




อร่อย!
Yummy!

ปรารภนา ยืนยิ่ง

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2561



อร่อย!

ปรารธนา ยืนยั่ง

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต

สาขาศิลปภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2561



Yummy!

Prathtana Yuenyinying

The Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement
For bachelor Degree of Fine Arts Major in Graphic Arts
Department of Fine Arts Poh-Chang Academy of Arts
Rajamangala University of Technology Rattanakosin
2018

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปินพันธ์

เรื่อง

อรรอย!

เสนอโดย

นางสาวปรารธนา ยืนยิ่ง

รหัสนักศึกษา

4581070841117

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

อาจารย์สุรางคณา ฝิวมันกิจ

คณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัลลภ วังบอน)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรีย์ ธีระพิจิตร)

.....กรรมการ

(อาจารย์เบญจมาศ ปันณราช)

.....กรรมการ

(อาจารย์วรพงษ์ อรุณเรือง)

.....กรรมการ

(อาจารย์เจนวิทย์ ชูทอง)

.....กรรมการ

(อาจารย์สุรัชชัย อุดมมัน)

.....กรรมการ

(อาจารย์ชลลดา ชาญประสพผล)

.....กรรมการ

(อาจารย์สุรางคณา ฝิวมันกิจ)

.....กรรมการ

(อาจารย์ทัสนะ ก้อนดี)

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

หัวข้อศิลปนิพนธ์	อร่อย!
นักศึกษา	นางสาวปรารณา ยืนยิ่ง
รหัสนักศึกษา	4581070841117
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สุรางคณา ผิวมันกิจ
หลักสูตร	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ “อร่อย!” ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกส่วนตัวเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคของวัยรุ่นในยุคนี้ พฤติกรรมการบริโภคของวัยรุ่นไทยเปลี่ยนแปลงไปมากเนื่องจากสภาพสังคม วัฒนธรรมในปัจจุบันมีความสะดวกสบายในการเลือกซื้ออาหารง่ายมากขึ้น และมีโทรศัพท์มือถือก็สามารถสั่งอาหาร เลือกร้าน ตามไปกิน และถ่ายรูปคู่กับอาหาร อัปเดตลงโซเชียลมีเดียด้วยความสุข และนี่เป็นเหตุผลที่ข้าพเจ้าอยากศึกษาและถ่ายทอดความรู้สึกและพฤติกรรมเหล่านี้ผ่านกระบวนการศิลปะภาพพิมพ์โดยใช้ตัวข้าพเจ้าแทนวัยรุ่นในยุคนี้ถ่ายทอดเนื้อหาออกมาด้วยพฤติกรรมการกินอาหารในรูปแบบต่างๆ ผ่านมุมมองที่หลากหลาย โดยสร้างสรรค์ผลงานนี้ด้วยหัวข้อเรื่อง “อร่อย!” ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut)

Title Yummy!
Name Miss Prathtana yuenying
Student ID 4581070841117
Advisers Assistant professor Surangkana Piwmankij
Drgree Bachelor Degree of Fine Arts Major in Graphic Arts
Poh - Chang Academy of Arts Rajamangala University of
Technology Rattanakosin
Year 2018

Abstract

Creative work "Yummy!" Feelings and personal feelings about the consumption of teenagers in the pre-consumption era of teenagers in modern times with the convenience of buying food. More easily, just having a phone in your hand can order food, choose a shop, follow to eat and edit pictures with food I am happy with this, and that is why these studies and congratulations and feelings are made through the artistic process. Various perspectives by creating works that are titled "Yummy!" Through the process of Relief printing. With woodcut techniques.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของ คุณพ่อสมศรี ยืนยิ่ง และ คุณแม่รัชนี ยืนยิ่ง ผู้ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าที่เสียสละทั้งร่างกายและแรงใจเฝ้าเลี้ยงดูด้วยความรักอันบริสุทธิ์หาที่ใดมาเปรียบมิได้จนจบจนข้าพเจ้าเติบโต ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านในสาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาวางรากฐานความรู้ทางศิลปะและประสบการณ์ตลอดระยะเวลา 4 ปี จนสำเร็จการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิตล่วงไปด้วยดี

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทั้งญาติพี่น้องและเพื่อนๆทุกคนที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด “อรรอย!”

ปรารธนา ยืนยิ่ง

19 มีนาคม 2562



คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจำปีการศึกษา 2561 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายถึงที่มาแรงบรรดาลใจและกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ หัวข้อเรื่อง “อร้อย!” ตั้งแต่ความเป็นมา พื้นฐานความคิด ขั้นตอนการทำงาน การวิเคราะห์ข้อมูลการแสดงผลออกตลอดจนบทสรุป ในผลงานการแก้ปัญหา รวมไปถึงการพัฒนาผลงานโดยข้าพเจ้าคาดหวังว่าจะเกิดประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาศิลปะทั่วไป

ปรารธนา ยืนยิ่ง

สารบัญ

เรื่อง		หน้า
	ปกใน (ภาษาไทย).....	ก
	ปกใน (ภาษาอังกฤษ).....	ข
	หน้าอวมติ.....	ค
	บทคัดย่อ(ภาษาไทย).....	ง
	บทคัดย่อ (ภาษาอังกฤษ).....	จ
	กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
	คำนำ.....	ช
	สารบัญ.....	ซ
	สารบัญ(ต่อ).....	ฌ
	สารบัญภาพ.....	ฎ
	สารบัญภาพ(ต่อ).....	ฏ
	สารบัญภาพ(ต่อ).....	ฐ
บทที่ 1	บทนำ	1
	ความเป็นและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา.....	1
	จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์.....	2
	ขอบเขตแห่งการสร้างสรรค์.....	2
บทที่ 2	พื้นฐานความคิด และอิทธิพลในการสร้างสรรค์	3
	ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	3
	อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม	3
	อิทธิพลจากสังคม.....	5
	อิทธิพลจากศิลปกรรม.....	11
บทที่ 3	กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการ และขั้นตอนทำงาน	14
	ขั้นตอนการประมวลความคิด.....	14
	รูปทรงและเนื้อหาในการสร้างสรรค์.....	14
	ขั้นตอนการสร้างสรรค์ และ เทคนิควิธีการ.....	15
	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน	27
	ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิค Woodcut	31
	ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค (Woodcut).....	32
บทที่ 4	การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน	43
	การสร้างสรรค์ผลงานก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์ Terminal Project (ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561)	43

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1	43
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2.....	45
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3.....	46
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4.....	47
ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5.....	48
ผลงานระยะหัวข้อศิลปะนิพนธ์ (ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561).....	49
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1.....	50
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2.....	51
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3.....	52
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4	53
ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5	54
บทที่ 5 บทสรุป.....	55
บรรณานุกรม.....	56
ภาคผนวก.....	57
ประวัติผู้เขียน.....	63



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1	พฤติกรรมการกินทำร้ายสุขภาพ ที่ควรเลิกทำ!..... 4
ภาพที่ 2	แอปพลิเคชัน (Line Man)..... 6
ภาพที่ 3	แอปพลิเคชัน (Wongnai)..... 6
ภาพที่ 4	เชลฟ์กับอาหาร..... 7
ภาพที่ 5	การเช็คอิน ของกิน..... 8
ภาพที่ 6	นอนดูทีวีกินขนม..... 8
ภาพที่ 7	สภาพสังคม..... 8
ภาพที่ 8	กินส้มตำ..... 9
ภาพที่ 9	หมูกระทะ..... 9
ภาพที่ 10	ขนมหวาน..... 10
ภาพที่ 11	ภาพถ่ายของกิน..... 10
ภาพที่ 12	อิทธิพลจากศิลปกรรม..... 11
ภาพที่ 13	อิทธิพลจากศิลปกรรม..... 12
ภาพที่ 14	อิทธิพลจากศิลปกรรม..... 13
ภาพที่ 15	ขั้นตอนการทำภาพร่าง (Sketch)..... 16
ภาพที่ 16	ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1..... 17
ภาพที่ 17	ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2..... 18
ภาพที่ 18	ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3..... 19
ภาพที่ 19	ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4..... 20
ภาพที่ 20	ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5..... 21
ภาพที่ 21	ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1..... 22
ภาพที่ 22	ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2..... 23
ภาพที่ 23	ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3..... 24
ภาพที่ 24	ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4..... 25
ภาพที่ 25	ภาพร่างผลงานหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5..... 26
ภาพที่ 26	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 28
ภาพที่ 27	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 28
ภาพที่ 28	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 28
ภาพที่ 29	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 28
ภาพที่ 30	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 28
ภาพที่ 31	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 28
ภาพที่ 32	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 29
ภาพที่ 33	อุปกรณ์ในการทำงาน..... 29

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 34 อุปกรณ์ในการทำงาน.....	29
ภาพที่ 35 อุปกรณ์ในการทำงาน.....	29
ภาพที่ 36 อุปกรณ์ในการทำงาน.....	30
ภาพที่ 37 อุปกรณ์ในการทำงาน.....	30
ภาพที่ 38 อุปกรณ์ในการทำงาน.....	30
ภาพที่ 39 อุปกรณ์ในการทำงาน.....	30
ภาพที่ 40 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	31
ภาพที่ 41 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	32
ภาพที่ 42 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	32
ภาพที่ 43 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	33
ภาพที่ 44 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	33
ภาพที่ 45 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	34
ภาพที่ 46 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	34
ภาพที่ 47 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	35
ภาพที่ 48 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	35
ภาพที่ 49 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	36
ภาพที่ 50 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	36
ภาพที่ 51 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	37
ภาพที่ 52 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	37
ภาพที่ 53 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	38
ภาพที่ 54 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	38
ภาพที่ 55 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	39
ภาพที่ 56 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	39
ภาพที่ 57 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	40
ภาพที่ 58 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	40
ภาพที่ 59 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	41
ภาพที่ 60 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	41
ภาพที่ 61 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	42
ภาพที่ 62 ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1.....	44
ภาพที่ 63 ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2.....	45
ภาพที่ 64 ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3.....	46
ภาพที่ 65 ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4.....	47
ภาพที่ 66 ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5.....	48
ภาพที่ 67 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1.....	50

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 68 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2.....	51
ภาพที่ 69 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3.....	52
ภาพที่ 70 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4.....	53
ภาพที่ 71 ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5.....	54
ภาพที่ 72 โพสต์เตอร์นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์.....	58
ภาพที่ 73 สูจิบัตร.....	59
ภาพที่ 74 บรรยายภาคผลงานแสดงงานศิลปนิพนธ์.....	59
ภาพที่ 75 ภาพถ่ายกับผลงานของข้าพเจ้า.....	60
ภาพที่ 76 บรรยายบรรยายภาคผลงานแสดงงานศิลปนิพนธ์.....	60
ภาพที่ 77 ภาพถ่ายกับอาจารย์ที่ปรึกษา.....	61
ภาพที่ 78 ภาพถ่ายกับอาจารย์ในสาขา.....	61
ภาพที่ 79 ภาพถ่ายกับผู้ร่วมจัดงาน.....	62



บทที่ 1

บทนำ

หลายคนพูดกันว่าอาหารไทยเป็นอาหารที่อร่อยที่สุดในโลกจริงๆ แล้วเป็นเพราะรสชาติดี หรือว่าเพราะเราเคยชินกับรสชาติเลยคิดว่าอร่อยรู้แต่ว่าลิ้นรับรสแล้วบอกว่ารอร่อย แต่ลิ้นมันเอาเกณฑ์อะไรมาตัดสินว่ารรสชาติแบบนี้มันอร่อย ถูกปาก รสชาติแบบนี้มันไม่อร่อยกินไม่ลงแล้วทำไมมันไม่มีมาตรฐานเดียวกัน บางทีอาหารอย่างเดียวกันเราบอกว่ารอร่อย แต่คนอื่นบอกว่าไม่อร่อยหรือว่าความอร่อยมาจากความต้องการสารอาหารบางอย่างของร่างกายเข้ามา แต่บางทีสิ่งที่เราบอกว่ารอร่อยก็ไม่ได้เห็นมีสารอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกายอะไรมากมาย เช่นส้มตำปูปลาร้านี่อร่อยมากกก โอ้ย! นึกแล้วก็เปรี้ยวปาก

ความเป็นและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา

(ดนตรีตัน ใจดี, 2553) กล่าวว่า ปัจจัยสี่ คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค เป็นสิ่งที่สนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ที่ทุกคนต้องมีปัจจัยเหล่านี้ในการดำเนินชีวิต ซึ่งหากขาดไปก็จะทำให้การ ดำรงชีวิตนั้นๆ เป็นไปด้วยความยากลำบาก และ(รัฐพงษ์ นาคปทุม, 2555) กล่าวว่า หนึ่งในปัจจัยสี่ที่เกี่ยวข้อง โดยตรงกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์คือ “อาหาร” ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต เป็นแหล่ง พลังงานที่สิ่งมีชีวิตทุกชีวิตต้องการ เป็นการบริโภคเพื่อให้ร่างกายได้รับพลังงานจากแหล่งพลังงาน ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์สำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน หากขาดปัจจัยที่เรียกว่าอาหาร ชีวิตย่อมไม่สามารถดำเนินได้อย่างปกติสุข โดยที่ในอดีตนั้นการบริโภค อาหารเป็นเพียงเพื่อการบริโภคให้ชีวิตดำเนินต่อไปได้ แต่ในปัจจุบันการบริโภคอาหารมีการ เปลี่ยนแปลงเพิ่มมากขึ้น เช่นการบริโภคอาหารเพื่อตอบสนองความต้องการอื่นๆ ที่รองลงมาเช่น ความสุขที่ได้รับจากการบริโภคอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ ได้สัมผัสด้วยการมองเห็นการ ตกแต่งที่สวยงาม หรือแม้แต่การรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสโดยการดมกลิ่นของอาหารแต่ละประเภท ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ ช่วยส่งเสริมการบริโภคอาหาร และตอบสนองสิ่งที่มนุษย์ต้องการ เป็นภูมิปัญญา หรือวัฒนธรรม แตกต่างกันไปตามแต่ละชนชาติแต่ละภูมิภาค

นิยามความอร่อยของแต่ละคนไม่เหมือนกันอยู่แล้วขึ้นอยู่กับรสนิยมส่วนตัว อย่างคนญี่ปุ่นชอบอาหารแบบรับรสชาติของวัตถุดิบที่ไม่ค่อยมีการปรุงแต่งคนไทยชอบการปรุงแต่งใส่รสชาติ จัดจ้าน สีสันสวยงาม เพื่อกระตุ้นความอยาก การที่มนุษย์รับประทานอาหารเข้าไปแล้วเกิดอาการพึงพอใจในรสชาติอาหาร ตามหลักพื้นฐาน มนุษย์จะนิยมรับประทานอาหารที่มีรสชาติดี จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบัน จะมีรายการแนะนำอาหารอร่อยทั้งในหนังสือและผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น

Facebook, Instagram, Twitter, youtube, Line, และ ช่องTv ต่างๆ หรือการจัดการแข่งขันทำอาหารโดยตัดสินการแพ้ชนะกันที่รสชาติอาหารความอร่อย

ความสุขเป็นสิ่งที่ทุกคนต่างขวนขวายที่จะครอบครอง บางคนก็มีความสุขที่ได้กินอาหารอร่อยๆ บางคนก็รักการท่องเที่ยวและเดินทางไปยังที่ห่างไกล เพื่อสนองค้นหา เพื่อไขว่คว้าหาตัวเองมีความสุข แต่อีกมุมมองของข้าพเจ้าการได้รับประทานอาหารอร่อยนั้นมันคือความสุขอย่างแท้จริง เวลาได้ กินอะไรอร่อยมักจะลืมสิ่งที่ทำให้ทุกข์ หรือเรื่องที่กังวลใจไปได้โดยไม่รู้สึกรู้สีกเลย การออกตามหาสิ่งที่ต้องการนั้น ก็เป็นความสุขอีกอย่าง เดินทางไปตามสิ่งที่ผู้คนบอกกล่าวไว้ ในโลกออนไลน์มันช่างเป็นสิ่งที่วิเศษสำหรับข้าพเจ้า เมื่อมีเวลาว่างจะหาโอกาสไปลองชิม เพื่อให้รู้ความจริงว่ามันดีสมคำร่ำลือหรือป่าว ไปกับเพื่อนก็มีความสุขแบบประสาเพื่อน ไปกับครอบครัวก็จะรู้สึกอบอุ่น นั้นระเห่เป้าหมายของการได้กินอาหารอร่อย มันคือความสุข สุดท้ายแล้ว เพื่อเรามีความสุข ในยุคเทคโนโลยี เราก็จะไม่ลืมที่จะถ่ายภาพเก็บไว้เป็นที่ระลึก มันคือความทรงจำที่มาพร้อมกับความอึด

จากที่กล่าวมาข้างต้นข้าพเจ้าจึงอยากจะศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อนำเสนอรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบเหมือนจริงนำเสนอผลงานผ่านกระบวนการศิลปะภาพพิมพ์

จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์

1. เพื่อแสดงออกถึงพฤติกรรมกรการรับประทานอาหารแบบมีความสุข
2. สร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ผิวนูน ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ (woodcut)
3. เพื่อแสดงออกถึงยุคที่ผู้คนนิยมรับประทานอาหารผ่านสื่อโซเชียล

ขอบเขตแห่งการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาและรูปแบบผลงานดังต่อไปนี้

ด้านของเนื้อหา จากประสบการณ์ ในการรับประทานอาหาร ตามสถานที่ต่างๆ ร้านอาหาร บุฟเฟ่ ร้านอาหารอร่อยและสิ่งที่ชอบรับประทาน

ด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในรูปแบบงาน 2 มิติ บนกระดาษ โดยในตัวผลงานใช้ตัวของข้าพเจ้าเป็นส่วนดำเนินเรื่องราวภายในงาน ด้วยอากัปกิริยาต่างๆ ในการกินแบบมีความสุข และสร้างสรรค์ผลงานด้วยการทำทั้งอาหารแบบบุฟเฟ่ ส้มตำ ของหวาน ขอคาว ที่คนนิยมรับประทาน

ด้านเทคนิค ใช้กระบวนการภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิคภาพพิมพ์ไม้ (Woodcut)

บทที่ 2

พื้นที่ฐานความคิด และอิทธิพลในการสร้างสรรค์

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจอันทรงคุณค่ามากมาย นอกจากจะได้สัมผัสกับความอร่อยและรสชาติของอาหารแล้วนั้น เวลาได้รับประทานก็เกิดความสุข ประทับใจทุกครั้งเมื่อได้ออกเดินทางไปลองชิมอาหารในรูปแบบต่างๆ จากแนวคิดและแรงบันดาลใจ เหล่านี้ การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้นประกอบไปด้วยอิทธิพลจากสิ่งต่างๆรอบตัวข้าพเจ้าที่ได้รับ ดังนี้

อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม

การ “กิน” เป็นกิจวัตรประจำวันของมนุษย์ทุกคน เพราะร่างกายคนเราต้องการสารอาหารไปหล่อเลี้ยงอวัยวะภายในเพื่อให้เซลล์ต่าง ๆ ทำงานได้เต็มประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยปกติมนุษย์ต้องการพลังงานประมาณ 2,000 แคลอรี/วัน เพื่อให้ร่างกายดูดซึมสารอาหารที่มีประโยชน์ไปใช้แล้วขับกากอาหารผ่านระบบขับถ่าย โดยเฉพาะอาหารและไขมันจากอาหารบางส่วนจะตกค้างสะสมอยู่ตามผนังลำไส้ หลอดเลือด นำไปสู่การเกิดโรคมะเร็งไข้เจ็บต่าง ๆ ในที่สุด ดังนั้นการควรเลือกกินอาหารที่ดีต่อสุขภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรใส่ใจ แต่หลายครั้งที่คุณอาจเผลอทำร้ายสุขภาพแบบไม่รู้ตัวด้วยอาหารและพฤติกรรมการกินทำร้ายสุขภาพ

มาตุกันว่า 5 พฤติกรรมการกินที่ควรเลิกทำถ้าไม่ยอมให้ร่างกายเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยเรื้อรังในอนาคตมีอะไรบ้าง

กินอาหารฟาสต์ฟู้ดเป็นประจำ

อาหารฟาสต์ฟู้ดอย่างพิซซ่า เฟรนฟรายส์ โดนัท น้ำอัดลม ฯลฯ แม้จะกินง่ายรสชาติอร่อยแต่หลายคนชะล่าใจลิ้มไปว่ามีไขมันสูง แป้งเยอะ เกลือโซเดียมและน้ำตาลสูงทำให้เกิดภาวะไขมันอุดตันในเส้นเลือดปัญหาอ้วนลงพุงตามมาในที่สุด

กินอาหารไม่เป็นเวลา เพราะทุกวันร่างกายต้องการสารอาหารที่มีประโยชน์ไปหล่อเลี้ยง การกินอาหารไม่ตรงเวลาจึงทำให้ร่างกายเกิดภาวะขาดแคลนสารอาหารและเกิดการเสื่อมเร็วกว่าปกติ **ไม่กินมื้อเช้า** มื้อเช้าเป็นมื้อสำคัญที่สุดของวัน เพราะเป็นมื้อแรกที่ร่างกายเพิ่งตื่นจากการพักผ่อนนอนหลับหากคุณอดมื้อเช้าจะทำให้ร่างกายไม่มีสารอาหารไปหล่อเลี้ยงอวัยวะต่าง ๆ ส่งผลให้รู้สึกอ่อนเพลียไม่สดชื่นไปตลอดทั้งวัน

กินรสจัด กินของดิบ

การกินรสจัดจะส่งผลให้เกิดการระคายเคืองในกระเพาะอาหาร รวมถึงการกินอาหารสุก ๆ ดิบ ๆ ก็เป็นการเปิดช่องให้เชื้อโรคเข้าสู่ร่างกายได้ง่ายขึ้นเช่นกัน

เครียดแล้วกิน

เชื่อว่าหลายคนเลือกใช้วิธีการกินเป็นการระบายความเครียด แต่นั่นละกำลังเป็นการปลูกฝังให้ร่างกายเคยชินและจะยิ่งกินเยอะกินบ่อยมากขึ้นกว่าเดิมเมื่อรู้สึกเครียด

พฤติกรรมทำร้ายสุขภาพมักเกิดขึ้นได้บ่อยครั้งด้วยความตั้งใจและไม่ตั้งใจ เพราะงานที่ยุ่งและความเร่งรีบทำให้ไม่ได้ระมัดระวังเรื่องอาหารการกิน จนทำให้ร่างกายได้รับสารอาหารที่มีประโยชน์น้อยลง ส่งผลให้เกิดโรคต่างๆ ตามมา เช่น โรคกระเพาะอาหาร กรดไหลย้อน อาหารไม่ย่อย แสบอก ปวดท้อง ภูมิคุ้มกันต่ำลง ฯลฯ และหากยังมีพฤติกรรม การกินซ้ำๆ เดิมๆ ติดต่อกันหลายปี จะยิ่งเป็นการเพิ่มความเสี่ยงการเกิดโรคมะเร็งลำไส้ มะเร็งกระเพาะอาหาร รวมถึงโร้อ้วน อันเป็นต้นเหตุของโรคเบาหวานชนิด การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการกินให้เหมาะสม ควบคุมปริมาณการกินในแต่ละวัน เลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ และกินอาหารเป็นเวลา เป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นต่อร่างกายเพื่อให้สุขภาพแข็งแรง และไม่เกิดโรคเรื้อรังในอนาคต¹



ภาพที่1 พฤติกรรมการกินทำร้ายสุขภาพ ที่ควรเลิกทำ!

ที่มา : พฤติกรรมการกิน. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561

จาก <https://www.honestdocs.co/food-for-genetics>

¹5 พฤติกรรมการกินทำร้ายสุขภาพ ที่ควรเลิกทำ!

ไทยพาณิชย์ประกันชีวิต. พฤติกรรมการกิน. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561

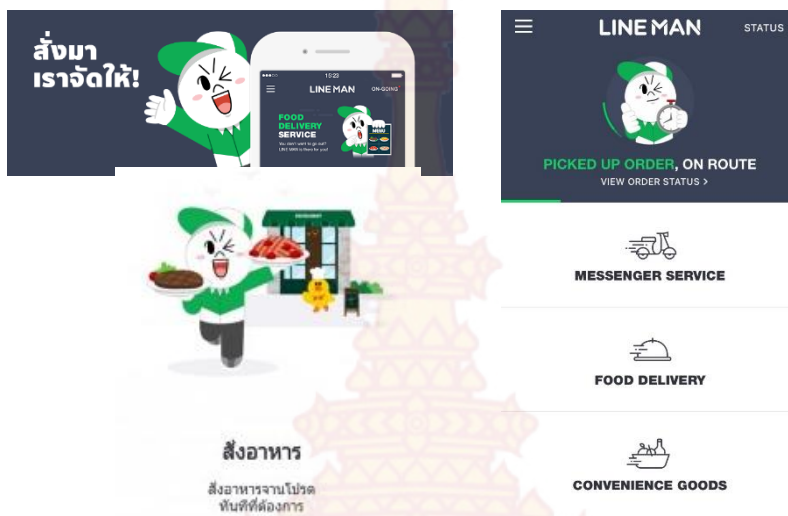
อิทธิพลจากสังคม

ในอดีตมนุษย์ร่วมมือกันในการออกล่าสัตว์และออกหาอาหาร และจะมีการย้ายที่อยู่อาศัยไปตามแหล่งอาหาร ชนิดของอาหารที่บริโภคขึ้นกับว่าจะสามารถแสวงหาอะไรมาได้และนำมาแบ่งปันกัน ต่อมาเมื่อรู้จักตั้งบ้านเรือนเป็นหลักแหล่งและทำการเกษตรกรรม คือ เพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ ทำให้มีอาหารทั้งชนิดและปริมาณสำหรับการบริโภคมากขึ้น สังคมเกษตรกรรมเปลี่ยนแปลงไป มีการทำการค้าขายแลกเปลี่ยนกัน การที่ไม่ต้องออกไปล่าสัตว์หรือหาอาหาร ทำให้มนุษย์มีเวลาไปทำกิจกรรมหรืออาชีพอื่นๆ ที่ไม่ใช่เพียงเป็นผู้ผลิตอาหารได้ ซึ่งทำให้เกิดความเจริญด้านต่าง เช่น ศิลปะ ศาสนา กฎหมาย ค้าขาย วิทยาศาสตร์ และเมื่อมนุษย์สามารถประกอบอาชีพแตกต่างกันออกไป เช่น เป็นเกษตรกร จิตรกร พระ ทนายความ พ่อค้า นักศึกษา นักการเมือง ฯลฯ ทำให้เกิด มีความแตกต่างกันทางเศรษฐกิจและทางสังคม ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการบริโภค โดยทั่วไปพบว่าเมื่อมีรายได้เพิ่มขึ้นจะมีแนวโน้มที่บริโภคเนื้อสัตว์ละผลิตภัณฑ์จากสัตว์ น้ำตาล และไขมันเพิ่มมากขึ้น ขณะที่การบริโภคธัญพืชที่ไม่ผ่านการขัดสีน้อยลง เช่น คนในเมืองใหญ่นิยมบริโภคข้าวที่ขัดขาวมากกว่าข้าวซ้อมมือหรือข้าวกล้อง ซึ่งจะสัมพันธ์กับการมีโรคภัยไข้เจ็บบางชนิดมากขึ้น เช่น โรคอ้วน ไขมันสูงในเลือด เบาหวาน มะเร็ง ดังนั้นในปัจจุบันจึงกลับบรรณรงค์ ให้มีการบริโภคข้าวกล้อง แทนข้าวขาวมากขึ้นเพราะมีประโยชน์ต่อสุขภาพ ให้คาร์โบไฮเดรต วิตามิน เกลือแร่และใยอาหาร การวางตลาดผลิตภัณฑ์อาหารจึงควรศึกษาต้องการและเศรษฐกิจของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อผลิตอาหารตรงความต้องการและกำหนดราคาได้อย่างเหมาะสม²

ดังนั้นสภาพสังคมปัจจุบันเปลี่ยนไปจริง แต่พฤติกรรมการบริโภคของมนุษย์ก็ยังคงเดิมคือไม่ได้คำนึงถึงสุขภาพเพราะสื่อโซเชียล เป็นสื่อกระตุ้นให้มนุษย์ อยากทำตามเพื่อแสดงถึงความสุขบนที่ภาพไว้ดู นอกจากนี้ในยุคเทคโนโลยียังมีแอปพลิเคชัน ช่วยอำนวยความสะดวกในการเลือกซื้ออาหารอร่อยมากมายมาเกินสนองความต้องการและยังมีแอปพลิเคชันบอกสถานที่ในการกินง่ายขึ้น จากที่กล่าวมา ข้างต้น มันคือ พฤติกรรมตามหาความสุขในยุคปัจจุบันในเรื่องการกิน

² พฤติกรรมการบริโภค

Kanokporn Thidarat. พฤติกรรมการบริโภค. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561 จาก <https://sites.google.com/site/kanokporthidarat/phvtikrrm-kar-briphokh>



ภาพที่ 2 แอปพลิเคชัน (Line Man)

ที่มา : Myphone. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.

จาก www.mxphone.net/230416-review-line-man-delivery-services/h



ภาพที่ 3 แอปพลิเคชัน (Wongnai)

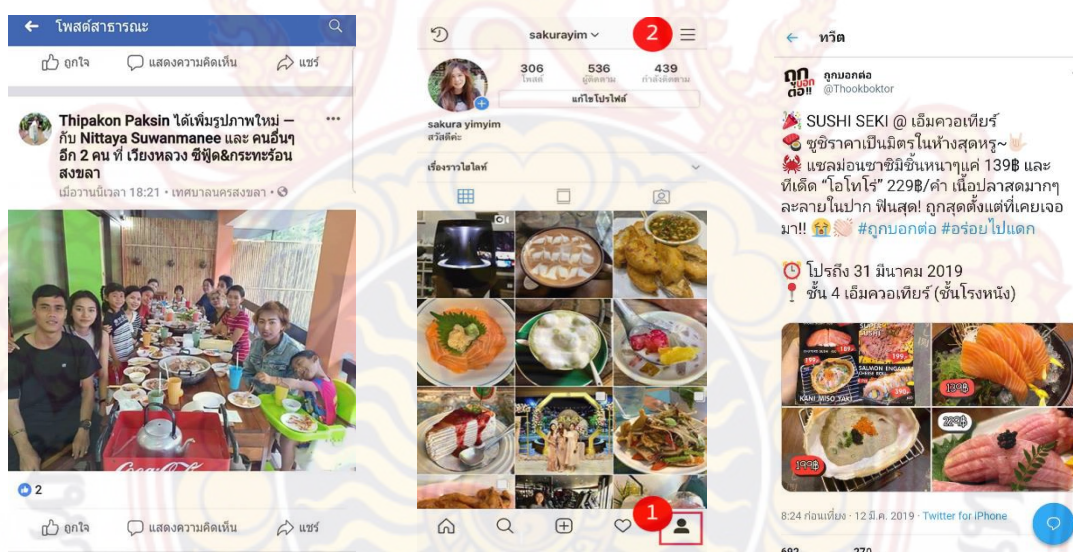
ที่มา : Wongnai.[ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.

จาก <https://life.wongnai.com/wongnai-unicorn-706de05248e3>



ภาพที่ 4 เซลฟี่กับอาหาร

ที่มา : MERRYEATER. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.
จาก <https://merryeater.wordpress.com>



ภาพที่ 5 การเช็คอิน ของกิน

ที่มา : facebook, Instagram, Twitter . [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.
จาก www.google.com



ภาพที่ 6 นอนดูทีวีกินขนม

ที่มา : Slang A-holic. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.

จาก <https://www.facebook.com/slangaholic>



ภาพที่ 7 สภาพสังคม

ที่มา : เขวราช [ออนไลน์] วันที่สืบค้นข้อมูล 6 มีนาคม 2562.

จาก <https://www.google.com>



คนแห่ดู 2 ล้าน!! เมื่อหนุ่มน้อย อีส ชำนาญ โชว์กินส้มตำแบบแซ่บ งานนี้หิวทั้งโซเชียล!!

ภาพที่ 8 กินส้มตำ

ที่มา : Siam Variety. [ออนไลน์]. วันสืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.

จาก <https://www.siamvariety.com/view-29630.html>



ภาพที่ 9 หมูกระทะ

ที่มา : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. [ออนไลน์].

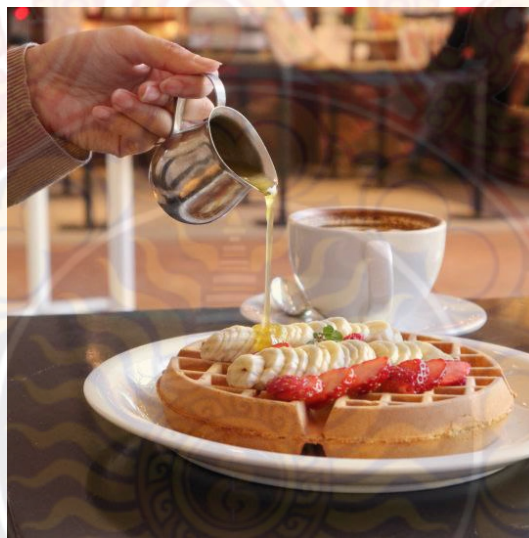
วันสืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562. จาก <https://www.thaihealth.or.th>



ภาพที่ 10 กินขนมหวาน

ที่มา : รักนมดอทคอม. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.

จาก <http://www.rugnom.com/trend161260>



ภาพที่ 11 ภาพถ่ายของกิน

ที่มา : Snapshot. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 17 มีนาคม 2562.

จาก <https://snapshot.canon-asia.com>

อิทธิพลจากศิลปกรรม

นันทวัน แจ็กจันทิก

“พฤติกรรมกรรมการบริโภคกับกระแสสังคมร่วมสมัย” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีแรงบันดาลใจจากพฤติกรรมกรรมการบริโภคของมนุษย์ในปัจจุบันกับกระแสสังคมในการบริโภค เพื่อสะท้อนพฤติกรรมกรรมการบริโภคตามกระแสสังคมผ่านการแสดงอาการ พฤติกรรมการกินที่ตะกละตะกลาม มูมมาม แสดงอาการหิวโหย แสดงความอยากความต้องการใน การบริโภคเพื่อตอบสนองความพึงพอใจและการเป็นที่ยอมรับในสังคม เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติด้วยรูปแบบเหมือนจริงผ่านเทคนิค 'สีน้ำมันบนผ้าใบ'



ภาพที่ 12 ชื่อผลงาน : พฤติกรรมบริโภคกับกระแสสังคมร่วมสมัย2

เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด : 151 x 180 ซม.

ที่มา: นันทวัน แจ็กจันทิก. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 12 ตุลาคม 2561.

จาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000011070

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน คือ แนวคิดในการทำงานเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคของมนุษย์ในปัจจุบัน และ มุมมองการจัดองค์ประกอบ ข้าพเจ้าจึงนำแนวคิดนี้มาพัฒนาต่อยอดและสร้างผลงานตามแนวคิดความสุขในการกินของมนุษย์

นาย ทีจาลฟ์ สปราร์เนย์

“เดอะ ชัน” นำเสนอ การสร้างสรรค์ภาพวาดอาหารที่เหมือนกับภาพถ่าย อาทิ แฮมเบอร์เกอร์, สเต็กเนื้อ, ไข่ดาว, เค้กของหวาน ทั้งหมดเป็นผลงานการวาดของศิลปินชาวดัตช์ ชื่อว่า นายทีจาลฟ์ สปราร์เนย์ วัย 58 ปี นายทีจาลฟ์เผยว่าเขาชอบที่จะวาดภาพเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพอาหาร ภาพอาหารเสมือนจริงเหล่านี้ ถูกสร้างสรรค์จากฝีมืออันยอดเยี่ยมของ ที ยาลฟ์ สปราร์นาย ศิลปินชาวดัตช์วัย 58 ปี ผู้ซึ่งหลงใหลการวาดภาพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาหาร ซึ่งสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมจริง คุณมี ชีวิตชีวา ไม่ว่าจะเป็น แฮมเบอร์เกอร์, สเต็กเนื้อ, เค้ก, ของหวานต่าง ๆ, กลัวย หรือแม้กระทั่งไข่ดาว อาหารที่ดู ธรรมดา ที่สามารถวาดได้อย่างประณีตบรรจงเป็นที่สุด



ภาพที่ 13 ชื่อผลงาน แฮมเบอร์เกอร์

เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ที่มาจาก : เว็บไซต์.เดลินิวส์. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 12 ตุลาคม 2561.

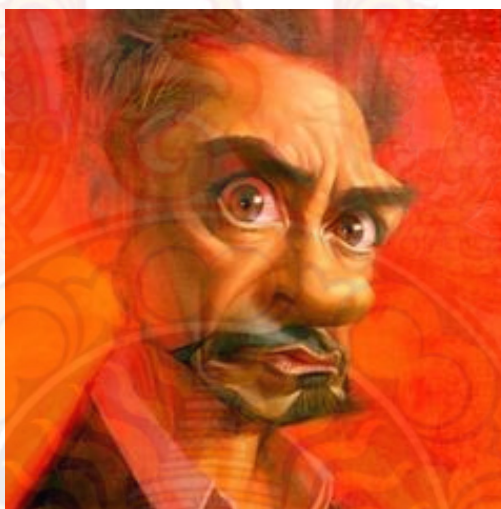
จาก <https://www.dailynews.co.th/foreign/110636>

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน คือ วิธีการสร้างสรรค์ผลงานแบบเหมือนจริง ข้าพเจ้าได้พัฒนา นำไปใช้กับกระบวนการภาพพิมพ์ผิวฉนวน เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ เพื่อให้งานออกมาตรงตามแนวคิด สีสัน ที่เหมือนจริง ในตัวผลงาน

Xi Dinag

ความสามารถในการวาดภาพที่ยอดเยี่ยมของ Xi Dinag ได้รับการยอมรับและได้รับการส่งเสริมในช่วงวัยเด็กของเขา ในเชียงใหม่เขามีความสุขกับการเรียนการสอนเกี่ยวกับการวาดภาพคลาสสิกเป็นเวลา 10 ปีเขาเดินทางมายังประเทศออสเตรเลีย เขาศึกษาศิลปะการวาดภาพอย่างเข้มข้น เขาได้พบกับศิลปะภาพเขียนล้อเลียน ศึกษาด้วยความกระตือรือร้น

ในปีพ. ศ. 2552 และ พ.ศ. 2554 เขาได้รับรางวัลชนะเลิศเป็นครั้งที่สองจากการประกวดภาพการ์ตูน "ISCA minicon" ในยุโรปสำหรับศิลปินการ์ตูนแนวมืออาชีพ 2556 2557 และ 2558 เขาได้รับรางวัลชนะเลิศเป็นครั้งแรกในรอบ 3 ปีที่งาน Eurocature Eurocature ในปี 2014 เขาได้รับรางวัล "Best Character Design" จาก "Austria Computer Graphics Award"วิธีของเขาในการวาดภาพอย่างรวดเร็ว มีสัญญาณญาณและการวิเคราะห์ที่กระตือรือร้นซึ่งสำคัญต่อศิลปะการวาดภาพล้อเลียน ในทางตรงกันข้ามงานฝีมือซึ่งเป็นผลมาจากการฝึกอบรมและการปฏิบัติมานานหลายปีทำให้เขากลายเป็นผู้มีอำนาจระดับโลก



ภาพที่ 14 ชื่อผลงาน : ภาพวาดการ์ตูนล้อเลียนใบหน้าจากตัวละครฮีโร่ในเรื่อง Avengers: Infinity War

เทคนิค : โปรแกรม Photoshop

ที่มา : translate.google.co.th. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นข้อมูล 12 ตุลาคม 2561.

จาก<https://translate.google.co.th>

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน วิธีการวาดรูปในโปรแกรม Photoshop และ Illustrator ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ ภาพร่าง (Skeft) ผ่านโปรแกรมทั้ง Photoshop และ Illustrator ในทุกชิ้น ทั้งการตัดต่อ การเพิ่มลวดค่าสีและการจัดองค์ประกอบ ทำให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิค Woodcut

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการ และขั้นตอนทำงาน

ข้าพเจ้าชอบถ่ายรูปมีความสุขเวลากินอาหารทุกครั้ง ข้าพเจ้ามีความรู้สึกว่าอาหารก็เหมือนงานศิลปะมีสีสันที่สวยงาม ทำให้อาหารน่ารับประทานทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ และขั้นตอนการทำงาน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนประมวลความคิด

ข้าพเจ้าจากประสบการณ์การกินของข้าพเจ้าชอบกินอาหารที่หลากหลายทั้งบุฟเฟ่ สีสีสู่ต ส้มตำ ปิ้งย่าง ของหวาน เป็นสิ่งที่ทำให้มีความสุขทุกครั้งที่ได้กิน และ ถ่ายภาพเก็บไว้ทุกครั้งเวลากิน พฤติกรรม ทำท่างในการถ่ายทอดออกมามีความสุข ทำให้ข้าพเจ้าจินตนาการสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบความสุขของการกิน แสดงกิริยาทำท่างในเรื่องของความสุขในการกินแบบมุมมองถ่ายเซลฟี

รูปทรงและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

เนื้อหา (Content) ข้อมูลจากเนื้อหาความเป็นจริงประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้เคยสัมผัส ทั้งรสชาติอาหารและความอร่อยของอาหารแต่ละชนิด ในด้านของรูปทรง ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานแบบเหมือนจริง ผ่านการจัดองค์ประกอบของอาหาร สถานที่ และตัวของข้าพเจ้าแล้วร่างขึ้นมาใหม่

สี (Color) ข้าพเจ้าใช้สีแบบเหมือนจริงตามสีสรรคของอาหาร เพื่อให้ได้อรรรถถในการมอง เพื่อสร้างความอยากกินให้กับคนดู สีบรรยายกาศจะขึ้นอยู่กับงานแต่ละชิ้นขึ้นอยู่กับสีสรรคของอาหาร

น้ำหนัก(Light Shadow) น้ำหนักในงานเลือกวิธีเปิดไฟให้กับชิ้นงาน และสร้างน้ำหนัก แสงเงาตามความจริงที่เกิดขึ้น ตามวัตถุสิ่งของ อาหารที่อยู่ในงานและเน้นสีจุดเด่น ส่วนแบคราวก็จะลดค่าของน้ำหนักแสงเงาเพื่อให้เกิดขยาย และสร้างจุดเด่นให้ชัดเจนขึ้น

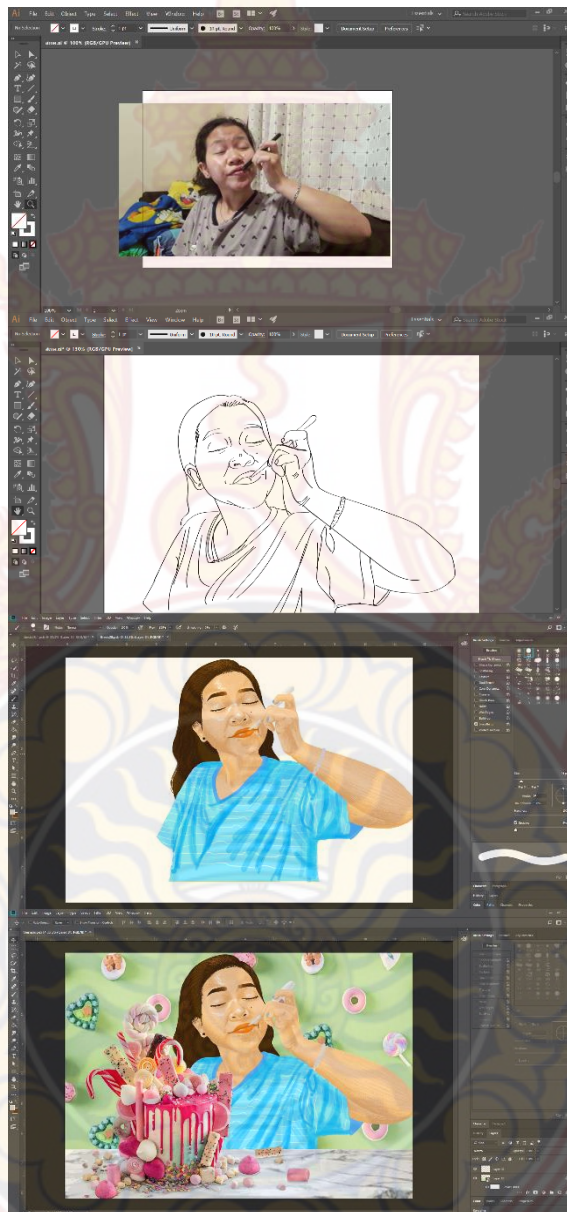
ขั้นตอนการสร้างสรรค์และ เทคนิควิธีการ

1. นำภาพถ่ายรูปตัวเองมาวางปรับแต่งในโปรแกรม Photoshop/Illustrator เพื่อสร้างผลงานออกมาในรูปแบบโอเวย์แอกตึง วาดรูปด้วยโปรแกรม Photoshop
2. ปรับร่างแบบออกมา ขยายแบบตามขนาดที่ต้องการ
3. เตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้การทำภาพพิมพ์ผิวหุ่นนำแม่พิมพ์วัสดุใดที่มีลักษณะแข็งเป็นแผ่นผิวเรียบมาตัดขนาดที่ต้องการ
4. นำกระดาษก๊อปปี้อมาวางไว้ด้านบนแม่พิมพ์ เขียนก๊อปปี้อมาตามแบบร่างลงในแม่พิมพ์
5. นำแม่พิมพ์แกะด้วยเครื่องแกะสลักไม้ แกะนั้นเราต้องนึกถึงสีหรือน้ำหนักที่เราเขียนลงในแบบร่าง หรือก็คือน้ำหนักที่อ่อนสุดก่อนอย่างสีขาวหรือส่วนไม่ต้องการพิมพ์แกะออกไป เมื่อแกะเสร็จก็ทำการผสมสีหมึกตามในแบบร่างโดยผสมที่อ่อนสุดในตามแบบร่าง
6. เมื่อผสมเสร็จใช้เกียงตักสีที่ผสมมาปาดลงบนที่ตีสีแล้วใช้ลูกกลิ้งตีสีนั้นเมื่อลูกกลิ้งสีอ่อนสุดแล้วนำลูกกลิ้งมากลึงลงแม่พิมพ์
7. นำแม่พิมพ์มาวางลงบนที่มาร์คไว้แล้วนำกระดาษมาวางบนแม่พิมพ์แล้วทำการพิมพ์ด้วยมือโดยใช้อุปกรณ์ในการถูหลังกระดาษให้กระดาษไปติดกับหมึกพิมพ์ที่อยู่บนส่วนนูนจะติดลงบนกระดาษเมื่อสีติดกระดาษแล้วค่อยๆดึงกระดาษจากมุมใดมุมหนึ่งแล้ว
8. นำแม่พิมพ์ไปทำความสะอาดด้วยน้ำมันพืชและเศษผ้า
9. จากนั้นนำแม่พิมพ์สีอ่อนสุดไปแล้วแกะในส่วนที่เป็นอ่อนไปเพื่อเป็นน้ำหนักที่จะพิมพ์สีที่เข้มขึ้นต่อไปโดยจะพิมพ์อ่อนสุดไปถึงที่เข้มสุด ซึ่งจะออกมาทำในเทคนิค Woodcut

ภาพร่าง(Sketch)

การทำภาพร่าง (Sketch)

นำภาพถ่ายรูปตัวเองมาวางวาดรูปในโปรแกรม Photoshop/Illustrator เพื่อสร้างผลงานออกมาในรูปแบบโอเวย์แอกคติ้ง วาดรูปด้วยโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 15 ขั้นตอนการทำภาพร่าง (Sketch)

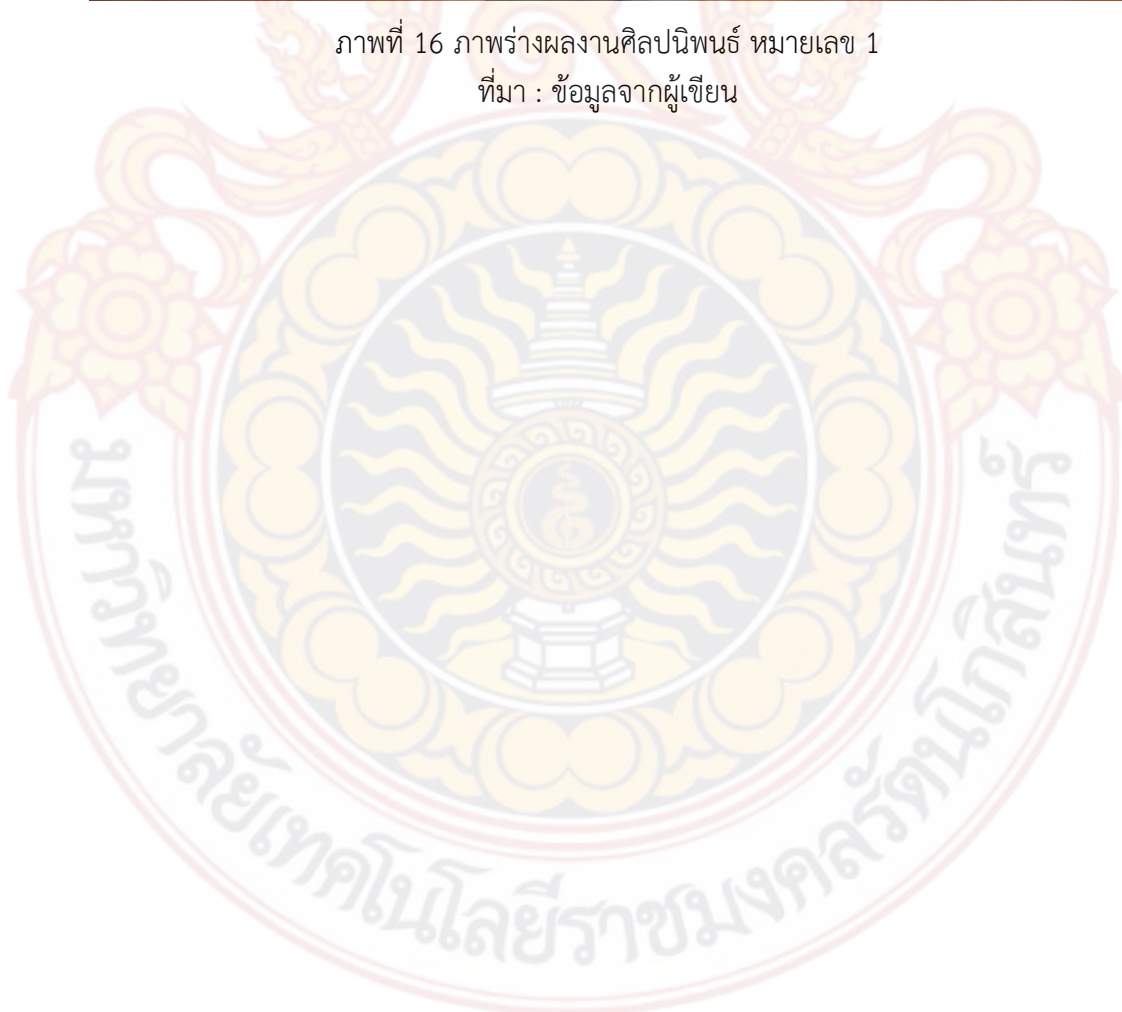
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 16 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



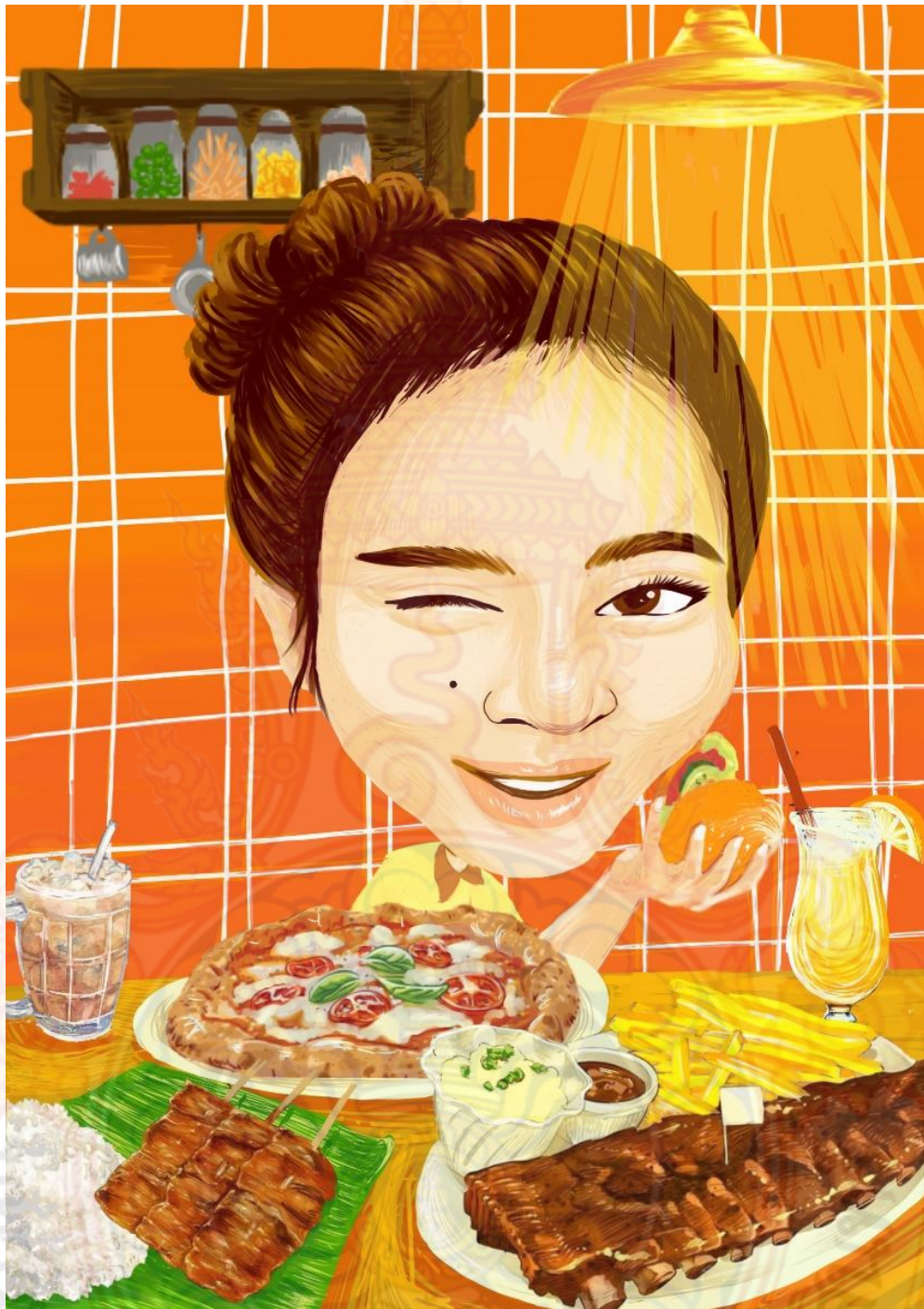


ภาพที่ 17 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 18 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 19 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 20 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข5
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 21 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข1
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 22 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข2
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 23 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 24 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข4
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 25 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข5
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิค Woodcut มีอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

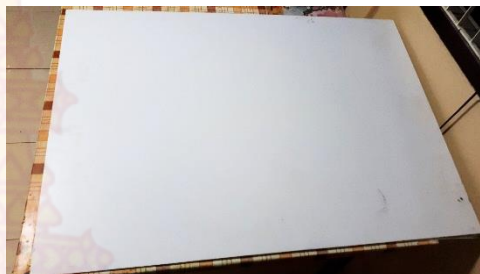
1. เครื่องมือแกะไม้
2. แผ่นพาสวีค
3. กระดาษลอกลาย
4. กระดาษ Fabiano
5. ลูกกลิ้ง
6. หมึกพิมพ์ (offset)
7. น้ำมันสน
8. น้ำมันพืช
9. สเปรย์แลกเกอร์เคลือบด้าน
10. บาเรจ (Baren)
11. มิติไป้วสี
12. เศษผ้า
13. แป้ง
14. ไม้แขวนมีหนีบ



ภาพอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิค woodcut



ภาพที่ 26 เครื่องมือแกะไม้
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 27 แผ่นพาสวู้ด
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 28 กระดาษลอกลาย
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 29 กระดาษ Fabiano
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 30 ลูกกลิ้ง
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 31 หมึกพิมพ์
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 32 น้ำมันสน
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 33 บาเร้ง
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 34 น้ำมันพืช
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 35 สเปรย์แล็กเกอร์เคลือบด้าน
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 36 มีดโป้วสี
ที่มา: จากผู้เขียน



ภาพที่ 37 เศษผ้า
ที่มา: จากผู้เขียน



ภาพที่ 38 แป้ง
ที่มา: จากผู้เขียน



ภาพที่ 39 ไม้แขวนมีหนีบ
ที่มา: จากผู้เขียน



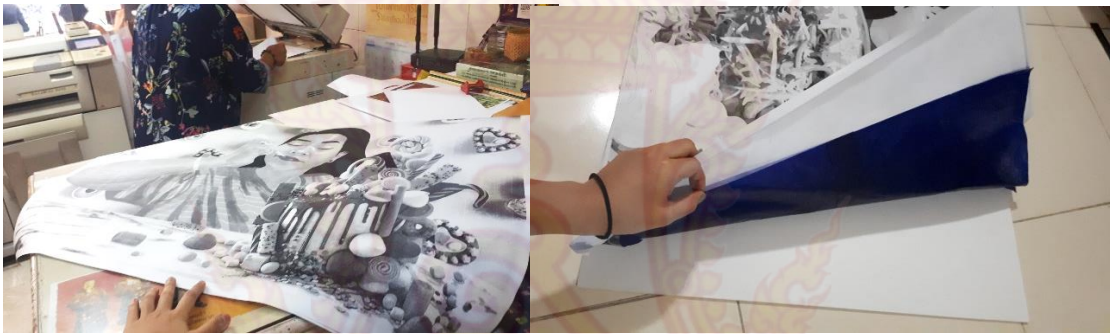
ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิค Woodcut

การเตรียมแม่พิมพ์

การเตรียมภาพร่าง(Sketch) นำมาขยายให้มีสัดส่วนตามที่ต้องการ ซึ่งจำพเจ้าใช้แผ่นพาสวูดเป็นตัวแม่พิมพ์ในการสร้างผลงาน เนื่องจากมีพื้นผิวเรียบ และแกะลวดลายง่าย

ขั้นตอนการขยายแบบร่าง

นำภาพร่างไปขยายแบบปรีนร่างแบบออกมา ขยายแบบตามขนาดที่ต้องการ นำกระดาษก๊อปปี้มาวางไว้ด้านหลังแม่พิมพ์ เขียนก๊อปปี้ตามแบบร่างลงในแม่พิมพ์ แล้วฉีดสเปรย์แล็กเกอร์เคลือบ(ด้าน) บนแม่พิมพ์เพื่อลอกลายไม่หลุด



ภาพที่ 40 นำภาพร่างไปขยายเพื่อสร้างแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์ Woodcut

นำแม่พิมพ์แกะด้วยเครื่องแกะสลักไม้ แกะนั้นเราต้องนึกถึงสีหรือน้ำหนักที่เราเขียนลงในแบบร่างหรือคือน้ำหนักที่อ่อนสุดก่อนอย่างสีขาวหรือส่วนไม่ต้องการพิมพ์แกะออกไป เมื่อแกะเสร็จก็ทำการผสมสีหมึกตามในแบบร่างโดยผสมที่อ่อนสุดในตามแบบร่าง เมื่อผสมเสร็จใช้เกียงตักสีที่ผสมมาปาดลงบนที่ตีสีแล้วใช้ลูกกลิ้งตีสีนั้นเมื่อลูกกลิ้งสีอ่อนสุดแล้วนำลูกกลิ้งมากลิ้งลงแม่พิมพ์ เอาเศษผ้ามาเช็ดกรอบที่ไม่มีสี



ภาพที่ 41 ขั้นตอนการแกะแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ตีสีจนให้เข้ากันเป็นเนื้อเนียนเรียบ



ตีสีให้แตกกระเอียดไม่เป็นก้อน



กลิ้งสีลงบนแม่พิมพ์



เอาเศษผ้ามาเช็ดกรอบที่ไม่มีสี

ภาพที่ 42 ขั้นตอนการกลิ้งสีหมึกพิมพ์ลงแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการพิมพ์เทคนิค Woodcut

นำแม่พิมพ์มาวางลงบนที่มาร์คไว้แล้วนำกระดาษมาวางบนแม่พิมพ์แล้ว ลงแป้งเพื่อถูๆไม่ขาด ทำการพิมพ์ด้วยมือโดยใช้อุปกรณ์ในการถูหลังกระดาษให้กระดาษไปติดกับหมึกพิมพ์ที่อยู่บนส่วนนูน จะติดลงบนกระดาษเมื่อสีติดกระดาษแล้วค่อยๆตีกระดาษจากมุมใดมุมหนึ่งแล้ว นำแม่พิมพ์ไปทำความสะอาดด้วยน้ำมันพืชและเศษผ้า จากนั้นนำแม่พิมพ์สีอ่อนสุดไปแล้วแกะในส่วนที่เป็นอ่อนไปเพื่อเป็นน้ำหนักรที่จะพิมพ์สีที่เข้มขึ้นต่อไปโดยจะพิมพ์อ่อนสุดไปถึงที่เข้มสุด ซึ่งจะออกมทำในเทคนิค Woodcut



ภาพที่ 43 นำแม่พิมพ์มาวางให้ตรงกับที่มาร์คและดูความสะอาด
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



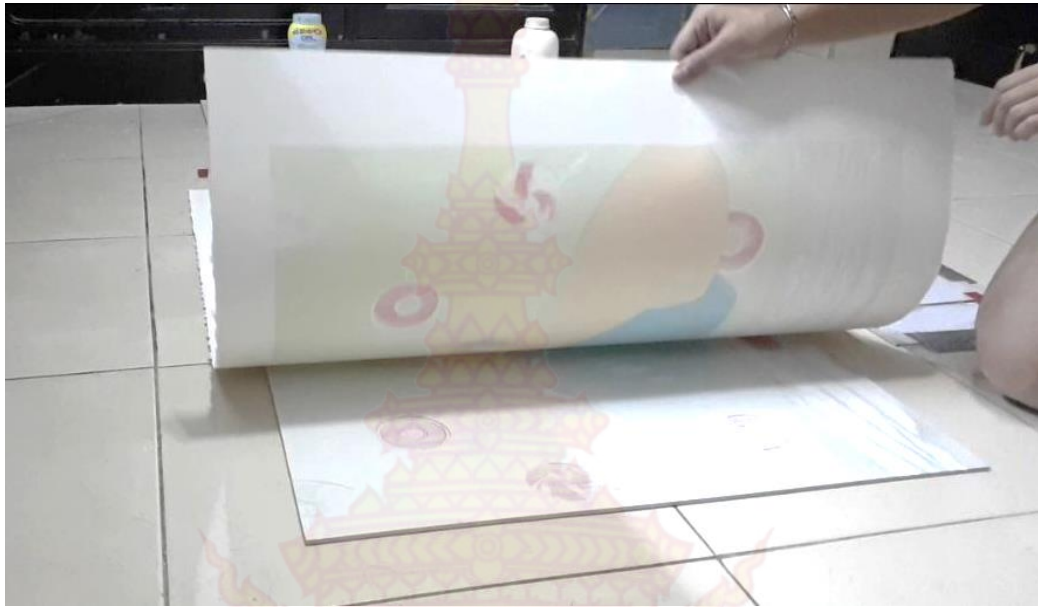
ภาพที่ 44 นำกระดาษที่เตรียมไว้มาพิมพ์โดยให้กระดาษอยู่ด้านบนเสมอ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 45 ลงแป้งก่อน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 46 ทำการพิมพ์ด้วยมือโดยใช้บาเรงูเพื่อให้สีบนแม่พิมพ์ติดบนกระดาษ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 47 เมื่อสัติดกระดาษแล้วค่อยๆตัดกระดาษจากม้วนใดม้วนหนึ่งเสร็จแล้ว
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 48 นำไปตากให้สีแห้ง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน
จากนั้นนำแม่พิมพ์สีอ่อนสุดไปแล้วแกะในส่วนที่เป็นอ่อนไปเพื่อเป็นน้ำหนัที่จะพิมพ์สีที่เข้ม
ขึ้นต่อไปโดยจะพิมพ์อ่อนสุดไปถึงที่เข้มสุด เสร็จสมบูรณ์ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 49 แม่พิมพ์ที่ 1
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 50 แม่พิมพ์ที่ 2
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 51 แม่พิมพ์ที่ 3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 52 แม่พิมพ์ที่ 4
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 53 แม่พิมพ์ที่ 5
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 54 แม่พิมพ์ที่ 6
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 55 แม่พิมพ์ที่ 7
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



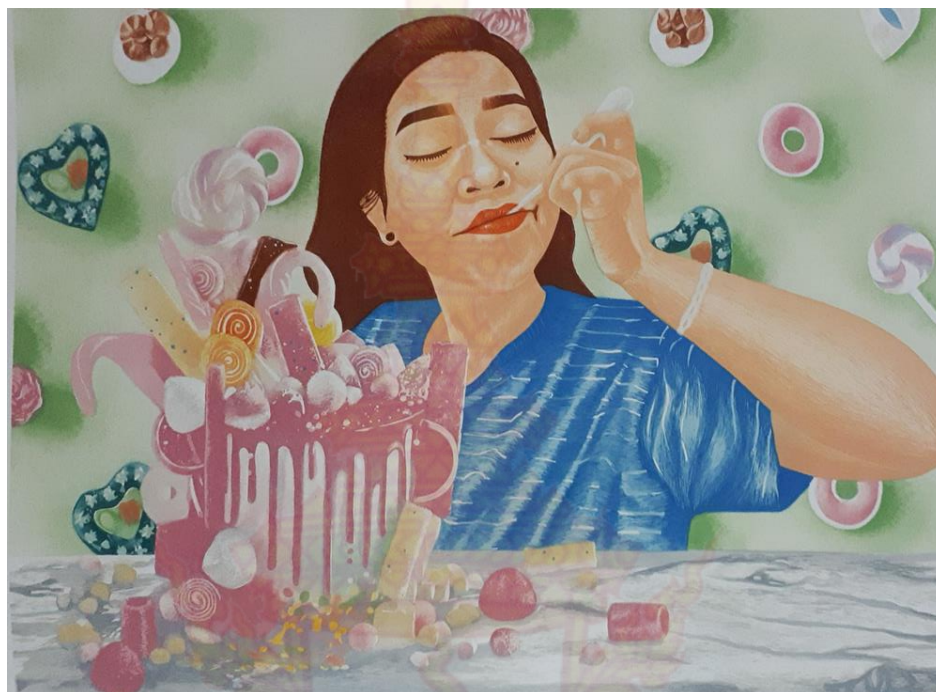
ภาพที่ 56 แม่พิมพ์ที่ 8
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 57 แม่พิมพ์ที่ 9
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



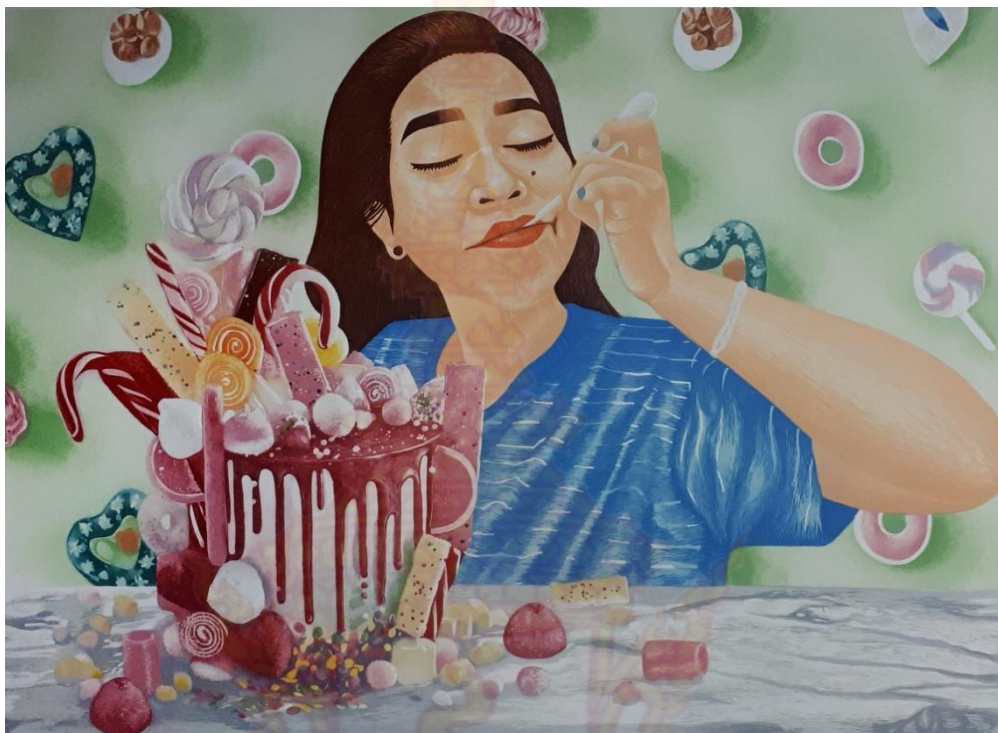
ภาพที่ 58 แม่พิมพ์ที่ 10
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



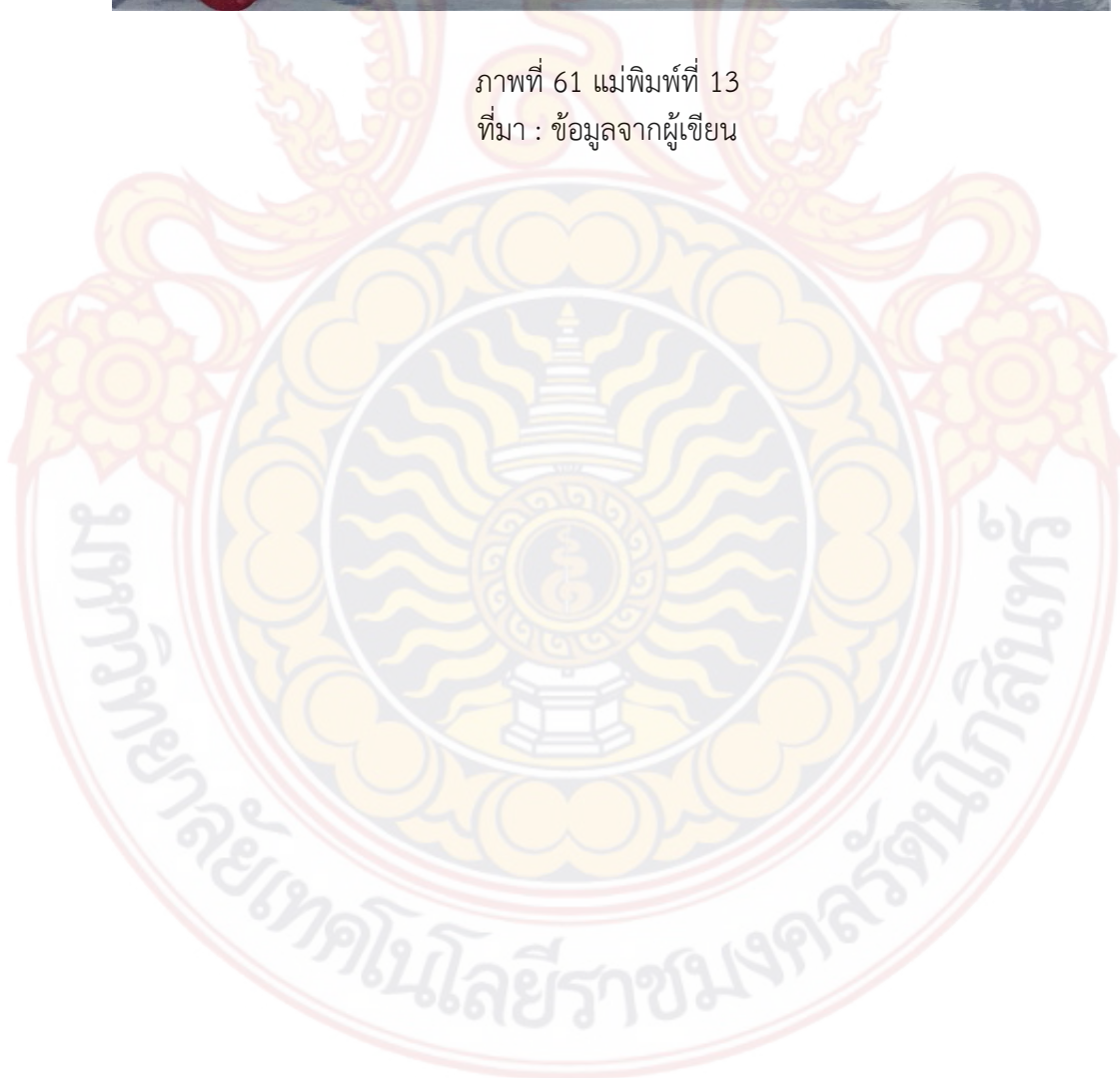
ภาพที่ 59 แม่พิมพ์ที่ 11
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 60 แม่พิมพ์ที่ 12
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 61 แม่พิมพ์ที่ 13
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



บทที่ 4

การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในชุด “อรรอย” ที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูล เพื่อแสดงออกถึงพฤติกรรมทางการรับประทานอาหารแบบมีความสุข แก้ไขพัฒนาการสร้างผลงานมาอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง สามารถแบ่งได้เป็น 2 ระยะเวลา คือการพัฒนาการสร้างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์และระยะศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ Terminal project (ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561)

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1

การท่องเที่ยวเพื่อรับประทานอาหาร (Food Tourism) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยว ความสนใจพิเศษ โดยที่ความสนใจของนักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้จะมุ่งไปในด้านของการสัมผัสและเติมเต็มประสบการณ์ที่เกิดจากการได้บริโภคอาหาร หรือการได้เยี่ยมชมเยือนสถานที่ซึ่ง เป็นแหล่งผลิตหรือแปรรูปอาหารประเภทต่างๆ เช่น การเยี่ยมชมฟาร์มปศุสัตว์ ฟาร์มประมง โรงงานผลิตอาหาร ไร่ ทุ่ง ไร่ การเกษตร โดยที่นักท่องเที่ยวก็จะได้มีโอกาสในการลิ้มลองอาหารที่มีรสชาติแปลกใหม่ซึ่งอาจเป็นของท้องถิ่นหรือพื้นที่นั้นๆ และมีความแตกต่างไปจากอาหารที่รับประทานทั่วไปในชีวิตประจำวัน



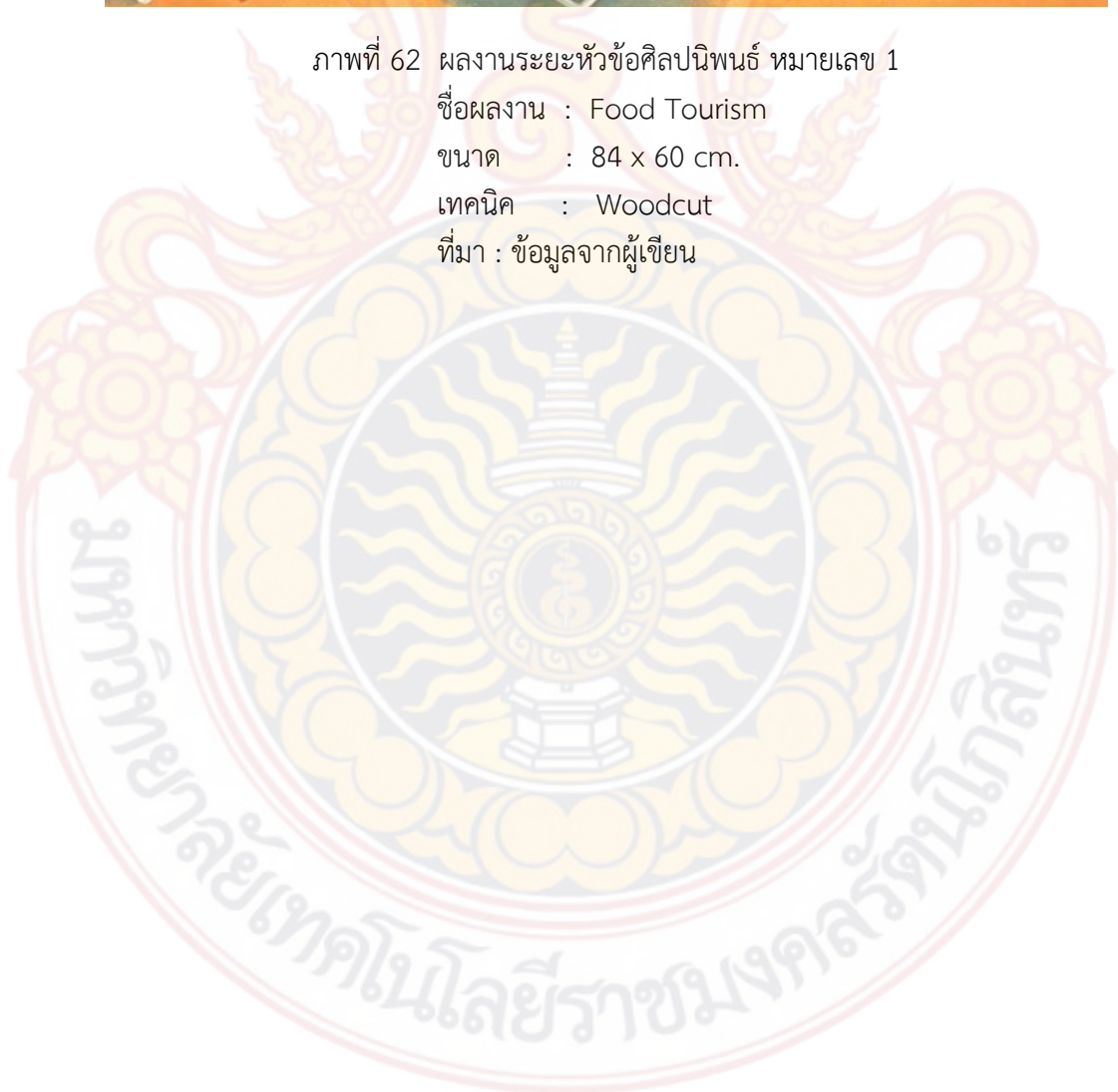
ภาพที่ 62 ผลงานระยະหัวข้อศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1

ชื่อผลงาน : Food Tourism

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2

สถานภาพทางสังคม อาหารแต่ละชนิดจะมีคุณค่าหรือศักดิ์ศรีตามค่านิยมของสังคมกำหนด และคนในสังคมมักใช้อาหารแสดงออกถึงสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของตน สถานภาพทางสังคมมักเกี่ยวข้องกับราคาแพงหรือถูก หายาก หรือหาง่าย แหล่งที่มานอกจากนี้ สถานภาพทางสังคมของอาหารยังขึ้นอยู่กับวิธีการที่ได้มา วิธีการปรุง สถานที่ปรุง สถานที่รับประทาน ตลอดจนลำดับเวลาที่รับประทาน



ภาพที่ 63 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2

ชื่อผลงาน : สถานภาพทางสังคม

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปะนิพนธ์หมายเลข 3

ปัจจุบัน อาหารที่เรารับประทานอยู่ทุกวัน มนุษย์บางคนไม่เคยรับรู้ถึงข้อดีข้อเสีย ของมัน อาหารบางอย่างรับประทานเข้าไปแล้วมีประโยชน์ต่อร่างกาย กลับกันอาหารบางอย่างรับประทานเข้าไปแล้วอาจเกิดอันตรายต่อร่างกายก็เป็นได้ เพราะฉะนั้นเราควรศึกษาอาหารที่เราชอบรับประทาน บ่อยๆว่ามันมีผลดีหรือผลเสียต่อร่างกายเราบ้าง เพื่อไม่ทำให้เกิดโรคร้ายไข้เจ็บตามมา ข้าพเจ้าจึง นำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบของตัวข้าพเจ้าเองโดยตรงในเวลาเลือกรับประทานอาหาร ให้สังคม ได้รู้ว่าจริงๆแล้วอาหารแต่ละประเภทที่เราเห็นกันอยู่ทุกวัน มีทั้งข้อดีข้อเสียให้เราทุกคนเลือกที่จะ รับประทานอาหารนั้นๆได้ดีโดยการศึกษามันจากหนังสือหรืออินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 64 ผลงานระยะหัวข้อศิลปะนิพนธ์หมายเลข3

ชื่อผลงาน : โภชนา หมายเลข1

ขนาด : 84 x 60 cm

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4

ราคาของอาหาร บางครั้งเป็นตัวกำหนดการตัดสินใจในการเลือกซื้ออาหารว่า ควรซื้อ หรือไม่ มีการเปรียบเทียบความคุ้มค่าในการเลือกซื้ออาหารแต่ละชนิด "สิ่งไหนจะมีค่านิยมทางอาหารของครอบครัว และสิ่งไหนมีความสามารถในการตอบสนองทางโภชนาการของครอบครัว" เป็นต้น



ภาพที่ 65 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข4

ชื่อผลงาน : โภชนา หมายเลข2

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะก่อนหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5

เวลาเราทานอาหารที่ผ่านกรรมวิธีแปรรูปแล้ว เราถึงรู้สึกเหนื่อยล้าและเฉื่อยชา? เพราะอาหารเหล่านี้ส่วนมากจะมีแคลอรีสูงในรูปของน้ำตาลและไขมันอิ่มตัว น้ำตาลที่ใช้มักจะเป็นน้ำตาลที่ผ่านกระบวนการขัดให้บริสุทธิ์และเป็นน้ำตาลที่มีค่าดัชนีน้ำตาลสูง อาหารเหล่านี้มักจะทำให้เราตื่นตัว มีพลังงาน แต่ก็ก็เป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ หลังจากนั้นร่างกายจะเริ่มรู้สึกหมดแรงและระดับน้ำตาลในเลือดต่ำลง ทำให้รู้สึกเฉื่อยชา



ภาพที่ 66 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข5

ชื่อผลงาน : โภชนา หมายเลข3

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ Thesis (ภาคการศึกษาที่2 ปีการศึกษา2561)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าเสนอ เรื่องความอร่อยและรสชาติอาหาร ในมุมมองจินตนาการของข้าพเจ้าสวมบทบาทบุคลิกของตัวเองลงไปในงาน ในมุมมองที่แตกต่างกันไปในแต่ละผลงาน ทั้งที่เกิดในชีวิตจริงของข้าพเจ้า เรื่องราวที่มาของความอร่อยและรสชาติอาหารที่ข้าพเจ้าเคยลองชิม สถานที่ แหล่งอาหารอร่อยต่างๆที่ได้รับจากประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ความเป็นอยู่ อาหารที่มีอิทธิพลต่อร่างกายข้าพเจ้า ถ่ายทอดออกมาแทนความรู้สึก เป็นจินตนาการที่มองเห็นได้ถึงบุคลิกของข้าพเจ้าที่เป็นผู้หญิง ในการคิดแสดงออกได้อย่างเต็มที่ จะถ่ายทอดผ่านเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้(Woodcut) สร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้าให้มีความพัฒนาต่อเนื่องไปตามลำดับต่อไปนี้



ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1



ภาพที่ 67 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข1

ชื่อผลงาน : กินเพลินๆ

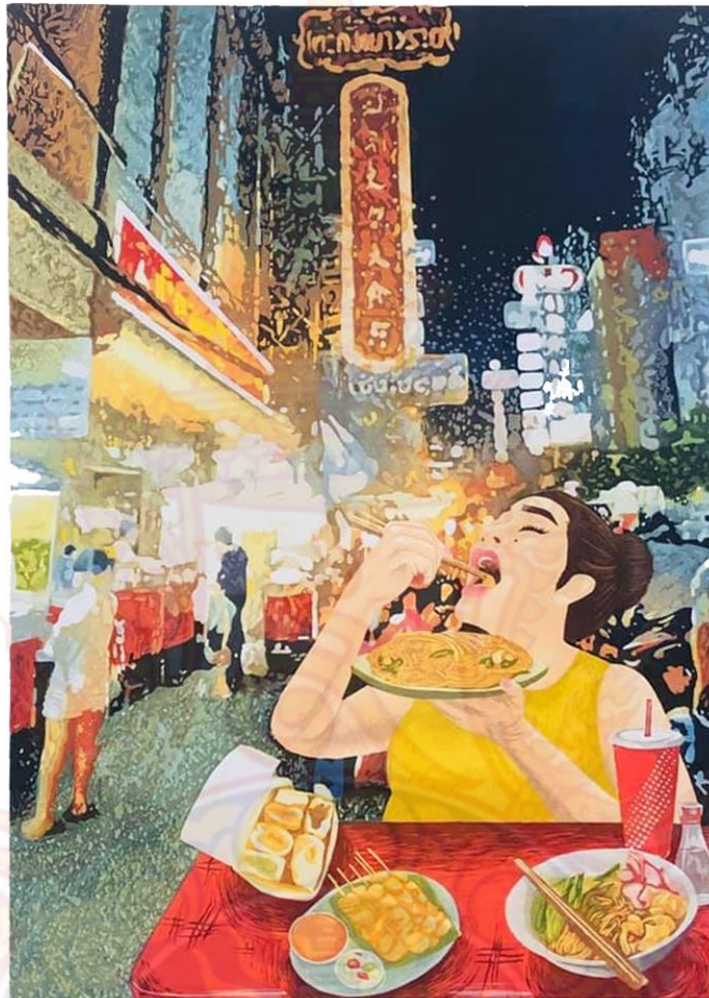
ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ในช่วงนั้นข้าพเจ้าความรู้สึกกับรูปภาพ มีความสุขในการกิน ใบหน้าทำกินแล้วฟิน เพลินๆ ข้าพเจ้าคิดว่ารสชาติของอาหารเป็นสิ่งสำคัญในการกินอาหาร เพราะจะทำให้ทราบได้ว่าอาหารชนิดใดมีรสชาติอย่างไร แต่ทราบหรือไม่ว่า ประโยชน์และโทษของอาหารรสชาติต่างๆ มีดีร้ายแตกต่างกันออกไป ซึ่งมีผลต่อสุขภาพร่างกายของข้าพเจ้าด้วย โดยในภาพผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้นำต้นแบบคือตัวข้าพเจ้าเอง แทนสัญลักษณ์ ผู้บริโภคนิยม โดยการจัดวางท่าทาง มีจุดเด่นที่ชัดเจน แสดงถึงความอึด ความสุขที่ได้จากการบริโภคอาหารเพียงผู้เดียวลำพัง มีการใช้พื้นที่ว่าง บ่งบอกถึงความโดดเด่น และสร้างบรรยากาศของสีภายในตัวงานแสดงถึงช่วงกลางคืน มีโทนสีม่วงกรม และสีเหลืองด้านของแสงสว่าง เทคนิคที่ใช้ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์แกะไม้

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2



ภาพที่ 68 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข2

ชื่อผลงาน : Yummy 1

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ในงานชิ้นนี้มีการวางองค์ประกอบจุดเด่นที่ชัดเจนผ่านตัวแบบคือข้าพเจ้า ที่แสดงท่าทางกำลังรับประทานอาหาร บนโต๊ะริมทาง ภายในภาพแสดงถึงร้านอาหารข้างทางของย่านเยาวราช ซึ่งเป็นแหล่งของอาหารข้างทางแสดงบรรยากาศของช่วงกลางคืน และมีการใช้สีโทนร้อนในการสร้างความรู้สึกถึงรสชาติของอาหารที่รู้สึกถึงการอยากกินซึ่งทำให้อาหารบนภาพรู้สึกถึงความสดใหม่ นำมารับประทานแรงรู้สึกถึงความร้อนจากการใช้สี

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3



ภาพที่ 69 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข3

ชื่อผลงาน : Yummy2

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

งานชิ้นนี้ทำเกี่ยวกับความสุขที่ได้กินอาหารบุฟเฟ่ หมูกระทะเป็นอาหารที่ผู้คนนิยมรับประทาน หน้าตาของตัวละครแสดงความรู้สึกออกทางสีหน้าท่าทาง แบบมีความสุข ในขณะที่ได้รับประทาน ด้วยความอร่อย ในการจัดทำองค์ประกอบข้าพเจ้า วางโครงสร้างขององค์ประกอบแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว จากฐานที่เป็นหมูกระทะแล้ววิ่งเส้นคู่ขนานไปหาจุดเด่นที่อยู่บนสีหน้าของตัวละครที่อยู่ในงาน ทำให้องค์ประกอบงานชิ้นนี้ค่อนข้างลงตัว การใช้สีเป็นสีโทนร้อน 70% เย็น 30 % งานชิ้นนี้มีความสมบูรณ์แบบในด้านเนื้อหาแนวคิดวิธีการจัดวางองค์ประกอบและทัศนธาตุที่อยู่ในงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4



ภาพที่ 70 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข4

ชื่อผลงาน : Yummy3

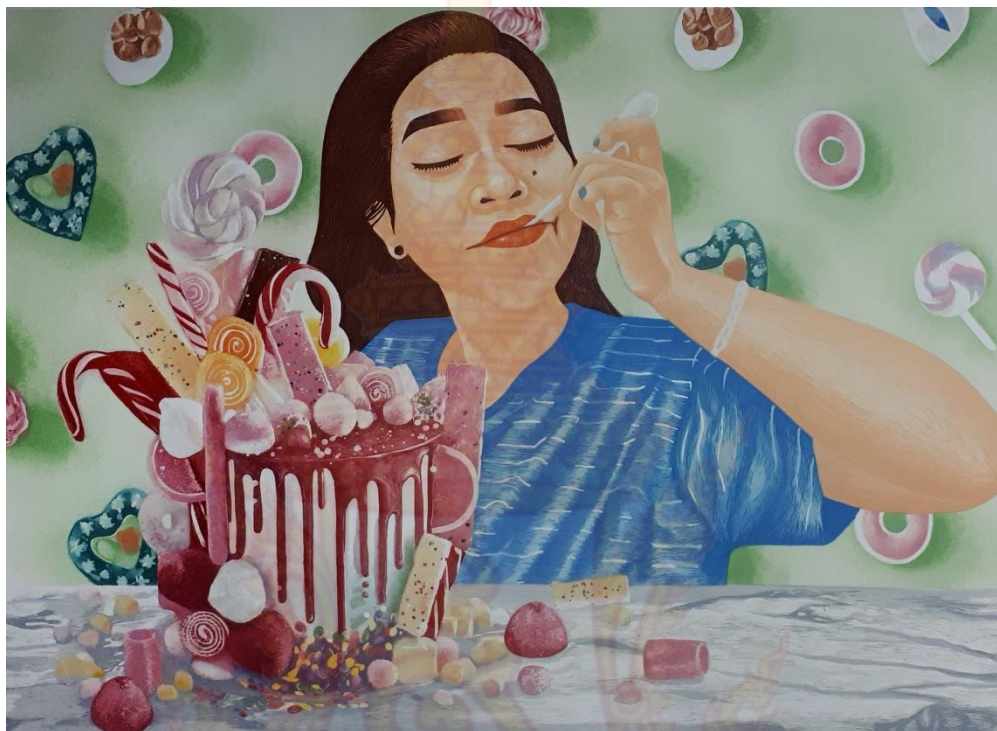
ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ส้มตำเป็นอาหารอีสานที่คนนิยมรับประทานเป็นจำนวนมาก ไม่ใช่แค่คนไทย ต่างชาติก็นิยมรับประทาน จากสีส้มและรสชาติมันมีอะไรให้หน้าค้นหา งานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอองค์ประกอบที่แตกต่างจากชิ้นที่ผ่านมา โดยใช้วิธีการมองจากมุมสูง เหมือนกับเวลาคนตั้งกล้องถ่ายภาพเอง เพื่อให้เห็นบรรยากาศและอาหารได้อย่างเต็มที่ สีที่ใช้ในงานเป็นโทนร้อน 80% เย็น 20% ลักษณะงานเป็นแบบเหมือนจริง ผลงานชิ้นนี้ลงตัวมากขึ้นในเรื่องของการจัดองค์ประกอบและการใช้สีและเทคนิคในการทำ

ผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 5



ภาพที่ 71 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข5

ชื่อผลงาน : Yummy4

ขนาด : 84 x 60 cm.

เทคนิค : Woodcut

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

เค้ก มักจะมีลักษณะหวานและผ่านกระบวนการอบ ซึ่งจะทำมาจากแป้ง น้ำตาล และส่วนประกอบอื่นๆ เช่น ไข่, แป้งสาลี, ผัก, ผลไม้ที่ให้รสหวานหรือเปรี้ยว เป็นต้น ซึ่งนิยมทำในเทศกาลต่างๆ งานชิ้นนี้ สร้างน้ำหนักในงานเลือกวิธีเปิดไฟให้กับชิ้นงาน และสร้างน้ำหนัก แสงเงาตามความจริงที่เกิดขึ้น ตามวัตถุดิบของ เน้นสีจุดเด่น ส่วนแบบคราวใช้สีตรงข้ามกับจุดเด่น เพื่อตัดให้จุดเด่นเด่นมากขึ้น จากผลงานที่ผ่านมาทุกชิ้นเป็นอาหารคราวเป็นส่วนใหญ่ งานชิ้นนี้ข้าพเจ้าจึงนำเสนอการกินของหวานตบท้ายอาหาร ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการกินของคนไทย งานชิ้นนี้จึงถือว่าเป็นชิ้นที่ลงตัวอีกหนึ่งชิ้นด้วยแนวความคิดและขั้นตอนการทำงาน

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “อร่อย!” ในการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาเป็นกระบวนการอันหนึ่งในทางที่จะฝึกฝนและพัฒนาการทางศิลปะต่อไปในอนาคต ตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานเริ่มตั้งแต่ช่วงก่อน ระยะเวลาหัวข้อศิลปนิพนธ์ มาจนถึง ผลงานระยะศิลปนิพนธ์ ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ พบเจอปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาเกิดจากการเรียนรู้กับสิ่งที่ได้เจอและเกิดขึ้นกับตัวเอง การวิเคราะห์ปัญหาอุปสรรคที่ได้เกิดขึ้นและเพื่อให้การดำเนินงานผลสำเร็จบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ โดยอาศัยจาก ประสบการณ์ที่ได้เคยสะสมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ พร้อมทั้ง ยังมีการศึกษาเรียนรู้ทดลอง ทางเทคนิคเพื่อนำมาซึ่งการพัฒนาทางกระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานจากการนำข้าพเจ้ามาจัดองค์ประกอบตัวของข้าพเจ้าเอง ในรูปแบบ 2 มิติโดยผ่านเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ ในการทำผลงานทั้ง 5 ชิ้น ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เนื้อหาความเป็นจริงประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้เคยสัมผัส ทั้งรสชาติอาหารและความอร่อยของอาหารแต่ละชนิด ในด้านของรูปทรง ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานแบบเหมือนจริง ผ่านการจัดองค์ประกอบของอาหาร สถานที่ และตัวของข้าพเจ้าแล้วร่างขึ้นมาใหม่ในโปรแกรมPhotoshop,Illustrator ให้มีความเหมาะสมกระบวนการทำงาน เพื่อจัดสรรเวลาให้พอกับการทำผลงานทั้ง 5 ชิ้น จากการทำงานในทุกๆ ชิ้น ด้วยกระบวนการในการทำงานตามแบบร่างให้มีความสมบูรณ์ในเรื่องสีน้ำหนักอ่อนไปสุดเข้ม ถือว่าผลงานชิ้นนั้นสมบูรณ์แบบตามที่คาดหวังไว้

การสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “อร่อย!” ถือ เป็นการสรุปการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต จากการศึกษาที่ข้าพเจ้าได้พยายามศึกษาเรียนรู้ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อต้องการถ่ายทอดถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการแสดง ออกมาด้วยกระบวนการภาพพิมพ์ ผิวนูน ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้(Woodcut) สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่ข้าพเจ้าประทับใจจากการกินออกมาได้เป็นอย่างดี ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ข้าพเจ้าต้องการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การศึกษาค้นคว้าในศิลปนิพนธ์ ในเรื่องนี้จะสามารถ ต่อยอดทางความคิดให้กับบุคคลที่สนใจในเรื่องราวเกี่ยวกับการกิน และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์กระบวนการภาพพิมพ์ให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

คนุรัตน์ ใจดี. ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของประชาชนในการเลือกใช้บริการร้านอาหาร.

[ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561.

จาก <http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1958/1/chaiyapat.apha.pdf>

รัฐพงษ์ นาคปฐม. การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคอาหารตามสั่งของลูกค้าร้านอินเทอร์เน็ต.

[ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561.

จาก <http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1958/1/chaiyapat.apha.pdf>

วิกิพีเดีย. ความอร่อย. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล_5 มีนาคม 2561.

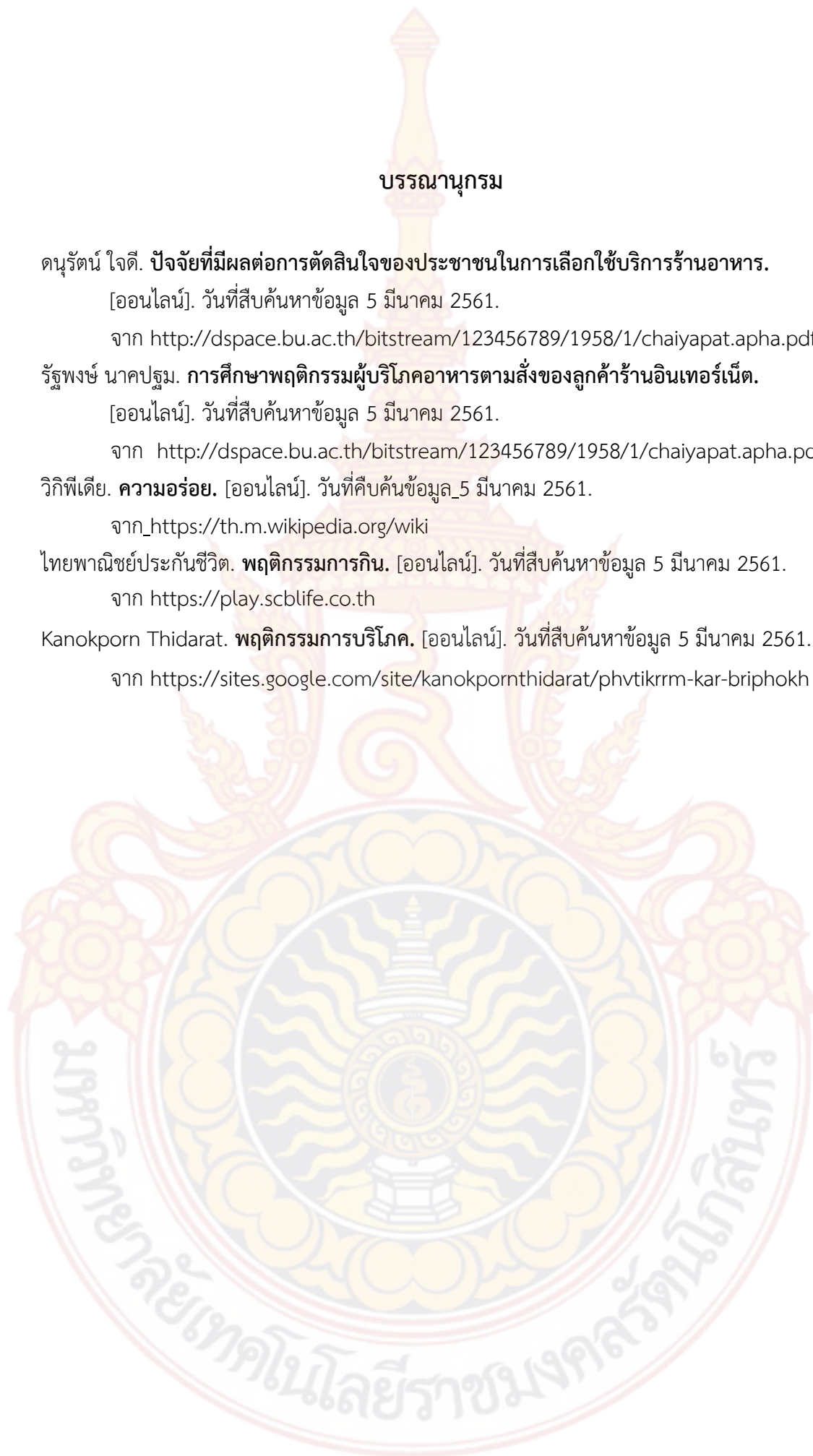
จาก <https://th.m.wikipedia.org/wiki>

ไทยพาณิชย์ประกันชีวิต. พฤติกรรมการกิน. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561.

จาก <https://play.scblife.co.th>

Kanokporn Thidarat. พฤติกรรมการบริโภค. [ออนไลน์]. วันที่สืบค้นหาข้อมูล 5 มีนาคม 2561.

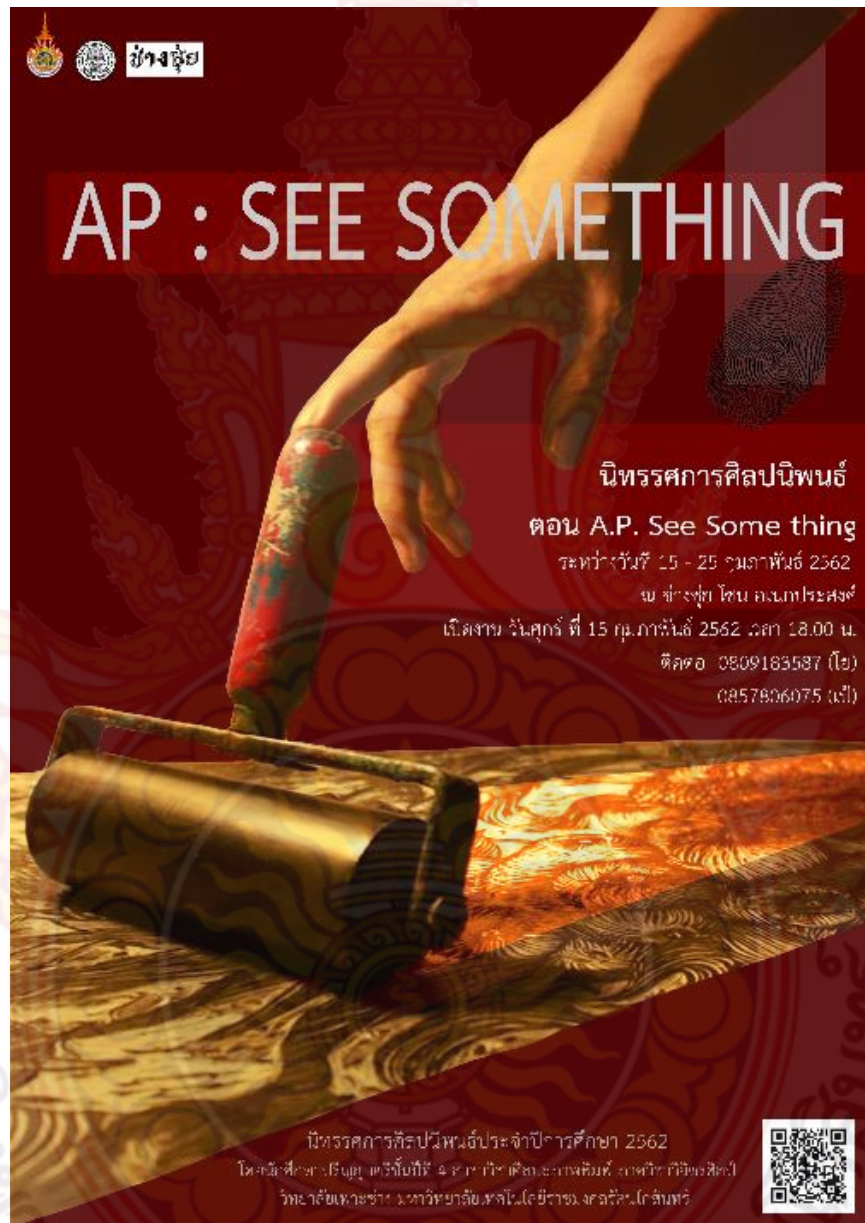
จาก <https://sites.google.com/site/kanokpornthidarat/phvtikrrm-kar-briphokh>



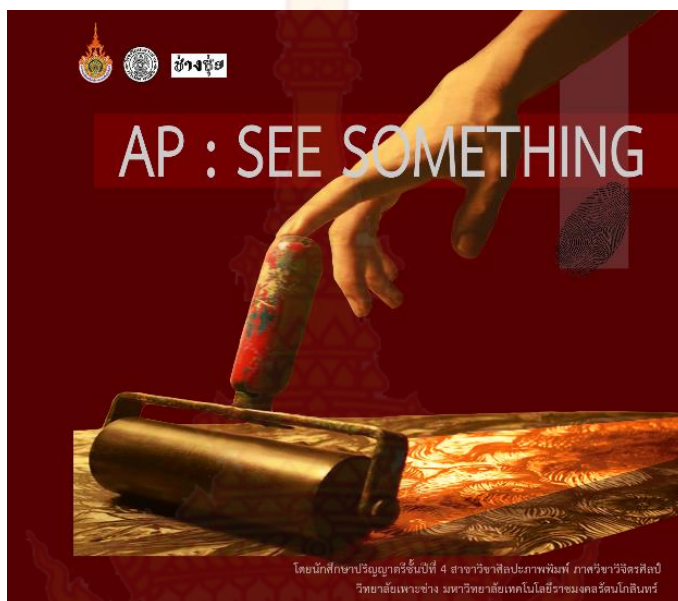


ภาคผนวก

การจัดแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์
 AP : See Something
 ของนักศึกษา สาขาศิลปะภาพพิมพ์
 ณ ช่างชุ่ย อเนกประสงค์
 ระหว่างวันที่ 15- 25 กุมภาพันธ์ 2562



ภาพที่ 72 โปสเตอร์นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 73 สุธิบัติร
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 74 บรรยายกาศผลงานแสดงงานศิลปนิพนธ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 75 ภาพถ่ายกับผลงานของข้าพเจ้า
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 76 บรรยายภาพผลงานแสดงงานศิลปนิพนธ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 77 ภาพถ่ายกับอาจารย์ที่ปรึกษา
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 78 ภาพถ่ายกับอาจารย์ในสาขา
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 79 ภาพถ่ายกับผู้ร่วมแสดงงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ประวัติผู้เขียน

- ชื่อ นางสาวปรารณา ยืนยิ่ง
- เกิด 14 ธันวาคม 2538
- ที่อยู่ปัจจุบัน 35/58 หมู่ที่1 ถนนติวานนท์ ซอย ร่วมสุข8 ตำบลบ้านใหม่อำเภอเมือง
จังหวัดปทุมธานี 12000
- ประวัติการศึกษา
- ระดับมัธยมต้น โรงเรียนอัมพรไพศาล
- ระดับปวช. วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
- ระดับปริญญาตรี ศิลปะบัณฑิต(ศิลปะภาพพิมพ์) วิทยาลัยเพาะช่าง
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- เกียรติ
- 2560 ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ ราชมงคลสร้างสรรค์กับนวัตกรรมที่ยั่งยืนสู่
ประเทศไทย 4.0 (ศิลปกรรมสร้างสรรค์สู่ประเทศไทย 4.0)
- ประวัติผลงาน
- 2559 -THE BELOVED KING RAMA IX EXHIBITON นิทรรศการ ภัทรราชัน
รัชกาลที่9
- 2561 -นิทรรศการแสดงผลงาน “ดินปั้นหมึก” ครั้งที่10 ตอนทัศนียม ณ ช่างชุ่ย
- 2562 -นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ ตอน“AP: See Something”
ณ ช่างชุ่ย