



สัมผัสสุนทรียะทางศิลปะ
The Aesthetic Experience in Art

เหมือนฝัน วิทักษบุตร

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา 2568

ลัทธิสุนทรียะทางศิลปะ

เหมือนฝัน วิทักษบุตร

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2568

The Aesthetic Experience in Art

Mueanfan Withaksabut

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 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง สัมผัสสุนทรียะทางศิลปะ
เสนอโดย นางสาวเหมือนฝัน วิทักษบุตร รหัสนักศึกษา 4651070841103
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์
อาจารย์รัตนา สุจริต

คณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชลดา ชาญประสพผล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

.....กรรมการ

(อาจารย์วรพงษ์ อรุณเรือง)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจนวิทย์ ชูทอง)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พัลลภ วังบอน)

.....กรรมการ

(อาจารย์สุรัชย์ อุดมมัน)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรางคณา ผิวมันกิจ)

.....กรรมการ

(อาจารย์ทศนะ ก้อนดี)

.....กรรมการ

(อาจารย์รัตนา สุจริต)

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัฐ บุญทรง)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

หัวข้อเรื่อง	สัมพัทธ์สุนทรียะทางศิลปะ
นักศึกษา	เหมือนฝัน วิทักษบุตร
รหัสนักศึกษา	4651070841103
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์รัตนา สุจริต
หลักสูตร	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปีการศึกษา	2568

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “สัมพัทธ์สุนทรียะทางศิลปะ” ข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดสภาวะความสุผ่านแนวคิด “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุจากผลงานของศิลปินต้นแบบมาวิเคราะห์และตีความใหม่ ผสมผสานกับการออกแบบตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนอารมณ์เชิงบวก ความสนุกสนาน และพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์ในบริบทศิลปะร่วมสมัย

กระบวนการสร้างสรรค์ดำเนินการในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เป็นสื่อหลัก เน้นการวางแผนแยกสี (Color Separation) และการทับซ้อนของชั้นสี (Layering) เพื่อสร้างมิติของค่าน้ำหนัก แสงเงา และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทางศิลปะ อันก่อให้เกิดความหมายใหม่ผ่านกระบวนการทำซ้ำ (Reproducibility) ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของเทคนิคดังกล่าว

ผลการสร้างสรรค์พบว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดศิลปะแห่งการหยิบยืมร่วมกับการออกแบบตัวละครสัญลักษณ์ สามารถสร้างรูปแบบการสื่อสารทางศิลปะที่เข้าถึงผู้ชมได้ง่าย เกิดการรับรู้ทางอารมณ์ในเชิงบวก และช่วยสร้างพื้นที่แห่งการหยุดพักทางสายตา (Visual Pause) ท่ามกลางบริบทสังคมที่เร่งรีบ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมในการถ่ายทอดมิติทางความรู้สึกและแนวคิดร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Title: The Aesthetic Experience in Art
Name: Miss Mueanfan Withaksabut
Student ID: 4651070841103
Adviser: Miss Rattana Sudjarit
Degree: Bachelor Degree of Fine Arts Major in Printmaking
Poh-Chang Academy of Arts Rajamangala University of Technology
Rattanakosin
Year: 2025

Abstract

The thesis titled “Aesthetic Experience in Art” aims to convey a sense of happiness through the concept of Appropriation Art. It involves analyzing and reinterpreting the identity and visual elements derived from selected prototype artists, and integrating them with character design in a unique personal style. The resulting works reflect positive emotions, playfulness, and creative energy within a contemporary art context.

The creative process is developed in a two-dimensional format using silkscreen printing as the primary technique. It emphasizes color separation and layering to create tonal values, light and shadow, and relationships among visual elements. This process generates new meanings through reproducibility, which is a key characteristic of the technique.

The results indicate that the integration of appropriation art with character design can effectively create an accessible form of artistic communication. It evokes positive emotional responses and provides a visual pause for viewers within the fast-paced context of contemporary society. Furthermore, the study demonstrates the potential of silkscreen printing in conveying emotional depth and contemporary artistic concepts.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์เป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ถ่ายทอดความรู้ และเสนอแนะแนวทางอันมีคุณค่าในการพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์เล่มนี้ให้มีความ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมถึงคณะอาจารย์ทุกท่านที่ได้มอบวิชา ความรู้ และประสบการณ์อันทรงคุณค่า ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้

นอกจากนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณสถาบันการศึกษา ที่ได้มอบโอกาสและการสนับสนุนให้ การศึกษาเป็นไปอย่างราบรื่น ตลอดจนเพื่อนนักศึกษาทุกคนที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือกันด้วย ความจริงใจเสมอมา ท้ายที่สุดนี้ ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณครอบครัวอันเป็นกำลังใจสำคัญ ที่คอย สนับสนุนและอยู่เคียงข้างเสมอ จนทำให้ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “สัมผัสสุนทรียะทางศิลปะ” สำเร็จ ลุล่วงได้ด้วยดี

เหมือนฝัน วิทักษบุตร



คำนำ

ศิลปนิพนธ์ภายใต้ชื่อ “สัมผัสสุนทรียะทางศิลปะ” สาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์ ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ซึ่งเป็นการสรุปสาระสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ โดยใช้ “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” เป็นสื่อกลางในการสื่อสารให้ผู้คนมาสนใจและเข้าถึงศิลปะมากขึ้น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์มีองค์ประกอบและปัจจัยหลากหลาย ศิลปนิพนธ์เล่มนี้จึงได้ถูกรวบรวมขึ้นเพื่อประกอบการศึกษา โดยมีการเรียบเรียงแนวความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบผลงาน ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า การวิเคราะห์และพัฒนา ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาค้นคว้า และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ต่อไป

เหมือนฝัน วิทักษบุตร



สารบัญ

หน้า

ปกในภาษาไทย.....	ก
ปกในภาษาอังกฤษ.....	ข
หน้าอนุมัติ.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญ (ต่อ).....	ณ
สารบัญ (ต่อ).....	ด
สารบัญ (ต่อ).....	ถ
สารบัญภาพ.....	ฏ
สารบัญภาพ (ต่อ).....	ฐ
สารบัญภาพ (ต่อ).....	ฑ
สารบัญภาพ (ต่อ).....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
แนวคิดของการสร้างสรรค์.....	2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้ในการสร้างสรรค์.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
บทที่ 2 ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	6
อิทธิพลจากแนวคิดและสภาพแวดล้อม.....	6

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
1. อิทธิพลจากศิลปะแห่งการหยิบยืม (Appropriation Art).....	6
2. อิทธิพลของทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) ในศิลปะหลังสมัยใหม่.....	8
3. แนวคิดองค์ประกอบศิลป์.....	9
3.1 จุด (Point).....	9
3.2 เส้น (Line).....	10
3.3 น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone).....	10
3.4 แบบรูปของที่ว่าง (Space Pattern).....	11
3.5 สี (Colour).....	11
3.6 ลักษณะผิว (Texture).....	12
4. อิทธิพลจากการออกแบบตัวละคร.....	13
5. อิทธิพลจากด้านการสร้างสรรค์.....	14
5.1 แนวคิดเรื่องชั้นสี (Colour Overlapping).....	14
5.2 ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen Layering).....	15
6. อิทธิพลจากอารมณ์เชิงบวก (Positive Emotion).....	17
7. อิทธิพลจากศิลปกรรม.....	18
7.1 ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama).....	18
7.2 ทาคาชิ มุราคา미 (Takashi Murakami).....	20
7.3 ปีเอต มอนเดรียน (Piet Mondrian).....	22
7.4 แอนเซล์ม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer).....	24
บทที่ 3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์.....	26
ขั้นตอนประมวลความคิดที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	26
ขั้นตอนการประมวลความคิดที่แสดงออกทางรูปธรรม.....	26
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปินพจน์.....	28
ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 1.....	28
ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 2.....	29
ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ขั้นที่ 3.....	30

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	31
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์.....	32
ตะแกรงไหม (Silkscreen).....	
วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิค	32
ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen).....	
ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ.....	33
เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen).....	
การสร้างสรรค์แบบร่าง.....	36
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	37
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	38
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	39
ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	40
ขั้นตอนการขยายภาพร่าง.....	41
ขั้นตอนการลอกลายลงบนแม่พิมพ์.....	42
ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen).....	44
ขั้นตอนการผสมกาว ฉายแม่พิมพ์ตะแกรงไหมและฉีดยาล้างกาวอัด.....	45
ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ตะแกรงไหม.....	51
ขั้นตอนการกั้นวานิชและเขียนปากกาเคมีเชื่อน้ำมัน.....	53
ขั้นตอนการผสมสีก่อนพิมพ์.....	54
ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม.....	55
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	60
ด้านเนื้อหาและแนวคิด.....	60
ด้านลักษณะรูปแบบของผลงาน.....	60
การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์.....	61
การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	61
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	61

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	64
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	66
ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	68
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	74
ประวัติผู้เขียน.....	80



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพผลงาน Small Tom Campbell's Soup Can (Pepper Pot).....	7
2 ภาพแสดงทัศนธาตุจุด.....	9
3 ภาพแสดงทัศนธาตุเส้น.....	10
4 ภาพแสดงทัศนธาตุน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา.....	10
5 ภาพแสดงทัศนธาตุแบบรูปของที่ว่าง.....	11
6 ภาพแสดงทัศนธาตุสี.....	11
7 ภาพแสดงทัศนธาตุลักษณะผิว.....	12
8 ภาพการออกแบบตัวละคร.....	13
9 ภาพแสดงการทับซ้อนของชั้นสี.....	14
10 ผลงาน “Ages of the World” (Die Erdzeitalter).....	15
11 ภาพมาลิรีน มอนโร ผลงานของศิลปินแอนดี้ วอร์ฮอล.....	15
12 ภาพประวัติศาสตร์ภาพพิมพ์บนผนังถ้ำ.....	16
13 ภาพสกรีนบนกระบอกน้ำ.....	16
14 ภาพสกรีนบนถุงผ้า.....	16
15 ภาพอาร์มณเฑาะว์.....	17
16 ภาพศิลปินยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama).....	18
17 ภาพผลงานของยาโยอิ คุซามะ.....	19
18 ภาพศิลปินทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami).....	20
19 ภาพผลงานของทาคาชิ มุราคามิ.....	21
20 ภาพศิลปินปีเอต มอนเดรียน (Piet Mondrian).....	22
21 ภาพผลงานของปีเอต มอนเดรียน.....	23
22 ภาพศิลปินแอนเซล์ม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer).....	24
23 ภาพผลงานของแอนเซล์ม คีเฟอร์.....	25
24 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิตินันท์ ชิ้นที่ 1.....	28
25 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิตินันท์ ชิ้นที่ 2.....	29
26 ภาพผลงานก่อนศิลปินนิตินันท์ ชิ้นที่ 3.....	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
27 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	31
28 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์.....	33
29 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์.....	34
30 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการพิมพ์งาน.....	35
31 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์.....	35
32 ภาพการสร้างสรรค์แบบร่าง.....	36
33 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	37
34 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	38
35 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	39
36 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	40
37 ภาพการขยายแบบที่ร้าน.....	41
38 ภาพแสดงการขยายแบบภาพร่าง.....	41
39 ภาพขั้นตอนการคัดลอกโครงสร้างลายเส้น.....	42
40 ภาพกระดาษไขเยอรมัน แผ่นที่ 1.....	42
41 ภาพกระดาษไขเยอรมัน แผ่นที่ 2.....	43
42 ภาพกระดาษไขเยอรมัน แผ่นที่ 3.....	43
43 ภาพกระดาษไขเยอรมัน แผ่นที่ 4.....	43
44 ภาพขั้นตอนการชิงแม่พิมพ์ตะแกรงไหม.....	44
45 ภาพขั้นตอนการผสมกาวอัด.....	45
46 ภาพการเทกาวอัดลงบนรางปาด.....	45
47 ภาพขั้นตอนการปาดกาวลงบนแม่พิมพ์.....	46
48 ภาพขั้นตอนการเป่าลมร้อน.....	46
49 ภาพขั้นตอนการฉายแม่พิมพ์ตะแกรงไหม.....	47
50 ภาพขั้นตอนการฉีดยา.....	48
51 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมสีโทนเย็น.....	48
52 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมสีโทนร้อน.....	49

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
53 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมสีดำ.....	49
54 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมชุดสีโปร่งแสง (Medium - แป้งจุม).....	50
55 ภาพการฝังลมนแม่พิมพ์ตะแกรงไหม.....	50
56 ภาพการหาที่ตั้งกลางแบบที่ขยาย.....	51
57 ภาพขั้นตอนการวัดกระดาษพิมพ์ผลงาน.....	51
58 ภาพขั้นตอนการติดเทปใส.....	52
59 ภาพขั้นตอนการกั้นวานิช.....	53
60 ภาพขั้นตอนการเขียนปากกาเคมีใช้น้ำมัน.....	53
61 ภาพขั้นตอนการผสมสี.....	54
62 ภาพขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม.....	55
63 ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานจากแม่พิมพ์ที่ 1 ถึงแม่พิมพ์ที่ 8.....	56
64 ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานจากแม่พิมพ์ที่ 9 ถึงแม่พิมพ์ที่ 16.....	57
65 ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานจากแม่พิมพ์ที่ 17 ถึงแม่พิมพ์ที่ 20.....	58
66 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	59
67 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	63
68 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	65
69 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	67
70 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	69
71 ภาพโปสเตอร์นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”.....	75
72 ภาพปกสูจิบัตรนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”.....	76
73 ภาพบัตรเชิญนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”.....	76
74 ภาพพิธีเปิดนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”.....	77
75 ภาพถ่ายกับประธานเปิดงาน คุณอรอนลิน โลจนะโกสินทร์.....	77
76 ภาพการบรรยายแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	78
77 ภาพบรรยากาศนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”.....	78
78 ภาพถ่ายกับอาจารย์ที่ปรึกษา (อ.รัตน สุธรรมา).....	79

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่

หน้า

79 ภาพถ่ายกับผลงานที่จัดแสดง..... 79



บทที่ 1

บทนำ

“ศิลปะคือการกระบวนกรหยิบยืม” (Appropriation) สรรพสิ่งรอบตัวมาตีความใหม่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นท่วงทำนองที่ถ่ายทอดจากประสบการณ์ชีวิต หรือภาพสะท้อนจากความงามของธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการนำ “ต้นฉบับ” มาหลอมรวมเข้ากับอัตลักษณ์ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน ศิลปะจึงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่เชื่อมโยงประสบการณ์และวัฒนธรรมที่แตกต่าง ให้เราได้เรียนรู้และเข้าใจกันและกันในมิติที่คำพูดไม่อาจนิยามได้

นอกเหนือจากสุนทรียภาพ ศิลปะยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการพัฒนาสังคม ศิลปะจึงไม่ใช่เพียงเครื่องประดับของชีวิต แต่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้มนุษย์สมบูรณ์ขึ้น ทั้งในด้านเหตุผล อารมณ์ และความเข้าใจในเพื่อนมนุษย์

ในมุมมองของข้าพเจ้า ศิลปะไม่ใช่การสร้างสรรคจากความว่างเปล่า แต่คือการหยิบยืมเศษเสี้ยวจากสิ่งที่มีอยู่เดิม มาจัดวางและเรียบเรียงใหม่ผ่านมุมมองเฉพาะตน เพื่อนำเสนอแง่มุมของชีวิตที่แตกต่างไปจากเดิม ให้ผู้ชมได้สัมผัสและพินิจพิเคราะห์ความงามนั้นผ่านผลงานศิลปะ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในกระแสสังคมที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบ สภาวะแห่งความสุขมักถูกมองข้ามหรือลดทอน ความสำคัญลง ศิลปะในมุมมองของข้าพเจ้าจึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสร้างความงาม แต่เป็นเครื่องมือในการตีความและมอบความหมายใหม่ให้แก่ประสบการณ์เดิมที่มีอยู่รอบตัว เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงคุณค่าของชีวิตได้อย่างลึกซึ้งผ่านมุมมองที่เปลี่ยนไป โดยมุ่งเน้นการค้นหาสุนทรียภาพแห่งความสุข ผ่านสีเส้นและเส้นสายที่สร้างจังหวะเวลาแห่งการหยุดพักทางสายตา (Visual Pause) ให้แก่ผู้ชมท่ามกลางความวุ่นวายของสังคมร่วมสมัย

ศิลปินพจน์ชุดนี้จึงมุ่งนำเสนอการสร้างสรรคผ่านกลวิธี “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยหยิบยืมอัตลักษณ์และทัศนธาตุจากผลงานของศิลปินต้นแบบมาวิเคราะห์ตีความ และหลอมรวมเข้ากับ ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน เพื่อสร้างพื้นที่แห่งการสื่อสารใหม่ที่เต็มไปด้วยพลังบวก ความสนุกสนาน และแรงบันดาลใจ โดยเป็นการทำงานที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการให้เกียรติและเคารพในคุณค่าของผลงานต้นฉบับ

กระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบ 2 มิติผ่าน เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) นี้ ไม่เพียงแต่แสดงถึงความเรียบง่ายทางทัศนศิลป์ แต่ยังอาศัยกลวิธีการทับซ้อนของชั้นสีเพื่อสื่อถึงการ

ก่อร่างของความหมายและมิติทางอารมณ์ ด้วยคุณสมบัติของการทำซ้ำ (Reproducibility) และการซ้อนทับชั้นสี (Layering) ก่อเกิดเป็นความหมายใหม่ ข้าพเจ้าเชื่อมั่นว่าศิลปะชุดนี้จะเป็น “สื่อกลาง” ที่สามารถหลีกหนีกำแพงความเข้าใจ และนำพาสุนทรียะแห่งความสุขไปสู่ผู้ชมได้อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อถ่ายทอดสภาวะความสุขผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการตีความอัตลักษณ์ของศิลปินต้นแบบ ผสานกับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ที่สะท้อนอารมณ์เชิงบวก ความสนุกสนาน และพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อถ่ายทอดกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ในรูปแบบ 2 มิติ โดยเน้นการทับซ้อนของชั้นสี (Layering) เพื่อสร้างมิติของค่าน้ำหนัก แสงเงา และองค์ประกอบทางศิลปะ

แนวคิดของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปินพหุชนิดนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอสุนทรีภาพผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุอันโดดเด่นจากผลงานของศิลปินต้นแบบ มาตีความใหม่และผสมผสานเข้ากับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน สามารถถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุขผ่านผลงานศิลปะ โดยเป็นการสร้างบทสนทนาใหม่ระหว่างศิลปินต้นแบบและตัวละครสัญลักษณ์ กระตุ้นอารมณ์เชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจ และสะท้อนความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม

กระบวนการสร้างสรรค์เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้กลวิธีการทับซ้อนของชั้นสี (Layering) เพื่อสร้างมิติของค่าน้ำหนัก แสงเงา และความประสานสัมพันธ์ทางศิลปะที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ร่วมสมัย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ถ่ายทอดสภาวะความสุขผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการตีความอัตลักษณ์ของศิลปินต้นแบบ ผสานกับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน
2. ได้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ที่สะท้อนอารมณ์เชิงบวก ความสนุกสนาน และพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์

3. ได้ถ่ายทอดกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ในรูปแบบ 2 มิติ โดยเน้นการทับซ้อนของชั้นสี (Layering) เพื่อสร้างมิติของค่าน้ำหนัก แสงเงา และองค์ประกอบทางศิลปะ

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ด้านเนื้อหา นำเสนอการตีความและวิเคราะห์ ทรรศนาต (Visual Elements) จากผลงานศิลปะป็นต้นแบบ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ให้เกิดเป็นผลงานชุดใหม่ที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพแห่งความสุข

ด้านรูปแบบ นำเสนอผ่านรูปแบบ กึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) โดยใช้ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนเป็นสื่อกลางในการดำเนินเรื่อง (Narrative) ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากการรวบรวมข้อมูลและกระแสสุนทรียศาสตร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ด้านเทคนิค สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ 2 มิติ ด้วยกระบวนการ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) โดยเน้นเทคนิคการทับซ้อนของชั้นสี (Color Overlapping) เพื่อสร้างค่าน้ำหนัก แสงเงา และมิติทางสายตาผ่านความโปร่งใสและทึบแสงของหมึกพิมพ์

ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลต้นแบบ (Study and Analysis)

1.1 รวบรวมและศึกษาผลงานของศิลปินต้นแบบ รวมถึงกระแสสุนทรียศาสตร์ร่วมสมัยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

1.2 วิเคราะห์อัตลักษณ์ทางทัศนธาตุ (Visual Identity) เพื่อนำมาตีความและประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานสร้างสรรค์

2. การร่างแบบและพัฒนาแนวคิด (Conceptualization and Sketching)

2.1 นำองค์ประกอบที่ผ่านการวิเคราะห์มาพัฒนาเป็นภาพร่าง (Sketching) โดยบูรณาการเข้ากับ ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน

2.2 วางแผนการแยกสี (Color Separation) และลำดับชั้นของภาพพิมพ์ เพื่อให้สอดคล้องกับเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

3. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน (Production)

3.1 ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

3.2 การพิมพ์ทดสอบสี (Color Proof)

3.3 ทดลองและจัดการลำดับการทับซ้อนของชั้นสี (Layering Technique) เพื่อสร้างมิติของค่าน้ำหนัก แสงเงา และสีสันตามแนวคิดที่วางไว้

4. การจัดแสดงและเผยแพร่ผลงาน (Exhibition and Dissemination)

4.1 สรุปผลการดำเนินงานและเผยแพร่ผลงานศิลปะในรูปแบบนิทรรศการ เพื่อส่งต่อสุนทรียะแห่งความสุขแก่ผู้ชม

แหล่งข้อมูลที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์

1. การสืบค้นผ่านฐานข้อมูลดิจิทัล (Digital Archives and Online Databases) ศึกษาข้อมูลเชิงลึก ประวัติ และผลงานของศิลปินต้นแบบผ่านเว็บไซต์หอศิลป์ระดับโลก ฐานข้อมูลศิลปะออนไลน์ (เช่น Artsy, Google Arts & Culture, หรือเว็บไซต์ทางการของศิลปิน) เพื่อวิเคราะห์ทัศนธาตุและแนวคิดหลักของศิลปิน

2. การรวบรวมแรงบันดาลใจผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media and Visual Inspiration) ศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้มสุนทรียศาสตร์ร่วมสมัยจากแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Instagram, Pinterest) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นบริบทในการสร้างสรรค์ และคัดเลือกผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์และตัวละครสัญลักษณ์ของข้าพเจ้ามาเป็นแรงบันดาลใจหลัก

3. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ Appropriation Art ที่กล่าวถึงการดัดแปลงงานศิลปะ

4. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ Character Design การออกแบบตัวละคร (Character Design) ในมุมมองของนักออกแบบร่วมสมัย กล่าวถึงถึง “สัญลักษณ์” (Symbolism) ในงานทัศนศิลป์

5. หนังสือกลุ่มเทคนิคและกระบวนการ (Technical & Process) Silkscreen/Screen Printing: เรื่อง “การพิมพ์ตะแกรงไหม” โดยเฉพาะเทคนิค Layering หรือ Color Separation

6. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ Composition & Visual Elements: หนังสือทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ (Composition) กล่าวถึงการจัดวางทัศนธาตุ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ศิลปะแห่งการหยิบยืม หมายถึง การสร้างงานใหม่โดยนำเอา “ภาพ” หรือ “ภาพลักษณ์” ที่มีมาก่อนอยู่แล้วจากบริบทอื่น ๆ แล้วทำการผสม “ภาพยืม” (Appropriation Image) กับของใหม่¹

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง ดลใจ ดลบันดาลก่อให้เกิด ความบันดาลใจ ซึ่งน่าจะเป็นคำตอบปัญหาประการแรกถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดกระบวนการ และกระบวนการ (style) นี้เกิดขึ้น

อิทธิพล (Influence) หมายถึง แรงอำนาจ ซึ่งมากระทบใจเรา ทำให้เห็น ทำให้กระทำ และทำให้รู้สึกพึงพอใจตามลักษณะพิเศษของแรงอำนาจนั้น

¹DESIGNER. *Appropriation*, เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.designer.co.th/1263>.

การออกแบบตัวละคร หมายถึง การสร้างสรรค์รูปลักษณ์ บุคลิกภาพ พฤติกรรม และลักษณะโดยรวมของตัวละครอย่างครบถ้วน นักออกแบบตัวละครสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่อง ซึ่งหมายความว่าทุกแง่มุมของตัวละคร เช่น รูปร่าง โทนสี และรายละเอียดต่าง ๆ ล้วนถูกเลือกมาด้วยเหตุผลเฉพาะเจาะจง²

การทับซ้อนของชั้นสี หมายถึง เมื่อสีโปร่งแสงหนึ่งทับอีกสีหนึ่ง เช่น สีนํ้าเงินทับสีเหลือง จะเกิดสีใหม่คือสีเขียว โดยตรงบริเวณที่ทับซ้อนกัน

²ไคล์ เดอกูซมัน. คำจำกัดความของการออกแบบตัวละคร, เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/v>.

บทที่ 2

ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำเสนอการสร้างสรรค์ผ่านกลวิธี “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยหยิบยืมอัตลักษณ์และทัศนธาตุจากผลงานของศิลปินต้นแบบมาวิเคราะห์ตีความ และหลอมรวมเข้ากับ ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน เพื่อสร้างพื้นที่แห่งการสื่อสารใหม่ที่เต็มไปด้วยพลังบวก ความสนุกสนาน และแรงบันดาลใจ โดยเป็นการทำงานที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการให้เกียรติและเคารพในคุณค่าของผลงานต้นฉบับ สามารถวิเคราะห์รูปแบบ วิธีการ จากการได้รับอิทธิพลจากศิลปะการหยิบยืม งานศิลปกรรม ลัทธิทางศิลปะ ดังต่อไปนี้

อิทธิพลจากแนวคิดและสภาพแวดล้อม

1. อิทธิพลจากศิลปะแห่งการหยิบยืม (Appropriation Art)

คำว่า “แอ็ปโพรปริเอชัน” มีการอธิบายที่กว้างถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกหยิบยืมมาสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ สิ่งที่ยืมมาอาจรวมถึงภาพ รูปทรง หรือรูปแบบต่าง ๆ จากประวัติศาสตร์ศิลปะจากวัฒนธรรม ป๊อปอาร์ตหรือวัสดุและเทคนิคต่าง ๆ จากสิ่งที่ไม่เป็นศิลปะ เมื่อเข้าสู่ช่วงทศวรรษที่ 1980 คำศัพท์นี้ใช้กันมากขึ้นด้วยการเรียกลักษณะพิเศษเฉพาะที่ศิลปินนำเอาผลงานของศิลปินอื่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นใหม่ขึ้น ซึ่งงานชิ้นใหม่นี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่เปลี่ยนแปลงจากผลงานต้นฉบับ

คำว่า แรงบันดาลใจ และอิทธิพล มีการตีความที่มองกันคนละมุม ศิลปินหลายคนมีความเห็นว่าการรับรูปแบบบางอย่างจากศิลปินอื่นมาสร้างสรรค์ใหม่แม้จะมีกลิ่นอายของต้นแบบปรากฏอยู่ก็มีใช้เรื่องของการรับอิทธิพล แต่เป็นเรื่องของการรับหรือได้แรงบันดาลใจมาสร้างผลงาน แต่ถ้าลักษณะของต้นแบบปรากฏอยู่มากจนจะเป็นการรับอิทธิพล บ้างก็มีการตีความตื้นกันข้าม ไม่ว่าจะมีการให้ความหมายคำอย่างไร ความหมายทั้ง 2 นี้ก็ถูกใช้ร่วมกันจนเกิดการคละเคล้าความเข้าใจจนก่อให้เกิดพัฒนาการของ 2 คำนี้และยังได้แตกคำใหม่ขึ้นคือคำว่า การหยิบยืมหรือการเอามาครอบครอง ซึ่งมาจากคำศัพท์ว่า “แอ็ปโพรปริเอชัน” (appropriation) ในขณะเดียวกันคำว่า แรงบันดาลใจและอิทธิพลก็ยังคงใช้อยู่อย่างปกติ³

³รสนิน กาสต์. แอ็ปโพรปริเอชันอาร์ต : ศิลปะแห่งการหยิบยืม. พิมพ์ครั้งที่ 1. (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558). หน้า 3.



ภาพที่ 1 ภาพผลงาน Small Torn Campbell's Soup Can (Pepper Pot)

ที่มา : <https://mgronline.com/entertainment/detail/9490000081821> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

ผลงานชุด Small Torn Campbell's Soup Can (Pepper Pot) กระป๋องซูปแคมป์เบลล์ ของแอนดี้ วอร์ฮอล เป็นหนึ่งในตัวอย่างที่รู้จักกันดีที่สุดของศิลปะแห่งการหยิบยืม (Appropriation Art) ภาพกระป๋องซูปแคมป์เบลล์นั้นเห็นได้ชัดว่าเป็นการดัดแปลง เขาคัดลอกฉลากต้นฉบับอย่างแม่นยำ แต่เติมเต็มพื้นที่ภาพทั้งหมดด้วยรูปลักษณ์อันเป็นเอกลักษณ์นั้น แตกต่างจากภาพนิ่งทั่วไป ภาพเหล่านี้ดูเหมือนภาพเหมือนของกระป๋องซูปมากกว่า

แบรนด์คือเอกลักษณ์ของภาพ วอร์ฮอลแยกภาพผลิตภัณฑ์เหล่านี้ออกมาเพื่อกระตุ้นการจดจำผลิตภัณฑ์ (เช่นเดียวกับที่ทำในการโฆษณา) และปลุกเร้าความเชื่อมโยงกับแนวคิดของซูปแคมป์เบลล์ เขาต้องการให้คุณนึกถึงความรู้สึก “อืม อร่อยจัง”

ในขณะเดียวกัน เขายังได้ดึงเอาความหมายอื่น ๆ มาใช้ด้วย เช่น ลัทธิบริโภคนิยม ลัทธิพาณิชย์ ธุรกิจขนาดใหญ่ อาหารจานด่วน ค่านิยมของชนชั้นกลาง และอาหารที่สื่อถึงความรัก ในฐานะภาพที่ถูกนำมาใช้ใหม่ ฉลากซูปเหล่านี้จึงสามารถสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้ง

การที่วอร์ฮอลนำภาพที่เป็นที่นิยมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของขบวนการศิลปะป๊อปอาร์ต อย่างไรก็ตาม การนำภาพจากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ทั้งหมดไม่ได้หมายความว่า จะเป็นศิลปะป๊อปอาร์ตเสมอไป

2. อิทธิพลของทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) ในศิลปะหลังสมัยใหม่

อิทธิพลของทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) ในศิลปะหลังสมัยใหม่ คือการยืมรูปภาพ สไตล์ หรือวัตถุที่มีอยู่แล้วมาสร้างสรรค์ใหม่ในบริบทที่ต่างออกไป เพื่อวิพากษ์วิจารณ์เชิงเสียดสี ทำ ทายแนวคิดเรื่อง “ต้นฉบับ” (Originality) และลดลำดับชั้นศิลปะชั้นสูงลง นำมาสู่ศิลปะแบบ ผสมผสาน วัฒนธรรมประชานิยม (Pop Art) และการตีความใหม่ อิทธิพลหลักของแนวคิด Appropriation ในศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ได้แก่

2.1 ทำทายแนวคิด “ความเป็นต้นฉบับ” (Challenge to Originality) ศิลปินหลังสมัยใหม่ ปฏิเสธแนวคิดที่ว่าศิลปะต้องเป็นผลงานที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด (Unique) โดยการนำรูปภาพจาก ประวัติศาสตร์ศิลป์หรือสื่อมวลชนมาใช้ซ้ำ (Reuse) เพื่อแสดงให้เห็นว่าทุกอย่างอาจเป็นการหยิบยืม กันมา⁴

2.2 การวิพากษ์วิจารณ์และเสียดสี (Critique and Satire) การนำภาพคุ้นตามาวางใน บริบทใหม่ เพื่อตั้งคำถามต่อบรรทัดฐานทางสังคม การเมือง หรือวงการศิลปะเอง เช่น เซอร์รี เลอวิน (Sherrie Levine) ที่ถ่ายภาพซ้ำของช่างภาพคนอื่นเพื่อท้าทายแนวคิดเรื่องผู้ประพันธ์

2.3 การผสมผสานวัฒนธรรมระดับต่ำและสูง (Blurring Boundaries) ลบเส้นแบ่งระหว่าง ศิลปะชั้นสูง (High Art) กับวัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) นำโฆษณา การ์ตูน หรือสิ่งของใน ชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นศิลปะ

2.4 บริบทใหม่และความหมายใหม่ (New Context, New Meaning) สิ่งของเดียวกันเมื่อ เปลี่ยนบริบท ความหมายจะเปลี่ยนไป การหยิบยืมไม่ใช่การลอกเลียนแบบ แต่เป็นการสร้าง ความหมายใหม่ (Recontextualization)

2.5 แนวทางศิลปะที่นิยมใช้ การตัดปะ (Collage), การทำซ้ำ, การตัดต่อภาพ, สื่อผสม, และ การนำสไตล์ในอดีตมาผสมกัน (Pastiche)

ทฤษฎีนี้คือรากฐานของ “ศิลปะแห่งการหยิบยืม”

แนวคิด : การปฏิเสธความเชื่อที่ว่างานศิลปะต้อง “ใหม่ถอดด้าม” (Originality) เสมอไป แต่ เชื่อว่าการนำ “สิ่งที่มีอยู่แล้ว” มาตีความใหม่ (Re-contextualization) คือความร่วมมือ

การประยุกต์ใช้ : ข้าพเจ้าใช้ทฤษฎีนี้เพื่ออธิบายว่า การหยิบยืมอัตลักษณ์ของ Yayoi, Murakami, Mondrian หรือ Kiefer ไม่ใช่การเลียนแบบ แต่เป็นการสร้าง “ความหมายใหม่” ผ่านตัว ละครของข้าพเจ้า ซึ่งถือเป็นกลวิธีหลักของศิลปะยุคนี้

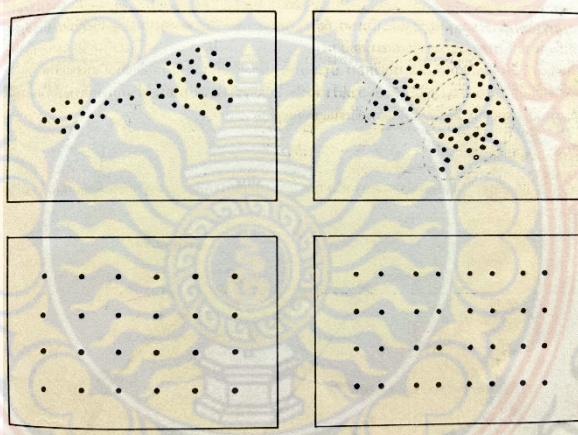
⁴ฟิลิฐ ตั้งพรประเสริฐ. อิทธิพลของทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) ในศิลปะหลังสมัยใหม่, เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/179864/149968/>.

3. แนวคิดองค์ประกอบศิลป์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้แนวคิด “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) ซึ่งเป็นการนำแนวความคิด รูปแบบ หรือองค์ประกอบบางประการจากผลงานของศิลปินที่ผู้สร้างสรรค์มีความชื่นชอบ มาผสมผสานและจัดองค์ประกอบใหม่ให้เกิดเป็นผลงานที่มีความหมายและอัตลักษณ์เฉพาะตน การหยิบยืมดังกล่าวมิใช่การลอกเลียน หากแต่เป็นกระบวนการตีความและสร้างความหมายใหม่ผ่านประสบการณ์ ความทรงจำ และความประทับใจส่วนบุคคล

ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกัน หรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่ยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวเอง สิ่งยึดเหนี่ยวนี้ ก็คือ กฎเกณฑ์ของเอกภาพ ซึ่งจะได้กล่าวถึงอย่างละเอียดในบทต่อไป ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของทัศนธาตุแต่ละธาตุรวมไปถึงหน้าที่ในการสร้างรูปทรงของทัศนศิลป์โดยทั่วไปด้วย⁵ ประกอบด้วย

3.1 จุด (Point) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สุดของการเห็น จุดมีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นธาตุที่ไม่สามารถจะแบ่งออกได้อีก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้



ภาพที่ 2 ภาพแสดงทัศนธาตุจุด

ที่มา : จากหนังสือองค์ประกอบของศิลปะ (ชลูด นิ่มเสมอ) หน้าที่ 29

⁵ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 3. (กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2538). หน้า 27.

3.2 เส้น (Line) เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น



ภาพที่ 3 ภาพแสดงทัศนธาตุเส้น

ที่มา : จากหนังสือองค์ประกอบของศิลปะ (ชลูด นิ่มเสมอ) หน้า ที่ 34

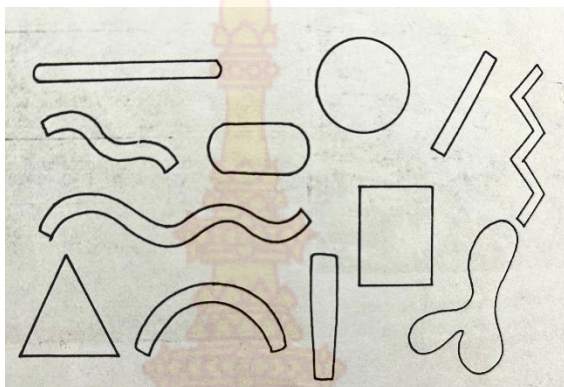
3.3 น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone) คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนความแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี



ภาพที่ 4 ภาพแสดงทัศนธาตุน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา

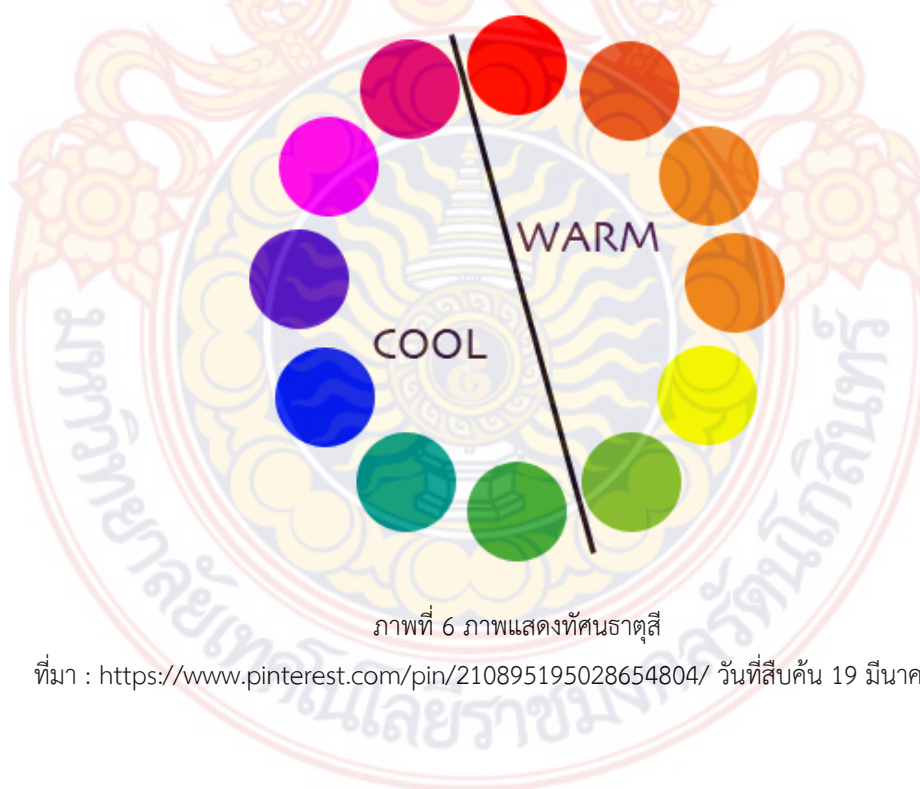
ที่มา : จากหนังสือองค์ประกอบของศิลปะ (ชลูด นิ่มเสมอ) หน้า ที่ 49

3.4 แบบรูปของที่ว่าง (Space Pattern) คือ ที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้มีรูปร่างขึ้น ได้แก่ แผ่นของน้ำหนักรูป 2 มิติ หรือประกอบเป็น 3 มิติ และบริเวณที่ว่างเป็นบวกเป็นลบ



ภาพที่ 5 ภาพแสดงทัศนธาตุแบบรูปของที่ว่าง
ที่มา : จากหนังสือองค์ประกอบของศิลปะ (ชลูด นิ่มเสมอ) หน้าที่ 54

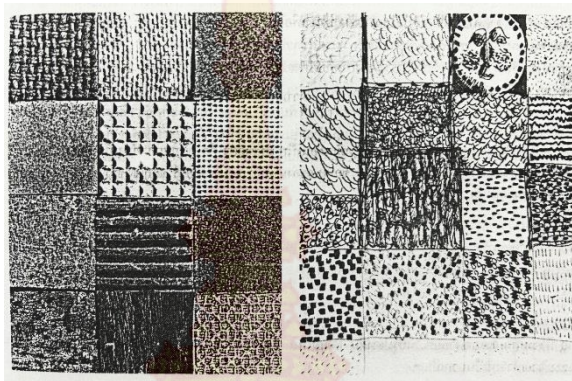
3.5 สี (Colour) เป็นทัศนธาตุหนึ่งที่มีคุณลักษณะของทัศนธาตุทั้งหลายรวมกันครบถ้วน คือ มีเส้น น้ำหนัก แบบรูปของที่ว่าง และลักษณะผิว



ภาพที่ 6 ภาพแสดงทัศนธาตุสี

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/210895195028654804/> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

3.6 ลักษณะผิว (Texture) คือ บริเวณพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ที่มีลักษณะต่างกันเมื่อสัมผัสจับต้อง เช่น หยาบ ละเอียดย่น มัน ด้าน ขรุขระ เรียบ ฯลฯ



ภาพที่ 7 ภาพแสดงทัศนธาตุลักษณะผิว

ที่มา : จากหนังสือองค์ประกอบของศิลปะ (ชูลูด นิ่มเสมอ) หน้าที่ 63

นอกจากนี้ ผลงานยังมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์เชิงอารมณ์ โดยถ่ายทอด “ความประทับใจส่วนตัว” ที่เกิดขึ้นจากการเสพงานศิลปะของศิลปินต้นแบบ ซึ่งผู้สร้างสรรค์รู้สึกเหมือน “หลุดเข้าไปอยู่ในโลกของภาพ” ความรู้สึกดังกล่าวจึงถูกนำมาถ่ายทอดผ่านการจัดองค์ประกอบใหม่ เพื่อเชื้อเชิญให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมในลักษณะเดียวกัน คือการรับรู้ที่มากกว่าการมองเห็น แต่เป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมทางความรู้สึกภายในพื้นที่ของภาพ

ดังนั้น ผลงานศิลปะชุดนี้จึงเป็นการบูรณาการระหว่างแนวคิดศิลปะแห่งการหยิบยืม ทัศนธาตุ และทฤษฎีเกสตัลท์ เพื่อสร้างสรรค์ภาพ

4. อิทธิพลจากการออกแบบตัวละคร (Character Design)



ภาพที่ 8 ภาพการออกแบบตัวละคร

ที่มา : <https://fastwork.co/user/arhitbook/character-design-31136259> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

ในสาขาทัศนศิลป์การออกแบบตัวละครคือการสร้างสรรค์รูปลักษณ์ บุคลิกภาพ พฤติกรรม และลักษณะโดยรวมของตัวละครอย่างครบถ้วน นักออกแบบตัวละครสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่อง ซึ่งหมายความว่าทุกแง่มุมของตัวละคร เช่น รูปทรง โทนสี และรายละเอียดต่าง ๆ ล้วนถูกเลือกมาด้วยเหตุผลเฉพาะเจาะจง

รายละเอียดเกี่ยวกับบุคลิกภาพของตัวละครมักเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ผู้ออกแบบตัวละครกำหนดลักษณะท่าทางของตัวละครได้ หลักการต่าง ๆ เช่น ทฤษฎีสี ภาษาของรูปทรง และแม้แต่จิตวิทยาทั่วไป ล้วนช่วยให้ศิลปินสร้างสรรค์การออกแบบตัวละครที่มีประสิทธิภาพได้ ⁶

⁶Kyle DeGuzman. *What is character design?*, เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>.

5. อิทธิพลจากการสร้างสรรค์

5.1 แนวคิดเรื่องชั้นสี (Color Overlapping)

การที่สีหนึ่งทับอีกสีหนึ่งแล้วเกิดเป็นสีใหม่ หรือเกิดมิติองค์ประกอบสำคัญของแนวคิดเรื่องชั้นสี (Color Overlapping) ยกตัวอย่างเช่น

5.1.1 การสร้างสีใหม่ (Color Mixing) : เมื่อสีโปรงแสงหนึ่งทับอีกสีหนึ่ง เช่น สีน้ำเงินทับสีเหลือง จะเกิดสีใหม่คือสีเขียว โดยตรงบริเวณที่ทับซ้อนกัน



ภาพที่ 9 ภาพแสดงการทับซ้อนของชั้นสี

ที่มา : <https://www.dozzdiy.com/ทฤษฎีสีและสีในเชิงสัญลักษณ์/> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

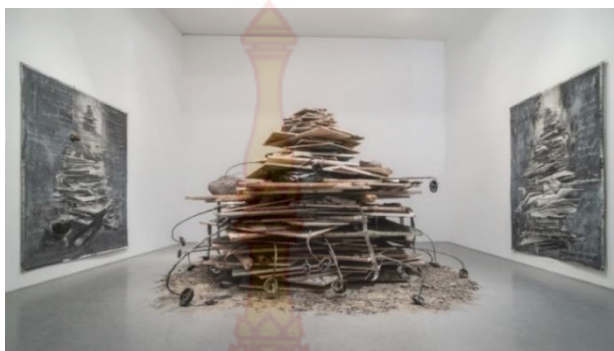
5.1.2 การเพิ่มมิติและความลึก (Dimension/Depth) การวางสีเข้มทับสีอ่อนในพื้นที่ที่ต้องการให้ดูห่างออกไป หรือการซ้อนเลเยอร์สีใกล้เคียงกัน ช่วยสร้างความลึกและทำให้ภาพไม่ดูแบน

5.1.3 ความกลมกลืน (Harmony) การใช้สีครอบคลุมทั้งภาพ (Dominant Color) หรือการใช้วรรณะสีเดียวกันทับซ้อนกัน จะช่วยลดความขัดแย้งของสีและทำให้ผลงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน⁷

5.1.4 เทคนิคโปรงแสง (Transparency) การซ้อนทับ (Subtractive Color Mixing) ในงานภาพพิมพ์ เมื่อเราใช้หมึกโปรงแสง (Transparent) ซึ่งธรรมชาติของสีมีความโปรงแสง ทำให้เห็นเลเยอร์สีที่ซ้อนทับกันได้อย่างชัดเจน พิมพ์ทับกัน จะเกิดค่าของสีที่ซับซ้อนขึ้น

การซ้อนทับ (Subtractive Color Mixing) ในงานภาพพิมพ์ เมื่อเราใช้หมึกโปรงแสง (Transparent) พิมพ์ทับกัน จะเกิดค่าของสีที่ซับซ้อนขึ้น ยกตัวอย่างเช่นผลงานของแอนเซล์ม คีเฟอร์ ที่นิยมทำเลเยอร์ด้วยวัสดุ (Texture) ต่าง ๆ เช่น ดิน ททราย หิน ไม้ เศษผ้า เป็นต้น แต่ข้าพเจ้าใช้วิธีการทำเลเยอร์ด้วย “ชั้นของสีภาพพิมพ์” เพื่อสร้างมิติของแสงเงา

⁷เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. องค์ประกอบศิลป์ 1. พิมพ์ครั้งที่ 10. (กรุงเทพฯ: หจก. สามลดา, 2556). หน้า

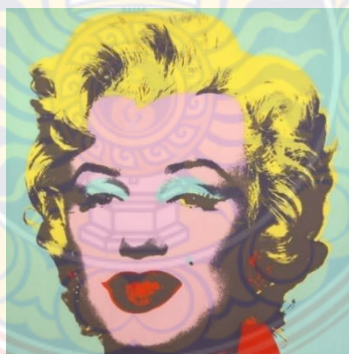


ภาพที่ 10 ภาพผลงาน “Ages of the World” (Die Erdzeitalter)

ที่มา : <https://www.imj.org.il/en/exhibitions/anselm-kiefer-ages-world> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

5.2 ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen Layering)

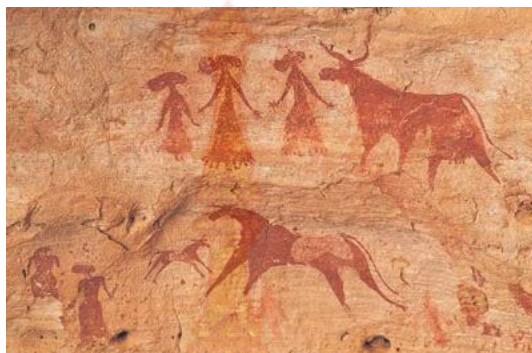
คือ กระบวนการพิมพ์ ที่พิมพ์โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์ ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรง ที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์ ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ภาพพิมพ์ช่องฉลุ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ล้วนแล้วแต่เป็นการเรียก กระบวนการพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ทั้งสิ้น ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้จะทำการสร้างแม่พิมพ์ให้เป็นฉากกันสี เพื่อป้องกันมิให้สีลงไปในส่วนที่ไม่ต้องการ ซึ่งในยุคก่อนประวัติศาสตร์มีการค้นพบภาพพิมพ์ที่ปรากฏ ตามผนังถ้ำโดยมีการทาบบัวมือลงบนผนังถ้ำ ให้มือมีสภาพเป็นแม่พิมพ์แล้วเป่าสีหรือพ่นสีลงบนมือ มือจะทำหน้าที่เป็นฉากกันสีไว้และจะปรากฏเป็นภาพแบน ๆ แสดงขอบเขตชัดเจนซึ่งถือได้ว่ากระบวนการนี้เป็นต้นกำเนิดของลักษณะการพิมพ์ข้างต้นที่ได้กล่าวมา ปัจจุบันเราจะเห็นผลงาน ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) บนวัตถุต่าง ๆ มากมาย เช่น งานสกรีนบนกระบอกน้ำ แก้วน้ำ กระเป๋าผ้า ถุงผ้า เสื้อ และอื่น ๆ อีกมากมาย⁸



ภาพที่ 11 ภาพมาริลีน มอนโร ผลงานของศิลปินแอนดี้ วอร์ฮอล

ที่มา : <https://adaymagazine.com/16-roles-of-andy-warhol/> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

⁸สมาพร คล้ายวิเชียร. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาพพิมพ์, เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/ArtisttherapybyPlanil/posts/2904817999589293/>.



ภาพที่ 12 ภาพประวัติศาสตร์ภาพพิมพ์บนผนังถ้ำ

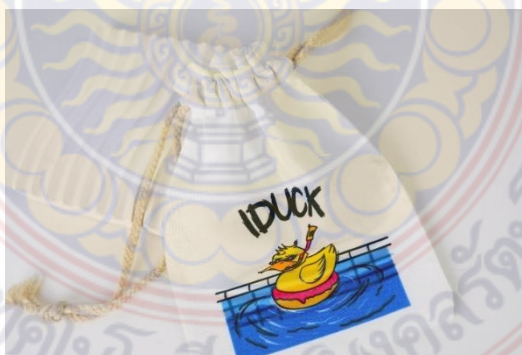
ที่มา : <http://art-gallerycollection.blogspot.com/2011/03/history-of-art.html>

วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569



ภาพที่ 13 ภาพสกรีนบนกระบอกน้ำ

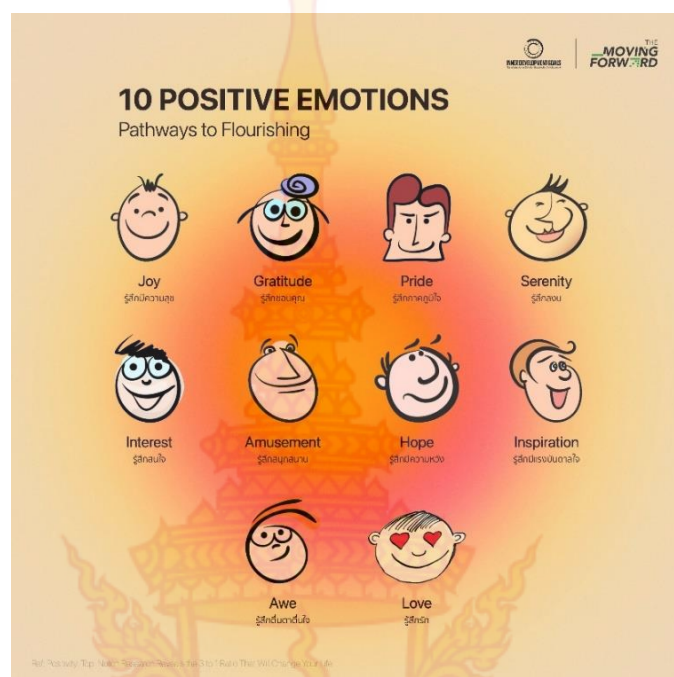
ที่มา : <https://bottlememarket.com/กระบอกน้ำ/กระบอกน้ำ-owl> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569



ภาพที่ 14 ภาพสกรีนบนถุงผ้า

ที่มา : <https://www.iduckyofficial.com/รับทำกระเป๋าผ้า> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

6. อิทธิพลจากอารมณ์เชิงบวก (Positive Emotion)



ภาพที่ 15 ภาพอารมณ์เชิงบวก

ที่มา : <https://medium.com/@tmfthailand2020/ทฤษฎีสร้างและขยายอารมณ์เชิงบวก-5f8cc35c6ec>

วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

ความสุขความรู้สึกเป็นอยู่ที่ดี และความภาคภูมิใจในตนเอง ในระดับสูง มักเกี่ยวข้องกับอารมณ์เชิงบวกในระดับสูง แต่อารมณ์เหล่านี้ก็ได้รับอิทธิพลจากอารมณ์เชิงลบด้วยเช่นกัน ลักษณะ PA โดยประมาณสอดคล้องกับปัจจัยบุคลิกภาพที่โดดเด่นของการเปิดเผยตัวตน อย่างไรก็ตาม โครงสร้างนี้ยังได้รับอิทธิพลจากองค์ประกอบระหว่างบุคคลด้วย

อารมณ์เชิงบวกยังเชื่อมโยงกับการพัฒนาการประมวลผลทางปัญญาในช่วงพัฒนาการแรกเริ่ม งานวิจัยในจิตวิทยาพัฒนาการแสดงให้เห็นว่าเด็กที่มีอารมณ์เชิงบวกในระดับสูงมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการให้เหตุผลที่เป็นระบบและอิงตามคำอธิบายมากขึ้น ตัวอย่างเช่น Bailey, Williams และ Cimpian (2022) พบว่าอารมณ์เชิงบวกมีความสัมพันธ์กับแนวโน้มที่จะแสวงหาคำอธิบายที่สอดคล้องกันและอิงตามกฎเกณฑ์มากขึ้นเมื่อเรียนรู้จากตัวอย่าง ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสภาวะทางอารมณ์เชิงบวกอาจสนับสนุนการประมวลผลเชิงแนวคิดที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในวัยเด็ก⁹

⁹Wing Yee, Wing HO. *Influence of play on positive psychological development*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1057557/full>.

7. อิทธิพลจากศิลปกรรม

7.1 ยายโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)



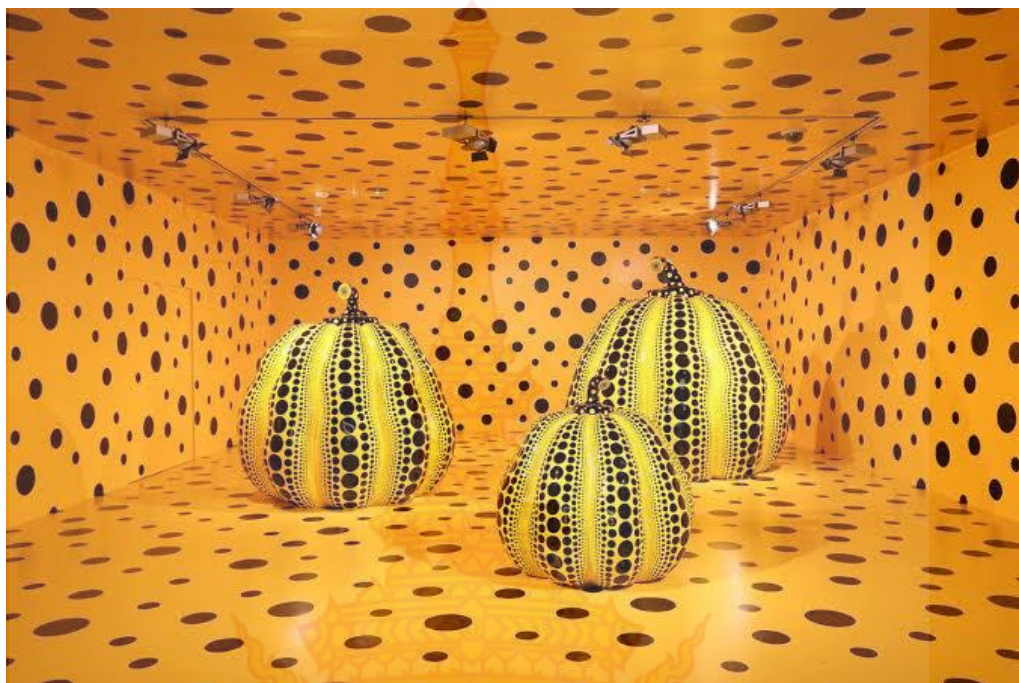
ภาพที่ 16 ภาพศิลปินยายโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)

ที่มา : <https://waymagazine.org/yayoi-kusama/> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

ศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่นผู้ทรงอิทธิพลในวงศิลปะร่วมสมัยโลก ยายโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) หลายคนรู้จักเธอในฉายา “ราชินีลายจุด (Polka Dot Queen)” ผู้ทำงานศิลปะในหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม คอลลาจ (ภาพตัดแปะ) ประติมากรรมนุ่มนัม (Soft Sculpture) ศิลปะแสดงสด (Performance Art) และศิลปะจัดวางกับสภาพแวดล้อม (Environmental Installations) ที่มุ่งเน้นในการนำเสนอสีสันอันหลอนประสาท รูปทรงและลวดลายซ้ำ ๆ กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลวดลายจุดกลม หรือ (Polka Dot) และลวดลายวงตาคล้ายรังนกจำนวนมากไม่ถ้วน เธอเป็นศิลปินผู้บุกเบิกกระแสศิลปะที่ผสมผสานหลากหลายแนวทาง

ศิลปินต้องการถ่ายทอดผลงานลายจุดที่มาจากยายโยอิ คุซามะกล่าวว่า “ลวดลายจุดกลมที่มาจากดวงอาทิตย์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของแหล่งพลังงานของทั้งโลกและสิ่งมีชีวิตทั้งหลาย และยังเป็นรูปทรงของดวงจันทร์ ซึ่งมีความสงบ กลม นุ่มนวล เปี่ยมสีสัน ไร้อารมณ์ความรู้สึก เป็นความเคลื่อนไหวและหนทางสู่ความไม่มีที่สิ้นสุด”

อัตลักษณ์ทัศนธาตุที่หยิบยืม (Visual Identity) ลายจุด (Polka Dots) โครงสร้างตาข่าย (Infinity Nets) และการทำซ้ำ (Repetition) และการนำมาใช้ในงาน (Application) ลายจุดหรือการซ้อนทับของวงกลมเพื่อสร้าง “จังหวะ” และ “พลังเคลื่อนไหว”



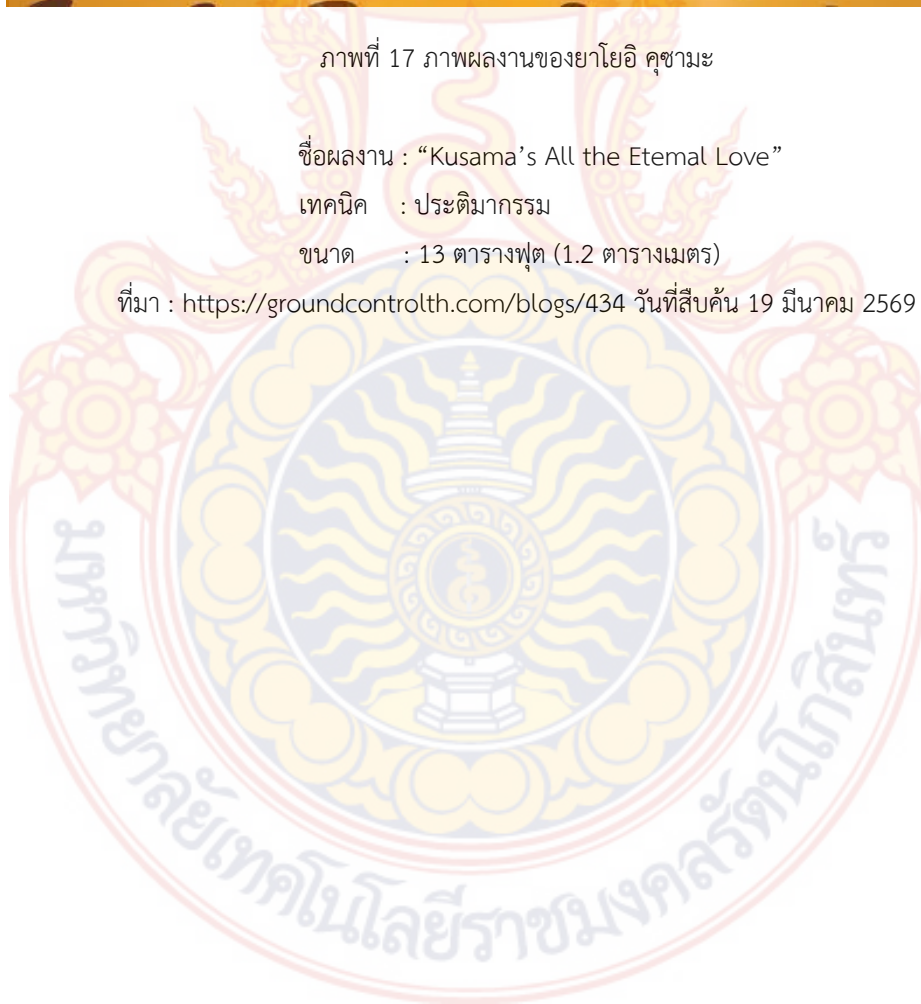
ภาพที่ 17 ภาพผลงานของยาโยอิ คุซามะ

ชื่อผลงาน : “Kusama’s All the Etemal Love”

เทคนิค : ประติมากรรม

ขนาด : 13 ตารางฟุต (1.2 ตารางเมตร)

ที่มา : <https://groundcontrolth.com/blogs/434> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569



7.2 ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)



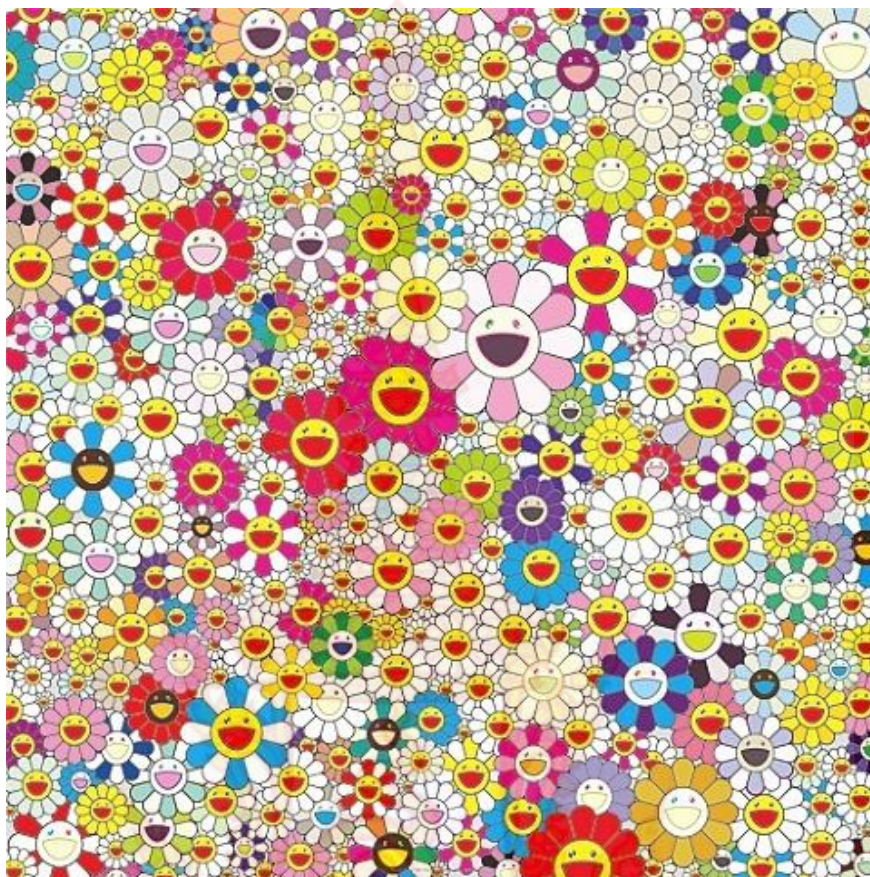
ภาพที่ 18 ภาพศิลปินทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)

ที่มา : <https://www.unlockmen.com/nihon-stories-takashi-murakami/> วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

ดอกไม้มากมายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ที่โดดเด่นที่สุดของทาคาชิ มุราคามิ เขาได้สร้างแบรนด์ดอกไม้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยใบหน้ายิ้มแย้มและกลีบดอกหลากสีสัน และสร้างสรรค์สินค้ามากมายหลากหลายประเภทที่มีตัวละครราเรอส์สไตล์เหล่านี้ ตั้งแต่สินค้าแฟชั่นไปจนถึงวอลเปเปอร์และงานศิลปะ ในงานพิมพ์ออฟเซตชิ้นนี้ มุราคามิได้เล่นกับดอกไม้ในรูปแบบการพิมพ์ซ้ำหลาย ๆ ครั้ง โดยตกแต่งพื้นผิวทั้งหมดด้วยสีที่แตกต่างกันออกไป

มุราคามิกล่าวว่าแรงบันดาลใจในการวาดดอกไม้ของเขามาจากการฝึกฝนในยุคแรก ๆ ในแบบศิลปะนิฮงงะ ซึ่งเขาได้เรียนรู้วิธีการวาดดอกไม้แต่ละดอกในรูปแบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม เช่นเดียวกับงานศิลปะส่วนใหญ่ของเขา ดอกไม้ของมุราคามิก็แฝงด้วยแง่มุมที่มีดราม่า เขาบอกว่าใบหน้าที่ยิ้มแย้มของดอกไม้เหล่านั้นสะท้อนถึงอารมณ์ร่วมที่ถูกกดดันของชาวญี่ปุ่นในท้องถิ่นที่ชีวิตได้รับผลกระทบจากความรุนแรงอย่างสุดขีดของการทิ้งระเบิดที่ฮิโรชิมาและนางาซากิในปี 1945

อัตลักษณ์ทัศนธาตุที่หยิบยืม (Visual Identity) รูปแบบ Super flat ดอกไม้หน้ายิ้ม สีสดใสสุดใสดุจฉาบแบบ Pop Art และการนำมาใช้ในงาน (Application) ความสดใสและการจัดวางองค์ประกอบแบบ 2 มิติ มาใช้คู่กับตัวละครเพื่อสร้างอารมณ์สนุกสนาน



ภาพที่ 19 ภาพผลงานของทาคาชิ มุราคามิ

ชื่อผลงาน : Flowers In Heaven

เทคนิค : การพิมพ์ออฟเซต 4 สี + การปั๊มเย้น

ขนาด : 68 x 68 เซนติเมตร

ที่มา : <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-flowers-in-heaven-50>

วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

7.3 ปีเอต มอนเดรียน (Piet Mondrian)



ภาพที่ 20 ภาพศิลปินปีเอต มอนเดรียน (Piet Mondrian)

ที่มา : https://athornmusic.blogspot.com/2020/06/blog-post_20.html วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

โดยมอนเดรียนตีพิมพ์บทความ The New Plastic in Painting ลงในวารสารตั้งแต่ปี 1917 ถึง 1918 จำนวน 12 ชิ้น ซึ่งกล่าวถึงรูปแบบการทำงานศิลปะนามธรรมด้วยการใช้เส้นแนวดิ่งและแนวนอน และรูปทรงเรขาคณิตง่าย ๆ อย่างสี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า และแม่สีพื้นฐานไม่กี่สี เช่น เหลือง น้ำเงิน แดง หรือเทา ดำ และเส้นตัดสีดำบนพื้นสีขาว

ซึ่งแนวทางนี้ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของลัทธิคิวบิสม์ แต่ละทั้งรูปทรงและเรื่องราวออกไป และสร้างงานขึ้นจากจินตนาการความคิดฝันของตัวศิลปินเองโดยไม่อ้างอิงจากธรรมชาติ มุ่งเน้นในการนำเสนอความงามของความสัมพันธ์ของเส้นสาย สีล้วน และองค์ประกอบของภาพแทน

อัตลักษณ์ทัศนธาตุที่หยิบยืม (Visual Identity) เส้นตารางสีดำ (Grids) และแม่สีพื้นฐาน (Primary Colors: แดง น้ำเงิน เหลือง) และการนำมาใช้ในงาน (Application) ใช้โครงสร้างเส้นตรง และระนาบสีที่ตัดกัน เพื่อสร้างความสมดุล (Balance) และความเป็นระเบียบภายใต้งานกึ่งนามธรรม



ภาพที่ 21 ภาพผลงานของปีเอต มอนเดรียน

ชื่อผลงาน : Composition with Red Blue and Yellow

เทคนิค : สีน้ำมันบนแคนวาส

ขนาด : 45 x 45 เซนติเมตร

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_with_Red,_Blue_and_Yellow

วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

7.4 แอนเซลม์ คีเฟอร์ (Anselm Kiefer)



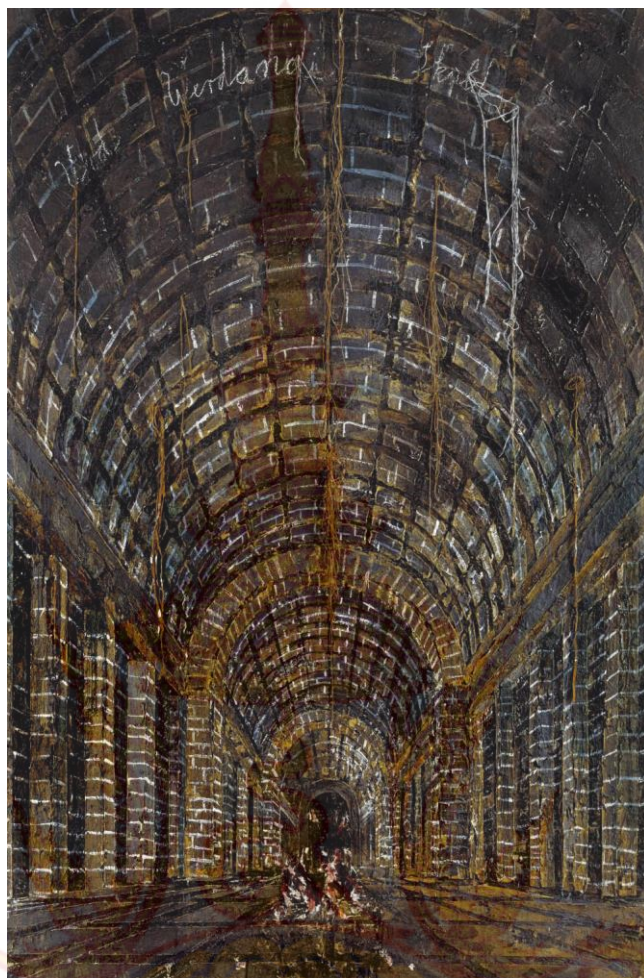
ภาพที่ 22 ภาพศิลปินแอนเซลม์ คีเฟอร์ (Anselm Kiefer)

ที่มา : <https://gagosian.com/fairs-and-collecting/online-exclusives/anselm-kiefer-artist-spotlight/>
วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

จิตรกรและประติมากรชาวเยอรมัน ผู้เป็นที่รู้จักจากผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์เยอรมัน และตำนานปรัมปรา ทั้งตำนานเทพปกรณัมของยุโรปเหนือ หรือโอเปร่าของอุปรากรชาวเยอรมัน ริชชาร์ท วากเนอร์ (Richard Wagner) เขามักจะสร้างผลงานขนาดใหญ่ที่แผ่รหสหรือสัญลักษณ์บอกไปถึงบุคคล เหตุการณ์ หรือสถานที่อันเป็นตำนานในประวัติศาสตร์

คีเฟอร์ใช้ผลงานของเขาสำรวจ ชุดค้อยอดีต เพื่อตีแผ่ประเด็นอันอื้อฉาวที่ถูกซ่อนเร้นในประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความอับยศจากเหตุการณ์การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์โดยพรรคนาซีเยอรมนี ด้วยความพยายามที่จะหยิบเอาประวัติศาสตร์ในยุคสมัยนาซีให้กลับมาเป็นประเด็นโต้เถียงระดับชาติ เพื่อให้ชาวเยอรมันในยุคปัจจุบันกลับมารับมือกับอดีตอันมืดมนของตัวเอง ในยุคสมัยที่การรับรู้หรือพูดถึงนาซีเป็นสิ่งที่ต้องห้ามในสังคม

อัตลักษณ์ทัศนธาตุที่หยาบยืม (Visual Identity) พื้นผิว (Texture) ที่ซ้อนทับกันอย่างหนาแน่น และความลึกของเลเยอร์ และการนำมาใช้ในงาน (Application) การหยาบยืม “วิธีการสร้างมิติ” และ “การซ้อนทับของรอยร่อง” มาใช้ในเทคนิค Silkscreen เพื่อให้ภาพมีน้ำหนัก (Value)



ภาพที่ 23 ภาพผลงานของแอนเซลม์ คีเฟอร์

ชื่อผลงาน : Urd Werdande Skuld (The Norms)

เทคนิค : สีน้ำมัน เซลล์เล็ก อิมัลชัน และเส้นใยบนผ้าใบ

ขนาด : 420.5 x กว้าง 280.5 เซนติเมตร

ที่มา : <https://artuk.org/discover/artworks/urd-werdande-skuld-the-norms-117775>

วันที่สืบค้น 19 มีนาคม 2569

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอการสร้างสรรค์ผ่านแนวคิด “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยหยิบยืมอัตลักษณ์และทัศนธาตุจากผลงานของศิลปินต้นแบบมาวิเคราะห์ ตีความ และหลอมรวมเข้ากับ ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน เพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่เต็มไปด้วยพลังบวก ความสนุกสนาน และแรงบันดาลใจ โดยเคารพผลงานต้นฉบับ ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

ขั้นตอนประมวลความคิดที่มาจากแนวคิดและแรงบันดาลใจ

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้เริ่มต้นจากการสืบค้นและคัดสรรศิลปินต้นแบบ เพื่อวิเคราะห์ทัศนธาตุและตีความเชิงสัญลักษณ์ ก่อนจะนำไปสู่การพัฒนาตัวละครสัญลักษณ์ผ่านการหลอมรวมอัตลักษณ์ของศิลปิน เข้ากับตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ เพื่อสร้างภาษาภาพที่เต็มไปด้วยพลังบวกและความสนุกสนาน จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบองค์ประกอบภาพ โดยวางแผนการทับซ้อนของสีและรูปทรงอย่างมีกลยุทธ์ เพื่อรักษาความสมดุลระหว่างการเคารพผลงานต้นฉบับ และการนำเสนอเรื่องราวใหม่ ท้ายที่สุดคือการถ่ายทอดผ่านเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ที่เน้นการใช้สีที่เรียบเนียนสดใส สะท้อนแนวคิดการผลิตซ้ำในศิลปะร่วมสมัยที่ยังคงคุณค่าของงานฝีมือไว้อย่างลงตัว เพื่อมุ่งเน้นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ส่งต่อแรงบันดาลใจ

ขั้นตอนการประมวลความคิดที่แสดงออกทางรูปธรรม

ด้านเนื้อหา กระบวนการประมวลความคิดด้านเนื้อหาเริ่มจากการรับรู้และรวบรวมแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปินต้นแบบและบริบทร่วมสมัย ก่อนนำมาวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุ จากนั้นจึงคัดเลือกผลงานศิลปินที่มีความโดดเด่นด้านทัศนธาตุ และมีความร่วมสมัย มาตีความองค์ประกอบที่เหมาะสมผ่านแนวคิด “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) แล้วผสมผสานเข้ากับอัตลักษณ์ส่วนตนผ่านตัวละครสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุข และสุดท้ายจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความได้อย่างหลากหลาย

ด้านรูปแบบ ผลงานของข้าพเจ้าเป็นผลงานในลักษณะศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) โดยใช้ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) เป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสาร จากนั้นพัฒนาโครงสร้างภาพและการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ให้สอดคล้องกับแนวคิด ก่อนออกแบบรูปทรง สี และจังหวะของภาพให้เกิดความสนุกสนานและอารมณ์เชิงบวก อันนำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์ทางรูปแบบเฉพาะตน และทำให้ผลงานสามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจนและมีความร่วมสมัย



การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปินพจน์
ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 24 ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน : KAWS : HOLLIDAY THAILAND

เทคนิค : Silkscreen

ขนาด : 80 x 60 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 25 ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน : The National Gallery

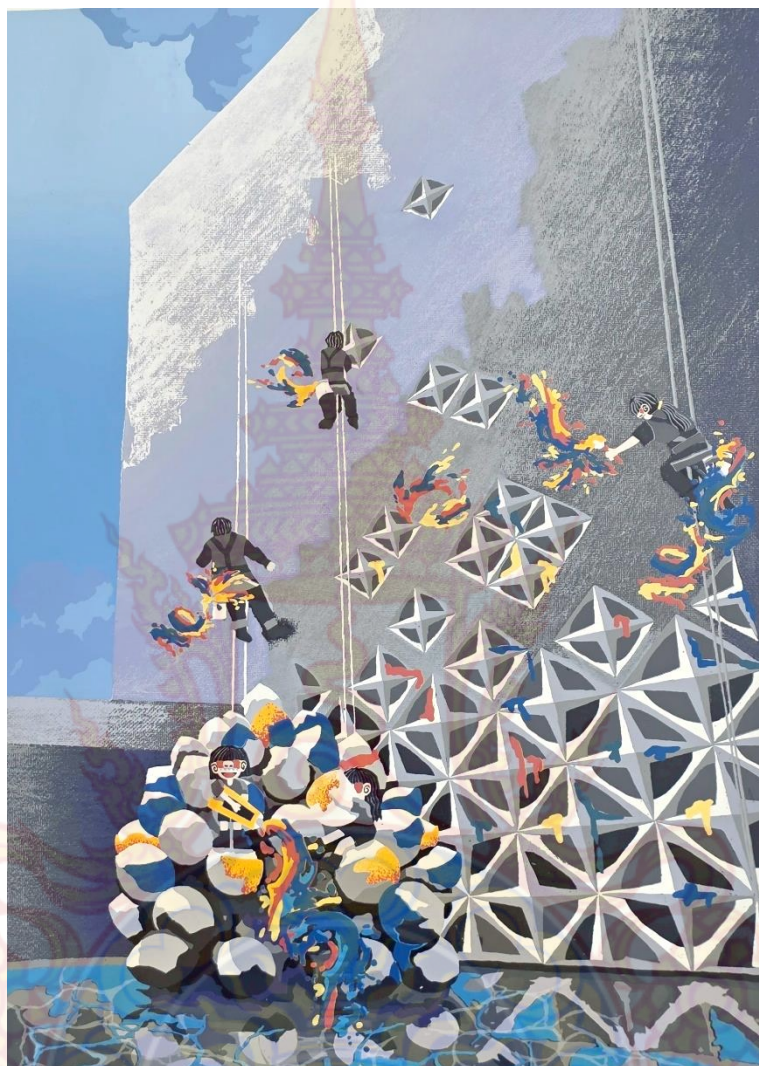
เทคนิค : Silkscreen

ขนาด : 58 x 80 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 26 ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Moca

เทคนิค : Silkscreen

ขนาด : 80 x 58 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 4



ภาพที่ 27 ภาพผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : BACC

เทคนิค : ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ขนาด : 81 x 61 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) โดยใช้แม่พิมพ์ตะแกรงไหมซึ่งผ้าให้ตึง และนำฟิล์มที่เขียนด้วยหมึกจีนแล้วไปถ่ายแสงแม่พิมพ์ตะแกรงไหม พอฉายเสร็จหลังจากนั้นนำไปฉีดย้ำให้เกิดลวดลายตามต้นแบบที่เขียนฟิล์ม หลังจากนั้นติดเทปใสทั้ง 4 มุม เพื่อกันขอบไม่ให้สีเลอะ และใช้ฟูกันทาวานิชใส่ตามแบบปิดเฉพาะส่วนที่ไม่ต้องการ จากนั้นใช้ปากกาเคมีเขี่ยน้ำมันเก็บรายละเอียด และใช้สีกรีนเขี่ยน้ำพิมพ์ลงบนแม่พิมพ์ตะแกรงไหม โดยสีจะผ่านผ้าตะแกรงไหมเฉพาะส่วนที่ต้องการลงไปที่กระดาษพิมพ์ผลงาน จึงเกิดเป็นผลงาน ผลงานทั้งหมดนั้นมีขั้นตอนทำงานคล้ายกัน ข้าพเจ้าจึง ยกตัวอย่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3 ชื่อ “Piet Mondrian” ขนาด: 61 x 81 ซม. ปีที่สร้าง 2569 เป็นตัวอย่างของ ขั้นตอนการทำงาน มีรายละเอียดขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

1. วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1.1 ผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester) เบอร์ 120 | 1.2 กรอบไม้สำหรับสร้างแม่พิมพ์ |
| 1.3 แม็กยิง | 1.4 ลูกแม็ก |
| 1.5 กาวอัด | 1.6 น้ำยาไวแสง |
| 1.7 กระดาษไขเยอรมัน | 1.8 หมึกจีน |
| 1.9 เทปใส | 1.10 เศษผ้า |
| 1.11 ที่หนีบไว้สำหรับขึงผ้า | 1.12 ที่ตึงแม็ก |
| 1.13 วานิช | 1.14 ฟูกัน |
| 1.15 ปากกาเคมีเขี่ยน้ำมัน | 1.16 รางปาดกาวอัด |
| 1.17 ทินเนอร์ | 1.18 น้ำมันสน |
| 1.19 เครื่องเป่าลมร้อน | 1.20 ตู้ไฟ |
| 1.21 ไม้บรรทัด | |

2. วัสดุและอุปกรณ์ในการพิมพ์งาน

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 2.1 ถ้วยใส่สี | 2.2 น้ำยากันตัน |
| 2.3 สีกรีนเขี่ยน้ำ | 2.4 ไม้พาย |
| 2.5 รางปาด | 2.6 กระดาษพิมพ์ผลงาน |

3. วัสดุและอุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์

3.1 สบู่ล้างแม่พิมพ์

3.2 คลอรีน (Cl)

ภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์
ตะแกรงไหม (Silkscreen)

1. วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 28 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



เศษผ้า



ที่หนีบไว้สำหรับขึงผ้า



ที่ตึงแม่เหล็ก



วานิช



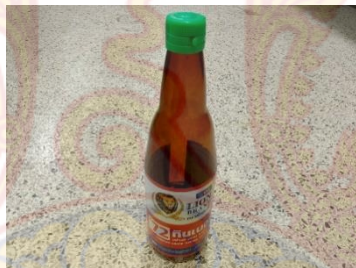
พู่กัน



ปากกาเคมีเขื่อน้ำมัน



รางปาดกวาด



ทินเนอร์



น้ำมันสน



เครื่องเป่าลมร้อน



ตู้ไฟ



ไม้บรรทัด

ภาพที่ 29 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2. วัสดุและอุปกรณ์ในการพิมพ์งาน



ถ้วยใส

น้ำยากันตัน

สีสกรีน

ไม้พาย

ยางปาด

กระดาษพิมพ์ผลงาน

ภาพที่ 30 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการพิมพ์งาน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

3. วัสดุและอุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์



สบู่อล้างแม่พิมพ์

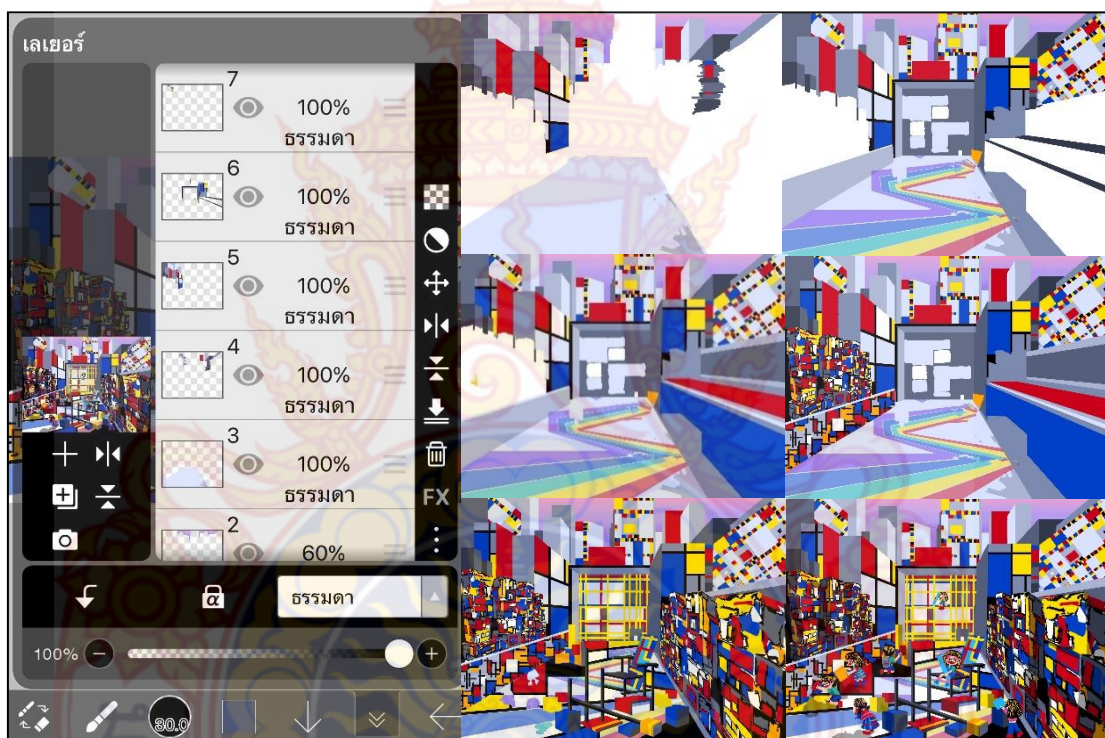
คลอรีน (Cl)

ภาพที่ 31 ภาพวัสดุและอุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

การสร้างสรรค์แบบร่าง

แนวความคิดของผลงานชิ้นนี้อาศัยรูปแบบ “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) มาตีความอัตลักษณ์ของศิลปินต้นแบบ ผสานเข้ากับตัวละครเชิงสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน จึงนำแนวคิดดังกล่าวมาเป็นขั้นตอนในการสร้างภาพร่างต้นแบบ โดยอาศัยการรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ แล้วนำมาปรับและเรียบเรียงใหม่ให้สอดคล้องกับแนวคิดของผลงาน และนำมาปรับให้อยู่ในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยการใช้โปรแกรมวาดรูป (Ibis Paint X) วาดด้วยมือของข้าพเจ้ามาทำภาพร่างชิ้นนี้ โดยการวาดแยกชั้นสี (Layer) แต่ละสีและนำมาทับกันให้เกิดเป็นภาพ



ภาพที่ 32 ภาพการสร้างสรรค์แบบร่างด้วยโปรแกรมวาดรูป (Ibis Paint X)

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 33 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 34 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 35 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

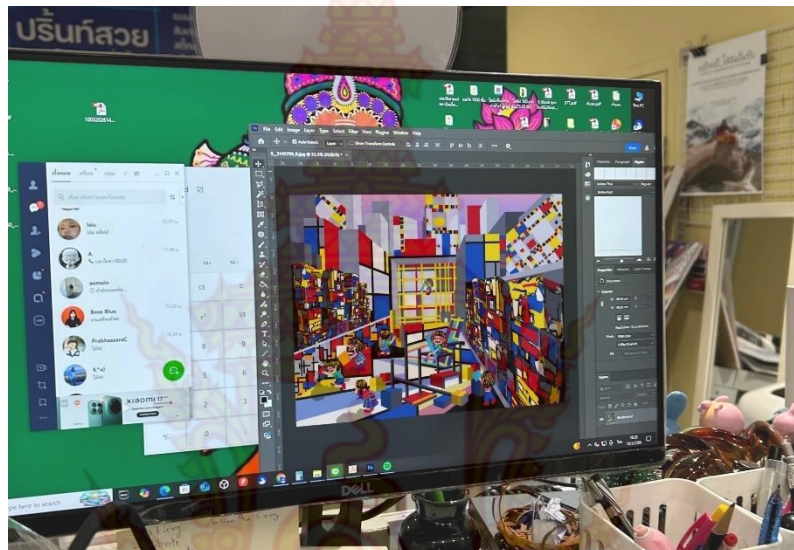


ภาพที่ 36 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการขยายภาพร่าง

นำแบบภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์แล้วทำการขยายให้ได้ขนาดที่ต้องการ โดยตั้งค่าขนาดด้านยาวให้เป็น 81 และด้านกว้างตามอัตราส่วน (scale) ที่กำหนด โดยไม่ต้องกลับด้าน แล้วตรวจสอบความถูกต้องของขนาดและสัดส่วนของงาน เพื่อให้มั่นใจว่าเป็นไปตามขนาดที่กำหนด ขนาดที่ขยายได้ ขั้นนี้คือ 61 x 81 เซนติเมตร



ภาพที่ 37 ภาพการขยายแบบที่ร้าน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการขยายแบบภาพร่าง

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการลอกลายลงบนแม่พิมพ์

ใช้ฟู่กันจุ่มหมึกจีนระบายลงบนแผ่นฟิล์มใสไซเบอร์มัน โดยในแต่ละแผ่นจะเขียนแยกสีตามภาพร่างต้นแบบ เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการฉายแม่พิมพ์ในขั้นตอนถัดไป



ภาพที่ 39 ภาพขั้นตอนการคัดลอกโครงสร้างลายเส้น

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 40 ภาพกระดาษไซเบอร์มัน แผ่นที่ 1

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 41 ภาพกระดาศไขเยอรมัน แผ่นที่ 2

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 42 ภาพกระดาศไขเยอรมัน แผ่นที่ 3

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 43 ภาพกระดาศไขเยอรมัน แผ่นที่ 4

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

1. ตัดผ้าให้ใหญ่กว่าขอบเฟรม เพื่อไว้ใช้เป็นพื้นที่สำหรับดึงผ้า
2. เริ่มยึงแม็กจากมุมหนึ่งไปอีกมุมหนึ่งตามแนวแกน X และ แกน Y
3. จากนั้นดึงผ้าให้ตึง ยึงแม็กจนครบรอบ
4. ตรวจสอบความตึง ถ้าหากยังหย่อนให้แงะแม็กออก ดึงผ้าแล้วยึงแม็กเพิ่ม
5. ตัดขอบผ้าส่วนเกินออก



ภาพที่ 44 ภาพขั้นตอนการยึงแม่พิมพ์ตะแกรงไหม
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการผสมกาว ฉายแม่พิมพ์ตะแกรงไหมและฉีบน้ำล้างกาวอัด

1. เตรียมกาวอัดยี่ห้อ sk และเหนียวใสแสงที่ให้มาผสมกับกาวแล้วคนให้เข้ากัน หลังจากนั้นทิ้งไว้ประมาณ 30 นาที - 60 นาที
2. หลังจากนั้นนำกาวเทลงบนรางปาดกาว และเริ่มปาดกาวลงบนผ้าสกรีนทั้ง 2 ด้าน หลังจากนั้นปาดเก็บอีกรอบจนกว่าจะไม่มีกาวที่รางปาดปาด เสร็จแล้วใช้เครื่องเป่าลมร้อน เป่าจนกว่ากาวจะแห้งสนิท



ภาพที่ 45 ภาพขั้นตอนการผสมกาวอัด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 46 ภาพการเทกาวอัดลงบนรางปาด

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 47 ภาพขั้นตอนการปาดกาวลงบนแม่พิมพ์
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 48 ภาพขั้นตอนการเป่าลมร้อน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

3. หลังจากกาวแห้งแล้วเตรียมฟิล์มต้นแบบวางลงบนตู้ฉายแม่พิมพ์ให้เอาด้านเขียนขึ้นด้านบน และติดเทปใสให้ยึดกับแผ่นฟิล์มเพื่อไม่ให้แผ่นฟิล์มขยับ จากนั้นนำแม่พิมพ์วางลงบนฟิล์มให้อยู่กึ่งกลาง

4. หลังจากนั้นตั้งเวลาลมดูด 30 วินาที และเวลาฉายแสง 30 วินาที จากนั้นปิดตู้ลงมาล็อคให้แน่นและกดปุ่มเริ่มต้นการทำงานของเครื่อง (Start) เพื่อฉายแม่พิมพ์ให้ขึ้นลายตามที่วาดไว้ในฟิล์ม ส่วนที่ถูกแสงจะแข็งตัว ส่วนที่เขียนฟิล์มดำสนิทจะยังคงละลายน้ำได้จึงเกิดเป็นลวดลายขึ้นมา



ภาพที่ 49 ภาพขั้นตอนการฉายแม่พิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

5. หลังจากฉายแม่พิมพ์เสร็จแล้วเปิดตู้และนำแม่พิมพ์ไปฉีดน้ำแรง ๆ หรือปล่อยน้ำไหลผ่านทั้ง 2 ด้านก่อนเพื่อให้ฉีดยางขึ้น ฉีดละอองน้ำจนลวดลายปรากฏออกมา ตรวจสอบความคมชัดของลวดลาย ถ้ามีส่วนที่ฉีดไม่ออกสามารถใช้กระบอกฉีดน้ำเก็บรายละเอียดได้



ภาพที่ 50 ภาพขั้นตอนการฉีดน้ำ

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

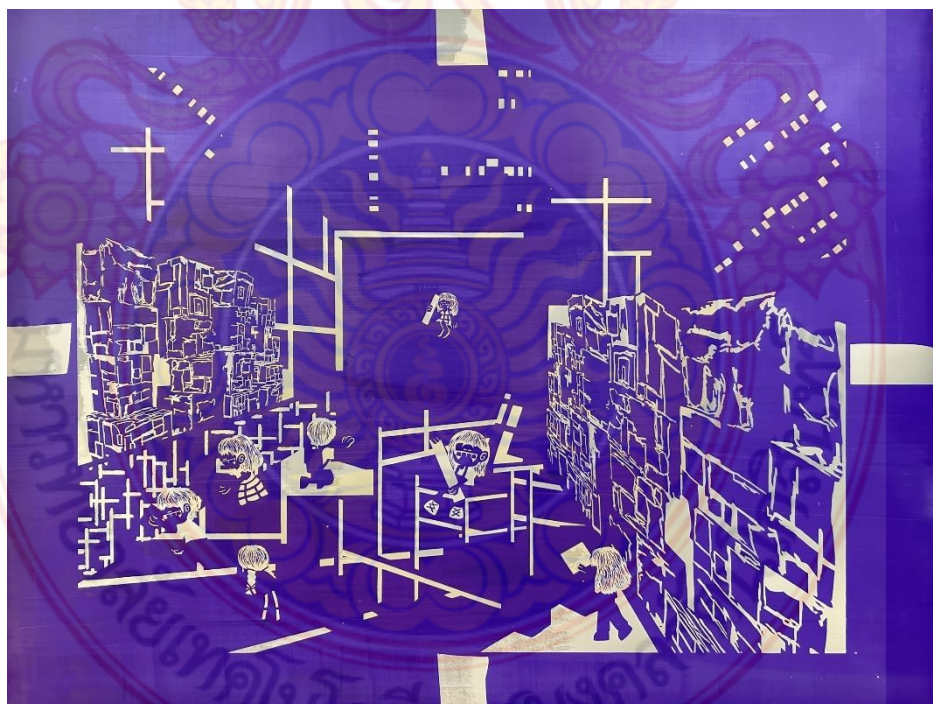


ภาพที่ 51 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมสีโทนเย็น

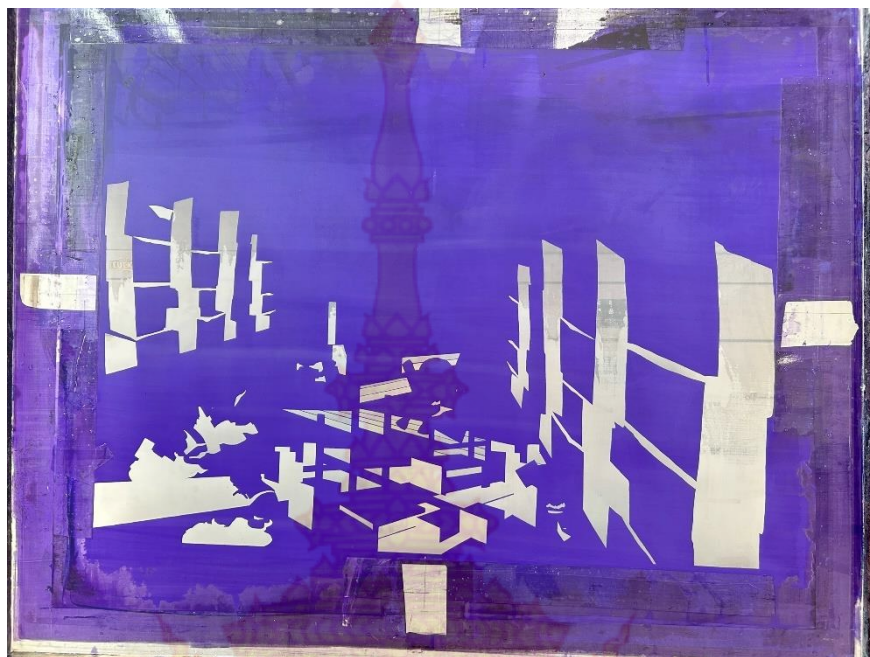
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 52 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมสีโทนร้อน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 53 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมสีดำ
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 54 ภาพแม่พิมพ์ตะแกรงไหมชุดสีบางโปร่งแสง (Medium - แป้งจุม)

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

6. นำแม่พิมพ์ตะแกรงไหมไปเป่าหรือผึ่งลมให้แห้ง



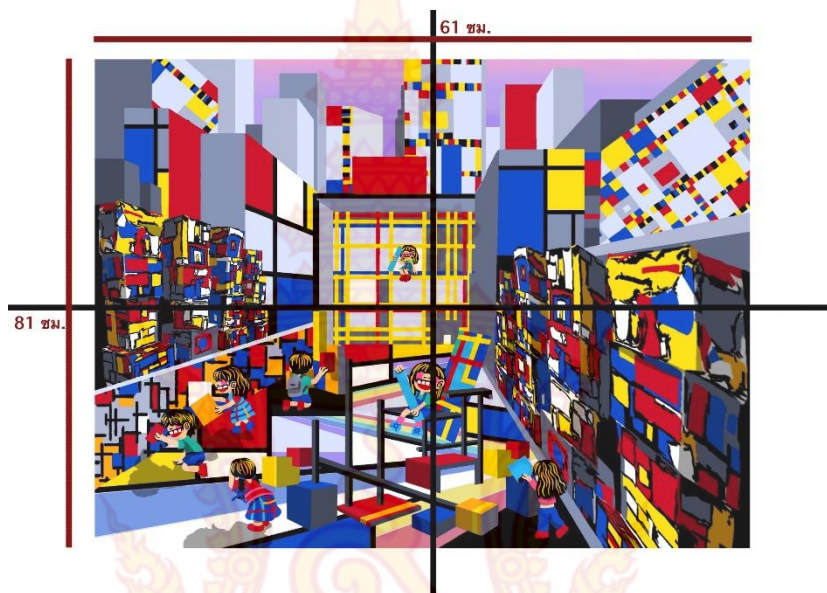
ภาพที่ 55 ภาพการผึ่งลมแม่พิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ตะแกรงไหม

การตีเทพากวาก่อนพิมพ์เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้สีไม่เลอะออกนอกบริเวณที่ต้องการพิมพ์ และช่วยให้การปาดสีกรีนสะอาดยิ่งขึ้น โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. เตรียมแม่พิมพ์ตะแกรงไหมที่แห้งสนิทแล้ว นำมาทาบกับแบบที่ขยายให้ตรงกัน จากนั้นขีดเส้นตำแหน่ง (Register Mark) ไว้เพื่อที่จะให้แต่ละสีที่พิมพ์นั้นตรงกันทุกแผ่น



ภาพที่ 56 ภาพการหาถึงกลางแบบที่ขยาย

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 57 ภาพขั้นตอนการวัดกระดาษพิมพ์ผลงาน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

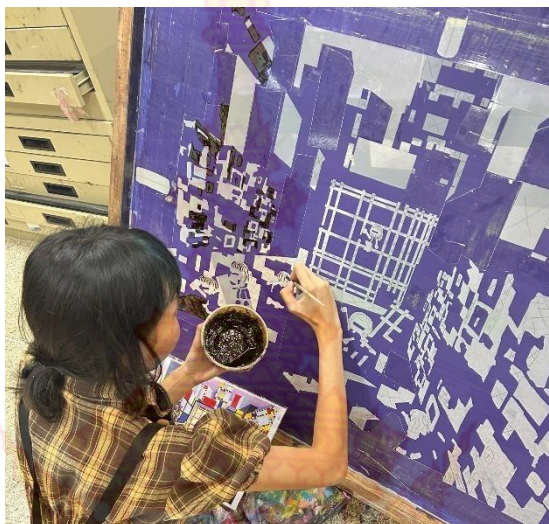
2. ติดเทปปิดขอบแม่พิมพ์ ทั้งด้านในและด้านนอก เพื่อป้องกันสีซึมออก ปิดบริเวณที่อยู่นอก ลวดลายพิมพ์ เพื่อให้เหลือเฉพาะส่วนที่ต้องการ ปาดเทปด้วยบัตรลักษณะแข็งให้แนบสนิทกับผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester)



ภาพที่ 58 ภาพขั้นตอนการติดเทปใส
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการกั้นวานิชและเขียนปากกาเคมีเชื่อน้ำมัน

1. การกั้นวานิช เป็นการใช้น้ำวานิชผสมกับทินเนอร์ ทินเนอร์เป็นตัวช่วยให้วานิชแห้งเร็วขึ้น ทา วานิชบริเวณที่ไม่ต้องการให้สีผ่านลงไป ปล่อยให้แห้งก่อนนำไปพิมพ์ สีจะผ่านเฉพาะจุดที่ไม่มีวานิช



ภาพที่ 59 ภาพขั้นตอนการกั้นวานิช

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

2. การเขียนปากกาเคมีเชื่อน้ำมัน เป็นการเขียนเพื่อเก็บรายละเอียดในส่วนที่วานิชกั้นไม่ได้ เช่น ลายเส้นผม เส้นตาราง เป็นต้น



ภาพที่ 60 ภาพขั้นตอนการเขียนปากกาเคมีเชื่อน้ำมัน

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการผสมสีก่อนพิมพ์

1. เตรียมถ้วยและไม้พายให้พร้อม
2. เริ่มการผสมสีลงให้ถ้วย เช่น จะผสมสีเทาอ่อน นำสีขาวเป็นสีตั้งต้นและตามด้วยสีดำและคนให้เข้ากัน ลดสีเพิ่มสีตามหน้างานได้เลย ก็จะได้สีตามที่ต้องการ
3. ทดลองปาดสีลงกระดาษพิมพ์ผลงาน และนำไปเป่าลมร้อนให้แห้งสนิท ดูว่าสีที่ได้นั้นตรงกับภาพร่างหรือไม่ โดยสีที่แห้งแล้วจะเข้มข้นมา 1 ระดับ
4. เมื่อได้สีที่ต้องการแล้ว สามารถเริ่มพิมพ์งานได้เลย



ภาพที่ 61 ภาพขั้นตอนการผสมสี
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

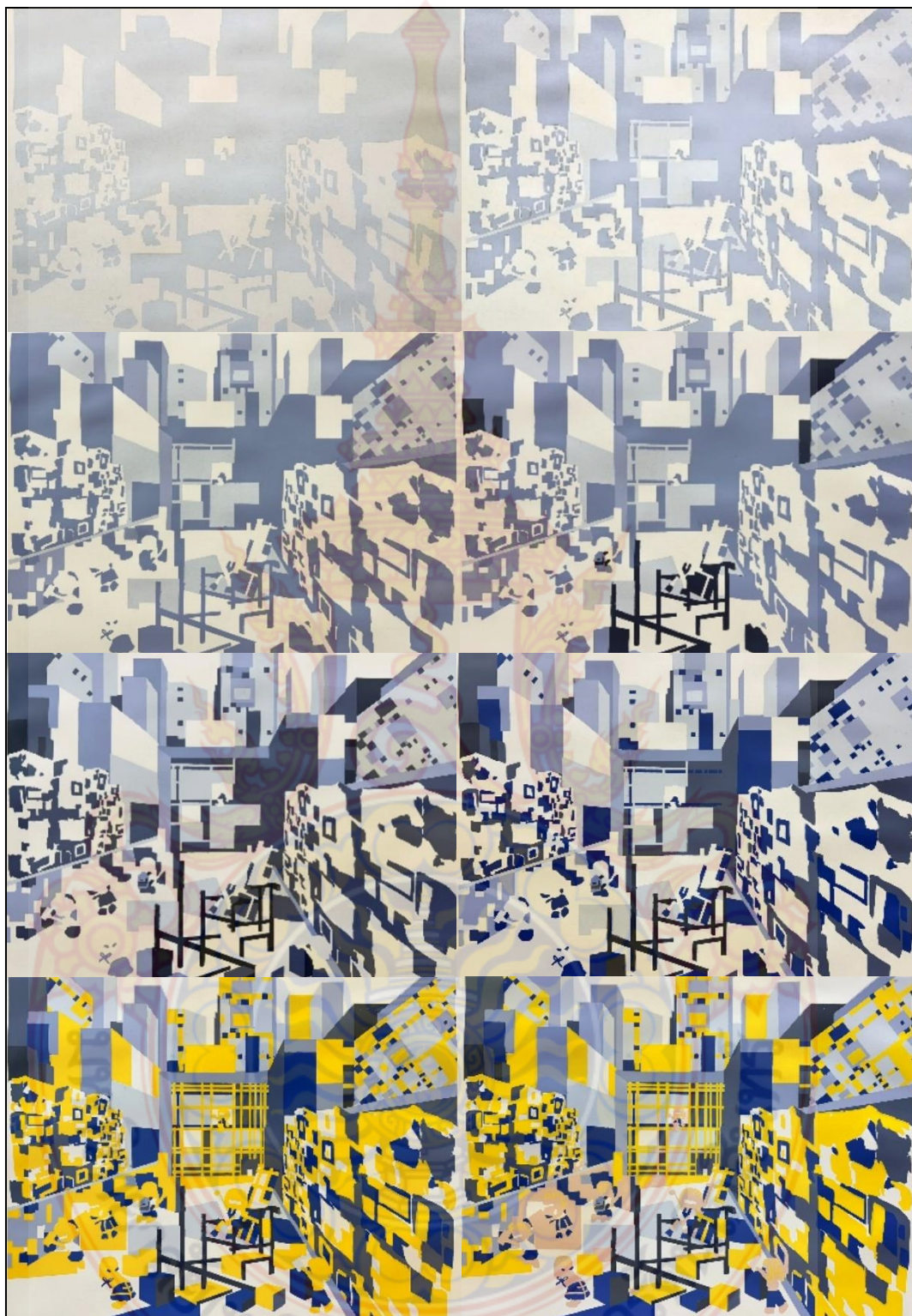
ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

1. นำแม่พิมพ์สกรีนที่ผ่านการกั้นด้วยวานิชเรียบร้อยแล้ว มาวางบนแผ่นกระดาษเพื่อเตรียมการพิมพ์
2. จัดวางแม่พิมพ์สกรีนลงบนกระดาษ โดยปรับตำแหน่งลวดลายให้ตรงกับจุดที่ต้องการพิมพ์ จากนั้นลือคแม่พิมพ์ให้แนบสนิทกับกระดาษ เพื่อป้องกันไม่ให้สีเลอะหรือซึมออกด้านข้าง
3. เทสีสกรีนลงบนส่วนบนของแม่พิมพ์ในปริมาณที่เหมาะสม ไม่มากจนเกินไป แล้วใช้ยางปาดปาดเบา ๆ ครั้งแรกเพื่อให้สีซึมเข้าสู่ลวดลาย จากนั้นปาดซ้ำอีกครั้งเพื่อให้สีผ่านลงบนกระดาษอย่างพอเหมาะ หลีกเลี่ยงการปาดหลายครั้งเพราะอาจทำให้สีซึมทะลุออกนอกลวดลายได้
4. ยกแม่พิมพ์ตะแกรงไหมออกจากกระดาษ แล้วนำชิ้นงานไปวางบนชิ้นวางผลงานหรือตากให้สีแห้งตรวจสอบคุณภาพของงานพิมพ์ว่ามีส่วนใดที่สีหลุดหรือไม่ หากไม่มีปัญหาให้ดำเนินการพิมพ์ต่อจนได้จำนวนตามที่กำหนด
5. เมื่อพิมพ์เสร็จ ควรล้างแม่พิมพ์ทันทีด้วยน้ำสะอาดร่วมกับสบู่ล้างแม่พิมพ์ พร้อมใช้ฟองน้ำถูเบา ๆ ทั้งสองด้านของแม่พิมพ์ตะแกรงไหมเพื่อป้องกันการอุดตันของสี หากต้องพิมพ์หลายสี ควรทำให้แม่พิมพ์แห้งสนิทด้วยการตากหรือนำไปเป่าลมก่อนใช้งานครั้งถัดไป



ภาพที่ 62 ภาพขั้นตอนการพิมพ์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 63 ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานจากแม่พิมพ์ที่ 1 ถึงแม่พิมพ์ที่ 8

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 64 ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานจากแม่พิมพ์ที่ 9 ถึงแม่พิมพ์ที่ 16

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 65 ภาพลำดับขั้นตอนการพิมพ์ทับซ้อนในผลงานจากแม่พิมพ์ที่ 17 ถึงแม่พิมพ์ที่ 20

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน





ภาพที่ 66 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

ผลงานชื่อ “Piet Mondrian” ปีที่สร้าง พ.ศ. 2569
 เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ขนาด 61 x 81 เซนติเมตร
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการตีความและการหยิบยืม (Appropriation) ให้ผู้ชมร่วมกันสัมผัสสุนทรียะทางศิลปะหาอัตลักษณ์และทัศนธาตุจากผลงานของศิลปินต้นแบบ โดยนำมาวิเคราะห์และผสมผสานเข้ากับจินตนาการในรูปแบบเฉพาะตน ถ่ายทอดผ่านตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) เพื่อสร้างพื้นที่แห่งประสบการณ์ใหม่ทางศิลปะ ทั้งนี้ ผลงานถูกสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ลายฉลุด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ที่เน้นการทับซ้อนของชั้นสี เพื่อก่อให้เกิดมิติทางสายตาและอารมณ์ อันนำไปสู่การรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ชมในบริบทศิลปะร่วมสมัย

ด้านเนื้อหาและแนวคิด

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ตั้งอยู่บนแนวคิด “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (APPROPRIATION ART) โดยนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุจากผลงานศิลปินต้นแบบมาตีความใหม่ผ่านมุมมองเฉพาะตน ในด้านเนื้อหามุ่งถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุข ผ่านการสร้างจังหวะการมองเห็น (VISUAL PAUSE) ให้ผู้ชมได้หยุดพิจารณา การใช้ตัวละครสัญลักษณ์ (CHARACTER DESIGN) ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการตีความที่หลากหลายในด้านแนวคิด สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างแรงบันดาลใจและอิทธิพล ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ การหยิบยืมจึงเป็นการหลอมรวมความคิด รูปแบบ การสร้างสิ่งใหม่ โดยยังคงให้เกียรติผลงานต้นแบบ และเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมทางความคิดและอารมณ์ผ่านงานศิลปะ

ด้านลักษณะรูปแบบของผลงาน

ผลงานชุดนี้นำเสนอในรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ผสมผสานกับการออกแบบตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ลักษณะรูปแบบเน้นการลดทอนรายละเอียดจากต้นแบบ เหลือเพียงโครงสร้างและทัศนธาตุสำคัญ เพื่อนำมาจัดวางใหม่อย่างมีจังหวะองค์ประกอบศิลป์ ที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะต้นแบบกับการสร้างสรรค์ในบริบทปัจจุบัน ด้านรูปแบบสร้างสรรค์จากเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เป็นการพิมพ์ทับซ้อนของสีผ่านผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester) จัดองค์ประกอบผสมผสานจุด เส้น สี พื้นผิว รูปร่างรูปทรง พื้นที่ว่าง น้ำหนักของแสงและเงา เป็นต้น

การนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์

ผลงานชุดนี้ให้ความสำคัญกับการนำทัศนธาตุพื้นฐาน ได้แก่ เส้น สี รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ มีการเลือกใช้เส้นที่เรียบง่ายและชัดเจน เพื่อกำหนดรูปทรงและสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละครสัญลักษณ์ การใช้สีเน้นโทนสดใสและการทับซ้อนของชั้นสี (Layering) เพื่อสร้างค่าน้ำหนัก มิติ และอารมณ์ของภาพ รูปทรงถูกลดทอนและจัดวางอย่างมีจังหวะทำให้เกิดความสมดุลและความเคลื่อนไหวภายในองค์ประกอบ การจัดการพื้นที่ว่าง (Space) ช่วยสร้างจุดเด่นและจังหวะการมองเห็น (Visual Pause) ให้กับผู้ชม ส่งผลให้ทัศนธาตุทั้งหมดทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและสุนทรียภาพของผลงานได้อย่างชัดเจน

การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

แนวคิดของผลงาน ผลงานชิ้นนี้ ต้องการนำเสนอสุนทรียภาพผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุอันโดดเด่นจากผลงานของศิลปินต้นแบบ มาตีความใหม่และผสมผสานเข้ากับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตนสามารถถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุขผ่านผลงานศิลปะ โดยเป็นการสร้างบทสนทนาใหม่ระหว่างศิลปินต้นแบบและตัวละครสัญลักษณ์ กระตุ้นอารมณ์เชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจ และสะท้อนความสนุกสนานให้กับผู้ชม โดยศิลปินต้นแบบของผลงานชิ้นนี้ มีชื่อว่า ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)

วิเคราะห์ผลงาน ด้านองค์ประกอบและการใช้ทัศนธาตุ ผลงานมีการจัดองค์ประกอบแบบรวมศูนย์ (Central Composition) โดยเน้นจุดเด่นที่ประติมากรรมและตัวละครบริเวณกึ่งกลางภาพ มีการใช้รูปทรงเรขาคณิต โดยเฉพาะ “วงกลม” ซ้ำ ๆ เพื่อสร้างจังหวะ (Rhythm) และความเคลื่อนไหวทั่วทั้งภาพ การใช้สีสดใสตัดกับพื้นหลังโทนเทา ช่วยเน้นจุดสนใจและสร้างความโดดเด่นทางสายตา เส้นและรูปทรงมีลักษณะเรียบง่ายแบบการ์ตูน ช่วยลดทอนรายละเอียดและสื่อสารอารมณ์เชิงบวกได้ชัดเจน การทับซ้อนของชั้นสีและรูปทรง (Layering) สร้างมิติความลึกและบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา องค์ประกอบโดยรวมเกิดความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) ทำให้ภาพดูสนุกสนาน และเคลื่อนไหวต่อเนื่อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการนำทัศนธาตุทางศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยประกอบไปด้วย

1. จุด (Point) ปรากฏอย่างเด่นชัดในรูปแบบ “วงกลมสี” ที่กระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ โดยเฉพาะบริเวณด้านบนและกลางภาพ ทำหน้าที่สร้างจังหวะและดึงสายตา
2. เส้น (Line) พบได้ในเส้นขอบของตัวละคร เส้นผม รูปทรงประติมากรรม และเส้นลวดลายบนพื้น/ผนัง เช่น เส้นโค้งพู่กัน สีที่ไหลไปตามพื้นด้านล่าง ช่วยสร้างการเคลื่อนไหว
3. สี (Color) ใช้สีสดใส (แดง ส้ม เหลือง ชมพู เขียว น้ำเงิน ม่วง) ในวัตถุหลัก เช่น ตัวละคร ประติมากรรม และวงกลม ตัดกับพื้นหลังสีเทาของห้องนิทรรศการ ทำให้จุดเด่นชัดเจน
4. พื้นผิว (Texture) ปรากฏผ่านลวดลาย เช่น จุดบนประติมากรรม ลายภาพบนผนังด้านหลังพื้นผิวขรุขระ สีที่สาดลงบนพื้น สร้างความหลากหลายทางสายตา เป็นต้น
5. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) มีทั้งรูปทรงเรขาคณิต (วงกลมจำนวนมาก) และรูปทรงอิสระ (ประติมากรรมโค้งงอ ตัวละครการ์ตูน) กระจายอยู่ทั่วภาพ แต่เน้นที่กลางภาพเป็นหลัก
6. พื้นที่ว่าง (Space) พื้นหลังสีเทาของห้อง และช่องว่างระหว่างวัตถุ ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ว่าง ช่วยให้วัตถุหลักโดดเด่น และสร้างมิติให้ภาพไม่แน่นเกินไป
7. น้ำหนักของแสงและเงา (Tone) เห็นได้จากการใช้โทนสีเข้ม-อ่อน เช่น เงาบนพื้นแทน สีเทาหลายระดับในห้อง และการซ้อนทับของวงกลมโปร่งใส ช่วยสร้างมิติและความลึกของภาพ





ภาพที่ 67 ภาพผลงานศิลปินชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน : Yayoi Kusama

เทคนิค : ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ขนาด : 80 x 60 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

แนวคิดของผลงาน ผลงานชิ้นนี้ ต้องการนำเสนอสุนทรียภาพผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุอันโดดเด่นจากผลงานของศิลปินต้นแบบ มาตีความใหม่และผสมผสานเข้ากับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน สามารถถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุขผ่านผลงานศิลปะ โดยเป็นการสร้างบทสนทนาใหม่ระหว่างศิลปินต้นแบบและตัวละครสัญลักษณ์ กระตุ้นอารมณ์เชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจ และสะท้อนความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม โดยศิลปินต้นแบบของผลงานชิ้นนี้ มีชื่อว่า ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)

วิเคราะห์ผลงาน ด้านองค์ประกอบและการใช้ทัศนธาตุ ผลงานนี้จัดองค์ประกอบแบบไม่สมมาตร โดยใช้รูปปั้นมุราคามิสีทองขนาดใหญ่เป็นจุดเด่นหลักตัดกับพื้นหลัง ขณะที่ดอกไม้และตัวละครช่วยถ่วงสมดุล การซ้ำของรูปทรงดอกไม้สร้างจังหวะและความเคลื่อนไหว พร้อมการซ้อนทับเพื่อให้เกิดมิติ ด้านทัศนธาตุใช้การตัดเส้นที่คมชัด รูปทรงเรียบง่าย สีสดใสหลากหลาย โดยมีสีทองเป็นจุดเน้น และพื้นผิวส่วนใหญ่เรียบแต่มีลวดลายเสริมเล็กน้อย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการนำทัศนธาตุทางศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยประกอบไปด้วย

1. จุด (Point) ใช้จุดและลวดลายกระจายในพื้นหลัง จุดสีขนาดเล็ก ขนาดใหญ่แทรกอยู่ตามองค์ประกอบต่าง ๆ ช่วยสร้างพื้นผิวและความเคลื่อนไหว
2. เส้น (Line) เส้นคมชัดแบบการ์ตูน ใช้เส้นขอบหนาเพื่อกำหนดรูปทรงอย่างชัดเจน เส้นช่วยแบ่งพื้นที่สีและสร้างความเด่นชัดของแต่ละองค์ประกอบ
3. สี (Color) ใช้สีสดใส เช่น แดง เหลือง ฟ้า ชมพู เขียว มีการใช้ตัดกัน (Contrast) และสีมีเดียมนัวร์ เพื่อเพิ่มความโดดเด่นขององค์ประกอบ และสีทองของรูปปั้นทำหน้าที่เป็นจุดเน้นหลัก
4. พื้นผิว (Texture) พื้นผิวส่วนใหญ่เรียบ ตามลักษณะงานป๊อปอาร์ต มีการเพิ่มพื้นผิวที่กำแพงพื้นหลัง ความแตกต่างระหว่างพื้นผิวเรียบด้านและขรุขระ ช่วยเน้นจุดเด่นและเพิ่มมิติให้ภาพ
5. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) เน้นรูปทรงเรียบง่าย โดยเฉพาะวงกลมที่ใช้ซ้ำในดอกไม้และใบหน้า รูปปั้นมีลักษณะสามมิติ ตัดกับองค์ประกอบแบนรอบข้าง
6. พื้นที่ว่าง (Space) มีพื้นที่ว่างน้อย ใช้การซ้อนทับและขนาดสร้างความลึกของภาพ
7. น้ำหนักของแสงและเงา (Tone) รูปปั้นมีแสงเงาชัดเจน สร้างมิติและน้ำหนัก องค์ประกอบอื่นใช้สีแบน ทำให้จุดเด่นยิ่งชัด



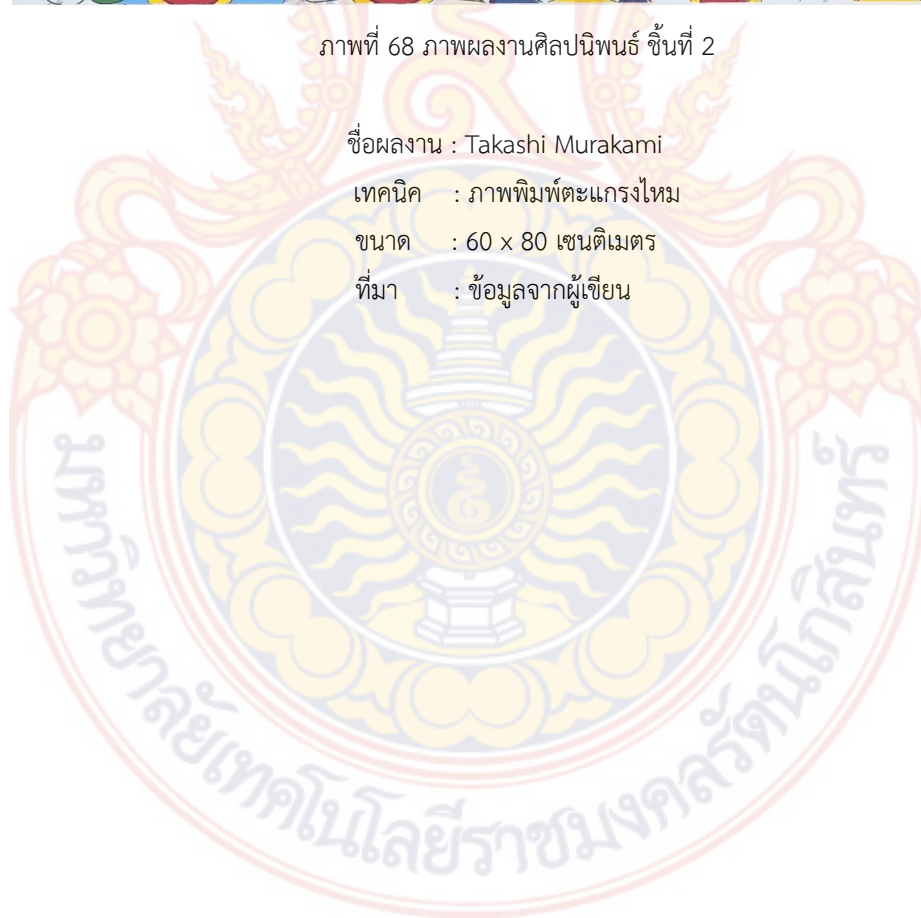
ภาพที่ 68 ภาพผลงานศิลปินพร ชื่นที่ 2

ชื่อผลงาน : Takashi Murakami

เทคนิค : ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ขนาด : 60 x 80 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

แนวคิดของผลงาน ผลงานชิ้นนี้ ต้องการนำเสนอสุนทรียภาพผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุอันโดดเด่นจากผลงานของศิลปินต้นแบบ มาตีความใหม่และผสมผสานเข้ากับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน สามารถถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุขผ่านผลงานศิลปะ โดยเป็นการสร้างบทสนทนาใหม่ระหว่างศิลปินต้นแบบและตัวละครสัญลักษณ์ กระตุ้นอารมณ์เชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจ และสะท้อนความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม โดยศิลปินต้นแบบของผลงานชิ้นนี้ มีชื่อว่า ปีเอต มอนเดรียน (Piet Mondrian)

วิเคราะห์ผลงาน ด้านองค์ประกอบและการใช้ทัศนธาตุ ผลงานชิ้นนี้เป็นการหยิบยืมโครงสร้างเรขาคณิตมาตีความใหม่ ผ่านการใช้ทัศนธาตุ อย่างแม่สีและเส้นขอบดำหนาเพื่อสร้างแรงปะทะทางสายตา การจัดองค์ประกอบ เน้นระยะลึกถึงสายตาสู่กึ่งกลางของภาพ สร้างสมดุลระหว่างความเป็นระเบียบของทีกระยะหลังกับความยุ่งเหยิงของพื้นผิวกล่องด้านข้าง โดยมีตัวละครเด็กเป็นตัวเชื่อมโยงเรื่องราว และช่วยคลายความแข็งเกร็งของโครงสร้างด้วยจังหวะเคลื่อนไหวของเส้นที่ลื่นไหล การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการนำทัศนธาตุทางศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยประกอบไปด้วย

1. จุด (Point) ปรากฏเป็นจุดประปรายในรายละเอียดของกล่องด้านข้าง และการใช้สายตาของตัวการ์ตูนเด็กที่ทำหน้าที่เป็นจุดรวมสายตา ช่วยกระจายความสนใจไปทั่วทั้งภาพ
2. เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบหลัก ทั้งเส้นแนวตั้งและแนวนอนที่หยิบยืมมาจาก Mondrian เพื่อสร้างโครงสร้างตึก รวมถึงการใช้เส้นสีดำที่หนาและเข้ม ช่วยสร้างขอบเขตของรูปทรงสี่เหลี่ยม
3. สี (Color) เน้นการใช้แม่สี คือ แดง เหลือง และน้ำเงิน ตัดกับสีขาวและเทา การใช้สีที่มีความสด ช่วยสร้างแรงปะทะทางสายตา แต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้สึกสนุกสนานสดใส
4. พื้นผิว (Texture) มีการสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกัน ระหว่างพื้นผิวดึกที่ดูเรียบเนียนสะอาดตา กับพื้นผิวของกล่องด้านข้างที่ดูขรุขระ และเต็มไปด้วยรอยแต้มสี สร้างความรู้สึกของวัสดุที่ตัดกัน
5. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) เป็นการปะทะกันระหว่างรูปทรงเรขาคณิต ที่เป็นสี่เหลี่ยมของตึก กับรูปทรงอิสระของตัวการ์ตูนเด็กที่กำลังเคลื่อนไหว
6. พื้นที่ว่าง (Space) มีการใช้พื้นที่ว่างในการสร้างทัศนียภาพแบบมีจุดรวมสายตา (Perspective) เพื่อเปิดระยะลึกให้ภาพดูมีมิติ ไม่แบนราบ และรู้สึกเหมือนเป็นตรอกซอกตึก
7. น้ำหนักของแสงและเงา (Tone) มีการใช้ “ค่าน้ำหนัก” (Value) ของสีเทาและสีม่วงอ่อนบนท้องฟ้า รวมถึงการลงน้ำหนักเงาที่พื้นใต้เท้าเด็ก ๆ เพื่อสร้างระยะความใกล้-ไกล และทำให้วัตถุดูมีมิติ



ภาพที่ 69 ภาพผลงานศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : Piet Mondrian

เทคนิค : ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ขนาด : 61 x 81 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

แนวคิดของผลงาน ผลงานชิ้นนี้ ต้องการนำเสนอสุนทรียภาพผ่าน “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยการนำอัตลักษณ์และทัศนธาตุอันโดดเด่นจากผลงานของศิลปินต้นแบบ มาตีความใหม่และผสมผสานเข้ากับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ในรูปแบบเฉพาะตน สามารถถ่ายทอดสุนทรียะแห่งความสุขผ่านผลงานศิลปะ โดยเป็นการสร้างบทสนทนาใหม่ระหว่างศิลปินต้นแบบและตัวละครสัญลักษณ์ กระตุ้นอารมณ์เชิงบวก สร้างแรงบันดาลใจ และสะท้อนความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม โดยศิลปินต้นแบบของผลงานชิ้นนี้ มีชื่อว่า แอนเซลม์ คีเฟอร์ (Anselm Kiefer)

วิเคราะห์ผลงาน ด้านองค์ประกอบและการใช้ทัศนธาตุ ผลงานชิ้นนี้ใช้ทัศนธาตุโดยเลือกโทนสีหม่นและสีดิน เช่น เทา น้ำตาล เพื่อสื่อถึงความเก่าและความเสื่อมสลาย ตัดกับสีของตัวละครที่ช่วยดึงดูดสายตา เส้นมีทั้งเส้นโค้งที่สร้างจังหวะของสถาปัตยกรรม และเส้นตรงที่ให้ความมั่นคง ขณะที่พื้นผิวขรุขระ เช่น สนิม ไม้ และหิน ช่วยเน้นบรรยากาศของกาลเวลา ส่วนด้านองค์ประกอบ เน้นความขัดแย้งของขนาดระหว่างพื้นที่ขนาดใหญ่กับตัวละครขนาดเล็ก มีความสมดุลจากการกระจายองค์ประกอบ และเกิดจังหวะจากการซ้ำของเส้นและรูปแบบ ทำให้ภาพมีความต่อเนื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการนำทัศนธาตุทางศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยประกอบไปด้วย

1. จุด (Point) ปรากฏชัดเจนในลักษณะของเศษซากวัตถุที่กระจายอยู่บนพื้น รวมถึงรายละเอียดของรอยเปื้อนบนผนัง ช่วยสร้างความรู้สึถึงความเสื่อมสลายและความไม่เป็นระเบียบ
2. เส้น (Line) มีการใช้เส้นโค้งซ้ำ ๆ บริเวณเพดานทรงโดมเพื่อสร้างความลึก ตัดกับเส้นแนวตั้งของโครงสร้างอาคารและบันได ซึ่งช่วยให้โครงสร้างของภาพดูมั่นคงแม้จะมีร่องรอยของความผุพัง
3. สี (Color) ใช้กลุ่มสีดิน (Earth Tone) เช่น น้ำตาล และเทา เพื่อสื่อถึงบรรยากาศที่หม่นหมองและเก่าแก่ โดยมีสีของตัวละครเป็นจุดตัดทางสายตาที่ช่วยให้ภาพดูไม่มืดทึบจนเกินไป
4. พื้นผิว (Texture) มีการสร้างพื้นผิวที่หลากหลาย ทั้งความขรุขระของสนิม ความหยาบของปูน และความด้านของหิน ซึ่งช่วยถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของวัสดุที่เสื่อมสภาพ
5. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) เป็นการปะทะกันระหว่างรูปทรงเรขาคณิตที่ดูหนักแน่นของสถาปัตยกรรม กับรูปทรงอิสระของตัวการ์ตูนเด็กที่มีความเคลื่อนไหว
6. พื้นที่ว่าง (Space) มีการใช้พื้นที่ว่าง โดยการวางโครงสร้างให้น้ำสายตาเข้าไปสู่จุดศูนย์กลาง (Vanishing Point) สร้างระยะใกล้-ไกลที่ชัดเจน
7. น้ำหนักของแสงและเงา (Tone) โดยการใช้สีดำเข้มในส่วนลึกของเพดานและเงาตกกระทบของบันไดเวียน ตัดกับแสงสว่างที่สาดเข้ามาจากด้านบนและสีขาวยของตัวละคร การไล่ค่าน้ำหนัก



ภาพที่ 70 ภาพผลงานศิลปินพันธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : Anselm Kiefer

เทคนิค : ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ขนาด : 81 x 61 เซนติเมตร

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการถ่ายทอดภายใต้แนวคิด “ศิลปะแห่งการหยิบยืม” (Appropriation Art) โดยนำเสนอขั้นตอนการทำงาน ข้อผิดพลาดที่พบ รวมถึงแนวทางในการแก้ไข ปัญหาให้สอดคล้องกับหัวข้อศิลปนิพนธ์ ซึ่งต้องการถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi -Abstract) เพื่อสะท้อนการตีความใหม่จากสิ่งที่มีอยู่เดิมให้เกิดเป็นความหมายและมุมมองที่แตกต่างออกไป

ข้าพเจ้ามีความตั้งใจว่าศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านและผู้สนใจ ไม่ว่าจะเป็นด้านแนวคิด รูปแบบ หรือเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้แรงบันดาลใจมาจากผลงานของศิลปินต้นแบบที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ ซึ่งถูกนำมาตีความและปรับใช้จนเกิดเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน ไม่เป็นเพียงการลอกเลียนแบบ ทั้งยังผสมผสานทัศนธาตุเข้ากับตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) เพื่อให้ผลงานสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายและสื่อสารอารมณ์ได้อย่างชัดเจน

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ใช้กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ลายฉลุ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เป็นสื่อกลางในการนำเสนอ เพื่อสัมผัสสุนทรีภาพทางศิลปะ พร้อมทั้งสร้างแรงบันดาลใจและอิทธิพลทางศิลปะ ข้าพเจ้าได้ใช้ใช้ตัวละครสัญลักษณ์ (Character Design) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนเป็นสื่อกลางในการดำเนินเรื่อง และเน้นการทับซ้อนของชั้นสี (Color Overlapping) เพื่อสร้างค่าน้ำหนัก แสงเงา และมิติทางสายตาผ่านความโปร่งใสและทึบแสงของหมึกพิมพ์ อันนำไปสู่การสร้างคุณค่า ความหมาย และสุนทรีภาพทางศิลปะที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ชมได้อย่างเป็นรูปธรรม

บรรณานุกรม

หนังสือ

ชลุด นิ่มเสมอ. *องค์ประกอบของศิลปะ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. (กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2538). หน้า 27.

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. *องค์ประกอบศิลป์* 1. พิมพ์ครั้งที่ 10. (กรุงเทพฯ: หจก. สามลดา, 2556). หน้า 57.

รสลิน กาสต์. *แอฟโฟรพรีเอชันอาร์ต : ศิลปะแห่งการหยิบยืม*. พิมพ์ครั้งที่ 1. (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558). หน้า 3.

สารสนเทศจากฐานข้อมูลออนไลน์

กฤษฎิญา ไชยศรี. *ฟักทองของ Yayoi Kusama*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://groundcontrolth.com/blogs/434>.

ไคล์ เดอกูซมัน. *คำจำกัดความของการออกแบบตัวละคร*, เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/v>.

พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ. *อิทธิพลของทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) ในศิลปะหลังสมัยใหม่*, เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/179864/149968/>.

พีรณต์ ตุลวรรณะ. *ยาโยอิ คุซามะ*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://waymagazine.org/yayoi-kusama/>.

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. *แอนดี้ วอร์ฮอล*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <http://adaymagazine.com/16-roles-of-andy-warhol/>.

เศรษฐพล ปริญญาพล พลเศษ. *ทฤษฎีสร้างและขยายอารมณ์เชิงบวก*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://medium.com/@tmfthailand2020/ทฤษฎีสร้างและขยายอารมณ์เชิงบวก-5f8cc35c6ec>.

สมาพร คล้ายวิเชียร. *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาพพิมพ์*, เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/ArtisttherapybyPlanil/posts/2904817999589293/>.

สาระดนตรี. *ปีเอต มอนเดรียน*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก https://athornmusic.blogspot.com/2020/06/blog-post_20.html.

art. *History of art*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <http://art-gallerycollection.blogspot.com/2011/03/history-of-art.html>.

- arthitbook. *การออกแบบตัวละคร*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://fastwork.com/user/arthitbook/character-design-31136259>.
- Art UK. *Urd Werdande Skuld (The Norns)*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://artuk.org/discover/artworks/urd-werdande-skuld-the-norns-117775>.
- bottlememmarket. *กระบอกน้ำ*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://bottlememmarket.com/กระบอกน้ำ/กระบอกน้ำ-owl>.
- DESIGNER. *Appropriation*, เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.designer.co.th/1263>.
- Gagosian. *Anselm Kiefer*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://gagosian.com/fairs-and-collecting/online-exclusives/anselm-kiefer-artist-spotlight/>.
- iduckyofficial. *สกรีนกระเป๋*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.iduckyofficial.com/รับทำกระเป๋ผ้า>.
- Kaikai Kiki. *Takashi Murakami, Flowers In Heaven*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-flowers-in-heaven-50>.
- Kyle DeGuzman. *What is character design?*, เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>.
- MGR Online. *Small Torn Campbells Soup Can*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9490000081821>.
- Orly Rabi. *Anselm Kiefer: Ages of the World*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://gagosian.com/fairs-and-collecting/online-exclusives/anselm-kiefer-artist-spotlight/>.
- Pinterest. *วงจรัส*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/210895195028654804/>.
- UNLOCKMEN. *ทาคาชิ มุราคามิ*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.unlockmen.com/nihon-stories-takashi-murakami/>.
- Wikipedia. *Composition with Red, Blue and Yellow*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_with_Red,_Blue_and_Yellow.
- Wing Yee, Wing HO. *Influence of play on positive psychological development*, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1057557/full>.

Wuttipong Nim-orn. ทฤษฎีสีและสีในเชิงสัญลักษณ์, เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม 2569, เข้าถึงได้จาก <https://www.dozzdiy.com/ทฤษฎีสีและสีในเชิงสัญลักษณ์/>.

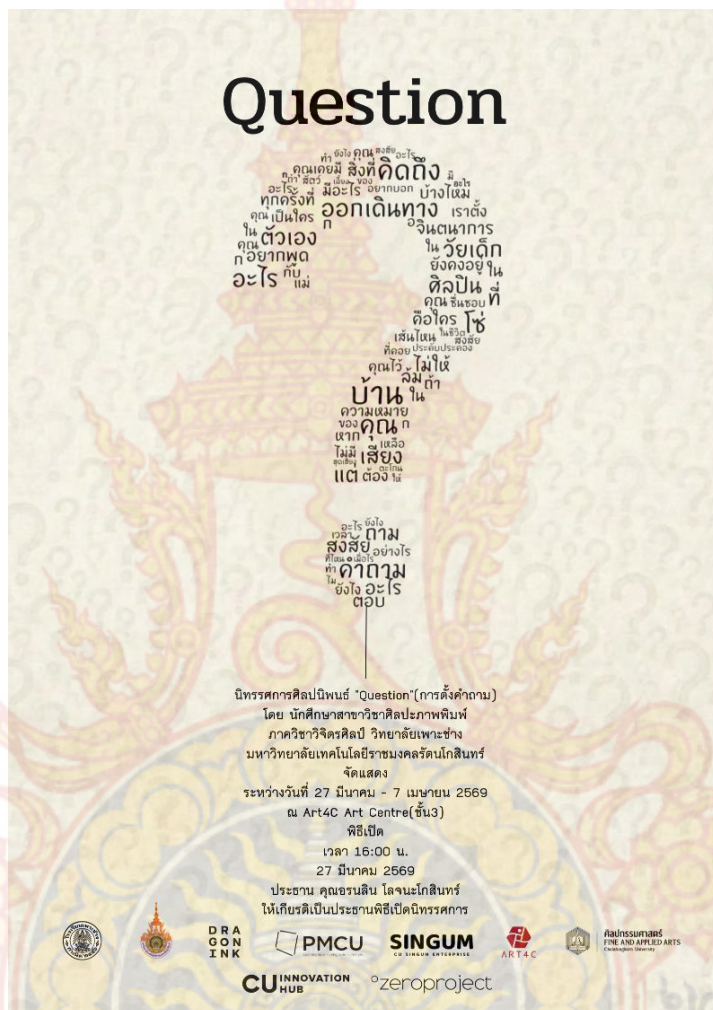


ภาคผนวก



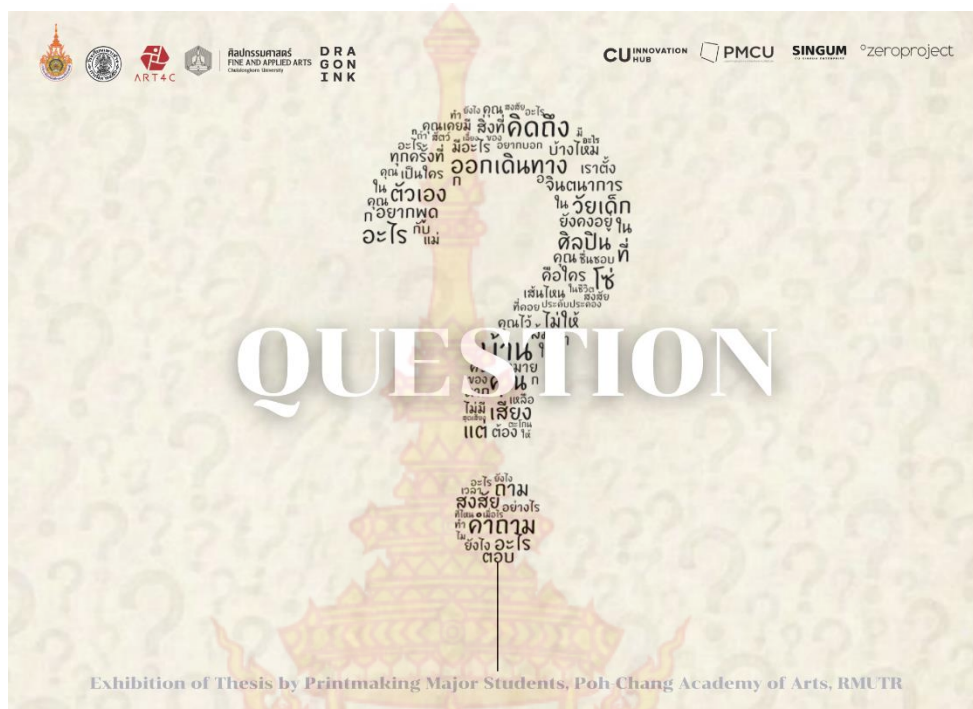
การจัดนิทรรศการศิลปนิพนธ์

การจัดนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question” (การตั้งคำถาม) ของนักศึกษาสาขาศิลปะภาพพิมพ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ณ Art4C Art Centre (ชั้น 3)



ภาพที่ 71 ภาพโปสเตอร์นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 72 ภาพปกสูจิบัตรนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 73 ภาพบัตรเชิญนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”

ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 74 ภาพพิธีเปิดนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 75 ภาพถ่ายกับประธานเปิดงาน คุณอรณลิน โลจนะโกสินทร์
 ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 76 ภาพการบรรยายแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 77 ภาพบรรยายทัศนทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question”
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 78 ภาพถ่ายกับอาจารย์ที่ปรึกษา (อ.รัตน สุธจิต)
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน



ภาพที่ 79 ภาพถ่ายกับผลงานที่จัดแสดง
ที่มา : ข้อมูลจากผู้เขียน

ประวัติผู้เขียน

- ชื่อ-สกุล : นางสาวเหมือนฝัน วิทักษบุตร
- วันเกิด : 19 กันยายน พ.ศ. 2546
- ที่อยู่ : 33/1 หมู่ 16 ต.บางพิง อ.พระประแดง จ.สมุทรปราการ 10130
- ประวัติการศึกษา : 2568 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดทรงธรรม
: 2561 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) วิทยาลัยวิชาชีพศึกษาเสาวภา
- ปัจจุบัน : 2568 ศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศิลปะภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ประวัติผลงาน : 2569 แสดงผลงาน นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “Question” (การตั้งคำถาม) ณ ศูนย์แสดงผลงานศิลปะ Art4C ชั้น 3
: 2569 แสดงผลงาน นิทรรศการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปกรรมเนื่องในงานวันเกิดเพาะช่าง 113 ปี ณ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
: 2568 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ “ดินปั้นหมึก” ครั้งที่ 17 ณ ชุมชนเลื่อนฤทธิ์
- เกียรติประวัติ : 2567 ได้รับทุนการศึกษา “มูลนิธินายห้างโรงปูนผู้หนึ่ง”

