

เข้าสู่โลกของภาพยนตร์

นายธีรภัทร์ ธรรมยศ

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2560



Into the world in movies

Theerapat Thammayod

The Art Thesis Submitted in Partial Fulfillments of the
Requirement For Bachelor Degree of Fine Arts Major in
Graphic Arts Department of Fine Art POH-CHANG ACADEMY OF
ARTS Rajamangala University of Technology Rattanakosin

2017

หัวข้อเรื่อง	เข้าสู่โลกของภาพยนตร์
นักศึกษา	นายธีรภัทร์ ธรรมยศ
รหัสนักศึกษา	4561070841118
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุรางคณา ผิวมันักิจ
หลักสูตร	ศิลปบัณฑิต ภาควิชาจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากสื่อภาพยนตร์ เป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรม “การชื่นชมดูหนัง ภาพยนตร์” ทำให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบเหมือนจริง โดยใช้ตัวข้าพเจ้าแสดงเป็นเป็น ตัวละครในผลงาน สะท้อนให้เห็นจินตนาการ ผ่าน ความรู้สึกอารมณ์ โดยวิธีทำงาน ผ่านกระบวนการ ร้างภาพด้วยโปรแกรม Photoshop โดยสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นลักษณะเหมือนโปสเตอร์หนังที่ หลากหลายอารมณ์ความรู้สึกแตกต่างของแต่ละเรื่องที่ข้าพเจ้าประทับใจ โดยใช้ตัวเองเป็นแสดง บทบาทในตัวละครตามฉากหนึ่งสร้างผลงานขึ้นมา ผ่านหัวข้อ เข้าสู่โลกของภาพยนตร์ โดยผ่าน กระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ดิจิทัลปรี้นท์ (digital paint) และ เทคนิคภาพพิมพ์ ตะแกรงไหม (silkscreen)

Name Mr.Theerapat Thammayod
Student ID 4561070841118
Advisers Miss.Surangkana Piwmaning
Degree Bachelor Degree of Fine Arts Major in Graphic Arts
POH – CHANG ACADEMY OF ARTS Rajamangala University of
Technology Rattanakosin
Year 2017

Abstract

I was inspired by the movie. Be part of the behavior. "Film buffs" make me create works in real life. I use my character as a character in the work. Imagine your emotions through the way you work through the process of sketching with Photoshop, creating works that look like movie posters, a variety of emotions, different emotions of each story I was impressed. By using himself as a role-playing actor in the movie scene, he creates works through the topic into the world of film. Through the process of printing stencil. Digital paint and silk screen.



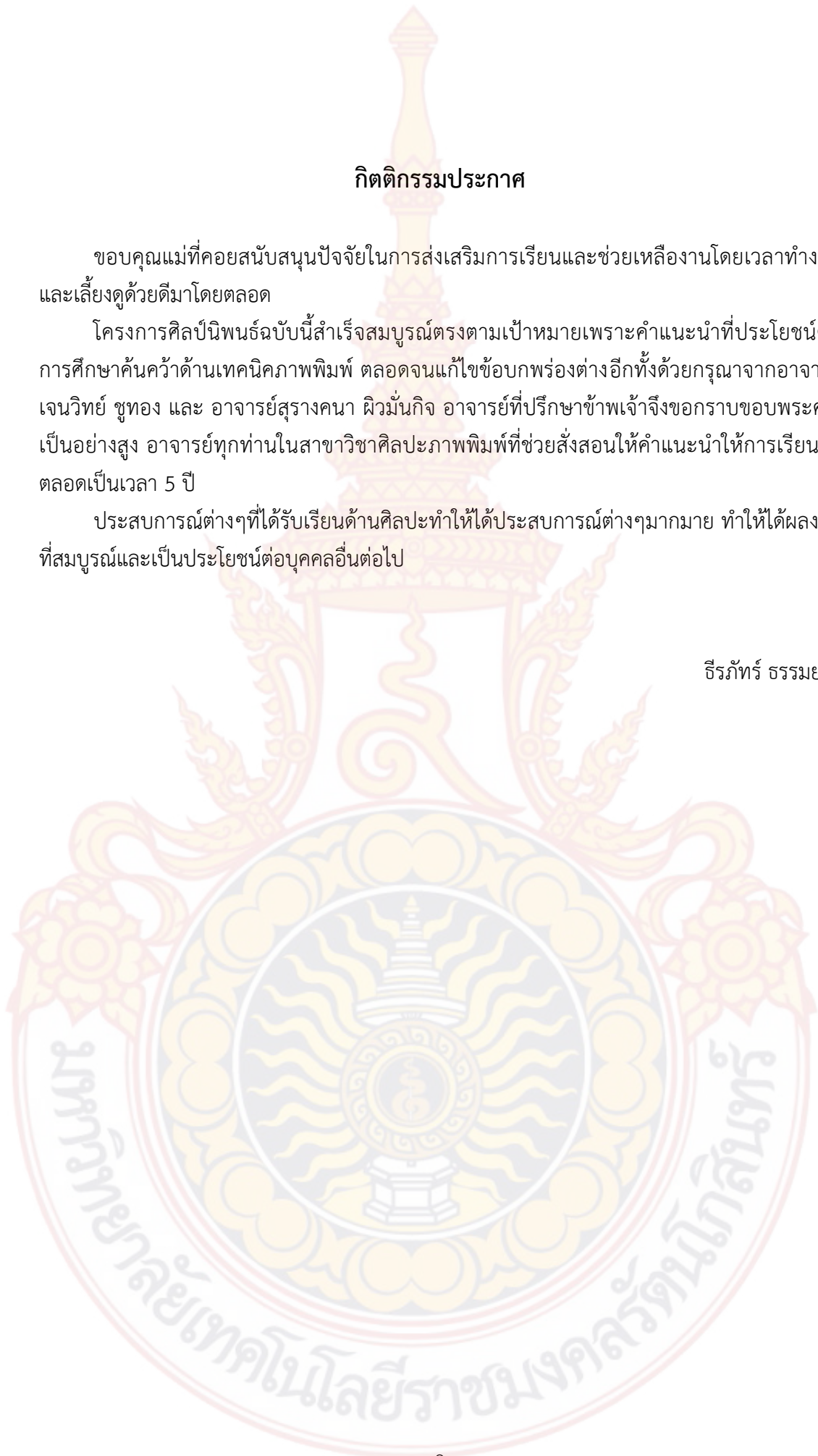
กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณแม่ที่คอยสนับสนุนปัจจัยในการส่งเสริมการเรียนและช่วยเหลืองานโดยเวลาทำงาน และเลี้ยงดูด้วยดีมาโดยตลอด

โครงการศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ตรงตามเป้าหมายเพราะคำแนะนำที่ประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าด้านเทคนิคภาพพิมพ์ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างอีกทั้งด้วยกรุณาจากอาจารย์เจนวิทย์ ชูทอง และ อาจารย์สุรางคณา ผิวมันกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาข้าพเจ้าจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง อาจารย์ทุกท่านในสาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ที่ช่วยสั่งสอนให้คำแนะนำให้การเรียนมาตลอดเป็นเวลา 5 ปี

ประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับเรียนด้านศิลปะทำให้ได้ประสบการณ์ต่างๆมากมาย ทำให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์และเป็นประโยชน์ต่อบุคคลอื่นต่อไป

ธีรภัทร์ ธรรมยศ



คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของหนึ่งของการศึกษาความหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชา ศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตน โกสินทร์ ประจำปีการศึกษา 2560

เนื้อหาและผ่านการแสดงจินตนาการมีการศึกษาและรวบรวมมาจากสื่อภาพยนตร์หรือหนังสือ นิตยสารแบบบันทึก ออนไลน์ และจากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ขั้นตอนการทำงาน วิเคราะห์ผลงานที่ สร้างสรรค์รวมไปถึงบทสรุปการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้จัดทำหวังว่าโครงการศิลปนิพนธ์นี้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามความหวังและจะมีประโยชน์ต่อผู้สนใจ ศึกษาในเรื่องภาพยนตร์นำเสนอต่อไป

นายธีรภัทร์ ธรรมยศ

สารบัญ

	หน้า
ปกในภาษาไทย	ก
ปกในภาษาอังกฤษ	ข
หน้าอวมัติ	ค
บทคัดย่อไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
คำนำ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญ(ต่อ)	ฌ
สารบัญภาพ	ญ
สารบัญภาพ(ต่อ)	ฎ
สารบัญภาพ(ต่อ)	ฏ
สารบัญภาพ(ต่อ)	ฐ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา	1
จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์	1
ขอบเขตแห่งการสร้างสรรค์	1
2 พื้นฐานความคิดและอิทธิพลในการสร้างสรรค์	3
ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ	3
อิทธิพลจากสื่อภาพยนตร์	3
อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม	9
อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม	10
3 กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการ และขั้นตอนการทำงาน	14
ขั้นตอนการประมวลความคิด	14
รูปทรงและเนื้อหาในการสร้างสรรค์	14
ขั้นตอนการสร้างสรรค์และเทคนิควิธีการ	15
อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน	46
กระบวนการสร้างแม่พิมพ์ และการพิมพ์	47
4 การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน	56

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การพัฒนาการสร้างผลงานก่อนศิลปนิพนธ์	56
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1	56
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2	57
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3	58
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4	59
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5	60
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	61
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1	61
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2	63
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3	64
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4	65
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5	67
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6	69
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7	70
5 บทสรุป	71
บรรณานุกรม	72
ภาคผนวก(ก)	73
ภาพขยายผลงานศิลปนิพนธ์	73
ภาคผนวก(ข)	91
ภาพบรรยากาศการแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปนิพนธ์	92
ประวัติผู้ศึกษา	96

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner 2049 (2017)	4
ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Hero (2002)	4
ภาพที่ 3 ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Star wars (1977)	5
ภาพที่ 4 ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Star Wars: Episode V	6
ภาพที่ 5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)	7
ภาพที่ 6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)	7
ภาพที่ 7 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)	8
ภาพที่ 8 ภาพบรรยากาศในโรงหนัง	9
ภาพที่ 9 ชื่อผลงาน Dune	10
ภาพที่ 10 ชื่องาน มารดา!	11
ภาพที่ 11 ชื่องาน เดินต่อไป	12
ภาพที่ 12 รูปภาพข้อมูลจากเกม Star wars battlefront	15
ภาพที่ 13 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)	16
ภาพที่ 14 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)	16
ภาพที่ 15 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	17
ภาพที่ 16 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	18
ภาพที่ 17 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	19
ภาพที่ 18 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	20
ภาพที่ 19 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	21
ภาพที่ 20 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	22
ภาพที่ 21 รูปภาพการสร้างภาพร่าง	23
ภาพที่ 22 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินนิพนธ์หมายเลข 1	24
ภาพที่ 23 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินนิพนธ์หมายเลข 2	25
ภาพที่ 24 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินนิพนธ์หมายเลข 3	26
ภาพที่ 25 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินนิพนธ์หมายเลข 4	27
ภาพที่ 26 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินนิพนธ์หมายเลข 5	28
ภาพที่ 27 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินนิพนธ์ หมายเลข 1	29
ภาพที่ 28 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินนิพนธ์ หมายเลข 2 ชั้นที่ 1	30
ภาพที่ 29 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินนิพนธ์ หมายเลข 2 ชั้นที่ 2	31
ภาพที่ 30 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 1	32
ภาพที่ 31 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 2	33
ภาพที่ 32 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 3	34

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 33 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 1	35
ภาพที่ 34 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 2	36
ภาพที่ 35 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 3	36
ภาพที่ 36 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 1	37
ภาพที่ 37 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 2	38
ภาพที่ 38 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 3	38
ภาพที่ 39 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 1	39
ภาพที่ 40 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 2	40
ภาพที่ 41 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 3	41
ภาพที่ 42 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 1	42
ภาพที่ 43 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 2	43
ภาพที่ 44 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 3	44
ภาพที่ 45 ตัวอย่างไฟล์งานจากภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2	46
ภาพที่ 46 ภาพบรรยากาศขณะกำลังปรีนงาน	47
ภาพที่ 47 ภาพบรรยากาศขณะปรีนงานเสร็จ	47
ภาพที่ 48 ขณะเขียนสีเคลือบน้ำมันโดยกันปิดบนผ้าตะแกรงเนื้อ	48
ภาพที่ 49 ส่วนน้ำหนักที่รายละเอียด	48
ภาพที่ 50 เขียนไข่แบบลายกลีบดอกกุหลาบบนกระดาษไข่	49
ภาพที่ 51 กาวอัดแห้งสนิทแล้ว	50
ภาพที่ 52 การล้างน้ำ	51
ภาพที่ 53 แม่พิมพ์กาวอัดแบบสมบูรณ์	51
ภาพที่ 54 นำสีที่ต้องการไปอยู่บนผ้าตะแกรงเนื้อ	52
ภาพที่ 55 ใช้ไม้ยางปาด ปาดสีในผ่านผ้าตะแกรงเนื้อลงไปยังกระดาษที่เตรียมไว้	53
ภาพที่ 56 กระบวนการพิมพ์ที่ปาด	53
ภาพที่ 57 ผลงานสำเร็จ	54
ภาพที่ 58 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1	56
ภาพที่ 59 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2	57
ภาพที่ 60 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3	58
ภาพที่ 61 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4	59
ภาพที่ 62 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5	60
ภาพที่ 63 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 1	62
ภาพที่ 64 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2 ชั้นที่ 1	63
ภาพที่ 65 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2 ชั้นที่ 2	63

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 98 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 3	90
ภาพที่ 99 โปสเตอร์แสดงผลงานศิลปนิพนธ์	92
ภาพที่ 100 สูจิบัตร	92
ภาพที่ 101 ภาพพิธีเปิดงาน	93
ภาพที่ 101 บรรยากาศงานแสดงผลงานศิลปนิพนธ์	93
ภาพที่ 102 ภาพผลงาน	94
ภาพที่ 103 ภาพถ่ายรูปกับผลงาน	94
ภาพที่ 104 ภาพบรรยากาศในถ่ายรูป	95



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา

การสร้างสรรคศิลป์ในโครงการนี้ อิทธิพลของภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าใช้ชีวิตประจำจาก ประสบการณ์ทางการชมภาพยนตร์ สามารถดำเนินเรียนรู้ชีวิตของผู้ชายจากสื่อภาพยนตร์ ทำให้ ข้าพเจ้าได้รับเรียนรู้มากมาย และพบเจอและจากสื่อประเภทต่างๆ พบว่าตัวตนและสำคัญของผู้ชาย เป็นนักแสดง นักแสดงสมทบ หรือนักแสดงประกอบ จะเห็นได้จากบทบาททางด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องสติปัญญา ความสามารถ จิตใจและอารมณ์ ซึ่งนำไปสู่สถานะของผู้ชายที่จะสวมบทบาทเรื่อง ภาพยนตร์ ข้าพเจ้าใช้จินตนาการสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะภาพพิมพ์ในทัศนะที่เห็นและรู้สึกได้ โดยนำ เรื่องราวจากฉากของภาพยนตร์ที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก และปรับเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อภาพลักษณ์ ของผู้ชายให้เปลี่ยนแปลงไป

ความสำคัญของโปสเตอร์เป็นลักษณะบรรยากาศในสภาวะอารมณ์ความรู้สึกที่มุมมองของ จินตนาการถึงจากภาพยนตร์ที่ชอบโดยใช้ข้าพเจ้าเป็นแสดงบทบาทตามฉากหนึ่งสร้างเป็นภาพเอก ลักษณะของเพศผู้ชายที่ความแสดงออกด้วยอารมณ์ความรู้สึกและไปจึงใส่บทบาทหน้าที่ในมุมมอง จินตนาการ สร้างสรรค์งานจากจินตนาการ ได้รับแรงบันดาลใจจากสื่อภาพยนตร์ เป็นส่วนพฤติกรรม ภาพยนตร์ผ่านกระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) และ ภาพพิมพ์ดิจิตอลปริ้นท์ (Digital Paint) ถึงสุนทรียศาสตร์จินตนาการที่อาศัยในนั้นเป็นเรื่องราวของ ภาพยนตร์ และอยู่ในสภาวะอารมณ์ความรู้สึก

จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์

1. สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ
2. เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผ่านระบบโปรแกรม Adobe Photoshop
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ ผ่านเทคนิคภาพพิมพ์ดิจิตอล ปริ้นท์ (Digital Paint) และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

ขอบเขตแห่งการสร้างสรรค์

1. สร้างสรรค์ผลงานเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ในรูปแบบ 2 มิติโดยนำเสนอผลงานผ่าน กระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุในรูปแบบการทำงานเทคนิคภาพพิมพ์ดิจิตอล ปริ้นท์ (Digital Paint) และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เป็นสร้างเอกลักษณ์เฉพาะโปสเตอร์ภาพยนตร์ให้เกิด สภาวะอารมณ์ความรู้สึก จากจินตนาการของข้าพเจ้า

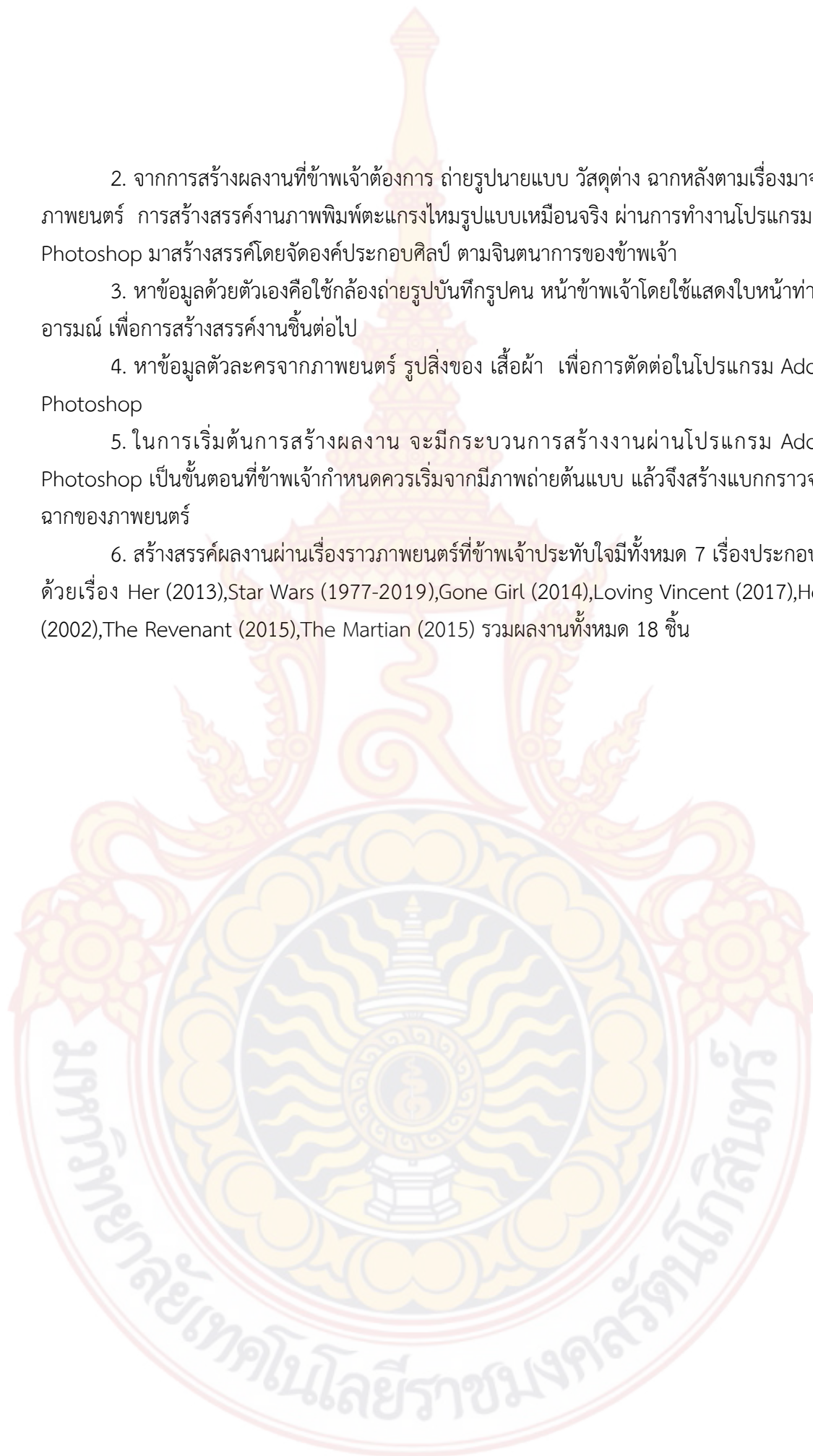
2. จากการสร้างผลงานที่ข้าพเจ้าต้องการ ถ่ายรูปนายแบบ วัสดุต่าง ฉากหลังตามเรื่องมาจากภาพยนตร์ การสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ตะแกรงไหมรูปแบบเหมือนจริง ผ่านการทำงานโปรแกรม Photoshop มาสร้างสรรค์โดยจัดองค์ประกอบศิลป์ ตามจินตนาการของข้าพเจ้า

3. หาข้อมูลด้วยตัวเองคือใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกรูปคน หน้าข้าพเจ้าโดยใช้แสงเงาใบหน้าท่าทุกอารมณ์ เพื่อการสร้างสรรค์งานชิ้นต่อไป

4. หาข้อมูลตัวละครจากภาพยนตร์ รูปสิ่งของ เสื้อผ้า เพื่อการตัดต่อในโปรแกรม Adobe Photoshop

5. ในการเริ่มต้นการสร้างผลงาน จะมีกระบวนการสร้างงานผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นขั้นตอนที่ข้าพเจ้ากำหนดควรเริ่มจากมีภาพถ่ายต้นแบบ แล้วจึงสร้างแบกกราวจากฉากของภาพยนตร์

6. สร้างสรรค์ผลงานผ่านเรื่องราวภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าประทับใจทั้งหมด 7 เรื่องประกอบไปด้วยเรื่อง Her (2013), Star Wars (1977-2019), Gone Girl (2014), Loving Vincent (2017), Hero (2002), The Revenant (2015), The Martian (2015) รวมผลงานทั้งหมด 18 ชิ้น



บทที่ 2

พื้นฐานความคิดและอิทธิพลในการสร้างสรรค์

ที่มาของความแนวคิดและแรงบันดาลใจ

ประสบการณ์ทางการชมภาพยนตร์ และการรับรู้ในสื่อภาพยนตร์จากความทรงจำในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ไม่ลืมหากภาพยนตร์ทุกเรื่อง แต่เราถูกกระตุ้นขึ้นใหม่ ก็อยากจะสวมบทบาทเป็นพระเอก พระรอง ไม่ว่าจะตามใครก็ได้หมด ที่เราจดจำฝังใจ เป็นภาพฉากที่เกิดขึ้นในความคิด ซึ่งความรู้สึกต่อความทรงจำนั้น หลากหลาย ความกลัว ความเจ็บ ความตื่นเต้น ความประทับใจ ความซาบซึ้ง ความสะท่อนใจ ทั้งหมดมีส่วนสำคัญที่กระตุ้นให้เราจดจำได้ไม่ลืม ทั้งหมดเป็นสิ่งสำคัญซ้ำเข้าไปในเรื่องของแรงบันดาลใจ

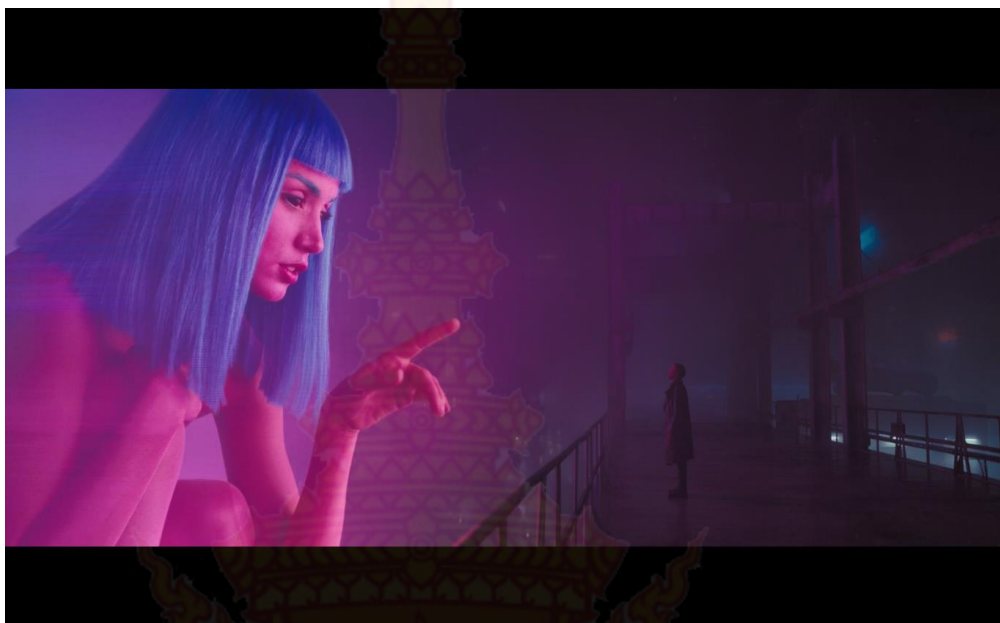
นำออกมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นงานภาพพิมพ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะสุนทรียศาสตร์ เป็นสิ่งสำคัญในองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์โดยปกติพื้นฐานประกอบต้นฉบับ ดังนี้

- เรื่อง คือ ภาพเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น สิ่งสำคัญคือฉากมีความหมายมาก ต่อมีความรู้สึกในจิตใจ
- สื่อผ่านการแสดง เรื่องที่จะนำเสนอให้สื่ออะไรก็ให้ผู้ชมได้รับรู้
- ตัวละคร มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวละครสมทบหรือตัวละครประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามบทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

อิทธิพลจากสื่อภาพยนตร์

สื่อที่ถ่ายทอดอารมณ์ เหตุการณ์ ศิลปะ วรรณกรรม สารคดี และ จินตนาการ ออกสู่สาธารณชน ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวหรือเหตุการณ์ขึ้นมา โดยอาศัยเทคนิค และความชำนาญในการ และ เพื่อการศึกษา

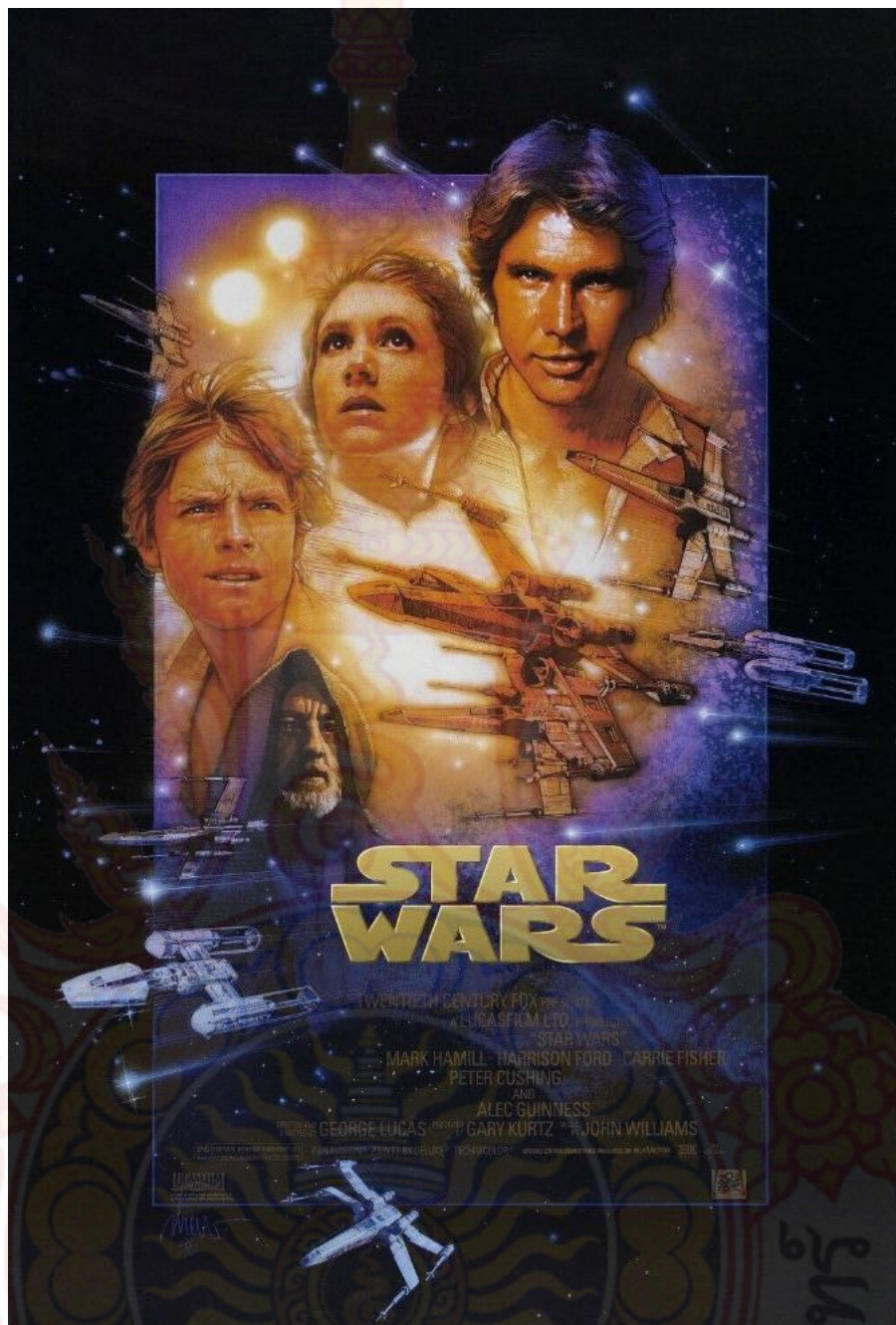
การเลือกชมโปสเตอร์หนังในยุคศตวรรษที่ 20 ออกแบบโปสเตอร์รูปแบบศิลปะ และงานศิลปะการสร้างโปสเตอร์



ภาพที่ 1 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner 2049 (2017) ด้วยแคปสกรีนช็อค
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Hero (2002)
ที่มา : imdb , Hero , accessed 25 มีนาคม 2561, from
<http://www.imdb.com/title/tt0299977/mediaviewer/rm3420148736>



ภาพที่ 3 ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Star wars (1977)

ที่มา : imdb, star wars , accessed 25 มีนาคม 2561, from

<http://www.imdb.com/title/tt0076759/mediaviewer/rm2944010752>



ภาพที่ 4 ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back (1980)

ที่มา : imdb, Star Wars Episode V The Empire Strikes Back, accessed 25 มีนาคม 2561, from <http://www.imdb.com/title/tt0080684/mediaviewer/rm1555174656>



DF-21699R – Guided by sheer will and the love of his family, Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) must navigate a vicious winter in a relentless pursuit to live and find redemption.
 Photo Credit: Kimberley French
 Copyright © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. THE REVENANT Motion Picture Copyright © 2015 Regency Entertainment (USA), Inc. and Monarchy Enterprises S.a.r.l. All rights reserved. Not for sale or duplication.

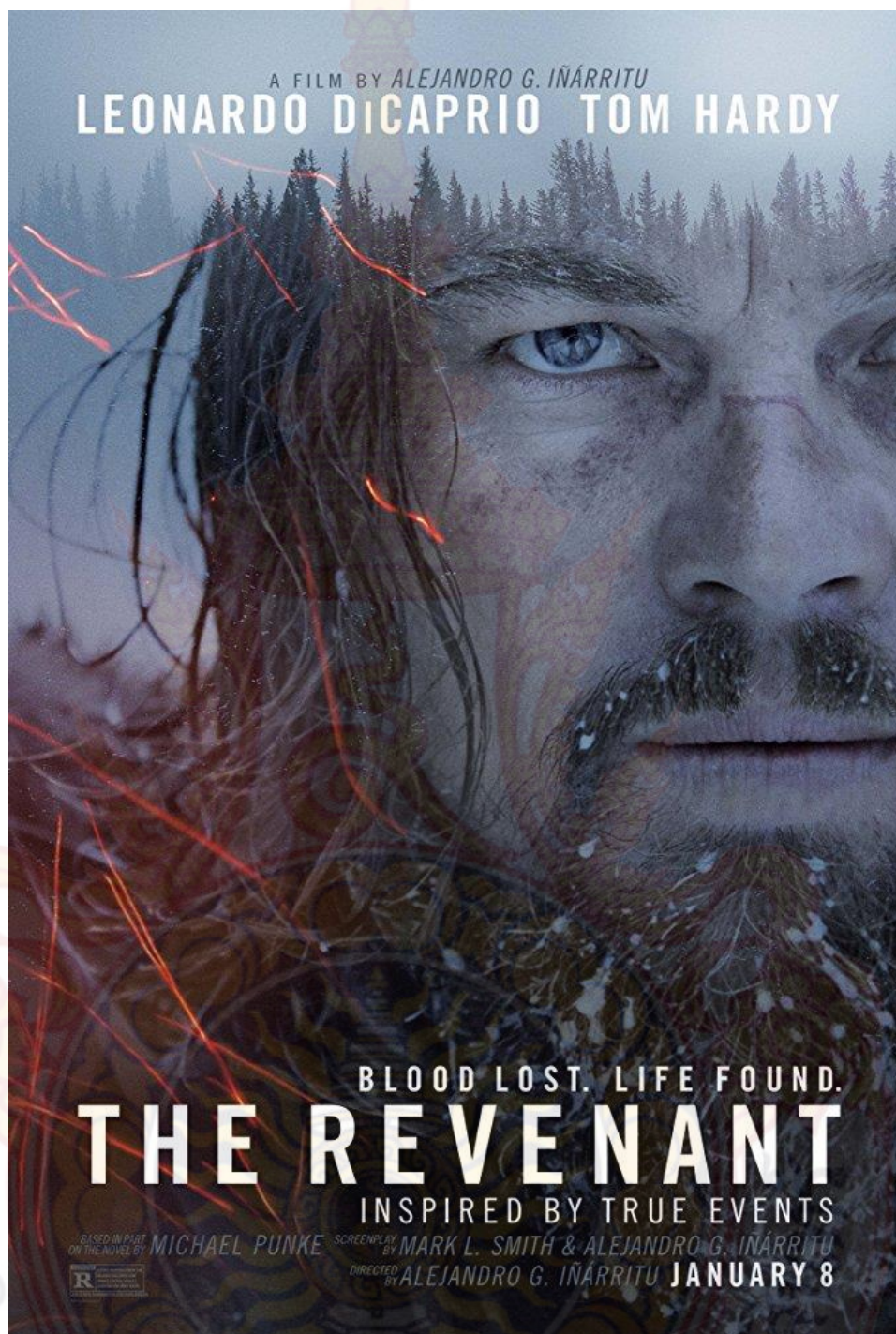
ภาพที่ 5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)

ที่มา : imdb, The Revenant, accessed 25 มีนาคม 2561, from
<http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm3008028928>



ภาพที่ 6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)

ที่มา : imdb, The Revenant, accessed 25 มีนาคม 2561, from
<http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm1441472512>



ภาพที่ 7 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)

ที่มา : imdb, The Revenant, accessed 25 มีนาคม 2561, from
<http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm807788544>

อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม

หน้าที่ของโปสเตอร์หนัง คือการประชาสัมพันธ์ข้อมูล ห้าง เทศกาลงานต่างหรือโซเชียล ให้ผู้พบเห็นและผู้สนใจได้รับรู้ เป็นเหมือนตัวโฆษณาเบื้องต้น เพื่อดึงดูด เรียงร้อยความสนใจให้ผู้พบเห็น มีความรู้สึก “อยากดู”



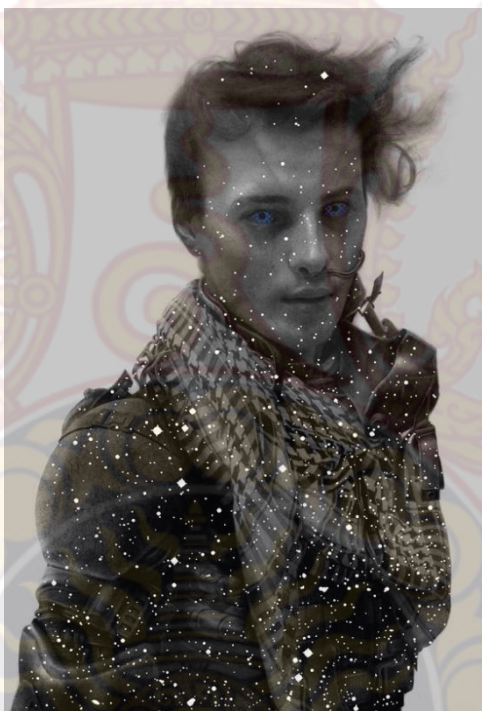
ภาพที่ 8 ภาพบรรยากาศในโรงหนัง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

แซม เวเบอร์

แซม เวเบอร์ (Sam Weber) เป็นศิลปินทัศนศิลป์ชาวแคนาดา เกิดที่รัฐอะแลสกา และเติบโตขึ้นมาในเมืองออนแทรีโอ (Ontario) ประเทศแคนาดา หลังจบการศึกษาวุฒิการศึกษาศรี วิทยาลัย Alberta College of Art and Design ในเมืองคาลกาารี (Calgary) ฉันท้ายไปอยู่เมืองนิวยอร์กในประเทศอเมริกา เพื่อการศึกษาประกอบภาพและเข้าเรียนหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่โรงเรียนวิชาทัศนศิลป์ ปัจจุบันนี้ฉันทอยู่นิวยอร์ก ทำงานเป็นอาจารย์ผู้สอนศิลปะ และผลงานของฉันทในวงการหนังสือนิยาย

ศิลปิน แซม เวเบอร์ แนวคิดของศิลปิน จุดเริ่มต้นคือเวลาสำหรับการดูแลที่ละเอียดอ่อนที่สุด



ภาพที่ 9 ชื่อผลงาน Dune

ขนาด 56.6 x 82.5 cm

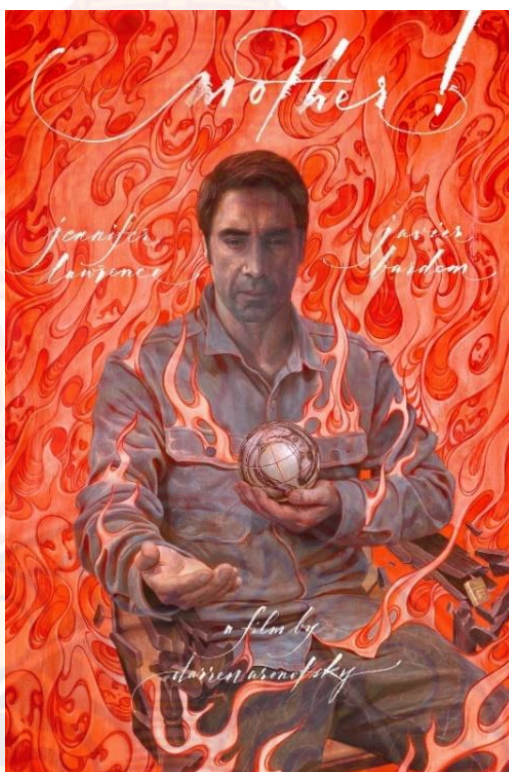
เทคนิค digital painting

ที่มา : sampaints.com, 02 02 2015, from <http://sampaints.com/2015/02/02/dune>

จากแนวคิดและการทำงานข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในเรื่อง รูปแบบมนุษย์ในสุนทรียศาสตร์ เพื่อความประทับใจในสิ่งที่มีความรู้สึกอารมณ์ องค์ประกอบนำทัศนภาพสร้างเพื่อให้ได้บรรยายกาศเสียบ สงัด

เจมส์ จีน

เจมส์ จีน (James Jean) เป็นศิลปินทัศนศิลป์ชาวไต้หวันชาวอเมริกันที่รู้จักกันในชื่อการทำงานเชิงพาณิชย์และผลงานศิลปะของเขา เขาเป็นที่รู้จักในวงการการ์ตูนอเมริกันในฐานะศิลปินปกหนังสือต่างๆที่เผยแพร่โดย DC Comics ตลอดจนผลงานของเขาสำหรับ Prada, ESPN และ Atlantic Records ผลงานของเขาซึ่งรวบรวมไว้ในหนังสือหลายฉบับได้รับการเปรียบเทียบโดย The New York Times กับเรื่อง Maxfield Parrish



ภาพที่ 10 ชื่องาน มารดา!

เทคนิค สีน้ำมัน

ขนาด 29 7/8" x 19 15/16"

ที่มา : instagram, jamesjeanart, 17 august 2017, from
<https://www.instagram.com/p/BX3s32yl30W/?taken-by=jamesjeanart>

จากแนวคิดและการทำงานซ้ำๆที่ได้รับอิทธิพลในเรื่อง องค์ประกอบภาพเป็นโปสเตอร์หนึ่งในเรื่องราวของภาพยนตร์จึงมีการสร้างสรรค์ งานตัวหลักโดยการสร้างสรรค์เป็นงานผสมผสานกับการ
 ตูม

อัญชลี อารยะพงศ์

ศิลปิน อัญชลี อารยะพงศ์พณิชย์ แนวคิดของศิลปิน ประสบการณ์ทางความคิดของข้าพเจ้า มีทัศนคติเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่มักจะถูกจำกัดพื้นที่ทางความคิดและบทบาทหน้าที่ในสังคม จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าต้องการ สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดของข้าพเจ้าที่ต้องการแสดงให้เห็นถึง ภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่มีอิสระทางความคิด มีชีวิตชีวา และสนุกสนานไปกับบทบาทหน้าที่ในชีวิตจริงและในจินตนาการอย่างมีความสุข



ภาพที่ 11 ชื่องาน เดินต่อไป

เทคนิค สีน้ำมัน

ขนาด 190 x 250 cm

ที่มา : fine art magazine ,thriller-horror , 25 march 2018, from <http://www.fineart-magazine.com/thriller-horror/>

จากแนวคิดและการทำงานข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในเรื่อง เป้าหมายของทั้งสองรูปแบบจะพบว่ามี ความแตกต่าง นักแสดงโดยใช้ภาพลักษณ์ของตัวละครเจ้าของผลงาน องค์ประกอบภาพในทัศนียภาพจุดเด่น โครงพื้นหลังเป็นทิวทัศน์โดยอิสระ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. **Adobe Photoshop** โปรแกรมหนึ่งในการทำงานดิจิทัลใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิกที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบตัดต่อภาพ และมีเครื่องมืออุปกรณ์หลายหลากชนิด

2. **Digital paint** การวาดภาพรูปแบบใหม่ซึ่งต่างจากการวาดภาพในแบบที่ใช้ สีน้ำ สีน้ำมัน ฯลฯ วาดลงกระดาษ โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่าง คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เม้าส์ปากกา และ ซอฟต์แวร์ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบนคอมพิวเตอร์

3. **Silkscreen** การปาดหมึกพิมพ์ ผ่านผ้าสกรีน ที่ยึดบนกรอบสี่เหลี่ยม ให้ลงไปติดกับวัสดุที่จะพิมพ์



บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการ และขั้นตอนการทำงาน

ในการทำงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ ภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ มีหลากหลายอารมณ์ความรู้สึก โดยนำเสนอผลงานผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ล่องฉลุในรูปแบบการทำงานเทคนิคดิจิทัลปริ้นท์ (Digital Paint) และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ผลงานมีลักษณะเป็น 2 มิติ เหมือนกับงานโปสเตอร์หนึ่งให้เกิดสภาวะอารมณ์ความรู้สึกประทับใจ พัฒนา รูปแบบเป็นลักษณะเฉพาะตน ให้ตรงตามแนวคิด ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการประมวลความคิด

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ประสบการณ์ทางคิดของข้าพเจ้า อิทธิพลจากสื่อ ภาพยนตร์หลอมรวมจนเกิดเป็นมุมมองในจินตนาการ และรูปแบบโปสเตอร์เป็นลักษณะเฉพาะตน ด้านของตนเองที่ข้าพเจ้าจะถ่ายทอดผ่านเทคนิคดิจิทัลปริ้นท์ (Digital Paint) และ ภาพพิมพ์ ตะแกรงไหม (Silkscreen)

รูปทรงและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

รูปแบบของสไตส์ตัวเอง แบ่งเป็น 3 แบบ

เนื้อหา (Content)

การสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีเรื่องราวเหมือนจริงแต่มุ่งอารมณ์ของตัวเองที่ถ่ายทอดลงใน ผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์รูปแบบตามความรู้สึก เป็นการนำภาพร่างสเก็ตมาใช้ในการ จัดองค์ประกอบศิลปะและกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก

รูปทรง (Form)

การสร้างงานที่เหมือนจริงดังที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ โดยยึดหลักการสร้างสรรค์ และ นำเสนองานที่ข้าพเจ้าต้องการ ถ่ายรูปนายแบบ วัสดุต่าง ฉากหลังตามเรื่องมาจากภาพยนตร์ การ สร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ตะแกรงไหมรูปแบบเหมือนจริง ผ่านการทำงานโปรแกรม Photoshop มา สร้างสรรค์โดยจัดองค์ประกอบศิลป์ที่แสดงรายละเอียดของงาน

สี (Color)

เป็นทัศนธาตุที่ก่อให้เกิดความรู้สึกอันดับแรกๆ ที่เกิดอารมณ์บางอย่างที่เกิดจากสีนั้นเป็น ความโปร่งแสง ข้าพเจ้าจึงต้องใช้เชื่อน้ำหนักภาพพิมพ์ที่บางในส่วนภาพที่แสดงความจริงของวัตถุ ในการผสมผสานกับสีมีเดียมเพื่อขึ้นความเป็นโปร่งแสง ให้ผลงานดูมีบรรยากาศที่สมจริงมากกว่า แต่ ข้าพเจ้าอาจจะต้องการให้บางส่วนในภาพดูมีความเกินจริง การสร้างน้ำหนักในบางพื้นที่ภาพให้มีค่า น้ำหนักที่เข้มหรืออ่อนกว่า

ขั้นตอนการสร้างสรรคและเทคนิควิธีการ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของข้าพเจ้า การร่างภาพต้นแบบผลงานบน Adobe Photoshop เป็นถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นภาพคร่าวๆ นำภาพความคิดมาจัดองค์ประกอบ เพื่อให้ได้ภาพร่างต้นแบบที่สมบูรณ์ที่สุด มีวิธีการขั้นตอน อธิบายรายละเอียดตามลำดับต่อไป

ภาพร่าง (Sketch)

1.การสร้างภาพร่างต้นแบบโดยตัวข้าพเจ้าเป็น

1.1 ข้าพเจ้านำโมเดลตัวนี้จากหนังภาพยนตร์เฉพาะเรื่องเดียวกัน โปรแกรมสร้างโมเดลทันสมัยเทคโนโลยี มีรายละเอียดอย่าง4K สำคัญคือต้องหาชุดเสื้อผ้าเฉพาะเรื่องนั้น จะได้การทำงานในโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อการตัดต่อให้เนียนๆ รายละเอียด



ภาพที่ 12 รูปภาพข้อมูลจากเกม Star wars battlefront

ที่มา : สืบค้นวันที่ 25 มีนาคม 2561 from

<https://rust.facepunch.com/f/fbx/qxmo/Star-Wars-Model-Links-Thread-V3/68/>

1.2 เมื่อหารูปสิ่งสำคัญมากก็คือเสื้อผ้า ผ้าขน วัสดุ ในการร่างต้นแบบข้าพเจ้านำไปตัดต่อ หรืออะไรที่ต้องการ แม้ข้อดีการร่างภาพด้วยจินตนาการจะตอบสนองความคิดได้ดี



ภาพที่ 13 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)

ที่มา : imdb, The Revenant, accessed 25 มีนาคม 2561, from

<http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm8077544587>

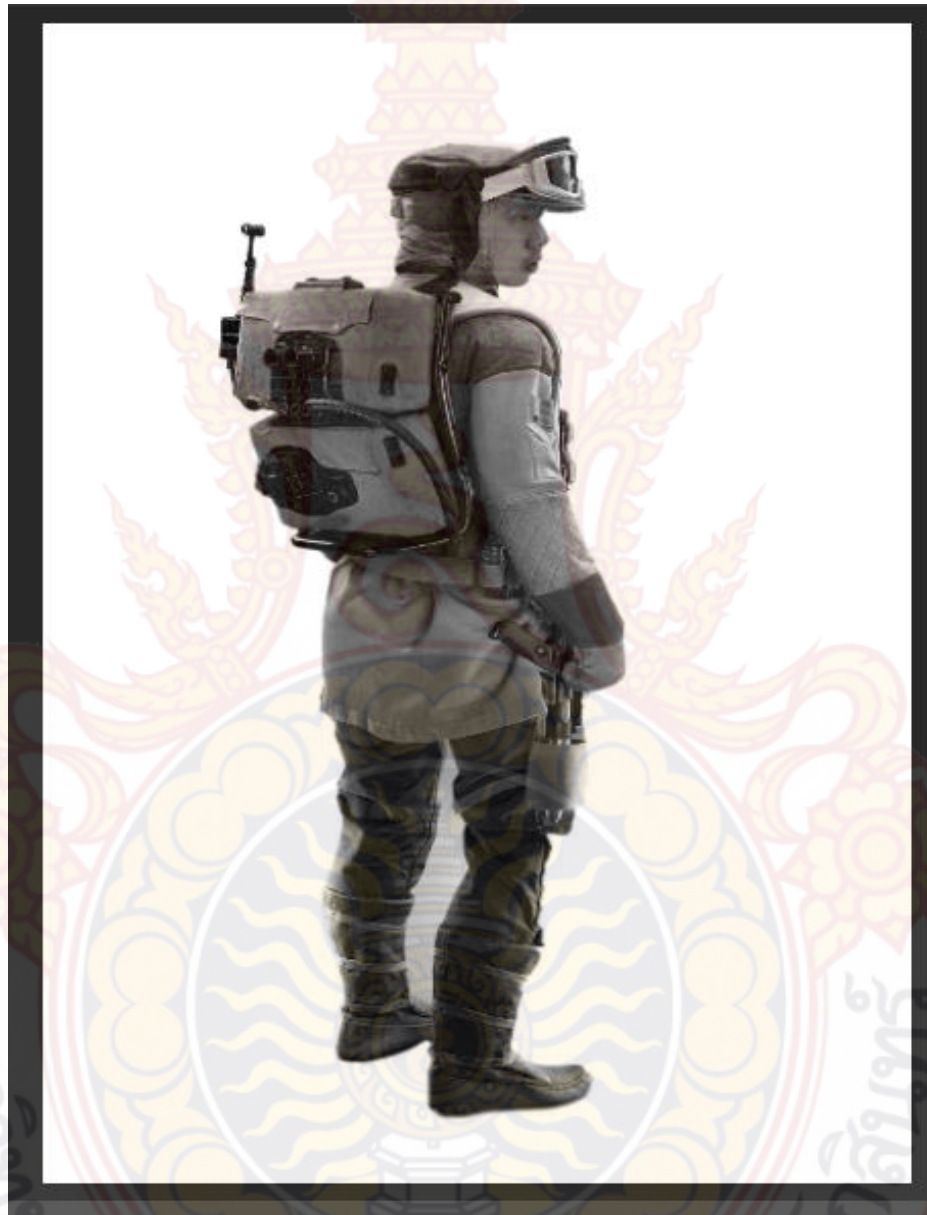


ภาพที่ 14 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant (2015)

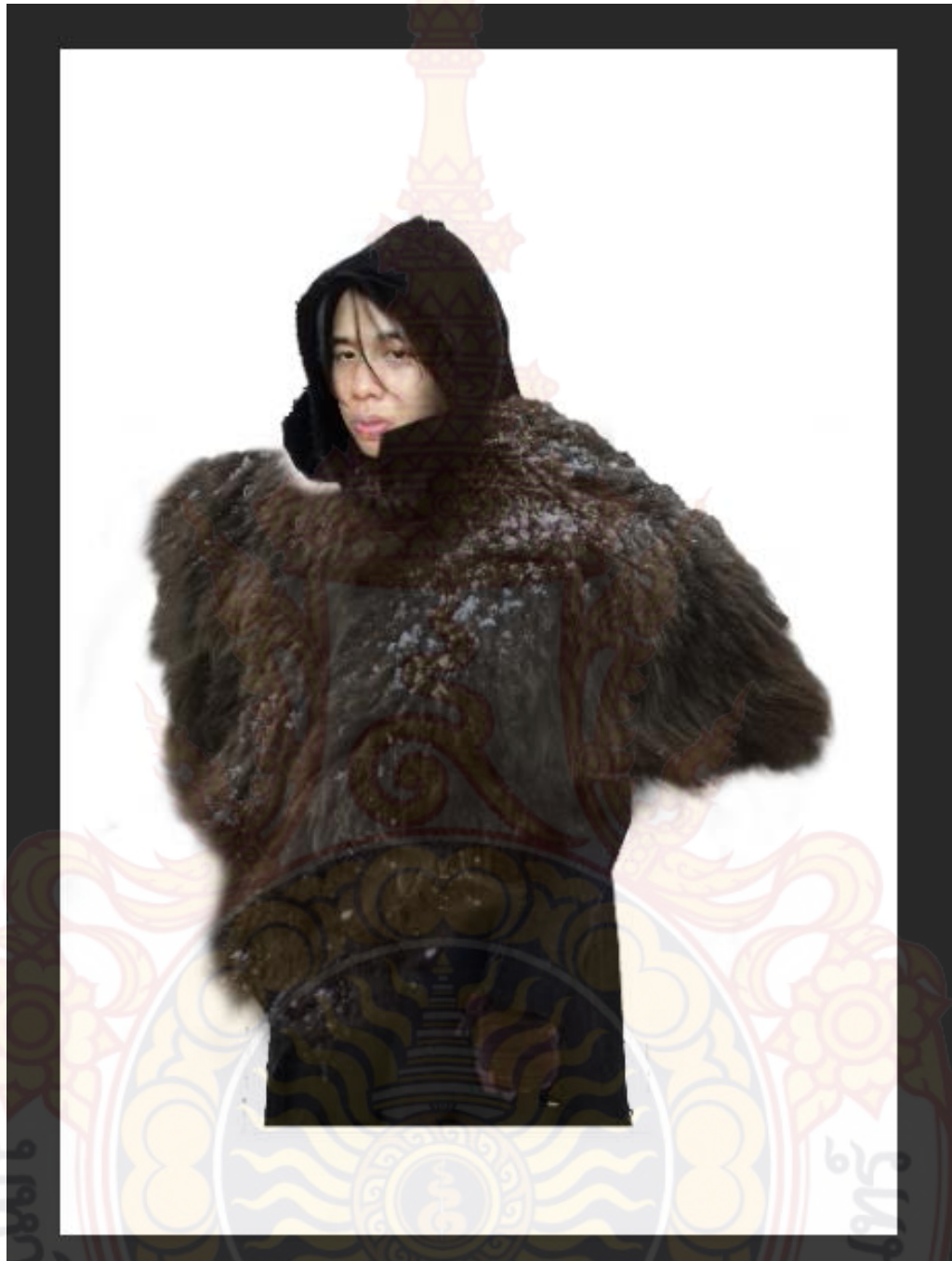
ที่มา : imdb, The Revenant, accessed 25 มีนาคม 2561, from

<http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm8580849>

1.3 นำรูปเราที่ถ่ายรูปเฉพาะใช้แสดงใบหน้าด้วยท่าแสดงอารมณ์ ไปตัดต่ออยู่ตัวละครโมเดล จากภาพยนตร์ การเทคนิคตัดต่อทับซ้อนบนเสื้อผ้าทุกชนิดเพื่อเนียนให้ได้ การควบคุมโทนสีให้เหมาะสม แต่อาจจะเพิ่มเติมรายละเอียด



ภาพที่ 15 รูปภาพการสร้างภาพร่าง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 16 รูปภาพการสร้างภาพร่าง

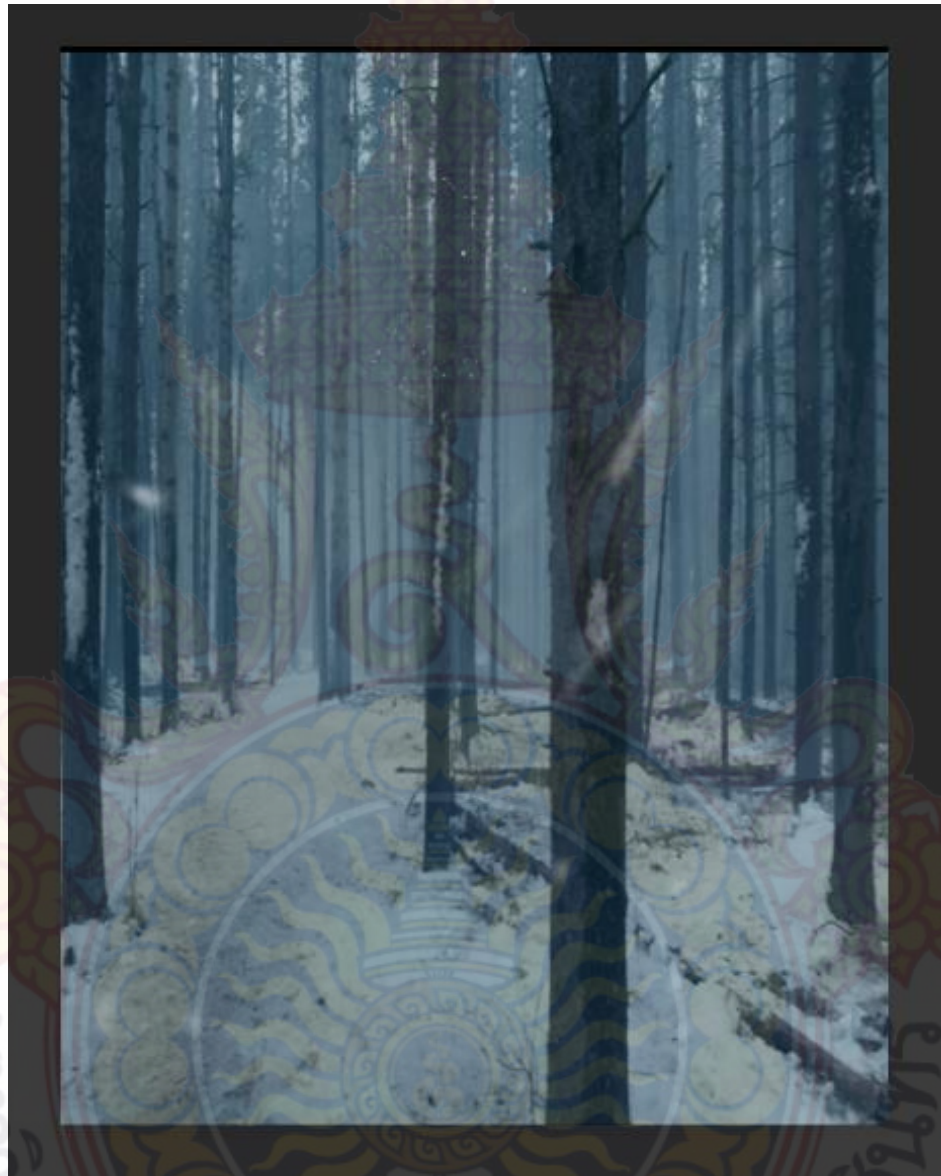
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 17 รูปภาพการสร้างภาพร่าง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

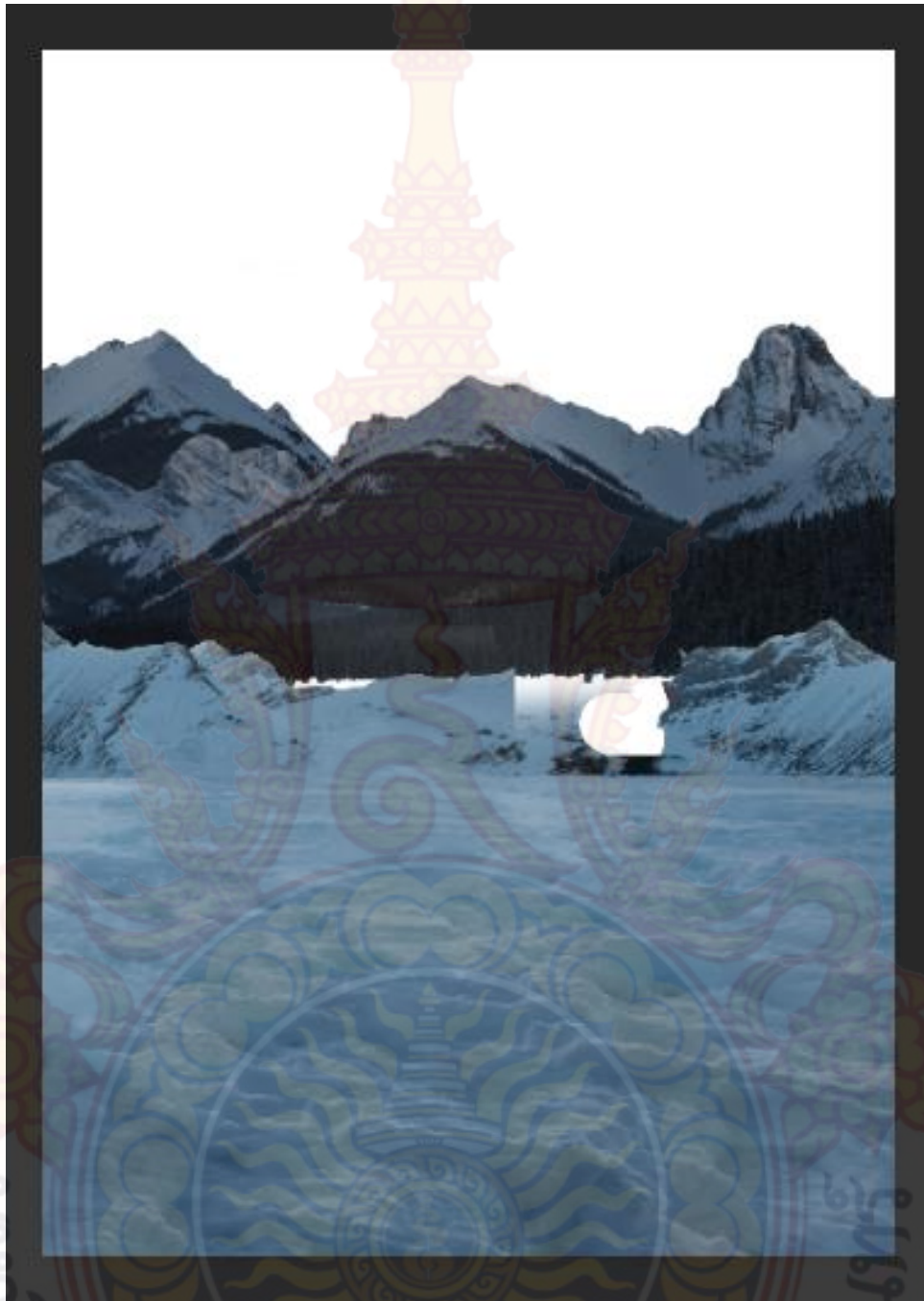
2 การสร้างภาพร่างต้นแบบโดยแบกกราว

2.1 การค้นหารูปภาพจากภาพยนตร์หรือแคปจอร์ภาพเฉพาะพื้นหลังที่เกิดจากลักษณะจากทิวทัศน์ หลังการทำแบกกราว เริ่มโดยการเทคนิคตัดต่อทับซ้อนที่เหมือนเคยทำ

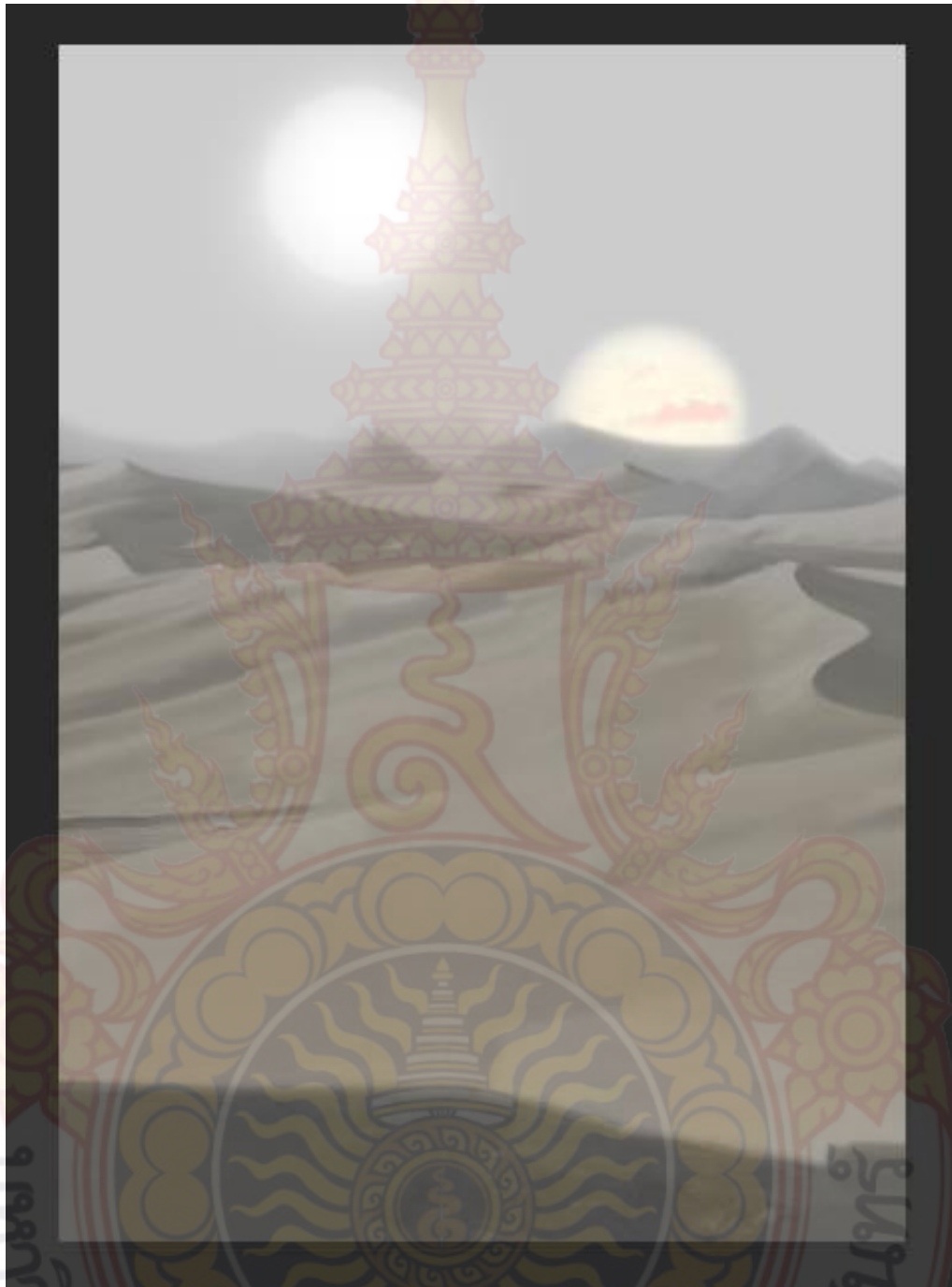


ภาพที่ 18 รูปภาพการสร้างภาพร่าง

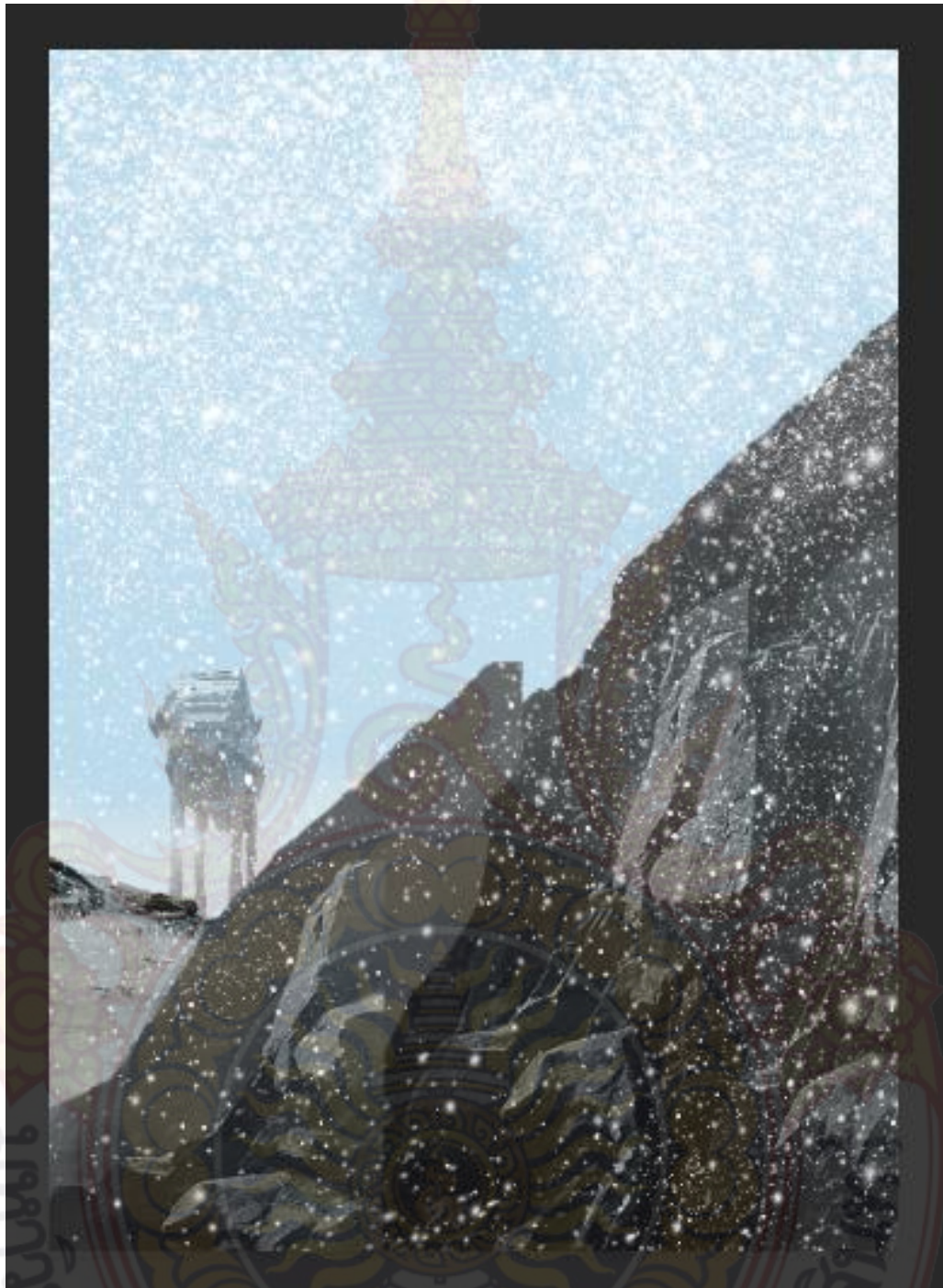
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 19 รูปภาพการสร้างภาพร่าง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 20 รูปภาพการสร้างภาพร่าง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 21 รูปภาพการสร้างภาพร่าง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1



ภาพที่ 22 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2



ภาพที่ 23 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3



ภาพที่ 24 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4



ภาพที่ 25 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5



ภาพที่ 26 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1



ภาพที่ 27 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2 มีทั้งหมด 2 ชั้น



ภาพที่ 28 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2 ชั้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 29 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินพันธ์ หมายเลข 2 ชั้นที่ 2
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3 มีทั้งหมด 3 ชั้น



ภาพที่ 30 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



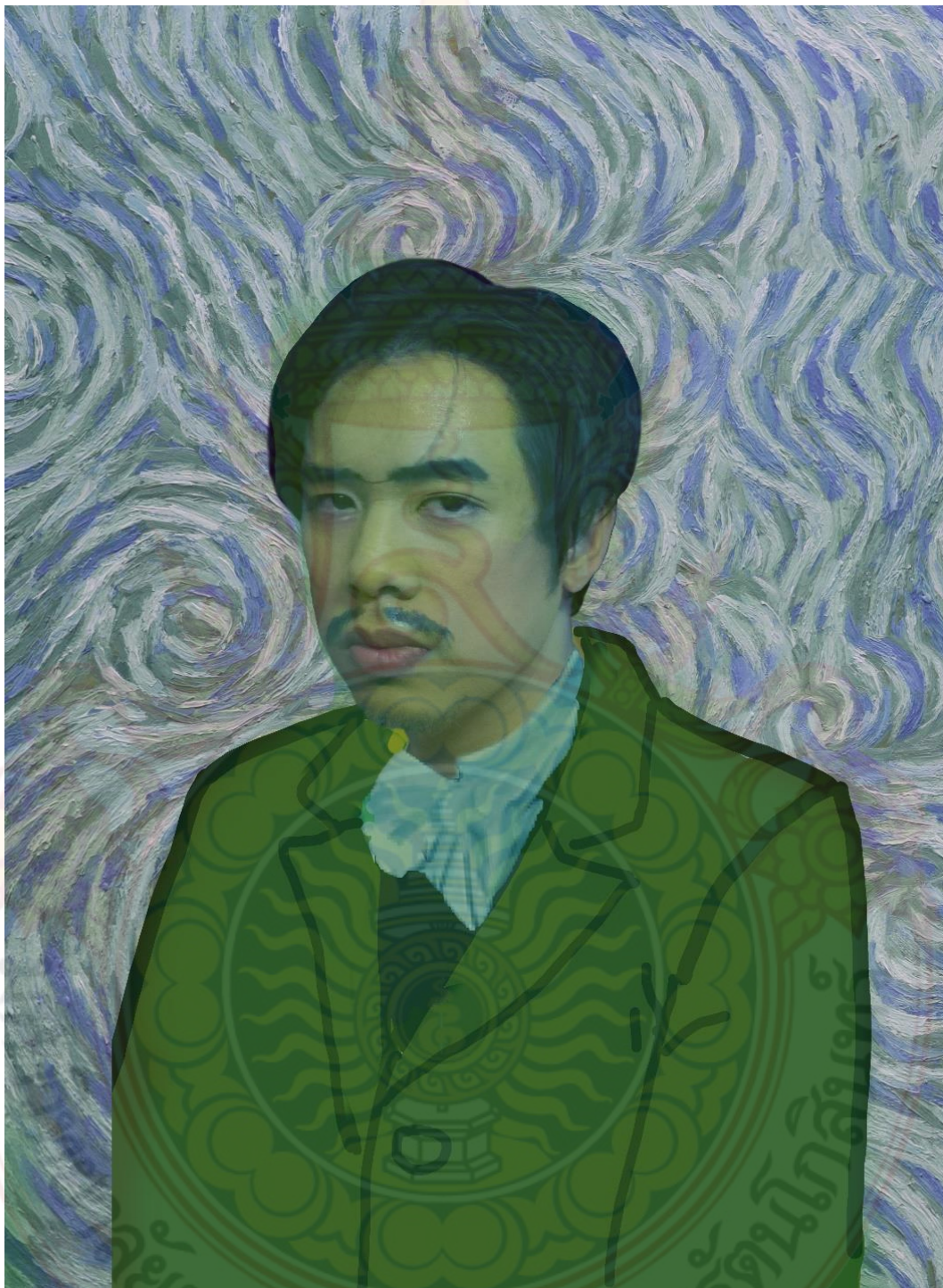
ภาพที่ 31 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินพจน์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 2
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 32 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินพจน์หมายเลข 4 มีทั้งหมด 3 ชิ้น



ภาพที่ 33 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินพจน์ หมายเลข 4 ชิ้นที่ 1
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 34 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินพจน์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 2
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 35 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปินพจน์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5 มีทั้งหมด 3 ชิ้น



ภาพที่ 36 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชิ้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 37 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 2
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 38 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 6 มีทั้งหมด 3 ชั้น



ภาพที่ 39 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 40 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 41 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 7 มีทั้งหมด 3 ชั้น



ภาพที่ 42 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 43 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 44 ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

อุปกรณ์และเครื่องมือในการทำงานภาพพิมพ์Silk screen

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1. ดินสอไข | Pencil fat |
| 2. น้ำมันทินเนอร์ | Thinner |
| 3. ไม้บรรทัด | Ruler |
| 4. เทปกาวใส | Sticky tape |
| 5. สีเคลือบน้ำมัน | Oil coating in fat |
| 6. พู่กัน | Paintbrush |
| 7. ไม้ยางปาด | Wood trie |
| 8. กระดาษฟาบิโน | Paper on Fabriano |
| 9. สีเชื่อน้ำ | Screen color |
| 10. คัตเตอร์ | Cutter |
| 11. ผ้าเศษ | Fabric |
| 12. กาวอัดน้ำยาแสงไว | Glue and Light sensitivity |
| 13. บล็อกสกรีน | Blockscreen |
| 14. กระดาษไข | Paper Fat |



กระบวนการสร้างแม่พิมพ์ และการพิมพ์

การสร้างผลงานด้านเทคนิค ดิจิตอล ปรี้น

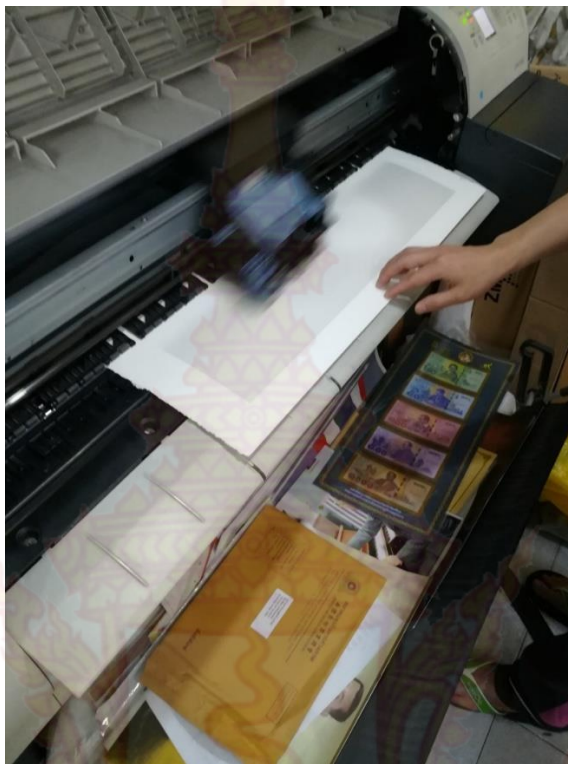
โดยเริ่มสร้างไฟล์รูปงานแบบกระดาษ ขนาด 70 x 100 cm และนำรูปภาพร่างไปวางบนในไฟล์กระดาษ หลังเซฟเป็นไฟล์ JPEG Image (jpg) ก่อนอื่นปรับภาพรายละเอียดอย่างสูงสุด โดยผ่านการทำงานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC 2017

นำกระดาษฟาปิโนไปปรี้นงานกับเครื่องปรี้นจะได้ผลงานจากภาพต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 45 ตัวอย่างไฟล์งานจากภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ หมายเลข 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 46 ภาพบรรยากาศขณะกำลังปฏิบัติงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



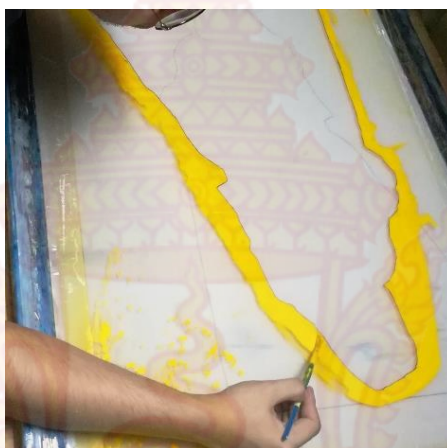
ภาพที่ 47 ภาพบรรยากาศขณะปฏิบัติงานเสร็จ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การสร้างผลงานด้านภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ในการสร้างผลงานของข้าพเจ้า มีวิธีการทำงานขั้นตอน สามารถอธิบายตามลำดับได้ดังต่อไปนี้

1. การเตรียมแม่พิมพ์

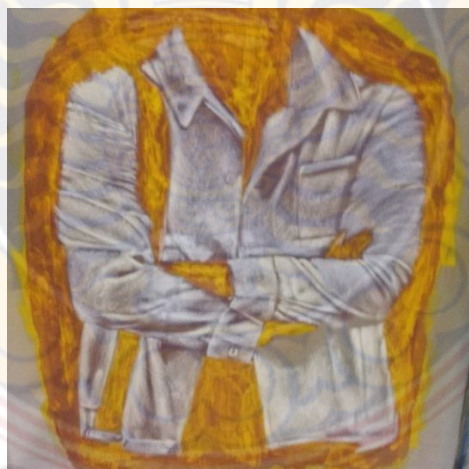
- 1.1 เตรียมใช้เทปกาวใสมาสร้างขอบงานด้านหน้าในบล็อกสกรีน ที่ตามขนาดจากงาน
- 1.2 เมื่อเขียนสีเคลือบน้ำมัน เริ่มแบ่งส่วนภาพโดยกั้นปิด ไม่เน้นการนำหนัก



ภาพที่ 48 ขณะเขียนสีเคลือบน้ำมันโดยกั้นปิดบนผ้าตะแกรงเนื้อ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

1.3 เมื่อเขียนไขด้วยดินสอไขการสร้างน้ำหนักในภาพได้แบ่งส่วนของรูปชุดเสื้อผ้า วัตถุ ลายกลีบดอกกุหลาบ เพื่อเขียนไขน้ำหนักอย่างมีรายละเอียด โดยการเขียนไขและพิมพ์งานกันตอนโดยไล่ น้ำหนักจากอ่อนไปหาเข้ม



ภาพที่ 49 ส่วนน้ำหนักที่รายละเอียด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2.การสร้างแม่พิมพ์แบบกาวอัด

2.1 การเขียนต้นแบบก่อนนำไปฉายแสง นำกระดาษไข และใช้ปากกาสีดำ เขียนแบบในลายกลีบดอกกุหลาบ เพื่อไปสร้างภาพพิมพ์จนสำเร็จเป็นต้นแบบเสร็จ



ภาพที่ 50 เขียนไขแบบลายกลีบดอกกุหลาบบนกระดาษไข
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2.2 การสร้างแม่พิมพ์ด้วยการกั้นด้วยกาวอัด

การเตรียมอุปกรณ์

2.2.1 กาวอัด

2.2.2 น้ำยาแสงไว

2.2.3 แก้ว กับ ช้อน

2.2.4 รางปาดกาว

2.3 วิธีการทำและขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

2.3.1 ผสมการกาวอัดกับน้ำยาแสงไวในอัตราส่วน กาวอัด 5 น้ำยาแสงไว 1/2 นำการผสมดังกล่าวมาปฏิบัติการในห้องส่วนแสงสลัว

2.3.2 นำบล็อกสกรีนมา เทส่วนผสมกาวอัดกับ บนด้านนอกบล็อกสกรีนสมมติว่าใช้ไม้ปาดยางหรือไม้โปร

2.3.3 ปาดกาวให้เรียบทั้งบล็อกสกรีน

2.3.4 การปาดกาวเสร็จก็เตรียมนำใช้ไตร์ปามาเป่าให้แห้งด้วยพัดลม โดยบนตะแกรงเนื้อจนแห้งสนิททั้งสองด้านในห้องแสงสลัวที่ปราศจากแสงแดด

2.3.5 เมื่อการสร้างภาพ ก็นำบล็อกสกรีนมาทำการถ่ายอัดบล็อกจากถ่ายแสงสว่างของตู้ไฟสปอร์ตไลท์ เมื่อเปิดแสงสว่างด้วยหลอดไฟสปอร์ตไลท์ ต้องจับเวลาในการถ่ายอัด 40 - 50 วินาที หลังถ่ายเสร็จ

2.3.6 นำบล็อกสกรีนไปการล้างภาพบนบล็อกสกรีนด้วยน้ำเปล่าในอ่างใช้เวลาล้างประมาณ 5 - 10 นาที โดยใช้ฉีดน้ำอย่างพุ่งแรง เพื่อลายที่ถูกแสงหลุดจากกาวอัด

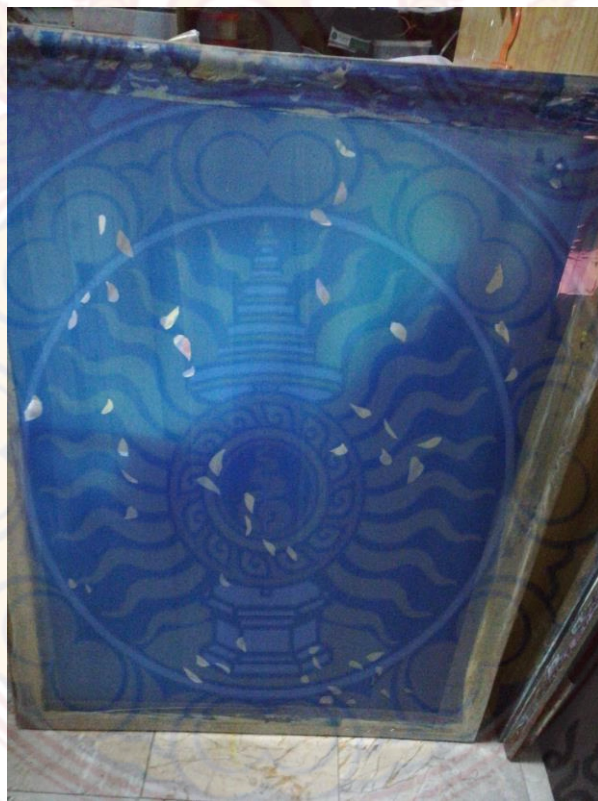


ภาพที่ 51 กาวอัดแห้งสนิทแล้ว

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 52 การล้างน้ำ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 53 แม่พิมพ์กาวอัดแบบสมบูรณ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

3. ขั้นตอนการพิมพ์งาน

3.1 เมื่อเขียนไขและสีเคลือบน้ำมันไม่เน้นการนำหนัก ในภาพได้แบ่งส่วนของงานที่สีตามลำดับ รูปคน พื้นที่ในภาพคือฉากหลัง เพื่อจะใช้มีเดียผสมสีที่ต้องการ ก็จะพิมพ์ทับในงาน เพื่อสร้างบรรยากาศให้มีความโปร่งแสงกัน

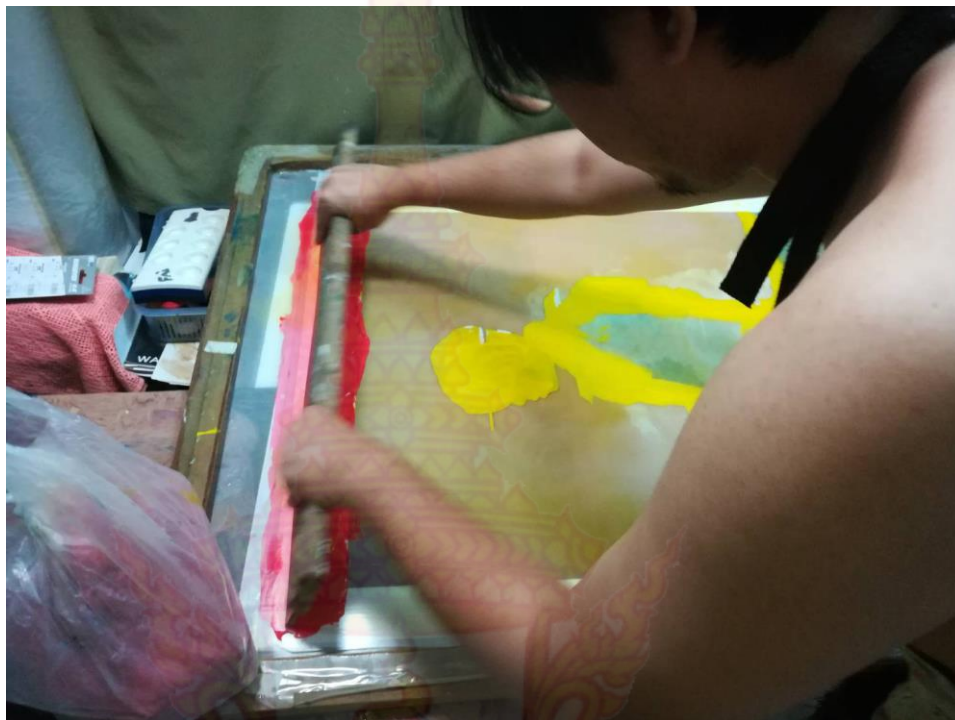
3.2 การพิมพ์ลายกลีบดอกกุหลาบด้วยใช้สีสอยที่ต้องการสี เมื่อพิมพ์ทับเสร็จก็ถัดไปจะเขียนไขสร้างน้ำหนักโดยไล่น้ำหนักจากอ่อนไปเข้ม

3.3 เมื่อส่วนที่เขียนสีเคลือบน้ำมันแห้งแล้ว และเขียนไขสร้างน้ำหนักเสร็จแล้ว ในบล็อกสกรีนก็จะสามารถพิมพ์งานด้วยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์งาน

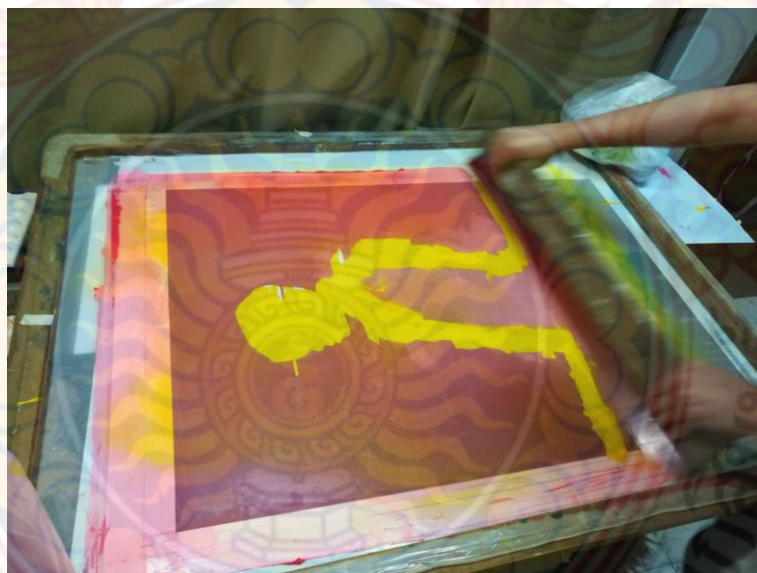
3.4 ก่อนอื่นตรวจสอบเช็คบล็อกสกรีนว่า ฝุ่น สิ่งกีดขวาง ก็ควรเช็คทัวบล็อกสกรีน 5 เมื่อปาดเสร็จก็นำไปล้างบล็อกด้วยน้ำโดยใช้ฉีดน้ำอย่างแรง หลังจากนั้นสมมติว่าบล็อกแห้งเร็ว คือตากทิ้งไว้แดดอย่างแรง หรือใช้ใครเป่า ถือว่าประหยัดเวลา



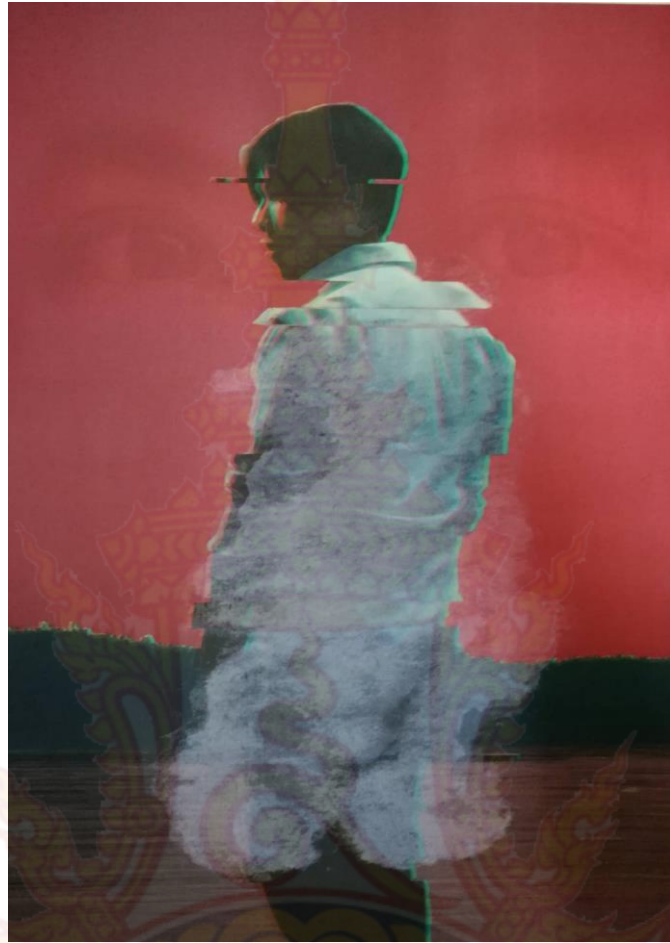
ภาพที่ 54 นำสีที่ต้องการไปอยู่บนผ้าตะแกรงเนื้อ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 55 ใช้ไม้ยางปาด ปาดสีในผ่านผ้าตะแกรงเนื้อลงไปยังกระดาษที่เตรียมไว้
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 56 กระบวนการพิมพ์ที่ปาด
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 57 ผลงานสำเร็จ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



บทที่ 4

การวิเคราะห์และการพัฒนาผลงาน

การสร้างสรรค้งานก่อนศิลปินพณ์ของข้าพเจ้า ด้านพัฒนา ศึกษา เรียนรู้วิธีการทำงานในรูปแบบหลายแบบ เพื่อสร้างสรรค้งานอย่างต่อเนื่อง สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระยะ คือ การพัฒนาการสร้างผลงานระยะก่อนศิลปินพณ์และระยะศิลปินพณ์

การสร้างสรรค้งานระยะหัวข้อศิลปินพณ์ Terminal project (ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560)

ผลงานระยะหัวข้อศิลปินพณ์หมายเลข1

การสร้างสรรค้งานระยะก่อนเสนอหัวข้อศิลปินพณ์ รายวิชาศิลปะภาพพิมพ์ 7 ก่อนจะถึงโครงการศิลปินพณ์ “เข้าสู่ในโลกของภาพยนตร์” ข้าพเจ้าถ่ายทอดผลงานศิลปะภาพพิมพ์ออกมาในรูปแบบที่ภาพผู้ชายโดยสวมบทบาทเป็นนักแสดงภาพยนตร์ในเรื่องที่ข้าพเจ้าประทับใจ มีความสำคัญกับชุดเสื้อผ้าตัวภายนอก โดยใช้ตัวข้าพเจ้าและชุดเสื้อผ้าหลากหลาย การดึงแบกราวจากฉากพื้นหลังที่เฉพาะภาพยนตร์จึงมานั้นบรรยายกาศอยู่อาศัยในสุนทรียศาสตร์

เมื่อเริ่มทำผลงานระยะหัวข้อศิลปินพณ์ระยะที่ 1 ในช่วงนั้นข้าพเจ้าจะสวมบทบาทเป็นตัวละครจากเรื่อง Mr.Nobody ปี ค.ศ. 2009 โดยตัวข้าพเจ้าแสดงใบหน้าอารมณ์หดหู่ในเรื่องราวที่ข้าพเจ้าประทับใจ ที่มีโครงสร้างที่สร้างบรรยากาศหดหู่ ในช่วงขณะนั้น จึงเริ่มนำแบกราวเข้ามาเป็นองค์ประกอบในจุดเด่นด้วย จากจุดนี้จะเห็นความเปลี่ยนแปลงที่ต่อจะเนื่องไปสู่ผลงานก่อนศิลปินพณ์ระยะที่ 2 ที่พัฒนาไปทั้งแนวความคิดและรูปแบบของผลงาน



ภาพที่ 58 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1

ชื่อผลงาน เรียงฝันอยู่ไหม

ขนาด 59.2 x 83.7 cm

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปินพันธ์ หมายเลข 2

การสร้างผลงานต่อเนื่องจากผลงานช่วงศิลปินพันธ์ในช่วงหมายเลข 1 ที่มีองค์ประกอบเน้นที่ฉากหลังของแบกกราวและคนที่ข้าพเจ้าเสนอนำภาพยนตร์เรื่อง Interstellar ปี ค.ศ. 2014 และสวมบทบาทเป็นตัวละครสวมชุดอวกาศ สร้างบรรยากาศของสถานที่ของดาวจากจักรวาลในยามแสงมัวนำอดีต โดยเฉพาะตัวข้าพเจ้าที่กำลังวิ่งบนดาว ทำให้เกิดแสงที่มีลักษณะเป็นชุดอวกาศ แนวความคิดในสร้างสรรค์ผลงานศิลปินพันธ์ในระยะที่ 2 พัฒนาต่อจากเดิมที่ให้ความสนใจในเรื่องราวของภาพยนตร์ เป็นภาพลักษณะของผู้ชายที่เกิดจากจินตนาการช่วงขณะของข้าพเจ้า



ภาพที่ 59 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปินพันธ์ หมายเลข 2

ชื่อผลงาน กู้โลก

ขนาด 58 x 83.7 cm

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3

ผลงานระยะนี้ต่อเนื่องจากในหมายเลข 2 ข้าพเจ้าเสนอภาพยนตร์เรื่อง star wars the empire strikes back ปี ค.ศ. 1980 และสวมบทบาทเป็นตัวละครสวมชุดอวกาศแบบทหารบิน บุคลิกบทบาทเฉพาะของตัวละครในแต่ละตัวแตกต่างกันตามสถานการณ์ในช่วง สอดแทรกรายละเอียดของตัวข้าพเจ้าในมุมด้านต่างๆ เช่น อึดอัด เพื่อสร้างบรรยากาศของสถานที่ของดาวจากจักรวาลในบรรยากาศเงียบสงัดมันน่าอึดอัด ที่มีหมอกผสมผสานเข้ากับพื้นหลังและคน



ภาพที่ 60 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3

ชื่อผลงาน มหาาจารย์ใจได

ขนาด 59 x 83 cm

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4

ผลงานระยะนี้ต่อเนื่องจากในหมายเลข 3 ที่ยังคงนำเสนอเรื่องเดียวกันที่ภาคต่อ ในเรื่อง Rogue one ปี ค.ศ. 2016 ข้าพเจ้าจะสวมบทบาทเป็นนักแสดงประกอบในทหาร Death Troopers โดยใช้อารมณ์เฉพาะความกดดัน ความแข็งแรง โครงสร้างที่สร้างบรรยากาศความกดดันทั้งแบกกราวทุกคน



ภาพที่ 61 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4

ชื่อผลงาน ดุตัน

ขนาด 58.4 x 82.5 cm

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5

ผลงานของข้าพเจ้าที่พัฒนาจากหมายเลข 1-4 ข้าพเจ้าผ่านประสบการณ์จากมีปัญหาการทำงานมา ในช่วงนั้นข้าพเจ้าจะสวมบทบาทเป็นตัวละครจากเรื่อง Leon the professional ปี ค.ศ. 1994 ที่มีองค์ประกอบภาพในจุดเด่น ด้วยโครงสร้างบรรยากาศที่ความแตกต่างกันไป ทำในแบกราวของฉากหลังและเพิ่มบรรยากาศของสถานที่ของเมืองในยามเช้าที่มีแสงสว่างที่ดึงดูดสนใจ โดยเฉพาะแสงสว่างอยู่ในตัวข้าพเจ้าที่เกิดจากแสงสะท้อน



ภาพที่ 62 ภาพผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5

ชื่อผลงาน ไปทำงาน

ขนาด 59.3 x 83.5 cm

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ Thesis (ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องภาพยนตร์ 7 เรื่อง ในมุมมองจินตนาการของข้าพเจ้า กำหนดสวมบทบาทบุคคลิกเฉพาะของตัวละครที่ประทับใจให้มีความแตกต่างกันตามสถานการณ์ ทั้งที่เกิดขึ้นในชีวิตส่วนหนึ่งเป็นพฤติกรรมกรรมภาพยนตร์ ข้าพเจ้าไม่ลืมตัวละครในเรื่องราวที่ซึ่งข้าพเจ้ามีความรู้สึกผูกพันมาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก เรื่องราวที่มาจากชีวิตคนธรรมดาสามารถสู่เป็นจินตนาการเข้าสู่ไปอยู่โลกแห่งภาพยนตร์ ที่รวบรวมสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งที่ได้รับประสบการณ์และความประทับใจจากอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ และรูปแบบโปสเตอร์เป็นลักษณะเฉพาะตน สิ่งที่ข้าพเจ้าถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ความรู้สึก แต่ต้องการนำเสนอมุมมองความคิดชั่วขณะของข้าพเจ้าเป็นจินตนาการที่มองเห็นได้ถึงทัศนธาตุของข้าพเจ้าที่ว่าผู้ชายจะสวมบทบาทในการคิดและแสดงออกอย่างเต็มที่ ด้านของตนเองที่ข้าพเจ้าจะถ่ายทอดผ่านเทคนิคดิจิทัลปรีนท์ (Digital Paint) และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) สร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ามีพัฒนาการทางด้านรูปแบบต่อเนื่องไปตามลำดับดังต่อไปนี้

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 1



ภาพที่ 63 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 1

ชื่อผลงาน โดดเดี่ยว

ขนาด 84.1 x 59.5 cm

เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ
ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

แนวความคิดกับวิเคราะห์

เมื่อเริ่มทำผลงานศิลปนิพนธ์ที่ 1 ในช่วงนั้นข้าพเจ้าสนใจบรรยากาศเงียบสงัด ใบหน้าทำ
อารมณ์แบบโดดเดี่ยว ส่วนกสิภทุกุหลาบมีความไหวพริ้ว และชุดเสื้อผ้าที่มีโครงสร้างรายละเอียดที่ดู
สมจริงด้วยเริ่มการเขียนโครงสร้างน้ำหนก สถานที่แสดงบรรยากาศเหงาที่โครงสร้างทัศนธาตุโดยใช้สี
มีเดียมเพื่อเพิ่มความโปร่งแสง ที่ข้าพเจ้านำเสนอภาพยนตร์เรื่อง Her ปี ค.ศ. 2013 มาสร้างสรรค์
ผลงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2



ภาพที่ 64 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2 ชั้นที่ 1



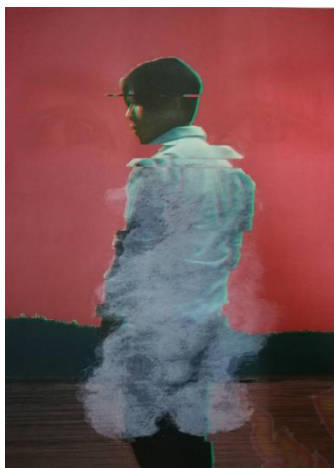
ภาพที่ 65 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	เจไดยังไม่สูญหาย,ศึกสงครามกับซิธ
ขนาด	84.1 x 59.5 cm
เทคนิค	ดิจิตอลปรี้น และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
ที่มา :	ข้อมูลจากผู้เขียน

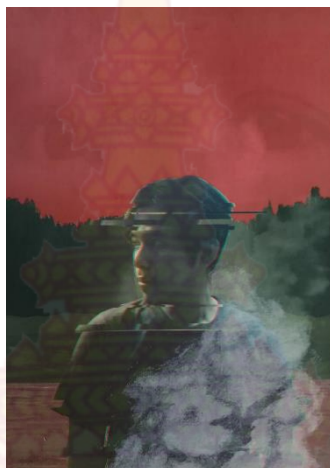
แนวความคิดกับวิเคราะห์

การสร้างผลงานที่เริ่มพยายามคิดแก้ปัญหาใหม่ที่มีในผลงานมากขึ้น เริ่มทำการทดลองทางด้านรูปแบบ องค์ประกอบภาพเน้นที่ใช้ตัวข้าพเจ้า ชุดเสื้อผ้า และทิวทัศน์ ด้วยที่โครงสร้างทัศนธาตุโดยใช้สีมีเดียมทับเข้าไปกัน เพื่อความชัดเจนและความโปร่งแสง และเพิ่มบรรยากาศของสถานที่ตามฉากหลังที่มีดึงดูดความสนใจ ที่ข้าพเจ้าต้องการสร้างตัวละครที่มีกลิ่นอายแบบหนังสงครามแบบไซไฟจากภาพยนตร์เรื่อง Star wars ทุกภาค องค์ประกอบภาพซึ่งมีตัวเองเป็นจุดเด่น เหตุการณ์ในภาพเป็นขณะที่ข้าพเจ้าเดินทางในทะเลทราย และกลางทะเลหิมะอันกว้างใหญ่ โดยแรงบันดาลใจจากเกม Star Wars battlefront ระหว่างกับเรื่องราวในหนัง เพื่อดึงฉากพื้นหลังผสมผสานเข้าไปกัน แสดงถึงการเดินทางใช้ชีวิตที่ไม่ได้สะดวกสบาย ในชีวิตที่ยากลำบาก ต้องพบความทุกข์มากมาย

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 3



ภาพที่ 66 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 67 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 68 ชั้นที่ 3

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 3

ชื่อผลงาน ภรรยาของฉันหายไปไหน
 ขนาด 84.1 x 59.5 cm
 เทคนิค ดิจิตอลพรี้น และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

แนวความคิดกับวิเคราะห์

การสร้างผลงานนี้ต่อเนื่องจากในพัฒนาการจากผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2 ที่ยังคงนำเสนอผู้ชายในภาพลักษณะต่าง เพิ่มเรื่องราวเนื้อหาที่หลากหลายไม่ซ้ำกันที่ต่อเนื่อง โดยนำแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง Gone girl ปี ค.ศ. 2014 ทำให้เกิดความแปลกใหม่ของลักษณะที่นำเสนอ สถานที่ที่แสดงบรรยากาศแปลกสำหรับแปลกประหลาด ความเงียบ โดยใช้ตัวข้าพเจ้าเป็นตัวเอกที่เป็นสามี โดยเพิ่มตัวละครผู้หญิงเป็นภรรยาส่วนหนึ่งเป็นต้นแบบ ดวงตา เพิ่มความบรรยากาศในภาพเหตุการณ์ตอนกลางคืนที่ใช้โทนมืดผสมผสานกับโทนสีแดงสีน้ำเงิน สำหรับเป็นแนวทางต่อไปการศึกษาพัฒนาความคิดและแก้ไขปัญหาด้านเทคนิคดิจิตอล ในการทำงานก็ลดปัญหาเล็กน้อยเป็นลำดับ รูปแบบ เนื้อหา องค์ประกอบภายในภาพ มีความสมบูรณ์ลงตัว ช่วงนี้ได้พัฒนาควบคุมเทคนิคกรรมวิธีให้ถ่ายทอดผลงานที่ต้องการได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งก็ได้ทำการแก้ไข ปรับปรุงผลงาน

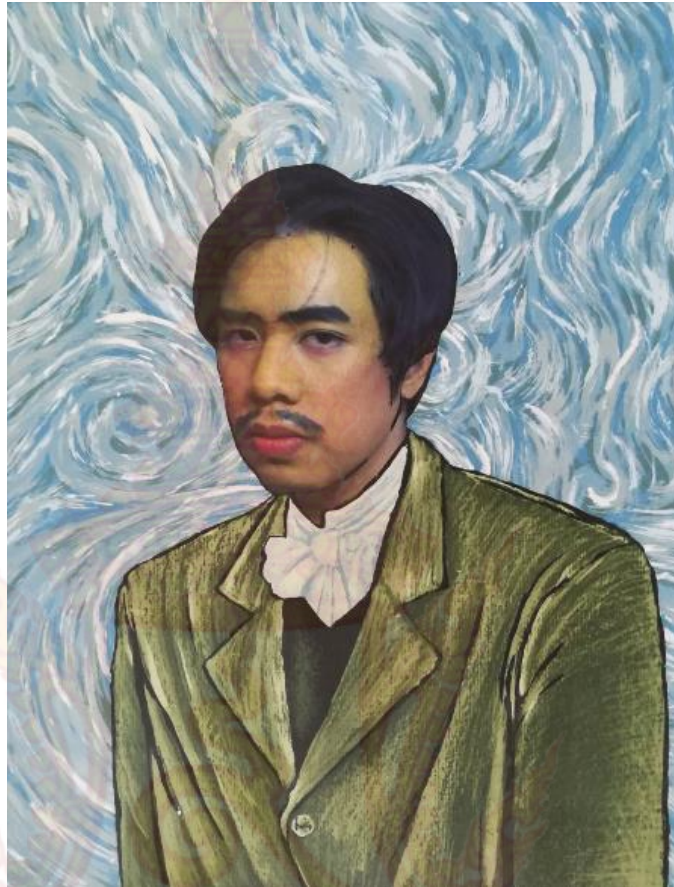
ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 4



ภาพที่ 69 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 4 ชั้นที่ 1
 ชื่อผลงาน ภาพแวนโก๊ะ หมายเลข 1
 ขนาด 59.2 x 78 cm
 เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ
 ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 70 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 4 ชั้นที่ 2
 ชื่อผลงาน ภาพแวนโก๊ะ หมายเลข 2
 ขนาด 84 x 56 cm
 เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ
 ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 71 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 4 ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน ภาพแวนโกะ หมายเลข 3

ขนาด 84.10 x 54 cm

เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ

ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

แนวความคิดกับวิเคราะห์

สร้างผลงานรูปแบบโดยรวมยังคงลักษณะเดิมที่ไปจากผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ระยะที่ 1- 5 ในช่วงข้าพเจ้าเสนอเรื่องราวของผู้ชายในมุมมองและจินตนาการข้าพเจ้า โดยนำใบหน้าของข้าพเจ้าเข้ามาสวมบทบาทเป็นตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง loving Vincent ปี ค.ศ. 2017 ให้มีความแตกต่างกันตาม สถานการณ์ทั้งที่เกิดขึ้นในบรรยากาศเป็นสีส้ม ตัดแปลงเป็นเวอร์ชันต้นฉบับแวนโกะ เบื้องหลังก็เจตนาถอนแบกรวดจากภาพร่าง สร้างภาพแบกรวดขึ้นมาใหม่โดยวิธีการทำงานเทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 5



ภาพที่ 72 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 5 ชั้นที่ 1

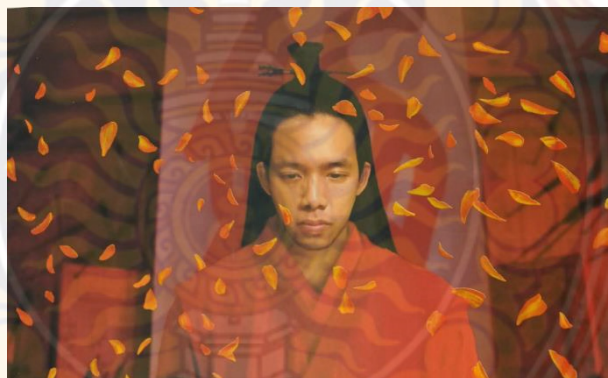
ชื่อผลงาน สีเหลือง

ขนาด 59 x 84 cm

เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ

ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 73 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 5 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน สีแดง

ขนาด 94.4 x 51.5 cm

เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ

ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 74 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 5 ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน สีเขียว

ขนาด 59 x 84.1 cm

เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ

ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

แนวความคิดกับวิเคราะห์

ผลงานชิ้นนี้มีแรงบันดาลใจสร้างจินตนาการเก็บไว้ในใจนานแล้ว เรื่องหนึ่งในประทับใจมากที่สุดที่ข้าพเจ้าต้องการตัวละครที่มีกลิ่นอายแบบหนังกำลังภายในจากภาพยนตร์เรื่อง Hero ปี ค.ศ. 2002 แสดงตัวเอกและตัวสมทบรับบทเป็นจอมยุทธ์ ในเรื่องผู้ชายที่ต้องการต่อสู้กับเหล่าฝ่ายธรรมกับอธรรม ที่ข้าพเจ้าต้องการเพิ่มกลีบดอกกุหลาบความเคลื่อนไหวด้วยอารมณ์ความรู้สึก ทำให้มีเรื่องราวรายละเอียดต่างๆ ทั้งเสื้อผ้า ทรงผม วัตถุที่มีมิติของความโปร่งแสง

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 6



ภาพที่ 75 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 76 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 77 ชั้นที่ 3

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 6

ชื่อผลงาน ต้องดูแลตัวเอง
 ขนาด 59 x 84 cm
 เทคนิค ดิจิตอลปริ้น และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

แนวความคิดกับวิเคราะห์

ผลงานชิ้นนี้ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่อง The Martian ปี ค.ศ.2015 เป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์และอวกาศ การปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่หน่วยทีมสำรวจในการขอช่วยเหลือจากโลก พันไกล ระยะไกล 140 ล้านไมล์จากดาวอังคาร เป็นความรู้สึกประทับใจที่เจ้าหน้าที่เรียนรู้กับชีวิตคน เช่น เอรอดชีวิต ซ่อมของ การปลุกมันฝรั่งกิน เดินสำรวจ และสื่อสารจากชาวโลก โดยใช้ข้าพเจ้าเป็นตัวละครที่เป็นหน่วยอวกาศที่กำลังช่วยเหลือตัวเอง สถานที่บรรยากาศในภาพเหตุการณ์ตอนกลางวันที่ใช้ โทนสีส้ม และกระทบกับร่างกายของตัวละคร เรื่องราวในงานชิ้นนี้ต้องการไม่ยอมแพ้ต่อปัญหาและอุปสรรคทุกอย่าง ที่อยู่เบื้องหน้า

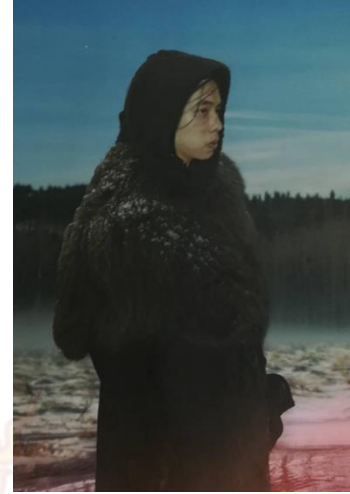
ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 7



ภาพที่ 78 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 79 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 80 ชั้นที่ 3

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 7

ชื่อผลงาน รอดต่อไป
 ขนาด 62 x 80 cm
 เทคนิค ดิจิตอลปรี้น และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

แนวความคิดกับวิเคราะห์

ผลงานชิ้นนี้ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่อง The Revenant ปี ค.ศ.2015 ที่ข้าพเจ้าต้องการสร้างตัวละครที่มีกลิ่นอายแบบหนังเอาชีวิตรอด องค์กรประกอบภาพซึ่งมีตัวเองเป็นจุดเด่น เหตุการณ์ในภาพเป็นขณะที่ข้าพเจ้าเดินทางในทิวทัศน์ฤดูหนาวแก่ความตาย เดินทางพันไกลอันกว้างใหญ่ จึงใช้สีโทนเย็นผสมเข้ากันไปเพื่อให้กลมกลืนกับสีเสื้อผ้า และเพิ่มความแตงหน้าโถมแบบเอาชีวิตรอด ที่ข้าพเจ้าถ่ายทอดสภาวะอารมณ์แบบความทุกข์แสนลำบาก หากแต่ถ่ายทอดบรรยากาศแบบเงียบสงัดร่มเย็น แสดงถึงการเดินทางใช้ชีวิตที่ไม่ได้สะดวกสบาย ในชีวิตที่ยากลำบาก ต้องพบอุปสรรคมากมาย

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “เข้าสู่ในโลกของภาพยนตร์” ในการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาเป็นกระบวนการอันหนึ่งในทางที่จะฝึกฝนและพัฒนาการทางศิลปะต่อไปในอนาคต ผลอันเกิดขึ้นนี้เป็นประสบการณ์ทางศิลปะของข้าพเจ้า กว่าที่จะพบค้นวิธีการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ และรูปแบบของผลงานมีการผสมผสานระหว่างความเหมือนจริง

ผลงานทั้งหมดมีอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันความคิดและแรงบันดาลใจการสร้างสรรค์ผลงานช่วงขณะนั้น ทักษะคติ ในด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์ด้วยดิจิทัล องค์กรประกอบ ให้เกิดมิติแสงเงาที่ผสมกลมกลืนกันในผลงานเกิดเป็นสุนทรียภาพที่สามารถตอบสนองความต้องการของข้าพเจ้าที่ต้องการจินตนาการไปถึงผู้ดูให้รับรู้ความรู้สึกต่างๆ ร่วมไปดูคุ่นกับตัวละครกับฉากพื้นหลังที่สวมบทบาท

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ได้ผ่านกระบวนการเทคนิค ดิจิทัลพริ้นท์ (Digital Paint) และ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ดังนั้นการทำงานมีความพัฒนาผลงานอย่างเป็นระยะ

ตั้งแต่ระยะที่ 1 ที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อภาพยนตร์ ก็ไม่ว่าตัวละครเฉพาะชุดเสื้อผ้าวัสดุ ก่อเกิดจินตนาการและนำแนวคิดมาที่ได้สร้างสรรค์เป็นภาพร่างจำนวนมากกว่า ปรับปรุงจนเกิดเป็นผลงาน

ระยะที่ 2 ที่การพัฒนาผลงานทั้งทางด้านแนวคิด รูปแบบ ที่ข้าพเจ้าพยายามที่สร้างตัวละครแบบใหม่ที่ดึงดูดความสนใจมีเอกลักษณ์เฉพาะตนเอง นำมาเป็นเปลี่ยนและสร้างเป็นภาพลักษณ์ของผู้ชายที่มีบทบาทหน้าที่และลักษณะแตกต่างกันไป ซึ่งแสดงออกมาจากทัศนคติและจากความรู้สึกข้าพเจ้า จนมีการพัฒนาไปสู่ผลงานในระยะต่อ

ระยะที่ 3 จนถึงผลงานในระยะสุดท้าย ที่มีความพัฒนาการทำงานด้านรูปแบบ จากการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถออกสื่อภาพยนตร์และแนวความคิดจนเกิดเป็นผลงานสมบูรณ์

ข้าพเจ้าพยายามการทำงานที่ความระมัดระวังเฉพาะงานนั้น เป็นการประสานความคิดที่แสดงงานคุณค่าในทางศิลปะภาพพิมพ์ตามวัตถุประสงค์การศึกษา ให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น ความสะอาด ทั้งวิธีการแก้ปัญหาที่เฉพาะงาน เรียนรู้และความผิดพลาดที่ผ่านประสบการณ์มาจากการทำงานนี้ อันเกิดจากเรียนรู้และพัฒนาผลงานตลอดจนสรุปการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจที่ศึกษาและสร้างผลงานศิลปะ

บรรณานุกรม

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี วันที่ 25 กันยายน 2560. สืบค้น ณ วันที่ 25 กันยายน 2560.

จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ภาพยนตร์>

มนูญ ไชยสมบุญ. โปสเตอร์ (Poster). การออกแบบสิ่งพิมพ์. 6 กันยายน 2536. สืบค้น ณ วันที่ 25 กันยายน 2560

จาก <https://www.gotoknow.org/posts/193335>

In Slideshare. ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์. 4 มีนาคม 2555.

จาก <https://www.slideshare.net/pipit2010/104-22581989>

Imdb, **Hero** , accessed 25 March 2018,

from <http://www.imdb.com/title/tt0299977/mediaviewer/rm3420148736>

Imdb, **star wars** , accessed 25 March 2018,

from <http://www.imdb.com/title/tt0076759/mediaviewer/rm2944010752>

Imdb, **Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back**, accessed 25 March 2018,

from <http://www.imdb.com/title/tt0080684/mediaviewer/rm1555174656>

Imdb, **The Revenant**, accessed 25 March 2018,

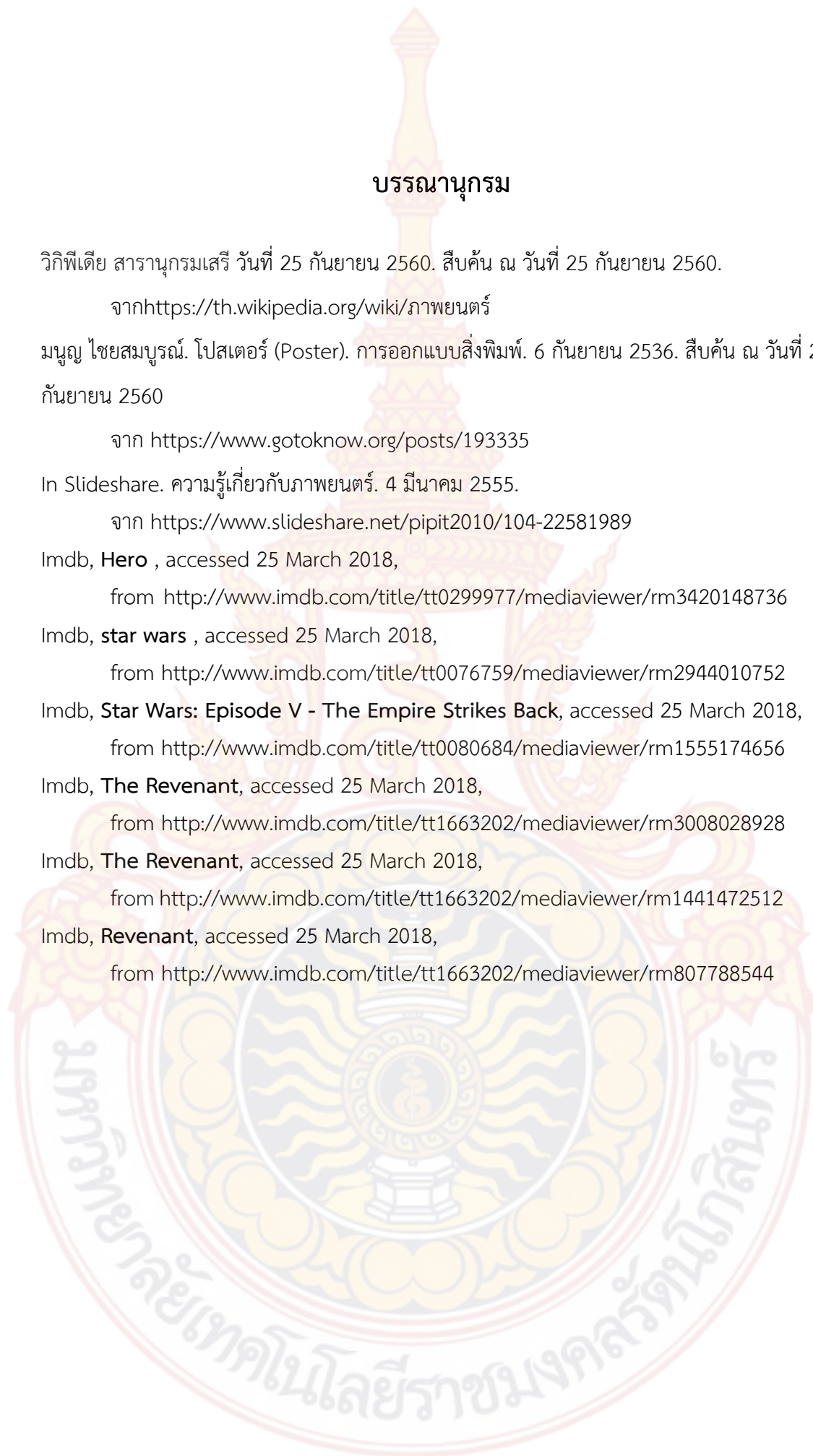
from <http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm3008028928>

Imdb, **The Revenant**, accessed 25 March 2018,

from <http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm1441472512>

Imdb, **Revenant**, accessed 25 March 2018,

from <http://www.imdb.com/title/tt1663202/mediaviewer/rm807788544>



ภาคผนวก(ก)

ภาพขยายผลงานศิลปนิพนธ์ (Thesis)



ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1



ภาพที่ 81 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1

ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2 ทั้งหมด 2 ชั้น



ภาพที่ 82 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2 ชั้นที่ 1

ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 83 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2 ชั้นที่ 2
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3 ทั้งหมด 3 ชิ้น



ภาพที่ 84 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3 ชิ้นที่ 1
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 85 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 2
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 86 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3 ชั้นที่ 3
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ทั้งหมด 3 ชิ้น



ภาพที่ 87 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 1
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 88 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 2
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 89 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4 ชั้นที่ 3
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ทั้งหมด 3 ชิ้น



ภาพที่ 90 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชิ้นที่ 1

ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 91 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 2
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 92 ผลงานศิลปินพจน์ หมายเลข 5 ชั้นที่ 3
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

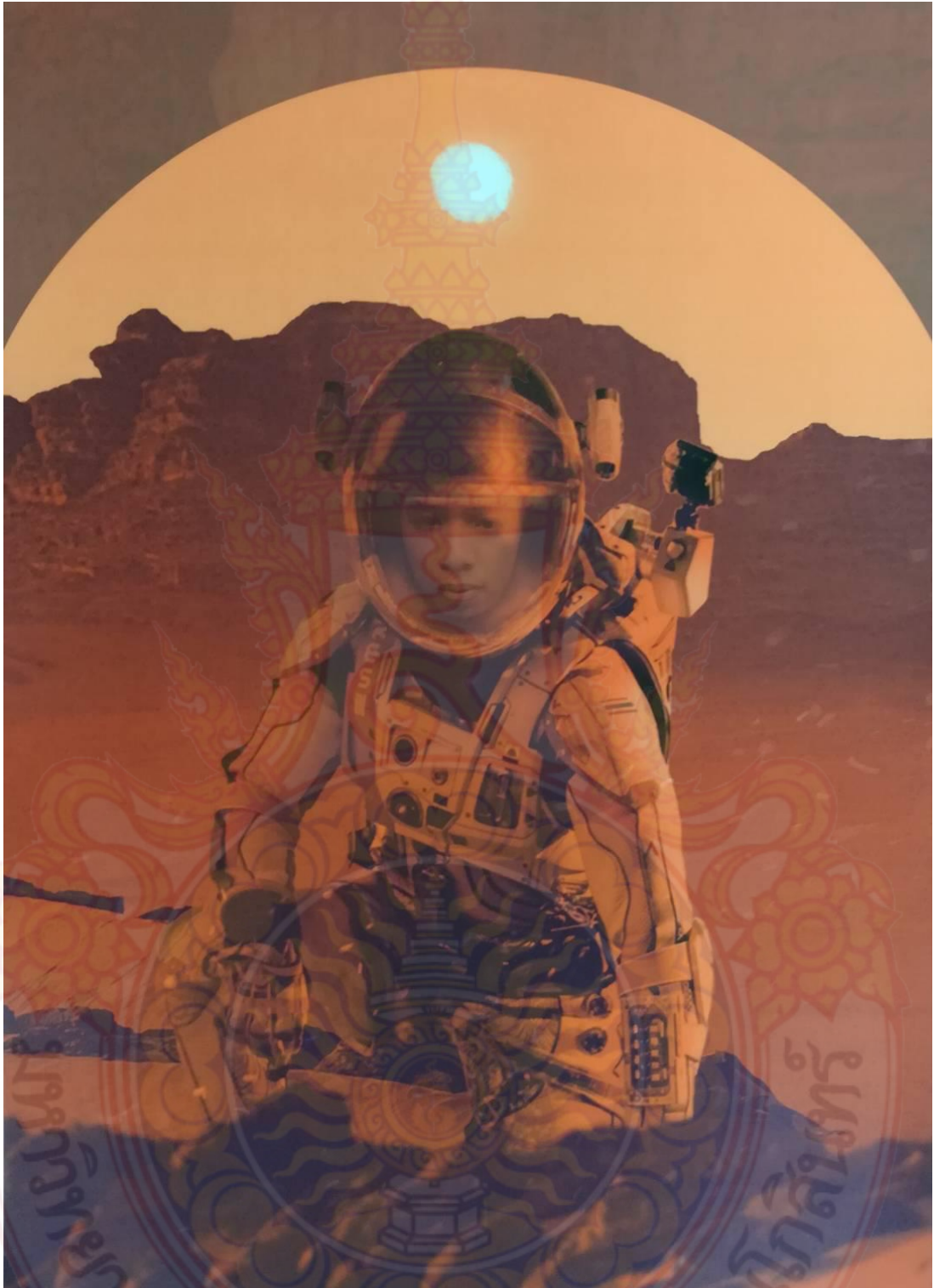
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ทั้งหมด 3 ชั้น



ภาพที่ 93 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 1
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 94 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 2
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 95 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 6 ชั้นที่ 3
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ทั้งหมด 3 ชั้น



ภาพที่ 96 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 1

ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 97 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 2
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 98 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 7 ชั้นที่ 3
ที่มา : ภาพข้อมูลจากผู้เขียน

ภาคผนวก(ข)

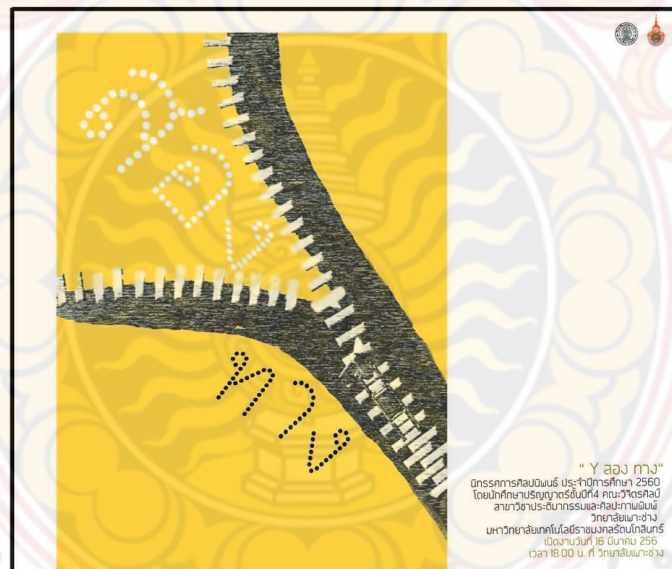
ภาพบรรยากาศการแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปนิพนธ์



การจัดแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์
 'Y สอง ทาง'
 ของนักศึกษาสาขา ประติมากรรม และสาขาศิลปะภาพพิมพ์
 ณ หอศิลป์เพาะช่าง
 ระหว่างวันที่ 16 – 26 มีนาคม 2561



ภาพที่ 99 โปสเตอร์แสดงผลงานศิลปนิพนธ์
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 100 สุนัขบัตร
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 101 ภาพพิธีเปิดงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 101 บรรยากาศงานแสดงศิลปนิพนธ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 102 ภาพผลงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 103 ภาพถ่ายรูปกับผลงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 104 ภาพบรรยากาศในถ่ายรูป
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-นามสกุล	นายธีรภัทร์ ธรรมยศ
วัน เดือน ปีเกิด	3 พฤษภาคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	584 ซ.เทอดไท 21 แขวงบางยี่เรือ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600
การศึกษา	
ระดับประถม มัธยมต้น	โรงเรียนมหาไถ่ศึกษา กรุงเทพ
ระดับมัธยมปลาย	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
ระดับปริญญาตรี	สาขาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง
ปีสำเร็จการศึกษา	2560
ประวัติการแสดงผลงาน	
2559	-นิทรรศการแสดงผลงานศิลปกรรมของนักศึกษาสาขาวิชาประติมากรรม และสาขาศิลปะภาพพิมพ์ ดินเปื้อนหมึก ครั้งที่ 8 ตอน ล้นทุ่ง ญ หอ นิทรรศการ g23 ศูนย์ศิลปกรรมแห่งประเทศไทย สถาบันวัฒนธรรมและ ศิลปะ อาคารวัฒนธรรม : ศ.ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	-ร่วมแสดงนิทรรศการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ เชิดชูเกียรติ 60 ปี วัชรီ วีระพิจิตร ณ พิพิธภัณฑสถานเพาะช่าง เฉลิมพระเกียรติวิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
2561	-นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาสาขาศิลปะภาพพิมพ์และ สาขาประติมากรรม ครั้งที่ 18 ตอน สองทาง ณ พิพิธภัณฑสถานเพาะช่าง เฉลิม พระเกียรติวิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์