



ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัว
Fun Moments in My Private Space

ธรรมรัตน์ แจ่มโพธิ์นาค

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปภาพพิมพ์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2568

ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัว

ธรรมรัตน์ แจ่มโพธิ์นาค

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปภาพพิมพ์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2568

Fun Moments in My Private Space

Thammarat Jaengphonak

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

2025

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง ห่วงเวลาความสนุกในพื้นที่ส่วนตัว
เสนอโดย นาย ธรรมรัตน์ แจ่มโพธิ์นาค รหัสนักศึกษา 4651070841110
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

รองศาสตราจารย์พัลลภ วังบอน

คณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชลดา ชาญประสพผล)

..... กรรมการ

(อาจารย์วรพงษ์ อรุณเรือง)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจนวิทย์ ชูทอง)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พัลลภ วังบอน)

..... กรรมการ

(อาจารย์สุรัชย์ อุดมมัน)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรางคนา ผิวมันกิจ)

..... กรรมการ

(อาจารย์ทัศนะ ก้อนดี)

..... กรรมการ

(อาจารย์รัตนา สุจริต)

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัฐ บุญทรง)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

Title: Fun Moments in My Private Space
Name: Mr. Thammarat Jaengphonak
Student ID: 4651070841110
Adviser: Assoc.Prof. Pallop Wangborn
Degree: Bachelor Degree of Fine Arts Major in Printmaking
Poh-Chang Academy of Arts Rajamangala University of Technology
Rattanakosin
Year: 2025

Abstract

In creating my artwork under the theme “Moments of Joy in Personal Space,” during my childhood, I often felt lonely, having to stay at home during holidays with few friends to play or have fun with. However, within that solitude and enjoyment, it opened up more opportunities to converse with myself than seeking friends to play or talk to. As a result, when I was at home in my own private space, I would frequently imagine and visualize the areas and environments around my house—particularly the garden area where I regularly went to play. This sparked my imagination, transforming that space into various possibilities: places to play and enjoy with myself, and to create characters that I invented and drew from my imagination, inspired by comic books I had played with. I could also sense atmospheres that I might have seen on television—locations with structures rooted in reality blended with elements I fabricated in my fantasy. In those emotional moments, I played and found joy in that imagined place, allowing my thoughts and imagination to run wild and freely. My artistic influences are expressed through the style and emotions of the work via Expressionism, employing the intaglio printmaking process, specifically in the drypoint technique.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงคุณบิดามารดา ซึ่งเป็นผู้ให้กำเนิดและเป็นกำลังให้แก่ข้าพเจ้าเสมอมาด้วยความเคารพอย่างสูงรวมถึงผู้ให้การอุปถัมภ์ตลอดจนคณาจารย์ที่ท่านได้อบรมสั่งสอนและมอบวิชาความรู้ในด้านศิลปะและให้คำปรึกษา ชี้แนะ ในเรื่องต่างๆ ที่ข้าพเจ้านั้นได้ศึกษาเล่าเรียนใฝ่รู้ถึงขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการภาพพิมพ์ ตลอด 4 ปี ขอขอบคุณคณาจารย์และเพื่อนๆ รุ่นพี่รุ่นน้อง ที่ได้คอยช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกและให้คำชมเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และสุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าของขอบคุณตนเองที่ฝ่าฟันอุปสรรค ความเหนื่อย แรงกดดัน ความไม่ย่อท้อและความขยันของข้าพเจ้าตลอด 4 ปีนี้จนสำเร็จเป็นศิลปินนิพนธ์

ธรรมรัตน์ แจ่มโพธิ์นาค



คำนำ

ในศิลปนิพนธ์เรื่อง ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัวนั้น ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากตัวเองในวัยเด็ก ตอนที่ข้าพเจ้านั้นบางครั้งที่ข้าพเจ้ารู้สึกเหงาต้องอยู่คนเดียวที่บ้านในช่วงวันหยุดซึ่งไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่คอยได้เล่นและได้สนุกด้วยกันแต่ทว่าตอนที่ตัวเรานั้นกลับมาอยู่ที่บ้านหรืออยู่ในมุมที่เป็นมุมส่วนตัวของเรานั้นเรามักจะนึกคิดและจินตนาการถึงพื้นที่ ที่มีเค้าโครงจากความเป็นจริงและตัวละครต่างๆ ที่ได้เห็นและได้จากการดูในเรื่องต่างๆ ในสื่อโทรทัศน์จึงทำให้ข้าพเจ้านั้นได้เกิดแนวความคิดและไอเดียที่จะผสมความเป็นการ์ตูนที่ตัวของข้าพเจ้านั้นได้ดูและเห็นได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ตัวละครของข้าพเจ้าที่จะเป็นตัวละครที่จะโลดแล่นอยู่ในพื้นที่ในจินตนาการของตัวข้าพเจ้าเองผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) ในเทคนิค (Dry point) และอธิบายขั้นตอนกระบวนการต่างๆ และแนวคิดในงาน เพื่อให้เข้าใจเนื้อหา รวมไปถึงบทสรุปในเนื้อหาต่างๆ ในการทำงานหวังว่าผลการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์และศิลปนิพนธ์ชุดนี้ คงเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจและต้องการศึกษาต่อในการทำงานศิลปะต่อไป

ธรรมรัตน์ แจ่มโพธิ์นาค

สารบัญ

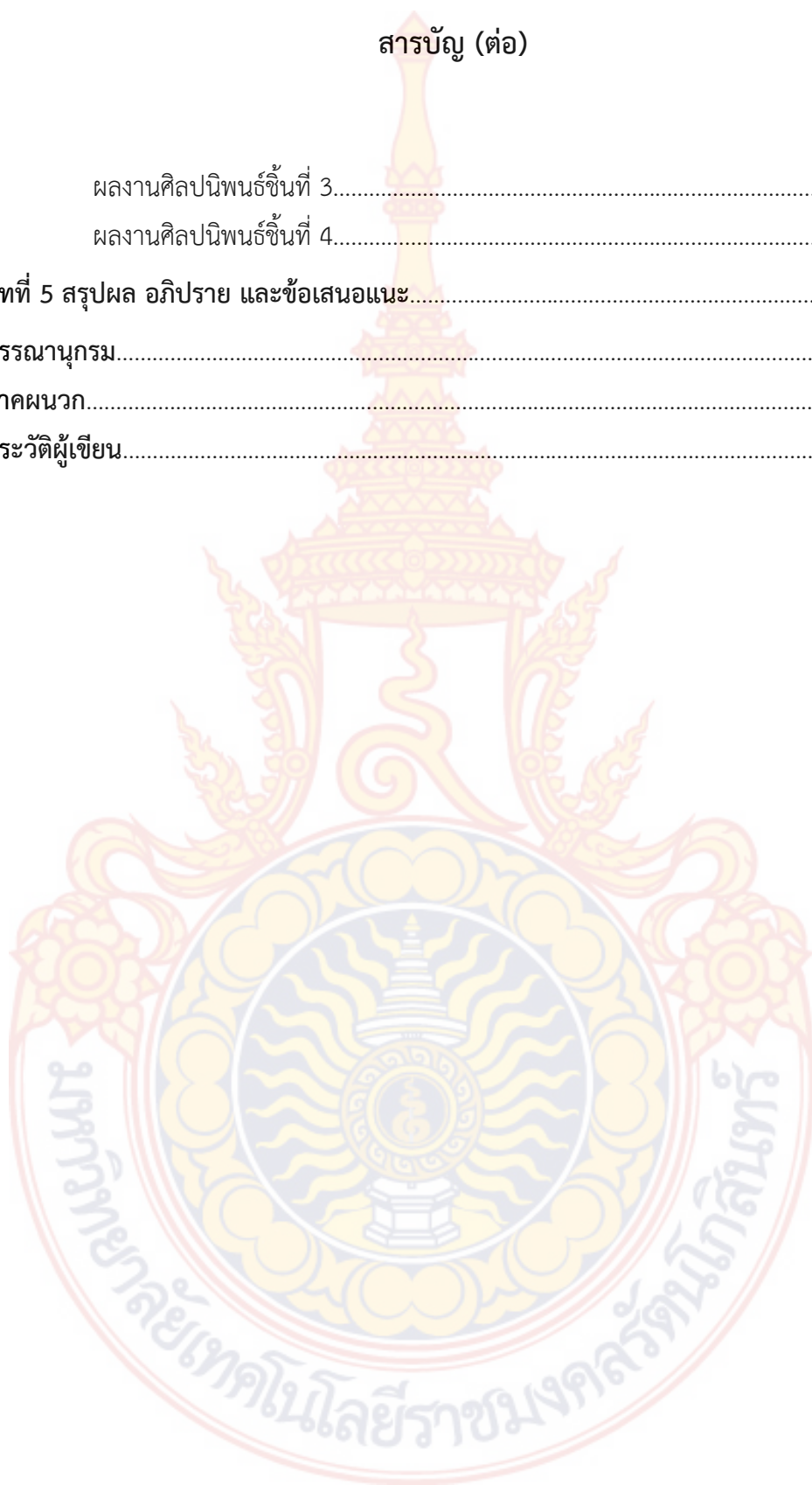
	หน้า
ปกในภาษาไทย.....	ก
ปกในภาษาอังกฤษ.....	ข
หน้าอวนุมัติ.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญ (ต่อ).....	ณ
สารบัญ (ต่อ).....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
สารบัญภาพ (ต่อ).....	ฏ
สารบัญภาพ (ต่อ).....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	3
แนวคิดของการสร้างสรรค์.....	3
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	5
ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์.....	5
แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์.....	6
บทที่ 2 ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ.....	7
อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม.....	7
อิทธิพลจากวรรณกรรม.....	8
อิทธิพลจากวิถีทางศิลปะ.....	9
อิทธิพลจากศิลปกรรม.....	11
บทที่ 3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์.....	14

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ขั้นตอนการประมวลความคิดที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	14
ขั้นตอนการประมวลความคิดที่แสดงออกทางรูปธรรม.....	14
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปินพจน์.....	15
ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 1.....	15
ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 2.....	16
ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 3.....	17
ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 4.....	18
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก.....	19
วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ร่องลึก (Etching).....	19
ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์.....	20
การสร้างสรรค์แบบร่าง.....	24
ภาพร่างผลงานศิลปินพจน์ขั้นที่ 1.....	25
ภาพร่างผลงานศิลปินพจน์ขั้นที่ 2.....	26
ภาพร่างผลงานศิลปินพจน์ขั้นที่ 3.....	27
ภาพร่างผลงานศิลปินพจน์ขั้นที่ 4.....	28
ขั้นตอนการขยายภาพร่าง.....	29
ขั้นตอนการดราฟลงบนแม่พิมพ์.....	30
ขั้นตอนการเขียนแม่พิมพ์กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึกเทคนิค.....	31
ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานกระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก.....	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	40
ด้านเนื้อหาและแนวคิด.....	40
ด้านลักษณะของรูปแบบของผลงาน.....	40
การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์.....	41
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินพจน์.....	43
ผลงานศิลปินพจน์ขั้นที่ 1.....	43
ผลงานศิลปินพจน์ขั้นที่ 2.....	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	47
ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	49
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	51
บรรณานุกรม.....	55
ภาคผนวก.....	56
ประวัติผู้เขียน.....	61



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein).....	2
2	ภาพแสดงอิทธิพลจากประสบการณ์ครอบครัว.....	7
3	ภาพแสดงอิทธิพลจากตัวละครใน (วรรณกรรม).....	9
4	ภาพแสดงอิทธิพลจากลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์.....	10
5	ภาพแสดงผลงาน ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงศ์เดช ไชยคุตร.....	11
6	ภาพแสดงผลงานภานุวัฒน์ สิทธิโชค.....	12
7	ภาพแสดงผลงานแจ็กสัน พอลล็อก.....	13
8	ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	15
9	ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	16
10	ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	17
11	ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	18
12	ภาพแผ่นแม่พิมพ์อะคริลิค.....	20
13	เหล็กปลายแหลม เครื่องมือแกะสลักไม้.....	20
14	น้ำมันสน.....	21
15	เศษผ้า.....	21
16	กระดาษลอกลาย.....	21
17	กระบอกล้างสี.....	21
18	กระบะไฟเบอร์กลาส.....	22
19	กระดานไม้อัด.....	22
20	แท่นพิมพ์.....	22
21	ผ้าสักหลาด.....	22
22	เกรียงสำหรับผสม.....	23
23	ลูกกลิ้ง.....	23
24	หมึกสำหรับพิมพ์.....	23
25	กระดาษปรี๊ฟและกระดาษฟาบรีโน.....	23
26	ภาพร่างต้นแบบ (Sketch).....	24
27	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	25

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
28	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	26
29	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	27
30	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	28
31	ภาพร่างแบบสเก็ต.....	29
32	ภาพร่างที่และภาพที่ขยายได้.....	29
33	ขั้นตอนการติดแบบขยายและติดเทปบนแม่พิมพ์.....	30
34	ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างลายเส้น.....	30
35	ขั้นตอนการเขียนเส้นลงบนแม่พิมพ์.....	31
36	ขั้นตอนการซ้อนแม่พิมพ์.....	31
37	แม่พิมพ์ทั้ง 3 หน้าหนักที่เขียนเสร็จ.....	32
38	ขั้นตอนการเตรียมหมึก.....	34
39	ขั้นตอนการอัดหมึก.....	34
40	แม่พิมพ์สีอัดสีเสร็จแล้ว.....	35
41	ขั้นตอนการซับหมึกด้วยกระดาษปฐุฟ.....	35
42	ขั้นตอนการซับหมึกด้วยกระดาษลอกลาย.....	36
43	หน้าแม่พิมพ์ที่พร้อมพิมพ์.....	36
44	ขั้นตอนการหมักกระดาษ.....	37
45	ขั้นตอนการพิมพ์งาน.....	37
46	ขั้นตอนการซ้อนแม่พิมพ์.....	38
47	งานที่พิมพ์สำเร็จและทับผลงานเพื่องานที่เรียบร้อย.....	38
48	ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	39
49	ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1.....	46
50	ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2.....	48
51	ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3.....	50
52	ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4.....	52
53	โปสเตอร์นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”	57
54	ปกสูจิบัตรนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question(การตั้งคำถาม)”	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
55	โปสการ์ด นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”	58
56	ภาพถ่ายอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.พัลลภ วังบอน และผู้เขียน.....	59
57	ภาพถ่ายผู้เขียนและผลงานในงานนิทรรศการศิลปนิพนธ์.....	59
58	ภาพบรรยากาศภายในงานนิทรรศการศิลปนิพนธ์.....	60



บทที่ 1

บทนำ

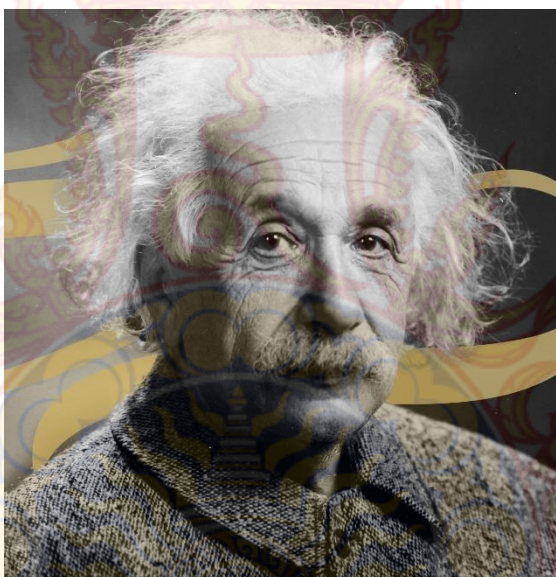
ในโลกความเป็นจริงนั้นทุกสิ่งทุกอย่างล้วนอยู่เหนือการควบคุมไม่เป็นดั่งใจ ในการใช้ชีวิตเมื่อเราอยู่ร่วมกับแวดล้อมหรือสังคมก่อให้เกิดความสุขและความทุกข์ปะปนกันไป หลายครั้งที่เราอาจจะมีมีความสุขที่เราจึงค้นหาความสุขจากสิ่งต่างๆ จนตัวเรานั้นลืมนึกไปว่าเราสามารถสร้างความสุขและสลายความทุกข์ได้ด้วยตนเอง จากความเหงาในวัยเด็กของข้าพเจ้าที่ไม่ค่อยได้มีเพื่อนเล่นหรือมีเพื่อนคุยนั้นทำให้ในแต่ละช่วงเวลาเราก็อาจจะต้องเล่นกับตนเอง และมีความสุขกับความสนุกในการที่ได้เล่นกับตนเองในพื้นที่ส่วนตัวของเราและในช่วงเวลาที่ได้สนุกกับการเล่นนั้นเราสามารถจินตนาการสร้างตัวละคร สร้างพื้นที่ที่เราสามารถคิดและจินตนาการโลดแล่นออกไปในบรรยากาศ ช่วงเวลาและกิจกรรมที่เราสามารถจะเล่นอย่างมีความสุขและสนุกสนานไปกับช่วงเวลานั้นๆ บางครั้งในสถานที่ของจินตนาการนั้นก็อาจจะกลายเป็นเพียงสิ่งสมมุติขึ้นมาตามประสบการณ์ซึ่งเป็นเค้าโครงที่ชัดเจนบ้างพร่ามัวบ้างแล้วแต่ความนึกคิดขณะนั้น

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จินตนาการเกิดจากการสร้างภาพในสมองที่ไม่มีตัวตนอยู่ในความเป็นจริงและถูกสร้างขึ้นจากการนึกคิดร่วมกับประสบการณ์การสัมผัสการมองเห็นการอ่านการได้ยินเกิดเป็นการสร้างภาพขึ้นมาในสมอง มนุษย์ล้วนมีจินตนาการตั้งแต่เด็กรวมเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดทุกคนนั้นล้วนเคยผ่านประสบการณ์เป็นเด็กที่นำเล่นสนุกเพราะว่าจินตนาการว่าเราอาจกำลังเล่นเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่เคยดูหรือเคยเห็นและตัวเรากำลังคิดว่ามีพลังและสามารถปล่อยพลังนั้นออกมาได้หรือเด็กที่วิ่งเล่นและกำลังหัวเราะ กับตัวเราหรือเพื่อนในจินตนาการที่คิดขึ้นเองและรวมไปถึงการวาดภาพสีสันสดใสที่สามารถบรรยายได้เป็นเรื่องราว

ความน่าสนใจของจินตนาการคือจินตนาการของแต่ละคนนั้นจะไม่มีทางเหมือนกันหรือจำได้เลยเช่นเวลาคนเราไม่เห็นที่ร่อยบุ่นฟ้าก็บอจินตนาการว่ามันเป็นรูปทรงอะไรในรูปทรงต่างๆ นั่นที่ผู้คนที่มองเห็นรูปเหมือนตัวเราก็คงจะเห็นมันในมุมมองที่แตกต่างก็อาจจะเห็นรูปสัตว์รูปคนที่มีรูปร่างที่มีเขาโครงมาจากความเป็นจริงและบวกกับจินตนาการที่แต่งเติมเข้าไปแต่ในมุมมองของการมองเห็นของคน เรานั้นก็ย่อมแตกต่างกันในวัยเด็กที่จินตนาการเหล่านี้ดูเหลือล้นและไม่มีที่สิ้นสุดแต่เมื่อเติบโตขึ้นราวกับ

จินตนาการเหล่านี้ค่อยๆ หายไปตามกาลเวลาและได้มีอยู่วิธีหนึ่งที่มีชื่อเสียงและเป็นที่กล่าวไว้ว่า “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” โดยอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) นักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะให้สัมภาษณ์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2472 แต่มันมักจะถูกตัดมาใช้สั้นๆ เพียงแค่ประโยคแรก จนความมุ่งหมาย ของเขาผิดเพี้ยนไปเพราะแม้ว่า เขาจะให้คุณค่ากับจินตนาการมากก็จริงแต่ก็ไม่ได้เห็นว่าคุณค่าที่สำคัญ นั่นคือความคิดและวิธีการทำงาน วิทยาศาสตร์ของนักวิทยาศาสตร์ เป็นเสาหลักของวิชาฟิสิกส์สมัยใหม่ หากผู้นำมาวางเทียบเคียงกับงานที่เป็นงานศิลปะที่ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ และใช้ความรู้ควบคู่กันไป เราก็จะพบได้ว่าแก่นแกนแห่งวิธีการทำงานนั้นไม่ได้แตกต่างกันเลย¹



ภาพที่ 1 อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein)

ที่มา : (<https://globalgovernanceforum.org/visionary/albert-einstein/>)

¹ปิยะพร ศักดิ์เกษม. จินตนาการสำคัญกว่าความรู้. เข้าถึงเมื่อ 13 มี.ค. 2569 เข้าถึงได้จาก :

<https://anowl.co/anowlr>

ak/anowl_love14/#

ในช่วงเวลาบางครั้งที่ข้าพเจ้านั้นรู้สึกเหงาต้องอยู่ตัวคนเดียวที่บ้านในช่วงวันหยุด ซึ่งไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่คอยเล่นนั่นคือการเปิดโอกาสที่ข้าพเจ้าได้คุยกับตนเองมากกว่าการหาเพื่อนเล่นและเพื่อนคุย จึงทำให้ข้าพเจ้าได้เล่นและสนุกกับตนเองในพื้นที่ส่วนตัวของข้าพเจ้าที่มักจะไปเล่นเป็นประจำในบริเวณบ้านสวน ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการถึงพื้นที่นั้นว่าเป็นอะไรได้บ้างตามสภาพแวดล้อมของบ้านซึ่งทำให้เกิดการคิดและนึกถึงสถานที่ต่างๆ ที่เคยเห็นจากหนังสือการ์ตูน และได้สัมผัสถึงบรรยากาศที่อาจจะเคยเห็นจากในโทรทัศน์หรือสื่อต่างๆ ทำให้นึกถึงว่าถ้าตัวข้าพเจ้าได้ไปเล่นในสถานที่นั้น ให้เกิดความคิดและจินตนาการได้อย่างโลดแล่นว่าจะเล่นได้สนุกอย่างไร ถึงแม้จะเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่เกิดขึ้นเป็นเค้าโครงที่ชัดเจนบ้าง และไม่ชัดบ้างตามสถานการณ์นั้นๆ เป็นสิ่งเล้ากระตุ้นทำให้เกิดจินตนาการที่มีตัวละครของข้าพเจ้าที่ได้โลดแล่นไปมาผ่านพื้นที่ของตนเอง ทำให้สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนจากความเหงา นั้นค่อยๆ แปลเปลี่ยนเป็นความสนุก

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อถ่ายทอดความสุขและความสนุกจากการจินตนาการผ่านประสบการณ์ของการเล่นในพื้นที่ต่างๆ ตามประสบการณ์ของข้าพเจ้า
2. เพื่อถ่ายทอดขั้นตอนทางความคิดและจินตนาการในพื้นที่ส่วนตัวผ่าน อารมณ์ของลายเส้น สื่อออกมาผ่านรูปแบบลัทธิสำแดงอารมณ์ (Expressionist) ในห้วงเวลาของการเล่น โดยนำเสนอพื้นที่ที่มีเค้าโครงมาจากความเป็นจริงผ่านตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและเป็นเอกลักษณ์ของข้าพเจ้า
3. สร้างสรรค์ผลงานเป็นภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) เทคนิค (Dry point) ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของเส้น และน้ำหนักของเส้น สี ที่แตกต่างกันเพื่อแสดงออกถึงความสนุกสนาน

แนวคิดของการสร้างสรรค์

ในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้าบางครั้งข้าพเจ้าอยู่ตัวคนเดียวที่บ้านในช่วงวันหยุด ซึ่งไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่คอยเล่นนั่นคือการเปิดโอกาสที่ข้าพเจ้าได้คุยกับตนเองมากกว่าการหาเพื่อนเล่นและเพื่อนคุย จึงทำให้ข้าพเจ้าได้เล่นและสนุกกับตนเองในพื้นที่ส่วนตัวของข้าพเจ้า ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการถึงพื้นที่นั้นว่าเป็นอะไรได้บ้างตามสภาพแวดล้อมของบ้าน ที่เคยเห็นจากหนังสือการ์ตูนบ้าง และได้สัมผัสถึงบรรยากาศที่อาจจะเคยเห็นจากในโทรทัศน์บ้าง ทำให้เกิดภาพความคิด เรื่องราว เป็นสิ่งเล้ากระตุ้นทำให้เกิดจินตนาการที่มีตัวละครของข้าพเจ้าที่ได้โลดแล่นไปมาในหลายอิริยาบถผ่านพื้นที่ของตนเอง

ในช่วงเวลาบางครั้งที่ข้าพเจ้านั้นรู้สึกเหงาต้องอยู่ตัวคนเดียวที่บ้านในช่วงวันหยุด ซึ่งไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่คอยเล่นนั่นคือการเปิดโอกาสที่ข้าพเจ้าได้คุยกับตนเองมากกว่าการหาเพื่อนเล่นและเพื่อนคุย

จึงทำให้ข้าพเจ้าได้เล่นและสนุกกับตนเองในพื้นที่ส่วนตัวของข้าพเจ้าที่มักจะไปเล่นเป็นประจำในบริเวณบ้านสวน ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการถึงพื้นที่นั้นว่าเป็นอะไรได้บ้างตามสภาพแวดล้อมของบ้านซึ่งทำให้เกิดการคิดและนึกถึงสถานที่ต่างๆ ที่เคยเห็นจากหนังสือการ์ตูน และได้สัมผัสถึงบรรยากาศที่อาจจะเคยเห็นจากในโทรทัศน์หรือสื่อต่างๆ ทำให้นึกถึงว่าถ้าตัวข้าพเจ้าได้ไปเล่นในสถานที่นั้น ให้เกิดความคิดและจินตนาการได้อย่างโลดแล่นว่าจะเล่นได้สนุกอย่างไร ถึงแม้จะเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่เกิดขึ้นเป็นเค้าโครงที่ชัดเจนบ้าง และไม่ชัดบ้างตามสถานการณ์นั้นๆ เป็นสิ่งเล้ากระตุ้นทำให้เกิดจินตนาการที่มีตัวละครของข้าพเจ้าที่ได้โลดแล่นไปมาผ่านพื้นที่ของตนเอง ทำให้สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนจากความเหงานั้นค่อยๆ แปรเปลี่ยนเป็นความสนุก

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ถ่ายทอดความสุขและความสนุกจากการจินตนาการผ่านประสบการณ์ของการเล่นในพื้นที่ต่างๆ ของข้าพเจ้า
2. ได้ถ่ายทอดผลงานที่คิดและจินตนาการในพื้นที่ส่วนตัวผ่าน อารมณ์ของลายเส้นสื่อออกมาผ่านรูปแบบลัทธิสำแดงอารมณ์ (Expressionist) ในห้วงเวลาของการเล่น โดยนำเสนอพื้นที่ ที่มีเค้าโครงมาได้จากความเป็นจริงผ่านตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและเป็นเอกลักษณ์ของข้าพเจ้า
3. ได้ถ่ายทอดและสร้างสรรค์ผลงานเป็นภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) เทคนิค (Dry point) ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของเส้น และน้ำหนักของเส้น สี ที่แตกต่างกันเพื่อแสดงออกถึงความสนุกสนาน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ในขบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์หัวข้อ ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัว ได้กำหนดขอบเขตของขบวนการสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบ ด้านเทคนิค ดังนี้

ด้านเนื้อหา ถ่ายทอดความสุขและความสนุกจากการจินตนาการผ่านประสบการณ์ของการเล่นในพื้นที่ต่างๆ ของข้าพเจ้า

ด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานที่คิดและจินตนาการในพื้นที่ส่วนตัวผ่านลายเส้น อารมณ์ในห้วงเวลาของการเล่น ของตนเองโดยนำเสนอสถานที่หรือพื้นที่ต่างๆ ที่มีเค้าโครงมาจากความเป็นจริงผ่านตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและเป็นเอกลักษณ์ของข้าพเจ้า

ด้านเทคนิค ถ่ายทอดรูปแบบของงานที่จะสื่อออกมาผ่านรูปแบบลัทธิสำแดงอารมณ์ (Expressionist) ที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) ผ่านการใช้กระบวนการเทคนิค (Dry point) ที่สามารถถ่ายทอด ความเป็นเส้นที่มัน้ำหนัก และอารมณ์ที่แตกต่างกัน

ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์

1. ค้นหาข้อมูลแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมและประสบการณ์นำมาปรับประยุกต์ใช้กับแนวคิดของตนเอง สามารถปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบเป็นตัวละครต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นมาจากจินตนาการโดยรับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูน เกม และสื่อในโทรทัศน์

2. ศึกษาข้อมูลในงานของภาพศิลปะลัทธิสำแดงอารมณ์และหาแหล่งอ้างอิงในองค์ประกอบของภาพที่เป็นรูปแบบของและรูปทรง เส้น แสง พื้นที่และน้ำหนักกว่าเป็นอย่างไรและนำข้อมูลที่ได้มานั้นนำมาประมวลผลและปรับตัดทอนในส่วนของภาพมาอ้างอิงในงานว่าจะเป็นรูปแบบใดจะนำมาปรับให้เข้ากับรูปแบบของงานที่เราจะสื่อออกไป

3. สร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นในรูปแบบภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) ในเทคนิค (Dry point)

4. เผยแพร่ผลงานออกมาผ่านรูปแบบของศิลปนิพนธ์

แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

1. ศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับจินตนาการ (Imagine) ส่วนของความคิดที่ประกอบด้วยความสัมพันธ์ของตนเอง สังเกตท่าทางหรือพฤติกรรมของการ์ตูน เกมส์ และตัวละครในโทรทัศน์
2. ค้นคว้าข้อมูลรูปแบบของภาพศิลปะลัทธิสำแดงอารมณ์ที่มีลักษณะเหมือนกับรูปแบบงานภาพของเราและนำมาประยุกต์และปรับใช้ให้เป็นรูปแบบเฉพาะตนเองผ่านเว็บไซต์หนังสือศิลปะต่างๆ ที่ตัวเรานั้นสนใจ ห่องสมุด
3. ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบลักษณะของงานลายเส้นในผลงานศิลปินไทยและต่างประเทศหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์และนำมาอ้างอิงมาปรับใช้ให้เป็นผลงานเฉพาะตนศึกษางานศิลปะที่มีรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลนำมาศึกษาและ ลด เพิ่ม ตัดทอนเพื่อให้งานได้เกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตนหรือการนำข้อมูลมาพัฒนาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

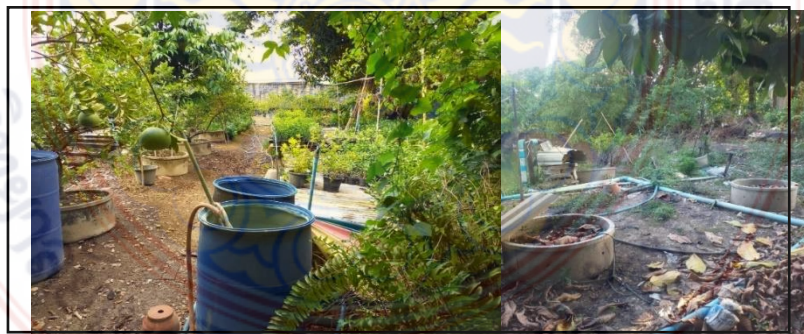
บทที่ 2

ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

ในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้านั้นตอนอยู่ที่บ้านในช่วงเย็นหรือวันหยุดของข้าพเจ้าซึ่งไม่ค่อยมีเพื่อนที่ได้คุยและได้เล่นกันอย่างสนุกสนาน แต่ทว่าก็อาจจะมีบางครั้งหรือบางช่วงเวลาที่ตนเองได้อยู่คนเดียวทำให้ข้าพเจ้าได้เปิดโอกาสให้กับตนเองได้เล่นสนุกในพื้นที่ส่วนตัวโดยยึดโยงจากประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการถึงพื้นที่นั้นว่าเป็นอะไรได้บ้าง ตามสภาพแวดล้อมของบ้านซึ่งทำให้เกิดการนึกคิดและนึกถึงสถานที่ที่กำลังเล่นสนุกกับตนเองแสดงออกมาเป็นตัวละครต่างๆ แสดงท่าทางที่มีความสนุกสนาน ที่รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูน เกม และโทรทัศน์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม

ในบางเวลาช่วงวันหยุดและวันธรรมดาช่วงตอนเย็นและในช่วงปิดเทอมตัวของข้าพเจ้ามักจะเล่นคนเดียวเพราะในละแวกบ้านของข้าพเจ้าซึ่งไม่ค่อยมีเพื่อนที่จะมาเล่นสนุกกันจึงทำให้ส่วนใหญ่ตัวของข้าพเจ้านั้นมักจะหาอะไรทำและเล่นกับสิ่งๆ นั้นเช่น เล่นเกม ดูการ์ตูน ดูหนัง และจินตนาการกับตัวเองในมุมส่วนตัวและของข้าพเจ้าที่ได้ไปเล่นในบริเวณบ้านสวนที่จะไปเล่นเป็นประจำและได้สนุกเป็นประจำส่งผลให้สามารถคิดและจินตนาการถึงบ้าน เมือง ตึก ที่อยู่ในจินตนาการของข้าพเจ้ามาโลดแล่นอยู่ในความคิดและจะถ่ายทอดออกมาผ่านการสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ ผ่านอิทธิพลของการ์ตูน เกมส์และตัวละครในโทรทัศน์จึงทำให้เกิดความคิดและรูปแบบแทนอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ที่จะสนุกสนานไปกับมันได้



ภาพที่ 2 ภาพแสดงอิทธิพลจากประสบการณ์ครอบครัว

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การที่ความรู้สึกและจินตนาการของเรามีผลกระทบต่อความคิดการกระทำและพฤติกรรมของเรา รวมถึงการมองโลกและประสบการณ์ต่างๆ ที่เราได้รับความรู้สึก (Emotions) เป็นสภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในตัวเราซึ่งอาจมีผลต่อการตัดสินใจ การแสดงออก และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความรู้สึกสามารถเป็นแรงกระตุ้นให้เราทำสิ่งต่างๆ หรืออาจเป็นตัวขัดขวางไม่ให้เราทำสิ่งใดๆ ได้จินตนาการ (Imagination) เป็นความสามารถในการสร้างภาพและความคิดขึ้นมาในใจซึ่งอาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่ไม่ได้อยู่จริงก็ได้จินตนาการมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ การแก้ปัญหา และการทำความเข้าใจโลก

ในด้านความรู้สึกและจินตนาการของตัวเรานั้นอาจจะเป็นความรู้สึกที่อาจจะมีในบางช่วงที่เรา รู้สึกเหงาหรือเศร้าหรือทุกข์ใจแต่ทว่าในความรู้สึกนั้นทำให้เราแสวงหาความสุขและความสนุก อยู่เสมอซึ่งจะทำให้เกิดความนึกคิดและจินตนาการในสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดเป็นเรื่องราวความคิดเรื่องต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นและครุ่นคิดอย่างสนุกสนานและทำให้คิดและจินตนาการไปต่างๆ นานาได้อย่างมากมายว่ามันจะเกิดอะไรบ้างในสิ่งต่างๆ นั้นมันจะเกิดอะไรขึ้นบ้างมีตัวละครอะไรบ้างสถานที่อะไรบ้างซึ่งทำให้การที่คิดและจินตนาการนั้นเป็นอะไรที่สนุกสนานและจินตนาการได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

อิทธิพลจากวรรณกรรม

การที่ตัวละครเหล่านั้นส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิด ค่านิยม และการแสดงออกของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กและเยาวชนตัวการ์ตูนและคาแรคเตอร์ต่างๆ สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีหรือแบบอย่างที่ไม่ดีได้ขึ้นอยู่กับลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครนั้นๆ และได้แรงบันดาลใจมาจากตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Hunter x Hunter ที่มีคาแรคเตอร์ต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์และโดดเด่นในด้านการดีไซน์องค์ประกอบต่างๆ ที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าจดจำและมีองค์ประกอบของคาแรคเตอร์ที่ชัดเจน โดยตัวละครแต่ละตัวนั้นก็สามารถแบ่งได้ว่าตัวละครนั้นๆ มีอารมณ์แบบไหน เป็นคนแบบไหน และ ฐานะเป็นยังไง สามารถบ่งบอกได้ในตัวละครหรือคาแรคเตอร์ในตัวเดียวที่จะบ่งบอกผ่านโดยเสื้อผ้ารูปร่างหน้าตา และอะไรต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวละคร และคาแรคเตอร์นั้นๆ



ภาพที่ 3 ภาพแสดงอิทธิพลจากตัวละครใน (วรรณกรรม)

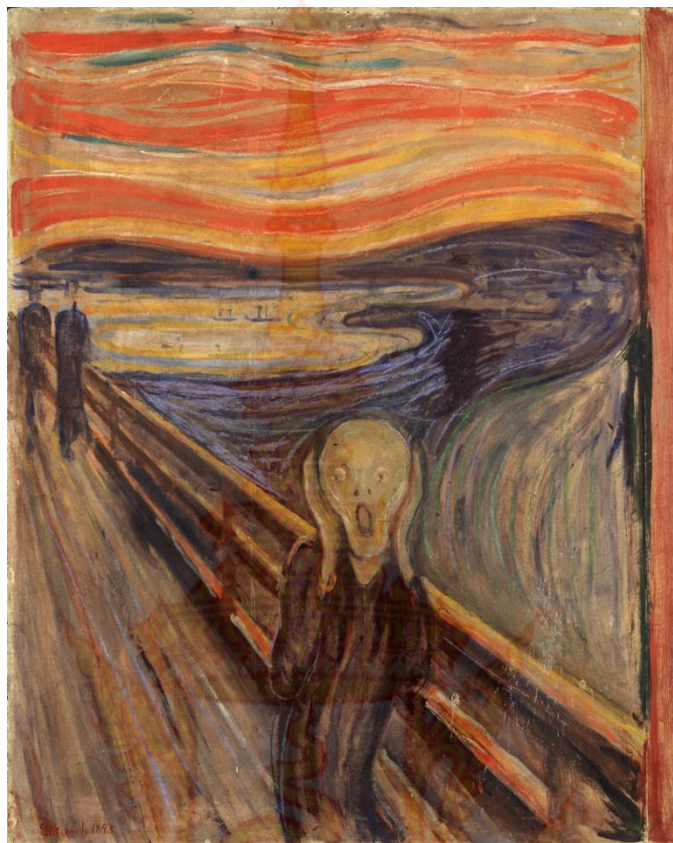
ที่มา: <https://pantip.com/topic/32245333>

https://toonami.fandom.com/wiki/Hunter_x_Hunter

อิทธิพลจากลัทธิทางศิลปะ

ในลัทธิสำแดงอารมณ์ (Expressionism) เป็นขบวนการทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในยุโรป โดยเฉพาะในเยอรมนีช่วงทศวรรษที่ 20 เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกอารมณ์และประสบการณ์ภายในที่รุนแรงและเป็นอัตวิสัยโดยมีการหยุดย่นรูปทรงจริงเพื่อสื่อสารความคิดและความรู้สึกของศิลปินได้แก่ผู้ชมโดยตรงเน้นแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงและเร็ว

ส่วนในด้านอิทธิพลของลัทธิสำแดงพลังนั้นให้แรงดันใจมาจาก การใช้อารมณ์และความรู้สึกในขณะเวลานั้นๆ แสดงลงไปผ่านลายเส้นสีแสงน้ำหนัก ที่รุนแรงและชัดเจน อาจจะเป็นการใช้สี ที่ฉูดฉาดหรืออาจจะเป็นการใช้เส้นที่มีน้ำหนักที่ไม่เท่ากัน หรืออาจจะเป็นการใช้เส้นสีแสงและน้ำหนักที่ทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆที่เกิดขึ้นต่อผลงานที่ผ่านการใช้แปร่ง ที่อาจจะมีทั้ง แปร่งขนาดเล็กและขนาดแปร่งใหญ่ที่แตกต่างกันไปตามขนาด และเส้นที่อาจจะมาจากการใช้ปากกา ดินสอ สีเทียนหรือการใช้ไม้เสียบลูกชิ้น จุ่มกับหมึกจีน และนำมาขีดเขียนเพื่อให้เกิดน้ำหนักที่ต่างกันและก็จะเกิดเป็น ภาพที่มีน้ำหนักที่แตกต่าง โดดเด่น และเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งในงานศิลปะลัทธิสำแดงอารมณ์นั้นมีอยู่คนหนึ่งที่มิภาพวาดที่เป็นเอกลักษณ์และมีผู้คนที่เรียนศิลปะต่างรู้จักกัน คือ เอ็ดวาร์ด มุงค์ (Edvard munch) กับภาพที่มีชื่อว่า The Scream ซึ่งเป็นภาพวาดที่สื่ออารมณ์ของภาพออกมาได้อย่างมีพลัง



ภาพที่ 4 ภาพแสดงอิทธิพลจากลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์

ชื่อศิลปิน : Edvard munch

ชื่อผลงาน : The scream

เทคนิค : Oil temper pastel crayon

ขนาด : 91 x 73.5 cm.

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

อิทธิพลจากจากศิลปกรรม

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงศ์เดช ไชยคุตร (Professor Emeritus Pongdej Chaiyakut)

อาจารย์ประจำวิชา ภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ และเป็นอาจารย์ผู้สอนที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นศิลปินภาพพิมพ์ที่มีผลงานสร้างสรรค์ต่อเนื่องหลายทศวรรษ ซึ่งเป็นศิลปินที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศและในแวดวงของศิลปะร่วมสมัยของไทย จากงานภาพพิมพ์ที่ทำออกมาในเชิงสื่อถึงอารมณ์และรายละเอียดของงาน และได้อิทธิพลของภาพจากใช้เส้นและน้ำหนักของภาพที่เกิดขึ้นจากการสานเส้นจนเกิดเป็นน้ำหนักที่มีมวลและสมบูรณ์



ภาพที่ 5 ภาพแสดงผลงาน ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงศ์เดช ไชยคุตร

ชื่อผลงาน : What a Wonderful World

เทคนิค : ภาพพิมพ์ร่องลึก

ขนาด : 53 × 78 cm.

ที่มา : https://www.baramееofart.com/product_detail.php?id=2619&page=8

พานุวัฒน์ สิทธิโชค (Panuwat Sitheechoke)

เป็นบุคคลที่อาจเกี่ยวข้องกับงานศิลปะและงานวิจัยในด้านดิจิทัลมีเดีย ท่านเป็นอาจารย์ประจำคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ผลงานวิจัยของท่านที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ ได้แก่ พันธจองจำแห่งจิต ซึ่งเป็นการนำเสนอโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกายและจิต โดยใช้สัญลักษณ์เป็นตัวแทน นอกจากนี้ ยังมีการกล่าวถึงงานวิทยานิพนธ์ของท่านที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสังคม โดยใช้สัญลักษณ์เป็นตัวแทนของความตื่นตัวของมนุษย์ และได้รับอิทธิพลจากศิลปินในเรื่องแนวความคิดของศิลปิน ที่มีการแสดงถึงสภาพความเป็นอยู่ในการเมือง การปกครอง การดำรงชีวิตการใช้ชีวิตที่เหมือนติดอะไรบางอย่างที่ไม่สามารถทำอะไรต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ในด้านสังคม ความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันและกลุ่มคนที่โหยหาความ พรั่งพร้อม ศิวไลซ์แบบตะวันตก ทำให้ข้าพเจ้านั้นสนใจและมีความชื่นชอบต่อแนวความคิดของศิลปิน ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในด้าน ผลงานและแนวความคิด และการใช้เส้นและน้ำหนักที่รุนแรงโดยการใช้เข็มปลายแหลมขูดบนลงหน้าแม่พิมพ์จนเกิดเป็นน้ำหนักที่มีความรุนแรงและชัดเจน



ภาพที่ 6 ภาพแสดงผลงานพานุวัฒน์ สิทธิโชค

ชื่อผลงาน : ร่าง-แห หมายเลข 2

เทคนิค : Etching

ขนาด : 120 × 80 cm.

ที่มา : [www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Panuwat Sitheechoke](http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Panuwat%20Sitheechoke)

แจ็กสัน พอลล็อก (Jackson Pollock)

คือหนึ่งในศิลปินที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของขบวนการทางศิลปะในช่วงยุคศตวรรษที่ 20 ผู้ทำลายขนบการสร้างงานศิลปะแบบดั้งเดิมในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการ เครื่องมือ พู่กันก็โยนทิ้งไป การจัดวางองค์ประกอบศิลปะแบบเดิมๆ ก็ปลิดปลิวไปซะ แล้วเหลือไว้แต่เพียงสองมือ ถังสี และผืนผ้าใบเท่านั้น พอลล็อกยังเป็นเสมือนผู้ชี้นำทางให้กับศิลปินยุคหลังในเรื่องของการ ถ่ายทอดตัวตนของตัวเอง (Self-expression) ออกมาในผลงานโดยไม่ต้องคำนึงถึงผู้รับสารว่าจะเข้าใจหรือไม่ เขาคือผู้ปลดปล่อยศิลปินยุคหลังจากขนบใดๆ ที่โลกเคยมี และประกาศกร้าวว่า ศิลปินยุคนี้ไม่จำเป็นต้องไปหาหัวข้อที่อยู่นอกเหนือไปจากตัวเอง ศิลปินสมัยใหม่สร้างสรรค์ผลงานจากแหล่งที่ต่างกัน พวกเขาทำงานออกมาจากข้างใน และในด้านศิลปินนั้นข้าพเจ้าชื่นชอบในด้านทำงานของศิลปินที่มีความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นไม่เหมือน ศิลปินคนอื่นในยุคของแจ็กสัน พอลล็อกนั้น ที่ศิลปินคนอื่นปกติทั่วไปนั้นก็จะใช้แปรงพู่กันในการวาดภาพปกติแต่กับพอลล็อกนั้นไม่ใช่ในการทำงานของพอลล็อกนั้นจากที่ใช้พู่กันนั้นก็ใช้แค่ด้ามไม้หรือแปรงจุ่มกับสีน้ำมันและสบัดไปมาให้สีนั้นหยดใส่พื้นผ้าใบไปมา ซึ่งทำให้เกิดผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของแจ็กสัน พอลล็อก ที่มีการทับสีทับน้ำหนักรสชาติซับซ้อนจนเกิดเป็นงานศิลปะ Abstract หรือศิลปะนามธรรม ส่วนอิทธิพลของข้าพเจ้านั้นชื่นชอบในงานภาพชิ้นนี้ที่มีมิติการซับซ้อนของภาพที่ทำให้เกิดช่องว่างและน้ำหนักของภาพที่ลงตัว



ภาพที่ 7 ภาพแสดงผลงานแจ็กสัน พอลล็อก

ชื่อผลงาน : Mural

เทคนิค : Oil and casein on canvas

ขนาด : 243 cm x 604 cm.

ที่มา : <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mural>

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

ในการทำงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้นั้นเกิดจาก ในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้านั้นรู้สึกเหงาได้ อยู่ที่บ้านในช่วงวันหยุดซึ่งไม่ค่อยมีเพื่อนที่คอยเล่นและสนุกด้วยกันแต่ทว่าในความเหงานั้นทำให้ ตนเองได้เปิดโอกาสในการเล่นสนุกมากกว่าที่จะหาเพื่อนเล่นจึงเกิดแรงบันดาลใจ ความสนุกนั้นผ่าน จินตนาการต่างๆ ในสิ่งที่เคยเห็นรับรู้สัมผัส สภาพแวดล้อมที่เราได้สัมผัสและอยู่กับตนเอง นำมา สร้างสรรค์ผลงานจากสภาพแวดล้อมที่เราเคยอยู่อาศัยจากการอ่านการ์ตูน เกมส์ และสื่อโทรทัศน์จน เกิดการสร้างสรรค์แรงบันดาลใจเป็นผลงานที่ข้าพเจ้านั้นได้สร้างสรรค์ออกมาผ่านรูปแบบ 2 มิติ ผ่าน กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) ในเทคนิค ดรายพ้อย (Dry point)

ขั้นตอนประมวลความคิดที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจเกิดจากในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้านั้น ในช่วงวันหยุดซึ่ง ไม่ค่อยมีเพื่อนที่คอยได้เล่นกันอย่างสนุกสนาน แต่ทว่าอาจจะจะมีบางครั้งหรือบางช่วงเวลาที่ตนเองได้ อยู่คนเดียวทำให้ข้าพเจ้าได้เปิดโอกาสในการเล่นสนุกกับตนเองในพื้นที่ส่วนตัวที่มักจะไปเล่นเป็น ประจำโดยนึกถึงสถานที่บ้านสวนและเคยเห็นจาก การ์ตูน เกมส์ และสื่อโทรทัศน์ทำให้ข้าพเจ้านั้น ได้จินตนาการถึงสถานที่และตัวละครต่างๆ ที่จะเล่นกันอย่างสนุกสนานและโลดเล่นบนพื้นที่ ที่อยู่ใน จินตนาการของตนเอง point)

ขั้นตอนการประมวลความคิดที่แสดงออกทางรูปธรรม

ด้านเนื้อหา ถ่ายทอดความสุขและความสนุกจากการจินตนาการผ่านประสบการณ์ของการเล่น ในพื้นที่ต่างๆ ของข้าพเจ้า

ด้านรูปแบบ เป็นการสร้างผลงาน 2 มิติ ใช้ลักษณะผลงานกึ่งนามธรรม (Semi abstract) นำ ส่วนประกอบทางทัศนธาตุ (Visual elements) ประกอบไปด้วย เส้น จุด สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก แสงเงาและพื้นที่ว่าง นำมาจัดองค์ประกอบให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นถึงการตีความเนื้อหาทาง ศิลปะ ที่ได้แรงบันดาลใจ ความสะเทือนใจ มาสร้างสรรค์ใหม่ให้เกิดสุนทรียะให้เข้าถึงผู้ที่ได้พบเห็น เนื้อหา

บรรยากาศของภาพที่มีความ กลมกลืน เป็นเอกภาพบอกเล่าเป็นภาษาทางศิลปะถึงผู้ดูแสดงถึงสถาน
การณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจริง

การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปินพจน์
ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 8 ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

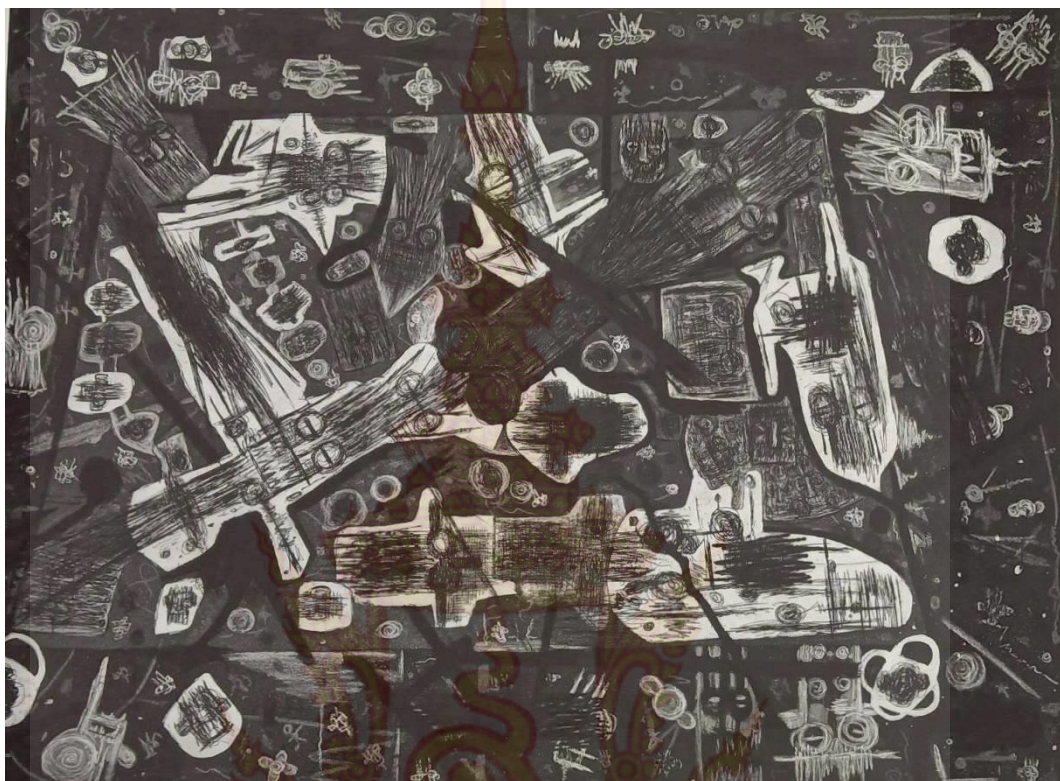
ชื่อผลงาน : Fun spirits

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60 × 80 cm

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 9 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Fun dimension

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60 x 80 cm.

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 10 ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Fun ground away

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60 x 80 cm.

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4



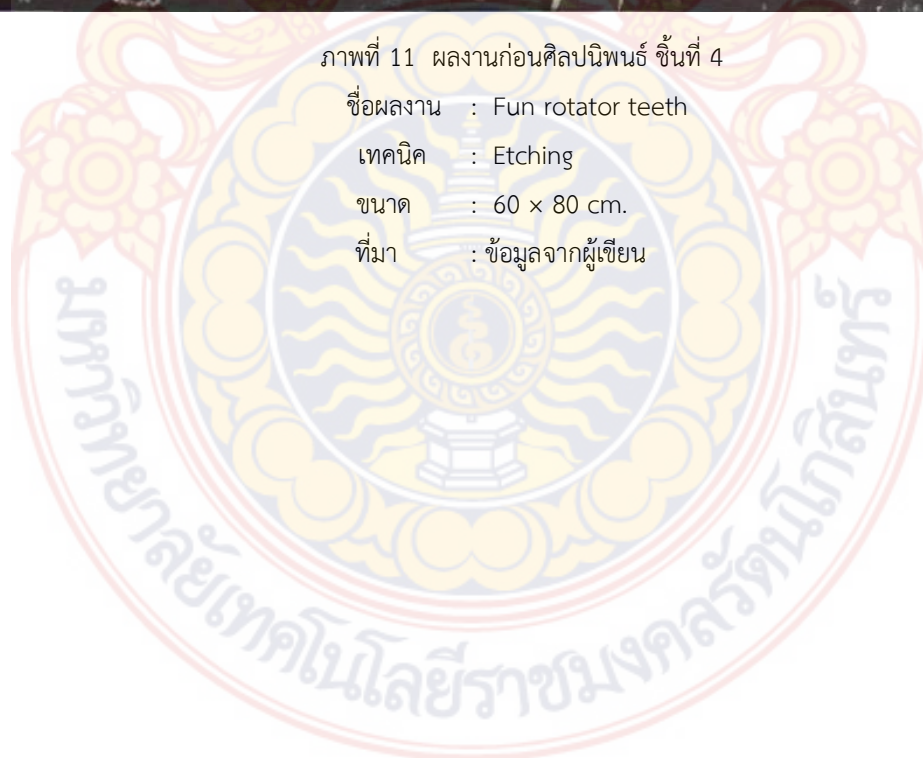
ภาพที่ 11 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : Fun rotator teeth

เทคนิค : Etching

ขนาด : 60 x 80 cm.

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) เทคนิคภาพพิมพ์ทรายพ้อท (Dry point)

ในการสร้างสรรค์ผลงาน “ห้วงเวลาความสุขในจินตนาการ” ในผลงานศิลปนิพนธ์นี้ สร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) ในเทคนิคทรายพ้อท (Dry point) โดยผ่านกระบวนการใช้เหล็กปลายแหลมขีดเขียนบนแผ่นอะคริลิกและसानเส้นจนเกิดเป็นน้ำหนักรวมวลจนเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงต่างๆ จนเป็นผลงานที่สมบูรณ์ผ่านการสร้างสรรค์โดยมีรูปแบบและวิธีการที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์และมีรายละเอียดขั้นตอนการทำงานดังนี้

วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ร่องลึก

1. อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์

- แผ่นแม่พิมพ์อะคริลิก (Acrylic Plate)

2. เครื่องมือการสร้างแม่พิมพ์

- เหล็กปลายแหลม (Etching needle)
- เครื่องมือแกะสลักไม้ (Carving Tools)

3. อุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์

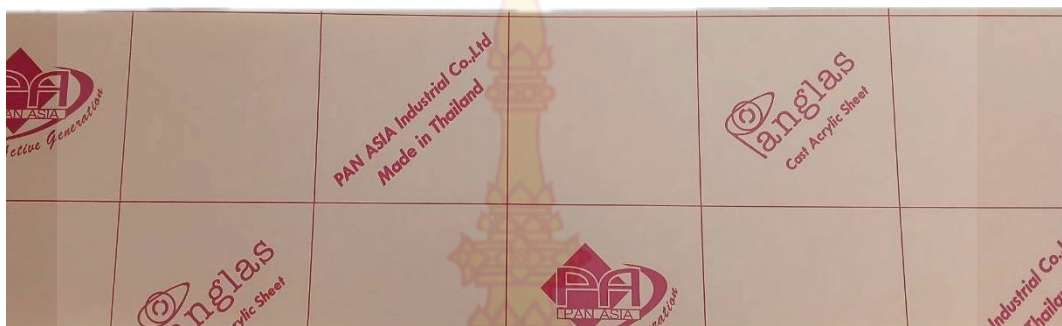
- น้ำมันสน (Turpentine)
- เศษผ้า (Rag)

4. อุปกรณ์สำหรับพิมพ์งาน

- กระดาษสำหรับพิมพ์ฟาเบียโน (Fabiano Paper)
- กระดาษปรู๊ฟ (Newsprint)
- แแท่นสำหรับพิมพ์ (Etching Presses)
- ผ้าสักหลาด (Blankets)
- เกรียงสำหรับผสมหมึก (Spatulas)
- ลูกกลิ้ง (Rubber Roller)
- กระดาษลอกลาย (Trace Paper)
- กระดานไม้อัดสำหรับทับผลงาน (Plywood Bord)
- กระบอกฉีดน้ำ (Water Sprayer)
- กระบะไฟเบอร์กลาส สำหรับแช่กระดาษ (Fiber glass truck)
- หมึกสำหรับพิมพ์ (Etching ink)

ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์โลหะร่องลึก

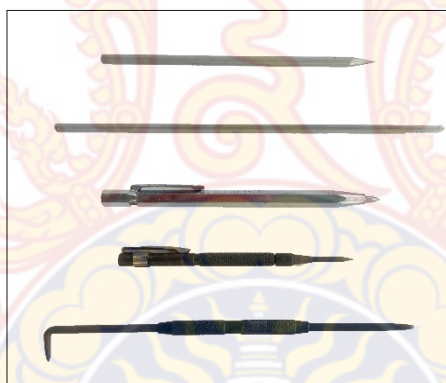
1. อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 12 ภาพแผ่นแม่พิมพ์อะคริลิก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2. เครื่องมือการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 13 เหล็กปลายแหลม เครื่องมือแกะสลักไม้

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

3. อุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 14 น้ำมันสน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 15 เศษผ้า
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

4. อุปกรณ์สำหรับพิมพ์งาน



ภาพที่ 16 กระดาษลอกลาย
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 17 กระบอกฉีดน้ำ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 18 กระบะไฟเบอร์กลาส

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 19 กระดานไม้อัด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 20 แท่นพิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 21 ผ้าสักหลาด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



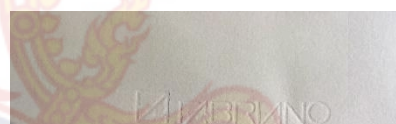
ภาพที่ 22 เกรียงสำหรับผสมหมึก
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 23 ลูกกลิ้ง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 24 หมึกสำหรับพิมพ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 25 กระดาษปรีฟและกระดาษพารีโน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การสร้างสรรค์แบบร่าง

ในการสร้างสรรค์แบบร่างนั้น เกิดจากสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์แบบร่าง ได้มีการค้นคว้าในหนังสือภาพการ์ตูนหรือสมุดภาพ อีกทั้งยังเกิดขึ้นจากจินตนาการ ประสบการณ์ ความคิด ที่สั่งสมมา จากสื่อในโทรทัศน์ เกมจนออกมาเป็นภาพร่างสี่เหลี่ยมขนาดย่อยหลายๆ ภาพ และนำมาจัดวางองค์ประกอบ โดยเป็นเส้นภาพร่างหลายภาพที่แตกต่างกันไป และได้รับอิทธิพลจากผลงานของศิลปินและสิ่งแวดล้อมในบ้าน หลังจากนั้นเมื่อได้ภาพร่างองค์ประกอบของเส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ จุดเด่น จุดรอง และหลังจากนั้นทำการติดกระดาษ 2 แผ่นเข้าด้วยกันทำให้เกิดกระดาษแบบยาวที่จะพร้อมร่างต้นแบบ (Sketch) โดยผ่านการใช้ปากกาฟิกม่า (Pigma) สานเส้นเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นมวลของตัวละคร พื้นที่ต่างๆที่อยู่ในแบบร่างต้นแบบ ที่มีสีของปากกาเป็นน้ำหนัก อ่อน กลาง เข้มแตกต่างกันไป จนเกิดเป็นภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 26 ภาพร่างต้นแบบ (Sketch)

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 27 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 28 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 29 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4



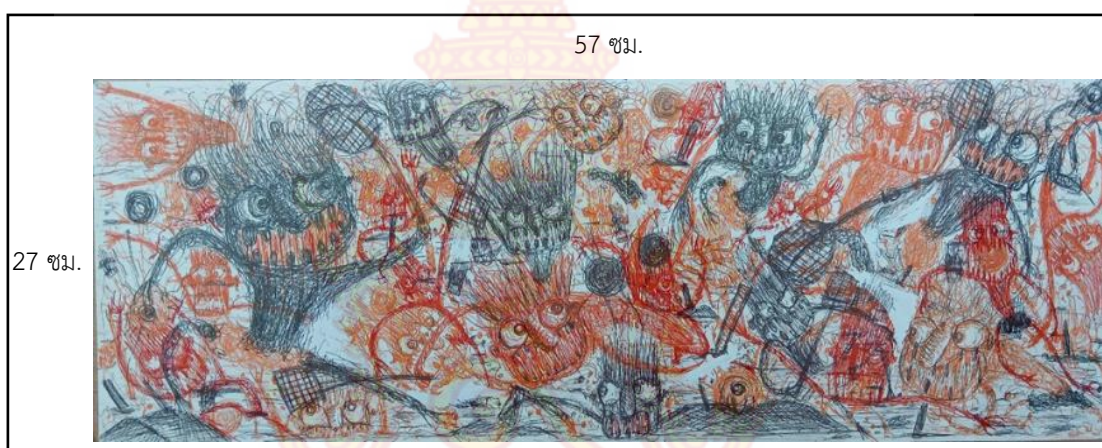
ภาพที่ 30 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ขั้นตอนการขยายภาพร่าง

เมื่อได้แบบภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์แล้วไปเข้าเครื่องสแกน เพื่อนำภาพที่เครื่องสแกนได้ไปขยายขนาดในคอมพิวเตอร์ โดยตั้งค่าขนาดภาพที่ต้องการขยายให้ด้านกว้างยาว 36 ซม. และด้านยาว On scale เพื่อให้ได้รูปขยายที่เป็นสัดส่วนเท่าเดิม จะได้ภาพร่างขนาด 36×102 ซม. และตั้งค่าภาพกับด้านซ้ายไปขวาเพื่อให้ตอนพิมพ์ผลงานนั้นในภาพร่างปกติจะยังไม่ถูกกลับด้าน เมื่อถึงกระบวนการทำแม่พิมพ์นั้นถ้าภาพที่ขยายออกมาไม่ถูกกลับด้านตอนพิมพ์งานนั้นก็จะสลับเป็นอีกด้านหนึ่งที่ไม่ใช้ด้านภาพที่ต้องจึงต้องทำการกับด้านภาพเพื่อเวลาในการพิมพ์งานนั้นเป็นด้านที่ถูกต้องตามแบบขยายภาพร่าง



ภาพที่ 31 ภาพร่างแบบสเก็ต

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 32 ภาพร่างที่และภาพที่ขยายได้

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการตราฟางงานลงบนแม่พิมพ์

ในส่วนขั้นตอนการตราฟางงานบนแม่พิมพ์นั้น เมื่อได้แบบขยายจากภาพร่างแล้วนั้น ให้นำแบบขยายติดกับพื้นโต๊ะโดยใช้เทปชนิดได้แปะลงบนแบบขยายในแนวนติดกับโต๊ะเมื่อได้แบบขยายที่ติดกับโต๊ะแล้วนั้นให้นำแผ่นอะคริลิกที่เป็นแม่พิมพ์นั้นวางลงบนแบบขยายให้ตรงกับสุดขอบของงานที่กำหนดไว้และหลังจากนั้นนำเทปชนิดได้มาติดเข้ากับแม่พิมพ์อีกครั้งหนึ่งเพื่อในการเขียนแม่พิมพ์นั้นในแต่ละครั้งการเขียนที่ใช้ช่วงมือและช่วงแขนนั้นการสานเส้นโดยเหล็กปลายแหลมต้องใช้แรงในระดับหนึ่งเพื่อทำให้เกิดเส้นที่มีความรุนแรงช่วงร่องของเส้นที่ลึก ตื้น หนา แตกต่างกันไปเขียนเพื่อให้เกิดเส้นน้ำหนักในแม่พิมพ์สีแรก



ภาพที่ 33 ขั้นตอนการติดแบบขยายและติดเทปบนแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 34 ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างลายเส้น

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการเขียนแม่พิมพ์กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึกเทคนิค ดรายพอยท์ (Dry point)

ในส่วนขั้นตอนของการเขียนแม่พิมพ์ เมื่อได้นำแม่พิมพ์ที่เป็นสีแรกที่เป็นน้ำหนักร้อนที่สุด โดยนำเหล็กปลายแหลมมาขีดเขียนทำให้เกิดน้ำหนักที่ผ่านการสานเส้นสลับกันไปมาที่บางช่วงที่เป็นน้ำหนักเข้มที่สุดอาจจะทำการเขียนซ้ำๆ เพื่อให้ น้ำหนักเข้มและตรงช่วงไหนที่เป็นน้ำหนักลางลงมาก็ทำการเขียนน้อยลงมาอีกหน่อย และน้ำหนักที่อ่อนที่สุดก็จะเขียนน้อยลงมาอีกตามลักษณะของงานของตัวละครแลพื้นที่ต่างๆ ในภาพ เมื่อทำการเขียนแม่พิมพ์สีแรกเสร็จแล้วก็นำแม่พิมพ์สีที่สองที่เป็นน้ำหนักลางมาซ้อนกันเพื่อดูน้ำหนักในแม่พิมพ์สีแรกนั้นว่าเป็นอย่างไรบ้างเมื่อแม่พิมพ์สีแรกน้ำหนักได้แล้วนั้นก็ทำการเขียนน้ำหนัแม่พิมพ์สีที่สองต่อจนเกิดน้ำหนักของหน้าแม่พิมพ์ที่สมบูรณ์และทำการเขียนแม่พิมพ์สีที่สามที่เป็นน้ำหนักเข้มที่สุดและทำขีดเขียนน้ำหนัที่เข้มที่สุดและเป็นแม่พิมพ์สุดท้ายที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการพิมพ์



ภาพที่ 35 ขั้นตอนการเขียนเส้นลงบนแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 36 ขั้นตอนการซ้อนแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 37 แม่พิมพ์ทั้ง 3 หน้าหน้าที่เขียนเสร็จสมบูรณ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานกระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึกเทคนิค ดรายพอยท์ (Dry point)

ขั้นตอนการพิมพ์งานนั้น เมื่อได้แม่พิมพ์ทั้งสามน้ำหนัที่สมบูรณ์แล้วทำการเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ในการพิมพ์งานเช่น หมึกพิมพ์ กระดาษฟาบินโ กระดาษสา กระดาษปฐพี เกรียง ลูกกลิ้ง เศษผ้าและน้ำมันสน ในขั้นตอนแรกนำแม่พิมพ์สีแรกที่เป็นสีส้มนั้นทำการอัดหมึกใส่แผ่นแม่พิมพ์อะคริลิกให้ทั่วแม่พิมพ์ และหลังจากนั้นนำกระดาษปฐพีมาซับสีออก โดยใช้ลูกกลิ้งทับกระดาษเพื่อให้สีถูกดูดออกมาผ่านกระดาษ เพื่อให้หน้าแม่พิมพ์มีสีน้อยลงและสามารถเช็ดแม่พิมพ์โดยใช้กระดาษลอกลายได้ง่ายขึ้น เมื่อเช็ดเสร็จแล้วนั้นก็ทำการอัดสีในส่วนแม่พิมพ์ที่สองที่เป็นสีแดงต่อและทำเหมือนกันเมื่อได้แม่พิมพ์ในสองสีแล้วให้นำกระดาษฟาบินโแช่น้ำประมาณ 15 - 20 นาทีและนำมาซับกระดาษให้เหลือแต่ความชื้น ของกระดาษและนำแม่พิมพ์สีส้มวางไว้ที่แท่นและนำกระดาษฟาบินโวางทับกับแม่พิมพ์และนำกระดาษปฐพีวางรองทับกับแม่พิมพ์และกระดาษ ในขั้นตอนสุดท้ายนำผ้าสักหลาดมาวางทับอีกรอบเพื่อเข้าสู่กระบวนการพิมพ์และทำการปรับแท่นพิมพ์เพื่อที่จะได้น้ำหนักบนหน้าแม่พิมพ์ที่คมชัดและรายละเอียดครบถ้วนโดยที่จะปรับน้ำหนักของแท่นที่พอดีกับแม่พิมพ์ เมื่อได้น้ำหนักแท่นที่ต้องการ แล้วทำการหมุนแท่นพิมพ์ไปและกลับหนึ่งรอบ ก็จะได้น้ำหนักของผลงานที่เกิดขึ้นบนหน้าแม่พิมพ์ลงบนกระดาษ เมื่อได้สีแรกที่เรียบร้อยแล้วนั้นนำแม่พิมพ์อีกสีหนึ่งที่เป็นสีแดงมาวางและนำกระดาษที่พิมพ์ไปแล้วรอบหนึ่งมาวางซ้อนกัน เพื่อพิมพ์สีแดงและทำการพิมพ์อีกรอบและก็จะได้น้ำหนักของสีส้มและสีแดงที่เป็นน้ำหนักอ่อน กลาง ก็จะเหลืออีกหนึ่งสีที่เป็นสีดำและเป็นน้ำหนักสุดท้ายของผลงานชิ้นนี้ ในขั้นตอนต่อไปนำแม่พิมพ์สีดำอัดหมึกใส่หน้าแม่พิมพ์และทำการเช็ดแม่พิมพ์ให้สะอาดเมื่อได้แม่พิมพ์แล้วให้นำไปวางไว้บนแท่นและนำกระดาษที่พิมพ์ไปแล้วนั้นทำความสะอาดขึ้นอีกรอบโดยใช้กระบอกฉีดน้ำฉีดให้ทั่วกระดาษ และนำกระดาษปฐพีซับกระดาษให้เหลือแต่ความชื้นและเข้าสู่กระบวนการพิมพ์อีกรอบและเมื่อพิมพ์เสร็จแล้วนั้น ก็จะได้ผลงานที่สำเร็จครบน้ำหนักของงานที่สมบูรณ์และนำกระดาษที่พิมพ์แล้วนั้น มาทับวางกระดาษเพื่อที่จะทำให้กระดาษเรียบโดยนำกระดาษปฐพีมารองบนไม้อัดแผ่นใหญ่และนำกระดาษที่พิมพ์งานเสร็จแล้วมาวางและทับด้วยกระดาษปฐพีอีกรอบหนึ่ง และสุดท้ายนำไม้อัดอีกแผ่นมาวางทับก็จะได้ผลงานที่สมบูรณ์ พร้อมเขียนชื่อผลงานและจบกระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก



ภาพที่ 38 ขั้นตอนการเตรียมหมึก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 39 ขั้นตอนการอัดหมึก

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 40 แม่พิมพ์สีอัดสีเสร็จแล้ว

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



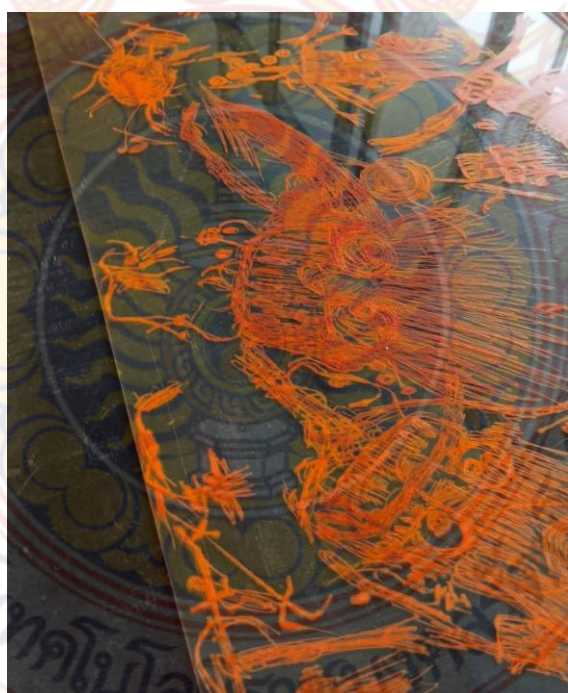
ภาพที่ 41 ขั้นตอนการซับทึ่กด้วยกระดาศปฐูฟ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



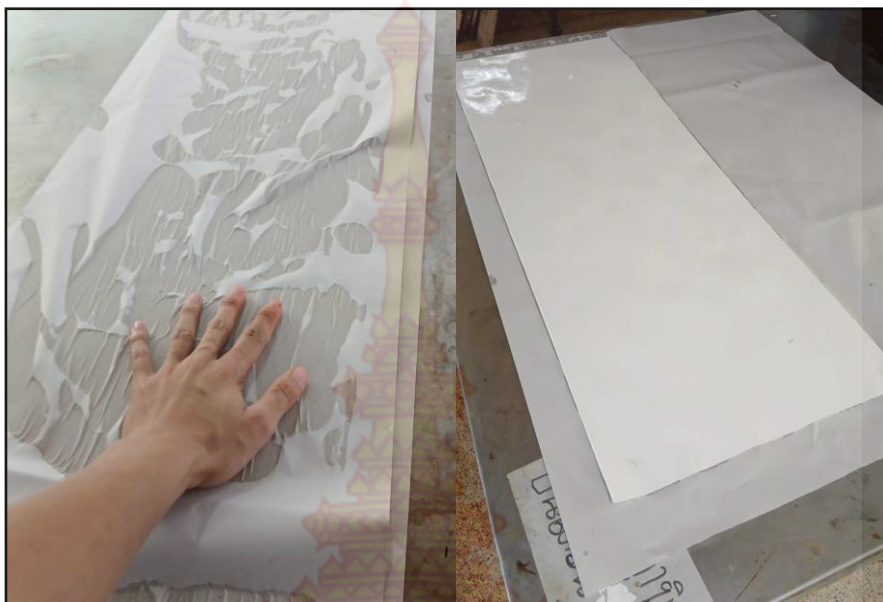
ภาพที่ 42 ขั้นตอนการซับหมึกด้วยกระดาษลอกลาย

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 43 หน้าแม่พิมพ์ที่พร้อมพิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 44 ขั้นตอนการหมักกระดาษ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 45 ขั้นตอนการพิมพ์งาน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 46 ขั้นตอนการซ้อนแม่พิมพ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 47 งานที่พิมพ์สำเร็จและทับผลงานเพื่องานที่เรียบร้อย
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 48 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ผลงานชื่อ : Human fun the river

ขนาด : 36 x 102 cm.

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า ในหัวข้อ “ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัว” เกิดจากแรงบันดาลใจในการดูที่เคยอ่าน เกมที่เคยเล่นและสื่อต่างๆ ที่เราเคยเห็นหรืออาจจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เราเคยอยู่อาศัย ในงานของภาพนั้นก็อาจจะมีกลิ่นอายของความเป็นตนเองของตัวละครและสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เราได้เคยสัมผัสอาจจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวผ่านการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการใช้หลักองค์ประกอบต่างๆ หรือการนำทัศนธาตุมาปรับและประยุกต์ใช้จนเกิดเป็นภาพที่สมบูรณ์และมีความเป็นเอกลักษณ์ที่เกิดจากรูปร่างรูปทรงต่างๆ ที่เราเคยเห็นหรือการใช้เส้น สี และน้ำหนักของภาพที่อาจจะได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปินมาสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาต่อยอดจนเป็นผลงานที่สมบูรณ์

ด้านเนื้อหาและแนวคิด

ที่มาของเนื้อหาและแนวความคิดนั้นเกิดจาก ในแต่ช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้านั้นในช่วงที่อยู่ที่บ้านในช่วงวันหยุดนั้นเกิดจากความเหงาที่ไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่ได้เล่นและได้สนุกกัน แต่ทว่าว่าตัวเราได้อยู่ตนเองมากกว่าที่จะหาเพื่อนที่ค่อยเล่นและคุยด้วยทำให้นั้นเรามักจะหามุม หรือพื้นที่ส่วนตัวของเราที่สามารถเล่นหรือจินตนาการในพื้นที่ส่วนตัวของเราได้อย่างเต็มที่ในสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่อาจจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เราคุ้นเคยผ่านการดู เกม และสื่อในโทรทัศน์ที่ได้เห็นและสัมผัสถึงบรรยากาศต่างๆ ในสถานที่นั้นๆ

ด้านลักษณะของรูปแบบของผลงาน

รูปแบบของผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการเล่าถึงปัญหาในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้าที่ไม่ค่อยได้มีเพื่อนที่ได้เล่นและคุยกันในช่วงวันหยุดจึงเกิดเป็นความเหงาจึงทำให้ตนเองนั้นได้เปิดโอกาสในการเล่นกับตนเองในจินตนาการที่เห็นผ่านการดู เกม และสื่อในโทรทัศน์ โดยนำเสนอผลงานผ่านรูปแบบลักษณะ กึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ที่แสดงถึงความสุขในรูปแบบของ ตัวละคร รูปร่างรูปทรง เส้น สี หรือพื้นที่ต่างๆ ที่มีความซับซ้อนและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์

การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นก็จะมีหลักการใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้นแสง สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่าง มาใช้ในงานศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานของภาพจนออกมาเป็นภาพที่สมบูรณ์ในส่วนงานของแต่ละบุคคลนั้นอาจจะหยิบยกทัศนธาตุบางส่วนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่อาจจะสร้างผลงานแตกต่างกันไปตามบุคคล ในส่วนผลงานในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น มีการใช้ทัศนธาตุต่างๆ ที่อาจจะแตกต่างกันไปในแต่ละภาพในแต่ละความหมายและหัวข้อนั้นๆ ที่จะสื่อถึงภาพและเนื้อหาของงานที่จะบ่งบอกถึงความสมบูรณ์ของงานโดยการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ โดยมีการนำทัศนธาตุมาใช้ในผลงาน ได้แก่ จุด เส้น พื้นที่ว่าง รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก ความสมดุล และทิศทาง ดังนี้

จุด (Dot)

หมายถึงรอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลม ปรากฏบนพื้นผิว ซึ่งเกิดจากการจิ้มกด กระทบ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ไม่มีขนาด ความกว้าง ความยาว ความหนา จุดเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดในผลงานและเมื่อนำมาเรียงต่อกันจะเกิดเป็นทัศนธาตุอื่นๆ เช่น รูปร่างรูปทรง แสงเงา พื้นผิว เป็นต้น

เส้น (Line)

เกิดจากจุดต่อกันหรือเป็นขอบเขตที่แตกต่างกันของน้ำหนัก ที่ว่างวัตถุได้ โดยเส้นสามารถแสดงลักษณะความรู้สึกได้ เช่น

เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน มั่นคง

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว บิดพลิ้ว

เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกหักเห กระทบ รวดเร็ว

เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไหว ไม่มั่นคง

พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างในงานศิลปะหมายถึง บริเวณของสภาพหรือองค์ประกอบศิลป์ไม่มีวัตถุหรือรูปทรงอยู่ ซึ่งพื้นที่ว่างนั้นเป็นทัศนธาตุที่สำคัญในการออกแบบและงานทัศนศิลป์ เพราะช่วยสร้างสมดุล ความลึก และช่วยในการเน้นจุดสนใจของภาพ

รูปร่าง รูปทรง (Shape & Form)

เป็นการประสานของทัศนธาตุที่สำคัญในการสื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ดู โดยมักใช้แทนกันได้ซึ่งมีความใกล้เคียงกัน รูปร่าง (Shape) ที่มีลักษณะ 2 มิติ ไม่มีโครงสร้างหรือเป็นเพียงรูปร่างของขอบเขตภายนอกและมวล (Mess) ได้แก่ กลุ่มก้อนของรูปทรงหรือวัตถุที่มีความแน่น มีน้ำหนัก ประเภทของรูปทรงในทางศิลปะอาจจะแบ่งได้ 3 ประเภท

รูปทรงเรขาคณิต (Geometric form) เช่นรูปทรง รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม อื่นๆ รูปทรงเหล่านี้เป็นรูปทรงที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงอื่นๆ

รูปทรงอินทรีย์รูป (Organic form) หมายถึงรูปทรงของสิ่งมีชีวิตได้แก่ มนุษย์ สัตว์ พืชพันธุ์ และเซลล์ของสิ่งมีชีวิตต่างๆ

รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปทรงที่มีได้จำกัดอยู่กับเรขาคณิตและอินทรีย์รูปแต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เช่น หยดน้ำ เมฆ ควัน เป็นต้น

น้ำหนัก (Tone)

คือความอ่อนแก่ของสีบริเวณของวัตถุที่เกิดขึ้น ซึ่งทำให้เกิดปริมาตรและมวลของรูปร่าง รูปทรงและยังสามารถสร้างให้เกิดมิติความลึกได้อีกด้วย

ความสมดุล (Balance)

หรือดุลยภาพเป็นเกณฑ์อันหนึ่งของเอกภาพ (Unity) หมายถึงการถ่วงน้ำหนักที่เท่ากัน สองข้างของสิ่งของหรือรูปทรงโดยมีเส้นแกนตั้ง แกนราบและแกนเฉียงเป็นตัวกำหนด มีสองแบบคือ ดุลยภาพแบบสมมาตร คือให้ความรู้สึกหยุดนิ่งและแบบอสมมาตร คือความรู้สึกเคลื่อนไหว

ทิศทาง (Direction)

แสดงถึงความเคลื่อนไหวที่โดยรวมให้รู้ว่าวัตถุและส่วนประกอบทั้งหมดมีการเคลื่อนที่ไปในทิศทางใด ให้ความรู้สึกกระตุ้นการรับรู้ของผู้ดูได้คล้อยตาม

การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

การสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ได้แบ่งบอกถึงในช่วงวัยเด็กที่ได้เห็นวิว ทิวทัศน์ต่างๆ ที่เคยไปและเคยเห็นในโทรทัศน์ ที่เป็นทิวทัศน์ทะเลที่มีผู้คนไปเล่นน้ำไปสนุกสนานกันอย่างมีความสุขจึงทำให้ข้าพเจ้านั้นได้คิดและจินตนาการถึงว่าจะไปเล่นยังไงดีในสถานที่นั้นถ้ามีเพื่อนได้เล่นและสนุกสนานมีความสุขและความสนุกสนานแน่นอน จึงได้คิดตัวละครที่เป็นตัวเราหลายๆ คนไปเล่นสนุกในพื้นที่นั้นทำให้เกิดความสนุกที่ได้ไปเล่นทะเลในจินตนาการ

ผลงานในชิ้นนี้ได้ใช้ทัศนธาตุของเส้นที่นำสายตา ผ่านการตัดกันขององค์ประกอบของเส้นที่มีน้ำหนักโค้งสลับกันไปมาจนเกิดเส้นที่นำสายตาและเป็นจุดหลักของภาพ และน้ำหนักของภาพที่มีการกระจายน้ำหนักของภาพได้อย่างสมดุลและมีน้ำหนักมารองรับจนเป็นน้ำหนักที่ชัดเจน และรูปร่างของตัวละครที่มี เล็ก กลาง ใหญ่ทำให้ภาพสมดุลมากยิ่งขึ้น





ภาพที่ 49 ภาพแสดงผลงานศิลปินชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน : Human fun the sea

ขนาด : 37 × 102 cm.

เทคนิค : Drypoint

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

การสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ได้แบ่งบอกถึงในช่วงวัยเด็กที่เคยได้ไปเที่ยวภูเขาซึ่งในความทรงจำในช่วงนั้นอาจเลือนลางไม่ค่อยชัดเจนนักแต่ทว่าในวันหยุดของข้าพเจ้านั้นได้นั่งดูโทรทัศน์ที่เป็นรายการเกี่ยวกับสารคดี จึงทำให้ตนเองนั้นรู้สึกตื่นเต้นและสัมผัสถึงบรรยากาศขณะนั้นได้ว่าเป็นความสนุกสนานตื่นเต้น จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจและจินตนาการถึงตัวละครที่ได้ไปเล่นบนภูเขาที่มีความลึกลับซับซ้อนและเล่นกันอย่างสนุกสนาน

ผลงานในชิ้นนี้ได้นำหลักของทัศนธาตุมาใช้ และสื่อถึงอารมณ์ของภาพที่มีน้ำหนักชัดเจนและเส้นที่รุนแรง ชัดไวและมีรูปร่างที่แตกต่างและคล้ายกันซึ่งสีที่ชัดเจนนั้นมีการตัดกันอย่างสนุกสนานจนเกิดความสมดุลของภาพที่ผ่านอารมณ์เส้น จุด สี และน้ำหนัก





ภาพที่ 50 ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน : Human fun the mountain

ขนาด : 37×102 cm.

เทคนิค : Drypoint

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

การสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 แสดงถึงในช่วงวันหยุดตอนปิดเทอมในช่วงบ้านสวนของข้าพเจ้านั้นจะมีแม่น้ำที่ลงไปเล่นได้ที่เป็นช่วงต้นๆ ของแม่น้ำที่ในช่วงใกล้เย็นมักไปเล่นเป็นประจำได้เล่นสนุกได้จับปลาได้ใช้สวิงตกปลาจึงทำให้ได้คิดและนึกถึงช่วงที่อ่านหนังสือการดูและเล่นเกมข้าพเจ้าจึงได้จำลองตัวละครของตนเองที่ได้เล่นสนุกสนานอย่างร่าเริงและใช้จินตนาการได้อย่างโลดแล่น

ผลงานในชิ้นนี้ได้ใช้พื้นที่ว่าง ในการเว้นว่างบางส่วนเอาไว้เพื่อที่จะสื่อถึงพื้นที่ว่างตรงเป็นรูปปลาที่แฝงไว้ในภาพ ไม่ชัดเจนและเลื่อนกลางตามน้ำหนักและองค์ประกอบภาพที่แสดงเส้นที่มีทิศทางแตกต่างกันไป





ภาพที่ 51 ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Human fun the river

ขนาด : 36×102 cm.

เทคนิค : Drypoint

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

การสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4 ช่วงวัยเด็กที่โตขึ้นจากการเล่นอยู่ที่บ้านได้จินตนาการถึงอะไรหลายๆ อย่างที่เกิดขึ้นเลยทำให้เกิดความคิดที่อยากออกไปเล่นตอนกลางคืน ได้แอบเล่นและลองอะไรใหม่ๆ ทำให้เกิดจินตนาการในหัวเวลานั้นที่ได้เล่นและสนุกสนานอย่างมีความสุข

ผลงานในชิ้นนี้ได้นำน้ำหนักของภาพที่มีความซับซ้อนของตัวละครที่ถูกซ่อนจนเกิดน้ำหนักที่ไล่จากเข้ม กลาง อ่อนจนเกิดทิศทางของภาพที่มีมิติมากขึ้นและน้ำหนักของสีที่ชัดเจนและพื้นที่ว่างและเส้นต่างๆ ที่เกิดรายละเอียดเป็นรูปร่างรูปทรงที่ชัดเจน





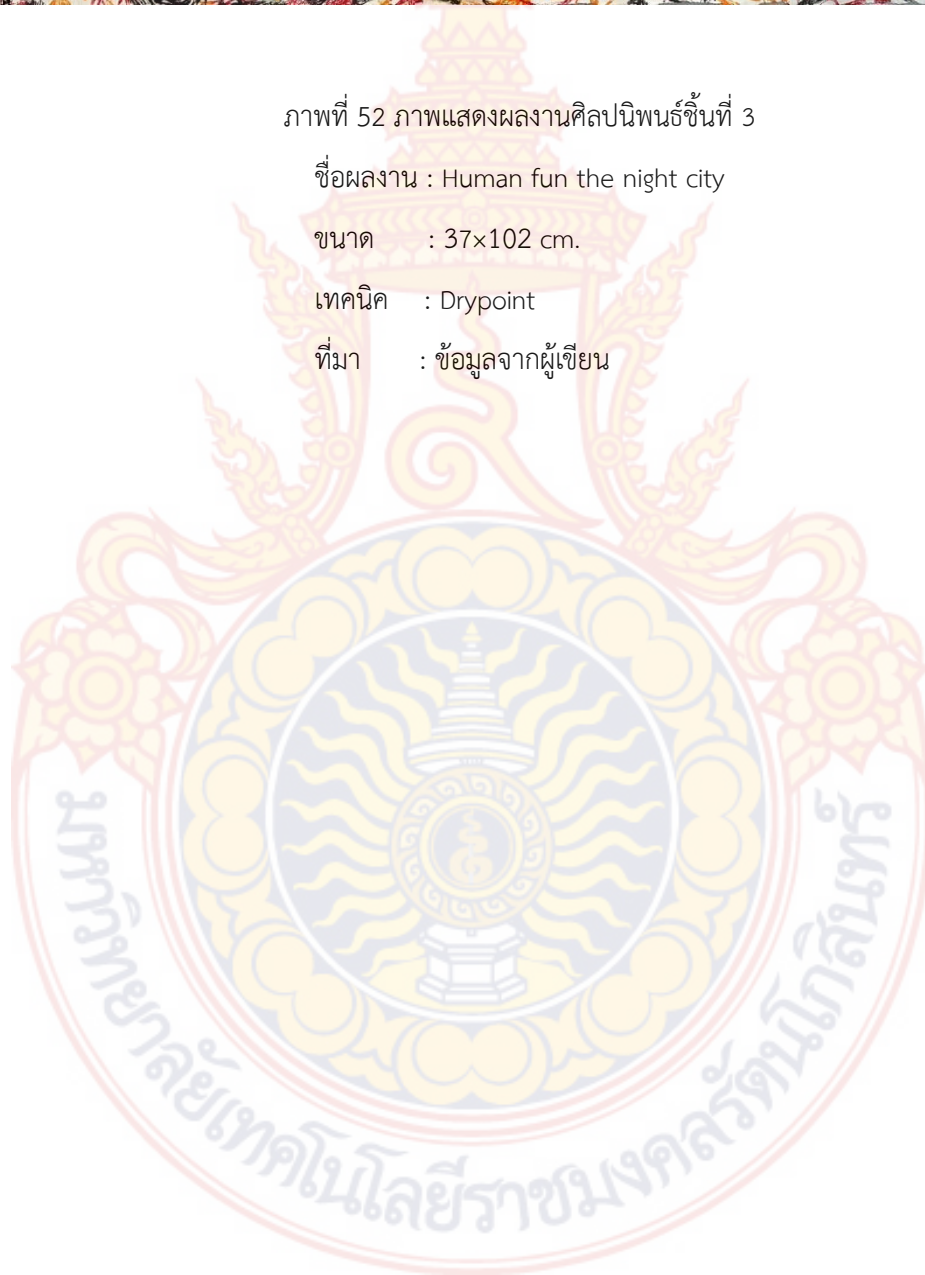
ภาพที่ 52 ภาพแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Human fun the night city

ขนาด : 37×102 cm.

เทคนิค : Drypoint

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ศิลปินพจน์เรื่อง “ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัว” เกิดจากในช่วงวัยเด็กของข้าพเจ้า ในช่วงวันที่ไม่ค่อยได้มีเพื่อนคอยเล่นและคุย จึงทำให้ข้าพเจ้านั้นได้เปิดโอกาสคุยกับตนเองมากกว่าที่จะหาเพื่อนเล่นด้วยทำให้ตนเองนั้นได้ไปเล่นสนุกในพื้นที่ส่วนตัวของตนเองที่ได้จินตนาการได้อย่างโลดแล่นและสนุกสนาน ซึ่งได้จินตนาการถึงสถานที่เคยเห็นจากหนังสือการ์ตูน เกม และสื่อในโทรทัศน์ และได้รับอิทธิพลมาจากสื่อต่างๆ สภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยบริเวณบ้าน จึงทำให้เกิดผลงานทั้ง 4 ชิ้น ออกมา

ผ่านกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) หรือเทคนิค (Drypoint) ที่แสดงถึงอารมณ์ของภาพที่มีความสนุกสนานผ่านการใช้หลักทัศนธาตุต่างๆ ที่ทำให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และในศิลปินพจน์ในชุดนี้สามารถต่อยอดกระบวนการต่างๆ และสามารถปรับใช้ในเทคนิคและกระบวนการอื่นๆ ได้ซึ่งแนวความคิดและไอเดียที่มีอยู่นั้นสามารถคิดและลงลึกถึงรายละเอียดต่างๆ ที่ต่อยอดได้อย่างที่ไม่มีสิ้นสุด

อภิปรายผลงาน

ในช่วงระยะที่ 1 ข้าพเจ้าได้ค้นหาข้อมูลจากการ์ตูน เกม และสื่อโทรทัศน์ต่างๆ และสิ่งแวดลอมบริเวณบ้านของตนเองที่ได้ไปเล่นเป็นประจำและนำมาประมวลผลเป็นภาพร่างลงในกระดาษหลายๆ ภาพและต่างสถานที่กันไปและนำภาพร่างที่เป็นโครงเส้นดินสอนั้นมาประมวลผลนั้นว่าองค์ประกอบของภาพนั้นเป็นอย่างไรรายละเอียดต่างๆ นั้นเข้ากับงานหรือไม่และเมื่อได้ภาพร่างดินสอที่ตรงกับหัวข้อของตนเองแล้วนั้นได้นำกระดาษที่จะร่างภาพเป็นงานที่จะทำในศิลปินพจน์ชุดนี้ทั้ง 4 ภาพ ซึ่งในช่วงครั้งแรกที่เริ่มเขียนภาพร่างในแต่ละชิ้นนั้นเริ่มแรกอาจจะยังไม่เข้าที่ตัวประสบการณ์ในการจัดองค์ประกอบ เส้น แสงเงา รูปร่างรูปทรงต่างๆ นั้นว่าเป็นอย่างไรและได้เริ่มทำงานที่เข้าสู่กระบวนการภาพพิมพ์ที่มีรายละเอียด ขั้นตอน วิธีการต่างๆ ที่จะดำเนินไปทั้ง 4 ชิ้น

ในช่วงระยะที่ 2 ได้เข้าสู่กระบวนการทำงานภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) เทคนิคทรายพ้อย (Drypoint) โดยใช้แม่พิมพ์อะคริลิกและเหล็กปลายแหลมชุด ชีด เขียนบนหน้าแม่พิมพ์จนเกิดรอยหรือร่องที่ลึกลงไปทำให้ตอนอัดสีลงบนหน้าแม่พิมพ์และเช็ดออกไปนั้นจึงทำให้เหลือแค่สีที่อยู่ในร่องที่พิมพ์โดยใช้กระดาษที่มีความชื้นผ่านการซับน้ำแล้ว นำแม่พิมพ์ไปวางบนแท่นพิมพ์และตามด้วยกระดาษพิมพ์และอัดเข้าแท่นพิมพ์จนเกิดร่องรอยในกระดาษที่ปรากฏลงจากหน้าแม่พิมพ์ลงบนกระดาษ ซึ่งในแต่ละช่วงของการทำงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ได้ทำงานทั้ง 4 ชั้นนั้นได้ทดลอง เห็น และเรียนรู้ว่าในแต่ละขั้นตอนนั้นเป็นอย่างไร กระบวนการ วิธีทำ และรูปแบบของงานนั้นไปทิศทางไหน เช่น การสานเส้นชุดขีดเพื่อให้เกิดน้ำหนักเข้ม กลาง อ่อน จึงทำให้ผลงานแต่ละชิ้นค่อยๆ พัฒนาขึ้น และเห็นผลสำเร็จของงานนั้นว่าเป็นไปในทางที่ดี และในช่วงระหว่างการทำงานนั้นต้องแก้ไขอะไรบ้างและมาประมวลผลงานทั้ง 4 ชั้นในศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ประสบความสำเร็จและสามารถต่อแนวความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ศิลปนิพนธ์เรื่อง “ห้วงเวลาความสุขในพื้นที่ส่วนตัว” นั้นหลังจากที่ได้ทำผลงานทั้ง 4 ชั้นนี้ซึ่งทำให้เห็นข้อดีและข้อเสียว่าในผลงานในแต่ละชิ้นล้วนมีความผิดพลาดจากการทำงานอาจจะเกี่ยวเนื่องด้วยตัวเทคนิคและประสบการณ์ในการทำงานของข้าพเจ้า เทคนิคของงานที่ในการสานเส้นในแต่ละครั้งก็มีความสวยงามของเส้นที่สานกันและน้ำหนักมือที่กดและชุดเขียนลงบนแม่พิมพ์หรือในบางจุดที่รู้สึกว่ามันยังไม่ดีอาจจะมีส่วนที่พลาดไปและไม่สามารถกลับมาแก้ไขได้อีก แต่ข้อเสียของการทำงานภาพพิมพ์เทคนิคทรายพ้อย (Drypoint) ในช่วงแรกการใช้เหล็กปลายแหลมนั้นไม่ค่อยส่งผลต่อการทำงานมากนักแต่การเขียนไปในระยะยาวนั้นทำให้เกิดอาการเจ็บที่ปลายนิ้วที่ได้เขียนบนหน้าแม่พิมพ์ทำให้ต้องหาเหล็กปลายแหลมที่เบาและคมเพื่อที่ได้ทำงานอย่างเต็มที่และกระบวนการพิมพ์งานนั้นอาจจะใช้เวลานานเกิดไปจึงต้องคำนวณเวลาในการพิมพ์ว่าควรเลือกสีไหนพิมพ์สีไหนก่อนให้ครบเต็มจำนวนและค่อยสีสุดท้ายเพื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์ ซึ่งความผิดพลาดที่ได้เกิดขึ้นในศิลปนิพนธ์ชุดนี้นั้นได้เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับงานในแต่ละชิ้นและได้ปรับเปลี่ยนการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

จุฬาทิตย์ ทองรุ่งโรจน์. (2531). *เทคนิคการทำภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์โลหะ*. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
ยูไนเต็ดบุ๊กส์).

พัลลภ วังบอน. (2561). *สุนทรียะในงานภาพพิมพ์โลหะ*. (กรุงเทพฯ : ชากุระ).

อัสนีย์ ชูอรุณ. (2543). *ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์*. (กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์).

สารสนเทศจากฐานข้อมูลออนไลน์

ปิยะพร ศักดิ์เกษม. *จินตนาการสำคัญกว่าความรู้*, เข้าถึงเมื่อ 13 มี.ค. 2569, เข้าถึงได้จาก
https://anowl.co/anowlrak/anowl_love14/#.

พงศ์เดช ไชยคุตร. *What a wonderful world*, เข้าถึงเมื่อ 2 มี.ค. 2569, เข้าถึงได้จาก [https://
www.barmeeofart.com](https://www.barmeeofart.com).

เอ็ดมันด์ พาริช. *ภาพหลอน จินตนาการ ความฝัน: การประกอบสร้างการรับ*, เข้าถึงเมื่อ 10 มี.ค.
พ.ศ. 2569, เข้าถึงได้จาก <https://royalsocietypublishing.org>.

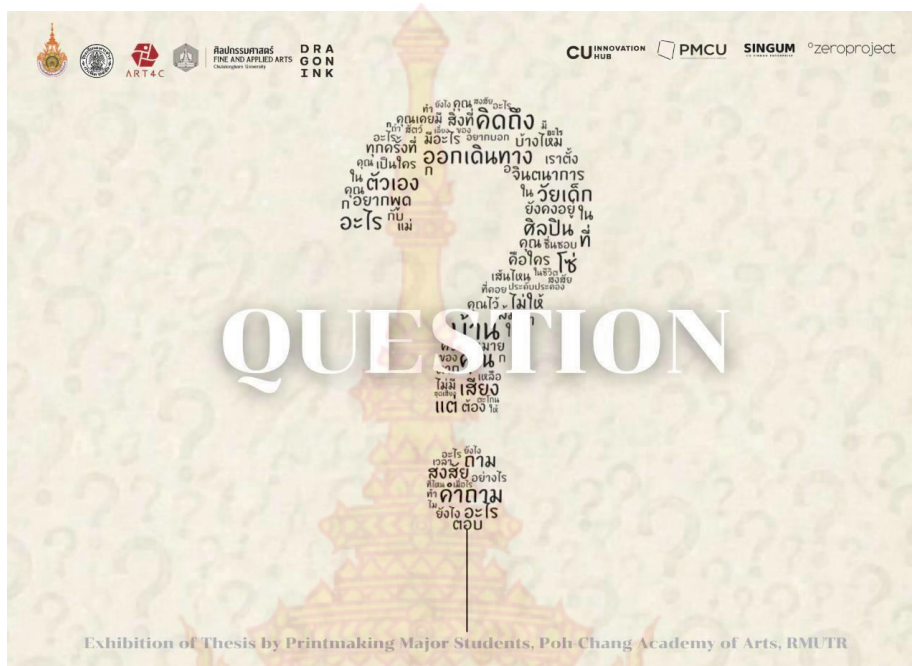
Art Database rama ix art museum. *ภาณุวัฒน์ สิทธิโชค*, เข้าถึงเมื่อ 2 มี.ค. พ.ศ. 2569, เข้าถึงได้
จาก [www.rama9art.org/artisan/artbd/artists/home.php?p=profiles&name=Panu
wat Sitheechoke](http://www.rama9art.org/artisan/artbd/artists/home.php?p=profiles&name=Panuwat%20Sitheechoke).

Toonami wiki. *Hunter x Hunter*, เข้าถึงเมื่อ 2 มี.ค. พ.ศ. 2569, เข้าถึงได้จาก [https://toonami.
fandom.com/wiki](https://toonami.fandom.com/wiki).

Wikipedia. *Mural (1943)*, เข้าถึงเมื่อ 2 มี.ค. พ.ศ. 2569, เข้าถึงได้จาก [https://en.m.wikipedia.
org/wiki/Mural \(1943\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mural_(1943)).

ภาคผนวก





ภาพที่ 54 ปกสูจิบัตรนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

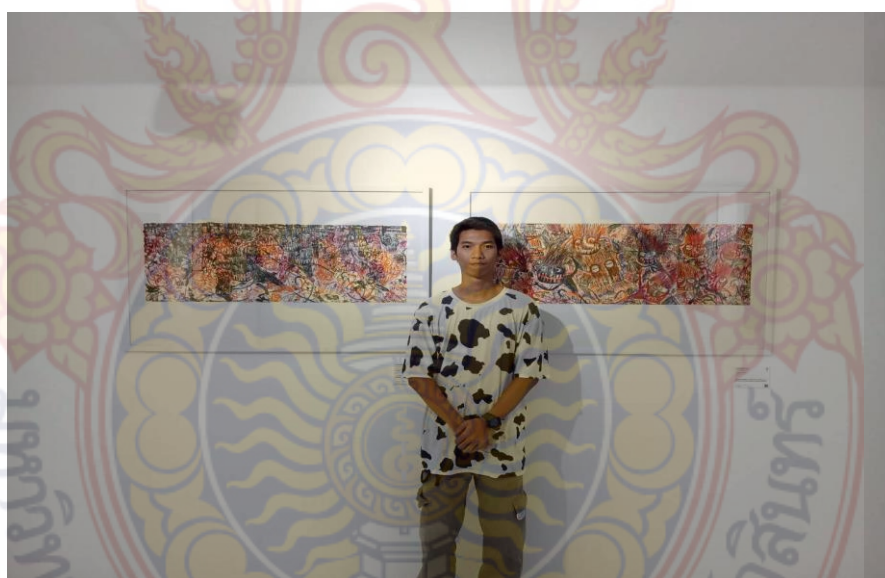


ภาพที่ 55 โปสเตอร์ นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 56 ภาพถ่ายอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.พัลลภ วังบอน และผู้เขียนในงานนิทรรศการ
ศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 57 ภาพถ่ายผู้เขียนและผลงานในงานนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 58 ภาพบรรยากาศภายในงานนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question (การตั้งคำถาม)”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล : นายธรรมรัตน์ แจ่มโพธิ์นาค
วันเดือนปีเกิด : 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547
ที่อยู่ปัจจุบัน : 69/4 หมู่ 1 ตำบลบางไผ่ อำเภอเมืองนนทบุรี
ประวัติการศึกษา : 2568 วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
: 2561 วิทยาลัยอาชีวศึกษานนทบุรี สาขาวิชาจิตรศิลป์
ประวัติแสดงผลงาน : ปี 2568 นิทรรศการ ดิน เปื้อน หมึก ครั้งที่ 17 ตอน “ผัสสะสภาวะ” ณ
ชุมชนเลื่อนฤทธิ์
ปี 2569 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ Question (การตั้งคำถาม)”
ณ Art4c art centre

