



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

NONSENSE OF HAPPINESS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2021
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ
โดย	พัชชลัยย์ อินทรสุด
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ศาสตราจารย์ ถาวร โกอุดมวิทย์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คนบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์พัทยศ พุทธเจริญ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณพิชญ์ สุภณมิตร)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

61003211 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ความไร้สาระ, ความสุข, พื้นที่, จินตนาการ, ชีวิตประจำวัน

นางสาว พิชชลัยย์ อินทรสุด: ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ถาวร โกอุดมวิทย์

วิทยานิพนธ์หัวข้อ “ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานถึงประเด็นคุณค่าของความสุขที่เกิดจากการมองโลกอย่างอิสระจากเหตุการณ์และเรื่องราวที่เรียกได้ว่า “ไร้สาระ” ที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวัน ความไร้สาระที่กล่าวข้างต้น สามารถจำกัดความได้ว่า เป็นคำพูดและการกระทำที่ไม่มีความหมายหรือไม่เกิดผล ซึ่งการหยิบยกประเด็นเรื่องราวของความสุขไร้สาระโดยนัยนี้ นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดจากการเห็นคุณค่าของความสุขที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการคิดนอกกรอบ การตอบโต้กับสิ่งแวดล้อมบนโลกอย่างไม่มีแบบแผน นำเสนอแง่มุมในการมองเห็นความสุขและความสนุกสนานจากเหตุการณ์ที่ไม่มีสาระสำคัญต่อการใช้ชีวิต การมองเห็นคุณค่าที่เกิดจากประเด็นของเรื่องราวที่ไร้สาระจึงเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบแห่งการสร้างความสุขในการดำรงชีวิต รวมทั้งยังเป็นการค้นพบถึงที่มาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากความคิดและจินตนาการอันไร้ขอบเขตของข้าพเจ้า

ภายใต้แนวคิดของ “ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ” จึงเป็นการนำเสนอประเด็นสาระของเรื่องราวเนื้อหาความสุขและความสนุกสนานจากบริบทที่ข้าพเจ้าได้เห็นถึงความสำคัญในการให้คุณค่าของเหตุการณ์ที่ไม่มีสาระ เป็นแรงบันดาลใจสู่กระบวนการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ กระบวนการพิมพ์ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen Printing Process) เพื่อนำเสนอผลงานที่ถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาของความสุขที่เกิดจากเหตุการณ์ไร้สาระผสมผสานกับรูปทรงจากจินตนาการที่ก่อรูปให้เกิดเป็นกายภาพแห่งผลงานในแบบเหนือจริง (Surrealism) กลายเป็นภาพเรื่องราวรูปแบบของเหตุการณ์อันไร้สาระที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า ประกอบไปด้วยรูปทรงสิ่งของ รูปทรงสิ่งมีชีวิต และเกิดเป็นพื้นที่แห่งจินตนาการความสุขและความสนุกสนานในบริบทแห่งศิลปะร่วมสมัยระบบปัจเจกของแนวทางทัศนศิลป์ผลงานภาพพิมพ์

61003211 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : Nonsense, happiness, Place, Imagery, Daily, Life

MISS PATCHALAI INDRASUT : NONSENSE OF HAPPINESS THESIS ADVISOR :
PROFESSOR THAVORN KO-UDOMVIT

Nonsense of Happiness is creative pieces exploring theme of joy conjured through absurd and liberating outlook whereby “nonsense” is viewed as fulfilling.

I am inspired by these nonsensical events I encountered in everyday life. Nonsense in this context refers to speech or action devoid of meaning or rationality. Pieces are created through acknowledging bliss of shifting paradigm and spontaneous response to stimuli. Presenting within these pieces are exhilaration and carefree attitude which formed through negligible aspect of life. These aspects constitute a good life and a happy one. They also reflect my boundless creative urge.

Nonsense of Happiness exhibits my appreciation of fun and elation spawned through uneventful events. Through this perspective I have been creating silk screen prints whereas nonrationality combines with imaginary forms to create surrealist images of said events. Both organic and nonorganic images are perceived in these silk screen pieces as personal, imaginary-filled and jolly space.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณคุณแม่ที่ให้โอกาสทางการศึกษาที่ดี เป็นผู้มอบกำลังใจช่วยผลักดันให้ข้าพเจ้าได้ทำตามความฝันและสิ่งที่ต้องการ ขอขอบคุณคุณยายที่ให้ทุนการศึกษาแก่ข้าพเจ้าตลอดมา ขอขอบคุณครูอาจารย์ทุกท่านที่เคยสอนข้าพเจ้าตั้งแต่เด็กจนโต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศาตราจารย์ ถาวร โกอุดมวิทย์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักที่คอยให้คำปรึกษาและแนะแนวทางการทำงานของวิทยานิพนธ์ชุดนี้ รวมทั้งศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร และศาสตราจารย์ พัดยศ พุทธเจริญ ผู้เป็นที่ปรึกษาร่วม และขอขอบคุณคณาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาภาพพิมพ์ทุกท่าน ที่คอยให้ความช่วยเหลือเสมอมาทำให้วิทยานิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ท้ายนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทีมอบนิมิตรภาพที่ดีให้แก่ข้าพเจ้าและคอยให้ความช่วยเหลือกันตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา

พัชชลัยย์ อินทรสูต



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	3
สัญลักษณ์และการสื่อความหมาย.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	4
บทที่ 2.....	6
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	6
อิทธิพลด้านเนื้อหา.....	6
อิทธิพลจากทฤษฎีจินตภาพ.....	6
อิทธิพลจากแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์.....	8
อิทธิพลจากกลุ่มเอ็กซ์เพรสชันนิ.....	10
อิทธิพลจากศิลปะกราฟฟิตี้ (Graffiti Art).....	11
อิทธิพลจากทฤษฎีรูปทรงและสี.....	13
อิทธิพลลายเส้นการ์ตูนจากสื่อโทรทัศน์.....	14
อิทธิพลด้านรูปแบบทางศิลปกรรมและจากศิลปิน.....	17

บทที่ 3	23
ขั้นตอนการศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์	23
การศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์	23
วิธีการและเทคนิคในการสร้างสรรค์.....	23
ขั้นตอนการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch).....	24
องค์ประกอบในการสร้างสรรค์	25
อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์.....	32
บทที่ 4	33
แนวทางการวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน.....	33
ระยะที่ 1 ผลงานก่อนช่วงวิทยานิพนธ์.....	33
ระยะที่ 2 ผลงานวิทยานิพนธ์.....	38
บทที่ 5	44
บทสรุป	44
.....	46
รายการอ้างอิง.....	47
ประวัติผู้เขียน	49



บทที่ 1

บทนำ

บริบทการให้คุณค่าทางความหมายของคำว่า “ไร้สาระ” ไม่เป็นเพียงการกระทำและความคิดที่ไม่มี ความหมายสำหรับผู้จัดทำวิทยานิพนธ์ ประเด็นสาระสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เป็นการนำเสนอแง่มุมในการมองเห็นความสุขและความสนุกสนานจากเหตุการณ์ที่ไม่มีสาระสำคัญต่อการใช้ชีวิต แต่กลับกลายเป็นว่าคำว่าไม่มีสาระหรือไม่มีแก่นสารนี้ สามารถสร้างคุณค่าทางสุนทรียภาพบางอย่างภายใต้มุมมองเงื่อนไขของคำว่าไร้สาระได้อย่างมีความหมายต่อข้าพเจ้าส่งผลต่อการรับรู้การมองเห็นความสุข และคุณค่าในการใช้ชีวิตมากขึ้น ผสมผสานกับกระบวนการคิดและจินตนาการ โดยการถ่ายทอดประเด็นเรื่องราวที่ไร้สาระโดยนัยนี้ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โครงการวิทยานิพนธ์ชุดนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะที่ต้องการนำเสนอถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ที่พบเจอในการใช้ชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ที่ไม่ได้มีความหมาย ไร้แก่นสาร ไม่เป็นความจริง หรือเรียกได้ว่าเรื่องราวของความไร้สาระ คำว่าไร้สาระนี้อาจเป็นเพียงการจำกัดความหมายของเหตุการณ์และการกระทำที่ไร้คุณค่า แต่จากการพิจารณาของข้าพเจ้า ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องไร้สาระ ซึ่งได้ค้นพบถึงความคิดสร้างสรรค์บางอย่างที่เกิดขึ้นจากการมองโลกอย่างอิสระ การคิดนอกกรอบ การตอบโต้กับสิ่งแวดล้อมบนโลกอย่างไม่มีแบบแผน และไม่ยึดติดกับหลักความเป็นจริง ได้รับประสบการณ์ที่มีอิทธิพลในการเปลี่ยนมุมมองต่าง ๆ จากการให้คุณค่ากับเหตุการณ์ที่ไม่ได้มีความสำคัญในชีวิต ซึ่งมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยจินตนาการอย่างแท้จริง ก่อให้เกิดคุณค่าและความหมายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และมีอิสระในด้านความคิดและการกระทำ สร้างความสุข ความสนุกสนานและความมีชีวิตชีวาในการดำรงชีวิต จึงเป็นที่มาและแรงบันดาลใจในการต่อยอดการสร้างสรรค์เรื่องราวจากความไร้สาระที่พบเจอในชีวิตประจำวันโดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) จากรูปทรงสิ่งของที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เช่น แก้ว ไม้ขีดไฟ แจกัน หรือ รูปทรงสิ่งมีชีวิต เช่น ดอกไม้ ต้นไม้ และ แมว เป็นต้น ซึ่งถูกแปรสภาพปรับบริบทรูปทรงให้บิดเบี้ยว ยืด หด หรือให้แตกต่างไปจากความเป็นจริงเดิม ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการอันไร้ขอบเขต ที่สร้างความสนุกสนานด้วยลายเส้นในรูปแบบ

ลักษณะของคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนและสีเส้นที่มีความสดใสที่ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจในด้านรูปแบบมีจากประสบการณ์ของการสัมผัสการรับรู้ จากแนวงานศิลปะกราฟฟิคดี (Street art) และการ์ตูนในสื่อทางโทรทัศน์ต่างๆ จากสิ่งเหล่านี้ ล้วนก่อให้เกิดความสุขและความประทับใจที่ได้รับการซึมซับมาตั้งแต่วัยเด็กและมีอิทธิพลต่อรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ศิลปะมาจนถึงปัจจุบัน จากการจดบันทึกเหตุการณ์เรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเจอ นำมาสู่กระบวนการทางความคิดในการสร้างพื้นที่แห่งอิสระและความสนุกสนานด้วยจินตนาการที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในชีวิตอย่างไร้ขอบเขต สร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการทางทัศนศิลป์ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) เป็นสื่อในการถ่ายทอดผลงาน

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวไร้สาระและเหตุการณ์ในชีวิตที่ไม่ได้มีความสำคัญ เพื่อนำเสนอแง่มุมในการให้คุณค่าในการมองสิ่งต่าง ๆ บนโลกด้วยความอิสระ หลุดออกจากกรอบและหลักความเป็นจริงหรือเป็นเสมือนการถอดรื้อฐานเดิมด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานของความคิด จินตนาการและรูปทรงสิ่งของ หรือรูปทรงสิ่งมีชีวิตด้วยการจดบันทึกจากชีวิตประจำวัน และนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบเหนือจริง (Surrealism)
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ พื้นที่แห่งความสุขและความสนุกสนานจากเรื่องไร้สาระด้วยรูปทรงและสีเส้นจากจินตนาการผ่านกระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen)

แนวคิดในการสร้างสรรค์

มนุษย์มีความพยายามจะหาเหตุผลให้กับปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นและยึดติดกับสาระของเหตุผล จนบางครั้งสาระที่เรายึดติดนั้นปราศจากอิสระและความสุขจากการจินตนาการ ข้าพเจ้าใช้พื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนำเสนอแง่มุมในการหาความสุข ความสนุกสนาน ตลอดจนความเพลิดเพลินจากเหตุการณ์ที่ปราศจากสาระให้เกิดสาระต่อความสุขของชีวิตข้าพเจ้า

สมมติฐานของการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานเรื่องราวไร้สาระที่เกิดขึ้นจากการได้พบเจอประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันเป็นการนำเสนอถึงเรื่องราวที่ไม่มีแก่นสาร และไม่ได้มีความสำคัญในชีวิต เพื่อเปลี่ยนแง่มุมในการให้คุณค่าและความหมายกับเรื่องราวที่ไม่สำคัญ แต่กลับมีผลต่อการใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข ด้วยจินตนาการและการคิดนอกกรอบ มีอิสระ และความสนุกสนานจากเรื่องราวที่ได้พบในชีวิตประจำวันในรูปแบบผลงานระนาบ 2 มิติ โดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) เพื่อสร้างสรรค์รูปทรงและสีสรรที่มีความสดใสและสนุกสนาน

สัญลักษณ์และการสื่อความหมาย

รูปทรงเก้าอี้ โต๊ะ โทรทัศน์ ฯลฯ รูปทรงเหล่านี้ล้วนเป็นรูปทรงที่สามารถพบเจอในชีวิตประจำวันอย่างเป็นประจำภายในบ้านที่อยู่อาศัย เช่น ในห้องนอน ห้องนั่งเล่น ห้องครัว รูปทรงสิ่งของจึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการนำเสนอบรรยากาศภายในสถานที่ของเรื่องราวไร้สาระที่ได้พบเจอในแต่ละวันจากการจดบันทึกของข้าพเจ้า ด้วยการสร้างสรรค์รูปทรงที่อ้างอิงมาจากรูปทรงที่มีอยู่จริง นำมาตัดทอนหรือทำให้รูปทรงบิดเบี้ยว ยืด หด ผสมผสานและต่อยอดด้วยความคิดและจินตนาการ เพื่อก่อให้เกิดรูปทรงที่มีความเหนือจริงและสร้างบรรยากาศแห่งความสุขที่เกิดจากความไร้สาระได้อย่างอิสระ

เก้าอี้เป็นเฟอร์นิเจอร์ที่ทุกบ้านต้องมี ไม่ว่าจะไปที่ไหนมาข้าพเจ้ามักกลับมานั่งเก้าอี้ตัวโปรดที่อยู่ในบ้านเสมอ การได้ที่นั่งน้ำหนักตัวลงบนที่นั่ง ได้เอนหลังแนบชิดกับพนักพิง ปลดปล่อยแขนสองข้างให้เป็นอิสระจากการใช้ชีวิต เป็นการหยุดทุกอย่างของวันนั้น สำหรับข้าพเจ้าเก้าอี้จึงเปรียบเสมือนที่พักกายที่พักใจ ไม่ใช่แค่มีหน้าที่คอยรองรับร่างกายหรืออวัยวะของเราอย่างเดียวยังรวมไปถึงความรู้สึกที่เหนี่ย้อล้าจากเรื่องราวที่เราพบเจอในแต่ละวันอีกด้วย

โต๊ะทำงานเป็นสถานที่ของการเริ่มต้นความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของข้าพเจ้า ด้วยการปลดปล่อยความอิสระในการสร้างสรรค์และยังเป็นพื้นที่แห่งการปลดปล่อยตัวเองจากโลกแห่งความเป็นจริงอีกด้วย

โทรทัศน์เปรียบเสมือนมิติเวลาที่ต่างไปจากที่เราเป็นอยู่ มันมักบอกเรื่องราวสิ่งอื่นรอบ ๆ ตัวเราที่เราอยากรู้อยากเห็นผ่านจอสีเหลี่ยม ย้อนกลับไปเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ข้าพเจ้าในวัย 7 ขวบ ชื่นชอบการดูการ์ตูนจากโทรทัศน์ช่องโปรดมาก ตอนนั้นฉันใช้เวลาหมดไปกับการนั่งดูจอสีเหลี่ยมได้ทั้งวัน จนเรียกได้ว่าโทรทัศน์เป็นเพื่อนสนิท สิ่งหนึ่งที่สำคัญในชีวิตช่วงนั้นของฉัน และยังมีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าจนถึงปัจจุบัน

รูปทรงหยดน้ำ รูปทรงคว้น รูปทรงก้อนเมฆ ฯลฯ ล้วนเป็นรูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปทรงที่นำเสนอถึงบรรยากาศของสถานที่หรือบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้าที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละสถานการณ์ของเรื่องราวไร้สาระ ด้วยการประกอบกันของเส้นซิกแซกหรือเส้นตรงที่ขีดเข้าไปเข้ามาจนเกิดเป็นการสร้างค่าน้ำหนักเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความรู้สึกสนุกสนานและความอิสระภายในผลงานที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของรูปทรงและบรรยากาศที่ไม่หยุดนิ่งเพื่อนำเสนออารมณ์และความรู้สึกภายในผลงานจากเหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าได้พบเจอกับความไร้สาระ

รูปทรงหยดน้ำ และก้อนเมฆ ทุกครั้งหลังฝนตกข้าพเจ้ามักจะเจอหยดน้ำเกาะอยู่ตามใบไม้หลังครด โต๊ะเก้าอี้ม้าหินในสวน และมันมักจะมาพร้อมกับฟ้าเปิดเห็นหมู่เมฆสีขาวสว่างแข่งกันลอยเด่นอยู่บนท้องฟ้า มองสิ่งเหล่านี้แล้วลองสุดลมหายใจเข้าจนเต็มปอด มันสดชื่นจนทำให้ตัวเบาขึ้นมาเลย ข้าพเจ้าคิดว่าหลังจากฝนตกมีหยดน้ำเกาะตามสิ่งของ มีก้อนเมฆและฟ้าอันสดใสเป็นพื้นหลังมันคงเป็นสัญญาณบอกฉันว่าการเริ่มต้นใหม่สำหรับทุกเรื่องกำลังจะเกิดขึ้นต่อจากนี้

รูปทรงคล้ายคน รูปทรงกระดูก รูปทรงคล้ายสัตว์ รูปทรงต้นไม้และรูปทรงดอกไม้ ฯลฯ ล้วนเป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) นำเสนอถึงจุดเด่นและจุดรอง ที่เป็นการถ่ายทอดถึงเนื้อหาและสาระสำคัญของเรื่องราวไร้สาระในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไป เป็นเสมือนรูปทรงที่เป็นตัวแทนในการพบเจอเรื่องราว ด้วยการเปรียบเทียบต่าง ๆ เป็นตัวละครเอกที่ได้พบเจอเรื่องราวของความสุข ด้วยมุมมองตามแต่ละเหตุการณ์ เรื่องราว และสถานที่ที่แตกต่างกันออกไป

ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบและเทคนิควิธีการมีดังนี้

1. ด้านเนื้อหา สร้างสรรค์ผลงานจากเรื่องราวไร้สาระที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเพื่อนำเสนอถึงแง่มุมของเหตุการณ์ที่ไม่ได้มีความสำคัญ แต่กลับมีผลต่อความสุขในการใช้ชีวิตอย่างมีอิสระ
2. ด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์บนกระดาษ 2 มิติ ด้วยการสร้างรูปทรงสิ่งของ และรูปทรงสิ่งมีชีวิตที่อ้างอิงมาจากรูปทรงที่มีอยู่จริง ด้วยการยืด หด ตัดทอน ผสมผสานกับความคิดและจินตนาการที่ต่อยอดมาจากเหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าได้พบเจอในชีวิตประจำวัน สร้างพลังแห่งความสนุกสนานด้วยการประกอบกันของทัศนธาตุที่ก่อให้เกิดรูปทรงและบรรยากาศที่มีความเคลื่อนไหว เพื่อสะท้อนแง่มุมเล็ก ๆ ที่ส่งผลต่อการมองโลกอย่างมีความสุขจากการจดบันทึกเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน

3. ด้านเทคนิควิธีการ ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) ด้วยรูปทรงอิสระ รูปทรงอินทรีย์ และใช้สีคู่ตรงข้ามในการแสดงออกถึงความสนุกสนาน สดใสมีชีวิตชีวาจากมุมมองในการให้คุณค่าของเรื่องราวไร้สาระ

คำนิยามคำศัพท์

Nonsense	ไร้สาระ
Happiness	ความสุข
Freedom	อิสระ
Boundless	ไร้ขอบเขต
Imagination	จินตนาการ
Diary	บันทึกประจำวัน
Value	คุณค่า
Printmaking	ศิลปะภาพพิมพ์
Silkscreen	ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

จากการพิจารณาถึงแง่มุมในการใช้ชีวิตร่วม 27 ปี ข้าพเจ้าเล็งเห็นถึงประเด็นสาระเล็ก ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตประจำวัน เรียกได้ว่า “ไร้สาระ” ในเรื่องของความหมายและคุณค่า ไม่ใช่เรื่องราวที่สำคัญหรือมีผลกระทบที่ยิ่งใหญ่ต่อชีวิตของข้าพเจ้ามากนัก แต่การนำเสนอประเด็นสาระเล็ก ๆ นี้ มาต่อยอดเรื่องราวความคิดที่ผสมผสานกับจินตนาการนั้น สามารถสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่มีความมีอิสระและไม่มีแบบแผนได้อย่างมีสุนทรียภาพ โดยถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวการ์ตูนที่มีรูปทรงลดทอนจากความเป็นจริง เส้นที่มีความสนุกสนานและสีสันทันของผลงานที่มีความสดใส ที่จะกล่าวต่อไปนี้ ล้วนเป็นชุดองค์ประกอบที่สำคัญของอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

อิทธิพลด้านเนื้อหา

การศึกษาอิทธิพลด้านเนื้อหาที่ข้าพเจ้าได้รับจากการค้นคว้าหาข้อมูลนั้น เป็นส่วนสำคัญในการคลี่คลายอัตลักษณ์ (Identity) หรือตัวตนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สามารถอธิบายสาระความเป็นตัวตนและที่มาของความคิดได้อย่างชัดเจน เป็นส่วนข้อมูลเชิงลึกที่สำคัญของกระบวนการที่มาของความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

อิทธิพลจากทฤษฎีจิตภาพ

จิตภาพหรือจินตนาการเป็นเครื่องมือสำหรับการต่อยอดเรื่องราวของความไร้สาระที่ข้าพเจ้าได้พบเจอ ก่อให้เกิดความอิสระ ความสนุกสนาน และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อให้ความกระฉ่าง สามารถอธิบายทฤษฎีและความหมายของคำว่าจินตนาการได้ ดังนี้

ทฤษฎีการตอบสนอง (Response Theory) ของลาซารัส (Lazarus) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การตอบสนองต่อสิ่งเร้าใด ๆ นั้น ขึ้นอยู่กับกับสร้างจิตภาพต่อสิ่งเร้านั้น ๆ ทฤษฎีนี้จะอธิบายความแตกต่างของแต่ละบุคคลในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าชนิดเดียว เช่น ภาวะของโรค การรักษาของแพทย์ การนอนอยู่ในตึกผู้ป่วยหนัก เป็นต้น การตอบสนองต่อสิ่งเร้าใด ๆ นั้น จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในอดีตที่จะเป็นตัวเสริม หรือกำหนดให้มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในปัจจุบันว่าควรเป็นเช่นไร

ทฤษฎีการสร้างจิตภาพ (Imagery Theory) ของดอสเสย์ (Dossey) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การสร้างจิตภาพมีพื้นฐานมาจาก การเชื่อมต่อของช่องว่างระหว่างมิติของเวลา การสร้างจิตภาพเกิดขึ้นเพราะมีการทะลุเข้าไปในช่องว่างระหว่างมิติของเวลา ทำให้ ณ จุดนั้น ไม่มีอดีต ปัจจุบัน และ

อนาคต ขณะเกิดการสร้างจินตภาพเวลาจะคงอยู่อย่างนั้น ทฤษฎีนี้จึงเป็นการนำภาพในอดีตของตนเองที่เคยประสบมา แล้วสร้างจิต-ภาพใหม่เพื่อแก้ไขให้ดีขึ้น

ทฤษฎีจิตสังเคราะห์ (Psycho Synthesis) ของอาซาจิโอรี่ (Ar Sae jo o li) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า รูปแบบประกอบด้วย 3 ส่วน ส่วนแรกคือ ระดับต่ำสุดของจิตใต้สำนึก เป็นความจำที่ลืม ส่วนที่สองคือ ระดับกลางหรือระดับที่ไม่รู้สึกตัว เป็นเหตุการณ์วันต่อวันในการปะติดปะต่อของการเกิดเหตุผล ส่วนที่สามคือ ระดับสูง เป็นส่วนของปัญญา ความรัก ความคิดสร้างสรรค์ นำไปสู่การปฏิบัติตนของแต่ละบุคคล การฝึกวิธีนี้จะใช้ในการบำบัดอาการต่าง ๆ เช่น ลดความวิตกกังวล เป็นต้น

ทฤษฎีการบำบัดรักษาทางจิตด้วยความเป็นจริง (Eidetic Psychotherapy) ของเอสซิน (Assin) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ร่างกายประกอบด้วย 3 ส่วนที่เป็นสิ่งเดียวกัน เกิดเป็นปฏิกริยาต่อกันในภาวะที่ไม่รู้สึก ประกอบด้วยภาพในใจ การตอบสนองทางร่างกายและความหมาย ภาพในใจจะกระตุ้นความรู้สึก และเกิดการตอบสนองความจริงภายนอกกรอบ ๆ บุคคล เป็นต้น

ทฤษฎีการสร้างจินตภาพของฮอโรวิตซ์ (Horowitz) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างจินตภาพและรูปแบบของความคิดมี 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกาย (Enactive Thought) ความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกายจะเป็นความคิดที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เช่น การคิดถึงการยกของหนักจะทำให้เกิดการหดเกร็งของกล้ามเนื้อที่ไหล่และแขน การคิดถึงภาพการกัดผลมะนาวสีเหลืองที่สุกแล้ว ได้ชิมรสเปรี้ยวของมะนาว กล้ามเนื้อบริเวณด้านหน้าของหูกจะเกร็ง และมีน้ำลายไหลออกมาจากปาก เป็นต้นความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกายดังกล่าว จะถูกควบคุมโดยสมองส่วนลิมบิก (Limbic System) สมองส่วนนี้จะควบคุมภาวะอารมณ์ให้มีการตอบสนองทางร่างกาย การสร้างจินตภาพสามารถนำมาใช้ควบคุมความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกายได้ เพราะการสร้างจินตภาพจะทำให้เกิดการเชื่อมต่อของภาวะอารมณ์ กระตุ้นความคิดที่มีอิทธิพลต่อการตอบสนองของร่างกาย และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่สามารถสังเกตได้

2. ความคิดในเชิงเปรียบเทียบวิเคราะห์วิจารณ์ (Lexical Thought) ความคิดในเชิงเปรียบเทียบวิเคราะห์วิจารณ์เป็นความคิดในการสื่อสารให้มีความกระจ่างชัด ความคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดนามธรรม การคำนวณ การจดจำเวลา การวิเคราะห์วิจารณ์ให้มีความชัดเจน โดยความคิดนี้จะอยู่ในสมองซีกซ้าย ซึ่งจะเกิดจากการเรียนรู้ในวัยเด็ก เก็บสะสมเป็นประสบการณ์ และเก็บไว้ในความทรงจำ เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารเข้ามาใหม่ บุคคลนั้นก็จะเป็นไปพิจารณาเปรียบเทียบความเป็นเหตุและผลตามความเป็นจริง และประสบการณ์การเรียนรู้ของบุคคลที่เกิดในขณะนั้น เกิดเป็นพฤติกรรมและอารมณ์ที่แสดงออก

3. ความคิดให้เห็นภาพ (Imaged Thought) ความคิดให้เห็นภาพเป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับความฝัน การสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะถูควบคุมโดยสมองซีกขวา โดยส่วนมากจะติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ความคิดให้เห็นเป็นภาพจะมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในช่วงก่อนที่เด็กจะเริ่มหัดพูด เมื่อเด็กเริ่มหัดพูดและบอกความรู้สึกหรือความคิดออกมาเป็นคำพูด ทำให้การพัฒนาความคิดให้เห็นเป็นภาพลดน้อยลง การเรียนในโรงเรียนจะทำให้สมองซีกซ้ายมีการพัฒนามากในเรื่องความคิดเป็นเหตุเป็นผล และความคิดตรรกะวิทยา ในขณะที่สมองซีกขวาจะพัฒนาช้าลง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งบุคคลส่วนใหญ่ความคิดเชิงเหตุเชิงผล เปรียบเทียบวิเคราะห์ วิเคราะห์จะเด่นกว่าความคิดให้เห็นเป็นภาพ

บุคคลแต่ละคนมีความสามารถในการสร้างจินตภาพไม่เท่ากัน บุคคลที่สมองซีกขวาโดดเด่น จะสร้างจินตภาพได้ง่าย ขณะที่บุคคลสมองซีกซ้ายเด่น มักเกิดความขัดแย้งต่อการสร้างจินตภาพ เนื่องจากความคิดมักจะขึ้นอยู่กับความเป็นจริง ความเป็นเหตุเป็นผล แต่ก็สามารถสร้างจินตภาพได้ ถ้าทราบเหตุผลของการสร้างจินตภาพ และการฝึกจะต้องเริ่มจากการฝึกในระดับง่าย ๆ ค่อยเป็น ค่อยไป อาจจะต้องทำหลาย ๆ ครั้ง หรือใช้ประสาทสัมผัสหลาย ๆ ด้าน เป็นตัวกระตุ้นในการสร้างจินตภาพ

ความคิดที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะทำงานสัมพันธ์กันในขณะที่มีการสร้างจินตภาพ โดยการสร้างจินตภาพจะกระตุ้นสมองซีกขวาให้เกิดความคิดให้เห็นภาพ ซึ่งจะเป็นภาพสถานที่ที่ที่พึงพอใจ สถานที่ที่รื่นรมย์ และขณะที่ใช้ความคิดเห็นภาพสถานที่ที่ที่พึงพอใจนั้น จะเกิดการกระตุ้นสมองส่วนลิมบิก (Limbic System) ซึ่งจะเป็นส่วนที่ควบคุมภาวะอารมณ์ ก่อให้เกิดอารมณ์ด้านบวก เกิดความรู้สึกสบาย ผ่อนคลาย เพลินเพลิน ขณะเดียวกันสมองซีกซ้ายจะได้รับข้อมูลตามเนื้อหาการสร้างจินตภาพ ก่อให้เกิดการใช้ความคิดเชิงเหตุเชิงผล ความคิดเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ ทำให้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาความคิดไปในทางที่ถูกต้อง อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง (มนัส โกมลฑา, 2009

อิทธิพลจากแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์

“มุ่งทั้งทำลายระเบียบกฎเกณฑ์ของโลกภายนอกที่เป็นจริงที่มีอยู่เดิม ซึ่งปิดบังจ้องจำทำให้มนุษย์อยู่ในสภาพน่าสมเพช ไร้พลังไร้เสรีภาพ กับมุ่งทั้งสร้างสรรค์โลกใหม่ ความเป็นจริงที่ใหม่เพื่อให้มนุษย์ใช้ชีวิตใหม่อย่างมีคุณค่า ปราศจากความขัดแย้ง และมีเสรีภาพสมบูรณ์”

คำพูดขององเดร เบรอตง ผู้ก่อตั้งกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ ได้กล่าวถึงแนวคิดและวิธีการแบบเซอร์เรียลลิสต์ ในปี 1924 การกำเนิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์นั้น มีปัจจัยมาจากวิกฤตทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของฝรั่งเศสหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 (ค.ศ. 1914-1918) แม้ฝรั่งเศสจะเป็นฝ่ายชนะ

สงคราม ประเทศ-ฝรั่งเศสก็เข้าสู่ยุคของหายนะ ชาวชนบทต้องเข้ามาเป็นแรงงานในโรงงานในเมืองใหญ่ ๆ ระเบิดสงครามลงบนพื้นที่เพาะปลูก สร้างความเสียหายเป็นอย่างมาก ชนชั้นกลางระดับนายทุนหันไปให้การสนับสนุนขบวนการฟาสซิสต์ที่ก่อตัวขึ้นในเยอรมันนีและอิตาลี รัฐบาลไม่สามารถแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจและสังคม เมื่อรัฐบาลชุดเก่าลาออก ผู้บริหารชุดใหม่ก็ไม่สามารถแก้ปัญหาได้เอง เบริอตง ผู้ก่อตั้งกลุ่มเซอร์เรียลิสต์ ได้ก่อตั้งวารสาร *Littérature* วัตถุประสงค์ในการก่อตั้งคือต่อต้านวรรณคดีที่มีอยู่ในขณะนั้นในทุกรูปแบบ และพร้อมกันนั้นก็นำเสนอผลงานประพันธ์ที่ชนชั้นกลางต่อต้านแต่เห็นว่ามีคุณค่า เช่น กวีนิพนธ์ของแร็งโบและโลเทรอมงต์ ซึ่งเคยถูกจัดว่าเป็น “กวีที่ถูกประนาม” นอกจากนี้เขายังสนใจทฤษฎีเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกของซิกมุนด์ ฟรอยด์ ซึ่งสังคมฝรั่งเศสปฏิเสธและต่อต้านอย่างรุนแรง จากนั้นเขาได้ไปพบกับกลุ่มดาดา เขาเห็นว่าเป้าหมายของกลุ่มดานั้นที่ต่อต้านสงครามและต้องการทำลายค่านิยมทุกชนิดของชนชั้นกลางเพื่อที่จะไม่ให้เกิดสงครามขึ้นอีกครั้ง สอดคล้องกับเป้าหมายของตนเอง จึงไปสมัครและเสนอวารสาร *Littérature* เป็นกระบอกเสียงเผยแพร่ความคิดและกิจกรรมของกลุ่มด้วย กลุ่มดาดานิยมใช้ความรุนแรง ประชดแดกดันชนชั้นกลางในทุกรูปแบบ การที่ได้เข้าไปร่วมกับกลุ่มดาดาทำให้เบริอตงได้รับประสบการณ์ทั้งในแง่ความคิดและการปฏิบัติที่ช่วยให้รู้วิธีเผชิญกับการต่อสู้กับปัญหาแบบแปลกใหม่

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า ทฤษฎีของซิกมุนด์ฟรอยด์นั้น มีอิทธิพลต่อแนวทางของกลุ่มกวีนิพนธ์และศิลปินเซอร์เรียลิสต์ในเรื่องของจิตไร้สำนึก โดยวิธีการสำรวจจิตไร้สำนึก ตามที่กลุ่มศิลปินเซอร์เรียลิสต์นั้นได้ทดลองและศึกษานั้นสามารถสำรวจและศึกษาได้หลากหลายวิธี ด้วยกระบวนการบางอย่างที่จะพาเราเข้าไปถึงความคิดที่อยู่ภายใต้จิตไร้สำนึก สามารถสำรวจถึงตัวตนและความคิดที่แท้จริง โดยใช้เรื่องราวจากความคิด จิตไร้สำนึก ถ่ายทอดผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กวีนิพนธ์ และวรรณกรรมที่สามารถเห็นได้จากผลงานของศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลิสต์ (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2537)

ทฤษฎีความเป็นเด็กของกลุ่มเซอร์เรียลิสต์ กลุ่มเซอร์เรียลิสต์มีความสนใจเกี่ยวกับความเป็นเด็ก การแสดงตัวตนออกมาได้อย่างชัดเจนและไร้เดียงสา ไม่ใช่เหตุและผลเป็นตัวกำกับความคิดเหมือนผู้ใหญ่ กลุ่มเซอร์เรียลิสต์ไม่ได้ต้องการย้อนกลับไปสู่วัยเด็ก แต่เพียงต้องการนำความเป็นเด็กที่เหลืออยู่ออกมาใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อเป็นอีกกระบวนการหนึ่งในการเข้าไปสู่ความคิดใต้จิตสำนึก โดยการเขียนอัตโนมัติหรือการวาดภาพอัตโนมัติ เพื่อนำเสนอความคิดของผลงานที่มีความชัดเจนและไร้เดียงสาเหมือนกับการแสดงออกของเด็ก (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2537) ซึ่งเมื่อได้ศึกษากระบวนการที่เกี่ยวกับความเป็นเด็ก การค้นพบถึงความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีความเป็นเด็ก และตัวตนของข้าพเจ้า ความสดใหม่จากวิธีการเขียนด้วยความรู้สึกแบบตรงไปตรงมาในการสร้างสรรค์ผลงาน การไม่ตั้งเป้าหมายและคาดหวังผลลัพธ์ในการสร้างสรรค์มาตั้งแต่เด็กจนมาถึงปัจจุบัน ความคิดและจินตนาการของรูปทรง สีสรรค์ที่ไม่ถูกจำกัดและไม่คาดหวังให้ออกมาเหมือนจริง เป็นที่มาของตัวตน หรือเผยให้เห็นถึงความสนุกสนานและอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

อิทธิพลจากกลุ่มเอ็กซ์เพรสชันนิสม์

“เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ คือ อารมณ์ของผู้ถ่ายทอดมาก่อนเป็นอันดับแรก อารมณ์จะมาก่อนความเป็นจริงที่เห็นอยู่ตรงหน้า อารมณ์มาก่อนสภาพแวดล้อมของสิ่งที่วาด” (SpokedarkTv, 2019)

เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ หรือ ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์หรือ ลัทธิแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism) คือขบวนการทางวัฒนธรรมที่เริ่มขึ้นในประเทศเยอรมนี เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 วัตถุประสงค์ของขบวนการนี้คือ การแสวงหาความหมายของ “ความรู้สึกมีชีวิตชีวา” (being alive) และประสบการณ์ทางอารมณ์แทนความเป็นจริงทางวัตถุ แนวโน้มของศิลปินกลุ่มนี้จะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อที่จะแสดงผลที่มีต่ออารมณ์ และเป็นศิลปะอัตวิสัย (subjective art form) ซึ่งหมายถึง มุมมองหรือความคิดเห็นของบุคคล โดยเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก ความเชื่อ หรือความต้องการ ซึ่งตรงข้ามกับความเป็นจริง

เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ปรากฏในงานศิลปะหลายรูปแบบเทคนิคและวิธีการที่รวมทั้ง จิตรกรรม วรรณกรรม การละคร ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรมและดนตรี และอันเป็นคำที่มีนัยยะถึงอารมณ์รุนแรงภายใน (angst) โดยศิลปินกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลแนวคิด คตินิยมจากแวน ก็อก และ โกลแกงโดยตรง นั่นคือการแสดงออกถึงอารมณ์ภายในอันเร้าร้อนรุนแรง การใช้สีและการตัดเส้นรอบนอก เพื่อขับเน้นให้รูปทรงเด่นชัดและแข็งกร้าว พวกเขาสะท้อนแนวคิดที่เกี่ยวกับสังคม และความเป็นจริงในสังคม ความประทับใจในธรรมชาติลงฉับพลันทั้งความรู้สึกรุนแรง บำระท่า เกลียดชัง ทารุณ ความเจ็บปวดทางร่างกาย ทรมาน นำเกลียดน่ากลัว เป็นการมองโลกในแง่ร้าย มีความเชื่อมั่น แสงสี การรับรู้โลกภายนอก ตอบสนองด้วยความรู้สึกของตนเอง (ศิลปะอัตวิสัย) (ชวพล จึงสมาน, 2557)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าใช้อารมณ์และความรู้สึกเป็นหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวจากความสุข ไร้สาระและมีอิสระ ซึ่งภาพรวมเชิงกายภาพของผลงานนั้นแสดงออกด้วยภาษาของศิลปะหรือทัศนธาตุในบริบทของฝีแปรงหรือลายเส้นที่ฉับไว ไม่เน้นให้เส้นนั้นมีคามสวยงาม รูปทรงที่เกิดขึ้นจะเป็นรูปทรงที่ไม่ให้ความสำคัญต่อความเหมือนจริง แต่ทว่าสร้างสรรค์ด้วยอารมณ์ความรู้สึกที่มีความสนุกแบบไม่คำนึงถึงผลลัพธ์ และผสมผสานกับการมองเห็นอันเป็นการรับรู้ที่ไม่คำนึงถึงหลักความเป็นจริง แม้ลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์จะใช้อารมณ์โกรธเกรี้ยวในการสร้างผลงานที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแบบตรงไปตรงมา แต่ข้าพเจ้าก็ได้รับอิทธิพลจากความสดใหม่ของอารมณ์ที่ถูกถ่ายทอดผลงานจากลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์

อิทธิพลจากศิลปะกราฟฟิคิตี้ (Graffiti Art)

กล่าวได้ว่าแนวงานศิลปะโดยนัยนี้เป็นรูปแบบผลงานที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างความอิสระและความจริง ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปะกราฟฟิคิตี้หรือสตรีทอาร์ตมาตั้งแต่เด็ก โดยสตรีทอาร์ตเริ่มมีบทบาทขึ้นในเมืองนิวยอร์ก ปี 1970 เริ่มแรกเป็นเพียงการแสดงถึงสัญลักษณ์และการสื่อสารระหว่างคนในกลุ่ม ที่ถูกแบ่งโดยเชื้อชาติต่าง ๆ ในอเมริกา โดยอาศัยใช้สีสเปรย์พ่นเป็นตัวอักษรในที่สาธารณะ จนเริ่มพัฒนามาเป็นคำวิพากวิจารณ์ประเด็นทางสังคมและการเมือง ซึ่งคำว่าสตรีทอาร์ตนั้นถูกจำกัดคานิยามและความหมายเป็นงานศิลปะที่อยู่บนพื้นที่สาธารณะที่สามารถพบเห็นโดยทั่วไปทั้งบนกำแพงและสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ แต่ปัจจุบันสตรีทอาร์ตอาจไม่ได้หมายถึงศิลปะที่อยู่บนท้องถนนเพียงอย่างเดียว บางถูก นำเสนอในรูปแบบบนกระดาษ เฟรม หรือ วิดีโออาร์ต เหมือนศิลปะทั่ว ๆ ไป งานสตรีทอาร์ตจะมีลักษณะของตัวละครที่เด่นชัด สีเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ การเข้าถึงของผู้คนที่ง่ายด้วยเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนมากเท่ากับงานจิตรกรรมหรืองานประติมากรรม และการทำซ้ำของผลงานสตรีทอาร์ตที่มีให้เห็นได้ทั่วไปในท้องถนนจะเห็นได้ว่ารูปแบบผลงานของศิลปะแนวสตรีทอาร์ตนั้นจะมีความอิสระทั้งตัวผลงานที่ถูกสร้างขึ้นบนระนาบของผนังตึก ฝาสังกระสี รวมไปถึงเสาไฟ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงมีความสนใจแนวงานสตรีทอาร์ตมาตั้งแต่เด็ก ในรูปแบบผลงานที่มาจากจินตนาการผสมผสานกับรูปทรงจากความจริงใช้สีเส้นที่ฉูดฉาดและลงตัว หรือองค์ประกอบที่มีความน่าสนใจ



ภาพที่ 1 ภาพผลงาน สตรีทอาร์ต ของรักกิจ ควรหาเวช

เข้าถึงเมื่อ 29 กุมภาพันธ์ 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.flickr.com/photos/>



ภาพที่ 2 ภาพผลงานสตรีทอาร์ตของแดน บอทเล็ก (Daan Botlek)
เข้าถึงเมื่อ 29 กุมภาพันธ์ 2564, เข้าถึงได้จาก
[https://www.prime8artleague.com/ daan-botlek](https://www.prime8artleague.com/daan-botlek)



ภาพที่ 3 ภาพผลงานสตรีทอาร์ตของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.bkkwheels.com/news/buk-ruk-urban-arts-festival-wall-art-ศิลปะพาคนเดิน/>



ภาพที่ 4 ภาพผลงานสตรีทอาร์ตจากหนังสือสตรีทอาร์ต สเก็ตบุ๊กส์ (Street Art Sketchbook) เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/289074869826585285/?lp=true>

อิทธิพลจากทฤษฎีรูปทรงและสี

รูปทรง หมายถึง โครงสร้างทางรูปของงานศิลปะที่รวมทั้งรูปภายในและภายนอกจะเป็นโครงสร้างที่ก่อรูปขึ้นด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียว หรือหลายหน่วยย่อยที่รวมตัวกันขึ้นก็ได้ เช่น รูปทรงของงานประติมากรรมที่ทำเป็นรูปคนคนเดียว หรืองานประติมากรรมกลุ่มคน รูปทรงของงานจิตรกรรมชิ้นหนึ่ง หมายถึงส่วนรวมของผลงานชิ้นนั้นๆ ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนต่าง ๆ หลายส่วน หรือรูปทรงย่อย ๆ หลายรูปทรง รวมทั้งที่ว่างหรือฉากหลังด้วย ซึ่งในการสร้างรูปทรงของผลงานข้าพเจ้าเกิดจากการผสมผสานของรูปทรงอินทรีย์รูป รูปทรงอิสระและรูปทรงบริสุทธิ์ซึ่งมีความหมายดังนี้

รูปทรงอินทรีย์ (Organic Form) หมายถึง รูปทรงของสิ่งมีชีวิต หรือมีลักษณะคล้ายกับสิ่งมีชีวิต มีโครงสร้างที่ประกอบขึ้นด้วยการขยายตัวและผนึกรวมตัวของเซลล์ต่าง ๆ ได้แก่ คน สัตว์ พืช เซลล์ของสัตว์และพืชที่นำมาขยาย กระดูก ปะการัง เมื่อกกล่าวถึงอินทรีย์ในงานศิลปะ หมายถึงรูปทรงที่ให้ความรู้สึกว่ามีโครงสร้างของสิ่งมีชีวิตและเติบโตได้

รูปทรงอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปทรงที่มีได้จำกัดอยู่ในแบบเรขาคณิต หรืออินทรีย์รูป แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปทรงของหยดน้ำ เมฆ บ่อน้ำ ควัน มีลักษณะลื่นไหล แต่รูปทรงเรขาคณิตให้ความรู้สึกที่เป็นกลาง รูปทรงอินทรีย์ให้ความมีชีวิต รูปทรงอิสระให้ความเคลื่อนไหว เติบโต รูปทรงอิสระมีลักษณะขัดแย้ง

กับรูปทรงเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปทรีอินทรี

รูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form) หมายถึง รูปทรงที่มีได้เป็นตัวแทนของสิ่งใดในธรรมชาติเป็นรูปทรงของตัวเองแสดงออกด้วยตัวเอง โดยไม่อาศัยการอ้างอิงหรือเปรียบเทียบกับธรรมชาติ การเข้าถึงรูปทรงบริสุทธิ์มี 2 วิธี คือ

1. พยายามตัดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นต่อสาระแท้จริงของรูปทรงจากธรรมชาติออกไปให้มากที่สุด ด้วยกระบวนการที่ควบคุมโดยการเห็นแจ้งหรือสัญชาตญาณ

2. สร้างรูปขึ้นใหม่ โดยไม่อาศัยรูปทรงจากธรรมชาติเลย ด้วยกระบวนการไปทางปัญญา (ชลูต นิมเสมอ, 2557)

คำจำกัดความของสี คือ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่สายตาของมนุษย์สามารถรับสัมผัสได้ แม้สีที่เป็นวัตถุ (Pigment Primary) ซึ่งประกอบไปด้วยเหลือง แดงและน้ำเงิน สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี สีมี่หน้าที่เดียวกันกับน้ำหมึกทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการหนึ่ง คือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง

คู่สี คือ สีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงสีธรรมชาติอันเป็นคู่สีกัน ถ้านำมาวางเคียงกันจะให้ความสดใส ให้พลังการจัดของสีซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่างมาก บางทีก็เรียกคู่สีนี้ว่าเป็นสีตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrast) คู่สีนี้ถ้านำมาผสมกันจะได้เป็นสีกลาง แต่ถ้านำสีหนึ่งเจือลงไปนสีคู่ของมันเล็กน้อย จะทำให้นั้นหม่นลง ถ้าเจือมากจะหม่นมาก จิตรกรบางกลุ่มใช้สีคู่หรือสีตรงข้ามนี้แทนสีดำในการทำให้อันหม่นลง (ชลูต นิมเสมอ, 2557)

ข้าพเจ้าใช้สีคู่ตรงข้ามในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น แดงเขียว น้ำเงินส้ม ม่วงเหลือง เพื่อให้เกิดน้ำหนักที่ต่างกันแบบต่างขั้ว เพื่อให้น้ำหนักในผลงานมีความสนุกสนานและมีความสดใส

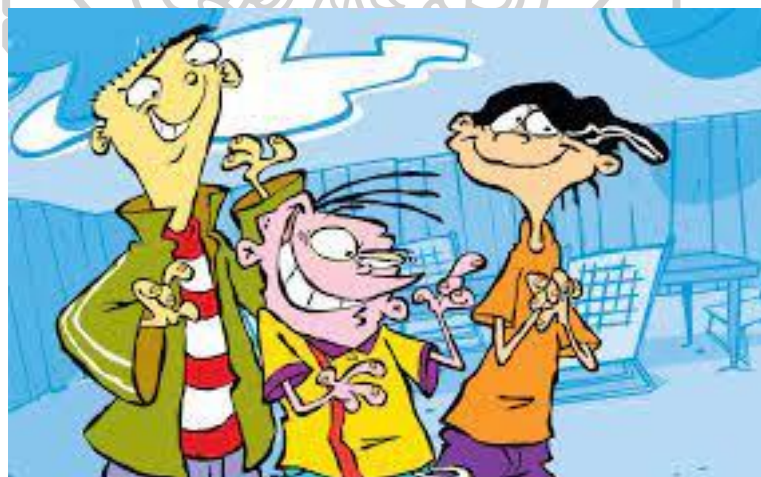
อิทธิพลสายเส้นการ์ตูนจากสื่อโทรทัศน์

การเติบโตขึ้นมาในยุคของสื่อโทรทัศน์ ทำให้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบจากตัวการ์ตูนในช่วงเวลาเด็ก เช่น ความสนุกสนานในบริบทลักษณะเฉพาะตนแบบเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูน สีสดใสที่เป็นรายการสำหรับเด็ก จนกลายมาเป็นตัวตนในโลกของงานศิลปะ ดังนี้

การ์ตูนเน็ตเวิร์ค (Cartoon Network) นั้นเป็นช่องที่ถ่ายทอดการ์ตูนสำหรับเด็ก ในเครือช่องสัญญาณยูบีซี ซึ่งจะมีตัวการ์ตูนที่หลากหลายลักษณะรูปแบบเชิงอัตลักษณ์แตกต่างกันไป เช่น พาวเวอร์พัฟเกิร์ล การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง เอ็ด เอ็ดดี้ กับเอ็ดดี้ การ์ตูนเบาสมองสำหรับเด็กผู้ชาย และข้องแงกับเงอะงะเป็นการ์ตูนที่ดูได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งตัวข้าพเจ้านั้นชื่นชอบและใช้เวลาเป็นจำนวนมากในการนั่งดู และเป็นอิทธิพลที่ได้รับมาตั้งแต่วัยเด็กทั้งด้านเรื่องราวเนื้อหาที่มีความผ่อนคลาย

ทางความคิด รูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์ และความสนุกสนานในการใช้สี

การใช้รูปทรงในแบบของการ์ตูนนั้น ส่วนมากจะเป็นรูปทรงที่มาจากความเป็นจริง เช่น โຕะเก๊าอี้ บ้าน แต่รูปทรงจะถูกลดทอนความเหมือนจริงรวมถึงการปรับบริบทด้วยการบิดเบี้ยว ยืด หด ส่วนต่าง ๆ ของวัตถุสิ่งของให้มีขนาดใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงจากความเป็นจริง เช่น ชาโຕะที่มีขนาดเล็กลงจากความเดิม เตียงนอนที่มีพื้นที่ใหญ่กว่าปกติรูปทรงของบ้านที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับโครงสร้างและความแข็งแรง ส่วนรูปทรงสิ่งมีชีวิตนั้น จะเห็นว่าไม่ได้อ้างอิงจากหลักการของการเขียนรูปภาพเหมือนจริง ทว่าจะเป็นการสร้างรูปแบบลักษณะที่เฉพาะตนขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวเนื้อหาของเรื่อง เช่น เอ็ด เอ็ดดี้ กับเอ็ดดี้ นั้น เป็นเรื่องราวระหว่างเด็กผู้ชาย 3 คนที่เป็นเพื่อนกันและอาศัยอยู่ในระแวก “บ้าน” เดียวกัน สารของการ์ตูนเรื่องนี้ คือการถ่ายทอดวิถีของการใช้ชีวิตของเด็กผู้ชายทั้ง 3 คนที่ไม่ได้มีอะไรสำคัญเป็นพิเศษ เป็นเพียงการใช้ชีวิตแบบเด็ก ที่ไม่ได้มีเป้าหมายที่แน่นอน แต่ทว่าคำพูดของตัวละครที่ถ่ายทอดออกมาเหมือนกลุ่มเด็กที่สนทนากันอย่างอิสระและไม่คำนึงถึงเหตุและผลมากนัก โดยนัยนี้การสร้างรูปทรงของตัวการ์ตูนในแบบลักษณะเฉพาะตนนั้นถูกสร้างขึ้นด้วยรูปทรงมนุษย์ที่ถูกตัดทอน ยืดให้มีลำตัวที่ยาว หรือหดให้มีลำตัวที่สั้น เท้าและมือมีขนาดเล็กกว่าลำตัว หน้าตาของตัวการ์ตูนที่สื่อแสดงอารมณ์ที่มีความสนุกสนาน รวมไปถึงสีสรรที่ใช้งานใหญ่จะเป็นสีคู่ตรงข้ามที่ให้อารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนานของน้ำหนักในภาพผลงาน



ภาพที่ 5 ภาพการ์ตูนจากสื่อโทรทัศน์เรื่องเอ็ด, เอ็ดดี้, เอ็ดดี้ (Ed, Edd, Eddy)



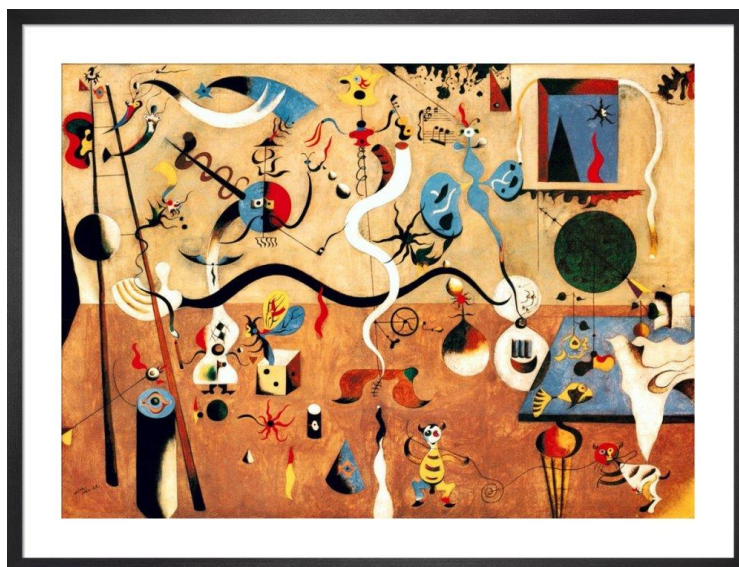
ภาพที่ 6 ภาพการ์ตูนจากสื่อโทรทัศน์เรื่องเอ็ด, เอ็ดดี้, เอ็ดดี้ (Ed, Edd, Eddy)



ภาพที่ 7 ภาพการ์ตูนจากสื่อโทรทัศน์เรื่องพาวเวอร์พัฟเกิร์ล (Power Puff Girls)

อิทธิพลด้านรูปแบบทางศิลปกรรมและจากศิลปิน

ญวน มิโร (Joan Miro)



- ภาพที่ 8 ภาพผลงานของญวน มิโร (Joan Miro)
 เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, เข้าถึงได้จาก https://www.kingandmcmcgaw.com/prints/joan-miro/carnival-of-harlequin-84014#84014::frame:880610_glass:770007_media:0_mount:108651_mount-width:50
- ชื่อผลงาน The Harlequin's Carnival
 ขนาด 66 x 93 เซนติเมตร
 เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
 ปีที่สร้าง 1924 - 1925

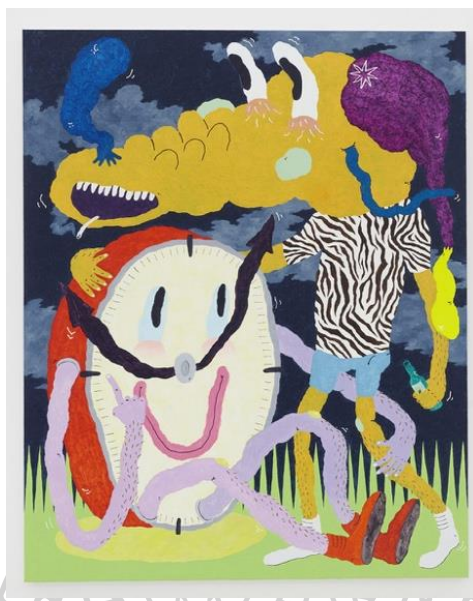
ญวน มิโร เป็นศิลปินชาวสเปนกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ ในช่วงเริ่มแรกผลงานของเขาจะมุ่งเน้นไปในแนวทาง Cubism แต่เขาก็ได้ค้นพบกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ที่มีอิทธิพลต่อการนำจิตไร้สำนึกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่ใช้การแสดงออกด้วยวิธีการเขียนในแบบฉับพลันที่เป็นจังหวะ ซึ่งเป็นอีกกระบวนการหนึ่งในการนำเสนอผลงานโดยใช้จิตไร้สำนึกอันเป็นลักษณะที่โดดเด่น และมิโรก็เป็นหนึ่งศิลปินที่ทำให้การแสดงออกของจิตไร้สำนึกเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้น (สดชื่น ชัยประสารณ์, 2537)

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบคือในเรื่องของการใช้สีสันทันทีที่มีความสดใส รูปทรงของอินทรีย์ รูปทรงอิสระ และรูปทรงบริสุทธิ์ ผนวกกับการจัดองค์ประกอบที่ไม่ใช้หลักการในการจัดวางเส้นและรูปทรงของผลงานที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความมีชีวิตชีวาในตัวผลงาน จะเห็นว่าโดยภาพรวมของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของมิโร จะมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับการแสดงออกที่คล้ายกับเด็ก ทั้งเส้น การประกอบกันของรูปทรง สีและองค์ประกอบ ซึ่งการแสดงออกแบบในบริบทเด็กก็เป็นอีกรูปแบบแนวทางที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมา

โจอาคิม โอจาเนน (Joakim Ojanen)



- ภาพที่ 9** ภาพผลงานของโจอาคิม โอจาเนน (Joakim Ojanen)
 เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, เข้าถึงได้จาก http://www.richardhellergallery.com/dynamic/artist_bio.asp?ArtistID=141
- ชื่อผลงาน Fuck, What Did I Do Last Night? Cancel Everything, Today I Ain't Doing Shit
- ขนาด 33.5 x 31 x 21 นิ้ว
- เทคนิค หล่อเซรามิก
- ปีที่สร้าง 2019



ภาพที่ 10 ภาพผลงานของโจอาคิม โอจานเนน (Joakim Ojanen) Good Nights Will Never End เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, เข้าถึงได้จาก http://www.richardhellergallery.com/dynamic/artist_bio.asp?ArtistID=141

ชื่อผลงาน Good Nights Will Never End

ขนาด 45 x 39 นิ้ว

เทคนิค สีน้ำมันบนแคนวาส

ปีที่สร้าง 2019

โจอาคิม เป็นศิลปินชาวสวีดิช สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเซรามิก 3 มิติ และภาพจิตรกรรม 2 มิติ ที่มีความหลากหลายด้านเทคนิค ก่อนที่โจอาคิมจะมาเป็นศิลปินเต็มตัว เขาได้ทำงานเกี่ยวกับกราฟฟิคดีไซน์เนอร์ ผลงานของเขาใช้ตัวการ์ตูนในแบบลักษณะที่มีความน่ารักสดใสเฉพาะตัว ด้วยลักษณะอันตลกขบขัน ลายเส้นและพื้นผิวที่จัดวางอย่างสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวาของ รูปทรงมนุษย์กับสิ่งของที่มีการผสมผสานระหว่างจินตนาการและความเป็นจริง สีสันในผลงานที่มีความสดใส แต่ทว่าให้ความรู้สึกที่อ่อนโยนเหมือนกับความรู้ดีและความร่าเริงในวัยเด็ก รูปทรงอินทรีย์ในผลงานที่ระกอบสร้างรูปทรงขึ้นมาจากสิ่งมีชีวิตได้อย่างน่าสนใจ ภายภาพของผลงานนำเสนอตัวการ์ตูนในลักษณะเฉพาะเชิงรูปแบบที่แสดงตัวตนโดยไม่ผ่านการคิดไตร่ตรอง และไม่สนใจในเหตุผล มีความอิสระ และมีแรงบันดาลใจ เพื่อถ่ายทอดความเป็นเด็กที่ซ่อนอยู่ภายใต้จิตใจของมนุษย์ทุกคน รวมทั้งบอกถึงเรื่องราวในการค้นหาตัวตนว่า “จงมั่นใจในการเป็นตัวของตัวเอง”

รูปแบบความอิสระในการแสดงออกของศิลปิน ได้รับอิทธิพลมาจาก ศิลปินกราฟฟิคดีไซเนอร์ชื่อดัง คีธ แฮริง (Keith Haring) ที่ตัวผลงานนั้นมีความสุขสนุกสนาน อิสระจากลายเส้นและสีเส้น อีกทั้งซัลวาดอร์- ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ที่นำเสนอวัตถุและบรรยากาศในรูปแบบเหนือจริง ในส่วนแนวความคิดเขาได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ด้วยเช่นกัน คือ กระบวนการย้อนกลับไปสู่ความคิดแบบเด็ก ซึ่งเป็นในอีกนัยหนึ่งกลวิธีที่ศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ใช้สำรวจความคิด ความต้องการและตัวตนที่แท้จริงภายใต้จิตไร้สำนึก (Jessica McQueen, 2018)

ด้วยรูปลักษณะผลงานที่มีรูปทรงและสีเส้นที่มีความสนุกสนานแต่ยังคงความอ่อนโยนและไร้เดียงสา ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในการแสดงออกจินตนาการที่มีอิสระทางความคิดอย่างไม่สิ้นสุด ไม่ต้องคิดถึงเหตุและผลซึ่งเป็นประเด็นสาระของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากความบริสุทธิ์เหมือนกับเด็กที่แสดงออกอย่างไร้เดียงสา

รักกิจ ควรหาเวช (RUKKIT)



ภาพที่ 11 ภาพผลงานของรักกิจ ควรหาเวชา

เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://coconuts.co/bangkok/features/one-block-time-rukkit-stamps-his-mark-top-bangkok-muralist/>

เทคนิค สีสเปรย์พ่นบนกำแพง

ปีที่สร้าง 2018

รักกิจ ควรวหาเวช จบการศึกษา สาขาวิชาครุศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รูปแบบการทำงานของรักกิจ เป็นแนวงานกราฟิกเวกเตอร์ (Vector) ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ผลงานของรักกิจ มีทั้งงานวาดภาพประกอบ ออกแบบปกอัลบั้มศิลปิน ออกแบบชุดตัวอักษร รวมไปถึงการเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ให้กับนิตยสาร ในภายหลังรักกิจ ผันตัวมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกราฟิกดี หรือสตรีทอาร์ตอย่างเต็มตัว ผลงานของรักกิจ นั้นมีความแปลกใหม่ และเขามีความชำนาญในการเลือกใช้สีถ่ายทอดอารมณ์ที่มีความสนุกสนาน การสร้างสรรค์เส้นและนำรูปทรงเรขาคณิตมาจัดวางองค์ประกอบสร้างเป็นรูปทรงสัตว์มีชีวิตในบริบทต่าง ๆ ทำให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีความตัวตนหรือเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง (Thada, 2018) สีที่รักกิจเลือกใช้ส่วนใหญ่จะเป็นโทนสีร้อน และใช้คู่สีตรงกันข้ามในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น แดง-น้ำเงิน เหลือง-ม่วง ขาว-ดำ ค่าน้ำหนักที่เกิดขึ้นภายในผลงานนั้นให้อารมณ์ความรู้สึกที่สนุกสนานและมีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในการจัดวางองค์ประกอบของสีที่แบ่งขอบเขตของสีด้วยรูปทรงอย่างชัดเจน การใช้สีโทนร้อน เช่น แดง ส้ม และเหลือง หรือการใช้คู่ตรงข้าม เช่น แดง-เขียว ส้ม-น้ำเงิน และ ขาว-ดำ นำมาประกอบกันจนก่อรูปเกิดเป็นรูปทรง อีกทั้งการสร้างสรรค์รูปทรงของสัตว์ที่ไม่ให้ความสำคัญกับความเหมือนจริง เป็นศิลปะกราฟิกดีที่ให้แรงบันดาลใจแก่ข้าพเจ้าเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 12 ภาพผลงานของรักกิจ ควรวหาเวช

เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://coconuts.co/bangkok/features/one-block-time-rukkit-stamps-his-mark-top-bangkok-muralist/>



ภาพที่ 13 ภาพผลงานของรักกิจ ควรรหาเวชา
เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://coconuts.co/bangkok/features/one-block-time-rukkit-stamps-his-mark-top-bangkok-muralist/>



ภาพที่ 14 ภาพผลงานของรักกิจ ควรรหาเวชา
เข้าถึงเมื่อ 6 พฤศจิกายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://coconuts.co/bangkok/features/one-block-time-rukkit-stamps-his-mark-top-bangkok-muralist/>

บทที่ 3

ขั้นตอนการศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ หัวข้อ ความสุขแห่ง(ไร้)สาระ เป็นการถ่ายทอดบันทึกเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่ไม่มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตแต่ว่าเป็นเพียงสถานการณ์หรือเรื่องราวที่ไม่มีความหมาย แต่การนำเสนอประเด็นเรื่องราวของความสุขไร้สาระนี้ นำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเพราะเป็นผลมาจากการเห็นคุณค่าของสิ่งเล็ก ๆ ที่ให้แง่มุมในด้านอารมณ์ความรู้สึกแห่งความสุข ความสนุกสนานแก่ชีวิตของข้าพเจ้า รวมถึงการเห็นความสำคัญในการมองโลกด้วยใจที่เปิดกว้าง อันส่งผลต่ออิสระในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยจินตนาการที่กลายเป็นรูปธรรมด้วยกลวิธีจากเทคนิคภาพพิมพ์ ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถ่ายทอดความสนุกสนาน ความอิสระได้อย่างตรงไปตรงมา จำเป็นต้องมีขั้นตอนการศึกษาและกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบเพื่อสร้างสัมฤทธิ์ผลของการสร้างสรรค์ผลงานบรรลุตามจุดมุ่งหมาย โดยนัยเหล่านี้สามารถวิเคราะห์ขั้นตอนในบริบทต่าง ๆ ที่เริ่มจากขั้นตอนการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch) รวมไปถึงขั้นตอนการวางแผนในกระบวนการสร้างผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) จนเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์โดยสมบูรณ์

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์

วิธีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลของข้าพเจ้าเป็นการจดบันทึกเรื่องราวเล็ก ๆ ที่น่าสนใจซึ่งได้เลือกประเด็นที่มีความสะท้อนอารมณ์และจิตใจในเรื่องของความสนุกสนาน มีความสุข และนำมาพัฒนาต่อยอดด้วยการสร้างภาพร่างลงบนกระดาษ ผนวกกับการจัดองค์ประกอบของเส้น สี รูปทรง ก่อให้เกิดเป็นบรรยากาศของสถานที่จากข้อมูลการจดบันทึก จุดเด่นและจุดล่องภายในผลงานที่เป็นลักษณะเชิงตัวละครหลักในการสร้างสีหน้าและอารมณ์ความรู้สึกของผลงาน รูปทรงวัตถุสิ่งของและสิ่งมีชีวิตที่ผสมผสานกับภาพในความคิดและจินตนาการ เพื่อถ่ายทอดเป็นผลงานภาพร่างต้นแบบผลงานที่มีความสมบูรณ์ในการเล่าเรื่องราวแห่งความสุขไร้สาระในชีวิตประจำวัน

วิธีการและเทคนิคในการสร้างสรรค์

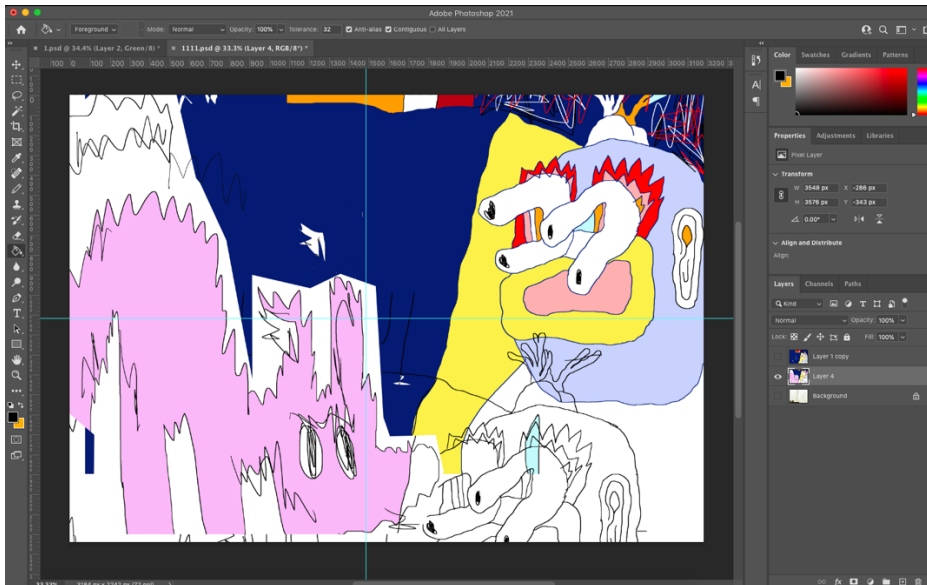
การจัดองค์ประกอบด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ ด้วยกระบวนการทางทัศนศิลป์ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ในการสร้างสัมฤทธิ์ผลของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ขั้นตอนการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch)

กระบวนการและขั้นตอนของการสร้างภาพร่างต้นแบบของข้าพเจ้าจะเริ่มจากการหยิบประเด็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้มีสาระจากชุดข้อมูลของการจดบันทึกที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตและพัฒนาต่อยอดจินตนาการด้วยวิธีการที่แตกต่างกันไปตามบริบทของแต่ละประเด็นได้แก่ ประเด็นที่เกิดขึ้นจริงแต่เป็นเพียงประเด็นเล็ก ๆ ทว่ามาสร้างให้กลายเป็นเรื่องราวที่ใหญ่โตเกินจริงด้วยภาษาของศิลปะ เช่น เส้น สี และรูปทรงที่บิดเบี้ยวซึ่งลดทอนจากความเป็นจริงด้วยจินตนาการ หรือสร้างจากเรื่องราวสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงแต่ใส่บรรยากาศ และตัวละครในแบบลักษณะเฉพาะตนจากจินตนาการ ลงสีด้วยสีคู่ตรงข้ามเพื่อสร้างค่าน้ำหนักในผลงานให้มีความหนักที่ตัดกันอย่างชัดเจน ใช้ดินสอสีในการเพิ่มค่าน้ำหนักบางรูปทรงเพื่อสร้างระยะของภาพร่างผลงานและทำให้ผลงานมีมิติที่ลวงตาบนพื้นระนาบมากขึ้น นำกระดาษสีสดหรือภาพร่างผลงานชิ้นเก่ามาปรับบริบทใหม่ด้วยวิธีการตัดปะ (Collage) เพื่อสร้างความสนุกสนานของผลงานในอีกรูปแบบหนึ่ง



ภาพที่ 15 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างภาพร่างต้นแบบจากการวาดเส้นผ่านแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 16 ภาพแสดงขั้นตอนการลงสีภาพร่างต้นแบบผ่านแอปพลิเคชัน

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์

ประเด็นหลักที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไม่ใช่เพียงการสร้างสุนทรียภาพทางความงามเพียงอย่างเดียว แต่ทว่าการสื่อสารความหมายภายใต้เรื่องราวที่กำหนดให้ตรงตามเป้าหมายก็เป็นประเด็นที่สำคัญ เพื่อเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวและการสื่อสารกับผู้ดูได้อย่างมีคุณภาพ ผลงานศิลปะจึงจำเป็นต้องเกิดจากการประกอบกันของด้านเรื่องราวเนื้อหาและรูปแบบที่มีคุณภาพหรือเรียกได้ว่าเอกภาพของผลงานซึ่งไม่ได้เกิดจากการประกอบกันของทัศนธาตุเพียงอย่างเดียว ข้าพเจ้าเลือกใช้ทัศนธาตุที่สามารถผสมผสานกันเพื่อนำไปสู่การสร้างสัมฤทธิ์ผลของการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสนุกสนาน ความอิสระที่ไร้ขอบเขตซึ่งนัยดังกล่าวประกอบไว้ด้วยดังนี้

เส้น (Line) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าจะให้ความหมายความสำคัญกับการใช้เส้นในการก่อรูปผลงานทุกชิ้น รวมทั้งการบันทึกประจำวันเพื่อนำมาพัฒนาสร้างเป็นภาพร่าง การใช้เวลาวางไปกับการวาดภาพเพื่อผ่อนคลายทางด้านอารมณ์ความรู้สึก หรือจะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการดำรงชีพ เส้นมักจะถูกวาดลงไปบนสื่อต่าง ๆ เป็นลำดับแรกเสมอ เพราะการถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึกให้ตรงกับเป้าหมายของผลงานของข้าพเจ้านั้น เส้นจะเป็นตัวเครื่องมือแปรสำคัญในการถ่ายทอดให้อารมณ์และความรู้สึกที่อิสระ สนุกสนาน ไม่มีแบบแผน และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น การขีดเขียนเส้นตรงแบบซ้ำไปซ้ำมาที่ให้อารมณ์ความรู้สึกรุนแรง แข็งกร้าว หรือเส้นในแบบซิกแซก

ให้อารมณ์ความรู้สึกตื่นเต้น เส้นที่โค้งไปโค้งมาให้ความรู้สึกเย้ายวน รวมไปถึงการใช้เส้นที่มีความแข็งแรงต่างนำมาใช้เป็นค่าน้ำหนัก เพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกที่อิสระอันเป็นความสนุกสนานในแบบที่ตื่นเต้นให้กับผลงาน



ภาพที่ 17 ภาพแสดงทิศทางของเส้น (Line)

สี (Color) การรับรู้ความรู้สึกด้วยสีนั้นเป็นเรื่องปกติที่มนุษย์ส่วนใหญ่สามารถสัมผัสได้ สีโทนร้อนให้อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างจากสีโทนเย็น สีสว่างให้ความรู้สึกที่แตกต่างกับสีหม่น สีสามารถให้อารมณ์ความรู้สึกสนุกสนาน เศร้า ความอ่อนโยน แต่ความรู้สึกของอารมณ์และความหมายของสีของแต่ละคนก็อาจไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับความรู้สึก ประสบการณ์ที่เป็นปัจเจกของแต่ละบุคคล โทนสีในการถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า บ่อยครั้งจะเป็นสีคู่ตรงข้าม เช่น สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน หม่น สีส้ม สีม่วงหม่น สีเหลือง สีดำ สีขาวล้วนเป็นสีที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกกระฉับกระเฉง สนุกสนาน ตื่นเต้นในการเลือกสีมาใช้เพื่อให้ความหมายแทนความรู้สึกที่แปลกใหม่สำหรับผลงาน การทับซ้อนสีทั้งในกระบวนการร่างภาพ และกระบวนการภาพพิมพ์ เป็นกลวิธีที่ทำให้สีที่เกิดขึ้นนั้นดูสดใหม่ โดยเฉพาะขั้นตอนกระบวนการพิมพ์เทคนิคกระดาษใหม่ สามารถเห็นสีใหม่ ๆ ที่เกิดจากการทับซ้อนได้อย่างชัดเจนและเป็นความสุขที่เกิดขึ้นในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน



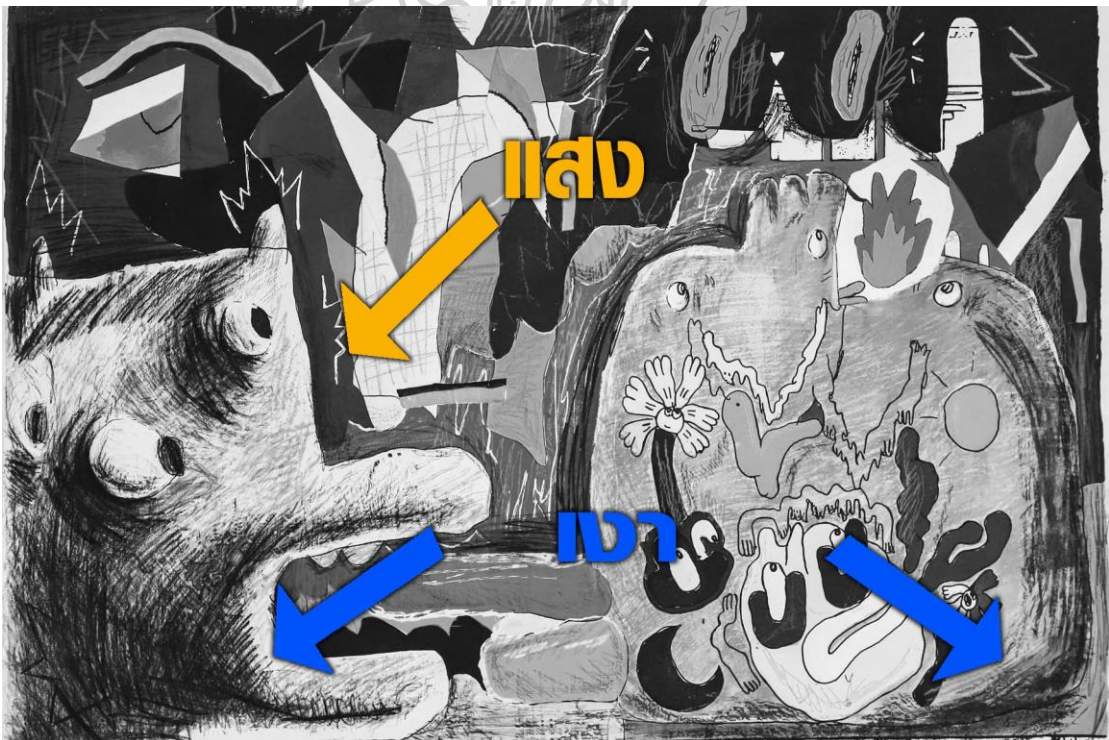
ภาพที่ 18 ภาพแสดงสีและบรรยากาศ (Color and Atmosphere)

รูปทรง (Form) รูปทรงเกิดจากเส้นที่นำมาประกอบกันจนก่อรูปเกิดเป็นรูปทรงให้มีมิติที่มากกว่าเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก ข้าพเจ้าสร้างสรรค์รูปทรงวัตถุสิ่งของหรือรูปทรงซึ่งมีลักษณะคล้ายกับสิ่งมีชีวิต เช่น รูปทรงที่คล้ายคน คล้ายแมว คล้ายดอกไม้หรือรูปทรงที่มีความอิสระไร้โครงสร้าง ไม่มีความตายตัว เช่น รูปทรงก้อนเมฆ หยดน้ำ รูปทรงที่สื่อแทนเชิงสมมติถึงสภาพอากาศ ซึ่งในความเป็นจริงไม่สามารถมองเห็นได้ แต่ทว่าสามารถรับรู้ได้จากความรู้สึก และถ่ายทอดด้วยการใช้รูปทรงบริบทต่าง ๆ อันเป็นในเชิงสัญลักษณ์



ภาพที่ 19 ภาพแสดงทัศนธาตุรูปทรง (form)

น้ำหนักและแสงเงา (Light and Shadow) แสงเงาเกิดจากแสงที่ตกกระทบลงบนวัตถุ ส่วนที่ไม่โดนแสงกระทบจะปรากฏเงาในฝั่งตรงกันข้าม เรียกว่าแสงเงา แสงเงาจะไม่ปรากฏเป็นรูปทรงวัตถุอย่างชัดเจน จะเกิดเป็นค่าน้ำหนักที่นุ่มนวลกว่า ขอบเขตของรูปทรงจะไม่ชัดเท่าวัตถุ เพราะฉะนั้นจะมีส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุที่มีค่าน้ำหนักที่เข้มกว่าอีกด้านเสมอ ส่งผลให้วัตถุนั้น ๆ จะมีปริมาณมากกว่ารูปทรงที่ไม่มีค่าน้ำหนักของแสงและเงา การใส่น้ำหนักและแสงเงาให้ถูกต้องตามโครงสร้างของวัตถุ จะทำให้วัตถุนั้น ๆ มีความเสมือนจริง มีปริมาตร ดูจับต้องได้ แต่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้านั้น ไม่ได้คำนึงถึงการใส่แสงเงาให้ถูกต้องตามความเป็นจริง เช่น แสงและเงาไม่ได้อยู่ตรงข้ามกันอย่างชัดเจน บางรูปทรงไม่ได้สร้างค่าน้ำหนักอย่างถูกต้องตามความเป็นจริง และไม่ใช่เป็นเพียงการใส่น้ำหนักของรูปทรงใด ๆ เพื่อสร้างปริมาตรให้มีมิติ เช่นเดียวกับภาพผลงานศิลปะ 2 มิติ ของลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ที่อารมณ์มาก่อนความเป็นจริงเสมอ วิธีการเช่นนี้ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดจากภายในตัวของศิลปินได้อย่างฉับไว บริสุทธิ์ และเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 20 ภาพแสดงน้ำหนักและแสงเงา (Light and Shadow)

ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์

ขั้นตอนแรกของการสร้างผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม คือ การเตรียมความพร้อมของแม่พิมพ์ วัสดุแม่พิมพ์ของภาพพิมพ์ตะแกรงไหมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้หลายแบบ ทั้งวัสดุทางธรรมชาติ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ดอกไม้ หรือจะเป็นวัสดุที่มีอยู่แล้วเช่น ผ้าลายลูกไม้ ม้วนพลาสติกใสสามารถนำมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ตะแกรงไหมได้ หากต้องการเพียงรูปทรงของวัสดุก็ไม่จำเป็นที่จะต้องใช้วัสดุที่โปร่งแสง แต่หากต้องการพื้นผิวของวัตถุ ก็จำเป็นที่จะต้องใช้วัสดุที่มีความโปร่งแสง ข้าพเจ้าเลือกใช้กระดาษไขในการสร้างแม่พิมพ์ เนื่องจากเป็นวัสดุที่โปร่งแสง สามารถเก็บรายละเอียดพื้นผิวหยาบของฝีแปรงพู่กัน พื้นผิวของดินสอสีชอล์คได้ดี เริ่มจากสำรวจภาพร่างว่าในผลงานว่ามีกี่สี เพราะการสร้างแม่พิมพ์ตะแกรงไหม จะต้องคำนึงถึงกระบวนการแยกสี เพื่อให้ง่ายต่อกระบวนการพิมพ์ เมื่อแยกสีเสร็จแล้ว ข้าพเจ้าจะกำหนด 1 แม่พิมพ์ภาพพิมพ์จะมีเพียงเส้นสีหรือรูปทรงที่มีสีใกล้เคียงกันไว้ภายในแม่พิมพ์อันเดียวกัน เมื่อวางแผนในการกำหนดแล้ว ข้าพเจ้าจะเริ่มวาดเส้นหรือรูปทรงต่าง ๆ ลงบนกระดาษไข ในส่วนที่เป็นเพียงเส้น ข้าพเจ้าใช้ดินสอไขสีดำ และปากกาน้ำมันสีดำ ในการสร้างเส้นทึบ ดินสอชอล์คใช้สำหรับการสร้างค่าน้ำหนัก พื้นผิวและลายเส้นที่หยาบ ในส่วนที่เป็นรูปทรงจะใช้สีอะคริลิกสีดำในการสร้างแม่พิมพ์ทึบแสงเพื่อเข้าสู่ขั้นตอนกระบวนการสร้างแม่พิมพ์



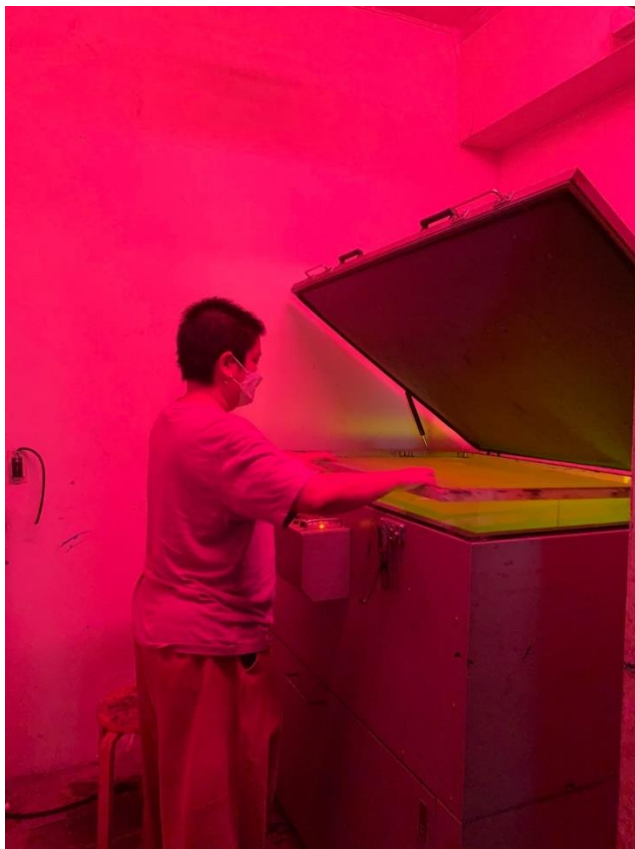
ภาพที่ 21 ภาพแสดงขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

เมื่อสร้างแม่พิมพ์เสร็จแล้ว นำกาวอัดสีชมพูเปิดใหม่ ผสมน้ำยาไวแสงกับน้ำในอัตราส่วน 1:1 คนให้เข้ากันเพื่อให้ไวแสงเข้ากับเนื้อกาวอย่างทั่วถึง นำกาวอัดที่ผสมแล้วทิ้งรอไว้อย่างต่ำ 30 นาที เพื่อให้ฟองอากาศที่เกิดจากการคนหายไป เมื่อเสร็จแล้ว นำกาวอัดเทใส่รางปาดกาวอัดในปริมาณ เท่ากันทั้งราง จัดเตรียมบล็อกที่ซิงค์ผ้าตาข่ายสำหรับการพิมพ์งานเทคนิคตะแกรงใหม่ จัดให้ตำแหน่ง ของบล็อกเอียง 45 องศา นำรางปาดกาวอัดตั้งให้ได้ 45 องศา ระหว่างบล็อก ปาดกาวอัดขึ้น จากตำแหน่งล่างสุดของบล็อกถึงสูงสุด ปาดอีกด้านหนึ่งของบล็อกเช่นกัน เสร็จแล้วนำไปใส่ตู้อบบล็อก 30-45 นาที เพื่อให้กาวอัดบล็อกแห้ง เมื่อเสร็จแล้ว ในขั้นตอนนี้จะต้องระวังไม่ให้กาวอัดที่แห้งแล้ว โดนแสงเพื่อป้องกันการหลุดของกาวอัด นำแม่พิมพ์ที่จัดทำขึ้นแล้ว นำไปวางในตู้อัดบล็อก วางตำแหน่งของแม่พิมพ์ให้อยู่กึ่งกลางของทั้งสองด้านของบล็อก ปิดฝาตู้อบบล็อก ตั้งค่าการเวลาปิด ของค่าลมและค่าแสง ค่าลม คือ การตั้งเวลาดูดของลม เพื่อให้ระนาบของตู้อัดบล็อกและบล็อกแนบ กันสนิท ยิ่งตั้งเวลานานขึ้นระนาบจะยิ่งสนิทขึ้น ค่าแสง คือการตั้งเวลาของการฉายแสง ซึ่งการกำหนด การตั้งเวลาฉายแสงนั้นจะแล้วแต่พื้นผิวของแม่พิมพ์แต่ละอัน แม่พิมพ์ที่มีความละเอียดของพื้นผิวมาก จะตั้งเวลาฉายแสงไม่นาน แม่พิมพ์ที่มีพื้นผิวหยาบ จะตั้งเวลาให้นานขึ้น จากนั้นกดปุ่มเริ่มฉายแสง เมื่อตู้อัดบล็อกทำงานเสร็จ นำบล็อกออกมาล้างคราบกาวอัดด้วยน้ำสะอาดทั้งสองด้าน ส่วนที่คราบกาว ไม่โดนแสง จะหลุดออกมาตามรูปร่างหรือเส้นตามแม่พิมพ์ที่ทำเอาไว้ เมื่อกาวหลุดออกครบตาม แม่พิมพ์ นำบล็อกมาตากให้แห้งด้วยตู้อบบล็อกหรือพัดลม ใช้เวลาประมาณ 30-120 นาที ในการอบ บล็อกแห้ง



ภาพที่ 22 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 23 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์
ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน

เตรียมกระดาษ สีเขื่อน้ำ ไม้ปาดสี ยางปาด สำหรับพิมพ์งาน เริ่มจากการแกะสก็อตเทปลงในตำแหน่งที่ยังไม่ต้องการพิมพ์เพื่อป้องกันไม่ให้สีลงไปในส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์ นำบล็อกแม่พิมพ์สีดำที่เป็นสีหลักในการพิมพ์สีแรกของผลงานเข้าเจ้า วางลงบนกระดาษสำหรับพิมพ์งาน วางบล็อกลงในตำแหน่งที่เหมือนกับภาพร่าง ใช้ไม้ปาดสีวางสีลงไปบนกาวอัดเหนือตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ เลือดยางปาดที่มีขนาดพอดีกับแม่พิมพ์ วางตำแหน่งยางปาดตั้ง 45 องศา กดน้ำหนักลงบนยางปาดแล้วลากสีตามแม่พิมพ์ให้สุดตำแหน่ง ยกบล็อกขึ้นเพื่อรอให้สีแห้ง ทำกระบวนการซ้ำเดิมเช่นนี้จนครบทุกแม่พิมพ์ บางแม่พิมพ์ที่ต้องการให้มีพื้นผิว ข้างเจ้าจะใช้เทคนิคพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) โดยเมื่อปาดสีลงบนแม่พิมพ์เสร็จ ข้างเจ้าจะใช้สีซอล์ควาดระบายลงไปบนบล็อก และนำสีเขื่อน้ำมาปาดสีซอล์คทับลงไปอีกครั้ง หรือการนำสีหลายสีปาดลงไปในการพิมพ์ครั้งเดียว เพื่อให้เกิดสีและค่าน้ำหนักที่ต่างจากกระบวนการพิมพ์ปกติ ที่จะมีเพียงสีเดียว เมื่อจบกระบวนการขั้นตอนการพิมพ์ จะต้องทิ้งผลงานให้แห้งสนิท ใช้เวลาถึง 1 อาทิตย์ เพราะสีเขื่อน้ำของภาพพิมพ์ตะแกรงไหม จะมีส่วนผสมของกาว หากนำงานมาซ้อนทับกันโดยที่งานยังไม่แห้ง จะทำให้ผลงานแห้งแล้วติดกัน

บทที่ 4

แนวทางการวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ คือ การทดลองและสังสมประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจ ในการหยิบจับเครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างสรรคผลงาน ทั้งการเก็บข้อมูลและค้นคว้าวิธีการ เพื่อสื่อสารเนื้อหาและความหมายของผลงานให้ถึงเป้าหมาย แนวทางการวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน ของผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด ความสุขแห่ง (ไร่) สาระ ในช่วงแรกข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อเตรียมสู่กระบวนการสร้างสรรคผลศิลปะ แต่สุนทรียภาพในการสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้า ยังไม่สามารถบรรลุถึงเป้าหมายได้เพราะเนื้อหานั้นไม่สอดคล้องกับผลงาน ทั้งในด้านประสบการณ์ ทางด้านเทคนิคที่ยังหยิบใช้เครื่องมือทางทัศนธาตุได้อย่างไม่ดีพอ และในด้านเทคนิคภาพพิมพ์ ตะแกรงใหม่ที่สามารถเกิดปัญหาขึ้นได้ตลอดหากไม่วางแผนในการทำงานอย่างมีระเบียบและ รอบคอบ จึงเกิดการวิเคราะห์และพัฒนาในด้านรูปแบบและด้านเนื้อหาตลอดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เห็นถึงแนวทางการพัฒนา ข้าพเจ้าได้แบ่งช่วงเวลาในการศึกษาออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลงานก่อนช่วงวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงระดับปริญญาโทข้าพเจ้าได้มีการต่อยอดเรื่องราวเนื้อหาเรื่องไร่สาระมาจาก ปริญญาตรี ความรู้และประสบการณ์ที่มากขึ้นเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาผลงาน แต่การทดลอง เพื่อหาความรู้ใหม่ ๆ นั้นก็มีความสำคัญเช่นกัน ไม่มีศิลปินท่านใดที่สามารถต่อยอดและพัฒนาผลงาน ด้วยความคิดเดิม ๆ ประสบการณ์เดิม ๆ ความรู้ใหม่จึงเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าแสวงหามาตลอดใน กระบวนการสร้างผลงานศิลปะ ข้าพเจ้ามีความสนใจ ในการทดลองเทคนิคต่าง ๆ ที่มีความอิสระ และ ต่อยอดมาจากกระบวนการภาพพิมพ์ ด้วยกระบวนการทดลองที่ยังไม่สามารถนำมาใช้ได้จริง อาจก่อให้เกิดปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองเพื่อแสวงหาความแปลกใหม่ และส่งผลต่อภาพรวม ของผลงาน ที่ไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวไร่สาระได้อย่างชัดเจน ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอ ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยอธิบายได้ดังนี้

การทดลองในผลงานชิ้นแรก ข้าพเจ้าสนใจสื่อที่ไม่เคยใช้ในกระบวนการพิมพ์มาก่อน เช่น ผ้าใบแคนวาส เนื่องจากการใช้ผ้าใบแคนวาสในการพิมพ์ผลงาน จะต้องมีขั้นตอนในการเตรียมพื้นผิว ผ้าใบ โดยใช้สีโป๊ลงบนพื้นผิวเพื่อลดการดูดซึมของสีลงบนผ้าใบและใช้กระดาษทรายขัดพื้นผิว เพื่อให้พื้นผิวมีความเรียบเนียน ข้าพเจ้าที่เคยใช้กระดาษในการพิมพ์งานมาโดยตลอด จึงไม่มีความ

ชำนาญในการเตรียมพื้นผิวที่ตีพอกสำหรับการพิมพ์งานด้วยผ้าใบแคนวาส ทำให้ปัญหาที่ตามมาคือ เมื่อพิมพ์สีลงไปบนผ้าแคนวาส ในบางจุดพิมพ์แล้วสีติดไม่เท่ากัน หรือในบางครั้งอาจไม่ติดเลย ผ้าใบแคนวาสที่เตรียมพื้นผิวได้ยังไม่ตีพอกก็ส่งผลถึงขั้นการพิมพ์สี แม้จะพิมพ์ทับไปหลายรอบสีก็ยังคงไม่สด ทั้งการควบคุมน้ำหนักในชั้นงานที่ยังไม่สามารถสร้างมิติในผลงานได้ จึงส่งผลต่อภาพรวมของผลงานที่ไม่สามารถถ่ายทอดความสนุกสนานของเรื่องราวไร้สาระได้

ปัญหาของผลงานชิ้นต่อมา ข้าพเจ้าทดลองวิธีการอัดบล็อก โดยปกติแล้ว การอัดบล็อกจะสามารถอัดแม่พิมพ์ได้เพียงครั้งเดียว ข้าพเจ้าทดลองโดยการนำแม่พิมพ์เดิมกลับมาอัดบล็อกซ้ำไปซ้ำมา 3-4 รอบ ภายในบล็อกเดียว ใช้วิธีการนำบล็อกที่อัดเสร็จแล้ว ปาดกาวที่บดลงไปใหม่ รอบหนึ่งตามกระบวนการ และนำแม่พิมพ์เดิมกลับไปฉายในตู้บล็อกอีกครั้ง เมื่อเสร็จแล้วใช้น้ำล้างคราบกาวออก ทำซ้ำอีกตามขั้นตอน บล็อกที่ได้ออกมาจะมีพื้นผิวที่น่าสนใจ ข้าพเจ้านำมาผสมผสานกับเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุ (Collograph) เริ่มจากผลงานชิ้นเล็ก หยิบมาทดลองและวิเคราะห์น้ำหนักที่เกิดจากวัสดุที่มีพื้นผิวต่างกัน ทดลองพิมพ์ลงบนสื่อต่าง ๆ เช่น กระดาษ ผ้าใบ เมื่อได้ทดลองเสร็จข้าพเจ้าจึงนำมาผสมผสานกับผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ด้วยการวางองค์ประกอบที่แบ่งแยกทั้งสองเทคนิคออกจากกันอย่างชัดเจน ทำให้องค์ประกอบโดยรวมของผลงานไม่มีเอกภาพ และสีดำของเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุทำให้ภาพของผลงานไม่มีความสดใส แม้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมจะมีความสนุกน่าเรีง ก็ทำให้ภาพโดยรวมของผลงานยังไม่สามารถแสดงออกถึงความสนุกสนานไร้กรอบได้

ผลงานชิ้นสุดท้ายก่อนวิทยานิพนธ์ ปัญหานั้นไม่ได้เกิดจากวิธีการด้านเทคนิค แต่เกิดจากการสร้างภาพร่างต้นแบบที่ไม่ลงตัว ซึ่งการสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพพิมพ์ทุกเทคนิค จะต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบตั้งแต่กระบวนการแรกๆ ที่เริ่มทำ เมื่อภาพร่างต้นแบบไม่สามารถจบงานได้อย่างลงตัว ปัญหาจะส่งผลสู่งานจริง ด้วยขนาดภาพร่างต้นแบบที่มีขนาดเล็ก เมื่อนำมาขยายเป็นผลงานภาพพิมพ์ ปัญหาจะเห็นชัดขึ้น อีกทั้งความสับสนในการหยิบใช้ทัศนธาตุมาใช้ในผลงาน และการหลุดออกจากเนื้อหาที่ตั้งไว้ด้วยสภาพแวดล้อมทางสังคม ที่บางครั้งก็เป็นปัญหาในการสร้างชุดผลงานที่ต้องมีความต่อเนื่องในเรื่องเนื้อหา ทำให้ภาพผลงานไม่สามารถสื่อสารความหมายเรื่องราวของความไร้สาระได้อย่างเต็มที่

เมื่อจบระยะการสร้างสรรคผลงานก่อนช่วงวิทยานิพนธ์ ข้าพเจ้าได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากการที่ข้าพเจ้านั้นชอบแสวงหาในการทดลองต่าง ๆ ทั้งเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุและการทดลองต่อยอดกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ที่จะสามารถสร้างความแปลกใหม่ในผลงาน และเป็นการตอบโจทย์ในเรื่องความรู้สึกของข้าพเจ้าในขณะที่กำลังทดลองผลงานศิลปะด้วยความสนุกสนานและมีความสุข แต่ข้าพเจ้านั้นก็ได้เรียนรู้ถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น บทเรียนจากการทดลองเทคนิคที่ยังไม่มีความเชี่ยวชาญ และการวางแผนในการทำงานที่ไม่รอบคอบ แม้ในขณะตอนทำงานข้าพเจ้ารู้สึกเป็น

อิสระในการทำงาน แต่ผลลัพธ์ของผลงานควรคำนึงถึงการสื่อสารความหมายให้กับผู้ดูได้สัมผัสอย่างชัดเจน เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะควรจะสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวเพื่อให้ผลลัพธ์ของผลงานนั้นบรรลุเป้าหมาย ซึ่งข้าพเจ้านั้นได้รับข้อคิดบางอย่างจากความผิดพลาด ในตัวผลงาน และตัวของข้าพเจ้าเองที่มักจะเจอกับปัญหาบ่อยครั้งในขณะที่กำลังสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ ความผิดพลาดเป็นเรื่องปกติในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ความผิดพลาดนี้เองจะช่วยสั่งสอนประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นอย่างดี การกลับมาคิดและวิเคราะห์ผลงานจึงเป็นหนึ่งวิธีขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 25 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน They Fuck me up

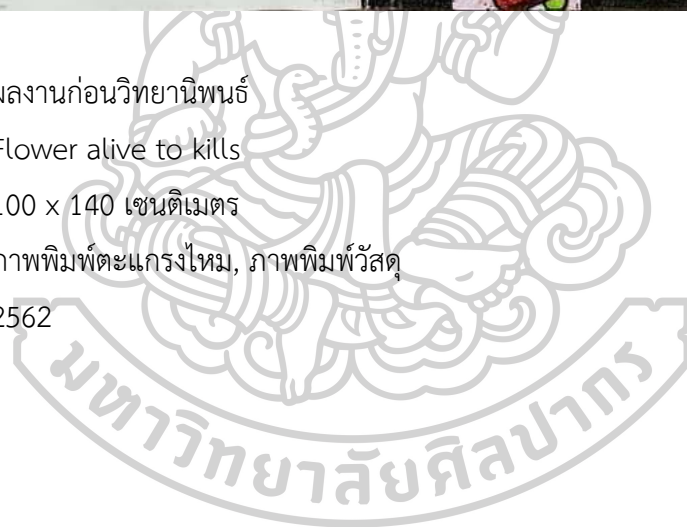
ขนาด 100 x 150 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ปีที่สร้าง 2562

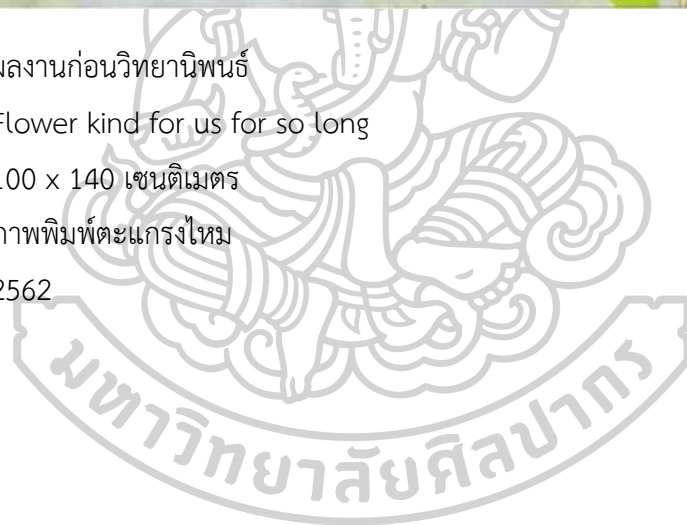


ภาพที่ 26 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์
 ชื่อผลงาน Flower alive to kills
 ขนาด 100 x 140 เซนติเมตร
 เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม, ภาพพิมพ์วัสดุ
 ปีที่สร้าง 2562





ภาพที่ 27 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์
ชื่อผลงาน Flower kind for us for so long
ขนาด 100 x 140 เซนติเมตร
เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม
ปีที่สร้าง 2562



ระยะที่ 2 ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชุด ความสุขแห่ง (ไร้) สาระ (Nonsense of Happiness) ล้วนเป็นการสังสมประสบการณ์จากการทำงานมาเป็นเวลาอย่างต่อเนื่อง เป้าหมายของข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ยังคงมุ่งเน้นไปในประเด็นการสร้างผลงานที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวความสุข ความสนุกสนาน อันไร้ขอบเขตจากความรู้สึกระ (ด้วยการนำเสนองานในรูปแบบเหนือจริง (Surrealist) และในรูปแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionist) ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ถึงปัญหาของผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงาน ต่อยอดเนื้อหาเรื่องราวและเทคนิควิธีการจนมาเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ โดยจะอธิบายเป็นเนื้อหาใจความได้ ดังนี้

ด้านเนื้อหา จากการวิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ข้าพเจ้าเห็นถึงความสับสนในประเด็นที่ได้จากการบันทึกเรื่องราวในชีวิตประจำวัน การหยิบจับประเด็นที่ไม่น่าสนใจ หรือ การหลงไปในประเด็นการถ่ายทอดความรู้สึกผิดหวังและอารมณ์ในแง่ลบจากการใช้ชีวิตที่ไม่เป็นดังที่คาดหวัง ซึ่งเป็นปัญหาที่ข้าพเจ้าประสบพบเจอในช่วงเวลาหนึ่งในขณะที่กำลังสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้เป้าประสงค์ของผลงานนั้นไม่เป็นไปตามเนื้อหาและรูปแบบที่ได้คาดหวัง ฉะนั้นการสำรวจอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองในช่วงเวลาที่สร้างผลงานศิลปะนั้นจึงมีความสำคัญ ผู้ดูอาจไม่ได้รับการสื่อสารความหมายของผลงานได้ดีพอ เพราะอารมณ์และความรู้สึกที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากผลงานศิลปะนั้นยังคงคลุมเครือและไม่ชัดเจน ในผลงานชุดวิทยานิพนธ์ข้าพเจ้าจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาแก้ไข เริ่มจากการใช้เรื่องราวไร้สาระจากบันทึก มาขยายเป็นภาพร่างต้นแบบให้มีจำนวนชิ้นเยอะขึ้น เพื่อเพิ่มโอกาสในการมองเห็นความหลากหลายของผลงาน นำภาพร่างต้นแบบทั้งหมดมาเปรียบเทียบเพื่อคัดเลือกภาพรวมของผลงานชิ้นที่จะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวสาระได้ดีที่สุด ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกในการแก้ปัญหาของข้าพเจ้า เพื่อภาพต้นแบบที่ถูกคัดค้านั้นจะมีผลลัพธ์ที่ตรงที่สุดกับเนื้อหาเรื่องราวความรู้สึกระ การแก้ปัญหา ยังคงไม่เสร็จสิ้นกระบวนการ ยังมีด้านรูปแบบและเทคนิควิธีการที่ก้ำกัยได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา สู่การพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น โดยจะอธิบายในเนื้อหาต่อไป

ด้านรูปแบบ เมื่อได้ภาพร่างที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาแล้ว การหยิบทัศนธาตุมาใช้ให้อารมณ์และความรู้สึกของผลงานนั้นบรรลุเป้าหมายก็มีความสำคัญเช่นกัน ข้าพเจ้าใช้การวิเคราะห์เส้น สี และรูปทรง ในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันจากผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ เส้นในผลงานยังไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์แห่งความสนุกสนาน ตื่นเต้น กลับมีลักษณะที่อ่อนช้อยในภาพรวมของผลงานทั้งหมด เส้นซิกแซกที่ให้ความรู้สึกงุนงง ยังไม่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปทรงใช้เทคนิคในการซ้ำ ไม่มีความหลากหลายในการสร้างรูปทรง ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผลงานนั้นยังมีความอิสระไม่พอ รวมไปถึงการใช้และการจัดวางองค์ประกอบของสียังคงทำได้ไม่ดีส่งผลมาจากการวางองค์ประกอบของรูปทรง คำน้ำหนักในผลงานยังไม่สามารถแยกระยะ

และสร้างมิติ และพื้นที่ว่าง (Space) นั้นมีปริมาณที่มากเกินไป ข้าพเจ้าได้นำปัญหาที่พบเจอนี้ มาแก้ปัญหาในผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ โดยการใช้รูปทรงที่มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งรูปทรง สิ่งของและรูปทรงสิ่งมีชีวิต และยังใช้รูปทรงที่มีความอิสระใส่ลงไปในงานมากขึ้น เส้นที่มีความแข็งแรงแต่ให้ความสนุกสนาน เส้นซิกแซกที่มีมากขึ้น และเส้นอื่น ๆ ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างจากผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ จะสังเกตได้ว่า เส้นในผลงานปัจจุบันสามารถลดพื้นที่ว่างและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นอิสระ สนุกสนาน การจัดวางองค์ประกอบของสีคู่ตรงข้ามที่ลงตัว และส่งผลให้ตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์มีความเด่นชัดมากขึ้น

ด้านเทคนิค เนื่องจากการปัญหาทางด้านเทคนิคต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้านั้นได้รับประสบการณ์มาจากการทดลองในผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ข้าพเจ้าจึงได้นำปัญหานั้นมาปรับใช้และมุ่งเน้นการทำงานทางกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหมอย่างจริงจัง นำประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่มีอยู่มาใช้อย่างมีระเบียบและแบบแผน เมื่อปัญหาที่เกิดจากการทดลองนั้นลดน้อยลง การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในด้านเทคนิคของข้าพเจ้าจึงไม่ค่อยพบปัญหา และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น

จากบทสรุปของการวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน จะเห็นได้ถึงความเป็นมาถึงผลงานการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น ส่วนมากจะประสบปัญหาในการถ่ายทอดความหมาย ที่ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายของการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกเรื่องราวที่มีความสนุกสนานและความสุข แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นก็ส่งผลทำให้ข้าพเจ้านั้นสามารถพัฒนาผลงานทั้งในด้านเนื้อหาเรื่องราวความสุขจากความรู้สึกได้ตรงตามประเด็นที่ตั้งไว้ ในด้านรูปแบบที่มีการพัฒนาในด้านทักษะหรือการใช้ทัศนธาตุในการสื่อสารความหมายของผลงานมากขึ้น และในด้านเทคนิคกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหมที่มีการพัฒนาและมีความเชี่ยวชาญในการสร้างเส้น สี ค่าน้ำหนักมากขึ้น ส่งผลถึงภาพรวมของผลงานที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวความสุขแห่ง (ไร่) สารระได้อย่างสมบูรณ์



ภาพที่ 28 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 1

ชื่อผลงาน ITS RAINING MEN !

ขนาด 160 x 120 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ปีที่สร้าง 2563



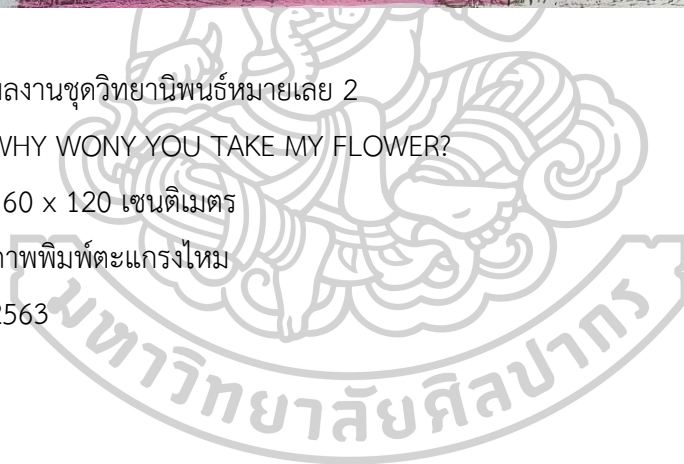
ภาพที่ 29 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 2

ชื่อผลงาน WHY WONY YOU TAKE MY FLOWER?

ขนาด 160 x 120 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ปีที่สร้าง 2563





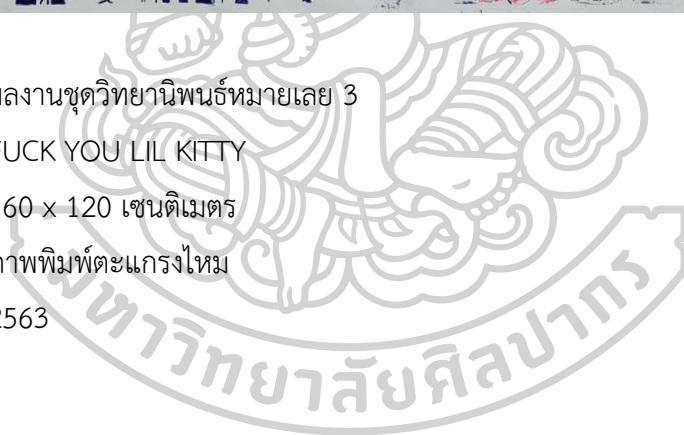
ภาพที่ 30 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 3

ชื่อผลงาน FUCK YOU LIL KITTY

ขนาด 160 x 120 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ปีที่สร้าง 2563





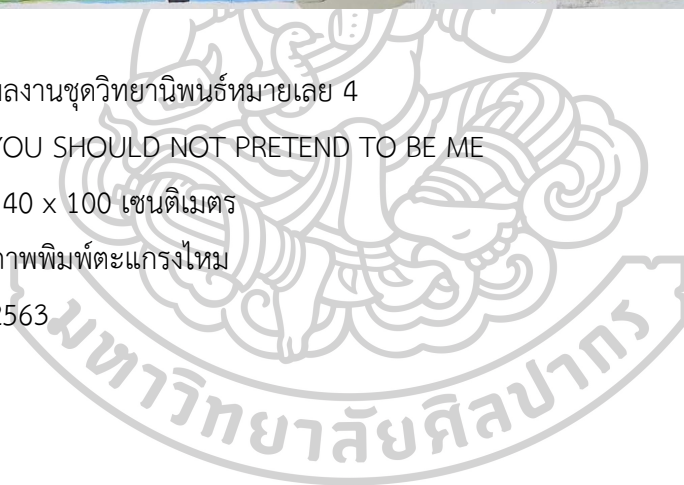
ภาพที่ 31 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์หมายเลข 4

ชื่อผลงาน YOU SHOULD NOT PRETEND TO BE ME

ขนาด 140 x 100 เซนติเมตร

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม

ปีที่สร้าง 2563



บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดความสุขแห่ง (ไร้) สาระ (Nonsense of Happiness) เป็นการศึกษา ค้นคว้าและเก็บข้อมูลด้วยการใช้วิธีจดบันทึก เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทำให้คุณค่าทาง จิตนาการแก่ข้าพเจ้า โดนเป้าหมายของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความไร้สาระ คือ การสร้างพื้นที่แห่งความสุขจากการมองเรื่องราวต่าง ๆ ที่อาจเป็นเพียงเรื่องราวที่ไม่สำคัญ แต่มีผลต่อ การมองโลกในแง่บวกที่มีความอิสระมากขึ้น

ความไร้สาระที่ข้าพเจ้าได้หยิบประเด็นมาจากการจดบันทึกเหตุการณ์เล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นเป็น เหตุการณ์ที่ไม่ได้มีประเด็นสาระที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต แต่การเปลี่ยนมุมมองและการรับรู้เห็น เหตุการณ์นั้น กลับส่งผลต่อการสร้างสรรค์และต่อยอดจินตนาการของความสุขสนานจากเหตุการณ์ไร้ สาระที่เกิดขึ้น และยังเป็นแนวทางในการสร้างความสุขจากจินตนาการอันไร้ขอบเขต นับเป็นเรื่องราวที่ ข้าพเจ้านั้นได้รับทั้งในด้านการสร้างสรรค์ผลงานและการใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยมุ่งประเด็นไปในการ ถ่ายทอดผลงานที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาอย่างสมบูรณ์ด้วยกระบวนการภาพพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหม (Silkscreen) ในช่วงแรกของการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้ามักได้ประสบพบกับปัญหา ไม่ว่าจะในด้านการ ถ่ายทอดเนื้อหาที่ยังไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่มีความอิสระ สนุกสนาน และ ไร้ขอบเขตได้ ในด้านรูปแบบที่ยังมีปัญหาในการหยิบเครื่องมือทางทัศนธาตุมาใช้และปัญหาที่เกิดขึ้น ทางด้านเทคนิคที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดการสร้างผลงาน ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้น พูดได้ว่าเป็นขั้นตอน ที่สามารถเปิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จึงเป็นเรื่องสำคัญในการแก้ปัญหาวิเคราะห์ เพื่อแก้ไขพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ให้ดีขึ้นต่อไป สามารถสร้างสรรค์ผลงานทั้งในด้านเนื้อหา และรูปที่สามารถถ่ายทอดคุณค่า ความหมายออกมาได้อย่างสอดคล้องกันและเสร็จสมบูรณ์

เมื่อผลงานในชุดปัจจุบันบรรลุเป้าหมายตามที่ได้คาดการณ์แล้ว ข้าพเจ้ายังคงหยิบปัญหา ที่เกิดขึ้นมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลงานชุดต่อ ๆ ไป และนำความรู้ที่ได้รับจากการ สร้างสรรค์ผลงานมาต่อยอดในด้านรูปแบบและเทคนิควิธีการ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่สามารถถ่ายทอดประเด็นสาระสำคัญของเรื่องราวต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ชลุต นิมเสมอ (2557). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

ชวพล จิ่งสมาน (2557). ศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสม์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://worldcivil14.blogspot.com/2014/03/expressionism.html> (29 มิถุนายน 2564)

มนัส โกมลทา (2009). ทฤษฎีเกี่ยวกับจินตภาพ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/264972> (12 มิถุนายน 2564)

สดชื่น ชัยประสาธน์ (2537). กวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลิสต์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919 – 1969. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

ภาษาอังกฤษ

Jessica McQueen (2018). Joakim Ojanen. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.richardhellergallery.com/dynamic/artist_bio.asp?ArtistID=141 (2 กรกฎาคม 2564)

Jessica McQueen (2557). The Birth of Street Art. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://canvas.saatchiart.com/art/art-history-101/the-birth-of-street-art> (2 กรกฎาคม 2564)

Spokedark Tv (2019). ศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=shUnR8OsWak> (21 มิถุนายน 2564)

Thada (2018). Rukkit ศิลปินสตรีทอาร์ตแนวหน้าของเมืองไทย. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.unlockmen.com/the-evolution-of-city-car-reimagine-city-car> (2 กรกฎาคม 2564)



รายการอ้างอิง





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พัชชลัยย์ อินทรสุด (Patchalai Indrasut)
วัน เดือน ปี เกิด	12 กุมภาพันธ์ 2537
สถานที่เกิด	สมุทรปราการ
วุฒิการศึกษา	-ระดับปริญญาโท ศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร -ระดับปริญญาตรี ศิลปะบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร -ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) สมุทรปราการ 10540
ที่อยู่ปัจจุบัน	89/132 หมู่บ้านกรีนเลค ตำบลราชาเทวะ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ 10540
ผลงานตีพิมพ์	2562 งานแสดงกลุ่ม “Oneๆ” People’s Gallery ณ หอศิลป์กรุงเทพมหานคร จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2560 งานแสดงศิลปะวิทยานิพนธ์ Noir Art Thesis ณ Adele Gallery จังหวัดกรุงเทพมหานคร



