



ไฝหาในวัยเยาว์
Pursued in Childhood

ชนะชล น้อยวงษ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปภาพพิมพ์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2566

ไฝหาในวัยเยาว์
Pursued in Childhood

ชนะชล น้อยวงษ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2566

Pursued in Childhood

Chanachonn Noiwong

The Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement
For Bachelor Degree of Fine Arts Major in Printmaking
Poh-Chang Academy of Arts
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

2023

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง ไฟฟ้าในวัยเยาว์

เสนอโดย นายชนะชล น้อยวงษ์ รหัสนักศึกษา 4631070841123

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

รองศาสตราจารย์พัลลภ วังบอน

คณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชลลดา ชาญประสพผล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

.....กรรมการ

(อาจารย์วรพงษ์ อรุณเรือง)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจนวิทย์ ชูทอง)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พัลลภ วังบอน)

.....กรรมการ

(อาจารย์สุรัชชัย อุดมมัน)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรางคณา ผิวมันกิจ)

.....กรรมการ

(อาจารย์ทัสนะ ก้อนดี)

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัฐ บัญทรง)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

Title: Pursued in Childhood
Name: Mister Chanachon noiwong
Student ID: 4631070841123
Adviser: Associate Professor. Pallop Wangborn
Degree: Bachelor Degree of Fine Arts Major in Printmaking
Poh-Chang Academy of Arts Rajamangala University of
Technology Rattanakosin
Year: 2023

Abstract

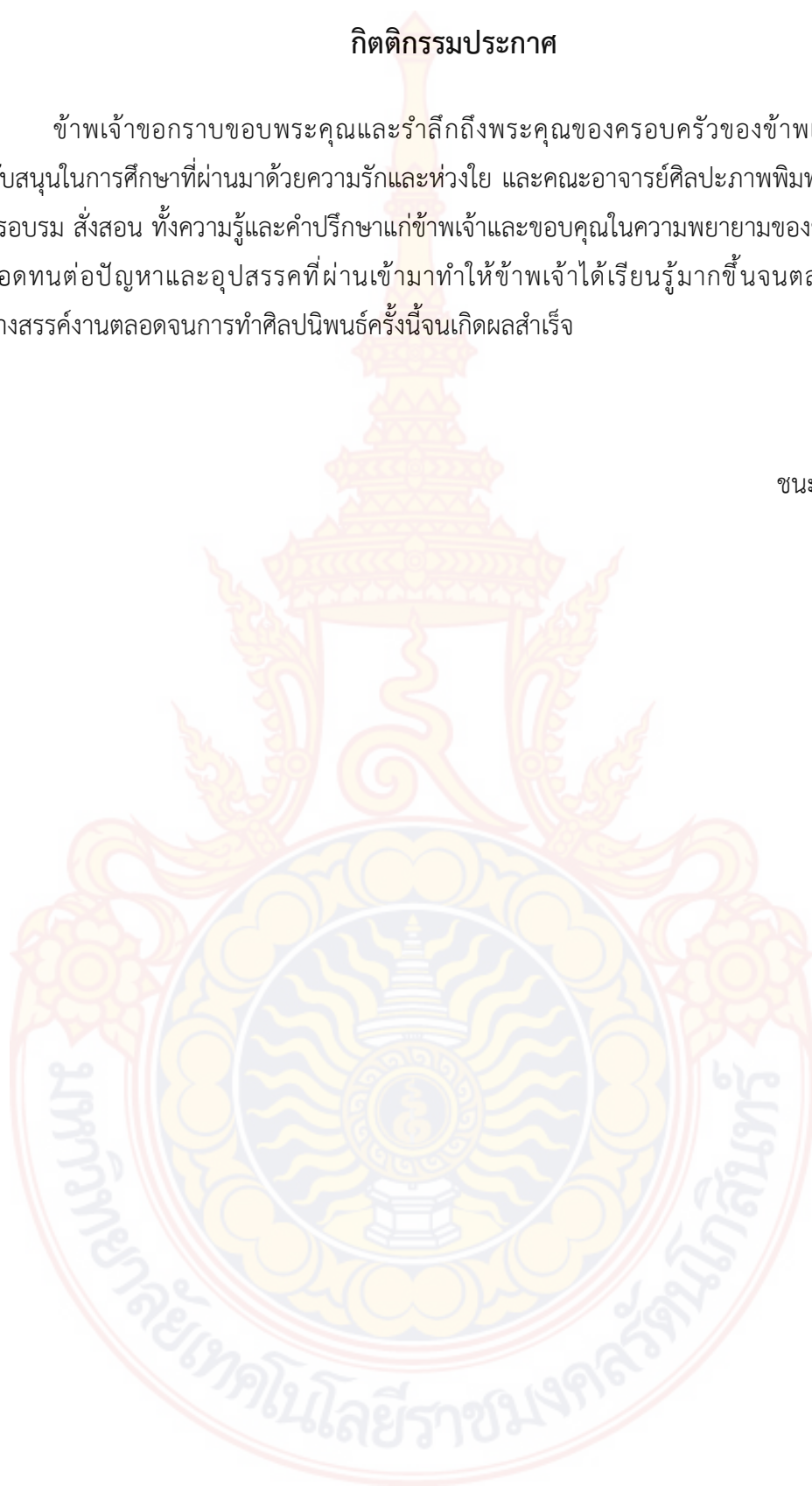
This collection of artworks is inspired by my childhood experiences. As a child, I loved watching science fiction cartoons on TV, since my family often had to work and I didn't have many friends around. This sparked my passion for collecting and playing with the models and robots I saw in those cartoons, as well as being captivated by the various types of robots.

The purpose of my artwork is to present the creative memories from my youth, when I enjoyed watching sci-fi cartoons and developed a deep love for all kinds of robots. It's about expressing my creative imagination as a child who enjoyed tinkering with, adapting, and inventing different gadgets and objects in the comfort of my own home. It's a reflection of the joy and fun I found in play, using robot characters to tell stories through various activities, like in the kitchen or bathroom and everywhere in my home. Many things together form artworks by metal etching techniques.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณและรำลึกถึงพระคุณของครอบครัวของข้าพเจ้าที่ให้การสนับสนุนในการศึกษาที่ผ่านมาด้วยความรักและห่วงใย และคณะอาจารย์ศิลปะภาพพิมพ์ทุกท่านที่ให้การอบรม สั่งสอน ทั้งความรู้และคำปรึกษาแก่ข้าพเจ้าและขอบคุณในความพยายามของข้าพเจ้าเองที่ได้อดทนต่อปัญหาและอุปสรรคที่ผ่านเข้ามาทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้มากขึ้นจนตลอดสามารถสร้างสรรค์งานตลอดจนการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้จนเกิดผลสำเร็จ

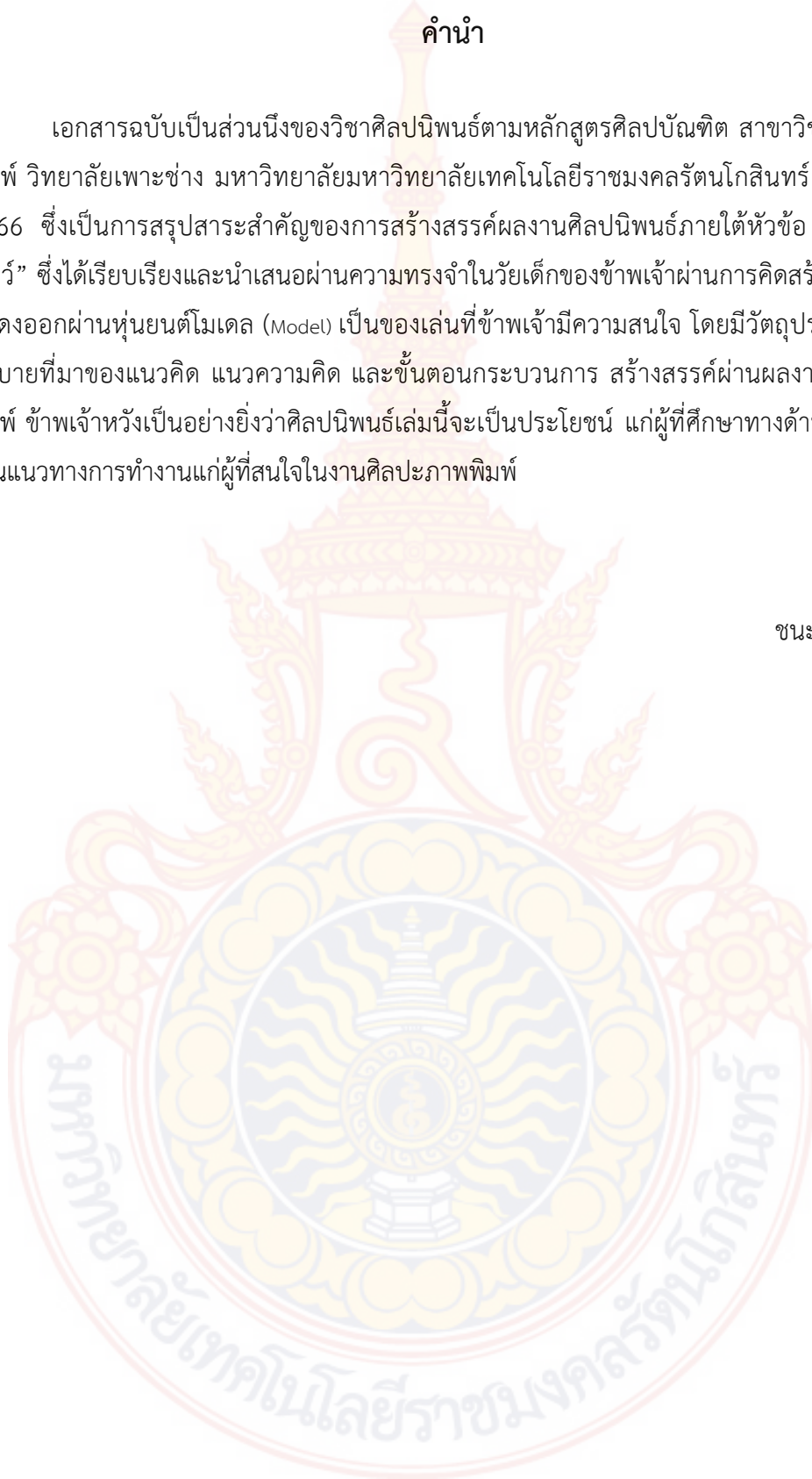
ชนะเลิศ น้อยวงศ์



คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาศิลปนิพนธ์ตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัทยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นการสรุปสาระสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “ไฟหาในวัยเยาว์” ซึ่งได้เรียบเรียงและนำเสนอผ่านความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้าผ่านการคิดสร้างสรรค์และแสดงออกผ่านหุ่นยนต์โมเดล (Model) เป็นของเล่นที่ข้าพเจ้ามีความสนใจ โดยมีวัตถุประสงค์ในการอธิบายที่มาของแนวคิด แนวความคิด และขั้นตอนกระบวนการ สร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ แก่ผู้ที่ศึกษาทางด้านศิลปะ และเป็นแนวทางการทำงานแก่ผู้ที่สนใจในงานศิลปะภาพพิมพ์

ชนะเลิศ น้อยวงษ์



สารบัญ

	หน้า
ปกในภาษาไทย.....	ก
ปกในภาษาอังกฤษ.....	ข
หน้าอวมุติ.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	2
วัตถุประสงค์การสร้างสรรค.....	3
แนวคิดของการสร้างสรรค.....	3
ขอบเขตของการสร้างสรรค.....	3
ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค.....	3
แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ	5
จากประสบการณ์ในวัยเด็ก	5
อิทธิพลจากสภาพแวดล้อม	6
อิทธิพลจากวรรณกรรม	7
อิทธิพลจากการ์ตูน และภาพยนตร์	8
อิทธิพลจากศิลปกรรม	9
บทที่ 3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค	11
ขั้นตอนประมวลความคิดที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ	11

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ขั้นตอนการประมวลความคิดที่แสดงออกทางรูปธรรม.....	11
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์	13
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1	13
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	14
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3	15
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4	16
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก เทคนิคอิชซิ่ง.....	17
วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึกเทคนิคอิชซิ่ง	17
การสร้างสรรค์แบบร่าง	22
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1	22
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	23
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3	24
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4	25
ขั้นตอนการขยายภาพร่าง	26
ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์	27
ขั้นตอนการลอกลายแบบร่างลงแม่พิมพ์.....	29
ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรดกระบวนการกัดกรดลงบนแม่พิมพ์ทองแดง.....	30
ขั้นตอนการทำตารางน้ำหนักอะควาทินท์.....	36
ขั้นตอนการเขียนน้ำหนักจากเทคนิคอะควาทินท์.....	38
ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ก่อนการพิมพ์.....	40
ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรด.....	42
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	50
ด้านเนื้อหาและแนวคิด.....	50
ด้านลักษณะและรูปแบบในผลงาน.....	50

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้สร้างสรรค์.....	50
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	51
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1	51
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	53
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3	55
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4	57
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	60
ภาคผนวก.....	61
ประวัติผู้เขียน	68



สารบัญภาพประกอบ

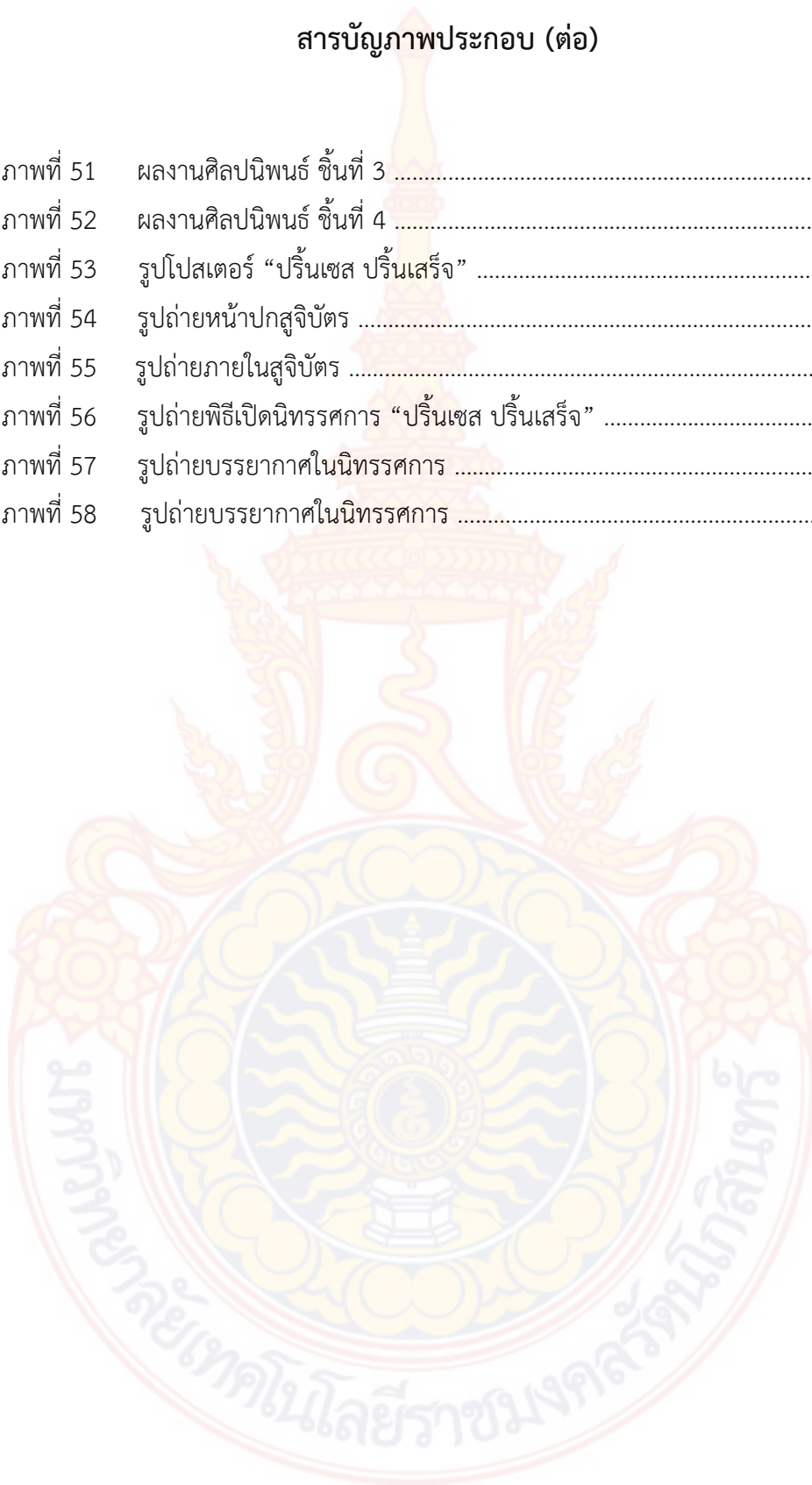
		หน้า
ภาพที่ 1	อิทธิพลในวัยเด็ก	6
ภาพที่ 2	อิทธิพลในวัยเด็ก	6
ภาพที่ 3	รูปหน้าปกหนังสือการ์ตูนกันดั้ม	7
ภาพที่ 4	รูปหน้าปกการ์ตูนกันดั้ม (Gundam)	8
ภาพที่ 5	รูปหน้าปกการ์ตูนสตาร์วอร์ส	8
ภาพที่ 6	ผลงานของปาน อนิวรรณ	9
ภาพที่ 7	ผลงานของเจสัน ฟรีนี	10
ภาพที่ 8	ผลงานก่อนศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 1	13
ภาพที่ 9	ผลงานก่อนศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 2	14
ภาพที่ 10	ผลงานก่อนศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 3	15
ภาพที่ 11	ผลงานก่อนศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 4	16
ภาพที่ 12	ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด	18
ภาพที่ 13	ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด	19
ภาพที่ 14	ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด	20
ภาพที่ 15	ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด	21
ภาพที่ 16	ภาพร่างผลงานศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 1	22
ภาพที่ 17	ภาพร่างผลงานศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 2	23
ภาพที่ 18	ภาพร่างผลงานศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 3	24
ภาพที่ 19	ภาพร่างผลงานศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 4	25
ภาพที่ 20	ภาพถ่ายเอกสารขยายกลับด้าน.....	26
ภาพที่ 21	การขีดผิวหน้าแม่พิมพ์ทองแดง	27
ภาพที่ 22	การทาวานิชที่แม่พิมพ์ทองแดง	28
ภาพที่ 23	เพลทที่ทาวานิชแล้ว	28
ภาพที่ 24	ขั้นตอนการคัดลอกสายเส้นลงบนแม่พิมพ์.....	29
ภาพที่ 25	ขั้นตอนการร่างเส้นโครงสร้างด้วยเหล็กแหลม.....	30

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 26 แม่พิมพ์ทองแดงที่ร่างโครงสร้างเส้นแล้ว.....	30
ภาพที่ 27 นำแม่พิมพ์มาแช่น้ำกรด.....	31
ภาพที่ 28 ผงเลือดมังกรที่บดจนละเอียด	32
ภาพที่ 29 ผงเลือดมังกรพร้อมโรยอะควาทินท์.....	33
ภาพที่ 30 นำแม่พิมพ์เข้าตู้โรยอะควาทินท์.....	34
ภาพที่ 31 การย่างแม่พิมพ์.....	35
ภาพที่ 32 ตารางเวลาในการกัดกรด	36
ภาพที่ 33 ภาพตารางแสดงน้ำหนักในการกัดกรด.....	37
ภาพที่ 34 การเขียนดินสอไขในเทคนิคอะควาทินท์.....	38
ภาพที่ 35 นำแม่พิมพ์มาแช่อ่างกัดกรด.....	39
ภาพที่ 36 การล้างแม่พิมพ์	40
ภาพที่ 37 การตะไบขอบแม่พิมพ์	41
ภาพที่ 38 การชุบกระดาษ	42
ภาพที่ 39 ขั้นตอนการอัดหมึก	43
ภาพที่ 40 การอัดหมึกลงแม่พิมพ์	44
ภาพที่ 41 การซับหมึกออกจากแม่พิมพ์ด้วยกระดาษปรีฟ.....	44
ภาพที่ 42 วิธีการเช็ดหมึกด้วยกระดาษลอกลาย	45
ภาพที่ 43 แม่พิมพ์ที่ทำการเช็ดหมึกออกแล้วพร้อมพิมพ์.....	45
ภาพที่ 44 ขั้นตอนวางแม่พิมพ์ลงแทนพิมพ์	46
ภาพที่ 45 ขั้นตอนปูกระดาษปรีฟลงแทนพิมพ์	47
ภาพที่ 46 ขั้นตอนการพิมพ์	48
ภาพที่ 47 การดึงชิ้นงานออกจากแม่พิมพ์.....	48
ภาพที่ 48 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์	49
ภาพที่ 49 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1	52
ภาพที่ 50 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	54

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 51 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3	56
ภาพที่ 52 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4	58
ภาพที่ 53 รูปโปสเตอร์ “ปรีนเซส ปรีนเสิร์จ”	62
ภาพที่ 54 รูปถ่ายหน้าปกสูจิบัตร	63
ภาพที่ 55 รูปถ่ายภายในสูจิบัตร	64
ภาพที่ 56 รูปถ่ายพิธีเปิดนิทรรศการ “ปรีนเซส ปรีนเสิร์จ”	65
ภาพที่ 57 รูปถ่ายบรรยากาศในนิทรรศการ	66
ภาพที่ 58 รูปถ่ายบรรยากาศในนิทรรศการ	67



บทที่ 1

บทนำ

ประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ของมนุษย์มาตั้งแต่เราเริ่มลืมตาดูโลกจนถึงช่วงเวลาปัจจุบัน ขณะก็ยังคงมีการเรียนรู้ในด้านต่างๆ การเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ที่พบเจอ เมื่อข้าพเจ้ายังเด็กบริเวณบ้านที่ข้าพเจ้าอาศัยอยู่ไม่มีเพื่อนในวัยเดียวกันมาเล่นด้วย แม่ต้องออกไปทำงานให้ข้าพเจ้าอยู่บ้านกับพี่สาวรายการการ์ตูนไซไฟ (Sci-Fi) จากโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูนที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์ตัวละครต่าง ๆ และบรรยากาศในการ์ตูนที่เป็นโลกอนาคตจึงเสมือนเป็นเพื่อนในยามนั้นจากนั้นข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในการ์ตูนหุ่นยนต์ และตัวละครต่าง ๆ¹ ที่จำลองมาจากการ์ตูนไซไฟ และนำมาออกแบบสร้างสรรค์หุ่นยนต์ต่าง ๆ ทำให้ตัวข้าพเจ้าจึงเริ่มสะสมหุ่นยนต์จำลอง (Model)

เมื่อวัยด้วยวัยเด็กไม่มีเงินหาซื้อหุ่นยนต์แต่ยังมีความประทับใจกับตัวละครในการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบจากสิ่งเหล่านี้จึงทำให้ข้าพเจ้านำหุ่นยนต์ที่มีความไม่สมบูรณ์มาสร้างสรรคงานศิลปะเพิ่มเติม ตัดทอน สะท้อนถึงความรู้สึกให้ได้เห็นถึงความงามในการประดิษฐ์เป็นของเล่นในวัยเด็ก ขณะอยู่บ้านคนเดียวให้ผู้มองหรือผู้ที่พบเห็นมีความสุขกับการจินตนาการของข้าพเจ้า ที่มีต่อวัสดุของใกล้ตัวนำมาสร้างสรรค์หุ่นโมเดลในบรรยากาศตามมุมต่าง ๆ ของบ้านข้าพเจ้าในวัยเด็กที่ได้อาศัย

¹ ตันภูธร โลหะพงศธร. (2565) แนะนำหนังสือ Sci-fi จากงานหนังสือแห่งชาติครั้งที่ 51. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก: <https://becommon.com>. (วันที่สืบค้นข้อมูล 25 มีนาคม 2566)

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วัยเด็กของทุกคน มีสิ่งสำคัญที่เปรียบเสมือนเพื่อนก้าวผ่านข้ามวันเวลาอันสดใส นั่นคือ “ของเล่น” บางครั้ง คนมักคิดว่าของเล่นไม่ใช่เรื่องสลักสำคัญสักเท่าไร แต่แท้จริงแล้วของเล่นมีคุณค่าและความหมายมากกว่าที่หลายคนคาดคิด เพราะของเล่นเป็นส่วนสำคัญในการเสริมสร้างพัฒนาการในวัยเด็ก ของเล่นจึงมีความสำคัญ การให้ลูกเล่นของเล่นอาจจะเป็นแค่ลูกปิงปองมาห่อผูกทำเป็นตุ๊กตา เหมือนตุ๊กตาไล่ฝนของญี่ปุ่น นั้นหมายถึง การเล่นของเด็กไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าของเล่นนั้นคืออะไร และอีกสิ่งที่สำคัญมาก เด็กแต่ละวัยก็มีพัฒนาการในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันไปในบางครั้งของเล่นของแต่ละวัยก็มีความคาบเกี่ยวกันอยู่เหมือนกัน พัฒนาการของเด็กก็พยายามเลือกสรรของเล่นที่เหมาะสมกับเด็กในแต่ละช่วงวัย และก็ไม่จำเป็นต้องหาซื้อแต่ของเล่นที่แพงๆ เท่านั้นยุคสมัยนี้มีเครื่องเล่นมากมายที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก แต่ที่สำคัญที่สุดควรจะมีคนเล่นกับเด็ก

การเล่นกิจกรรมที่ช่วยเสริมพัฒนาการ หากจะแบ่งช่วงวัยและพัฒนาทักษะให้แก่เด็กเล็กอย่างง่ายๆ แล้วเมื่อเด็กเติบโตขึ้นก็จะมีจินตนาการมากขึ้น เขาอาจจะเล่นทำครัวขายของ เลี้ยงน้องตุ๊กตา การนำตุ๊กตามาเล่นบทบาทสมมติว่ากำลังจะกินข้าวเหมือนกัน เด็กก็จะรู้สึกว่ามีเพื่อนกิน เขาจะรู้สึกสนุก หรือบางทีลูกทำตัวไม่น่ารัก ไม่เหมาะสม ก็สามารถแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านทางตุ๊กตาให้ลูกรับรู้ได้ว่า พี่ตุ๊กตาทำอย่างนี้ คือน่ารัก นอกจากนี้เด็กยังสามารถแสดงความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่เขาได้ผ่านการเล่น อย่างถ้าเขาอยู่โรงเรียนต้องฟังครูสอน พอกลับบ้านเขาอาจจะทำที่เป็นครูสอนตุ๊กตาอีกที เป็นการทบทวนประสบการณ์ที่ได้รับมา โดยเด็กจะสลับบทบาทด้วยการทำตัวเป็นครูสอนเองบ้าง ก็จะสามารถรู้ได้ถึงสิ่งที่เด็กต้องประสบพบเจอมาได้จากการเล่นของเขา²

จากแนวคิดข้างต้นนี้ข้าพเจ้าเชื่อว่าเป็นการได้รับอิทธิพลทางความคิดของสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวที่เป็นแรงผลักดันส่งผลถึงตัวข้าพเจ้า เนื่องจากในวัยเด็กมีความชอบในการดูการ์ตูนไซไฟ (Sci-Fi) ที่เป็นวิทยาศาสตร์ เช่น โลกต่างดาว รวมถึงสิ่งที่เป็นอนาคต เช่น ยานอวกาศ หุ่นยนต์ ในวัยเด็กที่ครอบครัวต้องออกไปทำงานและจึงเกิดความสนใจในการเก็บสะสมตุ๊กตาหุ่นยนต์ของเล่นต่าง ๆ ไว้ให้เป็นเพื่อนซึ่งนำมาสู่การเริ่มที่นำหุ่นเหล่านั้นมาทำการดัดแปลงมาจากวัสดุ และอุปกรณ์ ในสถานที่

² จิตินันท์ เตชะคุป. (2549). (ของเล่นและพัฒนาการ). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://playground-th.tarad.com>.

และมุมต่าง ๆ ไปเล่นในบริเวณบ้านของข้าพเจ้าที่อาศัย และถูกสร้างสรรค์เพิ่มเติมจินตนาการของข้าพเจ้าเอง จนนำมาสู่การสร้างสรรค์ของโมเดลเองเพื่อสนองความต้องการของข้าพเจ้าในวัยเด็ก

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อบันทึกและสะท้อนถึงความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้าที่หลงใหลในภาพยนตร์ไซไฟ และโมเดลโดยนำมาจินตนาการ และสร้างสรรค์ต่อเติมจากสิ่งที่มีอยู่ในสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว
2. เพื่อแสดงออกความคิดถึงในความสุขจากการจินตนาการดัดแปลงตุ๊กตาโมเดลของเล่นของข้าพเจ้าให้เกิดความงามในรูปแบบเฉพาะตนผ่านผลงานภาพพิมพ์
3. เพื่อนำความรู้มาสร้างสรรค์ถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

แนวคิดของการสร้างสรรค์

เนื่องจากข้าพเจ้าในวัยเด็กครอบครัวต้องออกไปทำงาน การดูการ์ตูนไซไฟจากโทรทัศน์ในเวลาว่างจึงเกิดความประทับใจในตัวละคร และบรรยากาศจึงเริ่มจากการสะสมโมเดล และเกิดความคิดทำการดัดแปลงสร้างสรรค์จากวัสดุ และอุปกรณ์ โดยได้รับอิทธิพลความชอบความหลงใหลในการ์ตูนไซไฟที่ได้รับชมในวัยเด็ก

จากสิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้ามาสร้างงานศิลปะสะท้อนความรู้สึกให้ได้เห็นถึงความงามจากการประดิษฐ์ และความคิดสร้างสรรค์มาเป็นของเล่นในวัยเด็กยามอยู่บ้านคนเดียวให้ผู้มอง หรือผู้พบเห็นมีความสุขจากระลึกถึงกิจกรรมในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตกับการจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อวัสดุของใกล้ตัวนำมาสร้างสรรค์ เพิ่ม ตัดทอน สู้หุนจำลองในบรรยากาศต่าง ๆ ในบ้านที่ได้พบเจอในวัยเยาว์

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ด้านเนื้อหา แสดงออกถึงความหลงใหลในการ์ตูนและภาพยนตร์ (Sci-Fi) จากโทรทัศน์ เพื่อนำมาเล่นและสะสมโมเดลที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเล่น และสะสมในบรรยากาศสถานที่ตามมุมต่าง ๆ ของบ้านในวัยเด็กเพื่อสร้างความสุข และสนุกแก่ตัวข้าพเจ้าตอนที่ครอบครัวไม่อยู่

ด้านรูปแบบ แสดงออกถึงหุ่นยนต์โมเดล (Model) และบรรยากาศที่ถูกสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบงานศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi abstract)

ด้านเทคนิค นำเสนอผ่านกระบวนการภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์

1. ข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์เกิดจากที่ตัวข้าพเจ้าเองได้ชอบดูการ์ตูนไซไฟที่เกี่ยวกับความเป็นอนาคตล้ำสมัยที่มีหุ่นยนต์ และบรรยากาศจึงทำให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์
2. การรวบรวมข้อมูลผ่านถ่ายรูปลจากสถานที่จริง และจากสิ่งของสะสมของข้าพเจ้าเอง อีกทั้งการเพิ่มเติมตามจินตนาการของข้าพเจ้าเพื่อนำมาทำแบบร่างในการทำงาน
3. สรุปการสร้างสรรค์ผลงานจากที่ผ่านการวิเคราะห์แนวความคิดจนนำมาสร้างแบบร่าง โดยสร้างสรรค์ผ่านการบวนการภาพพิมพ์โลหะกัดกรดในรูปแบบงาน 2 มิติ
4. นำเสนอผลงาน เรียบเรียงเนื้อหาเพื่อมาวิเคราะห์ สรุปขั้นตอนการทำงาน อภิปราย และเสนอแนะ

แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

1. การรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ หนังสือ และจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าจากดูการ์ตูน เล่นของเล่นและของสะสมต่าง ๆ ของข้าพเจ้าเอง
2. บันทึกจากภาพถ่ายของเล่น การสังเกต การจัดวาง ทิศทางของแสงเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล และทำแบบร่างเพื่อนำเสนอเพื่อถ่ายทอดถึงความสุขและสนุกของการสะสมของเล่น
3. ศึกษาข้อมูล ผลงานศิลปะผ่านศิลปินที่สนใจ ในด้านการจัดและรูปแบบและแนวคิด และนำเสนอผ่านมุมมองความจริงผสมผสานตามจินตนาการของข้าพเจ้า

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ภาพยนตร์ไซไฟ (Sci-Fi) คือ ภาพยนตร์นำเสนอมุมมองเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ วิทยาการ หรือเทคโนโลยีก้าวล้ำที่ส่งผลกระทบต่อชีวิต สังคม หรือโลก และจักรวาล
2. โมเดล (Model) คือ แบบของเล่นจำลองจากการ์ตูนในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์

บทที่ 2

ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

การสร้างสรรคศิลป์ของ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากความทรงจำในวัยเด็กที่ต้องอยู่บ้านคนเดียวในช่วงเวลาที่ครอบครัวออกไปทำงานการดูการ์ตูน (Sci-fi) ยานอวกาศ หุ่นยนต์ และบรรยากาศดวงดาวต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ข้าพเจ้าจึงเกิดความประทับใจ และชื่นชอบหุ่นยนต์เหล่านั้น จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการเริ่มเก็บสะสมของเล่นประกอบโมเดล (Model) แต่เนื่องจากข้าพเจ้าในวัยเด็กที่ไม่มีกำลังซื้อของเล่นสมัยใหม่ ที่มีทำจากโรงงานผลิตจากพลาสติกที่มีกลไกในการประกอบซับซ้อนจึงมีราคาที่สูง ซึ่งข้าพเจ้าไม่มีความสามารถในการซื้อเนื่องจากไม่มีรายได้เป็นของตนเอง จึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการดัดแปลงอุปกรณ์ และนำวัสดุรอบตัวมาสร้างสรรค์ของเล่นหุ่นยนต์ของเล่นเหล่านั้นถูกประดิษฐ์ขึ้นผ่านมุมมองของข้าพเจ้า และนำไปเล่นในบรรยากาศต่าง ๆ ของบ้านที่อยู่อาศัยเพื่อสร้างความสุข และเป็นของเล่นยามเหงาให้แก่ข้าพเจ้าเองเวลานั้น³

จากประสบการณ์ในวัยเด็ก

เนื่องจากในวัยเด็กของข้าพเจ้าขณะครอบครัวออกไปทำงานและไม่มีเพื่อนในละแวกบ้าน ข้าพเจ้าได้ใช้เวลาในการดูการ์ตูนไซไฟ (Sci-Fi) และอ่านหนังสือการ์ตูนจึงเกิดความประทับใจในตัวละคร หุ่นยนต์ และเรื่องราวในการ์ตูนที่ได้รับชมจากประสบการณ์เหล่านั้นทำให้เกิดความคิดในการสะสมของเล่นหุ่นยนต์ด้วยวัยเด็กที่ไม่สามารถซื้อได้ จึงสร้างสรรค์โดยประดิษฐ์จากอุปกรณ์และวัสดุรอบตัวภายในบ้านที่อาศัย เช่น หิ้งครัว สนามหญ้าและห้องน้ำเพื่อเป็นเพื่อนเล่นเป็นการสร้างความสุขให้แก่ตัวข้าพเจ้าเองในวัยเยาว์

³ อดิษฐ์ พุฒนาท. (2561). (ของเล่นเด็กไม่ใช่เรื่องเล็กเสมอ เมื่อการเล่นคือการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ใหญ่).

(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://thematter.co/social>

อิทธิพลจากสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 1 อิทธิพลในวัยเด็ก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 2 อิทธิพลในวัยเด็ก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

อิทธิพลจากวรรณกรรม

ข้าพเจ้าเติบโตมาพร้อมกับการดูการ์ตูนด้วยตัวข้าพเจ้ามีความสนใจและชื่นชอบในรูปแบบของตัวการ์ตูนและหนังสือการ์ตูน กันดั้ม สตาร์วอร์ส ตัวละครเหล่านั้นจึงมีอิทธิพลต่อความประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า



ภาพที่ 3 รูปหน้าปกหนังสือการ์ตูนกันดั้ม

ที่มา : เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Suit_Gundam

อิทธิพลจากภาพยนตร์



ภาพที่ 4 รูปหน้าปกการ์ตูนกันดั้ม (Gundam)

ที่มา : เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Suit_Gundam



ภาพที่ 5 รูปหน้าปกการ์ตูนสตาร์วอร์ส

ที่มา : เข้าถึงได้จาก <https://en.wikipedia.org/wiki/starwar>

อิทธิพลจากศิลปกรรม

ปาน อนิวรรณ

อิทธิพลจากศิลปกรรมของศิลปิน ปาน อนิวรรณ เป็นศิลปินช่างแกะไม้ชาวไทยที่สร้างงานจากการแกะไม้ที่มีหน้าตาที่น่ารักในรูปแบบของสัตว์ต่าง ๆ ที่มีสีสันสดใส เช่น ยีราฟคอยาว แมว เป็นต้น โดยมีความคิดผลงานแกะไม้นั้นสามารถสร้างความสุขให้แก่พบเจอ โดยที่ผลงานทำให้รู้สึกเหมือนกลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง ด้วยแนวคิด “ผมมองโลกเหมือนตอนเด็ก ๆ ที่เรามองกัน” จึงสามารถสร้างผลงานที่มีความน่ารักและสดใส อย่างความคิดบริสุทธิ์ของเด็กจากวิธีการแสดงออกในการทำงานที่สร้างผลงานในรูปแบบที่เรียบง่าย สดใส ทำให้ข้าพเจ้าได้รับได้รับอิทธิพลในการแสดงออกในผลงานผ่านการสร้างสรรค์ประกอบสิ่งต่าง ๆ แบบเรียบง่ายตรงไปตรงมาเหมือนกับเด็กที่เล่นสนุก



ภาพที่ 6 ผลงานของปาน อนิวรรณ

ชื่อผลงาน : เด็กสาวผมยาวพลั่วและยีราฟคอยืน

เทคนิค : แกะสลักไม้

ที่มา : <https://happeningandfriends.com>



เจสัน ฟรีนีย์

อิทธิพลจากศิลปกรรมของศิลปิน เจสัน ฟรีนีย์ เป็นศิลปิน นักออกแบบของเล่น และโมเดล ผลงานของเขา คือ “semi-anatomy” ผลงานของเล่นที่ถูกหั่นครึ่งตัวจนเห็นร่างกายภายใน กระดูก เครื่องในต่าง ๆ ซึ่งเหมือนเป็นการผสมประสานระหว่างของเล่นกับศิลปะ และวิทยาศาสตร์ โดยมีแนวคิดให้กับผลงานว่าเป็นเส้นคู่ขนานของความน่ารักกับสิ่งที่ไม่มีใครเดียงสา เพื่อสร้าง และแสดงออกถึงความกลัวของเด็กที่เห็นเครื่องใน ซึ่งความกลัวและความไม่สมบูรณ์ก็เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ข้าพเจ้าจึงได้รับแนวคิดถึงความไม่สมบูรณ์แบบ และได้อิทธิพลในการสร้างสรรค์ ลวดทอน วัตถุต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ในผลงานภาพพิมพ์ของข้าพเจ้า



ภาพที่ 7 ผลงานของเจสัน ฟรีนีย์

ชื่อผลงาน : JASON FREENY XXRAY PLUS
 เทคนิค : ประติมากรรม
 ที่มา : <https://www.goxip.co.th/th/designers>

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

เนื่องจากข้าพเจ้าในวัยเด็กครอบครัวต้องออกไปทำงาน การได้ดูการ์ตูนไซไฟจากโทรทัศน์ในเวลารว่างจึงเกิดความประทับใจในตัวละคร และบรรยากาศ จึงเริ่มจากการสะสมโมเดลเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการดัดแปลงสร้างสรรค์ตุ๊กตา หุ่นยนต์ จากวัสดุ และอุปกรณ์ โดยได้รับอิทธิพลจากความชอบความหลงใหลในการ์ตูนไซไฟที่ได้รับชม

จากสิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้ามาสร้างงานศิลปะสะท้อนความรู้สึกให้เห็นถึงความงามจากการประดิษฐ์และความคิดสร้างสรรค์มาเป็นของเล่นในวัยเด็กยามอยู่บ้านคนเดียวให้ผู้พบเห็นมีความสุขจากระลึกถึงกิจกรรมในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ถ่ายทอดผ่านผลงานภาพพิมพ์เทคนิคการโรยเม็ดยาสุน (Aquatint) เทคนิคภาพพิมพ์กัดกรดแบบพื้นนิ่ม (Softground) เทคนิคการทำภาพพิมพ์กัดกรดแบบลายเส้น (Hardground) และเทคนิคการทำพื้นผิว (Relief Etching) เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเรื่องราว รูปทรงและน้ำหนักแสงเงาในบรรยากาศที่น่าสนใจนำมาประกอบการสร้างสรรค์เป็นผลงานของข้าพเจ้า

ขั้นตอนประมวลความคิดที่มาจากแนวคิดและแรงบันดาลใจ

วัยเด็กของทุกคน มีสิ่งสำคัญที่เปรียบเสมือนเพื่อนก้าวผ่านข้ามวันเวลาอันสดใส นั่นก็คือ “ของเล่น” บางครั้ง คนมักคิดว่าของเล่นไม่ใช่เรื่องสำคัญสักเท่าไร แต่ที่จริงแล้วของเล่นมีคุณค่าและความหมายมากกว่าที่หลายคนคาดคิด เพราะเป็นส่วนสำคัญในการเสริมสร้างพัฒนาการเด็กของเล่นมีความสำคัญ จากประสบการณ์ในวัยเด็กและอิทธิพลจากวรรณกรรมและจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าในวัยเด็กที่ไม่ได้ใช้เวลาพร้อมกับครอบครัว เพราะผู้ปกครองต้องออกไปทำงานเพื่อมาเลี้ยงดูข้าพเจ้า ในเวลานั้นการ์ตูนไซไฟและตุ๊กตาของเล่น จึงเหมือนเป็นสิ่งสร้างความสุขให้แก่ข้าพเจ้าในเวลาที่อยู่คนเดียวเพื่อบรรเทาความเหงาและจากประสบการณ์ของการเล่นคนเดียว ซึ่งมีของเล่นเป็นเพื่อนข้าพเจ้าจึงก่อเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพผลงานจากตุ๊กตาโมเดล (Model) ที่นำมาเล่นในมุมต่างๆของบ้าน นำมาจัดวางใหม่ให้เกิดเป็นภาพย้อนถึงบรรยากาศตามจินตนาการของข้าพเจ้า

ขั้นตอนการประมวลความคิดที่แสดงออกทางรูปธรรม

ด้านเนื้อหา เนื่องจากข้าพเจ้าในวัยเด็กครอบครัวต้องออกไปทำงานการดูการ์ตูนไซไฟจากโทรทัศน์ในเวลาว่างจึงเกิดความประทับใจในตัวละคร และบรรยากาศ จึงเริ่มจากการสะสมโมเดล



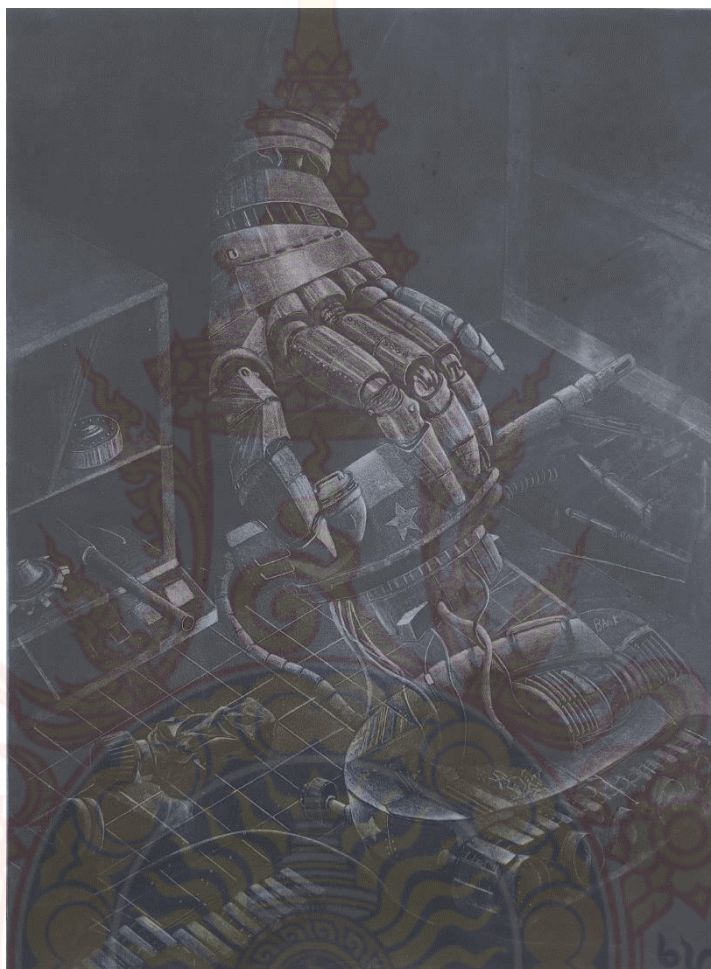
และเกิดความคิดทำการดัดแปลงสร้างสรรค์จากวัสดุและอุปกรณ์โดยได้รับอิทธิพลความชอบ ความหลงใหลในการ์ตูนไซไฟ ที่ได้รับชมในวัยเด็กมาสร้างสรรค์ ลวด เพิ่ม ตัดทอน ให้สอดคล้องในมุมต่าง ๆ ของบริเวณบ้าน

ด้านรูปแบบ แสดงออกถึงของเล่นโมเดล (model) และบรรยากาศที่ถูกสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบงานศิลปะแบบกึ่งนามธรรม (semi abstract) แบบ 2 มิติ ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)



การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 8 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน : My room-A

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 9 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน : My room-B

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 10 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Childhood-A

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพที่ 11 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : Childhood-B

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก เทคนิคคิซซิง

ภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากส่วนที่อยู่ลึกเป็นร่องของแม่พิมพ์แต่เวลาพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไปในเรื่องลึกเมื่อเช็ดหมึกในบริเวณที่ไม่ต้องการออกภาพที่ปรากฏบนกระดาษที่ทำขึ้นจะปรากฏภาพเหมือนในส่วนร่องลึกที่ติดจากแม่พิมพ์ ซึ่งกลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ ได้แก่ เทคนิคการโรยเม็ดทรายสน (Aquatint) เทคนิคภาพพิมพ์กัดกรดแบบพื้นนุ่ม (Softground) เทคนิคการทำภาพพิมพ์กัดกรดแบบลายเส้น (Hardground) และเทคนิคการทำพื้นผิว (Relief Etching)⁴

วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์โลหะกัดกรดเทคนิคคิซซิง

อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

- | | |
|--|---|
| 1. แผ่นทองแดง (Coper Plates) | 12. กรดเฟอร์ริกคลอไรด์ (Ferric Chloride Acid) |
| 2. แม่พิมพ์ (Etching Press) | 13. ดินสอไข (Crayon Pencil) |
| 3. เหล็กแหลม (Niddle) | 14. กระดาษกาวน้ำ (Kraft Tape) |
| 4. เหล็กกลบ (Burnisher) | 15. กระดาษฟาเบรียโน (Fabriano) |
| 5. วาณิช (Varnish) | 16. กระดาษปฐูฟ (Paper Proof) |
| 6. ทินเนอร์ (Thinner) | 17. ผ้าสักหลาด (Printing Felt) |
| 7. เศษผ้า (Rag) | 18. อ่างไฟเบอร์ (Fiber Tub) |
| 8. น้ำมันสน (Turpentine) | 19. กระดาษลอกลาย (Tracing Paper) |
| 9. น้ำยาล้างภาชนะ (Dishwashing Liquid) | 20. ลูกกลิ้ง (Rubber Roller) |
| 10. หมึกพิมพ์ (Etching Ink) | 21. ตะไบ (Rasp) |
| 11. ผงเลือดมังกร (Red Dragon Powder) | 22. พู่กัน (Paintbrush) |

⁴ พัลลภ วังบอน.(2561). สุนทรียะในงานภาพพิมพ์โลหะ The Aesthetic in the Etching. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์



ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ร่องลึกเทคนิคคิซซิง



แผ่นทองแดง
(Coper Plates)



แท่นพิมพ์ (Etching Press)



เหล็กแหลม (Niddle)



เหล็กกลบ(Burnisher)



วานิช (Varnish)



ทินเนอร์ (Thinner)

รูปภาพที่ 12 ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด

ที่มา:ข้อมูลจากผู้เขียน



เศษผ้า (Rag)



น้ำมันสน (Turpentine)



850 มล.

น้ำยาล้างภาชนะ
(Dishwashing Liquid)



หมึกพิมพ์ (Etching Ink)



ผงเลือดมังกร
(Red Dragon Powder)



กรดเฟอร์ริกคลอไรด์
(Ferric Chloride Acid)

รูปภาพที่ 13 ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด
ที่มา:ข้อมูลจากผู้เขียน



ดินสอไข (Crayon Pencil)



กระดาษกาวน้ำ (Kraft Tape)



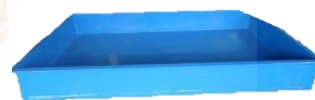
กระดาษฟาเบรียโน
(Fabriano)



กระดาษปรีฟ
(Paper Proof)



ผ้าสักหลาด (Printing Felt)



อ่างไฟเบอร์ (Fiber Tub)

รูปภาพที่ 14 ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด
ที่มา:ข้อมูลจากผู้เขียน



กระดาษลอกลาย (Tracing Paper)



ลูกกลิ้ง (Rubber Roller)



ตะไบ (Rasp)



พู่กัน (Paintbrush)

รูปภาพที่ 15 ภาพอุปกรณ์เทคนิคโลหะกัดกรด

ที่มา:ข้อมูลจากผู้เขียน



การสร้างสรรค์แบบร่าง

การสร้างแบบร่างของข้าพเจ้านั้นเกิดจากประสบการณ์ในวัยเด็ก ซึ่งนำเสนอจากการบันทึกภาพตุ๊กตาของเล่นนำมาสร้างสรรค์ผ่านการจัดองค์ประกอบศิลป์ แล้วนำมาจินตนาการขึ้นใหม่ตามแนวความคิดและประกอบกับสิ่งของและบรรยากาศมุมมองต่างๆของบริเวณบ้านและกิจกรรมที่ทำ โดยร่างภาพลงแสงเงาดินสอสีขาวลงกระดาษสีดำ

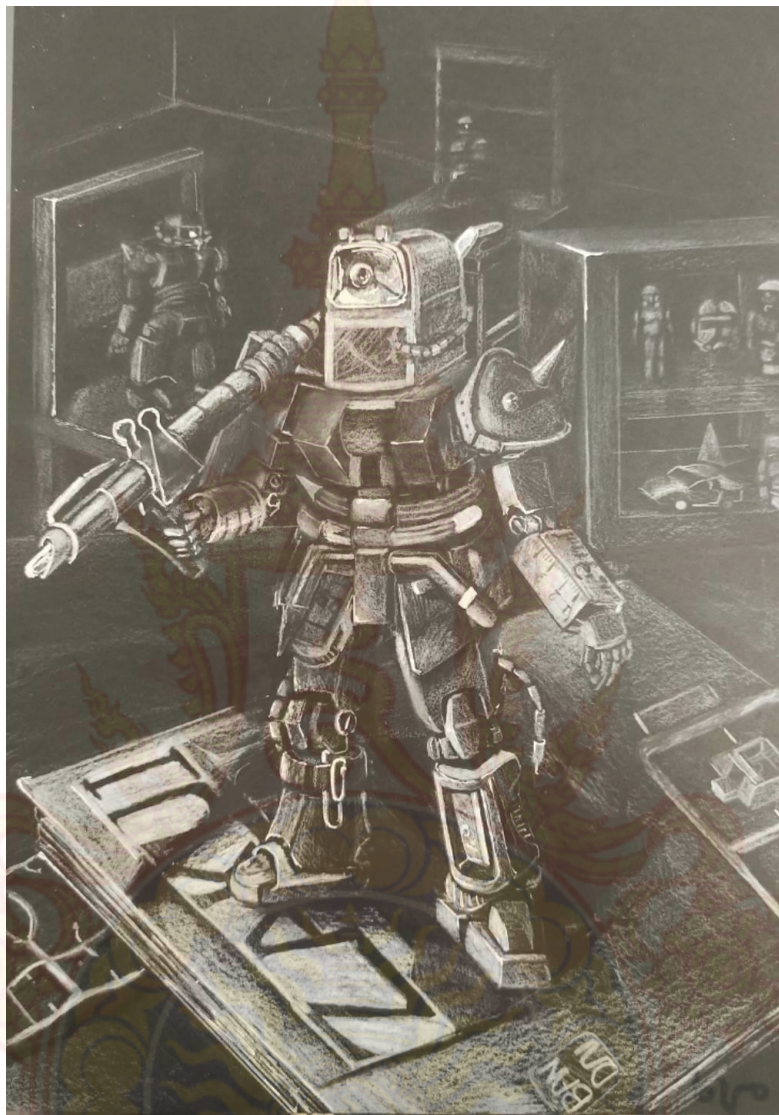
ภาพร่างของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 16 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 17 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



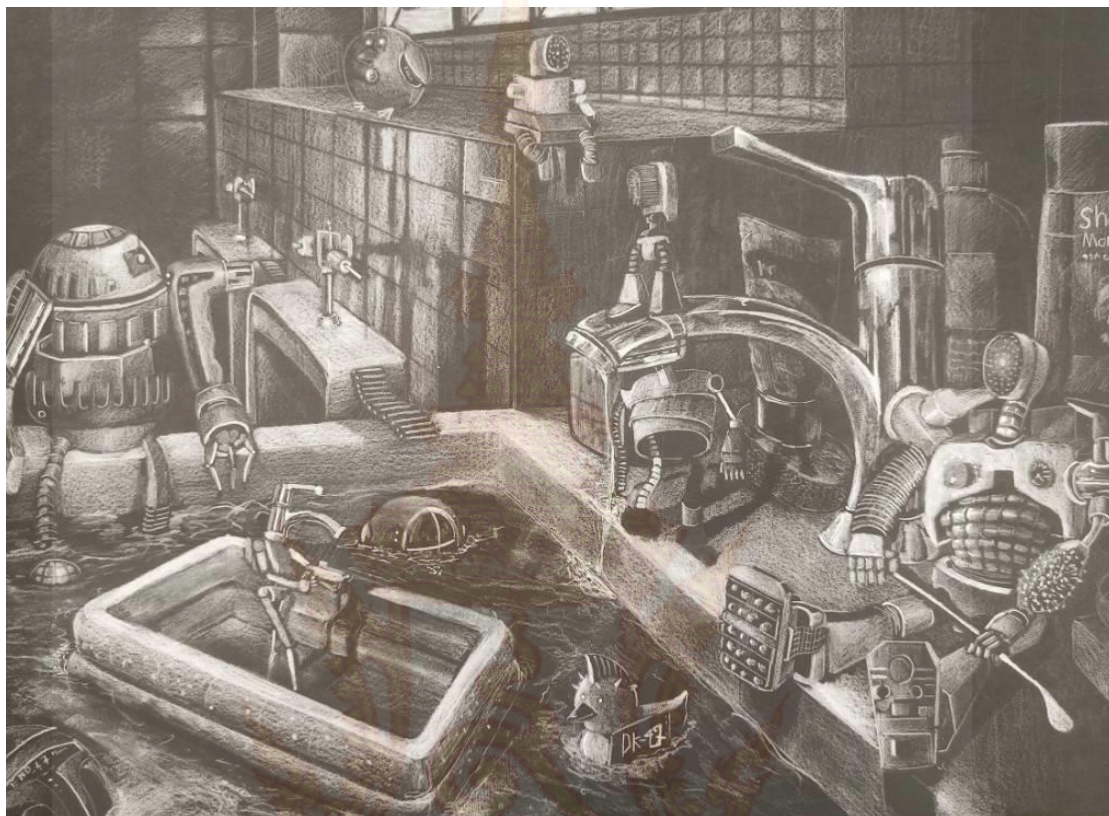
ภาพที่ 18 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพร่างของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4



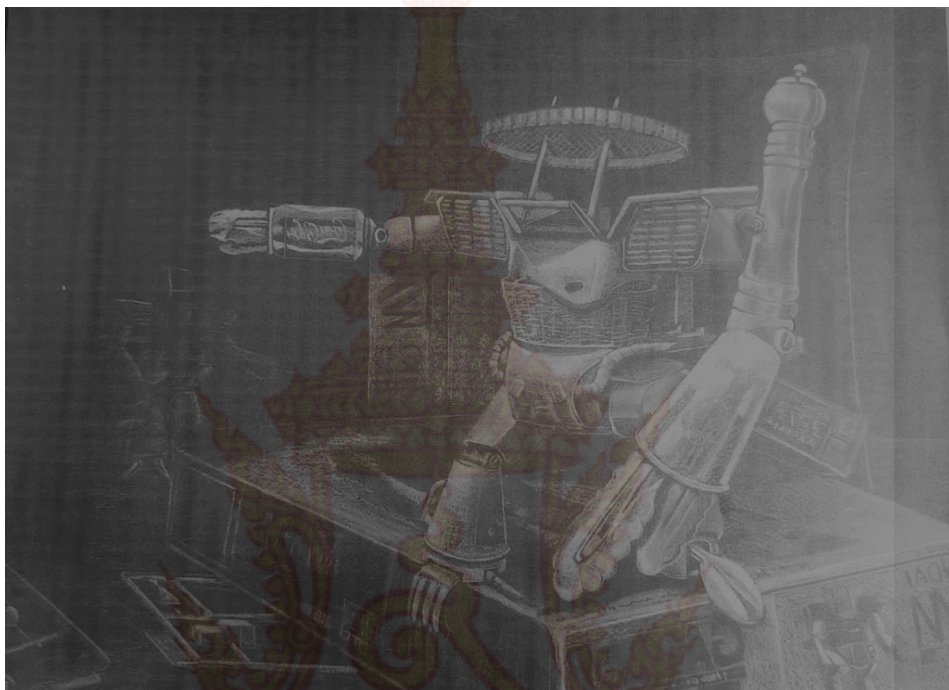
ภาพที่ 19 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ที่มา: ข้อมูลจากผู้เขียน



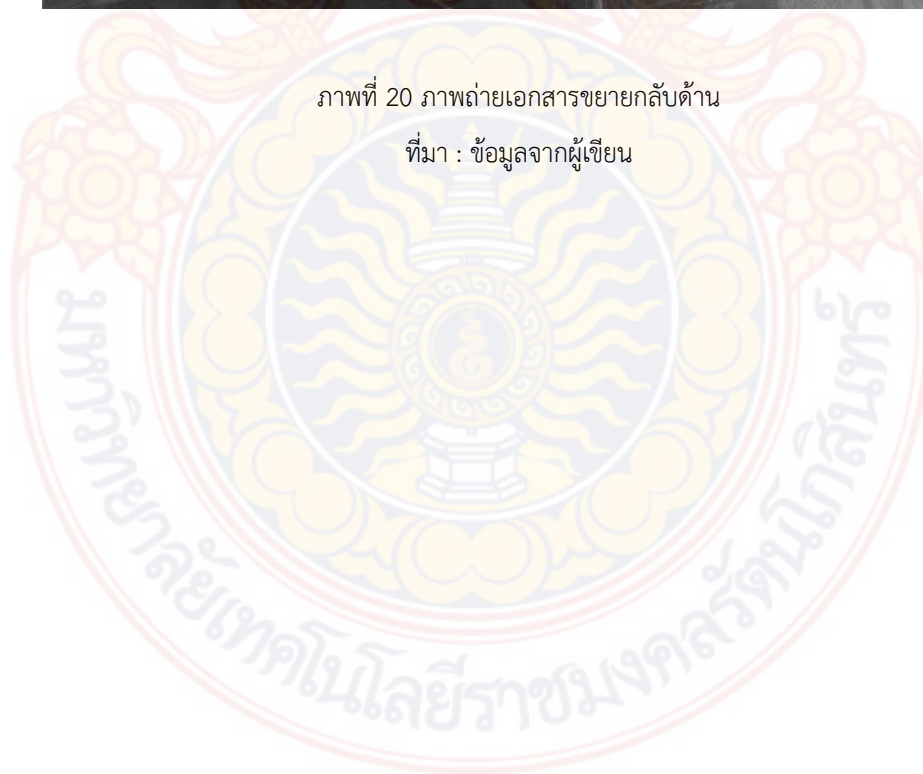
ขั้นตอนการขยายภาพร่าง

นำภาพร่างมาถ่ายเอกสารกลับด้านจากซ้ายเป็นขวาและนำมาขยายให้ได้ขนาดเท่าแม่พิมพ์
ทองแดงขนาด 81x61 เซนติเมตร



ภาพที่ 20 ภาพถ่ายเอกสารขยายกลับด้าน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์

1. นำเพลททองแดงมาขัดด้วยกระดาษทรายน้ำ เบอร์ 1000,1500 จนทั่วทั้งแม่พิมพ์ทองแดง แล้วนำมาล้างด้วยซีอิ๊วดำ เกลือและน้ำส้มสายชู ให้สะอาดและล้างด้วยน้ำยาล้างภาชนะเป็นขั้นตอนสุดท้ายเพื่อขจัดคราบสกปรกที่ยังอยู่บนหน้าเพลทจากนั้นนำไปชุบน้ำด้วยกระดาษปรีฟ และเป่าแห้งด้วยเครื่องเป่าลมร้อน



ภาพที่ 21 การขัดผิวหน้าแม่พิมพ์ทองแดง

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2. นำวานิชดำ จุ่มด้วยแปรงขนาดใหญ่ทาหน้าแม่พิมพ์จนทั่ว เพื่อเป็นการเคลือบและเตรียมขั้นตอนในการเขียนลายเส้นต่อไป



ภาพที่ 22 การทาวานิชที่แม่พิมพ์ทองแดง

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 23 เพลทที่ทาวานิชแล้ว

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการลอกลายลงบนแม่พิมพ์

นำภาพร่างที่ขยายมาวางทาบให้แนบสนิทกับแผ่นแม่พิมพ์ให้ทุกมุมเท่ากันตามที่กำหนด จากนั้น นำปากกาลูกลื่นมาเขียนตามแบบที่ถ่ายเอกสารเมื่อทำการเขียนภาพร่างต้นแบบจนครบรายละเอียดแล้ว แคะภาพถ่ายเอกสารออกจากแผ่นแม่พิมพ์ จะเห็นเส้นที่ปรากฏอยู่บนผิวหน้าของแม่พิมพ์



ภาพที่ 24 ขั้นตอนการคัดลอกลายเส้นลงบนแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์โลหะกักรดลงบนแม่พิมพ์ทองแดง

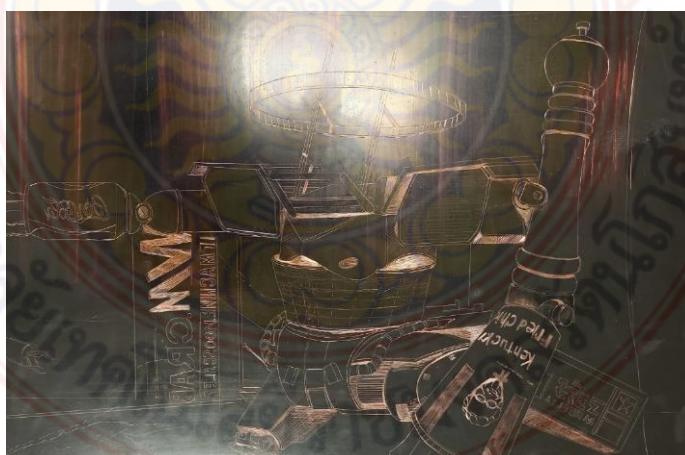
1. ขั้นตอนการขีดเส้น(Hard Ground) ใช้เหล็กแหลมเขียนลงบนแม่พิมพ์เพื่อให้เกิดเป็นร่องบนแม่พิมพ์ที่ได้ทาวานิชดำไว้ตามบริเวณที่เส้นปากกาได้ลอกลายตามภาพร่างไว้จนเห็นพื้นผิวหน้าของแม่พิมพ์ตามภาพรำนำแม่พิมพ์ไปแช่ในน้ำกรด (น้ำกรดเฟอร์ริคคลอไรด์ อัตราส่วน 1 กิโลกรัม ต่อ น้ำ 3 ลิตร)

เมื่อเขียนเปิดผิวหน้าแม่พิมพ์ตามที่ต้องการแล้วนำแม่พิมพ์ทองแดงแช่ในอ่างพลาสติกที่ผสมน้ำกรดไว้เป็นเวลา 10 นาที ครบกำหนดเวลาลอกแม่พิมพ์ออกจากอ่างน้ำกรด และใช้น้ำเปล่าล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์ เป่าให้แห้งโดยที่เป่าลมร้อน



ภาพที่ 25 ขั้นตอนการร่างเส้นโครงสร้างด้วยเหล็กแหลม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 26 แม่พิมพ์ทองแดงที่ร่างโครงสร้างเส้นแล้ว

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



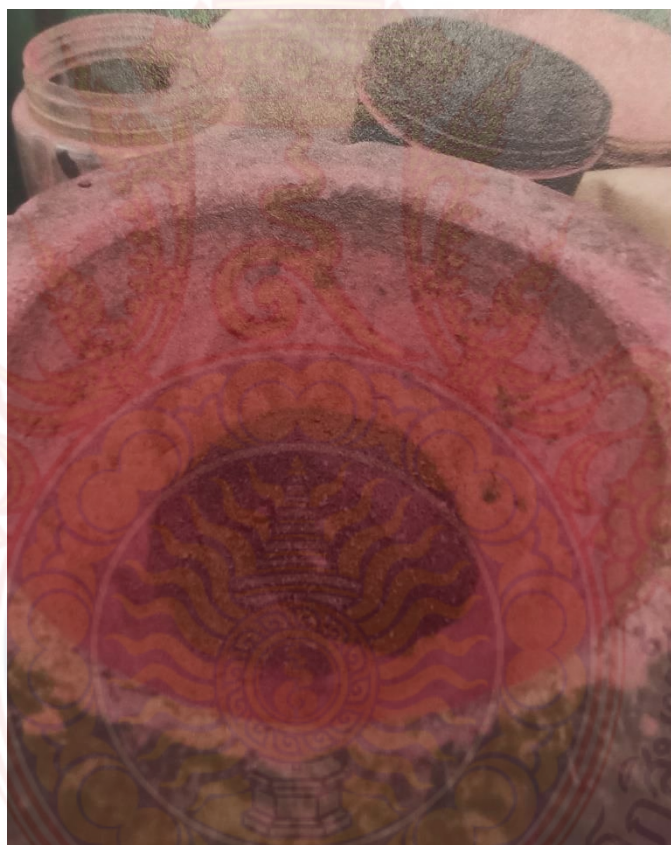
ภาพที่ 27 นำแม่พิมพ์มาแช่น้ำกรด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



2. ขั้นตอนการทำเทคนิคอะควาทินท์ เทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่สามารถสร้างนำหนักภายในงานภาพพิมพ์โลหะกัณฑ์กรขั้นตอนเกิดจากการโรยผงฝุ่นของเลือดมังกรโรยบนหน้าแม่พิมพ์ซึ่งผ่านกระบวนการทำดังนี้

2.1 ขั้นตอนต่อมาคือการโรยผงอะควาทินท์โดยนำเอาก้อนเลือดมังกร นำมาบดให้ละเอียดด้วยครกหิน เพื่อให้ก้อนเลือดมังกรละเอียดเล็กลงจนเป็นผง เมื่อทำการบดจนละเอียดแล้วนำผ้าตาข่ายรูเล็กขนาดเบอร์ผ้า 120 มาซึงให้ตึงเข้ากับภาชนะที่เป็นทรงกระบอก แล้วเทผงเลือดมังกรลงไปทำการเขย่าเพื่อกรองผงฝุ่นเลือดมังกรที่เล็กเป็นผงลงมาจากช่องตาข่ายทำกระบวนการตำและกรองด้วยผ้าจนได้ผงฝุ่นมากพอสำหรับใช้ในการโรยในตัวโรยผงอะควาทินท์



ภาพที่ 28 ผงเลือดมังกรที่บดจนละเอียด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

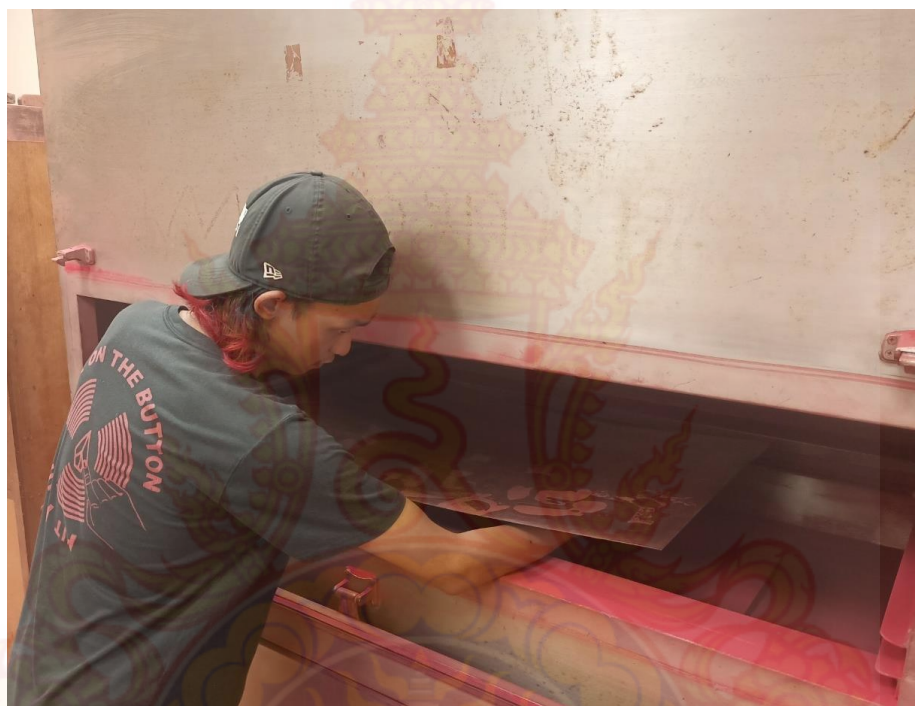




ภาพที่ 29 ผงเลือดมังกรพริ้วโรยอะควาทินท์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



2.2 นำผงเลือดมังกรที่ได้จากการกรองอย่างละเอียดนำเข้าสู่โรยอะควาทินท์ ใช้ป้อนลมเป่าผงฝุ่นเพื่อให้ผงเลือดมังกรลอยฟุ้งกระจายทั่วทั้งตู้ ทิ้งไว้ 15 วินาที หลังจากนั้นจึงเปิดตู้ นำแม่พิมพ์วางเข้าไปในตู้ เพื่อให้ฝุ่นเลือดมังกรตกลงบนพื้นผิวหน้าของแม่พิมพ์ ทิ้งไว้ 15 -20 นาที ครบกำหนดเวลาจึงนำแม่พิมพ์ออกมาจากตู้อย่างระมัดระวัง (ทำซ้ำ 3 - 4 ครั้ง) จะได้ผงอะควาทินท์ติดอยู่บนผิวหน้าของแผ่นแม่พิมพ์ที่โรยด้วยเลือดมังกร



ภาพที่ 30 นำแม่พิมพ์เข้าสู่โรยอะควาทินท์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2.3 เมื่อทำการโรยผงเลือดมังกรเสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไป เพื่อให้ผงเลือดมังกรละลายติดเข้ากับผิวหน้าแม่พิมพ์ นำปืนพ่นไฟมาเผาใต้แม่พิมพ์ให้ทั่วแม่พิมพ์ ให้ความร้อนโดยเผาไล่จากมุมด้านหนึ่งไปยังมุมอีกด้านหนึ่งจนทั่วทั้งแม่พิมพ์ เมื่อเสร็จกระบวนการเผาผงเลือดมังกรละลายติดกับแม่พิมพ์แล้วจากนั้นวางให้แม่พิมพ์หายร้อน จึงนำมาปฏิบัติขั้นตอนการสร้างน้ำหนักด้วยดินสอไข และวานิชดำ



ภาพที่ 31 การย่างแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการทำตารางน้ำหนักอะควาทินท์

เมื่อเสร็จกระบวนการอย่างแม่พิมพ์ ต่อมาคือการเขียนดินสอไขหรือกั้นด้วยวานิชดำ เป็นการนำกรดไม่ให้น้ำกรดกัดในส่วนที่เราต้องการไม่ให้กัด และเป็นการสร้างน้ำหนักที่สร้างไว้ในภาพ กั้นร่างนำไปกัดกรดตามตารางเวลา ขั้นตอนนี้จะละเอียดอ่อนมากดังนั้นจึงต้องทำตารางค่าน้ำหนัก สำหรับ การเขียนน้ำหนักจากเทคนิคอะควาทินท์

ตารางระยะเวลาในการกัดกรดแม่พิมพ์เพื่อสร้างน้ำหนัก

อัตราส่วน กรด 1 ส่วน ต่อน้ำ 3 ส่วน

ครั้งที่	เวลา/นาที	เวลารวมแต่ละครั้งในการกัดกรด
1	0.03	0.03
2	0.05	0.08
3	0.05	0.13
4	0.10	0.23
5	0.17	0.40
6	0.30	1.10
7	1.00	2.10
8	1.30	3.40
9	2.20	6
10	5	11

ภาพที่ 32 ตารางเวลาในการกัดกรด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ปิด
3 วินาที
8 วินาที
13 วินาที
23 วินาที
40 วินาที
1.10 นาที
2.10 นาที
3.40 นาที
6 นาที
11 นาที

ภาพที่ 33 ภาพตารางแสดงน้ำหนักในการกัณฑ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการเขียนน้ำหนักรจากเทคนิคอะควาทินท์

การเขียนแสงเงาด้วยดินสอไขสร้างแม่พิมพ์ให้เกิดน้ำหนักขาวเทาดำ ดินสอไขเพื่อเป็นตัวกั้นน้ำกรดไม่ให้กัดเซาะส่วนที่ต้องการ ทำให้เกิดน้ำหนักที่ต้องการ เริ่มเขียนดินสอไขจากส่วนที่เป็นแสงตามภาพร่างต้นแบบเพื่อปิดน้ำกรดไม่ให้ไหลลงไปกัดแม่พิมพ์ในส่วนที่ต้องการจะให้ป็นขาวโดยการเขียนไล่ระดับตามหลักการวาดเส้นพื้นฐาน



ภาพที่ 34 การเขียนดินสอไขในเทคนิคอะควาทินท์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



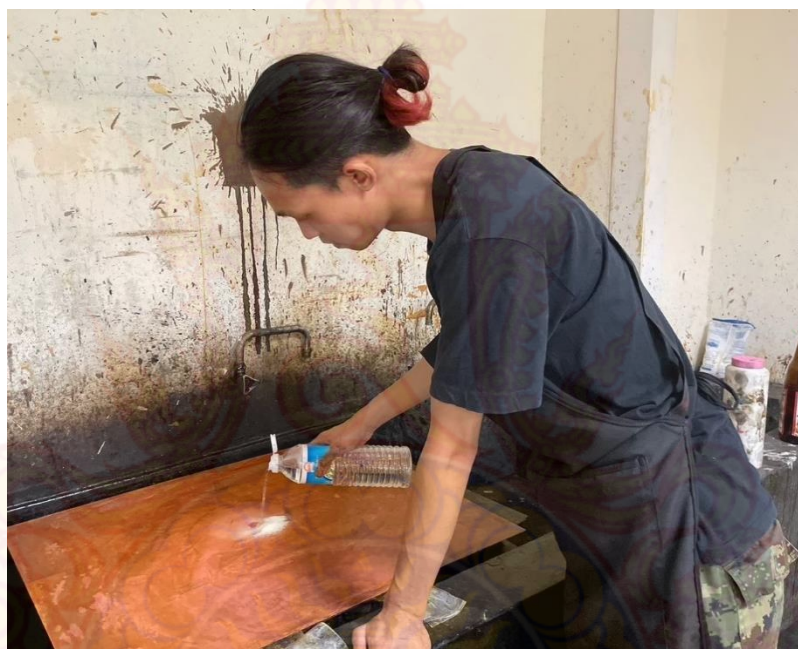
ภาพที่ 35 นำแม่พิมพ์มาหล่อองค์พระ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ก่อนการพิมพ์

1. ขั้นตอนการล้างแม่พิมพ์ เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเขียนดินสอไขแล้วจึงทำการล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์ให้สะอาดด้วยน้ำมันสน ทินเนอร์ และน้ำยาล้างภาชนะ นำสีอิวดำ เกลือ มาลูบให้ทั่วแม่พิมพ์ทองแดงล้างให้สะอาดด้วยน้ำยาล้างภาชนะ และน้ำเปล่าอีกครั้ง เพื่อล้างคราบสิ่งสกปรกที่ติดตามแม่พิมพ์ออกจนหมดจนแม่พิมพ์กลับมาสะอาด แต่หลังจากผ่านกระบวนการกัดกรดแล้วสามารถมองเห็นและสัมผัสแม่พิมพ์จะเกิดขเป็นรูพรุนจากนั้นนำไปซับแม่พิมพ์ด้วยกระดาษขรุฟ และเป่าแห้งด้วยเครื่องเป่าลมร้อน



ภาพที่ 36 การล้างแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2. ขั้นตอนการตะไบขอบแม่พิมพ์ เป็นขั้นตอนหนึ่งที่ต้องทำก่อนที่จะนำผลงานไปอัดหมึก โดยการใช้ตะไบเหล็กทำการตะไบทั้งสี่ด้านของแม่พิมพ์ เพื่อให้ขอบนั้นมี ความมนลงเมื่อทำการพิมพ์ ผลงานลงกระดาษจะไม่ทำให้ขอบโลหะที่มีความแข็งนั้นทำกระดาษที่มี ความเปราะบางขาด และควร ตะไบมุมของเหลี่ยมแม่พิมพ์ให้มีความมน เพื่อไม่ให้เป็นอันตรายเวลา ยกย้ายผลงานไปจุดอื่น



ภาพที่ 37 การตะไบขอบแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรด

1. ขั้นตอนการกำหนดตำแหน่งโดยการทำเครื่องหมายตำแหน่งเป็นการทำตำแหน่งในการวางกระดาษให้ตรงและขนานไปกับแม่พิมพ์โดยการวัดขนาดของแม่พิมพ์ให้อยู่ตรงกลางของกระดาษพิมพ์ (100 x 70 ซม.) แล้วทำเส้นสัญลักษณ์เท่ากับขนาดของแม่พิมพ์ (81 x 61 ซม.) ไว้บนกระดาษปรีฟที่ตัดให้ขนาดเท่ากับขนาดของกระดาษพิมพ์เมื่อถึงขั้นตอนการพิมพ์วางกระดาษปรีฟที่ทำสัญลักษณ์ไว้ใต้แม่พิมพ์

2. ขั้นตอนการหมักกระดาษ นำกระดาษสำหรับพิมพ์ กระดาษฟาเบรียโน (Fabriano) วางลงในอ่างสำหรับหมักกระดาษ (ขั้นตอนนี้กระดาษควรชุ่มน้ำอย่างน้อย 30 นาที ก่อนนำเข้าสู่กระบวนการพิมพ์) ต่อมา ทำการซับน้ำออกจากกระดาษ นำกระดาษขึ้นมาจากการแช่น้ำ แล้วใช้กระดาษปรีฟขนาด A0 มากางแผ่ทับไปที่กระดาษ แล้วใช้ฝ่ามือลูบกระดาษ เพื่อเป็นการซับน้ำที่ขังอยู่ในกระดาษออกจนเหลือเพียง ความชื้นที่อยู่ในเยื่อกระดาษเท่านั้น

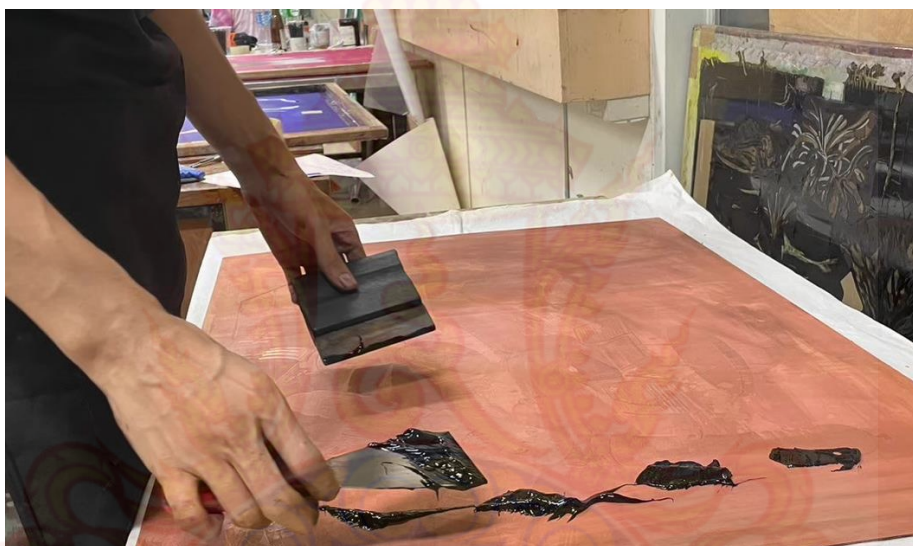


ภาพที่ 38 การซับกระดาษ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

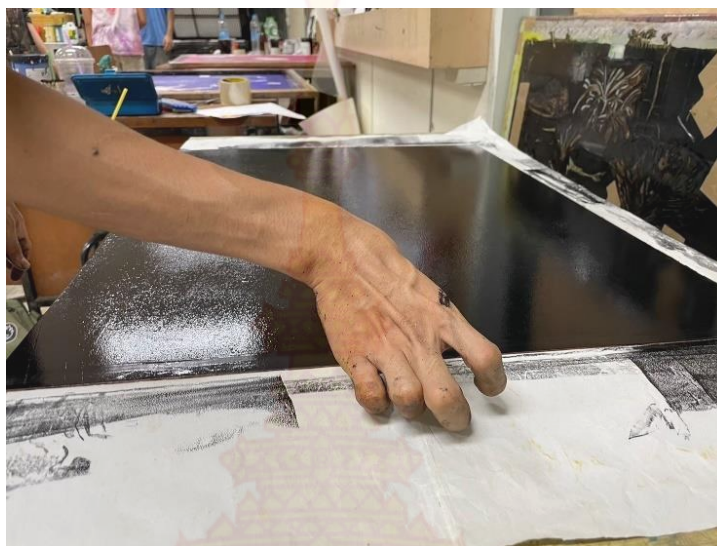
3. นำแม่พิมพ์มาทำการปาดหมึกลงไปแม่พิมพ์ แล้วทำการอัดหมึกจนทั่ว จากนั้นนำกระดาษบุรูปมาวาง แล้ววางทับไปที่แม่พิมพ์ และใช้ลูกกลิ้งซบดึงหมึกพิมพ์ที่เป็นส่วนเกินออกจากแม่พิมพ์ ทำเช่นนี้สามครั้งจนหมึกที่อยู่บนหน้าแม่พิมพ์นั้นลดน้อยลง

ต่อด้วยกระดาษลอกลายหรือกระดาษไข ขั้นตอนนี้เพื่อต้องการให้หมึกพิมพ์ออกจากผิวหน้าแม่พิมพ์โดยวิธีการเช็ด ให้วางฝ่ามือลงบนแผ่นกระดาษลอกลายหรือกระดาษไข เช็ดวนไปในทิศทางเดียวกัน เช็ดให้สะอาดจนไม่ปรากฏสีหมึกพิมพ์อยู่บนแม่พิมพ์ ส่วนที่หมึกพิมพ์จะเหลือคือส่วนที่อยู่ในรูปพรุนที่เกิดจากการกักกรด



ภาพที่ 39 ขั้นตอนการอัดหมึก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 40 การอัดหมึกลงแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 41 การซับหมึกออกจากแม่พิมพ์ด้วยกระดาษปรีฟ

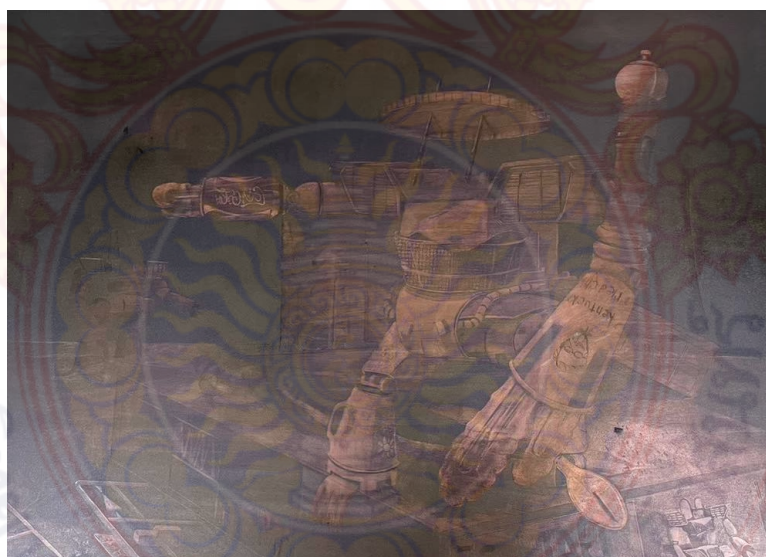
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 42 วิธีการเช็ดหมึกด้วยกระดาษลอกลาย

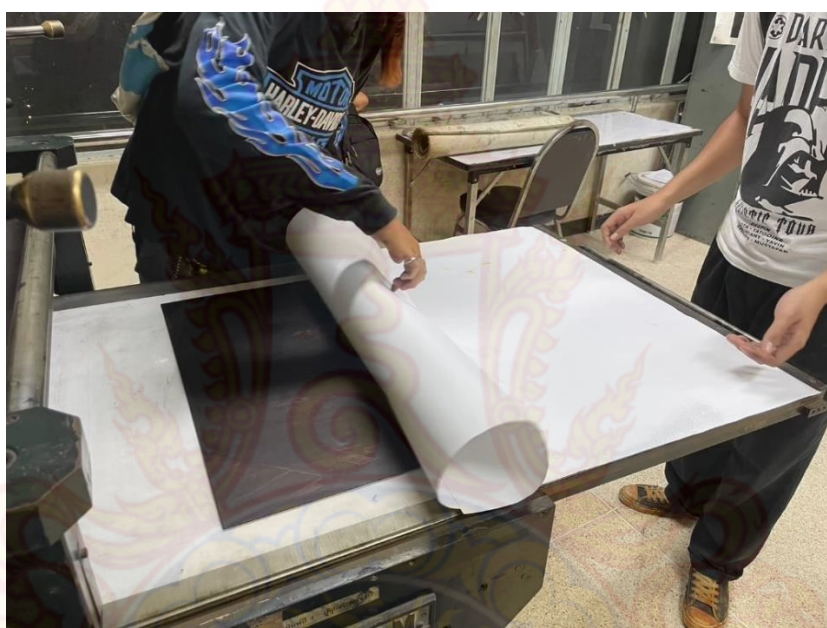
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 43 แม่พิมพ์ที่ทำการเช็ดหมึกออกแล้วพร้อมพิมพ์

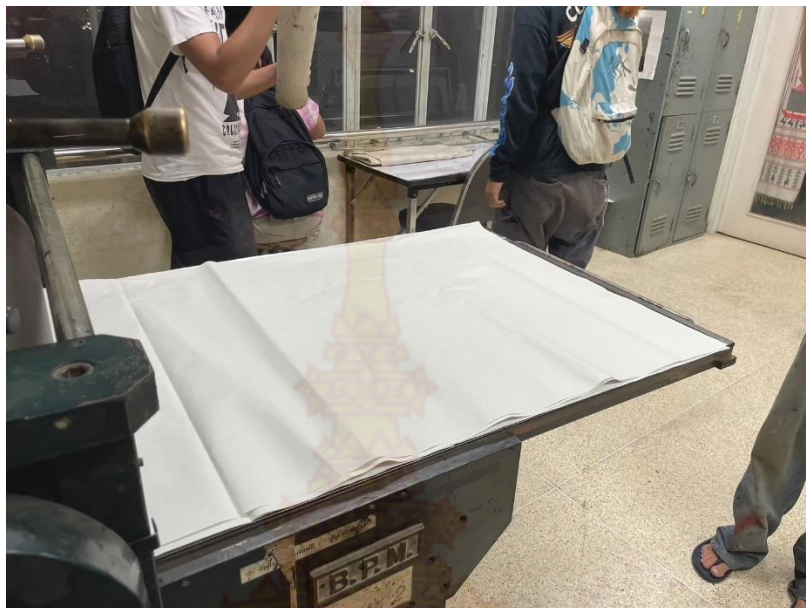
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

4. ขั้นตอนการพิมพ์ วางแผ่นแม่พิมพ์ที่ทำการอัดหมึกพิมพ์และเซ็ทเรียบร้อยแล้ว ให้หงายแม่พิมพ์ด้านที่ถูกอัดหมึกพิมพ์ไว้วางลงบนแผ่นเพลทแทนพิมพ์ให้ตรงตามตำแหน่งที่มีการทำมาร์คไว้ นำกระดาษสำหรับพิมพ์ที่ผ่านการทำขึ้นกระดาษไว้แล้ว 30 นาที และซับน้ำจนเหลือเพียงความชื้น วางทับลงบนแม่พิมพ์ให้ตรงตำแหน่งที่กำหนดไว้ ตามด้วยกระดาษรูป 2 แผ่น วางทับ กระดาษพิมพ์ และสุดท้ายตามด้วยแผ่นสีกหลาดวางลงบนกระดาษรูป



ภาพที่ 44 ขั้นตอนวางแม่พิมพ์ลงแทนพิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 45 ขั้นตอนปุกระดาษปรับฟองแทนพิมพ์

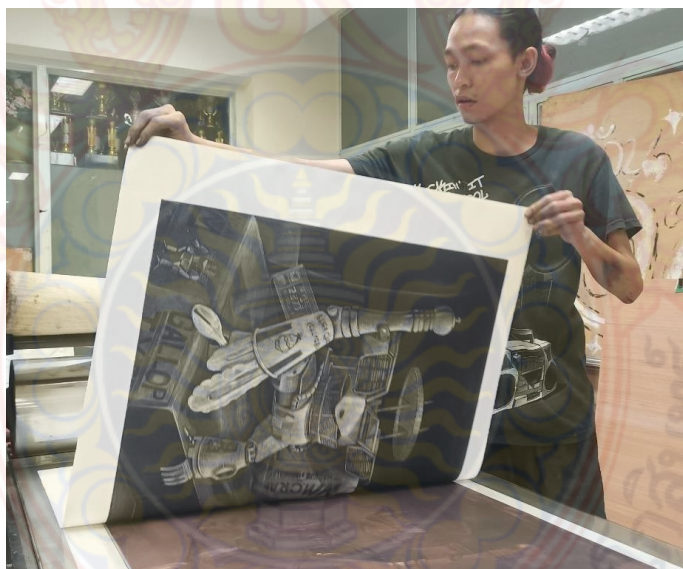
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

4.1 ปรับน้ำหนักของแทนพิมพ์ให้อยู่ในระดับ 6.6 เซนติเมตรทั้งสองด้านหมุนลูกกลิ้งแทนพิมพ์ เพื่อให้ ลูกกลิ้งแทนพิมพ์กดทับบนแม่พิมพ์ และหมึกที่อัดอยู่ในร่องถูกความชื้นของกระดาษดึงหมึกพิมพ์ขึ้นมาหากปรับน้ำหนักของแทนพิมพ์เบาจะทำให้เกิดรอยต่างบนผลงานขาดหรือปรับน้ำหนักแทนพิมพ์ทั้งสองด้านไม่เท่ากัน และหากปรับน้ำหนักของแทนพิมพ์หนักไปก็จะทำให้กระดาษพิมพ์แม่พิมพ์เกิดความเสียหายได้จากนั้นหมุนลูกกลิ้งแทนพิมพ์ให้เคลื่อนที่จากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งจนสุดแผ่นลงเพลทของแทนพิมพ์



ภาพที่ 46 ขั้นตอนการพิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 47 การดึงชิ้นงานออกจากแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 48 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

ชื่อผลงาน : My Gallop

ปีที่สร้าง : พ.ศ.2567

เทคนิค : ภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

ขนาด : 80x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในวัยเด็กครอบครัวข้าพเจ้าต้องออกไปทำงานการดูแลการดูแลไฟฟ้าจากโทรทัศน์ในเวลาว่างจึงเกิดความประทับใจใน ตัวละคร และบรรยากาศจึงเริ่มจากการสะสมตุ๊กตาโมเดลและเกิดความคิดทำการดัดแปลงสร้างสรรค์จากวัสดุ และอุปกรณ์ โดยได้รับอิทธิพลความชอบ ความหลงใหลในการ์ตูนไฟฟ้าที่ได้รับชมในวัยเด็ก จึงนำมาสร้างแบบร่างโดยใช้ชอล์กประกอบ และทัศนธาตุในการสร้างสรรค์

ด้านเนื้อหาและแนวคิด

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานโดยสะท้อนความรู้สึกให้ได้เห็นถึงความงามจากการประดิษฐ์ และความคิดสร้างสรรค์มาเป็นของเล่นในวัยเด็กยามอยู่บ้านคนเดียวให้ผู้มอง หรือผู้พบเห็น มีความสุขจากการระลึกถึงกิจกรรมในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตกับการจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อวัสดุของใกล้ตัว นำมาสร้างสรรค์ เพิ่ม ตัดทอน สู้หุ่นจำลองในบรรยากาศต่าง ๆ ในบ้านที่ได้พบเจอในวัยเยาว์

ด้านลักษณะและรูปแบบในผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) การสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการนำประสบการณ์ในวัยเด็ก มาเป็นการสร้างสรรค์เรื่องราวผ่าน อุปกรณ์เครื่องใช้ ในมุมและสถานที่ต่างๆในบริเวณบ้านเช่น เครื่องมือทำสวน กรรไกรตัดกิ่ง สายยาง ถังน้ำ ที่อยู่ในสนามหญ้า มีด ซ้อน จากห้องครัว จากอุปกรณ์เหล่านี้นำมาสร้างสรรค์ เพิ่ม ลด ตัดทอน จัดวางองค์ประกอบโดยยังมีเค้าโครงของเป็นจริงอีกทั้งเพิ่มเติมจากจินตนาการของข้าพเจ้าเพื่อแสดงถึงความทรงจำในวัยเด็ก

การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้สร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้มีการนำทัศนธาตุทางศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการใช้ค่าน้ำหนักแสง และเงามาสร้างรายละเอียดรูปร่างรูปทรงในผลงานเพื่อสร้างจุดเด่นโดยใช้การจัดวางองค์ประกอบทางทัศนธาตุ เช่น การเน้น จุดเด่น จุดรอง ระยะ และความกลมกลืน⁵ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

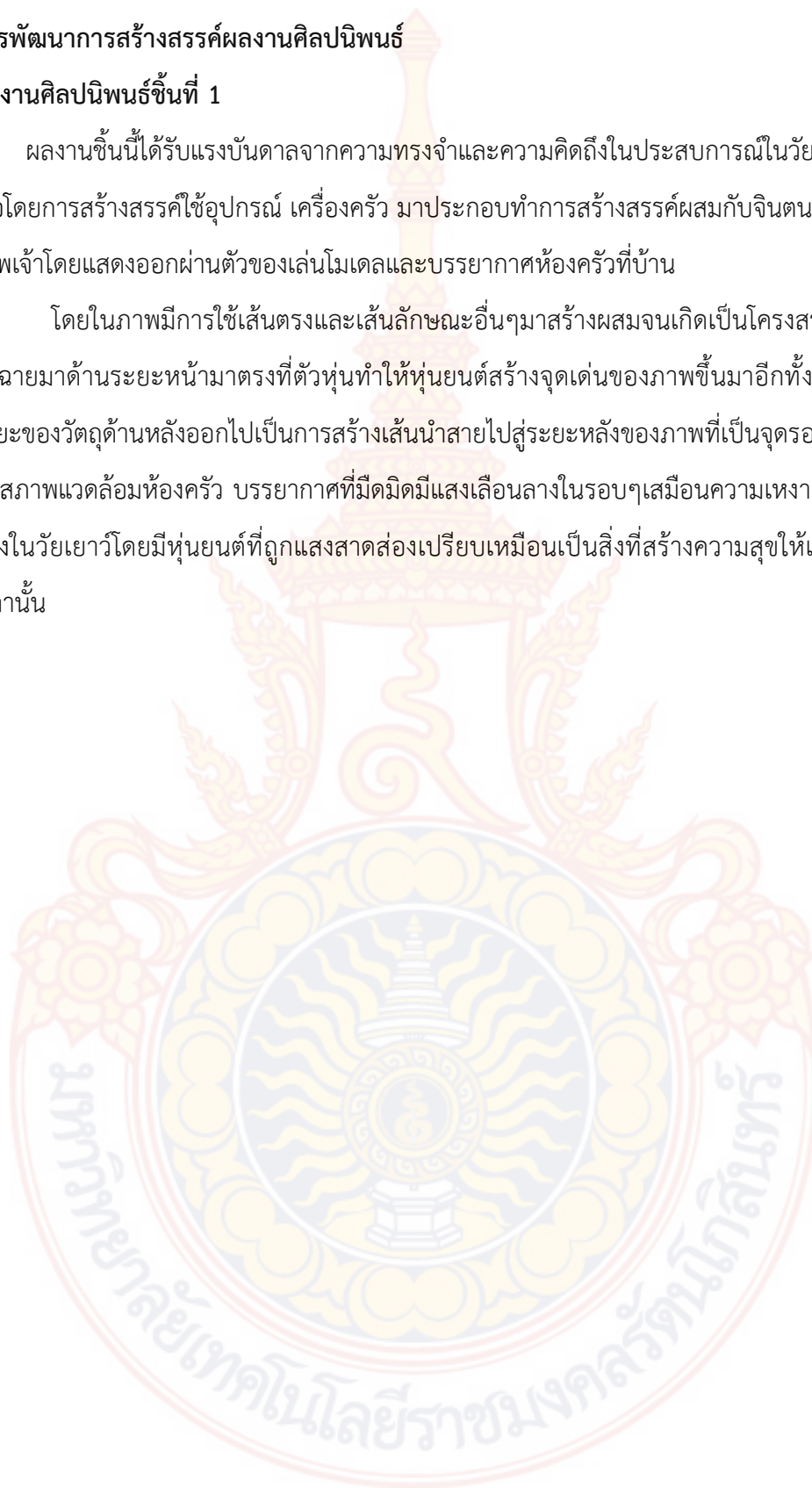
⁵ ชลูด นิ่มเสมอ. (2541). (องค์ประกอบศิลป์Composition of Art). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์.

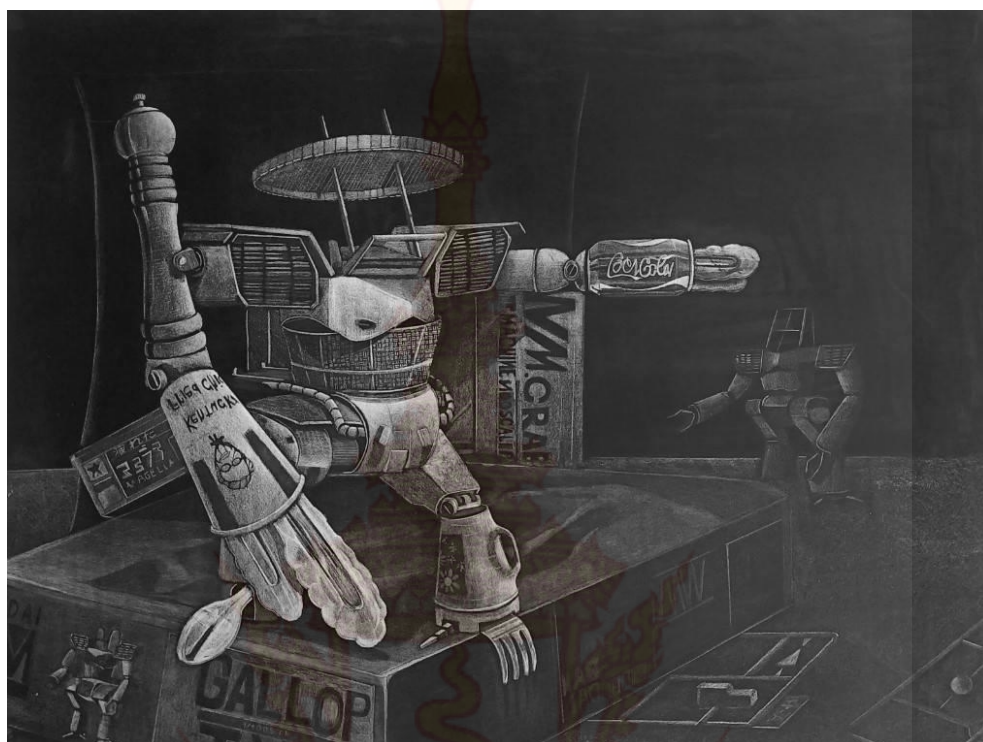
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากความทรงจำและความคิดถึงในประสบการณ์ในวัยเยาว์ที่ได้พบเจอโดยการสร้างสรรค์ใช้อุปกรณ์ เครื่องครัว มาประกอบทำการสร้างสรรค์ผสมกับจินตนาการของข้าพเจ้าโดยแสดงออกผ่านตัวของเล่นโมเดลและบรรยากาศห้องครัวที่บ้าน

โดยในภาพมีการใช้เส้นตรงและเส้นลักษณะอื่นๆมาสร้างผสมจนเกิดเป็นโครงสร้าง แสงเงาที่ถูกฉายมาด้านระยະหน้ามาตรงที่ตัวหุ่นทำให้หุ่นยนต์สร้างจุดเด่นของภาพขึ้นมาอีกทั้งเป็นการปลักระยะของวัตถุด้านหลังออกไปเป็นการสร้างเส้นนำสายไปสู่ระยะหลังของภาพที่เป็นจุดรองให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อมห้องครัว บรรยากาศที่มีมิติมีแสงเลือนกลางในรอบๆเสมือนความเหงาและว่างเปล่าของในวัยเยาว์โดยมีหุ่นยนต์ที่ถูกแสงสอดส่องเปรียบเหมือนเป็นสิ่งที่สร้างความสุขให้แก่ข้าพเจ้าในเวลานั้น





ภาพที่ 49 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน : My Gallop

เทคนิค : ภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

ขนาด : 61x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

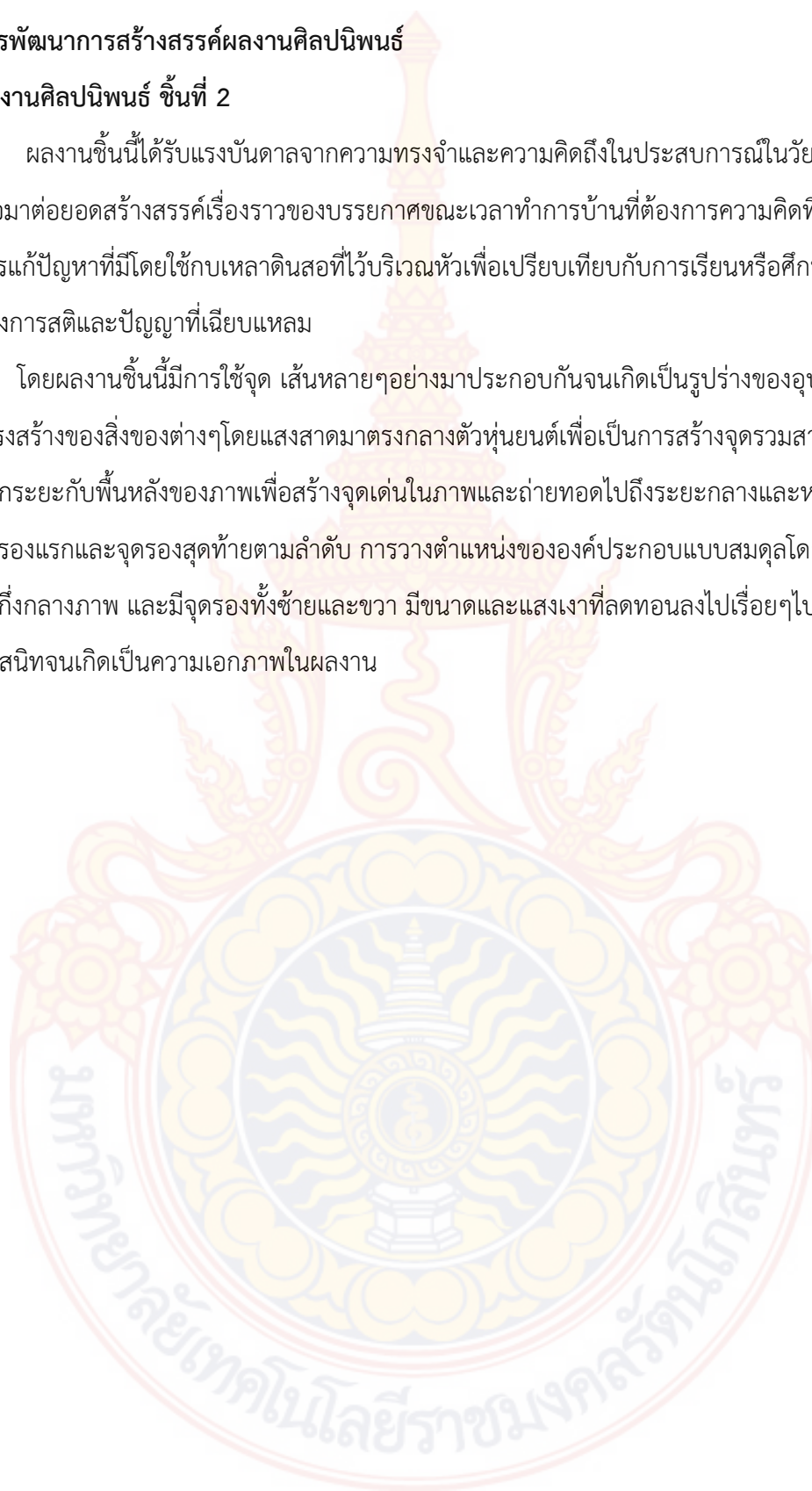


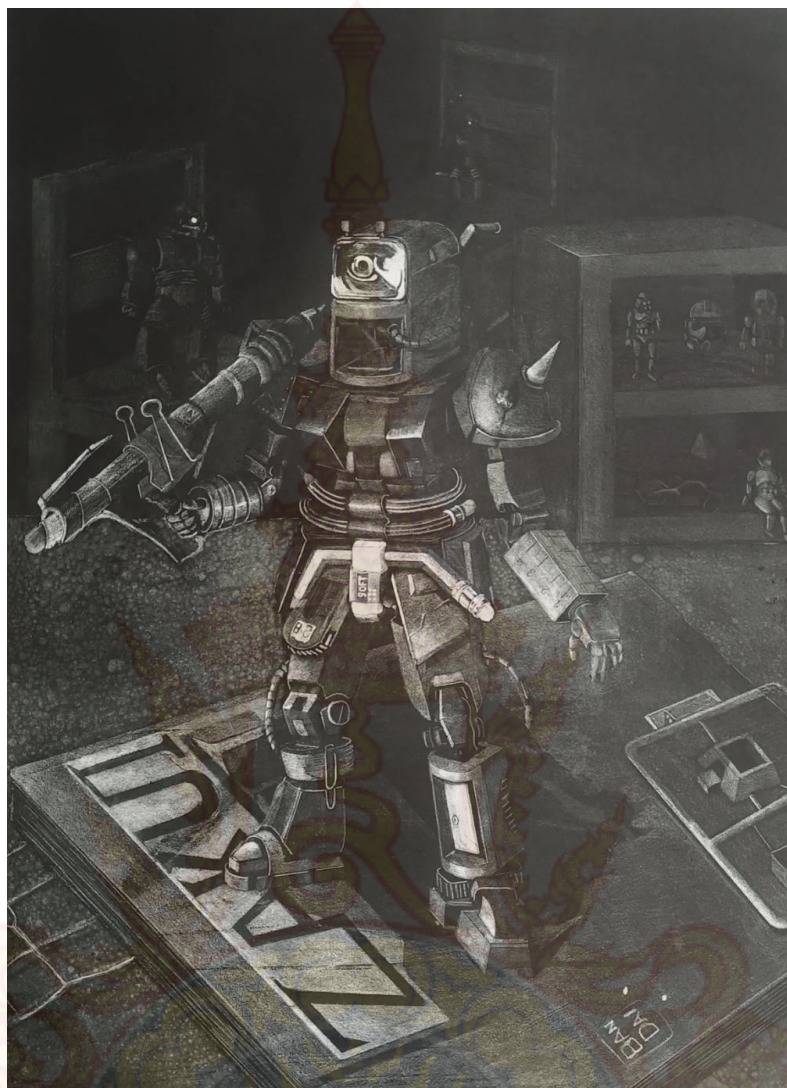
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากความทรงจำและความคิดถึงในประสบการณ์ในวัยเยาว์ที่ได้พบเจอมาต่อ ยอดสร้างสรรค์เรื่องราวของบรรยากาศขณะเวลาทำการบ้านที่ต้องการความคิดที่แหลมคมในการแก้ปัญหาที่มีโดยใช้กบเหลาดินสอที่ไว้บริเวณหัวเพื่อเปรียบเทียบกับการเรียนหรือศึกษาสิ่งอื่นๆ ต้องการสติและปัญญาที่เฉียบแหลม

โดยผลงานชิ้นนี้มีการใช้จุด เส้นหลายๆอย่างมาประกอบกันจนเกิดเป็นรูปร่างของอุปกรณ์และโครงสร้างของสิ่งของต่างๆโดยแสงสาดมาตรงกลางตัวหุ่นยนต์เพื่อเป็นการสร้างจุดรวมสายตาและผลักระยะกับพื้นหลังของภาพเพื่อสร้างจุดเด่นในภาพและถ่ายทอดไปถึงระยะกลางและหลังสุดที่เป็นจุดรองแรกและจุดรองสุดท้ายตามลำดับ การวางตำแหน่งขององค์ประกอบแบบสมดุลโดยใช้จุดเด่นอยู่กึ่งกลางภาพ และมีจุดรองทั้งซ้ายและขวา มีขนาดและแสงเงาที่ลดทอนลงไปเรื่อยๆไปหาพื้นหลังที่มีตสนิทจนเกิดเป็นความเอกภาพในผลงาน





ภาพที่ 50 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน : Zaku in the classroom

เทคนิค : ภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

ขนาด : 61x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างสรรค์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบในวัยเด็กที่ได้รับชมการ์ตูนและมีพื้นที่ของธรรมชาติอยู่บริเวณที่พักอาศัยจึงนำความประทับใจกับบรรยากาศที่มีมาสร้างสรรค์ในลักษณะของหุ่นยนต์กลุ่มเล็กๆที่กำลังออกไปผจญภัย

โดยผลงานชิ้นนี้ใช้แสงที่สอดเข้ามาใส่กลุ่มของหุ่นยนต์เป็นเส้นนำสายตาไปในทิศทางที่กระจายออกไปสู่หุ่นยนต์ตัวอื่นๆรอบข้างและแสดงพื้นผิวของวัตถุต่างๆให้เด่นชัด โดยมีเงาที่ตกทอดไประยะหลังของภาพ ทำให้เกิดเอกภาพไว้อยู่ เส้น รูปร่าง รูปทรง มีคุณภาพแบบซ้ำๆเหมือนกันด้วยน้ำหนักของแสงและเงา





ภาพที่ 51 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Garden Love

เทคนิค : ภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

ขนาด : 61x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

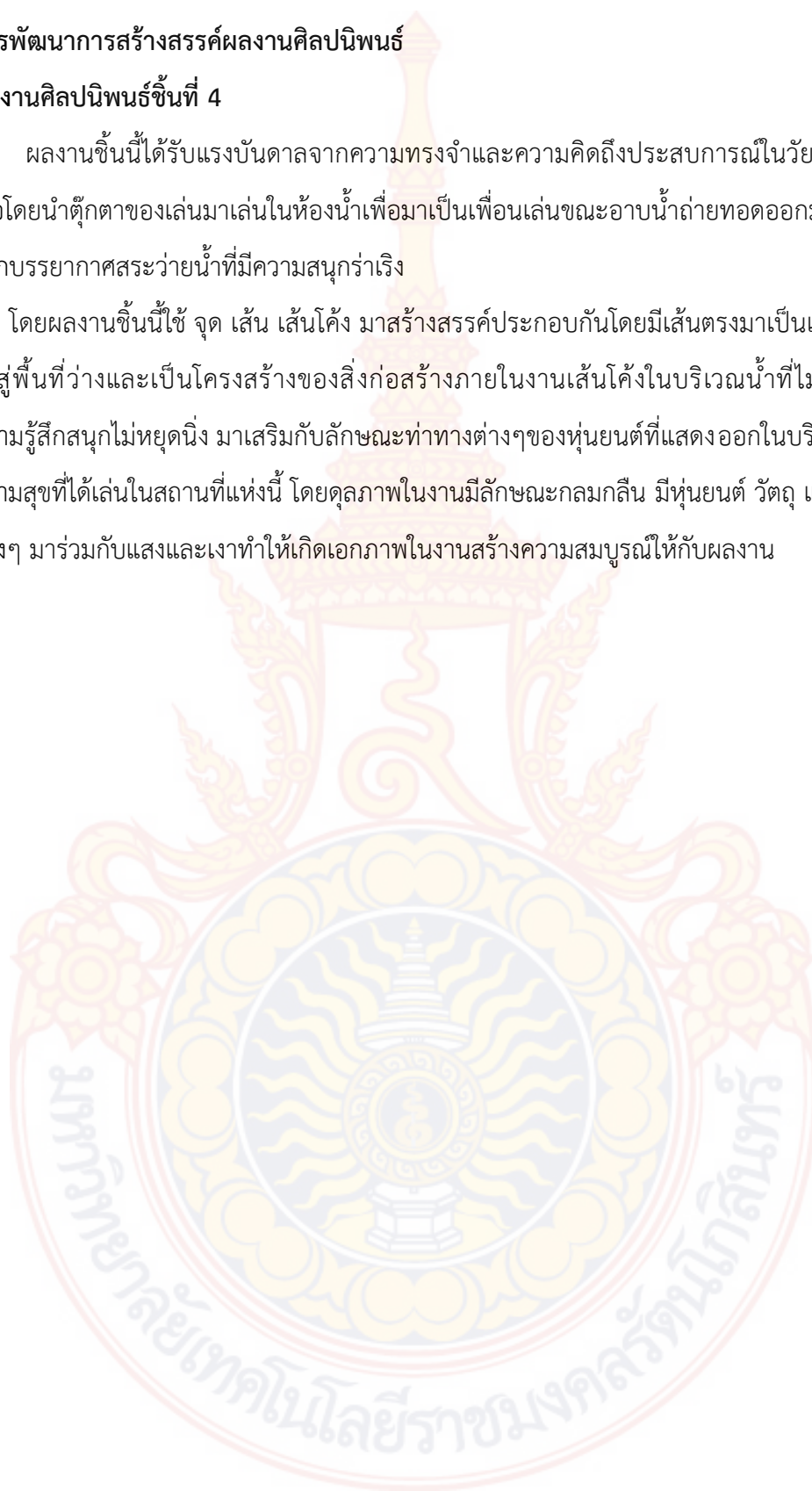


การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากความทรงจำและความคิดถึงประสบการณ์ในวัยเยาว์ที่ได้พบเจอโดยนำตุ๊กตาของเล่นมาเล่นในห้องน้ำเพื่อมาเป็นเพื่อนเล่นขณะอาบน้ำถ่ายทอออกมาโดยจำลองจากบรรยากาศสระว่ายน้ำที่มีความสนุกรื่นเริง

โดยผลงานชิ้นนี้ใช้ จุด เส้น เส้นโค้ง มาสร้างสรรค์ประกอบกันโดยมีเส้นตรงมาเป็นเส้นนำสายตาไปสู่พื้นที่ว่างและเป็นโครงสร้างของสิ่งก่อสร้างภายในงานเส้นโค้งในบริเวณน้ำที่ไม่อยู่นิ่งสร้างความรู้สึกสนุกไม่หยุดนิ่ง มาเสริมกับลักษณะท่าทางต่างๆของหุ่นยนต์ที่แสดงออกในบริบทของการมีความสุขที่ได้เล่นในสถานที่แห่งนี้ โดยตุ๊กตาในงานมีลักษณะกลมกลืน มีหุ่นยนต์ วัตถุ และโครงสร้างต่างๆ มาร่วมกับแสงและเงาทำให้เกิดเอกภาพในงานสร้างความสมบูรณ์ให้กับผลงาน





ภาพที่ 52 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : Boy and Fantastic of Toy

เทคนิค : ภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching)

ขนาด : 61x81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปนิพนธ์เล่มนี้สร้างและแสดงออกถึงแนวคิดการเรียนรู้สร้างสรรค์การทำงานทางศิลปะ ในขั้นตอนต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ข้าพเจ้าได้ทำ รวมถึงข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ตลอดจนการค้นหาวิธีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำผลงาน ให้มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อศิลปนิพนธ์ในการสร้างผลงานรูปแบบกึ่งนาม

ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปนิพนธ์ชุดนี้สร้างประโยชน์แก่ผู้ที่เข้ามาอ่านและผู้ที่น่าสนใจ แนวคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ สู่อารมณ์สะสมตุ๊กตาโมเดลนั้น ทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขจากสะสมของเหล่านั้น และเริ่มมีการสร้างสรรค์ดัดแปลงจากบรรยากาศในสภาพแวดล้อมบริเวณบ้านของข้าพเจ้าที่มีวัสดุ อุปกรณ์ มาสร้างสรรค์ขึ้นเป็นตุ๊กตาของเล่นที่มาจากแรงบันดาลใจจากการ์ตูนไซไฟและหนังสือการ์ตูนมาสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ผ่านผลงานศิลปะเทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรด (Etching) ในการเผยแพร่ผลงานเพื่อเสนอความสุขและความสนุกของการได้สะสมโมเดลและของเล่นผ่านการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เพื่อแสดงออกถึงการสร้างสรรค์และความสุขที่นำเสนอผ่านผลงานภาพพิมพ์ในศิลปนิพนธ์ชุดนี้

บรรณานุกรม

หนังสือ

ชลูด นิ่มเสมอ. (2541). (องค์ประกอบศิลป์Composition of Art). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ อมรินทร์.

พัลลภ วังบอน. (2561). สุนทรียะในงานภาพพิมพ์โลหะ The Aesthetic in the Etching. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ซากุระ

สารสนเทศ

จิตินันท์ เตชะคุป. (2549). (ของเล่นและพัฒนาการ). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://playground-th.tarad.com>

ตฤณภัทร โลหะพงศธร. (2565). แนะนำหนังสือ Sci-fi จากงานหนังสือแห่งชาติครั้งที่ 51. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://becommon.com>. (วันที่สืบค้นข้อมูล 25 มีนาคม 2567)

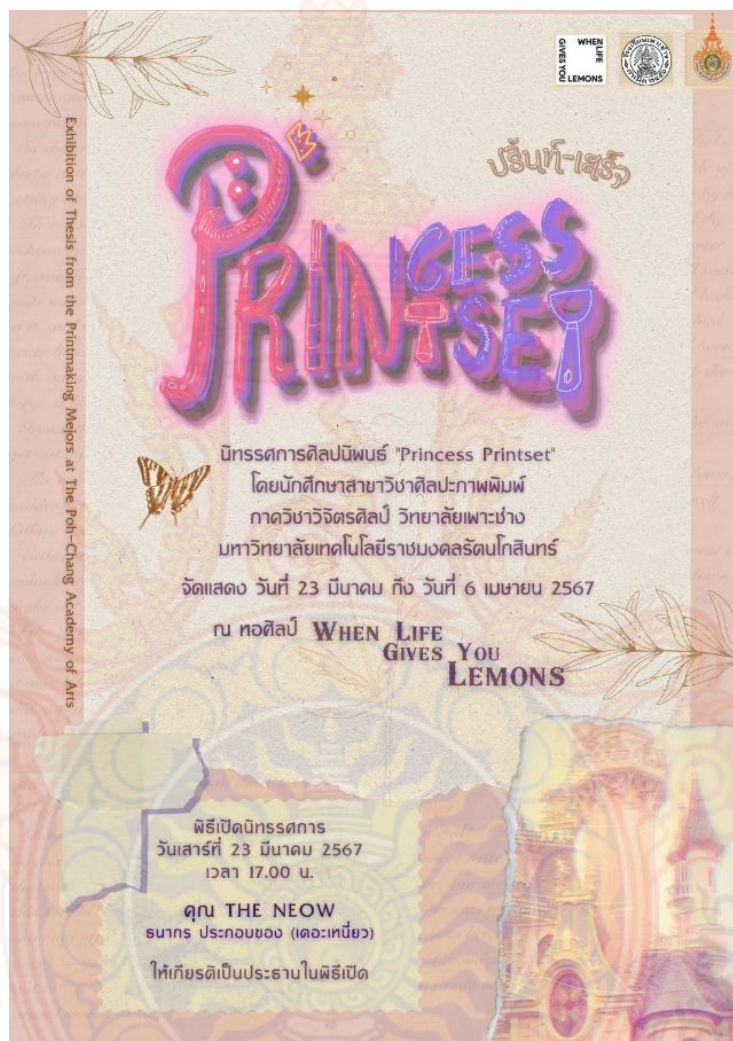
อณัฐย์ พุฒนาค. (2561). (ของเล่นเด็กไม่ใช่เรื่องเล็กเมื่อการเล่นคือการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ใหญ่). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://thematter.co/social>

ภาคผนวก



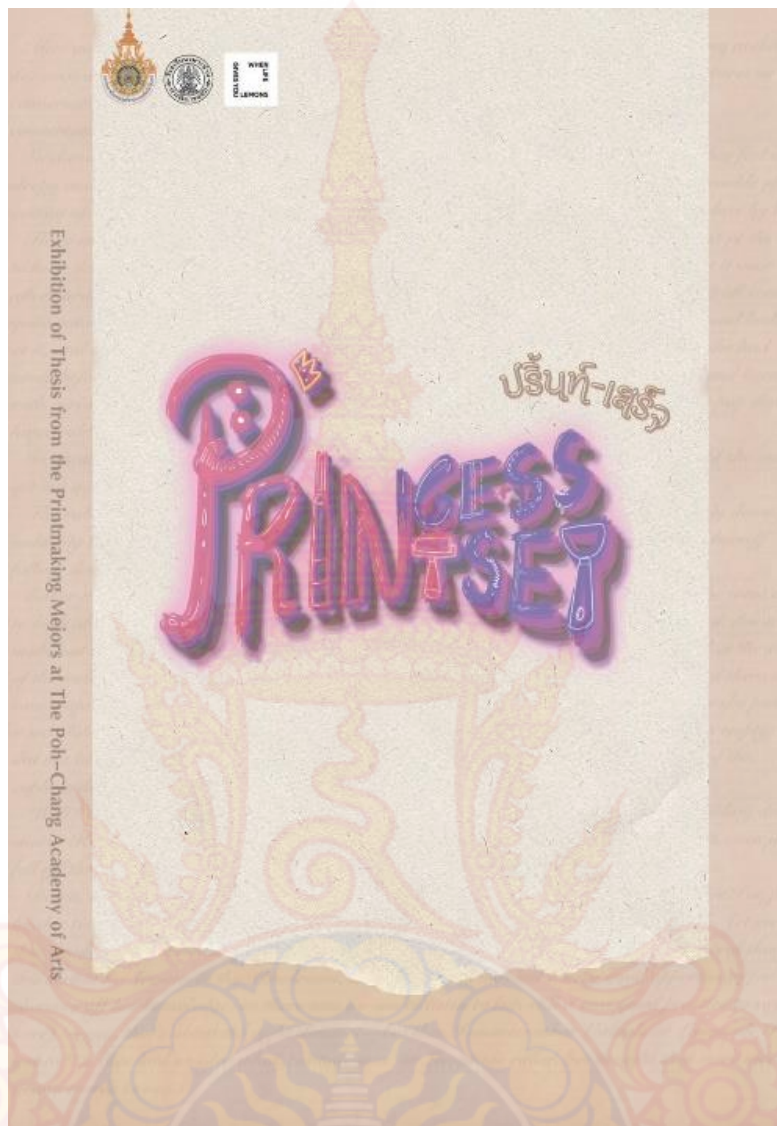
การจัดนิทรรศการก่อนศิลปะพิมพ์

การจัดนิทรรศการศิลปะพิมพ์ “ปรี้นเซส ปรี้นเสร็จ” (Printcess Printset) ของนักศึกษา สาขาศิลปะภาพพิมพ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ณ When Life lemons gives You ซอยจรัญสนิทวงศ์ 91 แขวงบางอ้อ เขตบางพลัด กรุงเทพฯ



ภาพที่ 53 รูปโปสเตอร์ “ปรี้นเซส ปรี้นเสร็จ”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 54 รูปถ่ายหน้าปกสูจิบัตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





"My Gallop"

Etching

61x81 cm.



ชนะชล น้อยวงษ์ (ใหม่)

Chanachonn Noi Wong

Email: maikaku94@gmail.com

ภาพที่ 55 รูปถ่ายภายในสตูดิโอ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 56 รูปถ่ายพิธีเปิดนิทรรศการ “ปรี้นเซส ปรี้นเสรีจ”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 57 รูปถ่ายบรรยากาศในนิทรรศการ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 58 รูปถ่ายบรรยากาศในนิทรรศการ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายชนะชล น้อยวงษ์
วันเกิด	21 มีนาคม พ.ศ.2542
ที่อยู่	8/1 ซอยราชพฤกษ์ 9 แขวงบางเข็อกหนังสือ เขตตลิ่งชัน กรุงเทพฯ 10170
ประวัติการศึกษา	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดราชบพิศ ระดับอาชีวศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
ปัจจุบัน	ศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ประวัติผลงาน	2566 เข้าร่วมโครงการพัฒนาศักยภาพศิลปินรุ่นใหม่ ปีงบประมาณ 2566 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม 2566 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ “ดินปั้นหมึก” ครั้งที่ 15 2567 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ “ปรี้นเซส ปรี้นเสร็จ”

