



กาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก
One Upon a Time In Imagination Of Children

พรชนก ปิ่นเกษ

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2561

กาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก

พรชนก ปิ่นเกษ

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2561

ONE UPON A TIME IN IMAGINATION CHILDREN

Ponchanok Pingad



The Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment 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

2018

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปินพันธ์

เรื่อง กาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก

เสนอโดย นางสาวพรชนก ปิ่นเกษ

รหัสนักศึกษา 4581070841103

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

อาจารย์ชลลดา ชาญประสพผล

คณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัลลภ ว่างบอน)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรีย์ ธีระพิจิตร)

.....กรรมการ

(อาจารย์เบญจมาศ ปิ่นนราช)

.....กรรมการ

(อาจารย์วรพงษ์ อรุณเรือง)

.....กรรมการ

(อาจารย์เจนวิทย์ ชูทอง)

.....กรรมการ

(อาจารย์สุรัชย์ อุดมมัน)

.....กรรมการ

(อาจารย์ชลลดา ชาญประสพผล)

.....กรรมการ

(อาจารย์สุรางคณา ผิวมันกิจ)

.....กรรมการ

(อาจารย์ทศนะ ก้อนดี)

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิทยากรณประภาส)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

หัวข้อเรื่อง	กาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก
นักศึกษา	นางสาวพรชนก ปิ่นเกษ
รหัสนักศึกษา	4581070841103
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชลลดา ชาญประสพผล
หลักสูตร	ศิลปบัณฑิต สาขาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

“กาลครั้งหนึ่ง” เป็นคำที่ข้าพเจ้าได้ยินมาตั้งแต่ช่วงวัยเด็ก คำขึ้นต้นถึงช่วงเวลาเริ่มต้นการเล่านิทานเมื่อครั้งเยาว์วัยจากแม่ของข้าพเจ้าเสมอ ซึ่งการฟังนิทานก่อนนอนนั้นได้เปิดโลกทัศน์และจินตนาการในวัยเด็ก ข้าพเจ้าเป็นลูกสาวเพียงคนเดียวของครอบครัวเล็กๆ ในวัยเด็กข้าพเจ้าได้เล่นคนเดียวอยู่คนเดียวเพียงลำพังมีเพียงตุ๊กตาและของเล่นเป็นเพื่อน ของเล่นและตุ๊กตาทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขสนุกสนานไปกับสิ่งนั้น ทำให้การอยู่คนเดียวของข้าพเจ้าไม่หวาดกลัวหรือรู้สึกขาดหายแต่อย่างใด สิ่งต่างๆนี้ก่อเกิดจินตนาการ ความฝัน ความทรงจำและช่วงเวลาของความสุขในช่วงวัยเด็ก ข้าพเจ้าถ่ายทอดแนวความคิดจากความประทับใจ ความสนุกสนาน การแสดงท่าทางการละเล่น ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานกระบวนการภาพพิมพ์พื้นราบ เทคนิคภาพพิมพ์หินบนแผ่นอลูมิเนียม ภายใต้หัวข้อกาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก

Title ONE UPON A TIME IN IMAGINATION CHILDREN
Name Miss. Ponchanok Pingad
Student ID 4581070841103
Advisers Miss.Chollada Chanprasopphon
Degree Bachelor Degree of Fine Arts Major in Graphic Arts
Department of Fine Art POH-CHANG ACADEMY OF ARTS
Rajamangala university of Technology Rattanakosin
Year 2018

Abstract

"Once upon a time" It was the word I heard from childhood. Is a word that represents the time that a child will be born during the storytelling period or will tell the story when young from the actions of my actual age.

That opened the world of vision and imagination in childhood Which is truly me at all. Because I am the only daughter of a small family from childhood, I played alone. I therefore have dolls and toys for Causing imagination, dreams, happy memories during childhood, toys and dolls that I have played, making me happy, enjoying that making my single play not afraid or missing all the things. I said " Play and Imagination " in childhood Is an impression, Fun gestures by creating works out of the flat surface printing process with lithography techniques on aluminum plate under the theme " Once Upon a Time Imagination in Childhood ".

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณบิดามารดาผู้มีพระคุณของข้าพเจ้าที่ส่งเสริมการเรียน ช่วยเหลือข้าพเจ้า และเป็นกำลังใจคอยสนับสนุนข้าพเจ้าในเส้นทางศิลปะที่ข้าพเจ้าเลือกมาโดยตลอด

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ชลลดา ชาญประสพผล ผู้ที่คอยให้คำแนะนำขั้นตอน เทคนิควิธีการในการทำภาพพิมพ์หิน ตลอดจนอาจารย์สาขาศิลปะภาพพิมพ์ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ แนะนำ สั่งสอนอบรมข้าพเจ้ามาตลอดระยะเวลา 4 ปี

ขอขอบคุณประสบการณ์ดีๆ ตลอดจนเพื่อนๆ น้องๆ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานของข้าพเจ้า ทุกคนทุกสิ่งล้วนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ในศิลปะให้เป็นผลงานที่ดีมาโดยตลอด

หากไม่มีผู้ที่มีส่วนให้การสนับสนุนในการดำเนินงานให้สำเร็จไปได้ด้วยดี ดังที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดนี้ ก็จะไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปนิพนธ์นี้ขึ้นมาได้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจะเป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคตสำหรับผู้สนใจ

พรชนก ปิ่นเกษ



คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนประกอบเอกสารศิลปนิพนธ์ ของ สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชา
วิจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ภาคปีการศึกษา 2561
โดยมีวัตถุประสงค์ในการเขียน เรียบเรียงขั้นตอน อธิบายกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตาม
หัวข้อ “กาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก”

โดยมีเนื้อหาสาระเพื่อแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการสร้างสรรคแนวความคิด แรงบันดาลใจ ที่ได้
แสดงออกผ่านกระบวนการภาพพิมพ์พื้นราบเทคนิคภาพพิมพ์หิน วิเคราะห์ขั้นตอน รวบรวมข้อมูล
ตลอดจนบทสรุปการพัฒนาผลงานต่อไป ข้าพเจ้าหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
และประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาหรือสนใจในงานศิลปะต่อไป

พรชนก ปิ่นเกษ



สารบัญ

	หน้า
ปกในภาษาไทย.....	ก
ปกในภาษาอังกฤษ.....	ข
หน้าอุนุมัติ.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญภาพประกอบ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา.....	1
จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์.....	3
ขอบเขตแห่งการสร้างสรรค์.....	3
บทที่ 2 พื้นฐานความคิดและอิทธิพลในการสร้างสรรค์.....	4
ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	4
อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม.....	6
อิทธิพลจากครอบครัว.....	6
อิทธิพลทางศิลปกรรม.....	8
บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการ และขั้นตอนการทำงาน.....	14
ขั้นตอนประมวลความคิด.....	14
รูปทรงและเนื้อหาในการสร้างสรรค์.....	14
ทัศนธาตุ.....	15
ขั้นตอนการสร้างสรรค์และเทคนิควิธีการ.....	16
เทคนิควิธีการสร้างสรรค์.....	18
ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์.....	19
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์.....	24
ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิคพิมพ์หิน.....	29
วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์หินบนแผ่นอลูมิเนียม.....	29
ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคภาพพิมพ์หิน.....	34

สารบัญต่อ

	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน.....	50
การสร้างสรรค์ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ Terminal project (ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561).....	51
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ Thesis (ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561).....	61
บทที่ 5 บทสรุป.....	71
บรรณานุกรม.....	72
ภาคผนวก.....	73
ประวัติ.....	77



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	“Blythe”.....	5
2	ภาพอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม.....	6
3	ภาพอิทธิพลจากครอบครัว.....	7
4	ผลงานศิลปิน อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์.....	9
5	ผลงานศิลปิน Yoshitomo nara.....	11
6	ผลงานศิลปิน กาญจนา ชำครุฑ.....	13
7	ตุ๊กตาบลาเยธ์.....	17
8	ภาพที่ร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินหมายเลข 1.....	19
9	ภาพที่ร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินหมายเลข 2.....	20
10	ภาพที่ร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินหมายเลข 3.....	21
11	ภาพที่ร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินหมายเลข 4.....	22
12	ภาพที่ร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปินหมายเลข 5.....	23
13	ภาพที่ร่างผลงานศิลปินหมายเลข 1.....	24
14	ภาพที่ร่างผลงานศิลปินหมายเลข 2.....	25
15	ภาพที่ร่างผลงานศิลปินหมายเลข 3.....	26
16	ภาพที่ร่างผลงานศิลปินหมายเลข 4.....	27
17	ภาพที่ร่างผลงานศิลปินหมายเลข 5.....	28
18	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	30
19	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	31
20	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	32
21	อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	33
22	ขั้นตอนการลอกลายเส้นโครงสร้างของผลงานลงบนแผ่นไซฟิล์ม และการกำหนด เครื่องหมาย “T” และ “I” (ที-บาร์/Register Mark).....	35
23	ขั้นตอนการล้างแม่พิมพ์แผ่นอลูมิเนียม (Aluminum Plate).....	36
24	ขั้นตอนการลอกแบบโครงสร้างลายเส้นลงบนแม่พิมพ์โดยใช้ผงสนิมคัดลอกลงบน เพลทแม่พิมพ์.....	37
25	ขั้นตอนการเตรียมกาวกระถิน.....	38

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
26	ขั้นตอนการเขียนแม่พิมพ์ด้วยวัสดุไซ.....	39
27	ขั้นตอนการเคลือบกาวกระถินบริสุทธิ์.....	40
28	ขั้นตอนการเตรียมกาวกรด.....	41
29	ภาพการฝึกแสดงระดับเข้ม-อ่อนของน้ำหนกที่ใช้ในการกัดกรด.....	42
30	ขั้นตอนการกัดกรด.....	43
31	ขั้นตอนการเตรียมกระดาษ.....	44
32	ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของหมึก.....	45
33	ขั้นตอนการล้างเขม่าดำ.....	46
34	ขั้นตอนการกลิ้งหมึก.....	47
35	ขั้นตอนการพิมพ์.....	48
36	ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข1.....	52
37	ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข2.....	54
38	ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข3.....	56
39	ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข4.....	58
40	ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข5.....	60
41	ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข1.....	62
42	ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข2.....	64
43	ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข3.....	66
44	ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข4.....	68
45	ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข5.....	70
46	รูปโปสเตอร์งานนิทรรศการศิลปนิพนธ์.....	74
47	รูปหน้าปกสูติบัตร.....	75
48	รูปแสดงงานศิลปนิพนธ์.....	75
49	รูปบรรยากาศแสดงงานศิลปนิพนธ์.....	76

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา

วัยเด็กเป็นวัยของการสร้างสรรค์และอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ เด็ก ๆ มักชอบอยู่ในโลกจินตนาการของตนเอง การสวมบทบาทว่าตนเองประกอบอาชีพต่าง ๆ ที่สนใจและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เช่น การเอาชุดในบทบาทอาชีพหรือแรงบันดาลใจจากนิทาน,การ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบมาใส่ประยุกต์ขึ้นตามจินตนาการ แล้วทำตามเรื่องราวในจินตนาการนั้น ๆ โดยอาจมีตุ๊กตาหมีหรือของเล่นที่โปรดปรานเป็นเพื่อนเล่นประกอบ สร้างทักษะให้เด็กมีระบบความคิด จินตนาการในการสร้างสรรค์มีความเข้มแข็ง และ ความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น ช่วยลดความเครียด ความกลัวของตนเองที่อยู่คนเดียว เปรียบเสมือนว่ามีเพื่อนเล่นมากมายที่อยู่ล้อมรอบตัว ทำให้มีความสุขในภาวะที่อยู่ในจินตนาการ การแสดงบทบาททำทางทำให้เด็กได้ลองคิดในมุมมองกว้างที่หลากหลาย ทำให้เด็กมีทัศนคติต่อโลกรอบตัวในแง่บวกที่กว้างขึ้น

ตามหลักการแพทย์ศึกษาว่าเด็กที่เล่นในจินตนาการมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาการทางด้านทักษะในการคิดดีกว่า สมาธินานกว่าและโอเคียใหม่ที่มากกว่า เด็กที่อยู่เฉยๆ ดูทีวี เล่นแท็บเล็ต จินตนาการมีส่วนขยายสมองของเด็กทำให้เด็กมีความสุข อาจเป็นเพราะว่าเด็กที่ชอบเล่นตามจินตนาการ มักจะมีเวลาว่างมากกว่าเด็กทั่วไป โดยโลกในจินตนาการ การเล่นในจินตนาการของเด็กเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดสำรวจและมีมุมมองอื่นที่กว้างขวาง ซึ่งจะประกอบกับตัวเด็กเมื่อโตขึ้น¹

องค์ประกอบที่สำคัญ ในการเล่นสมมุติ หรือการสร้างจินตนาการ จะประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

1. Props คือ วัตถุ หรือวัสดุที่ใช้ประกอบฉาก เช่น ถ้วยกาแฟ เด็กอาจจะเล่นสมมุติว่ากำลังดื่มกาแฟจากถ้วยจริง ๆ เหมือนคุณพ่อ หรืออาจจะทำมือแกล้งทำเป็นถือถ้วยดื่มกาแฟ (ทั้งๆ ที่ไม่มีถ้วย)

2. Plot ส่วนใหญ่ในการเล่นสมมุติของเด็ก มักจะมีการสร้าง story line เป็นเค้าโครงเรื่องอย่างง่าย ๆ ซึ่งมักจะเป็นการเลียนแบบที่เด็กเห็นอยู่ทุก ๆ วัน รอบ ๆ ตัวของเขา เช่น เล่นเป็นคุณครูที่โรงเรียนหรือเล่นเป็นพ่อแม่ เล่นเป็นหมอหรือพยาบาล ฯลฯ ในบางครั้งอาจเป็นเค้าโครงเรื่อง จากหนังสือนิทานที่อ่าน หรือจากละครโทรทัศน์ที่อยู่ทุกวัน

¹ Bangkok Hospital, การพัฒนาในวัยเด็ก, เข้าถึงเมื่อ 14 สิงหาคม 2561, เข้าถึงได้จาก www.bangkokhospital.com/index.php/th/diseases-treatment/child-developmental

3. Roles คือ บทบาทที่เล่นเลียนแบบของจริง เช่น เล่นเป็นตำรวจวิ่งไล่จับผู้ร้าย เล่นเป็นหมอ ฯลฯ หรือจากจินตนาการ เช่น เล่นเป็นอูลตราแมน หรือเป็นซินเดอเรลลา เป็นต้น

พลังแห่งจินตนาการพอเริ่มเข้าวัยเตรียมอนุบาล เด็กเริ่มพ้นออกจากอกพ่อแม่ เช่นไปเล่นกับเด็กอื่นข้างบ้าน ไปโรงเรียน ไปสนามเด็กเล่น ฯลฯ ซึ่งทำให้อาจไปเจอกับสิ่งที่ไม่คาดคิด เช่น ถูกเพื่อนแกล้ง ถูกครูดุ ไม่มีคนเข้าใจ ฯลฯ ซึ่งเด็กเองไม่เข้าใจ และไม่รู้ว่าจะจัดการกับมันอย่างไร เมื่อไม่มีคุณพ่อ คุณแม่อยู่แถวนั้นคอยช่วยเหลือ ดังนั้นเด็กจึงมีกลไกในตัวเองที่จะช่วยแก้ไขปัญหา หรือความรู้สึกที่ไม่ปลอดภัยที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยการสร้างจินตนาการและการเล่นสมมุติ เช่น สมมุติว่าตนเองใหญ่โต และมีอำนาจเป็นตำรวจ เป็นซูเปอร์แมน ที่จะจัดการกับสิ่งที่ตนเองไม่ชอบได้ ทำให้ตนเองรู้สึกปลอดภัยขึ้น ส่วนใหญ่พระเอกในใจของเด็ก ที่เด็กรู้สึกว่าจะเก่งและมีอำนาจอาจไม่ใช่ อูลตราแมนหรือซูเปอร์แมน เสมอไป²

ข้าพเจ้าย้อนระลึกถึงความทรงจำที่สนุกสนานของข้าพเจ้า เมื่อกาลครั้งตอนวัยเด็กได้ร่วมสนุกเฮฮา กับสิ่งของที่มีรอบตัว ทั้งตุ๊กตาทมิ รถไอลานและเศษกระดาษที่เหลือใช้ นับว่าเป็นเพื่อนเล่นที่ดีของตัวข้าพเจ้าที่ทำให้ตัวข้าพเจ้าได้มีความสุขกับการเล่นอยู่คนเดียวในโลกจินตนาการของข้าพเจ้า จวบจนปัจจุบันมีวุฒิภาวะที่สูงขึ้นไปตามกาลเวลา ความสุขและพื้นที่ส่วนตัวกับจินตนาการได้ลดลง ซึ่งมาบดบังความสุขบางอย่างในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าเคยมี บางสิ่งบางอย่างได้หายไปจากตัวข้าพเจ้า ทั้งความรู้สึกในวัยเด็กที่เล่นกับสิ่งของเพียงอย่างเดียวก็สามารถมีความสุขได้ แม้กระทั่งสิ่งรอบตัวที่ข้าพเจ้าอยากทำแต่ไม่สามารถกระทำได้ด้วยวุฒิภาวะของตัวข้าพเจ้าที่เพิ่มขึ้น ซึ่งสิ่งนี้อาจเป็นความสุขที่ตัวเราชวนชวยมากที่สุด

เมื่อการย้อนระลึกถึงความทรงจำในวัยเด็กที่ผ่านมา ข้าพเจ้าจึงได้ตระหนักรู้ถึงความรู้สึกในอดีตว่าสิ่งเหล่านั้นคือ ผลพวงความสุขในช่วงเวลาที่ตัวข้าพเจ้าชวนชวยมากที่สุดในปัจจุบัน และตกลงหายไป ตามระยะเวลาของช่วงเวลาการเดินทางที่ข้าพเจ้าก้าวข้ามไปสู่วัยผู้ใหญ่ ข้าพเจ้าจึงนำแนวความคิดที่ข้าพเจ้าเล่นในวัยเด็ก การเป็นลูกคนเดียวของข้าพเจ้าที่ข้าพเจ้าไม่ได้รู้สึกขาดแต่อย่างใด ความสุขสนุกสนานของตัวข้าพเจ้ากับสิ่งของที่ข้าพเจ้าได้เล่นได้มีความสุข ถ่ายทอดผ่านผลงานของข้าพเจ้า โดยข้าพเจ้าทำสัญลักษณ์ตัวแทนแนวความคิดคือ ตัวตุ๊กตาที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้น จากผ่านแนวความคิดของข้าพเจ้าในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าระลึกถึง ถ่ายทอดเป็นผลงานที่มีความสนุกสนานและเกิดความน่าสนใจ โดยมีตัวละครรูปทรงหลักคือข้าพเจ้า และมีส่วนประกอบย่อยรายล้อมเป็นของเล่นที่ข้าพเจ้าได้เล่นในช่วงเวลานั้น เช่น โทรศัพท์จากถ้วย ม้าโยก หุ่นมือ และยางกระโดด แต่งตัวตามจินตนาการต่างๆ ในวัยเด็กที่ได้สร้างบทบาทสมมุติขึ้นในตอนนั้น โดยมีตุ๊กตาและของเล่นเป็นเพื่อน

² อีสานทอยส์, จินตนาการในวัยเด็ก, เข้าถึงเมื่อ 14 สิงหาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.esantoy.com/artic le/36/โลกแห่งจินตนาการของเด็ก>

ประกอบในจินตนาการ สิ่งเหล่านี้เป็นการนึกถึงวัยเด็กที่ได้ชอบเล่นและมีความสุขสนุกสนานในทุกครั้งที่ข้าพเจ้าได้ย้อนระลึกถึง

จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์

1. เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกพื้นที่ในจินตนาการของตัวข้าพเจ้าที่ย้อนระลึกถึงกิจกรรมหรือพฤติกรรมในวัยเด็กของข้าพเจ้า การเป็นลูกสาวเพียงคนเดียวของครอบครัวโดยมีของเล่นเป็นเพื่อน เช่น ตุ๊กตา รถกระดาษและเศษของเหลือใช้ต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้านำมาดัดแปลงประยุกต์ใช้ให้เป็นของเล่นของข้าพเจ้า ก่อเกิดความสุขสนุกสนานและมีความสุข

2. เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงความสุข ความสนุกสนานของเนื้อหาเรื่องราวในวัยเด็ก ผ่านรูปทรงและพื้นที่ว่างรายรอบของผลงานโดยอาศัยทัศนธาตุทางองค์ประกอบศิลปะสานกับสัญลักษณ์ตัวแทนแนวความคิดก่อเกิดเป็นจินตนาการ

3. สื่อแสดงออกโดยใช้กระบวนการภาพพิมพ์พื้นราบ เทคนิคภาพพิมพ์หิน (Lithograph) ผ่านรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract)

ขอบเขตแห่งการสร้างสรรค์

ด้านเนื้อหา แสดงออกถึงแรงบันดาลใจที่มาจากจินตนาการเมื่อครั้งวัยเยาว์ของข้าพเจ้า การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะเชิงบวก ถ่ายทอดความสนุกสนานในโลกของจินตนาการที่ข้าพเจ้าได้มีต่อของเล่นนั้น ๆ ที่ข้าพเจ้ามีอยู่ในอดีตจริง ได้อ้างถึงตัวข้าพเจ้าในวัยเด็กผ่านรูปภาพและเรื่องเล่าจากคนในครอบครัว

ด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แบบ 2 มิติ ลักษณะของผลงานแนวกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) โดยการนำสัญลักษณ์ตัวแทนแนวความคิดคือ หุ่นตุ๊กตาเด็กในรูปแบบของตัวตุ๊กตาบลายธ์ (Blythe)³ เป็นตุ๊กตาที่เป็นที่ยอดนิยมของเด็กในช่วงสมัยเด็กของข้าพเจ้า ข้าพเจ้านำมาเป็นรูปทรงจินตนาการสัญลักษณ์แทนตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก แสดงออกผ่านทางท่าทางการกระทำในอิริยาบถต่างๆ ประกอบเรื่องราวนำมาจัดวางให้เกิดความประสานกลมกลืนกันของรูปทรงและพื้นที่ว่างรายรอบโดยอาศัยทัศนธาตุต่าง ๆ ทางองค์ประกอบนำเสนอแนวความคิดที่สามารถสื่อสะท้อนให้เห็นถึงจินตนาการในวัยเด็กที่มีแต่ความสุข สนุกสนานในการเล่นกับตุ๊กตา สิ่งของรอบตัว เศษวัสดุต่าง ๆ ที่นำมาประยุกต์ประดิษฐ์เป็นของเล่นตามจินตนาการของข้าพเจ้าในช่วงเวลานั้น

ด้านเทคนิค สร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการภาพพิมพ์พื้นราบ เทคนิคภาพพิมพ์หินบนแผ่นอลูมิเนียม (Aluminum Plate) รูปแบบกระบวนการพิมพ์ทับซ้อนหลายแม่พิมพ์เกิดการสร้างภาพผลงาน รูปทรงหลักและรูปทรงรอง น้ำหนัก ระยะเวลาที่เป็นมิติลงตาแบบ 2 มิติ

³ Wikipedia, **Blythe**, accessed March 10,2019, Avilable from www.wikipeaid.org.th

บทที่ 2

พื้นฐานความคิด และอิทธิพลในการสร้างสรรค์

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

การจินตนาการวัยเด็กที่ได้สอดคล้องกับประสบการณ์จริงเชื่อมกับความคิดสร้างสรรค์ในช่วงเวลาเยาว์วัย การสร้างสรรค์ผลงานจากพื้นฐานประสบการณ์จริงสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอ หรือสิ่งของที่ได้เล่นอยู่ช่วงเวลาในขณะนั้น ๆ ที่ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจ ผ่านอารมณ์ความรู้สึกมาสู่ผลงานที่เกิดขึ้นจากการประมวลผล ภาพในอดีตของความทรงจำผ่านจินตนาการของตัวข้าพเจ้าในปัจจุบันก่อเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์

กระบวนการทางความคิดที่กลั่นกรองมาจากจินตนาการและการค้นคว้าหาความรู้จากประสบการณ์ที่พบเจอนั้น ส่งผลถึงสิ่งที่สนใจ โดยมีลักษณะเฉพาะตนและเนื้อหาที่แตกต่างกันไป โดยนำรูปแบบความผิดปกติของลักษณะโครงสร้างตัวการ์ตูนตุ๊กตาและโครงสร้างสิ่งของที่เป็นของเล่นในเยาว์วัย เช่น ตุ๊กตาทมิ ม้าโยก ตัวต่อ รถของเล่น สิ่งของที่เป็นวัสดุเหลือใช้แล้วนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่นด้วยจินตนาการของตนเอง โดยโครงสร้างหลักเป็นตัวของข้าพเจ้าใช้เป็นตุ๊กตาเด็กที่มีดวงตาที่โตมากกว่าปกติ รูปทรงของหุ่นตุ๊กตาทำทางเกินจริงที่จัดวางให้สอดคล้องกับเรื่องราว

โดยตัวตุ๊กตาเด็กที่ได้นำมาเพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลเพื่อเป็นภาพร่างต้นแบบแนวความคิดเป็นโครงสร้างของตุ๊กตาบลาธ (Blythe) ที่มีโครงสร้างคล้ายคลึงตัวข้าพเจ้า เป็นภาพเสมือนตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก เนื่องจากข้าพเจ้าเป็นลูกคนเดียวจึงต้องเล่นคนเดียวอยู่ตัวคนเดียวเป็นส่วนใหญ่ ข้าพเจ้าจึงนำเพื่อนซึ่งเป็นของเล่นรอบตัวของข้าพเจ้ามาเล่น เช่น ตุ๊กตา รถของเล่น ม้าโยก และเศษกระดาษที่ใช้แล้ว โดยข้าพเจ้าเล่นเพียงคนเดียวประกอบกับจินตนาการในวัยเด็ก ข้าพเจ้าจึงนำของเล่น การละเล่น และการลอกเลียนแบบพฤติกรรมแม่ของข้าพเจ้าในช่วงวัยเด็กนั้นผ่านการสร้างสรรค์ในรูปแบบงานศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์หิน (Lithograph)



ภาพที่ 1 “Blythe”

ที่มา : This is Blythe, **Blythe**, accessed July 21, 2018, Available from www.thisisblythe.com

อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม

ข้าพเจ้าได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่อยู่คนเดียวเล่นคนเดียว สิ่งแวดล้อมที่ข้าพเจ้าได้เจอเมื่ออยู่คนเดียว เป็นสิ่งแวดล้อมที่เงียบสงบไม่มีผู้คน ในตอนเด็กนั้นข้าพเจ้าจึงเกิดจินตนาการมากมายกับของเล่นและตุ๊กตารอบกายที่ข้าพเจ้ามี การมีจินตนาการเกิดจากบรรยากาศที่เงียบสงบมีเพียงตัวข้าพเจ้าและของเล่นรอบตัว ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสุขสนุกสนานไม่รู้สึกลัวว่าขาดหรือเหงาแต่อย่างใด กลับทำให้ข้าพเจ้าได้รับความมั่นใจ ความกล้า ที่จะสร้างจินตนาการของข้าพเจ้าปรับเข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สงบให้กลายเป็นสถานที่ที่มีความสนุกสนานผ่านจินตนาการที่มีความสุขในสิ่งแวดล้อมที่เงียบสงบนั้น



ภาพที่ 2 ภาพอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน

อิทธิพลจากครอบครัว

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากครอบครัวมากที่สุด เพราะครอบครัวข้าพเจ้าเป็นครอบครัวขนาดเล็ก มี พ่อ แม่ และตัวข้าพเจ้า การดำรงชีวิตในวัยเด็กเนื่องจากข้าพเจ้าเป็นลูกคนเดียวของครอบครัว ได้อยู่และร่วมทำกิจกรรมต่างๆกับครอบครัวได้น้อยกว่าปกติ เนื่องจากพ่อแม่ข้าพเจ้าไม่มีเวลามากพอที่จะอยู่กับข้าพเจ้าเพราะต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว จึงใช้วิธีซื้อตุ๊กตาหรือของเล่นให้ข้าพเจ้าเล่นมากกว่าได้ไปพบปะกับบุคคลอื่น ข้าพเจ้ามีความสุขกับการได้อยู่กับตุ๊กตาและของเล่นที่ล้อมรอบตัวข้าพเจ้าทำให้มีความรู้สึกสนุกสนาน รู้สึกมีจินตนาการเป็นของตัวเอง ข้าพเจ้าได้มีจินตนาการที่แปลกใหม่แต่ไม่ซ้ำกันในแต่ละครั้งที่เล่นของเล่น การลอกเลียนแบบพฤติกรรมของแม่ในการแต่งตัว ทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการมากขึ้น นำของเล่นและตุ๊กตามาลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่เห็นแม่ทำ การได้รับความรักและการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่เมื่อกลับมาบ้าน ได้เล่นและสร้างบทบาทสมมุติกับพ่อแม่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการมากขึ้นและไม่รู้สึกลัวโดดเดี่ยว เพราะพ่อแม่ให้ความรัก ความเอาใจใส่ และความสำคัญของข้าพเจ้ากับจินตนาการเป็นสิ่งสำคัญ



ภาพที่ 3 ภาพอิทธิพลจากครอบครัว
ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน

อิทธิพลทางศิลปกรรม

อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์

ศิลปินนำเสนอผลงานแบบเทคนิคจิตรกรรมที่จัดจ้านด้วยเนื้อหาที่สนุกสนานผสมผสานจินตนาการที่ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว โดยใช้ภาพลักษณ์ของตัวศิลปิน จำลองภายใต้บทบาทต่าง ๆ ที่ตัวศิลปินมีความชื่นชอบ บ่งบอกถึงแนวความคิดในการสร้างบทบาทใหม่อันสามารถให้รสชาติที่เร้าใจหลากหลายรูปแบบในความรู้สึกรักของศิลปิน เมื่อวิถีชีวิตประจำวันอันเรียบง่ายปกติธรรมดาช่างดาดำต้นสามัญ ซึ่งสวนทางกับความปรารถนาที่จะได้พบเผชิญกับความตื่นเต้น การผจญภัยภารกิจต่างๆ รวมถึงการกระทำหรือการเดินทางที่คนทั่วไปทำไม่ได้ เส้นสายรูปทรงและสีแปร่งที่เด่นชัดเป็นเอกลักษณ์จึงถูกปิดป้ายลงบนผืนผ้าใบ เพื่อสร้างสรรค์มิติใหม่อันงดงามเพียงพร้อมไปด้วยจินตนาการและทักษะความเชี่ยวชาญของศิลปิน

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลที่ได้จากศิลปินคือ การนำรูปแบบลักษณะของศิลปินมาอยู่ในตัวผลงาน เนื่องจากงานของข้าพเจ้าได้นำสัญลักษณ์ตัวแทนข้าพเจ้าเองมาอยู่ในผลงานเหมือนกับศิลปิน การจัดทำทางและการวางองค์ประกอบ ประกอบเข้ากับเรื่องราวในจินตนาการนั้นๆ เป็นการสร้างบทบาทให้กับตัวข้าพเจ้าผสมผสานเกิดเป็นผลงาน การวางท่าทางในตัวผลงานที่ศิลปินท่านนี้ได้จัดวางหลากหลายรูปแบบ ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมุมมองการจัดวางรูปทรงต่างๆ เพื่อเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าในแต่ละชิ้นผลงาน รูปแบบของสิ่งของต่างๆ ที่เข้ามาประกอบกันในผลงานเพื่อสอดคล้องกับรูปทรง การเล่าเรื่องผ่านแววตา สีหน้า และท่าทางของหุ่นตุ๊กตา ได้สร้างแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ข้าพเจ้าได้สรรหาในการทำเรื่องราวตามจินตนาการส่วนตัวของแต่ละภาพผลงานให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด



ภาพที่ 4 ผลงานศิลปิน อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์

ศิลปิน : อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์

ชื่องาน : โป๊ะ

เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด : 200 x 170 ซม.

ที่มา : Art Database, อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์, เข้าถึงเมื่อ 21 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก
www.rama9art.org

โยชิโตะโมะ นาระ (Yoshitomo Nara)

ศิลปินสังเกตตัวเองว่าชอบวาดรูปเด็กผู้หญิงด้วยลายเส้นแบบเรียบง่ายๆ มาตั้งแต่สมัยเรียนปริญญาตรี จนความนึกคิดนำพาให้สานต่อเป็นรูปของเด็กผู้หญิงตาโต ลายเส้นง่ายๆ เกิดจากอิทธิพลของมังงะ (Manga) และอะนิเมะ (Anime) แต่แท้จริงแล้วยังชอบปรัชญาไว้มากมาย นั้นมาจากอิทธิพลระหว่างที่เขาเติบโตอยู่ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และอิทธิพลดนตรีฟังค์ร็อก ความรู้สึกนึกคิดของศิลปินจึงอยู่กับเรื่องราวของเสรีภาพ ความบริสุทธิ์ ความเป็นที่มาของความรู้สึกแตกต่างกันที่แฝงอยู่ในตัวของเด็กผู้หญิงคนนี้ นาระจดจำความรู้สึกต่าง ๆ ในช่วงยังเป็นเด็กได้อย่างแม่นยำ และสภาพแวดล้อมเหล่านั้นส่งผลต่อผลงานของเขา โดยการหยิบยืมสิ่งแวดล้อมและจินตนาการ ครั้งยังเป็นเด็กมาเป็นแรงขับเคลื่อนให้ตัวละครเด็กผู้หญิงคนนี้มีชีวิตจิตใจ บางทีเธอก็เกรี้ยวกราด บางทีเธอก็ดูเศร้า นั่นเป็นความรู้สึกที่แท้จริงของเธอ

ความสัมพันธ์ระหว่างชาวไทยและนาระมีอยู่อย่างแนบแน่น ครั้งหนึ่งในสมัยเกิดสึนามิ (Tsunami) ในประเทศไทย เขาได้นำสุนัขสีขาวขนาดยักษ์ทำจาก เทคนิคไฟเบอร์กลาส (Fiberglass) ติดมาตั้งไว้ริมหาดป่าตอง จ.ภูเก็ต และตั้งชื่อมันว่า “Phuket Dog” เพื่อเป็นอนุสรณ์ให้กับเหยื่อจากเหตุการณ์สึนามิ และเป็นแลนด์มาร์กสำคัญที่ทำให้หาดป่าตองกลับมาฟื้นคืนชีพและมีชีวิตชีวาอีกครั้ง นับเป็นการใช้งานศิลปะเพื่อฟื้นฟูชีวิตและจิตใจของมนุษย์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ปัจจุบันนาระยังคงถูกรับเชิญให้ไปแสดงผลงานของตัวเองทั่วโลกในหลากหลายประเภทชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม (Painting) หรืองานประติมากรรม (Sculpture)

ข้าพเจ้าชื่นชอบในรูปแบบผลงานของตัวศิลปินที่ใช้สัญลักษณ์เด็กผู้หญิงสื่อในงานเหมือนกับการแสดงสีหน้าท่าทางของตัวตุ๊กตาข้าพเจ้า การแสดงสีหน้าท่าทางของศิลปินเป็นการแสดงสีหน้าที่เสียดสี ความเศร้าโศกแต่ข้าพเจ้านำเสนอสีหน้าในรูปแบบของความร่าเริง สดใส ของตัวตุ๊กตาในวัยเด็กที่เปรียบเสมือนตัวข้าพเจ้า จึงนำมาปรับใช้ให้เข้ากับรูปแบบผลงานของข้าพเจ้า โดยให้ตัวตุ๊กตาของเด็กผู้หญิงที่เสมือนตัวข้าพเจ้าในวัยเด็กที่ไร้เดียงสา ผ่านรูปแบบของดวงตาที่สดใสบริสุทธิ์และกลมโตโดยไม่ได้แอบแฝงความหมายนัยยะอะไร ท่าทางและดวงตาเปรียบเสมือนเด็กผู้หญิงที่บริสุทธิ์ และมีจินตนาการในวัยเด็กเป็นการสื่อสารในภาพผลงาน



ภาพที่ 5 ผลงานศิลปิน Yoshitomo nara

ศิลปิน : Yoshitomo nara

เทคนิค : สีน้ำมันบนกระดาษและเทปบนกระดาษ

ชื่อภาพ : Sorry I Couldn't Draw Right Eye

ขนาด : 135.9 x 125 ซม.

ที่มา : yoshitomo nara, **yoshitomo nara**, accessed February 25,2019, Available from www.baanlaesuan.com/98481/design/living-lifestyle/yoshitomo-nara

กาญจนา ชำครุฑ

กานต์จบการศึกษาในสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งตลอดเวลาที่ผ่านมาในรั้วมหาวิทยาลัยนั้น ศิลปินได้ทำงานในแกลเลอรีเล็กๆ เรียนรู้และฝึกฝนทักษะจากเหล่าศิลปินในชุมชน เมื่อศิลปินเรียนจบ พื้นฐานความรู้และประสบการณ์ที่ศิลปินได้สะสมมาทำให้กลายเป็นศิลปินที่มากไปด้วยทักษะ เทคนิค และความคิดสร้างสรรค์กว่า 8 ปีเต็ม ที่ได้เก็บตัวฝึกฝนฝีมืออยู่ ณ เมืองพัทยาและหาดกมลา ในที่สุดศิลปินก็เริ่มสร้างแนวทางศิลปะของตัวเอง การวาดภาพใบหน้าที่นั้นเป็นงานที่ทำได้เรื่อยๆ สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างต่อเนื่องไม่รู้จักจบ และเรายังสามารถเรียนรู้จากมันได้ตลอดเวลาอีกด้วย การดำเนินงานที่ศิลปินทำเป็นแนว “ป๊อป เซอร์เรียลลิซึม” ที่เริ่มต้นช่วงปลายปี ค.ศ. 1970 ของกลุ่มศิลปินใต้ดินที่มีชื่อว่า “โลวโบรว” เป็นความเคลื่อนไหวทางทัศนศิลป์ในฝั่งตะวันตกของประเทศสหรัฐอเมริกา โดยผลงานศิลปินจะมีความเชื่อมโยงกับแนวความคิดสมัยใหม่ ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากงานภาพตัวการ์ตูน (Comics) ลายสัก เรื่อยไปจนถึงศิลปะข้างถนน (Street Arts) และวัฒนธรรมด้านอื่นๆ อีกมากมาย ศิลปะประเภทนี้เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน ประชดประชัน หรือแอบซ่อนความหมายซุกซ่อนหลากหลายไร้ข้อจำกัดเอาไว้จากงานที่ศิลปินนำมาสื่อ

ศิลปินบอกว่าสำหรับเธอแล้ว ดวงตาเป็นองค์ประกอบอันสำคัญของชิ้นงาน “เด็กผู้หญิงคนนี้เกิดมาจากความรู้สึกในใจของตัวเอง” กานต์เล่า “เธอมีดวงตาอันกลมโต ซึ่งสิ่งที่อยู่ในนั้นตาทั้งสองข้างนั้นคือความจริง เพราะท้ายที่สุดแล้ว ไม่ว่าจะยังไงคุณก็ไม่อาจเก็บซ่อนความจริงจากแววตาได้” ความสลับซับซ้อนภายในใจของศิลปินท่านนี้ถูกแสดงออกมาผ่านตัวตนต่าง ๆ บนภาพวาดของเธอ เด็กสาวนั้นก็คือตัวเธอเองในวัยเยาว์ เธอเปิดเผยความรู้สึกของเธอในโลกแห่งความฝัน ผ่านความกลัว และแรงปรารถนา ออกมาให้กลายเป็นผลงานศิลป์ เธอในวันนี้ คือดวงดาวในใจที่เธอเคยใฝ่ฝันจะไขว่คว้า ตั้งแต่เมื่อครั้งยังเป็นเด็กหญิงตัวเล็ก ๆ

ข้าพเจ้านำรูปแบบการใช้ดวงตาที่กลมโต ผ่านเด็กสาวที่เป็นเหมือนตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก การสื่อสารอารมณ์ผ่านโลกของจินตนาการ ความฝัน และการเล่นที่สนุกสนานที่ได้ย้อนระลึก นึกถึงความทรงจำในเยาว์วัยที่ออกมาจากความนึกคิดและประสบการณ์จริงที่นำมาถ่ายทอดความรู้สึก ที่แสดงถึงความสนุกสนาน



ภาพที่ 6 ผลงานศิลปิน กาญจนา ชำครุฑ

ศิลปิน : กาญจนา ชำครุฑ

ชื่องาน : Lionheart - Time to awaken

เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด : 90 x 120 ซม.

ที่มา : Artist, กาญจนา ชำครุฑ, เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก www.gantustudio88.com

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการ และขั้นตอนการทำงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมและครอบครัวที่ข้าพเจ้านำเสนอถึงเรื่องราวในวัยเด็ก รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบทัศนธาตุของศิลปินที่ข้าพเจ้าศึกษาและนำมาปรับใช้ในผลงาน อีกทั้งยังย้อนระลึกถึงช่วงเวลากาลครั้งหนึ่งที่ข้าพเจ้าได้เล่นและมีความสุขในวัยเด็ก การละเล่นขณะช่วงเวลานั้นตราตรึงใจและนำมาซึ่งความสุข ผ่านการประยุกต์ดัดแปลงด้วยทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะเกิดเป็นผลงานของข้าพเจ้าที่ถ่ายทอดถึงวัยเด็กที่มีจินตนาการในความทรงจำของตัวข้าพเจ้าครั้งเยาว์วัย

ขั้นตอนประมวลความคิด

ข้าพเจ้าสร้างผลงาน ที่มาจากความทรงจำ ความนึกคิดและจินตนาการในตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก การสร้างสรรค์ผลงานได้บอกเล่าถึงตัวข้าพเจ้าผ่านพฤติกรรมการเล่นคนเดียวที่อาจคล้ายคลึงกับใครอีกหลายคน ความทรงจำของการกระทำในวัยเด็กของข้าพเจ้าอาจทำให้ผู้คนที่ได้เข้ามาชื่นชมผลงานแล้วย้อนหวนระลึกไปในเมื่อครั้งวัยเด็กนั้น ที่เคยได้ทำเคยได้ประสบพบเจอ สิ่งเหล่านี้ได้สร้างสรรค์มาจากจินตนาการของข้าพเจ้า การสื่อสารในด้านใดด้านหนึ่งของการสร้างสรรค์ที่แสดงออกผ่านตัวละครวัยเด็ก เป็นการสร้างผลงานทางศิลปะเพื่อย้อนระลึกถึงในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าพบเจอเพื่อบอกเล่ากับผู้คนผ่านผลงานศิลปะส่วนตน

รูปทรงและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

เนื้อหา (Content) มาจากประสบการณ์จริงที่ข้าพเจ้าได้กระทำการเล่นในช่วงเวลาวัยเด็กนั้นหรือจากการที่ข้าพเจ้าได้พบเจอแล้วรู้สึกประทับใจย้อนระลึกถึงการกระทำในครั้งวัยเยาว์ซึ่งได้มาจากรูปภาพในวัยเด็กและเรื่องเล่าจากคนในครอบครัว นำมาประยุกต์ประกอบกับจินตนาการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ แสดงออกผ่านผลงานการสร้างสรรค์และเก็บรักษาความทรงจำนั้นไว้ผ่านผลงานทางศิลปะส่วนตน

รูปทรง (Form) เป็นรูปทรงของวัตถุที่คัดสรรดัดแปลงมาจากจินตนาการของเล่นของข้าพเจ้า ผสมผสานรูปทรงที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมานำมาประกอบกันกับผลงานของข้าพเจ้า รูปทรงหลักคือรูปทรงโครงสร้างทางกายภาพของตุ๊กตาบลาธ (Blythe) เป็นรูปทรงสัญลักษณ์แทนตัวข้าพเจ้าด้วยโครงสร้างของรูปทรง รายละเอียดของหน้าที่ข้าพเจ้าอุปมาคิดเข้าข้างตัวเองว่ามีความคล้ายคลึง

ข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงชอบที่จะนำมาจัดกิจกรรมทำทางต่างๆ ประกอบรูปทรงของเล่น สิ่งแวดล้อม การละเล่นเสมือนจริงในวัยเยาว์ที่กล่าวมาข้างต้น นำมาผสมผสานทางองค์ประกอบศิลป์ผ่านผลงาน การสร้างสรรค์เฉพาะตน

ทัศนธาตุ (Visual Elements)

จุด จุดก่อเกิดรูปทรงในพื้นที่ว่างในภาพผลงาน การกระจายของจุดที่อยู่ในพื้นที่ว่าง เป็นการกระจายแบบซ้ำๆ อยู่ทั่วพื้นที่ว่างแบบระนาบที่บิดันเป็นจุดๆ ทำให้จุดกับพื้นที่ว่างมีปฏิริยาสัมพันธ์กัน เกิดความสนุกสนานของตัวผลงาน และจุดยังทำให้เส้นโครงสร้างในพื้นที่ว่างสัมพันธ์กับจินตนาการ และการกระจายจุดที่ซ้ำกันให้เป็นที่ไปตามจังหวะตามทัศนธาตุที่สวยงาม

เส้น แบ่งเป็นเส้นตรง และเส้นโค้งสลับกัน โดยให้เส้นเป็นขอบเขตของพื้นที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของและรูปทรง การใช้เส้นเป็นน้ำหนักของสีเกิดเป็นโครงสร้างที่เห็นผ่านจินตนาการ ตามมิติคือความหนาแน่นของเส้น มีทิศทางและมีขนาดที่แตกต่างกันไป เช่น เส้นโค้ง เป็นเกล็ดปลา ก้นหอย เส้นประ โดยส่วนมากจะใช้เส้นโค้งเพื่อแสดงถึงความรู้สึกสบาย มีความกลมกลืนในการนำทิศทางของภาพผลงานตามจินตนาการที่เด็กมักจะสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

สี ข้าพเจ้าเลือกใช้สีที่สดใส เป็นสีที่มีคู่สีตัดกันเพื่อให้เกิดความสนุกสนานของผลงาน โดยใช้สีอุ่น-สีเย็น โดยแบ่งเป็น สีอุ่น 70 เปอร์เซ็นต์ และสีเย็น 30 เปอร์เซ็นต์ และมีสีโทนกลางเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ของสีไม่ให้ตัดกันเกินไป โดยสร้างสรรค์ผลงานให้สีเกิดความสนุกสนาน เหมือนกับจินตนาการในวัยเด็กที่สร้างบรรยายกาศของสิ่งของและสิ่งแวดล้อมในช่วงเวลานั้น

พื้นที่ว่าง พื้นที่ว่างของข้าพเจ้าส่วนใหญ่จะเป็นสีพื้นโดยกำหนดให้มีลักษณะเป็นพื้นที่ราบเรียบ โดยเสมือนเป็นกระดาษที่ถูกฉีกตัดแปะโดยการวาดรูปทรงเพิ่มเติมลงไปเล็กน้อยในตัวพื้นภาพเป็นลักษณะของพื้นที่ว่าง

รูปทรง ข้าพเจ้าจัดให้รูปทรงของตุ๊กตาบลาธเป็นรูปทรงหลักในเรื่องราว โดยมีรูปทรงของเล่นและตุ๊กตาอื่นๆ เข้ามาประกอบในการนำเสนอเล่าเรื่องของภาพนั้นๆ โดยนำรูปทรงของของเล่นและตุ๊กตาเปลี่ยนไปตามเรื่องราวที่ข้าพเจ้านำเสนอ โดยจะเป็นรูปทรงสิ่งของที่ดูนุ่มนวลเหมาะกับวัยเด็ก เป็นของเล่นเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงชวนฝันตามจินตนาการ

น้ำหนักแสงและเงา น้ำหนักตามความอ่อนแอของสีบนผลงานที่ทับซ้อนกัน ให้เกิดเป็นมิติรูปทรง ปริมาตร โดยกำหนดแสงและเงาจากอ่อนไปแก่ในการสร้างรูปทรงให้เป็นน้ำหนักที่ทับซ้อนกัน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์และเทคนิควิธีการ

การรวบรวมข้อมูล การรวบรวมข้อมูลจากเรื่องราวต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้านำเสนอในรูปแบบที่ข้าพเจ้าจินตนาการ รูปทรงวัตถุนั้นจะต้องสอดคล้องกับเรื่องราวของข้าพเจ้าได้อย่างลงตัว เพื่อให้มีความรู้สึกมีชีวิตชีวาในตัวละครของข้าพเจ้า โดยการนำมาสร้างสรรค์ใหม่ให้สอดคล้องกับผลงานส่วนตัว

- การรวบรวมข้อมูลที่มีอิทธิพลทางสิ่งแวดล้อมและครอบครัว จากเรื่องส่วนตัวของข้าพเจ้าในวัยเด็ก ที่เป็นลูกสาวคนเดียวของครอบครัว เป็นครอบครัวขนาดเล็กที่มีพ่อแม่และลูกอาศัยกันเป็นครอบครัวขนาดย่อม โดยมีเพื่อนเล่นเป็นเพียงตุ๊กตาและของเล่นเป็นเพื่อนเท่านั้น จึงทำให้เกิดจินตนาการในช่วงเวลาของในวัยเด็กนำมาถ่ายทอดผ่านงานศิลปะในเทคนิคภาพพิมพ์หินบนแผ่นอะลูมิเนียม เพื่อแสดงถึงความเป็นอยู่ของเด็กในช่วงเวลานั้น และแสดงความรู้สึกนึกคิดของการเป็นลูกคนเดียวในเชิงบวกซึ่งไม่ได้ทำให้ขาดหรือรู้สึกเกิดความเหงาแต่อย่างใด กลับทำให้มีความสุขกับการสร้างสรรค์จินตนาการความสนุกสนานกับช่วงเวลาในวัยเด็ก

- การใช้สัญลักษณ์เป็นตัวตุ๊กตาบลาเยร์ ที่เป็นตุ๊กตามีดวงตากกลมโต ที่ข้าพเจ้าเปรียบเสมือนตัวข้าพเจ้าเองในการดำเนินเรื่องราวของผลงาน เป็นตัวแทนของข้าพเจ้าที่นำมาจัดเรื่องราวองค์ประกอบให้เกิดท่าทางต่าง ๆ ในเรื่องราวจินตนาการวัยเด็ก

- ศึกษาความรู้จากงานของศิลปิน ทั้งกิริยาท่าทางของตัวละครที่เป็นอิทธิพลของศิลปิน การแสดงแววตาและสีหน้าของตัวตุ๊กตา





รูปที่ 7 ตุ๊กตาบไลธ์

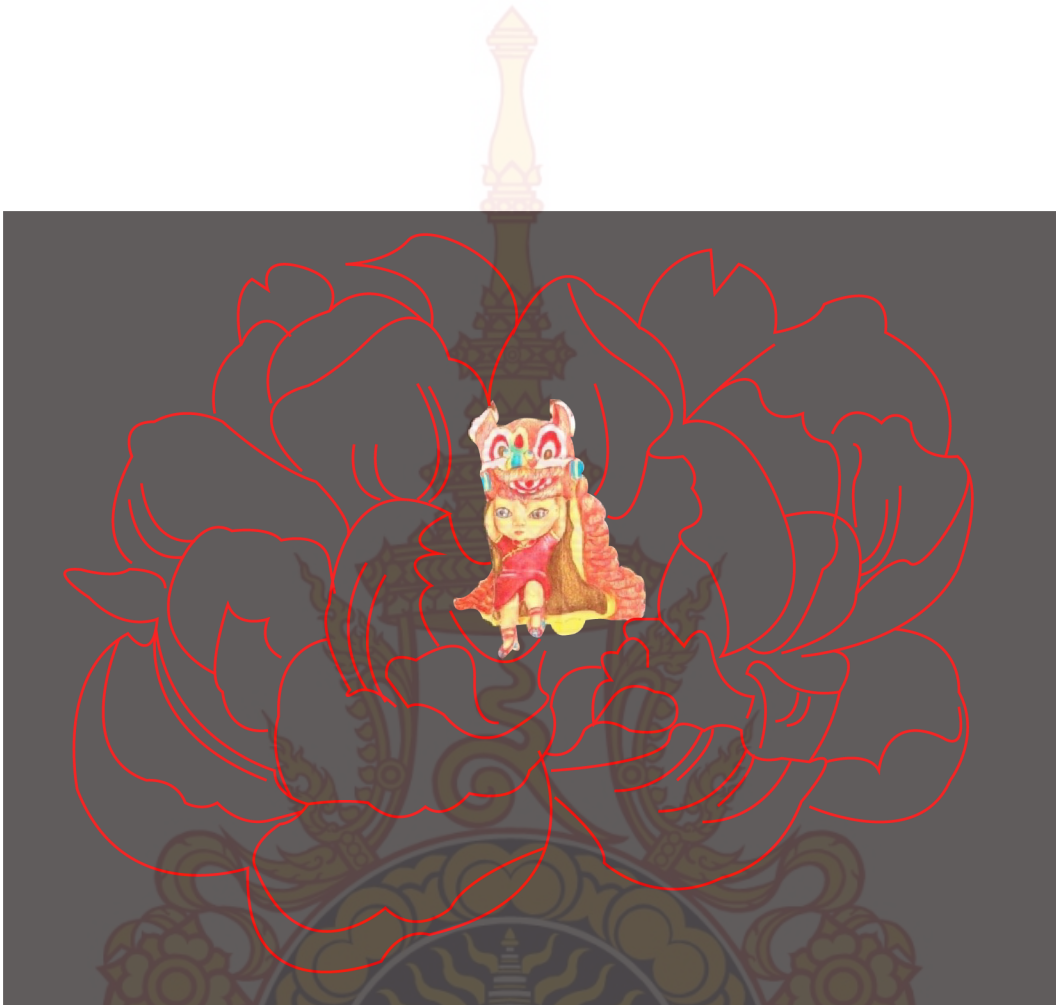
ที่มา: This is Blythe, **Blythe**, accessed July 21, 2018, Available from www.thisisblythe.com

เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ เมื่อได้แรงบันดาลใจจากภาพร่างแล้ว ข้าพเจ้าถ่ายทอดโดยนำแรงบันดาลใจที่มาจากศิลปินและที่ข้าพเจ้าศึกษาจากรูปภาพ แนวความคิด ตามจินตนาการของข้าพเจ้าให้ออกมาในรูปแบบเชิงบวกของการเล่นคนเดียวของข้าพเจ้าในวัยเด็ก

ข้าพเจ้าถ่ายทอดเทคนิคภาพพิมพ์หิน (Lithograph) เพื่อแสดงถึงความคิดของภาพร่างของข้าพเจ้า ในการทำเทคนิคภาพพิมพ์หินเหมาะกับเนื้อหาของข้าพเจ้าในเรื่องรูปแบบของวัยเด็กที่มีการวาดเขียนเหมือนเด็กที่วาดเส้น และสีของงานที่มีความเหมาะสมกับเทคนิคนี้ ที่เกิดจากการทับซ้อนของแม่พิมพ์ การทำพื้นผิว และการวาดเขียนตามน้ำหนักที่สอดคล้องกับภาพร่างของผลงานที่ถูกปรับให้เหมาะสมกับกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์หิน เป็นเทคนิคที่สามารถทับซ้อนแม่พิมพ์สามารถสื่อจินตนาการแนวความคิดของข้าพเจ้าในเรื่องการใช้สีในวัยเด็กได้เป็นอย่างดี



ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 8 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 9 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 10 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 11 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 12 ภาพร่างผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 13 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





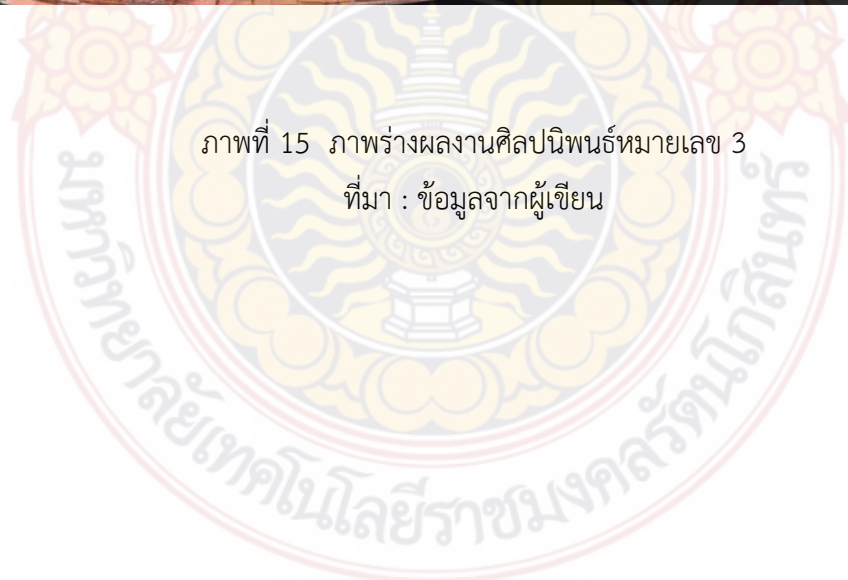
ภาพที่ 14 ภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์หมายเลข 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 15 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





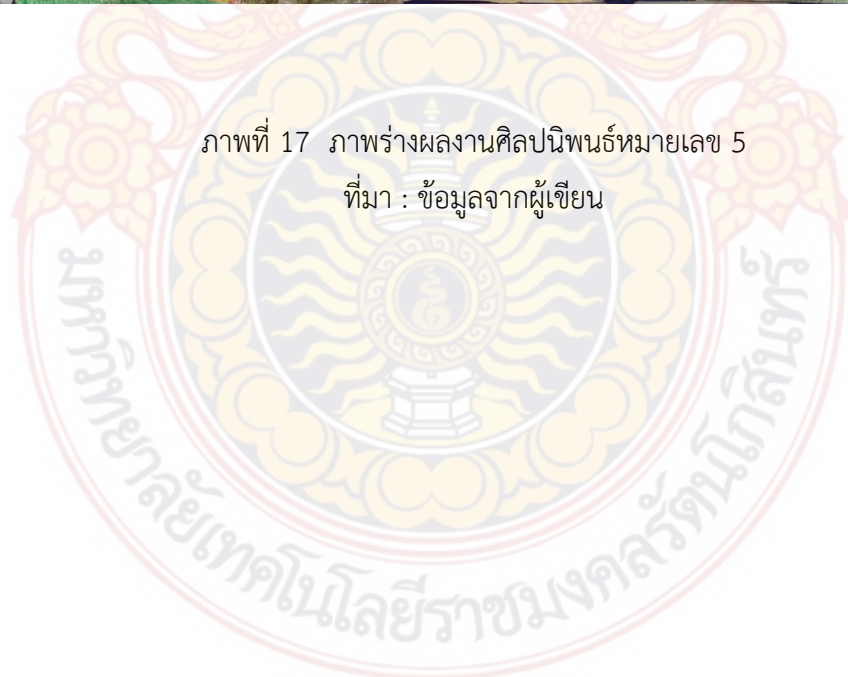
ภาพที่ 16 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 4
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 17 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 5

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิคภาพพิมพ์หิน

การลำดับขั้นตอน

ข้าพเจ้าขอแสดงผลงานเทคนิคภาพพิมพ์หิน(Lithograph) บนแผ่นอลูมิเนียม ในการลำดับขั้นตอนในแต่ละผลงานได้มีความคล้ายคลึงกัน จึงยกตัวอย่างในกรณีตัวอย่างที่ชัดเจนและสมบูรณ์

วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์หินบนแผ่นอลูมิเนียม

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์หิน มีอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. แผ่นแม่พิมพ์อลูมิเนียม (Aluminum Plate) ขนาด 103x75 เซนติเมตร
2. กระดาษพิมพ์ภาพผลงาน ฟาเบรียอานี (Frabriano)
3. ไซฟิล์มชนิดหน้าเดียวอย่างดี (Drafting Film Single Matt)
4. ปากกาลูกกลิ้ง (Ballpoint Pen)
5. วัสดุเขียนไขแม่พิมพ์ ดินสอไขสีดำตราม้า (Horse No.1818)
6. สีสเปรย์ (Spray)
7. กรดฟอสฟอริก (Phosphoric acid)
8. กรดซัลฟูริก (Sulphuric acid)
9. น้ำมันทินเนอร์ (Thinner)
10. น้ำมันสน (Turpentine)
11. น้ำยาแลคเกอร์แดง (Red Lacquer)
12. หมึกพิมพ์ออฟเซต (offset Ink)
13. ผงแมกนีเซียมคาร์บอเนต (Magnesium Carbonate Powder)
14. น้ำมันวานิช (Vanish oil)
15. เกรียงผสมหมึกขนาด 1",1.5",2"
16. แปรง พู่กันกลม พู่กันแบนชนิดต่างๆ
17. แป้งฝุ่น (Talcum)
18. กาวกระถิน (Arabic gum)
19. ดินสอ; เกรียงชนิดธรรมดา (สีแดงหรือสีส้ม) ปากกาลูกกลิ้ง
20. เทปหน้ากว้าง 0.5" (เช่น Nitto)
21. กระจกพ่นน้ำ
22. ผ้าสาลูชนิดดี (ตัดเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมขนาด 1.5x1.5 ฟุต)
23. ฟองน้ำชนิดดี 2-3 ก้อนอ่างเคลือบหรืออ่างพลาสติกจำนวน 2 ใบ

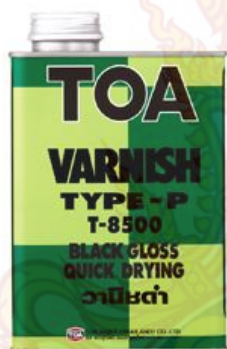
ภาพอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์หิน



แผ่นแม่พิมพ์อลูมิเนียม (Aluminum Plate)



วัสดุเขียนไขแม่พิมพ์ ดินสอไฮสปีดตราม้า (Horse No.1818)



น้ำมันวานิช (Vanish oil)



ปากกา permanent



กาวกระถิน (Pure gum)



หมึกพิมพ์ออฟเซ็ท (offset Ink)

ภาพที่ 18 ภาพอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



น้ำมันสน (Turpentine)



ทินเนอร์ (Thinner)



น้ำยาแลคเกอร์แดง (Red Lacquer)



ลูกกลิ้ง

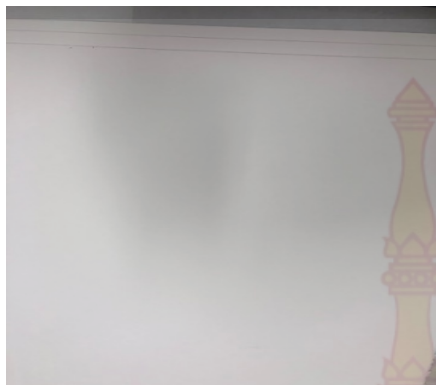


เกรียงผสมหมึก



แปรงขนนุ่ม, พู่กัน

ภาพที่ 19 ภาพอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



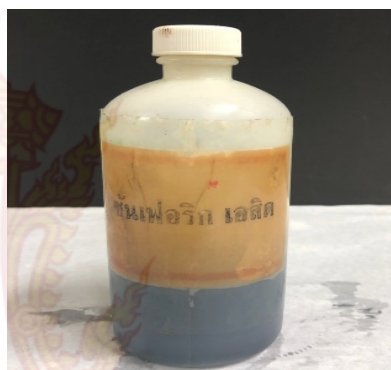
ฟาเบรียอานโน่ (Frabiano)



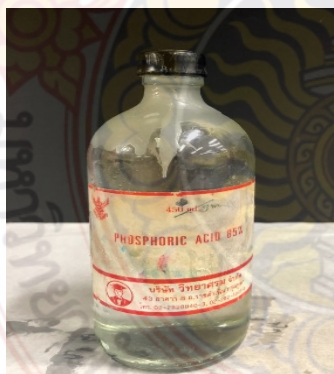
ไซฟิล์มชนิดหน้าเดียวอย่างดี
(Drafting Film Single Matt)



ผงแมกนีเซียมคาร์บอเนต
(Magnesium Carbonate Powder)



กรดซัลฟูริก (Sulphuric acid)



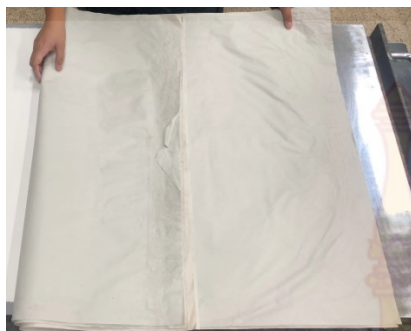
กรดฟอสฟอริก (Phosphoric acid)



ฟองน้ำ

ภาพที่ 20 ภาพอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

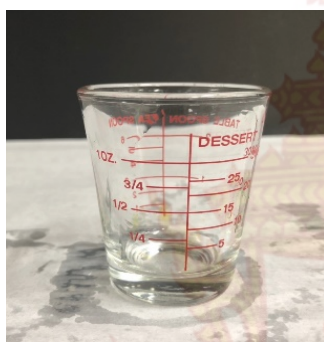
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



กระดาษBlueprint



ถ้วยสแตนเลส



แก้วตวง



ชุดหลอดแก้ววัดความหนาแน่นภาวกระถิน



ผงสนิม (Ferric Oxide)



จาระบี

ภาพที่ 21 ภาพอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคภาพพิมพ์หิน

เมื่อได้แรงบันดาลใจจากภาพร่างแล้ว ข้าพเจ้าถ่ายทอดโดยนำที่มาจากศิลปินและตามที่ข้าพเจ้าศึกษาจากรูปภาพ แนวความคิด ตามจินตนาการของข้าพเจ้าให้ออกมาในรูปแบบเชิงบวกของการเล่นคนเดียวของข้าพเจ้าในวัยเด็ก

ข้าพเจ้าถ่ายทอดเทคนิคภาพพิมพ์หิน (Lithograph) เพื่อแสดงถึงความคิดของภาพร่างของข้าพเจ้า ในการทำเทคนิคภาพพิมพ์หินเป็นกระบวนการเทคนิคที่เหมาะสมกับข้าพเจ้าในเรื่องรูปแบบของวัยเด็กที่มีการเขียนวาดเส้นเหมือนเด็กวาด การทำพื้นผิวแบบทึบตันเป็นรอยกระดาษฉีก สีของผลงานที่เหมาะสมกับกระบวนการเทคนิคและการทับซ้อนของแท่นพิมพ์ที่เข้ากับตัวงานของข้าพเจ้าในวัยเด็กได้เป็นอย่างดี

1. ขั้นตอนการนำภาพร่างขยายใหญ่ด้วยเครื่องถ่ายเอกสาร

เมื่อนำภาพร่างที่สมบูรณ์จะขยายใหญ่ด้วยเครื่องถ่ายเอกสารโดยกำหนดขนาดของภาพ 65x90 เซนติเมตร (On scale) เพื่อให้สอดคล้องกับแม่พิมพ์ขนาด 100x70 เซนติเมตร จากนั้นนำมาวัดฉากของมุมภาพทั้งสองด้าน เพราะการขยายผลงานโดยเครื่องถ่ายเอกสารอาจเกิดข้อผิดพลาดจากมุมฉากทั้งสองมุมของภาพอยู่เสมอมจึงต้องวัดฉากของมุมภาพทั้งสองด้าน เมื่อวัดฉากเสร็จจึงลอกลายเส้นผลงานลงบนแผ่นไซฟิล์มด้าน

2. ขั้นตอนการลอกลายเส้นโครงสร้างของผลงานลงบนแผ่นไซฟิล์ม

นำไซฟิล์มชนิดหน้าเดียวอย่างดี (Drafting Film SingleMatt) มาทาบโดยกำหนดเครื่องหมาย “T” และ “I” (ที-บาร์/Register Mark) ลงไซฟิล์มบนหัวและท้าย โดยให้รูปผลงานอยู่ระหว่างกลาง ซ้ายขวาและบนล่าง โดยวางแผ่นขยายของภาพร่างผลงานไว้ด้านใต้ไซฟิล์ม แล้วนำไซฟิล์มมาวางทาบทับอีกครั้ง จากนั้นดำเนินการลอกแบบลายเส้นภาพร่างต้นแบบให้ครบ การกำหนดเครื่องหมาย “T” และ “I” (ที-บาร์/Register Mark) เพื่อลดปัญหาการคลาดเคลื่อนของตัวผลงานแต่ละสีที่เกิดการทับซ้อนกัน ไม่นิยมกำหนดที่แผ่นอลูมิเนียมเพราะอาจเกิดความคลาดเคลื่อนสูง



ภาพที่ 22 ขั้นตอนการลอกลายเส้นโครงสร้างของผลงานลงบนแผ่นซีพีเอ็ม และการกำหนด
เครื่องหมาย “T” และ “I” (ที-บาร์/Register Mark)
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

3. ขั้นตอนการล้างแม่พิมพ์

เมื่อได้เพลทแม่พิมพ์ที่ผลิตมาจากโรงงานแล้ว อาจมีคราบไขมันปะปนมาบนหน้าเพลทแม่พิมพ์ ควรล้างเพลทแม่พิมพ์ด้วยกรดซัลฟูริก (Sulphuric acid) 2 OZ(ออนซ์) : น้ำสะอาด 20 ลิตร ผสมให้เข้ากัน นำผ้านุ่มมาชุบแล้วมาเช็ดให้สะอาดให้ทั่วทั้งเพลทแม่พิมพ์ในแนวตั้งและแนวขวาง 2 รอบ เพื่อขจัดคราบไขมันที่สกปรกออก แล้วล้างด้วยน้ำสะอาดอีกครั้ง เมื่อเสร็จเรียบร้อยนำไปผึ่งตากให้แห้งโดยใช้กระดาษบุรองเพื่อไม่ให้เพลทแม่พิมพ์กระทบกับพื้นโดยตรง ป้องกันการเกิดคราบฝุ่นและคราบไขมันบนหน้าเพลทแม่พิมพ์



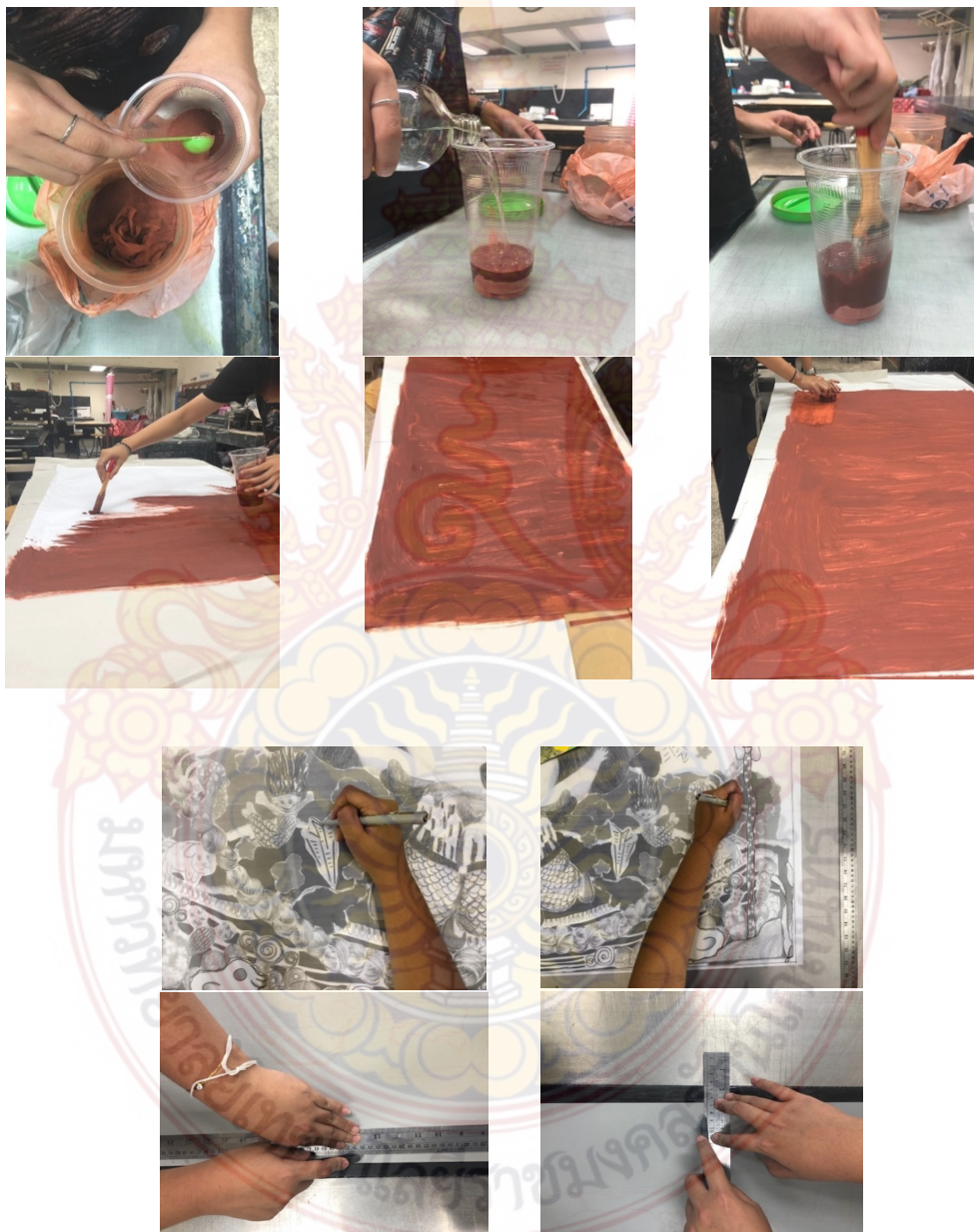
ภาพที่ 23 ขั้นตอนการล้างแม่พิมพ์แผ่นอลูมิเนียม (Aluminum Plate)

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

4. ขั้นตอนการลอกแบบโครงสร้างลายเส้นลงบนแม่พิมพ์

เมื่อวิเคราะห์ตามภาพร่างแล้ว แยกสีเพลทแม่พิมพ์ตามลำดับทั้งหมด 8 เพลทแม่พิมพ์ ให้ลำดับขั้นตอนตามจำนวนเพลทแม่พิมพ์ทั้งหมด 8 เพลทแม่พิมพ์เพื่อลดปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ นำมาลอกลายเส้นตามเพลทแม่พิมพ์ให้ครบทั้ง 8 เพลทแม่พิมพ์ จากนั้นนำผงสนิม (Ferric Oxide) ที่ผสมกับเอทิลแอลกอฮอล์ ทาลูบบนกระดาษขรุขระ จากนั้นคัดลอกลงบนเพลทแม่พิมพ์ ไม่นิยมใช้กระดาษลอกลาย (Carbon Copy) เนื่องจากกระดาษลอกลายมีความเป็นไขทำให้ไม่

สามารถนำมาใช้ได้ ผงสนิม (FerricOxide) มีความคงทนและสามารถล้างออกได้โดยกระบวนการที่มีน้ำมาเกี่ยวข้อง วิธีทำนำกระดาษลอกลายวางบนเพลทแม่พิมพ์ และนำไซฟิล์มโครงร่างลายเส้นวางทับอีกชั้นหนึ่ง จากนั้นใช้ปากกาถูกลิ้นเดินเส้นโดยลอกลาย T และ I ก่อนเพื่อไม่ให้เกิดความคลาดเคลื่อนและตามด้วยโครงร่างลายเส้นที่กล่าวมาข้างต้นจนครบทั้งภาพ เมื่อเสร็จสมบูรณ์แล้วใช้คัตเตอร์กรีด T กับ I เบาๆเพื่อการมองเห็นในการวางตำแหน่งบนเพลทแม่พิมพ์



ภาพที่ 24 ขั้นตอนการลอกแบบโครงร่างลายเส้นลงบนแม่พิมพ์โดยใช้ผงสนิมคัดลอกลงบนเพลทแม่พิมพ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

5. ขั้นตอนการกั้นกาวกระถิน (Pure gum)

การเตรียมกาวกระถิน

กาวกระถินเป็นยางไม้จากต้นอะคาเซีย มีมากในประเทศแอฟริกา การนำเข้ามาประเทศไทยนำเข้ามาจากประเทศอิรัก ก้อนคล้ายอำพัน ไม่สามารถกินได้ นำกาวกระถินใส่น้ำร้อนเพื่อที่จะให้กาวกระถินละลาย เมื่อละลายกาวจนหมดนำมาผ่านการกรองโดยใช้ผ้าสาหลู เพื่อดักสิ่งสกปรกของกาวกระถินจากยางไม้ที่มีการตกตะกอน โดยใช้ปรอทวัดความหนาแน่นของกาวประมาณ 11-14 Baume เป็นการปรับสภาพกาวกระถินเพื่อให้เหมาะสมกับกระบวนการ จากนั้นเทลงภาชนะนำไปแช่ตู้เย็นเพื่อป้องกันกาวกระถินไม่ให้เกิดการเน่าเสีย

- ขั้นตอนการกั้นขอบด้วยกาวกระถิน กั้นกาวบริสุทธิ์ของเพลทแม่พิมพ์ทั้งสองด้าน เพื่อป้องกันคราบไขสกปรกจากสิ่งรอบตัวที่ไม่ต้องการลงบนเพลทแม่พิมพ์ โดยการกั้นขอบรอบ ๆ ภาพผลงานทั้งสองฝั่ง
- ขั้นตอนการกั้นกาวกระถินเพื่อปิดกั้นและกำหนดขอบเขตของรูปทรง เป็นการกั้นกาวบริสุทธิ์เพื่อที่จะสร้างรูปทรง ส่วนที่กั้นกาวจะไม่สามารถติดหมึกได้ เพื่อนำไปพิมพ์พื้นที่ระนาบสี่ทึบ โดยใช้น้ำยาเรดแล็คเกอร์ช่วยสร้างภาพเซ็ทลูบนบนแม่พิมพ์โดยตรง แล้วเข้าสู่กระบวนการพิมพ์ภาพผลงานได้ทันที



ภาพที่ 25 ขั้นตอนการเตรียมกาวกระถิน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

6. ขั้นตอนการเขียนแม่พิมพ์ด้วยวัสดุไซ

วัสดุไซชนิดแบบแห้ง

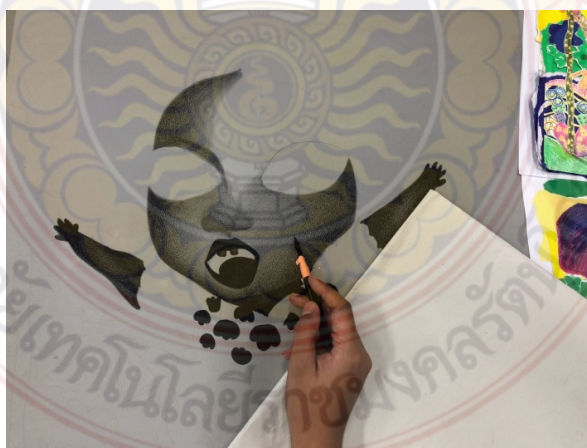
การใช้วัสดุดินสอไฮดรามา (Horse No.1818),ปากกาเคมีก้นน้ำตราม้าพื้นระนาบ(Plane) เพื่อเขียนแม่พิมพ์ด้วยการวาดเส้น(Drawing) ให้เกิดน้ำหนักที่ต่างกันไป

วัสดุไซชนิดแบบเปียก

น้ำยาแลคเคอร์แดง(Red Lacquer) ใช้ทำพื้นระนาบ(Plane) เป็นเคมีพันธ์ที่มีความจำเป็นต่อเทคนิคภาพพิมพ์หิน(Lithograph) ในการขีดแม่พิมพ์ที่เกิดจากการกั้นกาวบริสุทธิ์ แม่พิมพ์จะผ่านการกั้นกาวในพื้นที่ว่าง ขีดวนด้วยน้ำยาแลคเคอร์แดงที่พื้นระนาบ(Plane) ให้เรียบและบางโดยไม่ต้องผ่านการกัดกรด, น้ำมันวานิช(Vanish oil) ชนิดดำเงา โดยการผสมน้ำมันทินเนอร์กับน้ำมันสน ทำให้มีลักษณะเหลว เหมาะสมในการทำพื้นผิวระนาบที่บตัน (Solid Area) หรือทำให้เกิดรอยที่แปรง (Brush) โดยการสลับ, สเปย์(Spray) นำกาวมาปิดกั้นพื้นที่ที่ไม่ต้องการ จากนั้นนำน้ำตาลทรายชนิดเม็ดหยาบนำมาปิดกั้นในส่วนที่ไม่ต้องการให้โดนวัสดุไซชนิดสเปย์ จากนั้นสร้างพื้นผิวโดยการไล่น้ำหนักโดยใช้วัสดุไซชนิดสเปย์

กำหนดไซด้วยวัสดุชนิดแห้ง ด้วยดินสอไฮดรามา(Horse No.1818) การสร้างรูปทรงโดยการวาดเส้นไล่น้ำหนักอ่อน-แก่ โดยการกำหนดสีแต่ละเฟลทแม่พิมพ์เป็นการสร้างน้ำหนักเข้ม-อ่อนให้เหมือนตามภาพร่างข้างต้น เป็นการสร้างมิติรูปทรง ความหนาที่บของวัตถุตามแบบของภาพร่าง

กำหนดไซด้วยวัสดุชนิดเปียก การใช้ น้ำมันวานิชมาสร้างผลงานให้เกิดพื้นระนาบ(Plane) เพื่อให้เกิดความที่บตันเป็นการกำหนดของวัตถุของรูปทรง สร้างระยระยรูปทรงที่ที่บเป็นพื้นระนาบให้เกิดมิติความลึกของวัตถุในรูปแบบระนาบ



ภาพที่ 26 ขั้นตอนการเขียนแม่พิมพ์ด้วยวัสดุไซ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

7. ขั้นตอนการเคลือบกาวกระถินบริสุทธิ์

หลังจากเขียนแม่พิมพ์ด้วยวัสดุทั้งสองชนิดเสร็จแล้วใช้ฟองน้ำชุบน้ำด้วยผ้าเนื้อนุ่มชุบแป้งฝุ่น ลูบวนทั่วทั้งเพลทแม่พิมพ์ เพื่อเป็นการหยุดไขมันผิวแม่พิมพ์ จากนั้นหยดกาวบริสุทธิ์เล็กน้อยแล้วใช้ ฟองน้ำลูบวนกาวให้ทั่วทั้งแม่พิมพ์รวมทั้งกาวที่กั้นรอบทั้งสี่มุม ลูบวนกาวบริสุทธิ์ให้บางด้วยฟองน้ำ คล้ายแผ่นฟิล์มเพื่อรักษาผิวหน้าแม่พิมพ์ เพื่อช่วยให้วัสดุติดฉนวนอยู่กับผิวแม่พิมพ์และเพื่อรักษา หน้าเพลทแม่พิมพ์ จากนั้นพักแม่พิมพ์ไว้อย่างน้อยประมาณ 8-12 ชั่วโมงหรือ 24 ชั่วโมง



ภาพที่ 27 ขั้นตอนการเคลือบกาวกระถินบริสุทธิ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

8. ขั้นตอนการกัดกรด

การเตรียมกาวกรด

การเตรียมกาวกรด ผสมเคมีระหว่างกรดฟอสฟอริก (Phosphoric acid) 5.6 มิลลิลิตร(ML) กับกาวบรีสุทธี (Arabic gum) 8 ออนซ์ (OZ) โดยกำหนดให้แก้วตวงขนาด 1 ออนซ์ (OZ) เท่ากับ กาวบรีสุทธี 8 ครั้ง การใช้กรดฟอสฟอริก (Phosphoric acid) ทำให้ไขปรับสภาพได้ดี รวมกันแล้วจะ เรียกว่ากาวกรด (Gum Etch)



ภาพที่ 28 ขั้นตอนการเตรียมกาวกรด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

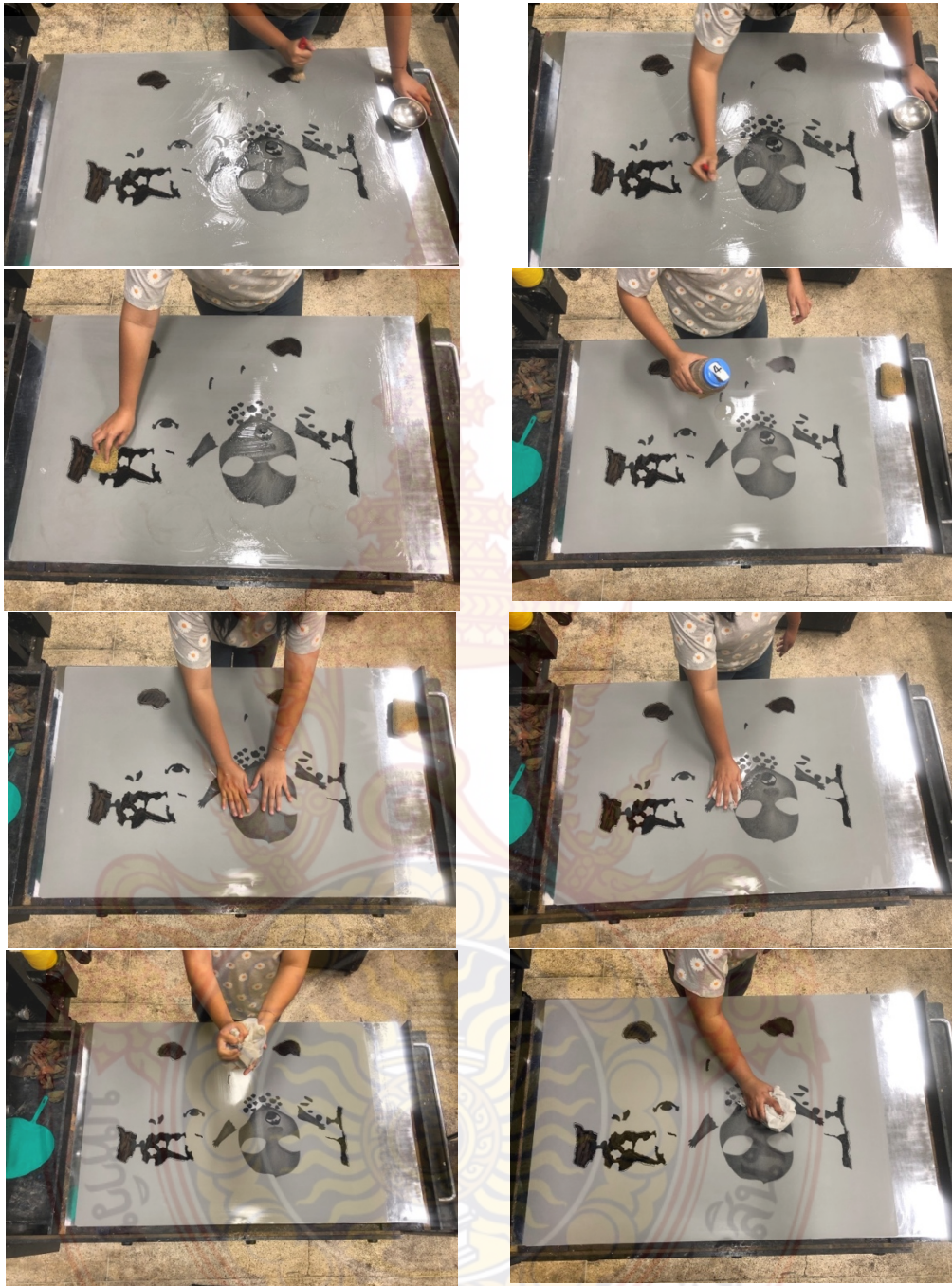
ขั้นตอนการกัดกรด

เมื่อพักแม่พิมพ์ประมาณ 8-12 ชั่วโมงแล้ว ขั้นตอนการกัดกรดเริ่มจากวางแม่พิมพ์ สูญญากาศ บนแท่นพิมพ์ (Bad Plate)ไม่ให้เคลื่อนที่ จากนั้นนำกาวบริสุทธ์มาผสมกับกาวกรด สูตรในการกัดกรด 60 : 40 เวลาประมาณ 5 นาที กล่าวคือ 60 คือกาวกรด (Gum Etch) แล้วเจือจางด้วย กาวบริสุทธ์ 40 เทให้กาวเข้ากัน ในระยะเวลา 5 นาที (การใช้การกัดกรดแบบทดเวลา โดยใช้แปรงขน นุ่มลูบกรดสลั้ไปมา เริ่มกัดกรดจากพื้นที่ว่างเปล่า โดยกำหนดนาที่จากเข็มสุดเริ่มที่ 1นาที่ แล้ว เคลื่อนตำแหน่งที่รองลงมาให้ครบ 2 นาที่ พอครบ 3 นาที่ให้เทกาวที่เหลือทั้งหมดลงบนเพลทแม่พิมพ์ แปรงสลั้พู่กันไปมาทั่วทั้งแม่พิมพ์ในนาที่ที่ 4-5 รอบ ๆ ให้ทั่วทั้งแม่พิมพ์ กระบวนการนี้เรียกว่าการ กัดกรด (Etch Plane)



ภาพที่ 29 ภาพการฟีกแสดงระดับเข้ม-อ่อนของน้ำหนกที่ใช้ในการกัดกรด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



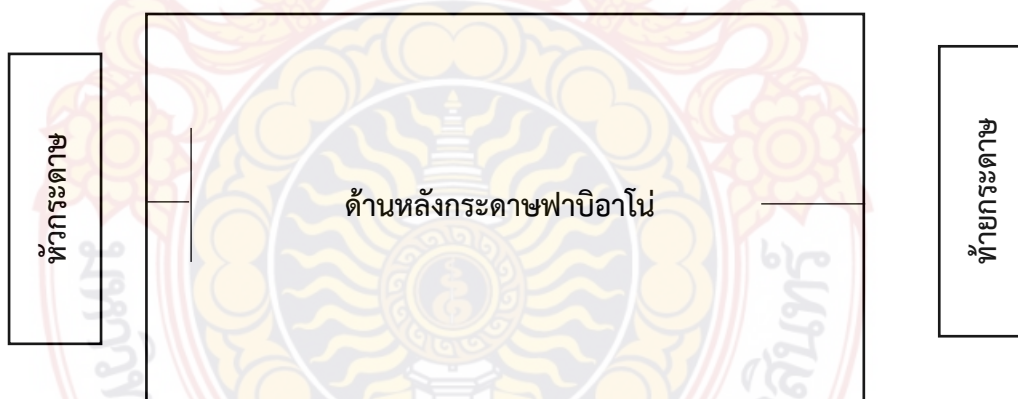
ภาพที่ 30 ขั้นตอนการกัดกรด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

เมื่อกัดกรดครบ 5 นาที นำแม่พิมพ์ไปล้างน้ำเปล่าให้สะอาด จากนั้นนำแม่พิมพ์มาเช็ดด้วยฟองน้ำให้หมาด แล้วเทกาวบริสุทธิ์ให้พอเหมาะลงไปใช้อุ้งมือทั้งสองข้างลูบจนกาวลงบนแม่พิมพ์ระยะเวลาประมาณ 2 นาที แล้วใช้ผ้าสาหลวนเป็นก้นหอยด้วยความเร็วสลับขึ้นลงให้เป็นลูกประคบทั่วทั้งแม่พิมพ์ เปลี่ยนตำแหน่งผ้าแห้งแล้วสลับประคบด้วยความเร็วขึ้นลง 3-4 ครั้ง จนเรียบและบางสม่ำเสมอทั่วทั้งแม่พิมพ์และเช็ดหลังเพทแม่พิมพ์เพื่อไม่ให้คราบกาวที่อยู่บนแท่นพิมพ์มาโดนหน้าแม่พิมพ์ ทิ้งไว้แห้งอย่างน้อย 4 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 24 ชั่วโมง หลังจากกัดกรดแม่พิมพ์ห้ามโดนน้ำโดยเด็ดขาด

ขั้นตอนการเตรียมกระดาษพิมพ์

การเตรียมกระดาษกำหนดให้กระดาษเท่ากันตาม T และ I บริเวณด้านหลังมีสัญลักษณ์ T และ I ที่หัวกระดาษตรงกับแม่พิมพ์ กระดาษที่ใช้พิมพ์คือกระดาษพิมพ์ภาพผลงาน ฟาเบรียอาโน (Fabriano) หลังจากกำหนดสัญลักษณ์เข้าสู่กระบวนการพิมพ์



ภาพที่ 31 ขั้นตอนการเตรียมกระดาษ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของหมึกพิมพ์

ปรับสภาพหมึกพิมพ์ให้เข้ากับการพิมพ์ โดยมีผงแมกนีเซียมคาร์บอเนต (Magnesium Carbonate Powder) ที่มีผงแป้งละเอียดสีขาวใช้ปรับสภาพหมึกให้เหนียวขึ้นขึ้นโดยประมาณอัตรา 1:1 โดยอยู่ที่รายละเอียดงานเป็นสำคัญ โดยปาดหมึกเล็กน้อยบนแท่นกลิ้งหมึกและใช้ลูกกลิ้งยางกลิ้งหมึกให้เรียบเนียนบางสม่ำเสมอทั่วหน้าลูกกลิ้ง



ภาพที่ 32 ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของหมึก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการล้างเขม่าดำ และการกลิ้งหมึกพิมพ์

ขั้นตอนการล้างเขม่าดำ

ขั้นตอนการล้างเขม่าดำบนแม่พิมพ์เพื่อล้างคราบไขออกก่อนพร้อมพิมพ์ เตรียมผ้าขาวนุ่มสะอาด, น้ำมันทินเนอร์, น้ำมันสน, แลคเกอร์แดง, ฟองน้ำ นำแม่พิมพ์มาสูญญากาศบนแท่น ใช้ น้ำมันสน เทลงบนผ้าเล็กน้อยเช็ดที่แม่พิมพ์ให้สะอาดเพื่อล้างคราบไขสีดำออก แล้วใช้น้ำมันเนอร์เทลงบนผ้าเล็กน้อยเช็ดที่แม่พิมพ์อีกครั้งให้สะอาด ต่อมาใช้น้ำยาแลคเกอร์แดงเทลงบนผ้าพอประมาณเช็ดวนให้เรียบและบางสม่ำเสมอทั่วทั้งแม่พิมพ์ จากนั้นใช้สิบริสุทธิ์ผสมกับน้ำมันสนเช็ดลงบนแม่พิมพ์ให้ทั่วแล้วใช้ผ้าสะอาดเช็ดตามจนเรียบและบาง พักแม่พิมพ์ทิ้งไว้ 1-2 นาทีใช้ฟองน้ำจุ่มน้ำแล้วเช็ดให้ทั่วแม่พิมพ์จนกวาระดินและคราบหมึกเงาจาง แลคเกอร์แดง ที่เคลือบไว้หลุดจนหมด เช็ดน้ำสะอาดหล่อเลี้ยงผิวแม่พิมพ์ให้ทั่ว นำลูกกลิ้งที่เตรียมไว้ข้างต้นกลิ้งหมึกบนผิวแม่พิมพ์สลับเช็ดน้ำให้ชุ่มขึ้นอยู่เสมอ



ภาพที่ 33 ขั้นตอนการล้างเขม่าดำ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การกลิ้งหมึกพิมพ์

เมื่อล้างคราบเขม่าดำหมดแล้ว จากนั้นใช้ลูกกลิ้งที่เตรียมไว้กลิ้งลงบนแม่พิมพ์โดยแบ่งเป็น 3 ชุด กลิ้งหมึกสลับการเช็ดน้ำ โดยกลิ้งหมึก 10 ครั้งแล้วเช็ดน้ำ กลิ้งหมึกอีก 10 ครั้งนับเป็น 1 ชุด พอครบ 2 ชุด ให้เติมหมึกเล็กน้อยแล้วนำมากลิ้งบนแม่พิมพ์จนครบชุดที่ 3 แล้วปิดหน้าเพลทโดยไม่ต้องกลิ้งกลับ ผิวหน้าแม่พิมพ์ต้องชุ่มชื้นอย่างสม่ำเสมอเพื่อไม่ให้ผิวหน้าแม่พิมพ์แห้งจะเกิดการรับหมึกพิมพ์จากลูกกลิ้ง เมื่อตรวจสอบจนแน่ใจว่าหมึกพิมพ์ได้ลูกกลิ้งสม่ำเสมอทั่วทั้งผิวแม่พิมพ์แล้ว จากนั้นนำถุ้งน่องเนื้อเนียนป็นเป็นก้อนกลมๆ เช็ดทำความสะอาดคราบละอองสิ่งสกปรกที่ไม่จำเป็นออกจากตัวแม่พิมพ์



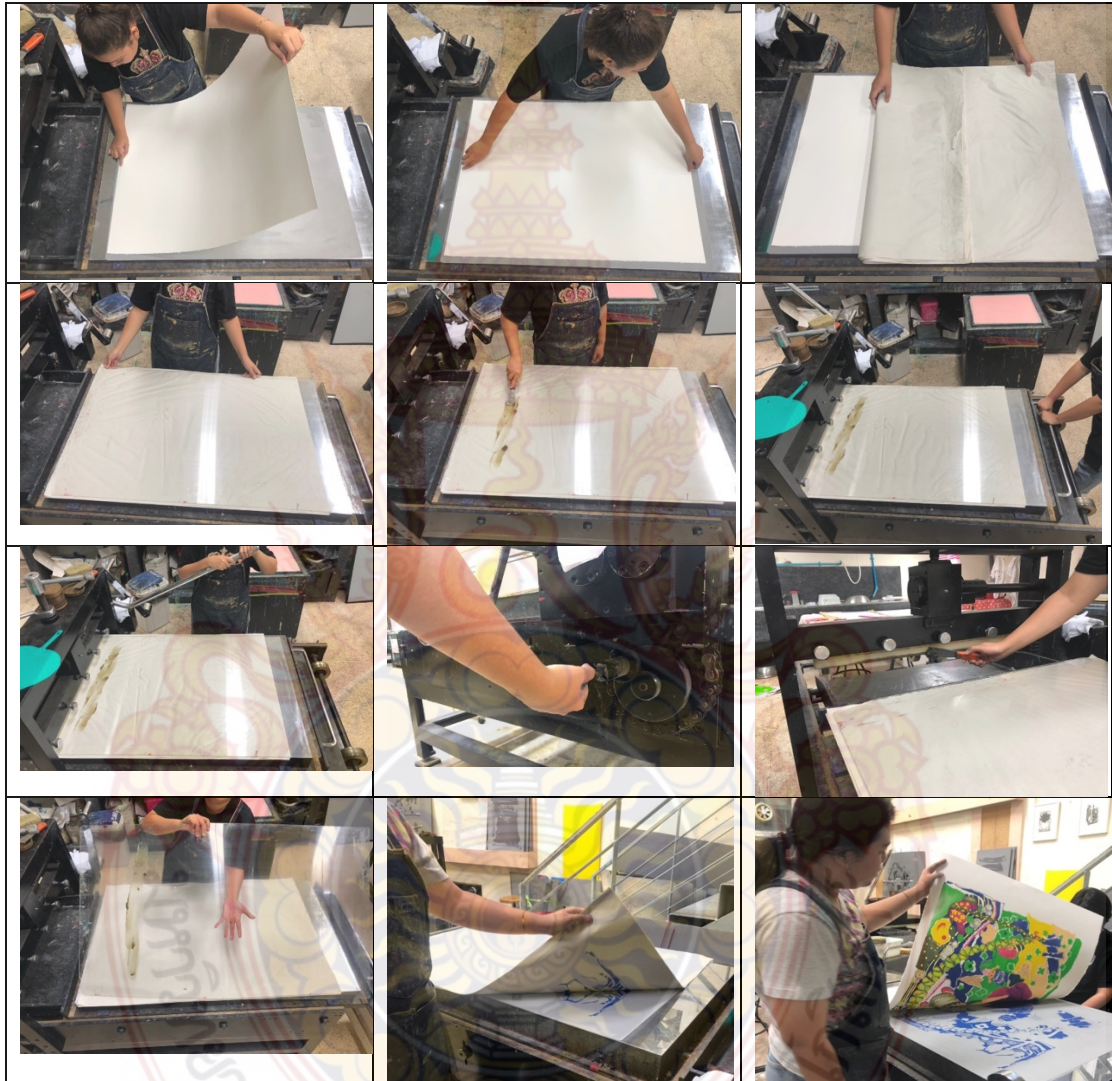
ภาพที่ 34 ขั้นตอนการกลิ้งหมึก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

9. ขั้นตอนการพิมพ์

เมื่อกลิ้งหมึกพิมพ์และเช็ดทำความสะอาดคราบละอองที่ไม่จำเป็นออกจากแม่พิมพ์เรียบร้อยแล้ว จึงทำการตรวจสอบแม่พิมพ์ เมื่อตรวจสอบแม่พิมพ์จนได้น้ำหนักและสีที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการพิมพ์จริง กลิ้งหมึกตามขั้นตอนการกลิ้งหมึกพิมพ์ที่กล่าวไปข้างต้น กลิ้งสลับการเช็ดน้ำตามชุดที่กำหนด ตรวจสอบสภาพหมึกบนแท่นกลิ้งสีให้มีความเหมาะสมสม่ำเสมอ การกลิ้งหมึกสลับกับการเช็ดน้ำสะอาดและเพิ่มหมึกพิมพ์บนแท่นกลิ้งสีปริมาณเล็กน้อยตามความพอเหมาะของผิวหน้าแม่พิมพ์ จากนั้นเข้าสู่กระบวนการการพิมพ์ โดยใช้กระดาษฟิวรีที่กำหนด “T” และ “I” ไว้หลังกระดาษวางบนแม่พิมพ์ วางทับกระดาษรูป 5 แผ่นแล้วจึงวางทับด้วยแผ่นพลาสติก ปิดจาระบีบนแผ่นพลาสติกเพื่อใช้หล่อลื่นระหว่างไม้ครูดกับแผ่นพลาสติก จากนั้นปรับแกรนคั้นโยกลงแล้วแล้วหมุนแท่นไปข้างหน้าตามจุดที่กำหนดเริ่มจาก Start และสิ้นสุดที่จุด Stop จากนั้นตั้งแท่นพิมพ์กลับมาที่ตำแหน่งเดิม แล้วเก็บจาระบีให้เรียบร้อย ยกแผ่นอะคลิคอย่างระมัดระวัง จากนั้นเก็บกระดาษรูป ถอนกระดาษพิมพ์งานขึ้นจากแม่พิมพ์โดยการดึงมุมทแยง หากดึงกระดาษพิมพ์งานด้านแนวนอนอาจทำให้กระดาษหัก งอ ยับ ขาดได้ แล้วย้อนกลับไปทำตามทีกล่าวข้างต้นจนครบจำนวนกระดาษพิมพ์งานที่ต้องการ แล้วตากกระดาษพิมพ์ให้แห้งสนิทประมาณ 1 วัน เพื่อพร้อมสำหรับการพิมพ์แม่พิมพ์ต่อไป





ภาพที่ 35 ขั้นตอนการพิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

บทที่ 4

การวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ “กาลครั้งหนึ่งจินตนาการในวัยเด็ก” เป็นผลงานภาพพิมพ์เทคนิคหินที่มีการสร้างสรรค์ถึงจินตนาการในช่วงวัยเด็ก ที่ถ่ายทอดในรูปแบบการนำตุ๊กตาที่ข้าพเจ้าอุปมาคิดเข้าข้างตัวเองว่าเหมือนตัวข้าพเจ้าเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนในการสื่อแสดงออก ประกอบท่าทางและสร้างสรรค์ มาจากการเล่นที่ตัวข้าพเจ้าได้พบเจอในช่วงวัยเด็ก เพื่อถ่ายทอดให้ผู้อื่นย้อนระลึกช่วงความทรงจำในวัยเด็ก จากการบอกเล่าถึงตัวข้าพเจ้าในเยาว์วัยที่ความรู้สึกอาจคล้ายคลึงกับใครอีกหลายคน สิ่งเหล่านี้ได้สร้างมาจากจินตนาการของข้าพเจ้า การแสดงออกผ่านตัวละครของข้าพเจ้าในรูปแบบตุ๊กตาปลายี่สร้างสรรค์ผ่านผลงานทางศิลปะ เพื่อย้อนคำนึงถึงในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าพบเจอบอกเล่ากับผู้อื่นผ่านผลงานศิลปะ สร้างสรรค์ทั้งทางด้านเทคนิค รูปแบบ และแนวความคิด ได้มีการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาดของเทคนิค ข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาผลงานของข้าพเจ้าเพื่อถ่ายทอดถึงจินตนาการและอารมณ์ของผลงานได้ดียิ่งขึ้นและเกิดความสมบูรณ์ตามทัศนคติส่วนตัว



การสร้างสรรค์ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์ Terminal project (ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561)

ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 1

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้มีแนวความคิดย้อนไปในครั้งที่ข้าพเจ้าได้มีประสบการณ์จากการไปศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่สาธารณรัฐประชาชนจีน การไปครั้งนั้นทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจและอยากนำมาถ่ายทอดการได้ศึกษาเรียนรู้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมไทย-จีน ข้าพเจ้าได้รู้จักการเชิดสิงโตที่เป็นประเพณีการเต้นรำในวัฒนธรรมจีนเป็นการเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสิงโตในชุดสิงโต มักจะแสดงในเทศกาลตรุษจีนและการแสดงในโอกาสสำคัญ เช่น การเปิดตัวธุรกิจ งานมงคลสมรส ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจและประทับใจจากการเชิดสิงโต และการแต่งกายตามแบบวัฒนธรรมชาวจีนคือการใส่กี่เพ้า ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีชาวจีน มีลักษณะเหมือนเสื้อที่มีชายเสี้ยวยาวปกคลุมท่อนขา ขนาดพอดีตัว ด้านข้างมีตะเข็บผ่าข้างเพื่อให้ก้าวขาได้สะดวก เป็นเครื่องแบบที่สวยงามทั้งในรูปแบบ สีและลวดลายข้าพเจ้าชื่นชอบและประทับใจที่ได้ลองสวมใส่ จนมีจินตนาการว่าตัวข้าพเจ้าที่ใส่ชุดกี่เพ้า โดยให้ตุ๊กตาโลดแล่นเล่นเชิดสิงโตอย่างสนุกสนานอยู่ในท่ามกลางเกสรดอกโบตั๋น ซึ่งดอกโบตั๋นเป็นดอกไม้ที่มีความหมายพิเศษสำหรับชาวจีน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเป็นหนึ่งในดอกไม้ชนิดหนึ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศจีน เป็นดอกไม้ที่มีความหมายดีและเป็นมงคล ดอกไม้ที่เป็นตัวแทนของความมั่งมีศรีสุข มีลาภยศยิ่งใหญ่ จิตรกรจีนมักจะวาดภาพดอกโบตั๋น และคนจีนก็นิยมนำไปประดับบ้านโดยเฉพาะที่ห้องรับแขก เพราะเชื่อกันว่าจะนำพามาซึ่งความมั่งคั่ง โชคลาภและความร่ำรวย ข้าพเจ้าจึงนำแนวความคิดมาผสมผสานรูปแบบตามจินตนาการเกิดเป็นโครงร่างรูปทรงของดอกโบตั๋นที่มีขนาดใหญ่เพื่อเป็นการสื่อถึงความมั่งมี มีลาภยศยิ่งใหญ่ ประกอบตัวตุ๊กตาที่ใส่ชุดกี่เพ้าอยู่ท่ามกลางเกสร โดยจัดวางให้ตุ๊กตามีการละเล่นเชิดสิงโตกระโดดเชิดท่ามกลางเกสรดอกโบตั๋นที่มีความสุขสนุกสนานเหมือนกับการละเล่นของจีนที่มีความสนุกสนานรื่นเริง และเมื่อครั้งยังเด็กข้าพเจ้าก็มักชื่นชอบที่จะเลียนแบบการละเล่นแบบนี้ ซึ่งเป็นการละเล่นที่เด็กเชื้อสายจีนและมีวัฒนธรรมแบบจีนส่วนใหญ่ชอบเล่นกันเลียนแบบงานเทศกาลรื่นเริงของพวกเขา โดยถ่ายทอดผ่านเทคนิคภาพพิมพ์หินบนแผ่นอลูมิเนียม โดยแบ่งเป็น 8 แม่พิมพ์ ในโครงสร้างของดอกโบตั๋นใช้ 2 แม่พิมพ์ โดยใช้กาวกระติบกั้นส่วนที่ไม่ได้ใช้เป็นรูปแบบของดอกโบตั๋น จากนั้นพิมพ์สีแดงลงไปให้เป็นพื้นระนาบ แล้วใช้อีกแม่พิมพ์ทำเป็นพื้นระนาบสีเทาโดยใช้กาวกระติบกั้นในส่วนที่ไม่ได้ใช้และส่วนที่เป็นสีแดงของพื้นดอกโบตั๋นที่เป็นลายเส้น จากนั้นเข้ากระบวนการการเขียนไซบอนตัวตุ๊กตาตามแม่พิมพ์ที่วางแผนไว้



ภาพที่ 36 ผลงานระยະหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข1

ชื่อผลงาน : The lion dance

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 2

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ทำต่อเนื่องจากผลงานชิ้นที่ 1 จากการศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมที่ประเทศจีน จึงนำวัฒนธรรมของจีนอีกแขนงหนึ่งมาคืออุปรากรจีน หรือคนไทยเชื้อสายจีนเรียก “จิว” เป็นการแสดงที่ผสมผสานการขับร้องและการเจรจาประกอบกับลีลาท่าทางของนักแสดงให้ออกเป็นเรื่องราว โดยสมัยนั้นได้นำเอาเหตุการณ์ต่างๆ ในพงศาวดารและประวัติศาสตร์มาดัดแปลงเป็นบทแสดง รวมทั้งยังมีการนำเอาความเชื่อทางประเพณีและศาสนาเข้าไปผสมผสานกับการแสดงจิวด้วย โดยข้าพเจ้าได้เปรียบตัวเองเป็นเหมือนนางเอกจิว ที่มีความสุข และสง่างาม ตามความคิดแบบเด็กผู้หญิงที่มักจะนิยมและฝันจินตนาการ โดยนำสัญลักษณ์ของดอกโบตั๋นที่เป็นดอกไม้ที่สำคัญของชาวจีน ทำเป็นพื้นฉากหลังให้เปรียบเสมือนลายฉลุที่อยู่ด้านหลังของโรงจิว โดยมีการใช้รูปทรงตุ๊กตาเป็นเด่นใส่เครื่องชุดของนางจิวตามจินตนาการของข้าพเจ้า โดยนำชุดตอนเด็กของข้าพเจ้าที่มีจริงมาผสมผสานให้เข้ากับชุดของแม่ของข้าพเจ้านำมาดัดแปลงให้เหมือนนางจิวตามจินตนาการของตัวเอง ข้าพเจ้าตอนวัยเด็ก โดยมีการพัฒนามากจากผลงานชิ้นที่ 1 จากการใช้ตุ๊กตากระโดดโลดแล่นในชุดที่เฝ้ายา ปรับให้ข้าพเจ้าเป็นเหมือนนางจิวที่สวยงามสง่า ซึ่งพัฒนาเรื่องราวมาจากการสนใจเชิดสิงโตหันมาสนใจในอุปรากรจีนและวัฒนธรรมของจีน โดยการทำแม่พิมพ์ข้าพเจ้าใช้พื้นหลังกันแม่พิมพ์ด้วยกาวกระถินแล้วกลิ้งสีลงบนพื้นระนาบเป็นสีแดง ต่อมานำแม่พิมพ์มาขึ้นด้วยกาวกระถินวาดเส้นกันเป็นลวดลายของดอกโบตั๋นให้เหมือนลายฉลุพิมพ์ด้วยสีดำ เกิดลวดลายดอกโบตั๋นสีแดงที่มีช่องพื้นสีดำดังภาพ จากนั้นใช้ไซชนิดแห้งและไซชนิดเปียกในการเขียนแม่พิมพ์ตามสีของแม่พิมพ์ที่ได้วางแผนไว้ในแต่ละแม่พิมพ์ตามขั้นตอนกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์หิน



ภาพที่ 37 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข2

ชื่อผลงาน : Chinese Opera

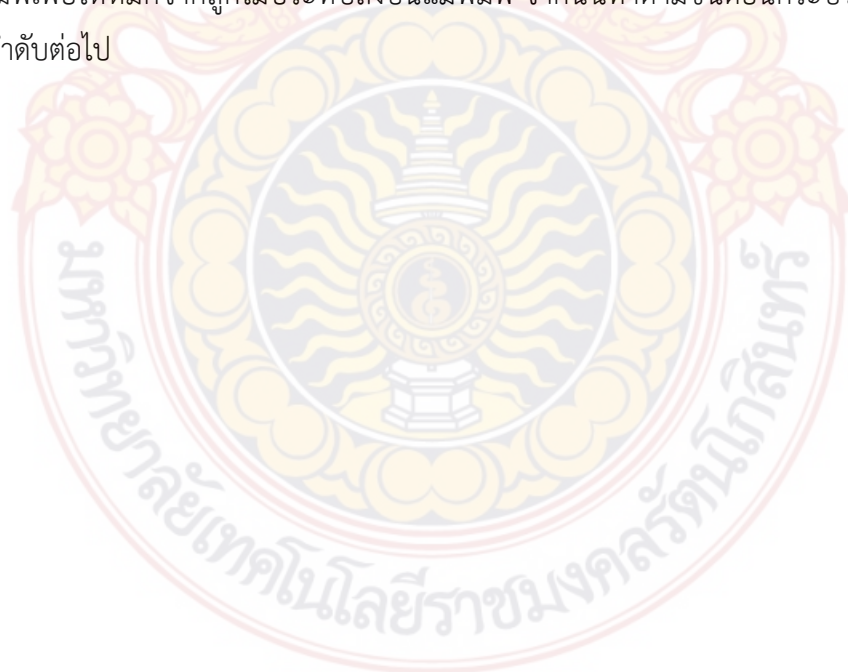
ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 3

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าได้มีจินตนาการย้อนระลึกถึงวัยเยาว์ที่อยากไปเที่ยวทุ่งดอกไม้ที่มีดอกไม้หลากหลายชนิด มีสิ่งมีชีวิตอย่างเช่น ผีเสื้อและหนอน สามารถพูดคุยและเล่นกับข้าพเจ้า โดยข้าพเจ้าเปรียบตัวเองเหมือนดังเจ้าหญิงของดอกไม้ที่มีสัตว์และทุ่งดอกไม้รายล้อมรอบตัว จินตนาการว่ามีผีเสื้อและหนอนเป็นเพื่อนร่วมทางตลอดในการเดินทางผจญภัยในทุ่ง มีดอกไม้ที่มีหน้าเป็นเกสร มีพืชเห็ดและดอกไม้ต่างๆที่มีชีวิตสามารถคุยเล่นกับข้าพเจ้าได้ โดยงานชิ้นนี้มาจากการชื่นชอบที่จะผจญภัยเที่ยวในที่ต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ เมื่อเติบโตขึ้นการจินตนาการในสิ่งที่คิดฝันในวัยเยาว์จึงเกิดขึ้นเมื่อได้ไปในสถานที่ที่ใกล้เคียงความฝันในวัยเยาว์ แต่สวนดอกไม้ที่ข้าพเจ้าชื่นชอบแต่ไม่สามารถเข้าไปชื่นชมหรือดมได้นั้นได้แต่เฝ้ามอง สัมผัส ชื่นชมด้วยสายตาจากด้านนอก เนื่องจากส่วนตัวของข้าพเจ้าแพ้เกสรดอกไม้ จึงทำได้แค่จินตนาการว่าอยู่ในทุ่งของดอกไม้ที่มีเพื่อนเล่นเป็นผีเสื้อปลอมและตุ๊กตาหนอนทดแทน โดยกระบวนการทำงานของข้าพเจ้าครั้งนี้ได้ทำการย่อมกระดาษด้วยเทคนิคภาพพิมพ์หินให้เป็นสีดำแล้วจึงเขียนแม่พิมพ์อื่นทับซ้อนขึ้นมา เริ่มด้วยการพิมพ์พื้นระนาบเป็นสีดำทั้งหมดยกเว้นตัวตุ๊กตา จากนั้นใช้แม่พิมพ์ที่เขียนด้วยวัสดุพิมพ์ทับไปบนพื้นดำทับซ้อนขึ้นมา ในส่วนของผ้าที่ตัวตุ๊กตาลือ้น ได้มีการบีบพื้นผิวลายลูกไม้ลงไปบนแม่พิมพ์ โดยการกลิ้งหมักลงบนลูกไม้จากนั้นไปวางตามตำแหน่งที่ได้กั้นกาวยาวเหลือแต่พื้นที่ของลายลูกไม้แล้วนำเข้าแท่นพิมพ์เพื่อให้หมักจากลูกไม้ประทับลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นทำตามขั้นตอนกระบวนการภาพพิมพ์หินในลำดับต่อไป





ภาพที่ 38 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข3

ชื่อผลงาน : Flower in the dark

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 4

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้จินตนาการเสมือนข้าพเจ้าได้เป็นเจ้าของตามการ์ตูนบาร์บี้ที่ข้าพเจ้าชอบดูในช่วงวัยเด็ก และมักทำการละเล่นเมื่ออยู่คนเดียวโดยจินตนาการว่าตัวเองเป็นสาวที่รอคอยเจ้าชายมาแต่งงานด้วยโดยใช้ผ้าห่มม้วนพันตัวเองให้เป็นชุดเจ้าสาวเหมือนหนังสือแฟชั่นที่แม่ของข้าพเจ้าชอบอ่าน นำผ้าลูกไม้ของแม่มาเป็นผ้าคลุมเจ้าสาวที่เวลาสะบัดหรือหมุนตัวมีความพลิ้วไหวสวยงามแบบเจ้าหญิงน้อย อีกทั้งใช้มงกุฎของเล่นของข้าพเจ้าที่ข้าพเจ้ามีมาเป็นของตกแต่งตามจินตนาการ งานชิ้นนี้พัฒนามาจากงานชิ้นที่ 3 สืบเนื่องจากการฝึกฝนและจินตนาการของข้าพเจ้าและการเล่นกับผ้าที่ข้าพเจ้ามักชอบเล่น ผลงานชิ้นนี้เป็นลวดลายลูกไม้ที่ทำให้เป็นสีขาวทับซ้อนน้ำหนักของลูกไม้ให้เกิดเป็นน้ำหนักขาวอีกที และทำแม่พิมพ์ด้วยการเขียนไซเป็นรอยทับของผ้าและตัวตุ๊กตานั้นเขียนเป็นน้ำหนักให้ทับซ้อนลงไปในแต่ละแม่พิมพ์เพื่อให้เกิดน้ำหนักที่สมบูรณ์ โดยงานชิ้นนี้ได้เพิ่มพื้นผิวเป็นการทรานเฟอร์ไชนบนแผ่นอลูมิเนียมโดยการใช้ลูกไม้ไปถ่ายกับเครื่องสแกนแล้วนำไปปรับขยายใหญ่เล็กตามกราฟฟิกจากคอมพิวเตอร์ จากนั้นสังพิมพ์ด้วยหมึกพิมพ์ของเครื่องถ่ายเอกสารที่หมึกมีความเข้มข้นของคาร์บอนอย่างดีเพื่อเป็นฐานในการรับไซลงบนแม่พิมพ์ เมื่อได้รูปที่ทำกรพิมพ์มาแล้วก็นำมาทรานเฟอร์ลงบนแผ่นอลูมิเนียมโดยกั้นกาวกระถินในส่วนที่ไม่ต้องการ แล้วนำกระดาษที่พิมพ์จากเครื่องถ่ายเอกสารมาแล้วนั้นวางทาบลงในส่วนที่เปิดไว้ จากนั้นใช้น้ำมันทินเนอร์เทใส่ผ้าสะอาดและลูบลงบนกระดาษอย่างเบาและรวดเร็วนำเข้าแทนพิมพ์จำนวน 2 รอบ จะเกิดเป็นลวดลายลูกไม้ตามที่เรตัดต่อไว้บนหน้าแม่พิมพ์ จากนั้นเขียนไซตามแม่พิมพ์สีต่างๆที่วางแผนตามภาพร่างผลงานตามขั้นตอนในเทคนิคภาพพิมพ์หิน



ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข 5

ข้าพเจ้าจินตนาการว่าข้าพเจ้าอยากร่ำรวย เป็นมหาเศรษฐีมีเงินมากมายเพื่อที่จะซื้อของเล่นที่ข้าพเจ้าชื่นชอบได้หมดทุกอย่างตามที่ข้าพเจ้าอยากได้ตามความคิดในวัยเด็ก โดยข้าพเจ้าสะสมเงินปลอมมากมายเพื่อไว้เล่นขายของ จึงจินตนาการนำเงินนั้นมาใส่ซองปิ่นของเล่นที่สามารถยิงเงินออกมาได้โดยโปรยทั่วกระจายเหมือนมหาเศรษฐี ข้าพเจ้าแต่งตัวสวยเหมือนคุณหญิงคุณนายใส่เครื่องเพชรสวยงามเหมือนที่แม่ข้าพเจ้าใส่ และนำรองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เพื่อความสมจริงในการเล่น ทำการจัดท่าทางนั่งแบบสวยงามอยู่ในโซฟาสุดหรู และทำการยิงเงินมากมายที่สามารถซื้อของเล่นและตุ๊กตาให้ตัวเองตามที่ต้องการ ผลงานชิ้นนี้มีการทำให้พื้นผิวระนาบเป็นสีม่วงอ่อนก่อน จากนั้นใช้วัสดุไฮสเปร์ยเขียนแม่พิมพ์โดยการโรยน้ำตาลไล่น้ำหนักจากสว่างไปเข้ม ในส่วนที่เป็นน้ำตาลนั้นเป็นส่วนที่สว่างโดยโรยไล่จากตรงกลางให้เป็นส่วนที่สว่างแล้วค่อยๆฉีดสเปร์ยเม็ดละเอียดที่แม่พิมพ์เป็นพื้นที่เข้ม จากนั้นรีบล้างและทำการกัดกรดโดยทันทีเมื่อทำตามขั้นตอนแล้วพิมพ์สีม่วงเข้มลงเป็นพื้นผิวข้างหลัง และประกอบใช้กากเพชรเพิ่มลวดลายให้ตัวงานมีความสวยงามมากยิ่งขึ้นโดยการพิมพ์มิเดียมใส โดยไม่ต้องรอแห้งให้เทกากเพชรลงไปทิ้งไว้สักพักแล้วจึงปิดส่วนเกินที่ไม่ต้องการออก เพื่อให้กากเพชรติดยึดลงบนกระดาษด้วยสีหมึกพิมพ์และไม่หลุดลอก ขั้นตอนนี้สีทุกสีของการพิมพ์ต้องแห้งสนิทแล้วเพื่อป้องกันไม่ให้กากเพชรไปติดส่วนอื่นที่ไม่ต้องการได้





ภาพที่ 40 ผลงานระยะหัวข้อศิลปนิพนธ์หมายเลข5

ชื่อผลงาน :This is me Ponchanok

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ Thesis (ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561)

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 1

แนวความคิดในผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้มาจากเมื่อวัยเด็กข้าพเจ้าชอบเล่นโทรศัพท์ พ่อของข้าพเจ้าได้ประดิษฐ์โทรศัพท์ที่ประกอบมาให้ข้าพเจ้า ซึ่งทำจากกระป๋องนมเจาะรูที่กันกระป๋องแล้วใส่เชือกจากนั้นตั้งให้ตั้งก็จะสามารถได้ยินกันได้ การละเล่นของข้าพเจ้าคือการที่ข้าพเจ้านำโทรศัพท์ที่ประกอบมาเล่นกับตุ๊กตาทามิ โดยสร้างสถานการณ์จำลองแสดงบทบาทสมมุติว่าข้าพเจ้ากับน้องตุ๊กตาทามิเป็นเหมือนโจรสลัดโดยมีเรือกระดาศสมมุติให้เป็นเรือโจรสลัด ด้านรูปแบบของงานข้าพเจ้าให้ตัวตุ๊กตาเล่นกับน้องหมีตัวใหญ่ โดยมีกล่องสมบัติที่ประดิษฐ์เองวางอยู่รายล้อม ในกล่องมีสมบัติคือตุ๊กตามากมายและมีถุงเงินวางไว้ให้เหมือนคลังมหาสมบัติ การสร้างสรรค์ผลงานกำหนดให้พื้นหลังเป็นสีดำ และมีลวดลายเป็นรูปโทรศัพท์ที่เป็นลายเส้นเสมือนเต็กวาดเส้น โดยทำพื้นภาพเป็นสีแดงแล้วใช้กาวยาระกั้นตัวตุ๊กตาและสิ่งที่ไม่ต้องการไว้และส่วนที่เป็นลวดลายเส้นโทรศัพท์จากขนาดเล็กไปหาขนาดใหญ่ จึงทำการกลิ้งหมึกพิมพ์สีดำทับลงไป จากนั้นทำแม่พิมพ์ด้วยการเขียนด้วยวัสดุไซและพิมพ์ตามกระบวนการพิมพ์แต่ละสีของแม่พิมพ์ ในส่วนการทับซ้อนของเสื้อตุ๊กตาใช้เทคนิคการเขียนไขของในแต่ละสี แต่ใช้หมึกพิมพ์โดยการใส่หมึกพิมพ์มีเดียผสมลงไปเล็กน้อยเพื่อให้มีคุณสมบัติความโปร่งใส เมื่อมาทับซ้อนกันจะกลายเป็นอีกน้ำหนักตามภาพร่างต้นแบบ ผลงานชิ้นศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้านำเรื่องราวในวัยเด็กที่เกิดขึ้นจริงจากตัวข้าพเจ้าในวัยเด็กมาถ่ายทอดผ่านตุ๊กตาที่ข้าพเจ้าอุปมาว่าเหมือนตัวข้าพเจ้า พร้อมกับของเล่นรอบตัวข้าพเจ้าที่เกิดขึ้นจริงในช่วงเวลานั้น



ภาพที่ 41 ผลงานศิลปะนิพนธ์หมายเลข1

ชื่อผลงาน : The Girl Pirate

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปะนิพนธ์หมายเลข 2

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าจินตนาการย้อนระลึกถึงการอยากขับรถแข่งในวัยเด็ก โดยข้าพเจ้านำกล่องลังมาประดิษฐ์ดัดแปลงเพื่อให้คล้ายคลึงกับรถแข่ง การวาดเขียนสีชอล์ก(Pastel) ที่พื้นให้เป็นเหมือนสนามแข่งจำลองโดยมีเพื่อนร่วมทางเป็นตุ๊กตา แล้วนำกระดาษสีทำเหมือนเป็นรถที่มาแข่งขันด้วย จากจินตนาการถ่ายทอดโดยทำให้รูปแบบของงานเป็นตัวตุ๊กตาขับรถอยู่ในรถกระดาษที่มีการตกแต่งเหมือนดินสอชอล์กแบบเต็กวาดเส้น โครงสร้างของภาพผลงานคือการสถานการณ์จำลองเป็นเหมือนสนามแข่งในยามเย็น การพัฒนาในชิ้นนี้คือการนำกระดาษสีที่เป็นเหมือนร่องรอยของเทคนิคการฉีกและตัดแปะในสมัยวัยเด็ก โดยการเขียนด้วยวงรีสีเป็นการจำลองการวาดเส้นให้เหมือนกับรอยกระดาษฉีก พื้นหลังทำการพิมพ์ภาพแบบไล่สีเป็นพื้นระนาบจากสีส้มไปสีเหลือง ให้เปรียบเสมือนท้องฟ้าในตอนเย็น พื้นของถนนทำพื้นผิวบนแม่พิมพ์โดยการนำวาณิชที่ติดปลายพู่กันเล็กน้อยมาปาดวาดเส้นลงบนแม่พิมพ์ให้ไม่เท่ากันคล้ายจังหวะของพื้นถนน โดยพิมพ์พื้นสีเท่าก่อนให้เป็นระนาบพื้นเรียบ จากนั้นนำพื้นผิวมาพิมพ์โดยใช้หมึกสีผสมกับหมึกพิมพ์มีเดียมพิมพ์ทับซ้อนเพื่อให้เห็นพื้นผิวที่ทำไว้คล้ายเป็นเงาถนน จากนั้นใช้วัสดุดินสอสีเขียนแม่พิมพ์ตามสีแต่ละแม่พิมพ์ที่กำหนด และทำตามตามขั้นตอนของเทคนิคภาพพิมพ์หิน ผลงานชิ้นนี้เป็นการพัฒนาจากงานชิ้นที่ 1 ที่ตัวข้าพเจ้าชอบการประดิษฐ์ของเล่นเล่นเอง ข้าพเจ้าจึงนำสิ่งที่ข้าพเจ้าชอบประดิษฐ์ในวัยเด็กมานำเสนอผ่านสัญลักษณ์ตัวแทนข้าพเจ้าเองและเพื่อนของข้าพเจ้าในวัยเด็กคือตุ๊กตาต่างๆ ในการจัดทำทางและเรื่องราวให้เหมือนอยู่ในสนามแข่งตามจินตนาการ





ภาพที่ 42 ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 2

ชื่อผลงาน : Racing Car

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 3

ผลงานชิ้นนี้เป็นการถ่ายทอดจินตนาการในการเลียนแบบพฤติกรรมของแม่ผสมผสานการเล่นในวัยเด็ก ข้าพเจ้านำพฤติกรรมของแม่ข้าพเจ้ามาลอกเลียนแบบซึ่งในวัยเด็กนั้นแม่เปรียบเสมือนผู้นำแพชชั่นของเด็กผู้หญิงอย่างข้าพเจ้าและข้าพเจ้ามักชอบนำมาเลียนแบบเพราะความรู้สึกตอนนั้นข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันเจ๋ง มันเป็นที่นิยมในสังคมมากๆ โดยข้าพเจ้ามักเห็นแม่ของข้าพเจ้ามาร์คหน้าเพื่อบำรุงเป็นกิจวัตรประจำ ข้าพเจ้าจึงเลียนแบบพฤติกรรมโดยนำกระดาษสีมาปรับใช้เป็นแผ่นมาร์คหน้าตามจินตนาการในวัยนั้น โดยตอนหลังตาข้าพเจ้ามักจินตนาการให้ตัวเองเป็นนักบินอวกาศที่ใส่ชุดมิชลิน (Michelin) โดยขี่ม้าโยกคือม้าโยกตอนเด็กที่ข้าพเจ้าชอบเล่นเป็นประจำ ทำให้ข้าพเจ้านึกถึงเรื่องตำนานในตอนที่ข้าพเจ้าเคยได้ยินคือ ม้าไม้เมืองทรอย เป็นม้าขนาดใหญ่ที่ทำจากไม้จากมหากาพย์อีเลียดเรื่องสงครามเมืองทรอย ม้าไม้นี้เกิดขึ้นจากอุบายของโอดิเซียส ในการบุกเข้าเมืองทรอยที่มีป้อมปราการแข็งแรง หลังจากที่ยึดเยื้อมานานถึง 10 ปีแล้ว ด้วยการให้ทหารสร้างม้าไม้ขึ้นมาแล้วลากไปวางไว้หน้ากำแพงเมืองทรอยแล้วให้ทหารกรีกสร้างทำเป็นล่าถอยออกไป เมื่อชาวทรอยเห็นแล้วเข้าใจว่าเป็นบรรณาการที่ทางฝ่ายกรีกสร้างขึ้นมาเพื่อบูชาเทพเจ้าและล่าถอยไปแล้ว จึงลากเข้าไปไว้ในเมืองและฉลองชัยชนะ เมื่อตักตักทหารกรีกที่ซ่อนตัวอยู่ในม้าไม้ก็ไต่ลงมาเผาเมืองและปล้นเมืองทรอยได้เป็นที่สำเร็จ ข้าพเจ้าจึงผสมผสานจินตนาการนำมาสร้างเรื่องเพื่อที่จะให้ม้าเมืองทรอยพาไปล่องลอยที่อวกาศ ภาพผลงานนี้ข้าพเจ้าทำพื้นหลังของภาพเป็นสีดำ ให้เสมือนล่องลอยอยู่ในอวกาศ แล้วใช้วัสดุดินสอไขเขียนลงบนแม่พิมพ์ พิมพ์ทับซ้อนเป็นรูปดวงดาว และสูตรทางวิทยาศาสตร์ต่างๆประกอบกันขึ้นเพื่อสร้างเรื่องราวตามจินตนาการ



ภาพที่ 43 ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข3

ชื่อผลงาน : Soar in galaxy

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 4

เมื่อตอนวัยเด็กข้าพเจ้าชื่นชอบในการเล่านิทานเรื่อง “ลูกหมูสามตัว” เป็นนิทานที่ข้าพเจ้าชื่นชอบมากเป็นพิเศษ เนื่องจากแม่ของข้าพเจ้าชอบเล่าให้ข้าพเจ้าฟัง ข้าพเจ้าจึงนำจินตนาการเรื่องลูกหมูสามตัวมาทำเป็นหุ่นมือ โดยนำหุ่นมือทำเองจากเศษกระดาษมาตัดแปะแล้วนำมาประกอบกับการเล่านิทานของแม่ จากรูปแบบของผลงานข้าพเจ้าสร้างสถานการณ์จำลองให้ข้าพเจ้าเหมือนอยู่ในฉากห้องหุ่นมือ ที่ทำมาจากกระดาษฉีกทั้งหมด โดยให้ตัวตุ๊กตาหมูที่สวมด้วยตัวการ์ตูนเรื่องลูกหมูสามตัวอยู่ที่นิ้ว และทำท่าทางเหมือนเล่าเรื่องลูกหมูสามตัวอยู่ โดยมีฉากหลังประกอบกันเข้ากับเนื้อเรื่อง เช่น มีบ้านของฉาก มีบ้านลูกหมูสามตัว เทคนิควิธีการทำของผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้วัสดุดินสอไฮเขียนแม่พิมพ์ทั้งหมด และวาดเขียนเลียนแบบเหมือนกระดาษโดนดิก ซึ่งเป็นพฤติกรรมจริงสมัยวัยเด็กในการประดิษฐ์ของเล่นตามจินตนาการ โดยทำแม่พิมพ์พื้นระนาบให้เป็นตัวเนื้อกระดาษ จากนั้นใช้ดินสอไฮวาดเส้นให้เป็นเหมือนของฉีกหยักของกระดาษ ส่วนของตัวตุ๊กตาและเงามิติของหุ่นมือ นั้นข้าพเจ้าใช้ดินสอไฮไล่น้ำหนักตามแสงและเงาจากภาพร่างที่ข้าพเจ้าได้ทำไว้ข้างต้น วางแผนแม่พิมพ์ตามขั้นตอนกระบวนการของเทคนิคภาพพิมพ์หินในแต่ละขั้นตอน โดยการทับซ้อนของสีให้สมบูรณ์ ผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนาด้านการทำพื้นผิวและสร้างสัญลักษณ์ในตัวผลงาน เรื่องการวาดเส้นกระดาษฉีก โดยการทำกระดาษฉีกทั่วทั้งตัวผลงานเพื่อแสดงถึงวัยเด็กที่ข้าพเจ้าชอบประดิษฐ์และสร้างจินตนาการในการเล่นของตัวเองผ่านนิทานที่แม่ชอบเล่าให้ฟัง





ภาพที่ 44 ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข4

ชื่อผลงาน : Hand Puppet

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์หมายเลข 5

ข้าพเจ้านำการละเล่นที่ประทับใจในวัยเด็กของข้าพเจ้าในสมัยวัยเด็กมาถ่ายทอดเป็นผลงานชุดนี้อย่างต่อเนื่อง การละเล่นที่เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ได้เล่นและเป็นที่นิยมกันมาหลายยุคหลายสมัยอย่างมาก การละเล่นนั้นคือการละเล่นกระโดดยาง แต่เนื่องจากข้าพเจ้าเป็นลูกสาวเพียงคนเดียวจึงไม่มีคนที่จะมาจับยางให้ข้าพเจ้ากระโดดได้ ข้าพเจ้าจึงแก้ปัญหาในยามที่ต้องเล่นคนเดียวคือนำยางมาผูกไว้กับไม้ทั้งสองข้างและกระโดดเล่น โดยมีเพื่อนเป็นตุ๊กตาร่วมกระโดดเล่นกับข้าพเจ้าด้วย รูปแบบของผลงานชิ้นนี้จึงถูกถ่ายทอดโดยนำตัวตุ๊กตามาเป็นรูปทรงหลักในภาพมีกิริยาท่าทางกระโดดแบบร่าเริงมีความสุข โดยมียางผูกกับไม้ทั้งสองข้าง และมีตุ๊กตามากมายเป็นเพื่อนเล่นกับข้าพเจ้าด้วยเป็นการจำลองกิจกรรมการละเล่นในอดีตผ่านผลงานศิลปะของข้าพเจ้า ในส่วนของชุดนั้นข้าพเจ้าสร้างสรรค์รูปแบบเหมือนชุดไทยผสมผสานจินตนาการประยุกต์กับเจ้าหญิงนางเงือกซึ่งเป็นชุดที่ข้าพเจ้าชื่นชอบในวัยเด็ก จึงออกแบบชุดให้เหมือนกับตัวตุ๊กตาใส่ชุดนางเงือกในรูปแบบประยุกต์กับชุดไทยตามการละเล่นของเด็กไทย เทคนิควิธีการคือการเขียนวัสดุไขด้วยดินสอไขและวานิช โดยให้ตัวพื้นเป็นกระดาษฉีกเป็นการพัฒนารูปแบบมาจากผลงานที่ผ่านมา โดยข้าพเจ้าสร้างเครื่องบินกระดาษที่จะมาร่อนล่องลอยไปมาเล่นกับข้าพเจ้าให้เป็นกระดาษฉีกที่ข้าพเจ้าทำขึ้นมาเอง ทำการแยกแม่พิมพ์จากการเขียนด้วยวัสดุไขและวานิช เนื่องจากการเขียนด้วยวัสดุไขจากดินสอไขจะมีการรับหมึกในปริมาณเร็วกว่าการเขียนด้วยวัสดุไขวานิชจึงอาจทำให้ไขที่เขียนด้วยวัสดุดินสอไขรับหมึกจากลูกกลิ้ง หมึกพิมพ์บนหน้าแม่พิมพ์จึงเพียงพอเข้าสู่การวางกระดาษพิมพ์เร็วกว่าวานิช ข้าพเจ้าจึงแยกแม่พิมพ์ในแต่ละแม่พิมพ์ โดยการพิมพ์พื้นหลังที่เป็นกระดาษฉีกและสิ่งที่เป็นพื้นระนาบก่อนในแต่ละสี จากนั้นจึงย้อนกลับมาพิมพ์แม่พิมพ์สีที่เขียนนำหน้าด้วยวัสดุดินสอไข ตามกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์หินในรูปแบบ 2 มิติ



ภาพที่ 45 ผลงานศิลปะนิพนธ์หมายเลข5

ชื่อผลงาน : Jump hop hop

ขนาด : 60x80 เซนติเมตร

เทคนิค : Lithograph

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

บทที่ 5

บทสรุป

ศิลปินพจน์ชุดนี้ข้าพเจ้าสรรสร้างขึ้นมาจากความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้าที่ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจ ทั้งเรื่องราวและจินตนาการในวัยเด็กได้สะท้อนถึงมุมมองของความสุข ได้เห็นถึงคุณค่าของจินตนาการในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าได้เล่นคนเดียวในบางเรื่องราวดูเหมือนจะเป็นเรื่องที่ธรรมดาที่ใครหลายคนอาจนึกถึงหรือเคยเล่นในจินตนาการ แต่สำหรับตัวข้าพเจ้ากลับมีคุณค่าอย่างมหาศาล ในผลงานของข้าพเจ้าตัวละครที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นนั้นมีความรู้สึกของการเล่นที่สนุกสนานในเหตุการณ์ต่าง ๆ ของช่วงเวลาหนึ่งในความทรงจำในวัยเด็ก

ระยะก่อนศิลปินพจน์ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานในจินตนาการของข้าพเจ้าจากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้พบเจอหรือสิ่งที่ข้าพเจ้ารู้สึก โดยข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์จินตนาการของข้าพเจ้าลงไปเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบของตัวตุ๊กตาที่อุปมาเข้าข้างตัวเองว่าเหมือนตัวข้าพเจ้าเป็นรูปทรงหลักในภาพและมีพื้นหลังที่เทียบเปรียบเสมือนห้องในจินตนาการเป็นการช่วยส่งเสริมเรื่องราวตามจินตนาการของข้าพเจ้าให้สมบูรณ์แบบ ถ่ายทอดผ่านเทคนิคภาพพิมพ์หินบนแผ่นอลูมิเนียมรูปแบบ 2 มิติบนกระดาษ ในการทำผลงานทั้งหมด 5 ชิ้น

ระยะศิลปินพจน์ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานในช่วงเวลาของวัยเด็กที่ข้าพเจ้าเป็นลูกสาวเพียงคนเดียวที่เล่นคนเดียว มีเพียงตุ๊กตาและของเล่นเป็นเพื่อนเล่นเท่านั้น ข้าพเจ้าได้สร้างสัญลักษณ์ตัวละครที่เป็นตุ๊กตาบลาสต์ที่เป็นตัวแทนสัญลักษณ์เปรียบเสมือนตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก มาจัดทำทางและสร้างบทบาทสมมุติให้กับตุ๊กตาของข้าพเจ้าโดยให้มีเพื่อนเล่นเป็นตุ๊กตา และมีของเล่นในช่วงเวลาในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าได้มีและเล่นจริง โดยมีการทำพื้นหลังและส่วนพื้นผิวเป็นไปในรูปแบบของกระดาษฉีกที่ข้าพเจ้าชอบทำในวัยเด็กมาประกอบให้เข้ากับเรื่องราวจินตนาการ

ปัญหาและข้อบกพร่องในการทำงานของข้าพเจ้าได้รับคำติชมของคณาจารย์สาขาศิลปะภาพพิมพ์ และพัฒนาจากคำแนะนำให้ดียิ่งขึ้นไปด้วยทางกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์หินที่มีความหลากหลายมาผสมผสานกันในการสร้างสรรค์การจินตนาการของข้าพเจ้า ได้นำมาปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในเรื่องรูปแบบและเทคนิค

ในการสร้างสรรค์ศิลปินพจน์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ภูมิใจนำเสนอทางด้านเทคนิคภาพพิมพ์หินที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้กระบวนการและได้รู้จักเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์ โดยสื่อถึงจินตนาการในช่วงเวลาวัยเด็กที่อยู่ในความทรงจำของข้าพเจ้าที่ตั้งใจสรรสร้างออกมา หวังว่าผลงานศิลปะของข้าพเจ้าจะสามารถเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในงานศิลปะภาพพิมพ์ต่อไป

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

- ชลูด นิมเสมอ. (2557). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่6). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชลลดา ชาญประสพผล. (2560). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา GAR 2213 ศิลปะภาพพิมพ์ 4*
สาขาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีรัตน
โกสินทร์ , กรุงเทพฯ

สารสนเทศภาษาไทย

- กาญจนา ชำครุฑ, เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก www.gantustudio88.com
- อิสานทอยส์, จินตนาการในวัยเด็ก, เข้าถึงเมื่อ 14 สิงหาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.esantoys.com/article/36/โลกแห่งจินตนาการของเด็ก>
- Art Database, อัณชลี อารยะพงศ์พาณิชย์, เข้าถึงเมื่อ 21 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก www.rama9art.org
- Bangkok Hospital, การพัฒนาในวัยเด็ก, เข้าถึงเมื่อ 14 สิงหาคม 2561, เข้าถึงได้จาก www.bangkokhospital.com/index.php/th/diseases-treatment/child-developmental

สารสนเทศภาษาอังกฤษ

- Wikipedia, *Blythe*, accessed March 10,2019, Avilable from www.wikipeaid.org.th
- This is Blythe, *Blythe*, accessed July 21, 2018, Avilable from www.thisisblythe.com
- yoshitomo nara, *yoshitomo nara*, accessed February 25,2019, Avilable from www.baanlaesuan.com/98481/design/living-lifestyle/yoshitomo-naraArtist,

ภาคผนวก



ภาพบรรยากาศการแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปนิพนธ์

การจัดแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์

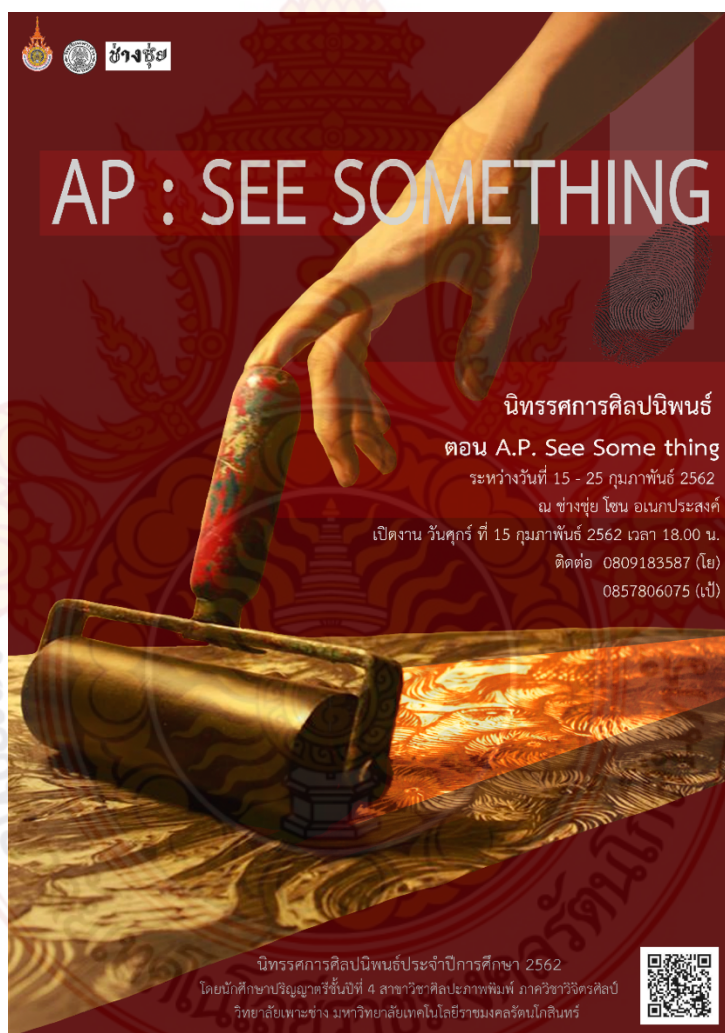
‘A.P. See Something’

ของนักศึกษาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิจิตรศิลป์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

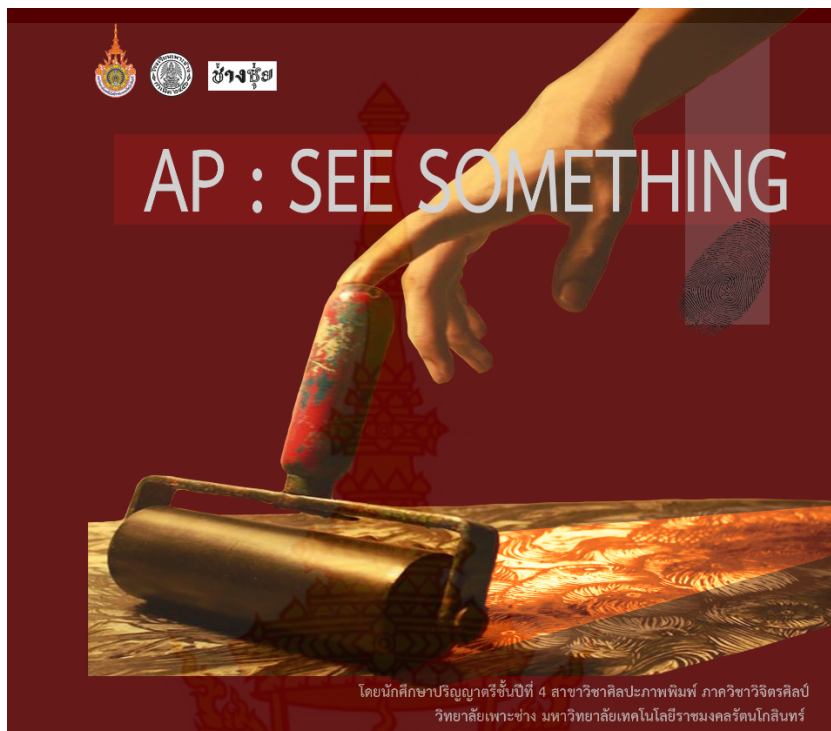
ณ ช่างชุ่ย โชนอเนกประสงค์

ระหว่างวันที่ 15-25 กุมภาพันธ์ 2562



รูปที่ 46 รูปโปสเตอร์งานนิทรรศการศิลปนิพนธ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



รูปที่ 47 รูปหน้าปกสูจิบัตร
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



รูปที่ 48 รูปแสดงงานศิลปนิพนธ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



รูปที่ 49 รูปบรรยากาศแสดงงานศิลปนิพนธ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ประวัติ

ชื่อ นางสาวพรชนก ปิ่นเกษ
 วันเกิด 5 สิงหาคม 2539
 ที่อยู่ 59/15 ม.1 ต.บางกรวย อ.บางกรวย จ.นนทบุรี 11130

ประวัติการศึกษา

2546 ระดับอนุบาล โรงเรียนพิมลวิทย์
 2557 ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย
 โรงเรียนเขมะสิริอนุสสรณ์
 2558 ระดับปริญญาตรี ศิลปบัณฑิต ภาควิชาจิตรศิลป์ สาขาศิลปะภาพพิมพ์
 วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

เกียรติประวัติ

2558 -นักศึกษาโครงการแลกเปลี่ยนไทย-มาเลเซีย Kuala Lumpur University
 2560 -ทุนเรียนดี “สหกรณ์ออมทรัพย์การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทยจำกัด”
 -โครงการเฉลิมพระเกียรติสถาบันพระมหากษัตริย์ “วันพ่อแห่งชาติ” รางวัล
 พ่อดีเด่นและลูกกตัญญู ประจำปี ๒๕๖๐
 2561 -นักศึกษาโครงการแลกเปลี่ยนไทย-จีน Lingnan Normal University in
 China
 - ทุนเรียนดี “สหภาพแรงงานรัฐวิสาหกิจการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย”
 2562 -ทุนเรียนดี “กองทุนเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์”
 -ทุนการศึกษา “ชมรมบัณฑิตกิตติมศักดิ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
 รัตนโกสินทร์”

ประวัติผลงาน

2560 FIT Fair 2017 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
 2561 นิทรรศการดินเปื้อนหมึก ตอน ทศนิยม ณ ช่างชุ่ย โซนช่างชุ่ยแกลลอรี
 2562 นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ตอน A.P. See Something ณ ช่างชุ่ย โซนอเนก
 ป้าสงค์

