



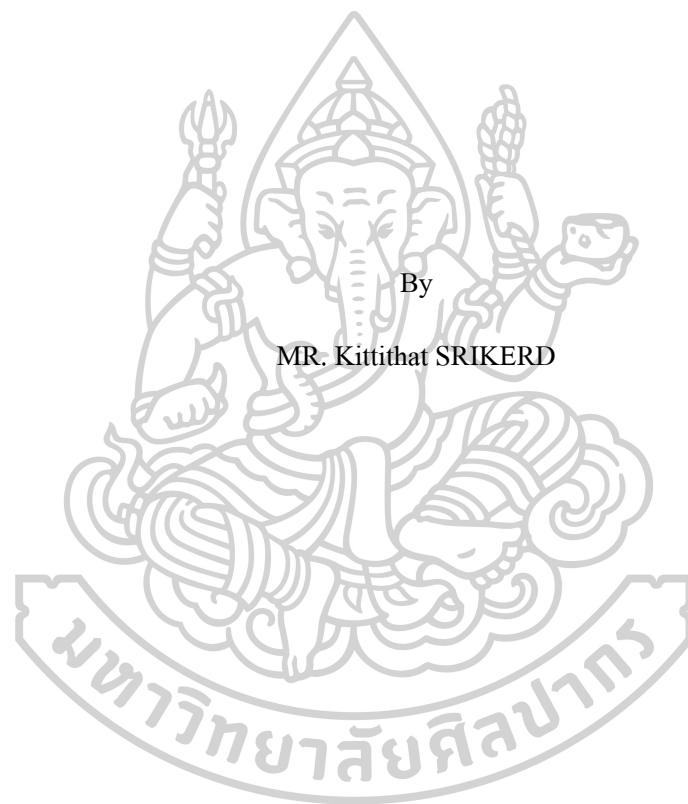
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

วีรบุรุษไร้เดียงสา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

HERO OF INNOCENT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2018
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	วีรบุรุษไร้เดียงสา
โดย	กิตติทัต ศรีเกิด
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิทธิชัย ปรัชญารัตติกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ พัดยศ พุทธเจริญ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิทธิชัย ปรัชญารัตติกุล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ทินกร กายรสสุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี)

58003210 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : วีรบุรุษ, ไร้เดียงสา, ตัวการ์ตูน

นาย กิตติทัต ศรีเกิด: วีรบุรุษไร้เดียงสา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิทธิชัย ปรัชญารัตติกุล

“วีรบุรุษไร้เดียงสา” คือ ข้าพเจ้าและผู้คนที่เข้าไปที่เคยเชื่อมั่นในความดีของฮีโร่เมื่อครั้งยังวัยเยาว์ แต่เมื่อเวลาผ่านไปได้เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ และปัจจุบันกำลังเผชิญกับสภาวะทางสังคมที่ไม่มั่นคง มีความเสื่อมโทรมทางด้านคุณธรรมจริยธรรม นำมาสู่การถูกรอบงำทางความเชื่อที่ผิดบิดเบือน หลงลืมคุณธรรมที่แท้จริงของเหล่าฮีโร่ในวัยเด็กที่เคยเชื่อและรับรู้มา กระทบต่อความรู้สึกที่มีผลต่อหลักความคิดในจริยธรรมอันดีงาม จนเกิดความสับสนวุ่นวายภายในจิตใจตนเองและเมื่อรู้สึกตัวว่าฮีโร่ในตนเองกำลังหลงทาง จึงคิดว่าถึงเวลาที่เรามาจัดการกับจิตใจที่ขุ่นมัวจากความเสื่อมโทรมนั้น กลับคืนสู่สภาพที่บริสุทธิ์และรักยากกลับมาเป็นวีรบุรุษในวัยเยาว์ที่ไร้เดียงสา ซึ่งหยิบยื่นคุณธรรมอันดีงามและส่งต่อคุณค่าความดีสู่เพื่อนมนุษย์ไว้ด้วยกันต่อไปเหมือนที่เคยผ่านมาในอดีต จากแรงบันดาลใจดังกล่าวจึงสร้างสรรค์เป็นผลงานวิทยานิพนธ์เทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึกผสมกับเทคนิคภาพพิมพ์อื่น ๆ โดยใช้ลักษณะของตัวการ์ตูนฮีโร่ (Hero) หรือวีรบุรุษที่ตนเองชื่นชอบเป็นสัญลักษณ์ผสมผสานกับภาพตัวข้าพเจ้าในรูปแบบลายเส้นการ์ตูนที่เข้าใจง่ายอยู่ท่ามกลางสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ของคุณธรรมจริยธรรม การตั้งมั่นในคุณค่าอันดีงามการแบ่งปันหรือการหยิบยื่นความสุขที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้คนในสังคมรอบข้างมุ่งสู่ความสงบสุขที่จะเกิดภายในจิตใจของตนเองและของเพื่อนมนุษย์ เกิดสิ่งที่ดีงามอันตกผลึกมาจาก “ความไร้เดียงสา” ภายในจิตใจนั่นเอง

58003210 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : HERO, INNOCENT, CARTOON, CHARACTER

MR. KITTITHAT SRIKERD : HERO OF INNOCENT THESIS ADVISOR :
ASSISTANT PROFESSOR SITTICHAH PRATCHAYARATIKUN

“Hero of Innocent” was the human who is known by me and other people. Of course, when we were young, we all believed in his virtue. However, when the time has passed, we grew up. We confront the unstable situation in modern society continually as the decadence of morality. It can lead human to get dominated by their misguided beliefs and forgetfulness, besides, the true virtue of childhood heroes which we believed and acknowledged was affecting the feelings, and also affected the good ethics principles causing the chaos occurred in your mind. When we felt that the heroes in ourselves became fading out, we figured out it is the time to deal with the gloomy mind caused by those dissolute mood. Furthermore, we needed to return it to the pure state and kept as a young “Hero of Innocent” which handed on the good virtues and passed along the goodness to the fellow beings as well as before in the past. From such inspiration, it was created as a thesis about the technique of etching intaglio process (etching) mixed with other techniques of printmaking arts by using the characteristic of cartoon heroes or the heroes which I like as a symbol combined with the image of me in a cartoon pattern that is easy to understand amidst various situations or environments. It can represent that the symbol of morality and ethics was still being committed to good values, sharing or delivering the happiness which comes from the mind to people in the surrounding society. So that, it reached to peace and happiness within my mind, and also other fellow men as well. Moreover, the good things which crystallize from the "Innocence" within the mind will be occurred certainly.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าสามารถใช้ชีวิตและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างเต็มที่และมีความสุขอยู่ในทุก ๆ วันนี้เกิดจากการสนับสนุนและการเสียสละของทุกคนในครอบครัวและกำลังใจของคนในครอบครัวที่เป็นแรงผลักดันอันสำคัญอันสูงสุดในการทำงานรวมถึงการใช้ชีวิต ข้าพเจ้าน้อมระลึกถึงพระคุณของมารดาและขอบคุณสมาชิกในครอบครัวทุก ๆ คน ที่มอบกำลังใจ ความรัก ความอบอุ่นที่ดีเสมอมา คณาจารย์ทุก ๆ ท่านที่ได้มอบโอกาสประสบการณ์ต่าง ๆ มากมายความรู้และให้คำแนะนำคำปรึกษา นำมาซึ่งองค์ความรู้และการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานทุกอย่างในช่วงตลอดปีการศึกษานั้น ล้วนเป็นประสบการณ์ที่ดีเสมอมาตลอดจนเพื่อน ๆ ทุกคนที่ได้มาพบเจอในช่วงชีวิตที่ผ่านมาและทุกบุคคลที่เข้ามาเป็นส่วนในการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้า ทุกกำลังใจเป็นพลังอันยิ่งใหญ่ที่ข้าพเจ้าจะเก็บทุกความรู้สึกที่งดงามนี้ไว้ในจิตใจและใช้มันเป็นแรงบัลดาลใจก้าวไปในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการใช้ชีวิตต่อบนโลกใบนี้

กิตติขัต ศรีเกิด



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
สมมุติฐานของการศึกษา.....	4
ขอบเขตของการศึกษา.....	4
คำนิยามศัพท์.....	5
บทที่ 2	8
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	8
อิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรม	8
อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานภาพยนตร์	11
อิทธิพลด้านรูปแบบทางศิลปกรรม	16
สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	25
บทที่ 3	26
ขั้นตอนและกระบวนการในการสร้างสรรค์.....	26
การศึกษาค้นคว้าข้อมูล	27

วิธีการและเทคนิคในการสร้างสรรค์.....	28
การสร้างภาพต้นแบบ	28
ขั้นตอนการสร้างภาพร่างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Sketching).....	30
วิธีการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์.....	31
ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์.....	31
วิธีการเตรียมวานิชดำ (Vanish Type-p)	33
ขั้นตอนการสร้างลายเส้นบนแม่พิมพ์.....	35
ขั้นตอนการสร้างพื้นผิว (Texture)	36
ขั้นตอนการตรวจค่าน้ำหนักขั้นต้น	37
การสร้างค่าน้ำหนักด้วยเทคนิคโรยยางสน (Aquatint).....	37
ตัวอย่างตารางเวลาที่ใช้ในการแชร์ดในเทคนิค Aquatint.....	39
ขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักขาว – ดำ	43
ขั้นตอนการพิมพ์จริง.....	44
ขั้นตอนการเพิ่มสี.....	50
องค์ประกอบในการสร้างสรรค์	52
จุด (Point)	52
รูปทรง (Form).....	53
สีและบรรยากาศ (Color and Atmosphere).....	54
พื้นที่ว่าง (Space).....	55
พื้นผิว (Texture).....	56
เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์	57
บทที่ 4	60
แนวทางและการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	60
ระยะที่ 1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2559.....	61

ระยะที่ 2 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560	64
ระยะที่ 2 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ (ปีการศึกษา 2561)	70
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์	71
บทที่ 5	75
บทสรุป	75
รายการอ้างอิง	76
ประวัติผู้เขียน	78



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพหนังสือการ์ตูน ของสะสมของข้าพเจ้า	10
ภาพที่ 2 ภาพหนังสือการ์ตูน ของสะสมของข้าพเจ้า	10
ภาพที่ 3 Summer wars Now that's a pretty large family	11
ภาพที่ 4 Summer wars, ทาคาชิ ซาคูมะ (Sakuma Takashi)	12
ภาพที่ 5 Summer Wars (dir. Mamoru Hosoda, 2009)	13
ภาพที่ 6 HD Summer Wars Iphone Wallpapers, Summer Wars	14
ภาพที่ 7 Summer Wars Anime Click	15
ภาพที่ 8 Summer Wars Anime Animeclick It	15
ภาพที่ 9 "The voice of the dragon" 100 X 80 cm, Acrylic on Canvas, 2016	17
ภาพที่ 10 "Strong suit", 100 X 100 cm, Acrylic on Canvas, 2018	17
ภาพที่ 11 "SCRAMBLE", 110 X 160 cm, Acrylic on canvas, 2015	18
ภาพที่ 12 MADBOY with the Muna doll, 140 X 150cm, Acrylic on Canvas, 2017	18
ภาพที่ 13 Character Design references	19
ภาพที่ 14 Character Design references	20
ภาพที่ 15 Character Design references	20
ภาพที่ 16 I Do Not Know My Enemy - Boy, Mixed media, 45.9" X 35.8", 2017	22
ภาพที่ 17 Recycling Humanity, Mixed media, 64" X 51", 2016	23
ภาพที่ 18 Inverted World, Mixed media, 21" X 18", 2016	24
ภาพที่ 19 ภาพขั้นตอนการเก็บข้อมูลด้วยการร่างภาพ	29
ภาพที่ 20 ภาพขั้นตอนการเก็บข้อมูลด้วยการร่างภาพ	29
ภาพที่ 21 ภาพขั้นตอนการตัดเส้นของภาพร่างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	30

ภาพที่ 22 ภาพขั้นตอนการจัดวางองค์ประกอบของภาพร่างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....	30
ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์โดยการขัดด้วยกระดาษทราย	31
ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนการล้างทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์โดยใช้เกลือ น้ำส้มสายชู ซีอิ๊วขาว.....	32
ภาพที่ 25 ภาพวนิชคำจากส่วนผสมทั้งสามที่ต่างกันแยกอยู่ในโหลแก้วทั้งสามใบ	33
ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนการเคลือบวนิชคำและขั้นตอนการลอกแบบภาพร่างบนแม่พิมพ์.....	34
ภาพที่ 27 ภาพขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักจากลายเส้นด้วยเทคนิค Hard Ground.....	35
ภาพที่ 28 ภาพขั้นตอนการสร้างพื้นผิวภายในผลงานด้วยเทคนิค Hard Ground.....	36
ภาพที่ 29 ภาพขั้นตอนการโรยผง Asphaltum Powder จากตู้โรย.....	38
ภาพที่ 30 ภาพตารางการคัดกรวดตามเวลาจากเทคนิค Aquatint	39
ภาพที่ 31 ภาพแม่พิมพ์ที่ผ่านระยะเวลาที่กำหนดจากขั้นตอนการโรย Asphaltum Powder	40
ภาพที่ 32 ภาพขั้นตอนการย่ำ Asphaltum Powder โดยให้เป็นสีน้ำตาลเข้มในระนาบที่เสมอกัน ..	41
ภาพที่ 33 ภาพขั้นตอนการย่ำ Asphaltum Powder โดยเน้นจากด้านใดด้านหนึ่ง	41
ภาพที่ 34 ภาพของ Asphaltum ที่สุกแล้วจะมีสีคล้ายกับกระดาษทรายน้ำ.....	42
ภาพที่ 35 ภาพลักษณะแม่พิมพ์ที่ผ่านการย่ำอย่างสมบูรณ์	42
ภาพที่ 36 ภาพขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักขาว – คำจากเทคนิคภาพพิมพ์ (Aquatint).....	43
ภาพที่ 37 ภาพขั้นตอนการอัดหมึกลงบนแม่พิมพ์และซับหมึกโดยกระดาษร่างแบบ	44
ภาพที่ 38 ภาพขั้นตอนการเช็ดหมึกด้วยผ้าสาธู.....	45
ภาพที่ 39 ภาพขั้นตอนการเช็ดหมึกออกจากแม่พิมพ์ในขั้นตอนสุดท้ายโดยใช้กระดาษลอกลาย....	45
ภาพที่ 40 ภาพขั้นตอนการทำสะอาดขอบแม่พิมพ์รอบที่หนึ่ง	46
ภาพที่ 41 ภาพขั้นตอนการทำสะอาดขอบแม่พิมพ์รอบที่สอง.....	46
ภาพที่ 42 ภาพขั้นตอนการทำความชื้นกระดาษโดยใช้สเปรย์ฉีดน้ำ.....	47
ภาพที่ 43 ภาพขั้นตอนการซับน้ำออกจากกระดาษ	47
ภาพที่ 44 ภาพขั้นตอนการวางกระดาษลงบนแม่พิมพ์.....	48
ภาพที่ 45 ภาพขั้นตอนการวางกระดาษเตรียมที่จะพิมพ์ผ่านเครื่องพิมพ์	48

ภาพที่ 46 ภาพขั้นตอนการพิมพ์จริงผ่านเครื่องพิมพ์.....	49
ภาพที่ 47 ภาพขั้นตอนการพิมพ์ที่เสร็จสมบูรณ์.....	49
ภาพที่ 48 ภาพขั้นตอนการเพิ่มสีด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม.....	50
ภาพที่ 49 ภาพขั้นตอนการเพิ่มสีด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม.....	50
ภาพที่ 50 ภาพขั้นตอนการปิดทองด้วยเทคนิคศิลปะไทยโบราณ.....	51
ภาพที่ 51 ภาพขั้นตอนการปิดทองด้วยเทคนิคศิลปะไทยโบราณ.....	51
ภาพที่ 52 ภาพตัวอย่างจุด (Point)	52
ภาพที่ 53 ภาพตัวอย่างรูปทรง (Form)	53
ภาพที่ 54 ภาพตัวอย่างสีและบรรยากาศ (Color and Atmosphere)	54
ภาพที่ 55 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน	55
ภาพที่ 56 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน	55
ภาพที่ 57 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน	56
ภาพที่ 58 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน	56
ภาพที่ 59 ภาพเครื่องมือและอุปกรณ์ในการทำภาพพิมพ์โลหะ	59
ภาพที่ 60 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559	62
ภาพที่ 61 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559	63
ภาพที่ 62 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560	65
ภาพที่ 63 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560	66
ภาพที่ 64 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560	67
ภาพที่ 65 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560	68
ภาพที่ 66 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560	69
ภาพที่ 67 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 1	71
ภาพที่ 68 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 2	72
ภาพที่ 69 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 3	73

ภาพที่ 70 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 474



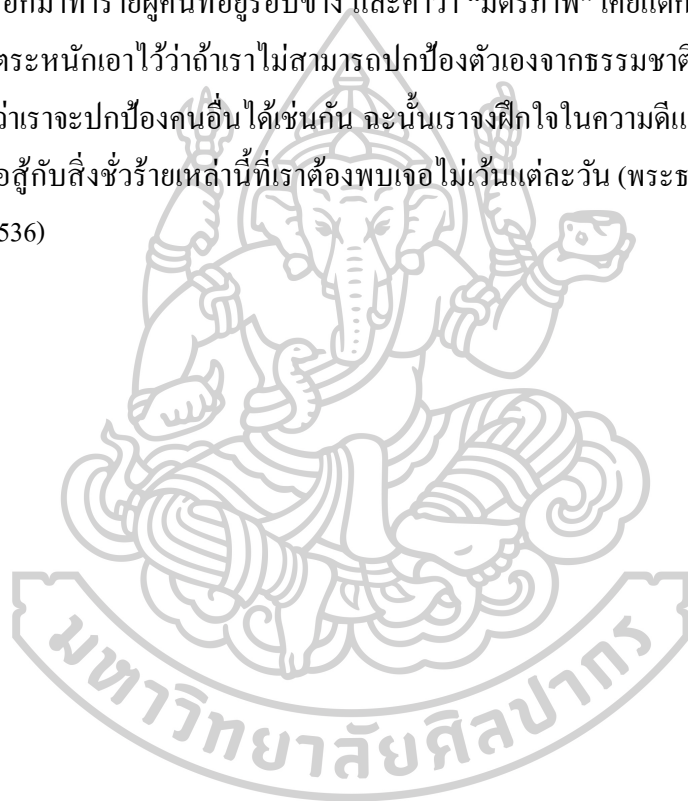
บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันเมื่อเราโตขึ้นทำให้เราเห็นมุมมองของชีวิตมากมาย บางคนเป็นวีรบุรุษในสายตาของผู้คนในสังคมที่ยังคอยช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์และจัดความเลวร้ายให้หมดไป แต่ในทางกลับกันก็ยังคงมีบางคนที่ยังทำตัวเป็นตัวร้ายเสียเองเปรียบครึ่งเมื่อย้อนกลับไปถึงตอนเด็ก เหมือนดั่งสัตว์ประหลาดตัวร้ายที่เคยทำร้าย ที่คอยแว้งกลับมาทำร้ายเพื่อนมนุษย์ด้วยกันไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม ในปัจจุบันด้วยสภาพแวดล้อมของสังคมที่เต็มไปด้วยความวิปริต ทำให้เราเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าโลกกลม ๆ ของเราในวันนี้มันยังใช้ชีวิตอยู่ยากขึ้นเรื่อย ๆ ยากที่จะแยกแยะว่าฝ่ายไหนธรรมหรือฝ่ายไหนอธรรม เพราะเมื่อครั้งยังเด็กเราเพียงคิดแต่ว่าสองสิ่งนี้แยกกันอย่างเห็นได้ชัดจากหน้าจอทีวี สองฝ่ายแสดงตัวตนที่ชัดเจน วีรบุรุษคือคนดี สัตว์ประหลาดคือตัวร้าย แต่โลกแห่งความเป็นจริงมันก็พอทำให้เรามองเห็นได้ว่าคนดีและคนร้ายนั้นก็ไม่ได้แบ่งแยกกันชัดเจนเลยในสังคมปัจจุบัน ถึงอย่างไรก็ตามมันยังเป็นสิ่งที่บอกไม่ได้ทุกอย่างว่าสังคมนั้นถึงขั้นเลวร้ายจนขีดสุด เราเคยลองย้อนกลับตั้งคำถามกับตัวเองใหม่ว่าอะไรที่ทำให้สังคมแปรปรวนได้เช่นนี้ ไม่ว่าใครก็ตามก็อยากมองเห็นสภาพสังคมที่สงบสุข และการที่เราจะเสริมสร้างสภาพสังคมให้งดงามได้นั้นมันต้องเริ่มด้วยจากสิ่งใด หรืออาจเป็นเพียงแค่การกระทำอันผิดเพี้ยนเพื่อจะให้เป็นที่ยอมรับของคนในสังคม มันคือการแสดงเห็นว่าภายในใจนั้นมันบ่ดั่งดอกบัวได้โคลนตมไม่มีความจริงใจ แล้วอะไรคือสิ่งที่ทำร้ายในสังคมอยู่วันนี้ เราจึงตระหนักเสียว่าสิ่งที่เราต้องต่อสู้เพื่อแปรเปลี่ยนสังคมอันวิปริตหาใช่ตัวร้ายในสังคมเพียงอย่างเดียว แต่มันคือความเลวร้ายที่อยู่ภายในจิตใจของเราทุกคน ความเลวร้ายต่างหากที่เราต้องต่อสู้กับมัน

“กิเลส” คือสิ่งสำคัญที่เป็นตัวกระตุ้นอันทรงพลังที่สุดของ “ความเลวร้าย” ซึ่งซ่อนอยู่ภายในจิตใจของเราทุกคน ข้าพเจ้าเชื่อว่าตัวตนของเรานั้นย่อมมีด้านดีและด้านร้ายสิงอยู่ไม่ว่าจะเป็นวีรบุรุษหรือสัตว์ประหลาดร้ายก็ล้วนแต่มีธรรมชาติและธรรมชาติที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจเช่นกัน เราลองสังเกตไหมว่าชีวิตในสังคมทุกวันนี้เราต้องต่อสู้และเผชิญอะไรบ้าง อาจจะเป็นสภาพแวดล้อมหรือสิ่งรอบข้าง อารมณ์ของผู้คนที่มากมายมากระทบจิตใจของเรา หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตเรานั้นเป็นสิ่งสำคัญซึ่งส่งผลต่อสภาพจิตใจทุกคนทุกช่วงขณะ สำหรับข้าพเจ้าแล้วความเลวร้ายคือโทษชะตาของธรรมชาติแห่งสัญชาตญาณภายในตัวเรา ที่เป็นตัวขับเคลื่อนสิ่งเลวร้ายภายในจิตใจออกมาทำร้ายผู้คนที่อยู่รอบข้าง และคำว่า “มิตรภาพ” เคยแตกสลายก็เพราะสิ่งชั่วร้ายเหล่านี้ เราจงตระหนักเอาไว้ว่าถ้าเราไม่สามารถปกป้องตัวเองจากธรรมชาติของความเลวร้ายเอาไว้ได้ ก็อย่าหวังว่าเราจะปกป้องคนอื่นได้เช่นกัน ฉะนั้นเราจงฝึกใจในความดีและคุณธรรมเอาไว้เพื่อที่เตรียมใจไว้ต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายเหล่านี้ที่เราต้องพบเจอไม่เว้นแต่ละวัน (พระธรรมโกศาจารย์ พุทธทาส อินทปัญโญ, 2536)



วีรบุรุษ หรือ ฮีโร่ (Hero) คำที่ใช้เรียกบุคคล ซึ่งถูกยกย่องว่า เป็นคนกล้าหาญ คนเก่งและคนดี คนดีที่ซื่อมั่นอยู่ในพื้นฐานของ “ธรรม” ที่สามารถเปลี่ยนแปลงสถานการณ์บางอย่างให้กลายเป็นดีได้ บุคคลเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่มีความสามารถเหนือคนอื่นแต่อย่างใด เพียงแค่เป็นบุคคลใดก็ได้ที่ พร้อมก้าวออกไปเผชิญกับความเลวร้ายในสังคม เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจให้กับบุคคลต่าง ๆ และเป็นผู้ที่เติมเต็มในสิ่งที่สังคมขาดหายไป ในทุกเหตุวิกฤตการณ์ เพียงแค่เราทุกคนข้ามผ่านความกลัวภายในจิตใจได้ ทุกคนก็สามารถเป็นวีรบุรุษได้เช่นกัน

ความไร้เดียงสา ทุกคนต่างรู้กันดีกับคำว่าความไร้เดียงสานั้นหมายถึงอะไร เช่น ความอ่อนประสพการณ์ ความซื่อความบริสุทธิ์เป็นต้น เมื่อความไร้เดียงสาบอกถึงความบริสุทธิ์เป็นพื้นฐานไว้การปรุงแต่งแล้ว ดังนั้นความไร้เดียงสาจะไม่เดียงสาอีกต่อไป ความไร้เดียงสานั้นคือตะกอนของความคิดในโครงสร้างใหญ่ ที่ถูกพัฒนาออกมาเป็นการกระทำหรือรูปประโยคที่สั้น ๆ อย่างตรงไปตรงมาที่ไว้การปรุงแต่งในเชิงคุณภาพ

“วีรบุรุษไร้เดียงสา” หมายถึง ข้าพเจ้าและคนทั่วไปในสังคมที่เคยเชื่อมั่นในความดีงามมีคุณธรรมจริยธรรมของฮีโร่เมื่อครั้งยังวัยเยาว์ และปัจจุบันพยายามจัดการกับจิตใจที่เลวร้ายของตนเองให้กลับมาเป็นคนที่มีจิตใจอย่างวีรบุรุษในวัยเยาว์อีกครั้ง

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

สภาวะทางอารมณ์ ความดี ความเลวร้ายที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตนเองและเพื่อนมนุษย์ต่างก็มีผลมาจากสภาพแวดล้อมรอบกายที่กระทบต่อความรู้สึกและค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นเป็นคำถามที่ข้าพเจ้าได้ตั้งขึ้นกับคำถามว่า ฮีโร่ของแต่ละบุคคลนั้นให้ความหมายว่าอย่างไร สำหรับข้าพเจ้าคือผู้ที่ให้แรงบันดาลใจที่จะให้เรากระทำดีของต่อเพื่อนมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน โดยได้นำภาพการ์ตูนในอดีตที่แสดงภาพลักษณ์ของผู้ที่คอยปกป้องจากความเลวร้าย บอกผ่านและแสดงออกเป็นเรื่องราวของความทรงจำในครั้งยังวัยเยาว์ที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพแห่งความปีติสุขและความสุขที่ไร้เดียงสานั้นเอง

สมมุติฐานของการศึกษา

เมื่อความโหดร้ายจากสิ่งต่าง ๆ นั้นผ่านมากระทบตัวเรา อารมณ์ที่อยู่ภายในจิตใจย่อมขับเคลื่อนเป็นธรรมดา จักเกิดความสับสนวุ่นวายและเร่าร้อนจากข้างในสู่ภายนอกและมุ่งสู่ต่อสิ่งเร้ารอบข้างตัวเรา ฉะนั้นความสุขคือสิ่งสำคัญของการผลักดันสภาพจิตใจให้มุ่งสู่ความสงบจิตและมิตรภาพอันดีงามต่อบุคคลรอบกาย การแบ่งปันความสุขก็เช่นกัน คือสิ่งสำคัญและพลังอันลึกซึ้ง ซ้ำซ้อน ซ่อนความละเอียดอ่อนไว้ภายในซึ่งเป็นผลที่ทำให้ความรู้สึกรักของมนุษย์นั้นเคลื่อนไหวจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี เป็นสิ่งที่สร้างภูมิคุ้มกันปกป้องจากสิ่งเลวร้ายที่อยู่รอบกายและภายในจิตใจได้ ความสุขกับความเลวร้ายนั้นเป็นเสมือนพื้นฐานของชีวิตที่ควบคู่กันมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังตัวเรานั้นคือแก่นสาระสำคัญของสองสิ่งนี้ที่เกิดขึ้นมาอยู่ตลอดเวลา เป็นจุดเริ่มสิ่งที่ดีงาม และสิ่งที่ชั่วร้ายโดย “กรรม”

ขอบเขตของการศึกษา

1. ด้านเนื้อหา ต้องการแสดงถึงจินตนาการความเพื่อฝันที่อยู่ภายในจิตใจ โดยใช้เรื่องราวของสภาวะต่าง ๆ ที่ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตเป็นส่วนประกอบหนึ่งรองเรื่องราวที่นำเสนอของการล้อเลียนเสียดสี
2. ด้านรูปแบบ นำเสนอรูปแบบผลงานในเชิง 2 มิติ แนวจินตนาการที่แสดงออกทางอากัปกิริยาท่าทางต่าง ๆ ในแนวทางการ์ตูน Superhero ญี่ปุ่นที่ดูสนุกสนาน
3. ด้านเทคนิค ยึดหลักในกระบวนการภาพพิมพ์ที่หลากหลายโดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึกเป็นเทคนิคหลักและผสมผสานกับเทคนิคอื่น ๆ เช่น Monotype, Assembled Plate, Chine Colle, Pochoir, Spit Bite ในการสร้างภาพและการนำแผ่นทองแดงที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์มาฉลุเป็นรูปทรงจัดวางองค์ประกอบให้ดูมีเอกภาพที่สมบูรณ์

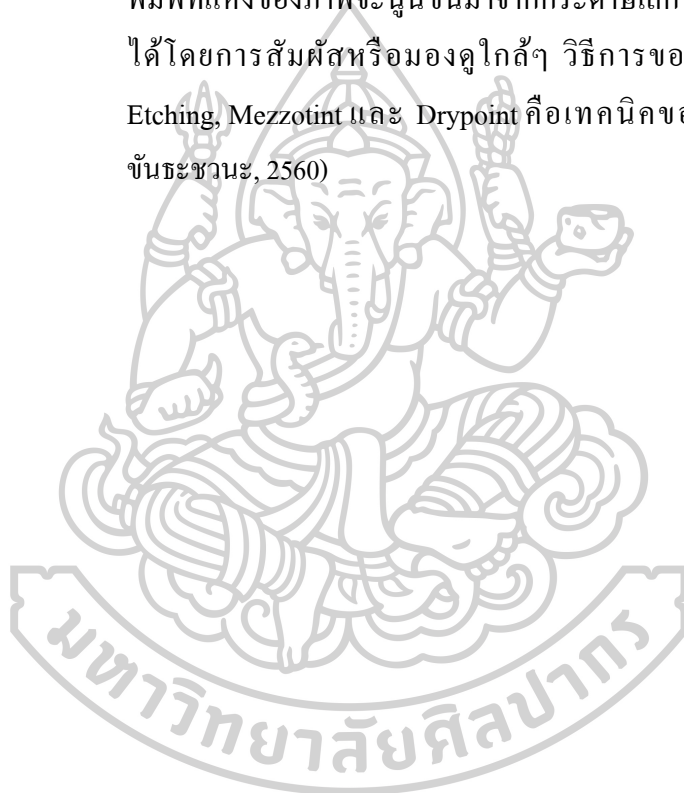
คำนิยามศัพท์

- Aquatint** เป็นเทคนิคหนึ่งของภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio) กรรมวิธีคือ โรยผงยางสน (Rosin) ลงบนแม่พิมพ์โลหะด้วยตัวโรยยางสนหรือด้วยมือ (ห่อยางสนบดละเอียดเป็นลูกประคบ แล้วตบให้ผงยางละเอียดหล่นลงบนแม่พิมพ์) จากนั้นนำแม่พิมพ์ไปลงความร้อนให้ผงยางละลายติดบนแผ่นแม่พิมพ์ แล้วนำไปแช่น้ำกรด ผงยางสนนี้จะเป็นตัวกันกรด ภายหลังจึงล้างผงยางสนออก ผลของการกัดจะเกิดพื้นผิวบนแม่พิมพ์ จะเป็นน้ำหนักร่อนแก่ตามระยะเวลาของการแช่น้ำกรด ศิลปินมักใช้เทคนิคนี้ประกอบกับเทคนิคทางแม่พิมพ์โลหะอื่นๆ วิธีทำเทคนิค Aquatint ด้วยผงยางสนนี้คิดค้นโดยชาวฝรั่งเศสชื่อ Jean Baptiste Le Prince ในราวปี ค.ศ. 1768 นอกเหนือจากวิธีการ โรยยางสนแล้ว ยังสามารถใช้ผงแอสฟัลต์ดัม (Asphaltum) หรืออาจใช้วิธีพ่นสีสเปรย์ได้เช่นกัน
- Collograph** กระบวนการภาพพิมพ์จากส่วนร่อง การสร้างแม่พิมพ์เกิดจากการนำเอาเศษวัสดุที่มีลายผิวต่าง ๆ ลักษณะของวัสดุมีความยืดหยุ่นหรือไม่แข็งนูนมากจนเกินไป เพราะในขั้นตอนที่ผ่านกระบวนการบีบอัดจากแม่พิมพ์ อาจทำให้เกิดความเสียหายตรงลูกกลิ้งแทนพิมพ์ได้ เมื่อหาวัสดุได้ตามต้องการแล้วให้นำมาปะติดบนแม่พิมพ์และนำมาพันแลคเกอร์เคลือบไว้เพื่อจะสามารถคงทนวัสดุได้นานและพิมพ์จำนวนขึ้นได้หลายก๊อปปี้และส่วนการพิมพ์สามารถพิมพ์ได้ทั้งผิวส่วนนูนและสามารถพิมพ์ร่วมกับพื้นผิวจากส่วนร่องได้ด้วย
- Drypoint** เป็นกรรมวิธีของภาพพิมพ์ร่องลึก ซึ่งร่องรอยถูกสร้างขึ้นบนแม่พิมพ์โดยการขูดขีดด้วยเครื่องแหลมคม เครื่องมือนี้สร้างขอบแหลมคมออกมา ทั้งเส้นที่ขูดขีดเป็นร่องลึกและขอบเส้นที่ขึ้นนี้จะอู่มหึ่มไว้ เมื่อเช็ดแม่พิมพ์และพิมพ์ เส้นที่ได้จะมีความอ่อนนุ่มดูคล้ายกำมะหยี่ โดยปกติจะทำ Drypoint บนแม่พิมพ์ทองแดง และมักทำควบคู่กับเทคนิคทางแม่พิมพ์โลหะอื่นๆ เช่น การกัดกรด (Etching) และ Aquatint

- Etching** เป็นเทคนิคทางแม่พิมพ์ร่องลึก ซึ่งรอยที่วาดเขียนจะถูกกัดเข้าไปในแม่พิมพ์โลหะโดยการ ปฏิบัติทางเคมีมากกว่าทางเครื่องมือกลไก วิธีการคือ ทาตัวกัดกรดเคลือบบนผิวหน้าแม่พิมพ์แล้วทำให้แห้ง (ยกเว้นการเคลือบขี้ผึ้ง Soft-Ground ซึ่งจะไม่แห้ง) จากนั้นใช้เครื่องมือหลายชนิดวาดภาพผ่านตัวกัดกรด เปิดผิวหน้าแม่พิมพ์ นำแม่พิมพ์ไปแช่ในอ่างน้ำกรด ในทางเคมีน้ำกรดจะละลายโลหะในส่วนที่ถูกเปิดออกให้เป็นร่องลงไป ในผิวหน้าแม่พิมพ์ เราสามารถใช้วานิช (Vanish) เป็นตัวกันกรด หยุดการกัดกร่อนของกรดในบริเวณที่เราเลือกเปิดให้กรดกัดโลหะ เพื่อให้เกิดความลึกที่ต่างกัน เทคนิค Etching ถูกใช้ประกอบกับเทคนิคอื่นๆ อยู่เสมอ วิธีการกัดกรดโลหะใช้ตกแต่งกระดาษนั้น เป็นที่รู้จักกันดีก่อน คริสต์วรรษที่ 16 ที่ประเทศเยอรมัน โดยนายอูร์ส กราฟท์ (Urs Graft) ได้ให้กำเนิดภาพพิมพ์ Etching ยุคแรกในปี ค.ศ. 1513
- Monotype** เป็นภาพที่มีลักษณะพิเศษ พิมพ์จากเพลทที่ขจัดมัน กระจก แผ่นโลหะ แผ่นพลาสติก หรือวัสดุอื่นๆ โดยการกลิ้งหมึกหรือระบายหมึกบนเพลทนั้นๆ แล้วนำไปพิมพ์ กรรมวิธีนี้ถูกคิดค้นขึ้น โดย Giovanni Gastiglione ในปี ค.ศ.1640
- Pochoir** วิธีการลงสีโดยตรงด้วยมือ (Hand-Coloring) บนภาพพิมพ์ ด้วยสี หมึก เกรยอง หรือสีพลาสติก (Pastels) ผ่านแผ่นฉลุลาย (Stencil) ด้วยการใส่แปรง พู่กันระบายสีหรือพ่นสี แผ่นฉลุลายมักทำด้วย กระดาษบางที่เคลือบมัน กระดาษหนา พลาสติก หรือแผ่นโลหะที่ถูกตัดเป็นช่อง หรืออาจกัดกรดบนแผ่น โลหะบางให้เป็นช่องลวดลายได้เช่นกัน “Pochoir” เป็นคำภาษาฝรั่งเศสของคำว่า “Stencil”
- Hand-Colouring เป็นเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งภาพขาวดำให้เป็นภาพสี ซึ่งเกิดขึ้นในสมัยที่ยังไม่มีฟิล์มสี ต่อจนมาถึงยุคที่มีฟิล์มสีในยุคแรก ๆ ที่ยังให้สีที่ไม่สดใสเหมือนของจริง ช่วงในยุคแรก ๆ จึงเป็นการระบายสีลงบนภาพถ่ายขาวดำ เพื่อเลียนแบบธรรมชาติ หลังจากฟิล์มสีพัฒนาขึ้นมาจนได้สีสดใสเหมือนจริง เทคนิคนี้ก็จางหายไป

Intaglio

ภาพพิมพ์ร่องลึก กรรมวิธีของภาพพิมพ์ซึ่งภาพจะถูกแกะสลักหรือกัดกรุดลงในเนื้อแม่พิมพ์โลหะ ด้วย เทคนิคต่างๆ และเครื่องมือหลายชนิด เราอัดหมึกลงไปร่องรอยของแม่พิมพ์โดยการป้าย การแต้มหมึก แล้ว เช็ดผิวหน้าของแม่พิมพ์ให้สะอาด หมึกจะติดอยู่ในร่องของแม่พิมพ์แรงกดจากแท่นพิมพ์จะทำให้กระดาษซับหมึกที่ติดอยู่ตามร่องนี้ขึ้นมา และถ้าแม่พิมพ์มีขนาดเล็กกว่ากระดาษที่ใช้พิมพ์ จะเกิดรอยขอบแม่พิมพ์บนกระดาษด้วย (Plate Mark) ลักษณะที่เด่นของภาพพิมพ์ชนิดนี้ คือ หมึกพิมพ์ที่แห้งของภาพจะนูนขึ้นมาจากกระดาษเล็กน้อย ซึ่งสามารถตรวจสอบได้โดยการสัมผัสหรือมองดูใกล้ๆ วิธีการของ Aquatint, Engraving, Etching, Mezzotint และ Drypoint คือเทคนิคของ Intaglio (วิมลมาลย์ จันระชวณะ, 2560)



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นเกิดขึ้นจากบริบทโดยรอบตัวข้าพเจ้าไม่ว่าจะเป็น ประสบการณ์จากอดีตจนถึงปัจจุบัน การรับรู้ความสุขหรือความทุกข์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต มีความทรงจำเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นตอน จนถึงปัจจุบันที่ในสังคมยังคงมีสิ่งชั่วร้ายแอบแฝงที่คอยจ้องทำร้ายผู้บริสุทธิ์อยู่เรื่อยไป ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจในเรื่อง เนื้อหาสาระของการ์ตูนที่ชื่นชอบที่มีลักษณะเนื้อหาและเรื่องราวที่สอดคล้องกัน จึงทำให้เป็นจุดเริ่มต้นและมีความตั้งใจสืบค้นถึงที่มาอันเป็นอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งที่เป็นหนังสือและภาพยนตร์ เหล่านี้ล้วนเป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติวิธีคิด รวมถึงมุมมองต่าง ๆ ที่มีต่อประสบการณ์ตรงที่เชื่อมโยงชีวิตที่ผ่านเข้ามาหล่อหลอมรวมเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

อิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรม

“อนิเมะ” (Anime) เป็นคำย่อของภาษาอังกฤษที่มาจากคำว่า "แอนิเมชัน" (Animation) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์การ์ตูน คำทั้งสองคำนี้สามารถใช้แทนกันได้ภาษาญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม ใช้อย่างไรก็ดีรูปย่อเป็นที่นิยมใช้กันเป็นที่แพร่หลาย คำว่า "อนิเมะ" มีขอบเขตกว้างครอบคลุมภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดไม่จำกัดอยู่ที่แนวหรือรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนใด ๆ

“มังงะ” (Manga) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเหมือนกันแต่เป็นเพียงหนังสือการ์ตูนเท่านั้นซึ่งจริง ๆ แล้วหนังสือการ์ตูนตามสากลจะเรียกว่า Comic book การ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” ยังคงเป็นแรงบันดาลใจและมีอิทธิพลที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าโดยลักษณะตัวละครของการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีความโดดเด่นในทางเฉพาะหนังสือการ์ตูนถือเป็นสื่อที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมสภาพสังคม มายาคติ รวมไปถึงทัศนคติของแต่ละยุคสมัยมาเล่าเรื่องผ่านรูปภาพและตัวอักษรโดยสื่อออกมาในความหมายทางตรงและแฝงนัยยะหรือข้อขบคิดรวมถึงคำการเลือกใช้และสัญลักษณ์บางอย่างในภาพและบทคำพูด นอกจากนั้นการ์ตูนยังถือเป็นสื่อที่เข้าถึง

กลุ่มเด็กและวัยรุ่นได้ง่าย เนื่องจากสื่อการ์ตูนส่วนใหญ่จะเน้นเนื้อหาด้านความบันเทิงที่สนุกสนาน คลายเครียดและ เข้าใจง่าย ซึ่งเป็นหนึ่งในทางเลือกส่งผ่านความสำคัญต่อทัศนคติและมุมมองต่าง ๆ สิ่งหนึ่งที่ข้าพหวนใจและนำมาใช้ในเชิงสร้างสรรค์ คือการแต่งทำทางและมีรูปแบบลักษณะเฉพาะ ของตัวละครนั้น ๆ ที่ดำเนินเรื่องราวแตกต่างกันไป ซึ่งการแสดงอย่างเกินความจริง (Over Acting) นั้นทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสัมผัสลึกเข้าไปอารมณ์ที่มุ่งสู่จินตนาการที่สำคัญ ของจุดเริ่มต้นในการ สร้างสรรค์ผลงาน (การ์ตูน, <https://th.wikipedia.org/wiki/การ์ตูน>)

ในโลกปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นมีการพัฒนามากขึ้นเรื่อย ๆ ในเรื่องของเนื้อหาที่หลากหลาย และความโดดเด่นของผู้เขียนแต่ละคนที่แสดงออกมาจากลวดลายปากกาที่ดูสนุกสนานและ ชับซ้อนมากขึ้นตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันจึงไม่เป็นที่น่าแปลกใจเลยว่าทำไมการ์ตูนถึงได้มี อิทธิพลต่อคนทุกยุคสมัยด้วยความพิเศษที่ทุกคนนั้นต่าง ได้รับและช่วงวัยที่เหมือนกันสัมผัส ในช่วงอารมณ์ของความหลากหลายของการ์ตูนแต่ละหน้าหรือแม้กระทั่งบนหน้าจอทีวี ความ คล้ายกันต่างกันในเรื่องราวเนื้อหาสาระที่สอดแทรกมาในการ์ตูนเหล่านั้นทั้งความรักความผูกพัน และความยุติธรรมคือความสุขที่มอบให้โดยไม่หวังผลตอบแทน มันจึงเป็นสิ่งที่หน้าประทับใจที่ ยังคงตราตรึงอยู่ในมุมเล็ก ๆ ของความรู้สึกข้างในใจของข้าพเจ้า เพราะฉะนั้นการ์ตูนจึงใช้สิ่งที่ไร้ สาระหรือปัญหาอ่อนสำหรับข้าพเจ้าอีก ต่อไป ตราบเมื่อเราคิดวิเคราะห์แล้วค้นหามุมมองในสิ่ง ๆ หนึ่งที่เราได้สนใจมันก็สามารถทำให้เกิดประโยชน์ในเชิงความรู้แล้วความคิดสร้างสรรค์ต่อ ๆ ไป ได้ในอนาคต มันก็คือสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจอย่างหนึ่งที่สามารถพัฒนาต่อไป ในหลายด้านหรือ เฉพาะทาง ดังนั้นการ์ตูนจึงไม่มีความแตกต่างความรู้จำเพราะในด้านอื่น ๆ เพราะทุกอย่างนั้นล้วน แต่มีจุดเด่นเป็นของตัวเองและสามารถก้าวต่อไปได้



ภาพที่ 1 ภาพหนังสือการ์ตูน ของสะสมของข้าพเจ้า



ภาพที่ 2 ภาพหนังสือการ์ตูน ของสะสมของข้าพเจ้า

อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานภาพยนตร์

Summer Wars

“ซัมเมอร์ วอร์ส” เป็นอนิเมชันที่เล่าเรื่องของ เก็นจิ โคอิโสะ นักเรียนชั้นมัธยมปลายผู้มีพรสวรรค์ด้านคณิตศาสตร์ที่ตอบรับการว่าจ้างของ นัตสึกิ ชิโนฮาระ ซึ่งเป็นเพื่อนของเก็นจิ ที่มาทราบทีหลังว่าถูกหลอกให้มาเป็นคู่หมั้นเพื่อแนะนำตัวกับคุณยายทวดและคนในตระกูลจินโนะอุจิ อีกรกว่า 20 ชีวิตได้ยอมรับ แต่เหตุการณ์ไม่คาดฝันก็ได้เกิดขึ้นเมื่อเก็นจิได้ตอบอีเมลที่นำพาความวุ่นวายมาสู่ OZ คือระบบสื่อสังคมออนไลน์ที่ทรงอิทธิพลในโลก และนี่อาจจะเป็นจุดเริ่มต้นของจุดจบของโลกแบบที่ใครก็คาดไม่ถึง ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องกับภัยร้ายนี้ก็คือคนในบ้านจินโนะอุจินี้เอง ดังนั้นเก็นจิจึงต้องใช้ความสามารถของเขาร่วมมือกับคนตระกูลจินโนะอุจิที่มีทักษะหลากหลายด้าน และรวมใจกันในฐานะครอบครัวเดียวกันเพื่อปกป้องทั้ง OZ และ โลกใบนี้

ในแนวคิดของผู้กำกับอนิเมชัน ยุคิโหมะ เป็นอีกครั้งที่มาโมรุ โฮโซดะ มาโมรุ กับทีมงานช่วยกันตอกย้ำอีกครั้งว่า อนิเมชันไม่ว่าจะมาจากชาติไหนก็ไม่ใช่เรื่องของเด็กเพียงอย่างเดียวที่จะบริโภคสื่อประเภทนี้ และอย่างเรื่องนี้พวกเขาก็สามารถทำให้คนทั้งครอบครัวสามารถนั่งดูด้วยกันได้อย่างมีความสุข



ภาพที่ 3 Summer wars Now that's a pretty large family

ที่มา: Summer Wars what, another Review?, accessed September 19, 2018

<https://www.giantbomb.com/forums/off-topic-31/summer-wars-what-another-review-409228/>



S U M M E R W A R S



ภาพที่ 4 Summer wars, ทาคาชิ ซากุมะ (Sakuma Takashi)

ที่มา: Summer Wars what, another Review?, accessed September 19, 2018

<https://www.metalbridges.com/summer-wars-review/>

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลทาง แนวความคิด และ รูปแบบ จากอนิเมชันเรื่องนี้ ไปพร้อมกัน ใน เนื้อหาสาระทางเนื้อเรื่องที่มีแต่แนวความคิดนั้นคือประเด็นของรูปแบบการนำเสนอและความตั้งใจ ของผู้กำกับอนิเมชันเรื่องนี้ ที่สามารถนำเสนอในเนื้อหาได้อย่างสนุกสนานและหน้าติดตามโดยที่ ไม่ได้ซับซ้อนอะไรมากมาย แต่ด้วยอารมณ์ในเรื่องราวนั้น ยังสัมผัสถึงความอบอุ่นไปด้วย ความรู้สึกของความรัก ความอบอุ่นของคนในครอบครัวและขยายขอบเขตความรักความสามัคคีกัน ต่อเพื่อนมนุษย์อีกด้วย

กล่าวคือในประเด็นเนื้อหาของเรื่องราวการร่วมกันต่อสู้ครั้งนี้ก็เกิดจากคนใกล้ชิดของตัวเอง ครอบครัวนั่นเอง เพื่อที่ความต้องการจะควบคุมทุกอย่างตามความต้องการของตัวเอง แต่เมื่อสิ่งที่ตัวเองนั้นกระทำลงไปเกินขีดจำกัดของตัวเอง จึงไร้การควบคุมของสิ่งที่ตัวเองสร้างปัญหาขึ้นมากระทั่งทุกคนนั้นจึงตกเป็นของคนในครอบครัวที่จะต้องมาช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แต่เมื่อปัญหามันขยายวงกว้างของออกไปจนอยากที่จะควบคุมได้ ต่อจากนั้นก็ต้องเป็นหน้าที่ของทุกคนในสังคมที่จะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 5 Summer Wars (dir. Mamoru Hosoda, 2009)

ที่มา: Five Must-See Anime Films, accessed September 19, 2018

<https://ryersonian.ca/five-must-see-anime-films/>

ประเด็นทางด้านรูปแบบจากนิเมชั่นเรื่องนี้ก็ไม่พ้นเรื่องอื่น ไกลนั้นก็คือรูปแบบตัวการ์ตูนที่อยู่ในระบบ OZ ที่มีลักษณะหลากหลายประเภท ทั้งรูปแบบเฉพาะตัวและความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมที่นำมาสร้างเป็นตัวการ์ตูนนั้น ๆ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการนำบุคคลหรือสภาวะทางสังคมมาเปรียบเปรยหรือปรับเปลี่ยนบุคลิกก็สามารถนำมาสร้างทำเป็นตัวการ์ตูนได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อที่จะนำมาเสนอแนะด้วยสัญลักษณ์บางอย่างที่สามารถบอกเล่าเนื้อหาหรือภาวะทางสังคมที่เรารับรู้และอาศัยอยู่ ว่าด้วยเรื่องของรูปแบบตัวการ์ตูนแล้ว ยังรวมไปถึงสีสันของตัวการ์ตูนภายในนิเมชั่นเรื่องนี้ที่มีความหลากหลาย การคุมโทนคล้ายสีพาสเทล ทำให้ตัวละครมีความน่ารักและสดใสทำให้ดูแล้วไม่น่าเบื่อที่จะติดตามจนจบเรื่อง



ภาพที่ 6 HD Summer Wars Iphone Wallpapers, Summer Wars

ที่มา: Summer Wars เรื่องวุ่น ตระกูลใหญ่ [เรื่องย่อ/ตัวละคร],

accessed September 19, 2018 <https://www.metalbridges.com/summer-wars-review/>



ภาพที่ 7 Summer Wars Anime Click

ที่มา: Dettagli accessed September ,accessed September 19, 2018

<https://www.animeclick.it/anime/2627/summer-wars>



ภาพที่ 8 Summer Wars Anime Animeclick It

ที่มา: Summer Wars Anime Poster Anime, accessed September 19, 2018

<http://www.kotaksurat.co/summer-wars-anime-animeclick-it.html>

อิทธิพลด้านรูปแบบทางศิลปกรรม

งานศิลปะคือผลงานการสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปกรรมที่มีความหลากหลายรูปแบบแต่ละรูปแบบนั้นก็ย่อมมีลักษณะเฉพาะตัวของมันเอง ทั้งความคิด อารมณ์ ความหมาย ก็ย่อมแตกต่างกันออกไปเช่นเดียวกัน รวบรวมไปถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งได้แก่ Kiatanan Iamchan

Kiatanan Iamchan

ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ โดยผลงานสร้างสรรค์ 2 มิติ นั้นเป็นการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคสีน้ำมัน ซึ่งศิลปินเองมีความหลงใหลในงานศิลปะไทย และผลงานของเขา สะท้อนถึงแนวคิดเรื่องสังคมไทยในบริบทของตัวเอง เขาได้แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังในหลายวัดในประเทศไทย ซึ่งผลงานของเขาแสดงออกถึงแนวความคิดและอารมณ์ในการดำเนินชีวิตในรูปแบบบวกและลบ เขาจึงสร้างวิสัยทัศน์และการสอนของพระพุทธศาสนาที่มีความคิดในทางจิตใจ ออกมาในรูปแบบงานศิลปะและถือเป็นความเชื่อที่ครอบงำด้วยการวาดภาพ กิ่งการ์ตูนผสมกับกิ่งสมจริง ช่วงเวลาในงานศิลปะของเขาดูเหมือนจะผสมระหว่างอดีตปัจจุบันและอนาคต ถึงความแตกต่าง, ความสับสน, และความเข้าใจผิดในสถานะสังคมปัจจุบันที่ถูกปนเปื้อนไปด้วยชีวิตที่หลากหลายของความสับสนนั้นและความไม่แน่นอนของชีวิต เมื่อบริบทของการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เขาจึงนำเสนอผลงาน โดยทอดแทรกเนื้อหาที่และรูปแบบที่นำไปสู่ความวุ่นวายในความคิดอันประหลาดและเข้าใจผิดในชีวิตประจำวันที่มากกว่าจากเดิม

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจทางรูปแบบของเนื้อหาของศิลปินที่น่าประทับใจที่อยู่ใกล้ตัวของเราเอง สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเราก็คือการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับสถานะของสังคมที่เราต้องเจอในทุก ๆ วัน เป็นสิ่งที่เขามากระทบตัวเราเสมอทั้งทางกายและจิตใจ โดยสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อความคิดของเราเป็นครั้งแรกซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงมีเพียงสิ่งเดียวเท่านั้นที่เราสามารถทำได้คือการต่อสู้กับมันด้วยสติปัญญาของจิตใจที่มั่นคงตั้งคำสอนตามพระพุทธศาสนาที่วางเอาไว้ว่าการมีธรรมในใจย่อมพบความงามได้ทั้งภายในและภายนอกของจิตใจนั้นได้ ซึ่งสามารถกล่อมเกล่าจิตใจของผู้ที่นำไปปฏิบัติให้เกิดความงามโดยแท้จริงอย่างธรรมชาติ และกลิ่นอายของความบริสุทธิ์ตั้งเสรีภาพที่เปรียบเสมือนมวลดอกไม้ โดยความงามของมันย่อมไม่ได้จำกัดเพียงรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น แต่ย่อมมีความหอมอบอวลในส่วนลึกของจิตใจของมันอยู่ร่วมด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 9 “The voice of the dragon” 100 X 80 cm, Acrylic on Canvas, 2016.

ที่มา: Album pictures Kiatanan Iamchan, accessed September 19, 2018

https://www.facebook.com/pg/LINECENSOR/photos/?ref=page_internal



ภาพที่ 10 "Strong suit", 100 X 100 cm, Acrylic on Canvas, 2018.

ที่มา: Album pictures Kiatanan Iamchan, accessed September 19, 2018

https://www.facebook.com/pg/LINECENSOR/photos/?ref=page_internal



ภาพที่ 11 "SCRAMBLE", 110 X 160 cm, Acrylic on canvas, 2015

ที่มา: Album pictures Kiatanan Iamchan, accessed September 19, 2018

https://www.facebook.com/pg/LINECENSOR/photos/?ref=page_internal



ภาพที่ 12 MADBOY with the Muna doll, 140 X 150cm, Acrylic on Canvas, 2017

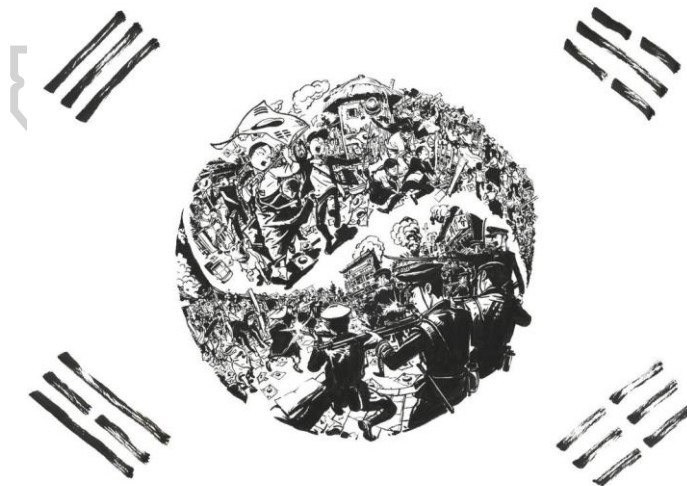
ที่มา: Album pictures Kiatanan Iamchan, accessed September 19, 2018

https://www.facebook.com/pg/LINECENSOR/photos/?ref=page_internal

Kim Jung Gi

คิม จุง กิ เป็นศิลปินที่เกิดในประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งผลงานศิลปะได้ดึงดูดความสนใจของหลายประเทศในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เขามีความสามารถที่จะเห็นภาพก่อนที่จะลงมือทำผลงานของเขา กับภาพที่เกิดขึ้นมาภายในจิตใจ เขาสามารถวาดโดยไม่ต้องอ้างอิงภาพถ่าย โดยเขาจะสังเกตทุกอย่างรอบตัวเขาอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่เขาเขียนมักจะเก็บบันทึกภาพในมุมมองทั้งหมดได้ เขาสังเกตพวกเขาอย่างละเอียดรอบคอบในการใช้ชีวิตแต่ละวัน เกือบเป็นประจำ เขาศึกษาภาพทุกประเภท และหลากหลายลักษณะ และเขายังหลงใหลศิลปะมาตั้งแต่เด็ก

ในส่วนของผลงานสร้างสรรค์ของ คิม จุง นั้นคือ ลายเส้นแล้วอากัปกริยาต่าง ๆ ที่เข้าบันทึกลงไปบนแผ่นกระดาษด้วยปากกาหัวฟู่กัน ด้วยลายเส้นสดที่วาดลงบนกระดาษนั้นมันดูมีความเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติจากภาพจำของสิ่งที่อยู่รอบข้างจากชีวิตประจำวัน และเหตุการณ์ประสพการที่เข้ามาสัมผัสภายในจิตใจของเขาเอง โดยส่วนใหญ่แล้วเรื่องราวที่บันทึกมักจะเกี่ยวกับสภาพวัฒนธรรมทางสังคม จากยุคเก่ามาสู่ยุคสมัยใหม่ โดยบางครั้งเขาก็นำมาผสมผสานกันอย่างสร้างสรรค์และลงตัวด้วยลายเส้นรวมไปถึงการจัดวางจังหวะอย่างเหมาะสมที่ทำให้ผลงานของเขานั้นดูมีชีวิตขึ้นอีกครั้ง



ภาพที่ 13 Character Design references

ที่มา: Artist of the Week, accessed September 20, 2018

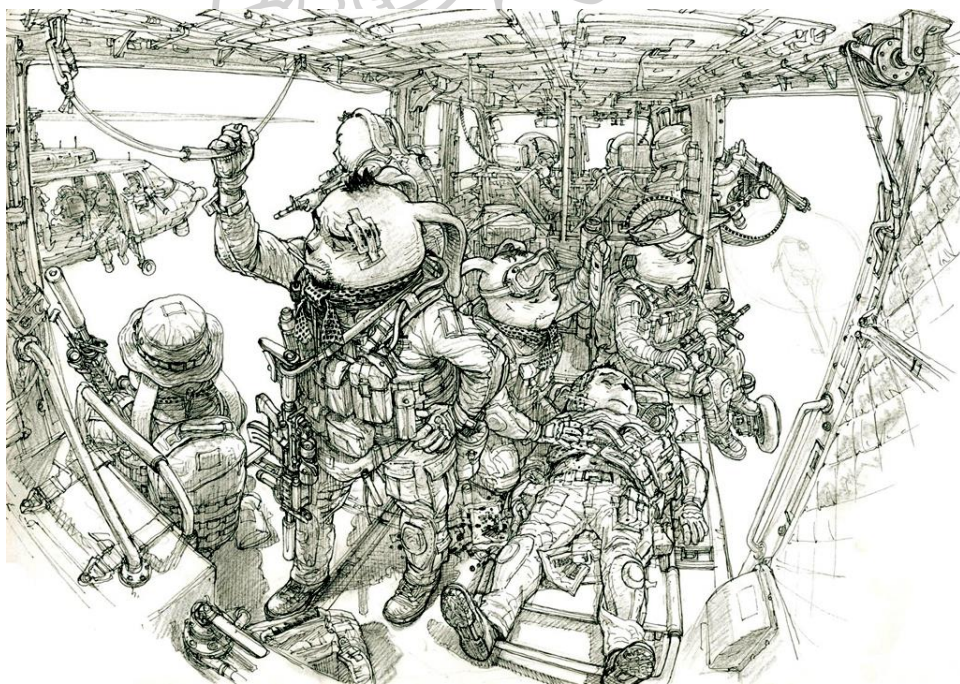
<https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-2/kim-jung-gi>



ภาพที่ 14 Character Design references

ที่มา: Artist of the Week, accessed September 20, 2018

<https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-2/kim-jung-g>



ภาพที่ 15 Character Design references

ที่มา: Artist of the Week, accessed September 20, 2018

<https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-2/kim-jung-gi>

Hikari Shimoda

ผลงานสร้างสรรค์ของ Hikari Shimoda มีความหวานและน่าอัศจรรย์ในเวลาเดียวกัน ภายใต้รูปแบบของจิตรภาพในโลกของความรัก ความน่ากลัว ที่อยู่ร่วมกัน จากความประทับใจ ในมังงะและอนิเมะญี่ปุ่น ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจของ Shimoda ตั้งแต่วัยเยาว์ ผลงานของเขาแสดงถึง ประเด็นจินตนาการตรงกับความจริง ผ่านทางดวงตาและตัวอักษรของเขา ภาพผู้หญิงแต่งตัวคล้าย ซุปเปอร์แมน ในชุดที่ดูกล้าหาญหญิงสาวที่ดูมีมนต์ขลังเต็มไปด้วยอักขระมากมาย ที่เกี่ยวกับ คำอธิบายความเชื่อในศาสนาคริสต์ของพระเยซูคริสต์ ว่าเป็นเครื่องช่วยเหลือตั้งกระเจงงที่สะท้อน มนุษยชาติ

หลังจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว Great East Japan และอุบัติเหตุของโรงไฟฟ้านิวเคลียร์ฟูกูชิม่า Shimoda ก็เริ่มสนใจในสิ่งที่เชื่อมโยงกันของทุกสิ่งในโลก โดยแสดงออกถึงมุมมองผ่าน สายตาของเด็กที่เบิกโพลง เปรียบเสมือนผ้าขาวที่สะท้อนและสิ่งซึ่งได้รับผลกระทบกับสิ่งรอบข้าง ของการมีชีวิตในปัจจุบันถึงอนาคต ชีวิตและความตายของธรรมชาติโลกที่ยังไม่ได้เกิดใหม่ ผ่าน รูปแบบตัวละครที่เป็นเด็กที่ผู้คนต่างอุปมาของอารมณ์ว่า เด็กนั้นมีความสันโดษและว่างเปล่า นั่นคือสิ่งที่ Shimoda นำเสนอต่อห้วงอารมณ์เหล่านั้น ผ่านเขาไปในดวงตาที่เป็นประกายของพวกเขาที่กำลังจ้องมองเข้าไปอวกาศในขณะที่สะท้อนถึงแสงและความมืดทั้งสอง ในความเข้าใจอันลึกซึ้งของเขา ที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งความวุ่นวายนี้

ข้าพเจ้าสนใจในลักษณะของรูปแบบการสร้างสรรค์ที่แสดงออกที่มีต่อแนวคิดเกี่ยวกับการ สะท้อนเห็นถึงปัญหาและสภาวะของโลกแห่งความวุ่นวาย ผ่านทางดวงตาของตัวละครที่ทำให้ ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามีผัสสะทางตานั้นคือสิ่งสำคัญในอันดับต้น ๆ ที่จะส่งต่อความรู้สึกมากมายที่สะท้อน ออกมาจากสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจในสิ่งที่เรารับรู้และสิ่งที่เรากำลังมองเข้าไป ในความรู้สึกไม่ว่าจะดีใจ เสียใจ ในบางครั้งเราก็ใช้ดวงตาสื่อสารแทนคำพูด ก็บอกผ่านดวงตาได้เป็นอย่างดี บางอย่างซึ่ง ข้าพเจ้าคิดว่ามันคือสิ่งที่พิเศษเป็นอย่างมากธรรมชาติที่สร้างขึ้นมานี้ ดวงตาคือสิ่งสะท้อนลักษณะ ของการมองเห็นอย่างเฉพาะตัวของแต่ละตัวบุคคล นั่นคือมุมมองจากสิ่งที่เราเห็นและสัมผัสถึง ความรู้สึกที่เป็นจริงอย่าง โดยแท้ของชีวิต มองอย่างเป็นธรรมชาติและมองอย่างเข้าใจ



ภาพที่ 16 I Do Not Know My Enemy - Boy, Mixed media, 45.9" X 35.8", 2017

ที่มา: Artwork/Prints Apparel, accessed September 20, 2018

<http://www.hikarishimoda.com/#art>



ภาพที่ 17 Recycling Humanity, Mixed media, 64" X 51", 2016

ที่มา: Artwork/Prints Apparel, accessed September 20, 2018

<http://www.hikarishimoda.com/#art>



ภาพที่ 18 Inverted World, Mixed media, 21" X 18", 2016

ที่มา: Artwork/Prints Apparel, accessed September 20, 2018

<http://www.hikarishimoda.com/#art>

สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะนั้น คือสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่กำลังศึกษาหาความรู้เพื่อที่จะนำไปเป็นแนวทางค้นหาตัวตน ไม่ว่าจะเป็นแรงบันดาลใจจากการใช้ชีวิตหรือแรงบันดาลใจที่มาจากสิ่งรอบกาย ที่สามารถรับรู้ได้ด้วยผัสสะต่าง ๆ เช่นกิจวัตรประจำวัน สภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตสิ่งแวดล้อมจากธรรมชาติ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมเป็นต้น เมื่อลองสังเกตและพิจารณาสิ่งคลาไคล์แล้ว ในขั้นต่อไปนำมาซึ่งการศึกษาหารูปแบบของผลงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางของการพัฒนาต่อรูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะของเรา และนี่คือวิธีการเรียนรู้จักหาความรู้เพื่อพัฒนาผลงานต่อไป

ผลสรุปสิ่งที่ได้จากแรงบันดาลใจในการศึกษาข้อมูลนั้นได้แก่การตั้งญี่ปุ่น มังงะ, อนิเมชันและรูปแบบทางศิลปะสำหรับวิทยานิพนธ์ชุดนี้

การตั้งญี่ปุ่นคือสิ่งสำคัญอันดับต้น ๆ ของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าจะเป็นลักษณะเด่นที่ได้รับจากรูปแบบตัวละครต่าง ๆ บริบทของตัวละครที่แฝงไปด้วยความน่ากลัว ความน่ารักและดูเท่ในบางครั้ง ว่าด้วยเนื้อหาแล้ว ก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกันที่ผู้แต่งนั้นได้สอดแทรกเข้าไปในการ์ตูนอีกด้วย

การศึกษารูปแบบงานศิลปะในส่วนใหญ่แล้วมักจะดูวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์และการจัดวางกลไกด้านทัศนธาตุ ซึ่งเป็นพื้นฐานของทุกคนที่ศึกษาทางด้านศิลปะนั้นควรรู้ไว้ แต่มุมมองในการดูผลงานศิลปะนั้นจะคลุกเข้าไปถึงความซับซ้อนและชั้นเชิงของศิลปินที่สร้างสรรค์ความงามทางด้านทัศนศิลป์ออกมา ขั้นต่อไปจะเป็นการศึกษาทางด้านเนื้อหาแนวความคิดของศิลปินผู้นั้นว่าหลักของแรงบันดาลใจคล้ายคลึงกับการสร้างสรรค์ของผลงานเรารีปาว การศึกษานี้เพื่อรู้จักวิถีคิดที่หลากหลายมุมมองของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยกัน เป็นกระบวนการเป็นขั้นเป็นตอนของการศึกษาอย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นหลักพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้เพื่อจะนำไปต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดีต่อไปในอนาคต

บทที่ 3

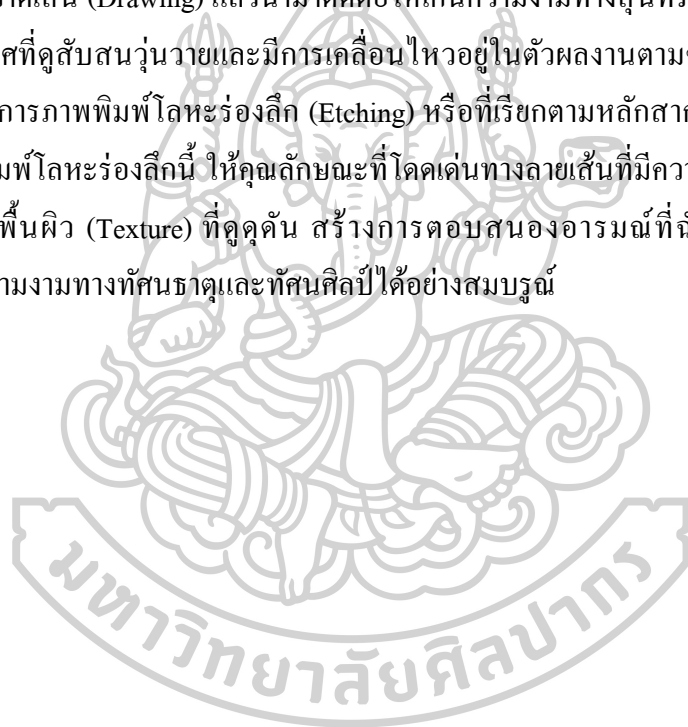
ขั้นตอนและกระบวนการในการสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ทุกชิ้นย่อมเกิดจากกระบวนการทางเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อให้รูปแบบหรือผลสัมฤทธิ์ของผลงานนั้นออกมาตามความต้องการให้ ตรงตามทางเทคนิคและแนวความคิด

ข้าพเจ้าได้สร้างผลงานชุดนี้ขึ้นจากการผนวกกระบวนการทางความคิดและเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อที่จะให้สอดคล้องกับแรงบันดาลใจ ซึ่งนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะตน “วีรบุรุษไร้เดียงสา” (Hero of Innocent) โดยสื่อถึงเนื้อหาที่สะท้อนการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ทุกคนบนโลกใบนี้ที่ทุกสิ่งอย่างนั้นต่างเชื่อมโยงกันเป็นวิถีวงจรชีวิตและคุณภาพของมัน ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดนี้มาวิเคราะห์และค้นหาแก่นสารของการอยู่ร่วมกันในสังคมโลกว่าจะทำให้เกิดคุณภาพที่ดีได้นั้น ต้องสร้างขึ้นมาด้วยเหตุผลอย่างไรจึงจะทำให้เกิดความสงบสุขได้ ผลจากการผนวกและเน้นการคิดวิเคราะห์จึงผสมผสานจินตนาการ โดยคำนึงพิจารณา ค้นหาข้อมูล รูปแบบรูปทรง นำมาซึ่งผลในลักษณะของการจำลองสถานการณ์หนึ่งของบริษัททางสังคมที่อยู่ใกล้ตัวเรา โดยแสดงถึงลักษณะของตัวละครต่าง ๆ ที่คู่ต่อเสียดไปถึงบริบทของบุคคลทางสังคมหรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวของข้าพเจ้าเองที่จะอยู่ในรูปแบบของเรื่องราวและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานแบบอย่างอุดมคติและความรู้สึกต่อผลงานแต่ละชิ้น

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์ศิลปะในชุดวิทยานิพนธ์ โดยเริ่มต้นจากการสังเกตและพิจารณาสถานะของตัวเองต่อประสบการณ์ชีวิตและสถานะของสังคมที่พบเจอในแต่ละวันเพื่อเชื่อมโยงหลักความคิดต่อวิถีชีวิตและสายสัมพันธ์ของการอยู่ร่วมกันรวมไปถึงการศึกษาหลักมุมมองของสถานะทางสังคมในผลกระทบที่เกิดจากสิ่งหนึ่งที่ส่งผลไปอีกสิ่งหนึ่งนั้นได้อย่างไรและนำมาวิเคราะห์ตามหลักของการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นธรรมชาติ โดยคำนึงถึงความรู้สึกทางอารมณ์ของตัวเองและหลักความเป็นจริงที่เป็นขั้นตอนตามเหตุผลตาม ธรรมชาติเมื่อรวบรวมความคิดวิเคราะห์ที่ลงตัวแล้วก็ได้เริ่มดำเนินการสร้างสรรค์ต้นแบบ (Sketch) รูปแบบที่ผ่านกระบวนการวาดเส้น (Drawing) แล้วนำมาตัดต่อให้เกินความงามทางสุนทรียภาพเพื่อสร้างเรื่องราวและบรรยากาศที่ดูสับสนวุ่นวายและมีการเคลื่อนไหวอยู่ในตัวผลงานตามความต้องการโดยสร้างผ่านกระบวนการภาพพิมพ์โลหะร่องลึก (Etching) หรือที่เรียกตามหลักสากลคือ (Intaglio) ซึ่งทางเทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึกนี้ให้คุณลักษณะที่โดดเด่นทางลายเส้นที่มีความละเอียดอ่อนและทรงพลัง รวมถึงพื้นผิว (Texture) ที่ดูคูดัน สร้างการตอบสนองอารมณ์ที่จับปล้นได้จึงสามารถตอบสนองความงามทางทัศนธาตุและทัศนศิลป์ได้อย่างสมบูรณ์



วิธีการและเทคนิคในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดวิทยานิพนธ์มีสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน ดังนั้นเราควรจะทำการศึกษาและทดลองในกระบวนการของเทคนิคภาพพิมพ์อย่างเข้าใจและชำนาญเสียก่อนและสามารถแก้ปัญหาได้อย่างดีที่จะส่งผลให้ผลงานนั้นออกมาสมบูรณ์ที่สุด เพราะฉะนั้นเราต้องเริ่มศึกษาให้รู้จักกระบวนการของเทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึก (Etching) เสียก่อน

เทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึกคือกระบวนการที่ใช้วัสดุแผ่นทองแดง (Copper plate) เป็นตัวของแม่พิมพ์โดยผ่านกระบวนการกัดเซาะของน้ำกรดลงบนแม่พิมพ์เพื่อสร้างพื้นผิวร่องรอยน้ำหนักนูนต่ำของลายเส้นตามอย่างที่ต้องการหรือการสร้างค่าน้ำหนักอ่อนแก่ก็เช่นเดียวกันอันเนื่องมาจากกระบวนการ Aquatint ที่โรยผง Asphaltum ลงบนแม่พิมพ์และใช้ดินสอไขสีขาวเขียนลงไปโดยค่าน้ำหนักนั้นจะเกิดขึ้นมาจากการกัดกรวดตามระยะเวลาตามต้องการสามารถสร้างค่าน้ำหนักต่าง ๆ และลายเส้นได้ภายในแผ่นแม่พิมพ์เดียวกันจนเสร็จสมบูรณ์ในเทคนิคภาพพิมพ์ยังคงมีขั้นตอนและเทคนิคที่สนุกสนานอีกมากมายสามารถพัฒนาและเพิ่มประสิทธิผลของการสร้างสรรค์ และตอบสนองแนวคิดวิธีการทางรูปแบบทางเทคนิคให้ดียิ่งขึ้น

การสร้างภาพต้นแบบ

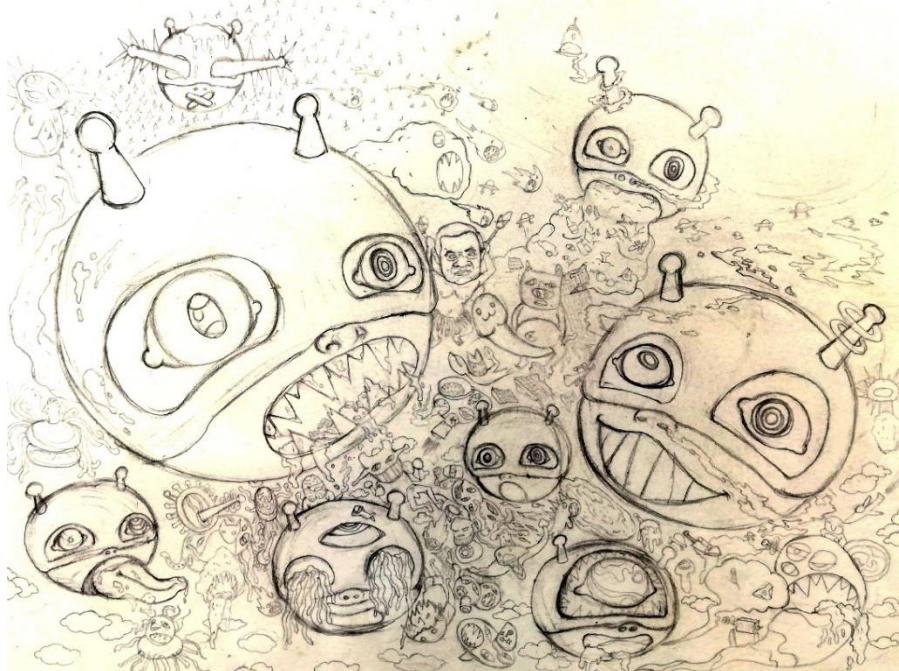
การทำภาพต้นแบบนี้ย่อมมีหลากหลายวิธีการแล้วแต่ความพึงพอใจของผู้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาเป็นเพียงแบบร่างให้เห็นชัดในเรื่องของรูปแบบผลงาน โดยรวมก่อนการเริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เกิดความสมบูรณ์

กระบวนการสร้างภาพต้นแบบนี้เริ่มมาจากการศึกษาข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนที่ได้สะสมเอาไว้และนิเมชั่นที่ชื่นชอบนำมาสร้างเป็นภาพร่างจัดวางองค์ประกอบตามต้องการด้วยการร่าง

แบบด้วยลายเส้นดินสอและนำไปตัดเส้นในโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือจัดการภาพต้นแบบด้วยคอมพิวเตอร์จนสำเร็จในครั้งเดียว



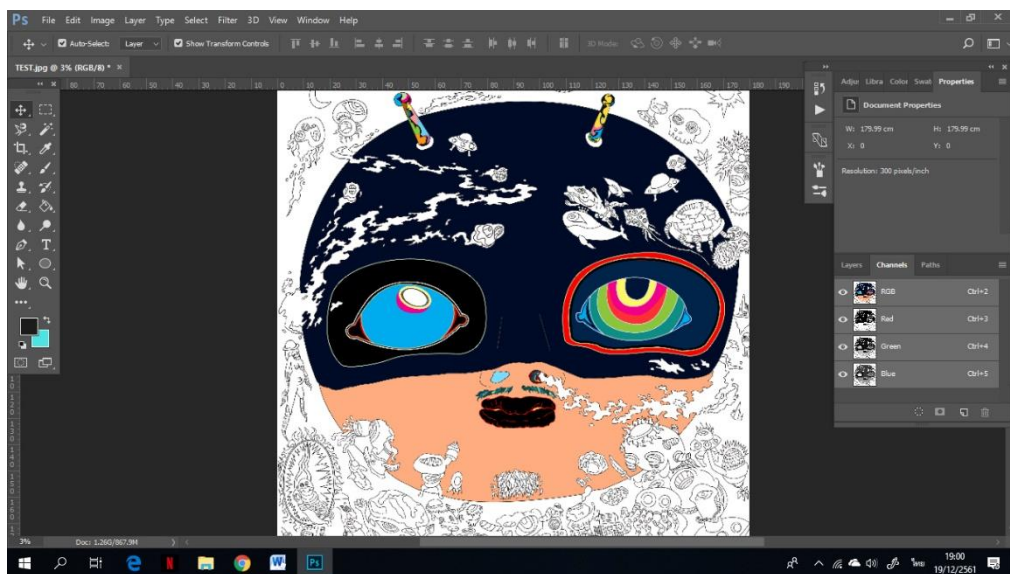
ภาพที่ 19 ภาพขั้นตอนการเก็บข้อมูลด้วยการร่างภาพ



ภาพที่ 20 ภาพขั้นตอนการเก็บข้อมูลด้วยการร่างภาพ

ขั้นตอนการสร้างภาพร่างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Sketching)

ในขั้นตอนการร่างภาพต้นแบบสำเร็จแล้ว ก็นำภาพต้นแบบที่ผ่านการร่างเส้นไปสแกนลงคอมพิวเตอร์เพื่อแปลงเป็นไฟล์ภาพดิจิทัล และนำไปปรับลายเส้นที่ไม่คมชัดจัดรูปแบบสีให้เหมาะสมและกำหนดขนาดให้ตรงตามต้องการเพื่อที่จะถอดแบบลงบนเพลทแม่พิมพ์



ภาพที่ 21 ภาพขั้นตอนการตัดเส้นของภาพร่างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 22 ภาพขั้นตอนการจัดวางองค์ประกอบของภาพร่างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

วิธีการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์นั้นคือสิ่งสำคัญเป็นการเชื่อมโยงในขั้นส่วนของวิจิตรวิเคราะห์เนื้อหาวิทยานิพนธ์สู่ผลสัมฤทธิ์ของผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งในผลงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์นี้ได้นำกระบวนการภาพพิมพ์โลหะร่องลึก (Etching) และกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมโดยหลักการสำคัญที่นำมาใช้นั้นจะประกอบไปด้วย Hard Ground, Aquatint, Silk Screen ซึ่งจะเป็นอธิบายรายละเอียดขั้นตอนการสร้างสรรค์ได้ดังนี้ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข, 2561)

ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์

อันดับแรกเมื่อเราได้แม่พิมพ์แผ่นทองแดงตามขนาดที่ต้องการแล้วควรตรวจสอบรอยขีดขูดที่แผ่นแม่พิมพ์ทั้งสองด้านอย่างละเอียดแล้วเลือกด้านที่มีรอยขีดขูดน้อยที่สุด หลังจากนั้นนำกระดาษทรายน้ำมาขัดหน้าเพลทแม่พิมพ์เพื่อลบรอยที่มีขนาดเล็กออกหรือเรียกอีกอย่างก็การทำทำความสะอาดหน้าเพลท กระดาษทรายน้ำที่นำมาใช้ให้สังเกตตามความลึกของรอยที่อยู่บนหน้าเพลทแม่พิมพ์ ถ้าสังเกตเห็นแล้วปรากฏว่ารอยส่วนใหญ่ที่มีความลึกสมควรที่จะใช้กระดาษทรายน้ำที่มีเบอร์หยาบ ขอแนะนำการเลือกกระดาษทรายน้ำเบอร์หยาบที่นำมาใช้ห้ามต่ำกว่าเบอร์ 500 เพราะว่าถ้าใช้เบอร์ที่ต่ำกว่านี้อาจทำให้หน้าแม่พิมพ์อาจเกิดรอยขึ้นมาเพิ่มได้ ในกรณีที่ใช้กระดาษทรายเบอร์หยาบทำความสะอาดหน้าเพลทแม่พิมพ์ได้ทั่วแล้วก็ควรจะใช้กระดาษทรายน้ำเบอร์ที่ละเอียดทำความสะอาดให้เรียบร้อยอีกทีโดยแนะนำให้ใช้กระดาษทรายน้ำที่ไม่ความต่ำกว่าเบอร์ 1000 การที่ใช้กระดาษทรายเบอร์ละเอียดทำความสะอาดปิดท้ายนั้นจะทำให้เพลทมีความเรียบเนียนและเก็บรอยขีดขูดได้ดีเป็นอย่างมากในขั้นตอนทำความสะอาดหน้าเพลทแม่พิมพ์เป็นสิ่งสำคัญอันดับต้น ๆ เลยก็ว่าได้เพราะถ้าเราใส่ใจกับขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ในกระบวนการสร้างสรรค์งานโดยขั้นต้นแล้วในกระบวนการต่าง ๆ ก็จะลดการเกิดปัญหาที่จะเกิดตามมาภายหลัง



ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์โดยการขัดด้วยกระดาษทราย

อันดับที่สองเมื่อเราทำการขัดหน้าแผ่นแม่พิมพ์เสร็จแล้วในขั้นตอนต่อไปคือการทำความสะอาดหน้าเพลทแม่พิมพ์ในขั้นตอนนี้จะต้องนำมาใช้บ่อยมากในกระบวนการสร้างสรรค์ทางเทคนิคภาพพิมพ์ร่องลึกเพราะเป็นกระบวนการล้างหน้าเพลทจากคราบสกปรกที่เกาะหน้าแม่พิมพ์ เช่นคราบมันต่าง ๆ คราบลายนิ้วมือคราบที่เกิดจากอากาศคราบสนิมเขียวที่เกิดขึ้นจากความชื้นและคราบสกปรกที่ผ่านการสร้างสรรค์เทคนิคต่าง ๆ เพราะถ้าเราไม่ทำความสะอาดหน้าเพลทแม่พิมพ์ที่เกิดจากคราบสิ่งสกปรกต่าง ๆ นั้นอาจทำให้เกิดปัญหาตามมาภายหลังและทำให้เกิดความเสียหายเสียเวลาที่จะต้องกลับมาแก้ปัญหาที่เราละเลย

การล้างเพลทแม่พิมพ์นั้นจะต้องใช้อุปกรณ์ให้ครบตามสูตรที่มีและตามขั้นตอนของการใช้อุปกรณ์ที่ได้จัดเตรียมไว้ อุปกรณ์มีดังนี้เกลือป่นที่มีความละเอียด น้ำส้มสายชู ซีอิ๊วขาว น้ำยาล้างจาน โดยใช้น้ำเปล่าชโลมให้ทั่วเพลทก่อน หลังจากนั้นใช้เกลือโปรยลงไปให้ทั่วเป็นอันดับแรกก่อน แล้วหลังจากนั้นตามด้วยน้ำส้มสายชูใช้มีอวนเบา ๆ ให้ทั่วหน้าเพลทแม่พิมพ์จะสังเกตเห็นได้ว่าเกลือกับน้ำส้มสายชูทำปฏิกิริยาเกิดครดอ่อน ๆ ซึ่งทำให้หน้าเพลทแม่พิมพ์นั้นสว่างขึ้น หลังจากนั้นตามด้วยซีอิ๊วขาวใช้มีอวนเบา ๆ ให้ทั่วเพลทแม่พิมพ์ เมื่อลงอุปกรณ์ครบสามอย่างแล้วให้ล้างหน้าเพลทแม่พิมพ์ด้วยน้ำสะอาดและขั้นตอนสุดท้ายตามด้วยน้ำยาล้างจานเบา ๆ ให้ทั่วหน้าเพลทแม่พิมพ์จนทั่วแล้วล้างด้วยน้ำสะอาดอีกครั้งก็เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการล้างทำความสะอาดแม่พิมพ์ (การล้างเพลทแม่พิมพ์โดยขั้นต้นคือการล้างเพลทแม่พิมพ์ตามปกติของขั้นตอนการทำ ความสะอาดที่จะต้องทำเป็นธรรมดาอยู่แล้วแต่จะมีกระบวนการสร้างสรรค์อยู่หนึ่งอย่างที่จะต่างออกไปแต่ไม่มากนักคือเทคนิค Aquatint ซึ่งในขั้นตอนที่ผ่านการอย่างโรยผง Asphaltum แล้วนั้นในขั้นตอนล้างเพลทแม่พิมพ์จะไม่สามารถใช้เกลือร่วมได้เพราะว่าเม็ดเกลือจะไปขูดทำให้เกิดรอยบนหน้าเพลทหรือทำให้เม็ดเกลือเข้าไปขูดเม็ด Asphaltum หลุดออกมาได้จึงควรระวังเป็นอย่างยิ่งในขั้นตอนนี้)



ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนการล้างทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์โดยใช้เกลือ น้ำส้มสายชู ซีอิ๊วขาว

วิธีการเตรียมวานิชดำ (Vanish Type-p)

กระบวนการเตรียมวานิชดำนั้น ต้องใช้ตัวทำละลาย เช่น น้ำมันสน ทินเนอร์ เบนซินขาวแต่ละส่วนผสมนั้นมันจะให้ค่าของตัวทำละลายนั้นต่างกันไป เมื่อได้ส่วนผสมแล้วก็จะนำมาใช้ในขั้นตอนต่าง ๆ เช่นการเคลือบตัวแม่พิมพ์หรือการนำมาทำพื้นผิว (Texture) และการแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ จากกระบวนการสร้างแม่พิมพ์

วานิชดำผสมกับน้ำมันสนมันจะมีความยืดหยุ่นเป็นอย่างดีในขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ แต่จะมีความแห้งช้าอยู่บ้าง เหมาะสำหรับการเขียนเส้นที่มีความละเอียดได้แล้วนำมาสร้างพื้นผิว (Texture) ในขั้นตอนต่าง ๆ ได้ดี

วานิชดำผสมกับทินเนอร์ เมื่อนำมาผสมกันแล้วจะมีปฏิกิริยาที่แห้งไว เหมาะสำหรับไว้ปิดกั้นส่วนที่ไม่ต้องการให้แม่พิมพ์สัมผัสกับน้ำกรดและใช้แต้มแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาด

วานิชดำผสมเบนซินขาว ส่วนผสมนี้ให้ค่าปฏิกิริยาค่อย ๆ กับทินเนอร์แต่จะมีความแห้งไวมากกว่าทินเนอร์เพราะว่าเบนซินขาวมีการระเหยที่ไวมากมีความคล้ายน้ำมันก๊าดเหมาะสำหรับใช้เป็นส่วนผสมกับน้ำมันสนกับทินเนอร์ให้เป็นตัวทำละลายได้ดีกับวานิชดำ



ภาพที่ 25 ภาพวานิชดำจากส่วนผสมทั้งสามที่ต่างกันแยกอยู่ในโหลแก้วทั้งสามใบ

เมื่อขัดและล้างทำความสะอาดเรียบร้อยแล้วให้นำแม่พิมพ์ทองแดง (Copper) ไปเผาให้แห้งก่อน และนำมาเคลือบด้วยวานิชดำที่ผสมกับน้ำมันสนในอัตราส่วนที่พอเหมาะ (Black Vanish) ทาให้ทั่วแม่พิมพ์บาง ๆ อย่างหนาและทิ้งไว้ให้แห้งสักพักหนึ่ง เมื่ovanichแห้งแล้วให้นำเทปกาวขุ่นสีน้ำตาลมาปิดหลังแม่พิมพ์เพื่อกันไม่ให้น้ำกรดนั้นกัดเสาะได้ เมื่อเตรียมการขั้นตอนนี้เสร็จแล้วให้กลับที่หน้าแม่พิมพ์ที่ทาวานิชดำ ใช้แปรงฝุ่นโรยให้ทั่วหน้าแม่พิมพ์พอประมาณใช้มือลูบแปรงฝุ่นให้ทั่วแม่พิมพ์และใช้ไม้ปิดจนไม้ปิดออกจนเหลือแปรงฝุ่นเคลือบไว้บาง ๆ เพื่อนำภาพร่างแบบมาถอดแบบลงบนแม่พิมพ์ในส่วนที่ต้องการแล้วจะให้เห็นเส้นได้ชัดเจน



ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนการเคลือบวานิชดำและขั้นตอนการลอกแบบภาพร่างบนแม่พิมพ์

ขั้นตอนการสร้างลายเส้นบนแม่พิมพ์

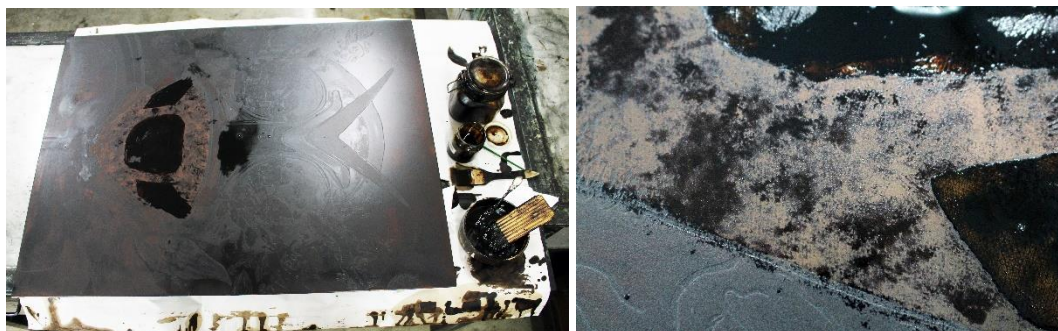
เมื่อถอดแบบร่างลงบนแม่พิมพ์แล้วให้ใช้ เหล็กแหลม (Needle) ขูดขีดตามรอยของแบบร่างที่อยู่หน้าแม่พิมพ์ เปิดเส้นเน้นความบางหนาของลักษณะการวาดเส้น (Drawing) เพื่อให้เกิดมิติของเส้นที่สวยงาม เมื่อขูดขีดเสร็จแล้วให้นำไปแช่น้ำกรด ในอัตราส่วน 1:3 คือ กรด 10 กิโลกรัม ต่อน้ำ 30 ลิตร กรดที่ใช้ในการกัดเสาแม่พิมพ์ทองแดง (Copper) นั้นเรียกว่ากรด กรดฟอริกคลอไรด์ (Ferric chloride) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งคือ กรดกัดปริน ที่ใช้ในอุตสาหกรรมการสร้างแผงวงจรไฟฟ้า ซึ่งเป็นเคมีที่ปฏิกิริยากับธาตุทองแดงได้ดี เมื่อนำแม่พิมพ์ลงไปแช่ในน้ำกรดใช้เวลา 1 – 1.30 ชม. ในการกัดเส้นระยะแรก เมื่อกัดเส้นระยะแรกเสร็จสิ้น นำขึ้นมาเขียนเส้นรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ในระยะที่สองและนำลงไปกัดน้ำกรด ประมาณ 40 นาที ก็เป็นอันเสร็จในกระบวนการสร้างค่าน้ำหนักด้วยเส้นที่เรียกว่าเทคนิค Hand ground เป็นเทคนิคที่สร้างแม่พิมพ์โลหะขึ้นจากการเขียนเส้นลงแผ่นทองแดง โดยใช้แท่งเหล็กแหลมขูดขีดลงไปบนชั้นวานิชเคลือบไว้บาง ๆ แล้วนำไปกัดน้ำกรดเพื่อให้เกิดร่องรอยเส้นตามที่สร้างสรรค์



ภาพที่ 27 ภาพขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักจากลายเส้นด้วยเทคนิค Hard Ground

ขั้นตอนการสร้างพื้นผิว (Texture)

เมื่อเราสร้างค่าน้ำหนักลายเส้นส่วนที่ต้องการเสร็จแล้วขั้นตอนต่อไปนี้เป็นกรสร้างพื้นผิวในตัวแม่พิมพ์คือเป็นการสร้างค่าความลึกให้กับน้ำหนักค่าส่วนที่เป็นพื้นที่ว่าง ซึ่งในขั้นตอนจะใช้น้ำมันสนเช็ดความชื้นค่าเปิดส่วนที่จะสร้างพื้นผิวในให้สะอาดและนำวานิชดำที่ผสมทินเนอร์มาปิดกันส่วนที่ไม่ต้องการ เมื่อวานิชแห้งแล้วให้นำแม่พิมพ์ไปล้างทำความสะอาดคราบมันของน้ำมันสนเป่าให้แห้งและใช้สเปรย์ฉีดพื้นในส่วนที่เปิดหน้าแม่พิมพ์ไว้ โดยเว้นระยะห่างที่เหมาะสม แบบฝุ่นละอองตกลงหน้าแม่พิมพ์บ้าง ๆ และทิ้งไว้ประมาณ 20 นาทีเพื่อให้สเปรย์แห้งและยึดเกาะได้ดี หลังจากนั้นนำไปแช่น้ำกรดประมาณ 20 นาทีและนำขึ้นมาผ่านกระบวนการล้างทำความสะอาดเสร็จแล้วให้ใช้ทินเนอร์ทำความสะอาดที่รอยสเปรย์จนสะอาดและนำไปล้างทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์อีกรอบก็เป็นอันเสร็จสิ้นในส่วนของกรสร้างสรรค์พื้นผิวในชุดวิทยานิพนธ์นั้นก็ยังมียีกหลายเทคนิคที่นำมาใช้เช่นกรใช้เทคนิคภาพพิมพ์พื้นนุ่ม (Soft ground) คือกรใช้วัสดุที่ไม่มีควมหนูนมากเช่น ใบไม้ ขนนกหรือลายผ้านำมากดทับลงบนแม่พิมพ์และนำไปกัदन้ำกรดก็จะได้ลักษณะตามวัสดุั้น ๆ ทั้งนี้เทคนิคภาพพิมพ์พื้นนุ่มจะมีส่วนผสมที่แตกต่างจากเทคนิคภาพพิมพ์พื้นแข็งออกไปคือการนำขี้ผึ้งมาเป็นส่วนผสมอัตรา 2:1:1 คือ ขี้ผึ้ง 2 ส่วนตามด้วยวานิชดำ 1 ส่วนและน้ำมันสน 1 ส่วนโดยการตั้งหม้อไฟอ่อน ๆ และใส่ส่วนผสมทั้งหมดลงไปเคี่ยวให้เข้ากันในระยะเวลาดหนึ่งและนำมาเทใส่ในวัสดุโหลแก้วรอจนให้มันเซ็ดตัวจนแห้งก็จะคล้ายกัอนขี้ผึ้งกรนำมาใช้นั้นจะใช้แบบละลายเหลวหรือตัดออกมาแบบก้อนและใช้ลูกกลิ้งตีให้เรียบแบนเสมอกันและนำไปกลิ้งลงบนหน้าแม่พิมพ์บ้าง ๆ ก็ได้เหมือนกันกรนำเทคนิคภาพพิมพ์พื้นนุ่มมาใช้ในส่วนของวิทยานิพนธ์คือการนำส่วนที่เสร็จแล้วมาตีด้วยลูกกลิ้งนำมาลงบนหน้าแม่พิมพ์และใช้ขี้ผึ้งมือประทับกดลงบนหน้าแม่พิมพ์เพื่อต้องการพื้นผิว (Texture) ในลักษณะที่คล้ายรอยผิวของมนุษย์และนำไปกัदन้ำกรดประมาณ 5 นาที ผ่านกระบวนการล้างทำความสะอาดด้วยน้ำมันสนและการทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์ก็เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการทางเทคนิค



ภาพที่ 28 ภาพขั้นตอนการสร้างพื้นผิวภายในผลงานด้วยเทคนิค Hard Ground

ขั้นตอนการตรวจค่าน้ำหนักขั้นต้น

เมื่อขั้นตอนในการสร้างค่าน้ำหนักจากเส้นและพื้นผิวเสร็จให้เอาเทปกาวที่ปิดด้านหลังแม่พิมพ์ออกถ้ามีคราบกาวติดให้ใช้ทินเนอร์ล้างออกและทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์ด้วยน้ำมันสนและทินเนอร์ใช้แปรงขัดเบา ๆ แปรงที่ใช้ควรจะเป็นขนนุ่มและปิดท้ายด้วยผ้าสะอาดชุบน้ำมันสนเช็ดจนสะอาดและนำไปสู่กระบวนการล้างหน้าแม่พิมพ์ด้วยเกลือ น้ำส้มสายชู ซีอิ๊ว น้ำยาล้างจานจนสะอาดนำมาเป่าให้แห้งจัดเตรียมอุปกรณ์การพิมพ์งานกระดาษให้พร้อมและเข้าสู่กระบวนการพิมพ์ตรวจสอบ (Proof) คูล้ำน้ำหนักโดยรวมเพื่อเตรียมจัดการสร้างค่าน้ำหนักขาว - ดำในกระบวนการโรยยางสน (Aquatint) ต่อไป

การสร้างค่าน้ำหนักด้วยเทคนิคโรยยางสน (Aquatint)

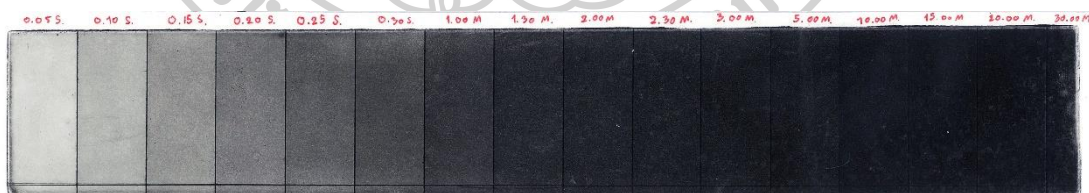
เมื่อผ่านกระบวนการตรวจสอบค่าน้ำหนักจากลายเส้นพื้นผิวแล้วให้ทำการล้างทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์ให้ดีเสียก่อนในขั้นตอนต่อไปคือการ โรยยางสน (Aquatint) คือใช้ลักษณะการเป่าฝุ่นผงของ (Asphaltum powder) ให้ลอยขึ้นและโรยร่วงลงบนหน้าแม่พิมพ์ เมื่อทำความสะอาดแม่พิมพ์เสร็จแล้วให้นำไปเป่าให้แห้งเสียก่อนหลังจากนั้นนำมาสู่ขั้นตอนการ โรยยางสนโดยการนำ Asphaltum powder ตักใส่ในตู้ 1 ชั้นโต๊ะและใช้แปรงหน้ากว้างหรือไม้กวาดปัดฝุ่นที่ติดตามซอกต่าง ๆ ในตู้ให้ร่วงหล่นลงมาตรงแทนรองรับหลังจากนั้นให้ปิดตู้และเปิดบีมลมรองจนบีมลมตัดการทำงาน ปิดสวิทซ์ไฟบีมลมให้เรียบร้อยเพราะถ้าไม่ปิดลมจะเข้าไปในตู้อยู่ตลอดเวลา เมื่อปิดสวิทซ์ไฟเสร็จให้เปิดวาล์วปล่อยลมเข้าไปในตู้ให้หมด ลมจะเป่าผง Asphaltum รอยฟุ้งอยู่ในตู้ เมื่อเป่าลมเข้าไปจนหมดแล้วรอประมาณ 30 วินาที เพื่อให้เศษที่ไม่พึงประสงค์หล่นลงมาก่อนและนำแม่พิมพ์ใส่เข้าไปในตู้อย่างระวัง ปิดตู้ให้สนิทใช้เวลาประมาณ 5 – 8 นาทีโดยประมาณ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับปริมาณของฝุ่นในตู้ที่ลอยคลุ้งอยู่ให้สังเกตตอนก่อนจะนำแม่พิมพ์เข้าไปในตู้ในระยะเวลาที่รอนี้ฝุ่นผงที่อยู่ภายในจะค่อย ๆ หล่นลงมาบนหน้าแม่พิมพ์โดยทั่วเมื่อถึงระยะเวลาที่กำหนดให้นำแม่พิมพ์ออกมาจากตู้อย่างระวังที่สุดให้สังเกต Asphaltum ที่เกาะอยู่บนหน้าแม่พิมพ์จะมีลักษณะเป็นฝุ่นสีน้ำตาลอ่อน ๆ ที่ปกคลุมอยู่ทั่วหน้าแม่พิมพ์นั้นคือลักษณะของผลสำเร็จที่ดีเมื่อนำแม่พิมพ์ออกมาจากตู้แล้วให้นำไปวางไว้บนตะแกรงอย่าง Asphaltum เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 29 ภาพขั้นตอนการ ไรยผง Asphaltum Powder จากตู้โรย

ตัวอย่างตารางเวลาที่ใช้ในการแช่กรดในเทคนิค Aquatint

ครั้งที่แช่	เวลาที่แช่	เวลารวม
1	5 วินาที	5 วินาที
2	10 วินาที	15 วินาที
3	20 วินาที	25 วินาที
4	10 วินาที	35 วินาที
5	25 วินาที	1 นาที
6	30 วินาที	1.30 นาที
7	4.30 นาที	5 นาที
8	5 นาที	10 นาที
9	10 นาที	20 นาที

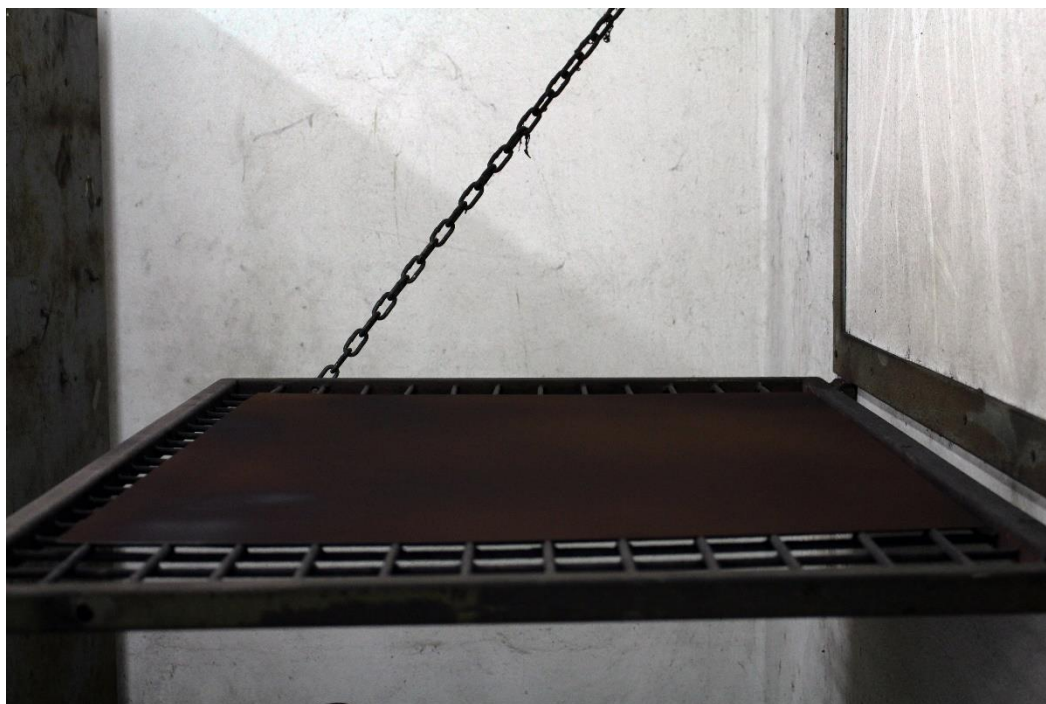


ภาพที่ 30 ภาพตารางการกัดกรดตามเวลาจากเทคนิค Aquatint

การเผาขึ้นคือการทำให้ Asphaltum ยึดเกาะหน้าแม่พิมพ์ได้แน่นขึ้นในกระบวนการนี้ข้อระวังสำคัญคือการใช้ความแรงของไฟในการเผาโดยจะต้องใช้ไฟลักษณะปานกลางเผาจนให้ทั่วด้านหลังของแม่พิมพ์ให้ผง Asphaltum ที่อยู่หน้าแม่พิมพ์นั้นมีสีน้ำตาลเข้มเสมอกันทั่วและค่อย ๆ เน้นจากด้านใดด้านหนึ่งเผาในลักษณะให้ขาวและวาวกลิ้งไปกับตัวแม่พิมพ์ให้สังเกตในระดับสายตาขณะที่กำลังเผาแม่พิมพ์อยู่ เมื่อปฏิบัติในขั้นตอนการเผาสำเร็จแล้วแม่พิมพ์จะมีลักษณะของสีน้ำตาลเข้มกว่าปกติอันเนื่องเกิดจากความร้อนของไฟและให้สังเกตขนานไปกับตัวแม่พิมพ์นั้นจะเห็นได้ว่า จะมีลักษณะฟูหนา ๆ เคลือบแม่พิมพ์คล้ายสีของกระดาษทรายน้ำสิ่งนั้นคือ Asphaltum ที่สุกแล้ว เมื่อกระบวนการเผาสำเร็จแล้วให้รอจนกว่าแม่พิมพ์จะหายร้อนและนำไปสู่ขั้นการเตรียมพร้อมสร้างสรรค่าน้ำหนักต่อไป



ภาพที่ 31 ภาพแม่พิมพ์ที่ผ่านระยะเวลาที่กำหนดจากขั้นตอนการ โรย Asphaltum Powder



ภาพที่ 32 ภาพขั้นตอนการช่าง Asphaltum Powder โดยให้เป็นสีน้ำตาลเข้มในระนาบที่เสมอกัน



ภาพที่ 33 ภาพขั้นตอนการช่าง Asphaltum Powder โดยเน้นจากด้านใดด้านหนึ่ง



ภาพที่ 34 ภาพของ Asphaltum ที่สุกแล้วจะมีสีคล้ายกับกระดาษทรายน้ำ



ภาพที่ 35 ภาพลักษณะแม่พิมพ์ที่ผ่านการอย่างสมบูรณ์

ขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักขาว – ดำ

การสร้างค่าน้ำหนักจากขั้นตอนนี้คือการสร้างค่าน้ำหนักจากกระบวนการสร้างสรรค์ที่เรียกว่าภาพพิมพ์เทคนิคสร้างค่าน้ำหนัก (Aquatint) คือการสร้างค่าน้ำหนักคล้ายการแรเงา Drawing ลงบนกระดาษขาวเป็นส่วนใหญ่แต่ในขั้นตอนนี้จะอธิบายโดยรวมคือการ Drawing แสงลงบนกระดาษดำนั่นคือเหมือนการนำดินสอสีขาวค่อย ๆ แรเงาบนกระดาษดำนั่นเองแตเมื่อนำมาสู่การสร้างสรรคด้วยแม่พิมพ์โลหะแล้วการสร้างค่าน้ำหนักนั้นก็จะขึ้นอยู่กับระยะเวลาที่ใช้ในการกัดกรวดโดยจะใช้ดินสอสีขาวเขียนปิดกั้นส่วนที่เป็นแสงสว่างที่สุดก่อนการเขียนให้เกิดความเนียนนั้นก็ขึ้นอยู่กับลักษณะของการ Drawing และการใช้ดินสอสีขาวเขียนนั้นคือการปิดกั้นเพื่อไม่ให้น้ำกรดเข้ามาสัมผัสกับแม่พิมพ์ได้เมื่อทำการสร้างสรรค์ไปในระยะหนึ่งส่วนไหนที่ไม่ต้องการก็สามารถใช้วานิชดำช่วยได้เพื่อเป็นการลดความสิ้นเปลืองของการใช้ดินสอสีขาวการสร้างค่าน้ำหนักนั้นให้ปฏิบัติตามขั้นตอนข้างต้นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ก็จะสัมฤทธิ์ผลโดยสมบูรณ์



ภาพที่ 36 ภาพขั้นตอนการสร้างค่าน้ำหนักขาว – ดำจากเทคนิคภาพพิมพ์ (Aquatint)

ขั้นตอนการพิมพ์จริง

ก่อนจะเข้าสู่ขั้นตอนการพิมพ์จริงนั้นจะต้องตะไบของแม่พิมพ์ในเสร็จก่อน นั่นคือการลบความคมของแม่พิมพ์ที่จะสร้างปัญหาต่อแผ่นลงของเครื่องพิมพ์ได้ และทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์ให้สะอาดเสียก่อนเพราะขั้นตอนการพิมพ์เป็นส่วนสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ของผลงานการสร้างสรรค์ และควรจัดเตรียมความชื้นของกระดาษ อุปกรณ์การพิมพ์งานให้พร้อม ในขั้นตอนการพิมพ์งานนั้นคือการนำหมึกอุดตามร่องของส่วนที่โดนน้ำกรดกัด และเช็ดหมึกที่อยู่บนระนาบแม่พิมพ์ซึ่งจะเป็นส่วนที่ไม่ต้องการออกจนสะอาด เช็ดทำความสะอาดขอบเพลทและนำเข้าสู่การพิมพ์จริงต่อไป



ภาพที่ 37 ภาพขั้นตอนการอัดหมึกลงบนแม่พิมพ์และซับหมึกโดยกระดาษร่างแบบ



ภาพที่ 38 ภาพขั้นตอนการเช็ดหมึกด้วยผ้าสาหลู



ภาพที่ 39 ภาพขั้นตอนการเช็ดหมึกออกจากแม่พิมพ์ในขั้นตอนสุดท้าย โดยใช้กระดาษลอกลาย



ภาพที่ 40 ภาพขั้นตอนการทำสะอาดขอบแม่พิมพ์รอบที่หนึ่ง



ภาพที่ 41 ภาพขั้นตอนการทำความสะอาดขอบแม่พิมพ์รอบที่สอง



ภาพที่ 42 ภาพขั้นตอนการทำความชื้นกระดาษ โดยใช้สเปรย์ฉีดน้ำ



ภาพที่ 43 ภาพขั้นตอนการชันน้ำออกจากกระดาษ



ภาพที่ 44 ภาพขั้นตอนการวางกระดาษลงบนแม่พิมพ์



ภาพที่ 45 ภาพขั้นตอนการวางกระดาษเตรียมที่จะพิมพ์ผ่านเครื่องพิมพ์



ภาพที่ 46 ภาพขั้นตอนการพิมพ์จริงผ่านเครื่องพิมพ์



ภาพที่ 47 ภาพขั้นตอนการพิมพ์ที่เสร็จสมบูรณ์

ขั้นตอนการเพิ่มสี

ในขั้นตอนการเพิ่มสีจะใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมและเทคนิคปิดทองของการสร้างสรรค์ศิลปะไทย เขามาช่วยในส่วนของสีที่เป็นระนาบ ในขั้นตอนการเพิ่มสีโดยใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ที่ต่างกันั้นจะต้องผ่านกระบวนการในการพิมพ์จริงของเทคนิคโลหะร่องลึกก่อน และรอนสีแห้งจะต้องใช้ระยะเวลา 5 – 10 วัน และค่อนนำมาสู่กระบวนการเพิ่มสีได้



ภาพที่ 48 ภาพขั้นตอนการเพิ่มสีด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม



ภาพที่ 49 ภาพขั้นตอนการเพิ่มสีด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม



ภาพที่ 50 ภาพขั้นตอนการปิดทองด้วยเทคนิคศิลปะไทยโบราณ



ภาพที่ 51 ภาพขั้นตอนการปิดทองด้วยเทคนิคศิลปะไทยโบราณ

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ศิลป์นิพนธ์ เป็นการสร้างดุลยภาพและเอกภาพทางสุนทรียภาพ ความงามในด้านทัศนศิลป์ซึ่งอาศัยหลักองค์ประกอบต่าง ๆ ทางด้านทัศนธาตุเข้ามาเกี่ยวข้องกันทำให้เกิดอารมณ์หรือความหมายต่าง ๆ ที่แทรกซ้อนอยู่ในตัวผลงาน ซึ่งผลงานศิลปะนั้นจำเป็นต้องมีหลักองค์ประกอบโดยรวมของทัศนธาตุเป็นหลัก เพื่อผลสัมฤทธิ์ที่สมบูรณ์และความงามทางด้านทัศนศิลป์ ดังนั้นหลักของทัศนธาตุประกอบไปด้วย ดังต่อไปนี้

จุด (Point)

การเลือกนำจุดมาใช้ในการสร้างสรรค์ความงามทางทัศนธาตุ คือการใช้จุดสร้างค่าน้ำหนักในรูปทรงของตัวละครต่าง ๆ ให้เกิดเป็นมิติและค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ซึ่งใช้เทคนิค Hard Ground ในการสร้างจุดขึ้นโดยใช้ (Needle) จุด ๆ คล้าย ๆ การลงเข็ม สัก ออกแรงน้ำหนักข้อมือเพื่อให้ (Needle) เปิดหน้าแม่พิมพ์ที่ทาเคลือบด้วยวานิชดำให้หลุดออกได้ดีการนำจุดมาใช้สร้างค่าน้ำหนักนั้นก็เพื่อต้องการให้เกิดความแตกต่างระหว่างรูปทรงของตัวละครที่ทับซ้อนกัน



ภาพที่ 52 ภาพตัวอย่างจุด (Point)

รูปทรง (Form)

การนำรูปทรงที่มาใช้ในผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ส่วนใหญ่จะนำรูปทรงอิสระ (Free Form) ให้ลื่นไหลสอดคล้องสลับกันไปตามรูปทรงธรรมชาติ (Organic form) อย่างมีอิสระ ตัดด้วยรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)

เพื่อไม่ให้ผลงานนั้นดูจำเจเกินไป ซึ่งรูปทรงทั้งสามแบบนี้มาใช้เพื่อสื่อความหมายขององค์ประกอบหลักและสื่อแทนการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบลงที่แสดงถึงสิ่งมีชีวิตที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 53 ภาพตัวอย่างรูปทรง (Form)

สีและบรรยากาศ (Color and Atmosphere)

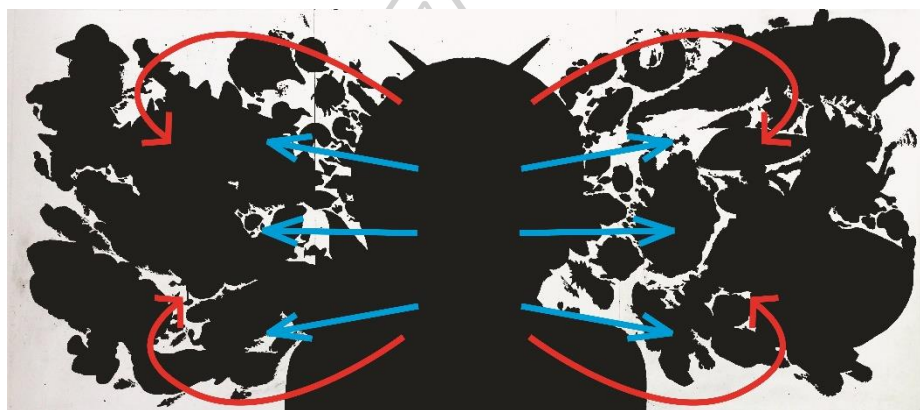
ในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์การใช้สีเพื่อที่จะให้สอดคล้องตามรูปแบบและแนวความคิดที่ต้องการสื่อสารออกมานั้นสำคัญ ด้วยการพิจารณาเชิงวิเคราะห์ของการนำสีมาใช้ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้และการเน้นไปที่องค์ประกอบหลักเพื่อให้เป็นจุดสนใจให้ผู้ชมงานนั้นได้เข้ามาพิจารณาถึงสีที่ได้นำมาใช้ในการเลือกใช้สีหลากหลาย สลับกันไปในข้อมมีความหมายโดยนัยซ่อนอยู่ เพราะในความหมายของสีแต่ละตัวนั้นก็ล้วนมีเนื้อหาเฉพาะที่แตกต่างกันไปและการนำมาใช้นั้นสื่อถึงอารมณ์ภายในจิตใจของเราที่ล้วนมาความหลากหลายในการหมุนเวียนเคลื่อนผ่านออกมาให้เราสัมผัสกับมันทุกขณะของลมหายใจและบรรยากาศโดยให้เป็นสีออกเทาๆ เพื่อให้ดูคล้ายเสมือนฝุ่นควันที่ลอยคลุ้งอยู่รอบๆ ตัวเรา



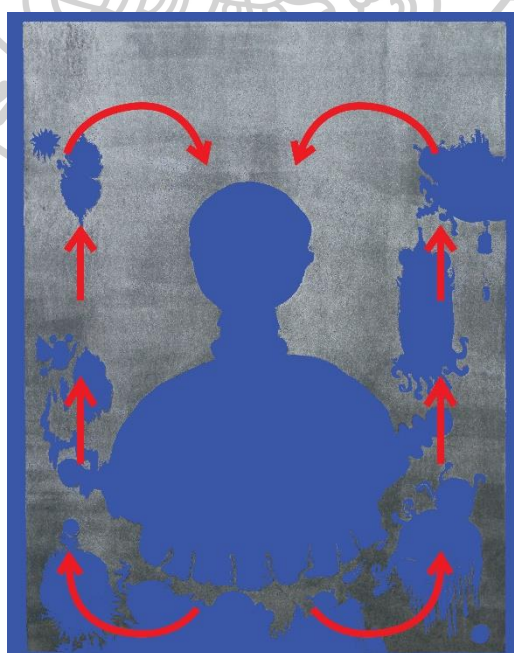
ภาพที่ 54 ภาพตัวอย่างสีและบรรยากาศ (Color and Atmosphere)

พื้นที่ว่าง (Space)

ในพื้นที่ว่าง (Space) นั้นสามารถแบ่งออกได้หลายหลากความหมายขึ้นอยู่กับผลงานสร้างสรรค์นั้น ๆ โดยใช้พื้นที่แสดงถึงนัยยะของการสื่อเนื้อหาและแนวความคิดออกมาเช่นเดียวกับผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ที่ได้ใช้พื้นที่ว่างโดยรวมของพื้นที่ได้ในองค์ประกอบที่แสดงถึงเรื่องราวขององค์ประกอบลงแสดงถึงสภาพแวดล้อมรอบข้างขององค์ประกอบหลักซึ่งใช้พื้นที่เป็นส่วนนำสายตากระจายของทัศนธาตุต่าง ๆ ให้เป็นตัวขับเคลื่อนเนื้อหาให้เคลื่อนตัวไปตามจินตนาการ



ภาพที่ 55 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน



ภาพที่ 56 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน

พื้นผิว (Texture)

การสร้างพื้นผิวในผลงานศิลปะนั้นจะเป็นตัวช่วยจับความรู้สึกต่าง ๆ ออกมาและมีลักษณะเฉพาะ ซึ่งพื้นผิวแต่ละอย่างนั้นก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป เพราะพื้นผิวนั้นจะมีทัศนธาตุที่ต่างกัน อันเป็นจุดเด่นเฉพาะที่จะนำมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์เพื่อขับอารมณ์ในผลงานเพิ่มมากขึ้นหรือการเพิ่มความเสมือนจริงทางอารมณ์นั่นเอง ส่วนของการสร้างค่าน้ำหนักค่าให้มีความดำลึกลงนั้นก็สามารใช้พื้นผิวช่วยได้ เพราะกระบวนการสร้างค่าน้ำหนักค่าของพื้นผิวนั้นย่อมเกิดความรู้สึกของหน้าแม่พิมพ์ เกิดมิติลึกทำให้ค่าความดำโดดเด่นยิ่งขึ้น



ภาพที่ 57 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน



ภาพที่ 58 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่แสดงความสัมพันธ์ของรูปทรงในผลงาน

เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

1. อุปกรณ์ในการทำแบบร่าง

- สมุดวาดภาพสีน้ำ (Sketch Book)
- กล้องถ่ายภาพ (Camera)
- คอมพิวเตอร์ (Computer)

2. แผ่นแม่พิมพ์

- แผ่นทองแดง (Copper Plate)

3. เครื่องมือในการสร้างแม่พิมพ์

- ตะไบเหล็ก (Files)
- เหล็กปลายแหลม (Needle)
- มีดคัตเตอร์ (Cutter)
- ดินสอไข (Mitsubishi Dermatograph pencil 7600)
- เครื่องฉลุแผ่น โลหะ (Draw Tool)

4. อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยเคมี

- กรดฟอริกคลอไรด์ (Ferric Chloride Acid)
- อ่างใส่น้ำกรด (Tray)

5. อุปกรณ์เป็นฉนวนกันกรด

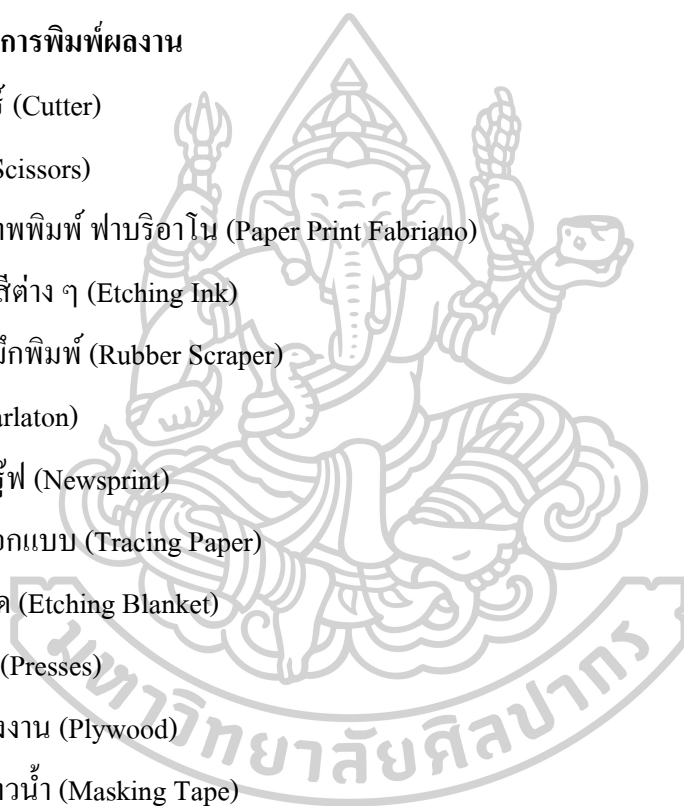
- วานิชดำ (Vanish)
- เทปกาวพีวีซี (Masking Tape PVC)
- ดินสอไข (Mitsubishi Dermatograph pencil 7600)
- พู่กันและแปรงสำหรับทาวานิชดำ (Brushes)

6. อุปกรณ์ในการทำความสะอาดแม่พิมพ์

- น้ำมันทินเนอร์ (Solvents Tinner)
- น้ำมันสน (Turoentine)
- น้ำมันเบนซินขาว (White Benzene)
- น้ำยาล้างจาน (Waterless Hand Cleaner)
- ซีอิ้วดำ (Black Soy Sauce)
- เศษผ้า (Cloth)

7. อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน

- มีดคัตเตอร์ (Cutter)
- กรรไกร (Scissors)
- กระดาษภาพพิมพ์ ฟาบรียาโน (Paper Print Fabriano)
- หมึกพิมพ์สีต่าง ๆ (Etching Ink)
- ขางปาดหมึกพิมพ์ (Rubber Scraper)
- ผ้าสาตุ (Tarlton)
- การดาษพริ้ว (Newsprint)
- การดาษลอกแบบ (Tracing Paper)
- ผ้าสักหลาด (Etching Blanket)
- แท่นพิมพ์ (Presses)
- กระดานซีงงาน (Plywood)
- กระดาษกาวน้ำ (Masking Tape)
- กระบอกรีดน้ำ (Water Sprayer)
- สำลีพันก้าน (Cotton)
- เกรียงสำหรับผสมหมึกพิมพ์ (Spatulas)
- แท่นผสมสี (Marble Slabs)
- ภาชนะใส่เพื่อทำขึ้นกระดาษพิมพ์งาน (Tray)
- ครีมสำหรับล้างมือ (Cleaning Cream)



8. อุปกรณ์ในการทำเทคนิค Aquatint

- ตู้โรยผง (Aquatint Chamber)
- ผงแอสฟัลต์ัม (Asphaltum Powder)
- ดินสอไข (Mitsubishi Dermatograph Pencil 7600)
- วานิชดำ (Varnish)

9. อุปกรณ์ในการเพิ่มสี

- กรอบตะแกรงไหม (Silk Screen Block)
- สีพิมพ์สกรีน (Screen Printing Colors)
- ขางปาดสกรีน (Rubber Scraper)
- แผ่นทองคำเปลว (Gold Leaf Sheet)
- ขางมะเดื่อ (Fig Rubber)
- พู่กันหัวเล็ก (Brushes)
- แผ่นไขฟิล์ม (Tracing Plastic Sheet)



ภาพที่ 59 ภาพเครื่องมือและอุปกรณ์ในการทำภาพพิมพ์โลหะ

บทที่ 4

แนวทางและการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การพัฒนาของผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนั้นมีความหลากหลายในรูปแบบและเนื้อหา ความคิดตามปัจเจกของผู้สร้างสรรค์นั้นเคลื่อนตัวไปตามกาลเวลาตามสภาวะจิตใจอย่างไม่ยึดติด การเปลี่ยนแปลงของระบบทางความคิดนั้นคือจุดสำคัญของผู้สร้างสรรค์ที่จะสามารถพัฒนาและมีความก้าวหน้าต่อผลงานศิลปะได้ดี ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการศึกษาค้นคว้าและการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่องมีความสำคัญในการพัฒนาแสวงหาการเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อนำสิ่งเหล่านี้มาปรับใช้และนำมาแก้ไขปัญหาไม่ว่าจะเป็นเทคนิควิธีการและรูปแบบทางความคิดเช่นเดียวกับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ซึ่งสอดคล้องและมีจุดมุ่งหมายของ โครงสร้างการพัฒนารูปแบบของผลงาน และความคิดที่เปลี่ยนไปตามสภาพของวุฒิภาวะของความแท้จริงในรูปแบบที่ไม่ตายตัวแน่นอนการเริ่มในการสร้างสรรค์พัฒนาสู่โครงสร้างอันสมบูรณ์ทางความคิดและรูปแบบของช่วงเวลาหนึ่งนั้น เริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 2556 – 2561 และศึกษาค้นคว้าทดลองให้สอดคล้องกันเพื่อที่ดำรงอยู่ในเนื้อหาที่นำเสนอของการสร้างสรรค์ศิลปะชุดวิทยานิพนธ์ใน 2 ระยะดังนี้คือ



ระยะที่ 1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2559

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ในระยะแรกเป็น โดยการนำเสนอถึงประเด็นเกี่ยวกับสภาวะจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ชีวิตอันเลวร้ายของช่วงเวลาหนึ่งที่ผ่านมาซึ่งแสดงออกในลักษณะของตัวละครที่ดูน่าเกลียดน่ากลัวอันสื่อถึงความหมายของความรู้สึกที่เกิดขึ้นมาในสภาพจิตใจ เป็นสิ่งที่รับรู้ต่อสภาวะความเจ็บปวดความทุกข์ที่เกิดขึ้นมาจากสิ่งร้ายตามความรู้สึกที่รับรู้ได้ในช่วงเวลานั้นซึ่งผลงานในระยะนี้ได้นำเสนอผ่านเทคนิคภาพพิมพ์โลหะร่องลึก ที่นำเสนอในรูปแบบอารมณ์ที่รุนแรงเร่าร้อนของลายเส้นที่เกิดขึ้น โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์พื้นแห้ง (Drypoint) และพื้นผิวที่ดูกัดกร่อนซึ่งเกิดจากเทคนิคการกัดกรวดจึงทำให้เกิดสภาพที่ดูผิดปกติเป็นการแสดงถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นค่อย ๆ กัดกินตัวเราไปตามกาลเวลาจากการทำงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์นี้ได้พบปัญหาในการแสดงออกของรูปแบบและเนื้อหาที่ไม่สอดคล้องกันรวมถึงการใช้สีกำหนดบรรยากาศยังมีความไม่ชัดเจนซึ่งทำให้ไม่สามารถแสดงออกถึงเรื่องราวและประเด็นที่ได้กล่าวมาเบื้องต้น





ภาพที่ 60 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

ชื่อผลงาน Depressed mood No.1

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 61 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

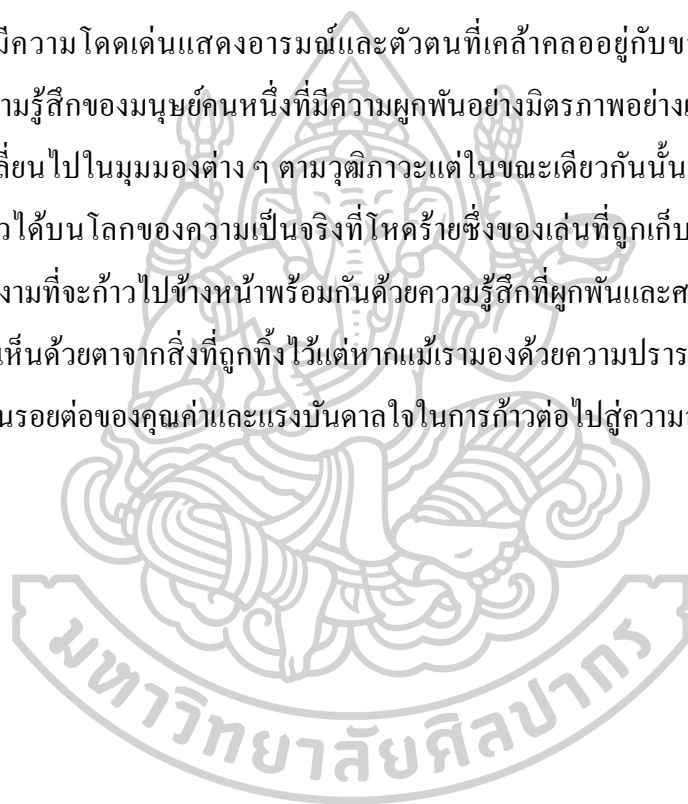
ชื่อผลงาน Depressed mood No.2

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)

ระยะที่ 2 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

การสร้างสรรค์ผลงานระยะแรกนั้นได้ตั้งเป้าหมายไปถึงประเด็นของซูเปอร์ฮีโร่ที่เป็นของเล่นสะสมในวัยเยาว์ของเล่นที่ถูกทอดทิ้งไว้ในซอกมุมหนึ่งภายในบ้านซึ่งเป็นประเด็นที่นำมาหยิบยกถึงเรื่องราวบริบทของเพื่อนและมิตรภาพอันดีงามมิตรภาพอันบริสุทธิ์จากใจสู่ใจของสิ่งที่มีชีวิตถึงวัตถุที่ไม่มีชีวิตแต่ในช่วงวัยหนึ่งที่เราได้ร่วมสนุกกับของเล่นชิ้นหนึ่งอย่างโดดเด่นแต่กับรู้สึกถึงความสุขสนุกสนานได้ มันคือสิ่งมหัศจรรย์อย่างหนึ่งในชีวิตของความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบหลักที่นำมาใช้หรือความโดดเด่นที่เห็นคือรูปใบหน้าที่มีความโดดเด่นแสดงอารมณ์และตัวตนที่เคล้าคลออยู่กับของเล่นในบริบท ๆ นั้นสะท้อนถึงความรู้สึกของมนุษย์คนหนึ่งที่มีความผูกพันอย่างมิตรภาพอย่างเป็นจริงในรูปธรรมของกาลเวลาที่เปลี่ยนไปในมุมมองต่าง ๆ ตามวุฒิภาวะแต่ในขณะเดียวกันนั้นก็ทำให้เราเห็นการต่อสู้อย่างโดดเด่นได้บนโลกของความเป็นจริงที่โหดร้ายซึ่งของเล่นที่ถูกเก็บซ่อนไว้นั้นยังคงต้องมีแรงจูงใจอันดีงามที่จะก้าวไปข้างหน้าพร้อมกันด้วยความรู้สึกที่ผูกพันและศรัทธาของวัตถุในมุมมืดหนึ่งที่ไม่อาจเห็นด้วยตาจากสิ่งที่ถูกทิ้งไว้แต่หากแม้เรามองด้วยความปรารถนาอย่างเข้าใจในสิ่ง ๆ นั้นมันก็จะป็นรอยต่อของคุณค่าและแรงบันดาลใจในการก้าวต่อไปสู่ความสำเร็จของตัวเอง





ภาพที่ 62 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ชื่อผลงาน Life Stay Nonstop no.1

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 63 ภาพผลงานก่อนวิธานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ชื่อผลงาน Life Stay Nonstop no.2

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 64 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ชื่อผลงาน Life Stay Nonstop no.3

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 65 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ชื่อผลงาน Life Stay Nonstop no.19

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 66 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ชื่อผลงาน Life Stay Nonstop no.20

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)

ระยะที่ 2 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ (ปีการศึกษา 2561)

การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “วีรบุรุษไร้เดียงสา” คือการสรุปและขมวดปมทางรูปแบบเนื้อหาเทคนิควิธีการ ที่ผ่านการคัดกรองพัฒนาและสร้างสรรค์การนำเสนอ ด้านเนื้อหาและรูปทรงมีการพัฒนาให้มีความชัดเจนและโดดเด่น เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ขอวีรบุรุษ เป็นผู้ดำเนินเนื้อหาเรื่องราวและสะท้อนถึงความรู้สึกนึกคิดได้อย่างตรงไปตรงมารวมถึงรูปแบบในการนำเสนอที่ได้ถ่ายทอดด้วยลักษณะลายเส้นของการ์ตูนเพื่อให้ตอบสนองถึงบุคลิกของเหล่าวีรบุรุษนั้น ๆ รวมถึงการนำเทคนิคทางกระบวนการภาพพิมพ์ที่มีความหลากหลายมาผสมผสานเช่น การใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ร่วมกับเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ (Etching) เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดให้ใกล้เคียงมากที่สุด

จากการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่ชุดก่อนจนมาถึงผลงานชุดวิทยานิพนธ์ นับว่าปัญหามากมายที่พบเจอนั้นคือส่วนสำคัญในการใช้ความคิด สติปัญญา นำมาวิเคราะห์ถึงทางออกในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ผ่านพ้นไปด้วยดี เป็นการก้าวผ่านกำแพงบางอย่างทางความคิดที่มีต่อสังคมรอบข้างได้มากขึ้น มองเห็นถึงปัญหาที่ไม่ใช่เพียงแค่ตัวเราเองแต่รวมไปถึงการกระทำของตัวเรานั้นเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดและมีผลต่อการใช้ชีวิตของโลกแห่งความเป็นจริง ผู้โลกภายในจิตใจของความดีงามในมุมมองของชีวิตอย่างมีสติและปัญญา



ผลงานชุดวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 67 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 1

ชื่อผลงาน HERO OF INNOCENT NO.1

ขนาด 100 X 280 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 68 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 2

ชื่อผลงาน HERO OF INNOCENT NO.2

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 69 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 3
 ชื่อผลงาน HERO OF INNOCENT NO.3
 ขนาด 90 X 85 เซนติเมตร
 เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)



ภาพที่ 70 ภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 4

ชื่อผลงาน HERO OF INNOCENT NO.4

ขนาด 100 X 70 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)

บทที่ 5

บทสรุป

วิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “วีรบุรุษไร้เดียงสา” นับเป็นผลสัมฤทธิ์ของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ในระบบการศึกษา ภายใต้หลักสูตรทัศนศิลป์ ปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ที่กำหนดเป้าหมายที่สะท้อนถึงดีความงามจากความเชื่อความศรัทธาจากความดีในตัวฮีโร่ที่เคยสัมผัสมาจากวัยเยาว์ เพื่อปลุกแรงบันดาลใจภายในตัวตนเพื่อต่อสู้กับสภาพแวดล้อมที่เลวร้ายสู่การดำเนินชีวิตในโลกปัจจุบัน

ในการทำงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้ประสมผลสำเร็จของส่วนการสร้างสรรค์และพัฒนา รูปแบบของผลงานโดยนำเสนอในลักษณะของรูปแบบลายเส้นการ์ตูนที่ดูเรียบง่ายอย่างไม่ซับซ้อน ผ่านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก ซึ่งเป็นเทคนิคหลักของการทำงาน ผสมผสานกับเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมและเทคนิคการปิดทองคำเปลวของศิลปะไทยโบราณ นำมาเป็นตัวเสริมสร้างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อ ได้ผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างสมบูรณ์

นับว่าวิทยานิพนธ์ชุด “วีรบุรุษไร้เดียงสา” เป็นผลงานที่บรรลุเป้าหมายอย่างสมบูรณ์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมา ด้วยอุปสรรคการทำงานและความรู้สึกทางด้านอารมณ์ถึงความท้อแท้ ผิดหวังกับสิ่งที่ผิดพลาดตลอดระยะเวลาของการทำงาน แต่สุดท้ายในการทำงานอย่างต่อเนื่องและสู้กับปัญหาที่เกิดขึ้น การรับฟังทัศนคติความคิดต่าง ๆ จากผู้มีประสบการณ์ในการทำงานศิลปะล้วนเป็นแนวทางเพื่อให้ข้าพเจ้าก้าวข้ามขีดจำกัดของตัวตนและประสมผลสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างน่าพึงพอใจ จนออกมาเป็นชุดวิทยานิพนธ์ที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดถึงแรงบันดาลใจจากตัวตนของข้าพเจ้าและขยายสู่โลกกว้าง ถึงแนวความคิดของการสรรค์เพื่อให้ทุกคนนั้นตระหนักถึงความดีที่อยู่ภายในจิตใจของตนเองด้วยความศรัทธาและนำไปประกอบในหลักของการดำเนินชีวิตโดยอยู่ร่วมกันกับเพื่อนมนุษย์อย่างมีความสุข

รายการอ้างอิง

การ์ตูน. (<https://th.wikipedia.org/wiki/การ์ตูน>).

พระธรรมโกศาจารย์ พุทธทาส อินฺทปญฺโญ. (2536). สันติภาพโลก (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.

รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข. (2561). พัฒนาการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะในประเทศไทย (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.).
กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

วิมลมาลย์ ชันชะวณะ. (2560). คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายกิตติทัต ศรีเกิด
วัน เดือน ปี เกิด	18/10/2534
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลศูนย์ลำปาง
วุฒิการศึกษา	ระดับอนุบาล โรงเรียนอนุบาลลำปาง (เขลางค์รัตน์อนุสรณ์) จังหวัดลำปาง ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลลำปาง (เขลางค์รัตน์อนุสรณ์) จังหวัดลำปาง ระดับมัธยมตอนต้น โรงเรียนมัธยมวิทยา จังหวัดลำปาง ระดับมัธยมตอนปลาย วิทยาลัยอาชีวศึกษาลำปาง จังหวัดลำปาง ระดับปริญญาตรี สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ กรุงเทพฯ กำลังศึกษา ระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ (ภาพพิมพ์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม 189 ถ.ท่าครวน้อย ต.สบตุ๋ย อ.เมือง จ.ลำปาง 52100
ที่อยู่ปัจจุบัน	2561
ผลงานตีพิมพ์	- ร่วมแสดงการประกวดในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 64 กรุงเทพฯ - ร่วมแสดง นิทรรศการภาพพิมพ์นานาชาติ ครั้งที่ 2 เขตบริหารพิเศษมาเก๊า แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน 2560 - ร่วมแสดงผลงานภาพพิมพ์ Matrix World 4 นิทรรศการภาพพิมพ์ นานาชาติ ประเทศสหรัฐอเมริกา - ร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ “2nd International Print Biennial in Lodz” ประเทศโปแลนด์ 2559 - ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์อาเซียนครั้งที่ 2 ประเทศเวียดนาม - ร่วมแสดงนิทรรศการภาพพิมพ์ อินเตอร์เนชั่นแนล: 2016ไทเป, ประเทศ ไต้หวัน - เข้าร่วมโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ Litho - Ething ภาพพิมพ์โดย

ศาสตราจารย์ Hisashi Kurachi จากประเทศญี่ปุ่น ที่คณะจิตรกรรม
ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัย (วิทยาเขตพระราชวังสนาม
จันทร์) จังหวัดนครปฐม

- การประชุมเชิงปฏิบัติการเทคนิคไซยาโนไทป์ ณ จังหวัดอิบารากิ, เมือง
ไดโกะ, ประเทศญี่ปุ่น
- ได้คัดเลือกโครงการเทศกาลศิลปะ: Kenpoku 2016 จังหวัดอิบารากิ, เมือง
ไดโกะ, ประเทศญี่ปุ่น

2558

- ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของ Young Artists ครั้งที่ 32,
ประเทศไทย
- ร่วมแสดงผลงานภาพพิมพ์ Print for You ครั้งที่ 3 ที่หอศิลป์บรมราช
กุมารี มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะ Cubic Museum ระหว่างมหาวิทยาลัย
ศิลปะโอจิ ประเทศญี่ปุ่น และมหาวิทยาลัยศิลปากร แสดงที่นาโงย่า
ประเทศญี่ปุ่น โดยศิลปินไทยและต่างประเทศ
- พิมพ์ชิ้นเล็กที่ยิ่งใหญ่ ณ PSG Gallery คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และ
ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพฯ, ประเทศไทย
- ร่วมแสดงผลงานภาพพิมพ์ที่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะนานาชาติ Biennial
Guanlan เซินเจิ้น สาธารณรัฐประชาชนจีน

2557

- เข้าร่วม โครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ Lithograph on Wood
(ภาพพิมพ์หินบนไม้) โดย Satake Kuniko ศิลปินญี่ปุ่นจากมหาวิทยาลัย
ศิลปะทามะ
- ร่วมแสดงนิทรรศการพิมพ์เพื่อคุณครั้งที่ 2 ภาควิชาภาพพิมพ์ ที่ PSG
Gallery มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพฯ, ประเทศไทย
- ร่วมโครงการแสดงผลงานนิทรรศการ PRINT IN ANGKOR WAT 2014 ที่
หอศิลป์กรุงเทพฯ ธนาคารกรุงเทพฯ สาขาเยาวราช ถนนเยาวราช กรุงเทพฯ
ประเทศไทย

2556

รางวัลที่ได้รับ

- เข้าร่วมโครงการแข่งปฏิบัติการภาพพิมพ์ Mezzotint การประชุมแข่ง
ปฏิบัติการนานาชาติ โดยศิลปินญี่ปุ่น Masataka Kuroyanagi

-

