิตใจ และระบบภายในร่างกาย โดยจดจำผู้คน สิ่งของสถานที่ หรือแม้แต่เหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ความทรงจำในวัยเด็กส่วนใหญ่ไม่ได้ถูกจดจำอย่างชัดเจนเหมือนเหตุการณ์ในวัยผู้ใหญ่ แต่กลับปรากฏในรูปแบบของ “ภาพจำ” หรือ “อารมณ์ความรู้สึก” ที่กระตุ้นให้ระลึกถึงช่วงเวลาหนึ่ง มีการลำดับเหตุการณ์ไม่ชัดเจน แต่เชื่อมโยงกับสิ่งเร้าที่มีผลต่ออารมณ์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ไพริน ภูประดับ (2559) “ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ” ถ่ายทอดเรื่องราวในมุมมอง ที่สวยงามผ่านเรื่องราวของความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งจะมีความชัดเจนน้อยลง เพราะความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลา ความชัดเจนของความทรงจำนั้นจะมีมากหรือน้อยก็แล้วแต่การให้คุณค่า ความสำคัญกับความทรงจำของแต่ละบุคคลในช่วงเวลานั้น จึงมุ่งสร้างให้เห็นถึงคุณค่าของกาลเวลาที่ผ่านไป แม้จะเป็นเพียงแค่ว่าความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก แต่เราจะสัมผัสได้กับความผูกพันที่มีให้กับของเล่น ของเล่นไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งของ หากแต่ยังเป็นเสมือนเพื่อนเล่นผู้มีชีวิตจิตใจคนหนึ่ง จากการศึกษาความทรงจำในวัยเด็ก ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดความรู้สึกด้วยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ในรูปแบบงานศิลปะภาพพิมพ์ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) จำนวน 2 ผลงาน ได้แก่ ผลงานชิ้นที่ 1

Let's play together? เป็นการจัดวางองค์ประกอบภาพโดยเน้นตัวละครข้างเย็บตุ๊กตา และมีตู้ของเล่นเก๋ๆ อยู่ด้านข้าง เป็นสีโทนเย็นเพื่อสื่อถึงบรรยากาศในอดีตและผลงานชิ้นที่ 2 Before going to bed. มีการจัดวางองค์ประกอบเน้นให้เด็กผู้หญิงและตุ๊กตาระบายอยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพ เพื่อเน้นให้เป็นจุดสนใจหลักของผลงาน โดยใช้โทนสีร้อนสร้างความอบอุ่น สดใส ช่วยเน้นจุดรองให้ภาพมีมิติ ซึ่งสอดคล้องกับ ฐิติภรณ์ พันธุ์สุวรรณ (2557) ทำงานวิจัยเรื่อง “ความทรงจำอันสดใสในวัยเด็ก” ได้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ผ่านศิลปะภาพพิมพ์สื่อประสม แบบตระแกรงไหม แกะไม้และการเย็บปักแบบ 2 มิติ ด้วยกลวิธี Wood Cut และ Silk Screen ในความทรงจำจากความสุขที่ได้เล่นตุ๊กตาและของเล่น ที่มีในวัยเยาว์ ผลงานชิ้นที่ 1 ใช้รูปทรงอิสระแสดงให้เห็นถึงความเพ้อฝัน เพิ่มพื้นที่ว่างเพื่อไม่ให้ภาพดูอัดอัด ใช้สีพาสเทลเพื่อให้นึกถึงความทรงจำ ผลงานชิ้นที่ 2 ใช้รูปทรงจากของเล่นและใช้สีสดใส สดใส และ ผลงานชิ้นที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานโดยพัฒนาจากผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 เลือกใช้สีที่สดใสและอบอุ่น ผลจากการสร้างสรรค์เห็นได้ว่า ของเล่นและตุ๊กตามีส่วนช่วยให้เกิดความรู้สึกประทับใจในความทรงจำ สีสรรค์และการจัดวางองค์ประกอบภาพแสดงถึงความคิด ทัศนคติ ในแง่บวก

5.3 ข้อเสนอแนะ

- 5.3.1 ควรมีการศึกษาเทคนิคเพิ่มเติม ทำให้ผลงานดูมีมิติมากขึ้น
- 5.3.2 ควรมีการจัดวางองค์ประกอบที่ดึงดูดสายตา และใช้โทนสีที่สดใส
- 5.3.3 ควรมีการพัฒนาต่อยอดในการใช้เทคนิคอื่นมาประกอบ ทำให้ทดแทนพื้นที่ว่างให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กัญญา เจริญศุภกุล. 2550. ภาพพิมพ์หิน = Lithograph. กรุงเทพฯ: หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิตติพล สรัคคานนท์. 2563. IN THEORIES ในความรัก เราต่างเป็นนักทฤษฎี. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Salmon Books.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2550. องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ : วิทย์พัฒนา.
- จิตติภรณ์ พันธุ์สุวรรณ. (2557). ความทรงจำอันสดใสในวัยเยาว์. [ศิลปนิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตร์ บัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2554). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พับลิเคชันส์.
- ปราการ จันทรวิจิต. 2561. ภาพพิมพ์สกรีนเพื่องานศิลปะ. นครปฐม : สำนักพิมพ์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปราณี วงษ์เทศ. 2528. ของเล่นของโลก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ เจ้าพระยา.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. 2531. มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะ. กรุงเทพมหานคร:หน่วยศึกษานิเทศก์. กรมการฝึกหัดครู.
- พัลลภ วังบอน. 2561. สุนทรียะในงานภาพพิมพ์โลหะ. กรุงเทพฯ : ชากุณะ.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. 2549. องค์ประกอบศิลป์1. กรุงเทพฯ : บริษัท เพื่อฟ้า พรินต์ติ้ง.
- วัฒน์ วรรณยางกูร. (2561). เราคือความทรงจำของประชาชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน.
- วิทยา กิจชาญไพบูลย์. (2550). องค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- อัสนี ชูอรุณ. 2532. ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- อัสนี ชูอรุณ. 2543. ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุภาพรณ ศรีสุข. (2562). ความทรงจำกับพัฒนาการของลูก.
- สมจิต หนูเจริญ. (2557). จิตวิทยาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- พงศ์มนัส บุศยประทีป. 2554. อิทธิพลของรูปแบบความผูกพันต่อความพึงพอใจในความสัมพันธ์ โดยมีรูปแบบการอนุমানสาเหตุและรูปแบบการอนุমানความรับผิดชอบเป็นตัวแปรส่งผ่าน. [วิทยานิพนธ์ (ศศ.ม.). จิตวิทยาสังคม. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- พจ ธรรมพิร. (2565). ความทรงจำคืออะไร? เข้าถึงได้จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/memory/> สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน. 68

รวีดา ระย้านิล. 2553. อิทธิพลของรูปแบบความผูกพันต่อลักษณะนิสัยการให้อภัย : ทวิโมเดล
แข่งขันโดยมีตัวแปรการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นและการหมกมุ่น ครุ่นคิดเป็นตัวแปร
ส่งผ่าน. [วิทยานิพนธ์ (ศศ.ม.). จิตวิทยาสังคม. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย].

สิริภรณ์ ระวังงาน. 2553. ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ต่อความพึง
พอใจในความสัมพันธ์ของคู่รัก โดยมีองค์ประกอบของความรักทั้งสามเป็นตัวแปรส่งผ่าน.
[วิทยานิพนธ์ (ศศ.ม.). จิตวิทยาสังคม. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

ไพริน ภูประดับ. (2559). ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ. [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต.
สาขาวิชาทัศนศิลป์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร].



- Anderson, K. (Ed.). (2004). *Pop Surrealism: The Rise of Underground Art*. San Francisco: Last Gasp.
- Anderson, K. (2007). Interview with Pop Surrealism editor Kirsten Anderson.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *The Psychology of Learning and Motivation: Advances in Research and Theory*, New York.
- Baldwin, B. (2010). *Pop Surrealism: The Rise of Underground Art*. Ginko Press.
- Breton, André. (1924). *Manifesto of Surrealism*. Paris.
- Bauer, P. J. (2007). *Remembering the Times of Our Lives: Memory in Infancy and Beyond*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Davies, B. J. (2022). *What Defines Pop Surrealism?* Retrieved from Barrie J Davies blog.
- Guffey, E. (2006). *Retro: The Culture of Revival*. Reaktion Books.
- Guffey, Elizabeth. (2006). *Retro: The Culture of Revival*. Reaktion Books.
- Freud, S. (1905). *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*. Three Essays on the Theory of Sexuality. Vienna: Franz Deuticke.
- Baldwin, Bruce. (2010). *Pop Surrealism: The Rise of Underground Art*. Ginko Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Greshko, M. (2019). Human memory: How we make, remember, and forget memories. National Geographic.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press. Information Research [Online].
Available : <https://themomentum.co/pop-art-2/> (2025, 20th June)
- McCormick, C., & Reid, L. (2004). Essays in *Pop Surrealism: The Rise of Underground Art*. In K. Anderson (Ed.), *Last Gasp*.
- Novander, S. (2022). *What Is Pop Surrealism Art?* Artland Magazine.

ประวัติผู้ศึกษา



ชื่อ	นางสาววิศุทธิ์นิ อุกำแพง
ภูมิลำเนาเดิม	109 หมู่ 12 ตำบลนาดี อำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี 25220
วัน เดือน ปี เกิด	17 พฤษภาคม 2546
การศึกษา	
พ.ศ. 2553	ระดับประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านโนนแสนสุข
พ.ศ. 2558	ระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดธรรมาวุฒิสรรณาราม
พ.ศ. 2559	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนมณีเสวตรอุปถัมภ์
พ.ศ. 2565	ระดับปริญญาตรี วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
สถานศึกษา	วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีที่สำเร็จการศึกษา	2568

