



การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด
ชุดสีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา

The creation of contemporary painting by dot. Set colors and patterns
from the and patterns from the Nora costume

โสภิต เดชนะ

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน
ประจำปีงบประมาณ 2562
ลิขสิทธิ์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

หัวข้อวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุดชุดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา
ผู้ดำเนินการวิจัย โสภิต เดชนะ
ที่ปรึกษา ศุภชัย สุกชีโชติ
หน่วยงาน วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ปี พ.ศ. 2562

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้ เป็นการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ทางด้านทัศนศิลป์โดยมีแรงบันดาลใจจากสีเส้นลวดลายของเครื่องแต่งกายโนรา ซึ่งทำด้วยลูกปัดหลากสี ที่มีสีเส้นที่สดใส สวยงาม เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ร้อยเป็นลวดลาย เป็นรูปทรงต่างๆ ด้วยลูกปัดเม็ดเล็ก ๆ เรียงต่อกันเป็นเส้น รูปทรง มีความเป็นอิสระ สามารถเคลื่อนไหวได้ตามจังหวะของการแสดง ดึงดูดความสนใจของผู้ชม

จากสีเส้น ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนราดังกล่าว จึงได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้านจิตรกรรมจัดวางในรูปแบบใหม่ ด้วยสื่อะครีลิค โดยใช้เทคนิควิธีการจุดจากกรวยในการแสดงออก แทนลูกปัดที่ร้อยเป็นเส้นสี ลวดลาย รูปทรงต่างๆ ซึ่งจะมีลักษณะพื้นผิวใหม่บนผ้าใบที่แสดงความโดดเด่นของสีที่สดใส สว่าง แวววาว และมีความเคลื่อนไหว เพื่อนำเสนอคุณค่าสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้ชื่นชมถึงความงดงามในศิลปะเครื่องแต่งกายของโนรา ในรูปแบบผลงานจิตรกรรม

Abstract

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อปฏิบัติงานสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรม จากแรงบันดาลใจ จากสีสนและ ลวดลายของเครื่องแต่งกายโนรา ด้วยเทคนิคการจุดด้วยกรวย เพื่อทดลองวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน จิตรกรรม และเป็นสื่อทางการเรียนรู้ด้วยวิธีการจุดจากกรวย ตลอดจนสร้างสุนทรียภาพ ก่อให้เกิดการพัฒนาใน กระบวนการเรียนการสอนโดยการจัดทำเป็นองค์ความรู้ ด้วยการเรียบเรียงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อ ถ่ายทอด กระบวนการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนนักศึกษาในสาขาจิตรกรรม เยาวชนและประชาชนทั่วไปที่สนใจ

ผู้วิจัยขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ศุภชัย สุกชีโชติ ที่ให้ข้อมูลและคำปรึกษา ขอขอบคุณนางอารีย์ สีลา พันธุ์ ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช นางขวัญใจ พิมพิมล ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี นายวิศิษฐ์ พิมพิมล ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ที่ให้คำปรึกษาและให้การสนับสนุนส่งเสริม ในการจัดงานวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ และให้การสนับสนุนช่วยเหลือด้วยดีเสมอมา ขอขอบคุณนายประณูท ไชยา นุพงศ์ ข้าราชการบำนาญ วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช ที่ดูแลความถูกต้องในการสะกดคำในครั้งนี้ และขอ ขอบคุณเจ้าของเอกสารและงานวิจัยทุกท่าน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำมาอ้างอิงในการทำวิจัย จนกระทั่งงานวิจัยฉบับ นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

โสภิต เดชนะ

2562

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
การนำไปใช้ประโยชน์	2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
องค์ประกอบศิลป์	4
ความหมายขององค์ประกอบศิลป์	5
ทัศนธาตุ	6
ทฤษฎีสี่	12
ความหมายของสี่	13
ทฤษฎีแม่สี่	13
หลักการใช้สี่	17
บทที่ 3 การดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์	23
ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล	23
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	27
สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้	32
การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	33
การพัฒนาผลงาน	33
ปัญหาและการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	34
สรุปการวิเคราะห์ผลงาน	40
ผลงานสร้างสรรค์	41
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	45
การดำเนินงาน	45
ผลการศึกษา	45
ข้อเสนอแนะ	46
บรรณานุกรม	47
ประวัติผู้วิจัย	48

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 การจัดจุดในลักษณะต่าง ๆ	5
2 การจัดจุดในลักษณะต่าง ๆ	6
3 Seurat “Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte”	6
4 รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต	8
5 ลักษณะรูปอินทรี	8
6 รูปทรงอิสระ	8
7 น้ำหนัก	9
8 พื้นผิว	10
9 การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ	11
10 การซ้ำแบบเป็นจังหวะ	11
11 แม่สีของแสง	12
12 แม่สี	13
13 วงจรสีธรรมชาติ	13
14 น้ำหนักของสี	14
15 สีวรรณะร้อน	15
16 สีวรรณะเย็น	15
17 การประสานสีต่างวรรณะ	15
18 สีเอกรงค์	16
19 สีคู่หรือสีปฏิปักษ์	16
20 สีกลมกลืน	17
21 สีกลมกลืน	17
22 สีเลื่อมพราย	18
23 สีเลื่อมพราย	18
24 สีเอกรงค์	19
25 สีส่วนรวมหรือสีครอบงำ	19
26 สีขัดกัน ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ	20
27 สีขัดกัน	20
28 สีสว่างในที่มืด	21
29 ภาพข้อมูลและภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 1	22
30 ภาพข้อมูลและภาพต้นแบบลายเส้น และสี ของผลงานชิ้นที่ 2	23
31 ภาพข้อมูลและภาพต้นแบบลายเส้นของผลงานชิ้นที่ 3	23
32 ภาพข้อมูลและภาพร่างต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 4	24
33 ภาพข้อมูลของผลงานชิ้นที่ 5	24
34 ภาพข้อมูลและภาพร่างต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 6	25

สารบัญ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
35 ภาพข้อมูลและภาพร่างต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 7,8	25
36 ผลงานของจอร์จ เซอราจ (Georges Seurat)	26
37 ผลงานของซอร์ช เลมเมน (Georges Lemmen)	26
38 จัดเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน	27
39 การปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์	28
40 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1	28
41 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2	29
42 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3	29
43 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4	30
44 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5	30
45 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6	31
46 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7	31
47 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8	32
48 การวิเคราะห์จุดและเส้น จากผลงานชิ้นที่ 4 และเครื่องแต่งกายโนราจริง	34
49 การวิเคราะห์เรื่องสี จากเครื่องแต่งกายโนราจริง และจากผลงานชิ้นที่ 6	35
50 การวิเคราะห์ค่าน้ำหนักของสี และค่าน้ำหนักขาวดำ จากผลงานชิ้นที่ 3	36
51 การวิเคราะห์รูปร่าง-รูปทรง จากผลงานชิ้นที่ 5	36
52 การวิเคราะห์พื้นที่ว่าง จากผลงานชิ้นที่ 7	35
53 การวิเคราะห์ลวดลายที่เกิดจากการยวและลูกปิดจริง จากผลงานชิ้นที่ 5 และ 8	37
54 การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ จากผลงานชิ้นที่ 2 และ 8	38
55 การวิเคราะห์ ดุลยภาพ จากผลงานชิ้นที่ 6	39
55 การวิเคราะห์ ลักษณะพื้นผิว ภาพขยายจากผลงานชิ้นที่ 3 และ 5	39
56 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 1	41
57 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 2	41
58 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 3	42
59 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 4	42
60 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 5	43
61 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 6	43
62 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 7	44
63 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 8	44

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

โนรา เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านเป็นที่นิยมของคนในภาคใต้ องค์ประกอบหลักในการแสดงโนรา คือ เครื่องแต่งกาย และเครื่องดนตรี โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับสวมลำตัวแทนเสื้อ ซึ่งทำด้วยลูกปัดหลากสี มีสีสันที่สดใส สวยงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ร้อยเป็นลวดลาย ด้วยลูกปัดเม็ดเล็กๆ เรียงต่อกันเป็นเส้น เป็นลวดลาย รูปทรงต่างๆ ที่มีความเป็นอิสระสามารถเคลื่อนไหวได้ตามท่าทางและจังหวะของการแสดง ดึงดูดความสนใจของผู้ชม และได้ตระหนักถึงคุณค่าของความงามในการแสดงโนรา

ในปัจจุบันการแสดงโนรามิให้เห็นและได้รับความนิยมน้อยลงตามลำดับ และกำลังจะเลือนหายไปมากที่สุด โดยวิถีชีวิตของคนเปลี่ยนไป มีวัฒนธรรมและสื่ออื่น ๆ เข้ามาแทนที่ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนแทบจะไม่รู้จักการแสดงโนรา ซึ่งในอนาคตเป็นที่น่าห่วงว่า อาจจะไม่มโนรา หรือการแสดงพื้นบ้านอื่น ๆ ในภาคใต้ให้ได้ชมกันอีกต่อไป

จากสีสัน ลวดลาย รูปทรง ของเครื่องแต่งกายโนราดังกล่าว จึงเกิดแรงบันดาลใจนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านจิตรกรรม นำมาจัดวางในรูปแบบใหม่ แสดงออกโดยใช้สีอะคริลิก และวิธีการจุดด้วยกรวยแทนลูกปัดที่เป็นเม็ดเล็กๆ ที่ร้อยเป็นเส้น และลวดลาย ซึ่งจะมีลักษณะพื้นผิวใหม่บนผ้าใบ เป็นการส่งเสริมและเป็นการกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้ชื่นชมถึงความงดงามในศิลปะเครื่องแต่งกายของโนราในรูปแบบทางจิตรกรรม ก่อให้เกิดการหวงแหนและรักษาศิลปะการแสดงพื้นบ้านนี้ให้คงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อปฏิบัติงานสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรม จากแรงบันดาลใจ จากสีสันและลวดลายของเครื่องแต่งกายโนรา ด้วยเทคนิคการจุดด้วยกรวยบนผ้าใบ

2. เพื่อทดลองวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านจิตรกรรม และเป็นสื่อทางการเรียนรู้ด้วยวิธีการจุดตลอดจนสร้างสุนทรียภาพ ก่อให้เกิดการพัฒนาในกระบวนการเรียนการสอนโดยการจัดทำเป็นองค์ความรู้ ด้วยการเรียบเรียงขบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อ ถ่ายทอดกระบวนการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนนักศึกษา เยาวชนและประชาชนทั่วไปที่สนใจ

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ศึกษาสี ลวดลายจากเครื่องแต่งกายโบราณการแสดงพื้นบ้านของภาคใต้ในจังหวัดนครศรีธรรมราช และจังหวัดพัทลุง
2. ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรมสีอะครีลิค ด้วยวิธีการจุดสีจากกรวยและวัสดุผสมประเภทกระจกสี เลื่อมและวัสดุแวววาว
3. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคด้วยวิธีการจุดสีจากกรวยและวัสดุผสมบนผ้าใบ ขนาดประมาณ 80x120 เซนติเมตร จำนวน 8 ชิ้น
4. เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะชนโดยการแสดงนิทรรศการ นำเสนอผลงานทางเว็บไซต์ เฟสบุ๊ก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สี หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ตกกระทบต่อสายตาเรา ก่อให้เกิดการมองเห็นเป็นสีที่หลากหลายขึ้น
2. ลวดลาย หมายถึงลายเส้นและสีเส้นที่มีการประดิษฐ์สร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่าทางความงาม
3. จุด หมายถึง เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างเส้น รูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของพื้นที่ว่างในภาพ
4. เส้น หมายถึง เส้นเป็นพื้นฐานโครงสร้างที่แสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวเอง และสามารถสร้างรูปทรงต่างๆ ขึ้น เป็นหัวใจในการแสดงออก
5. เทคนิค หมายถึง กลวิธี หลักวิชา ความสามารถที่มีแบบแผน สามารถเรียนรู้ได้ทั่วไป โดยอาศัยการฝึกฝนเพื่อให้เกิดวิธีการหรือความรู้ความชำนาญ
7. พื้นผิว หมายถึง บริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ
10. ผ้าใบ หมายถึง ผืนผ้าที่เกิดจากการนำเส้นใยจากธรรมชาติมาประสาน ถัก ทอเข้าด้วยกัน
11. จิตรกรรม (Painting) เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการขีดเขียนการวาด และระบายสี เพื่อให้เกิดภาพ เป็นงานศิลปะที่มี 2 มิติ เป็นรูปแบบ ไม่มีความลึกหรือนูนหนา แต่สามารถเขียนลงตาให้เห็นว่ามีความลึกหรือนูนได้ ความงามของจิตรกรรมเกิดจากใช้สี ในลักษณะต่าง ๆ กัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1 เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรมด้วยวิธีการจุดจากกรวย และสร้างสุนทรีย์แก่ผู้ได้ชมผลงาน ชุดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา สำหรับนักเรียนนักศึกษา เด็ก เยาวชน และประชาชนสนใจทั่วไป

2 เพื่อให้นักเรียนนักศึกษา เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปได้เห็นคุณค่าความงาม ผ่านการแสดงออกการสร้างสรรคทางด้านจิตรกรรม โดยนำสีลวดลายของเครื่องแต่งกายโนราที่มีเอกลักษณ์นำมาแสดงออก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการแสดงที่สำคัญของภาคใต้ให้สืบทอดต่อไป

3 ผลงานสร้างสรรค์นำไปใช้เป็นสื่อแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นรวมทั้งสามารถสร้างสุนทรีย์ภาพในรูปแบบผลงานทางจิตรกรรม จัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่สู่สาธารณชนระดับชาติและนานาชาติ เพื่อให้เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมของไทย

การนำไปใช้ประโยชน์

นักเรียน นักศึกษาเด็กเยาวชนและประชาชนทั่วไป

ด้านสังคมและชุมชน

ผู้ใช้	การใช้ประโยชน์
นักเรียนนักศึกษาเด็กเยาวชนและประชาชนทั่วไป	เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุดจากกรวย โดยใช้สีเส้นและลวดลายเครื่องแต่งกายโนรา เป็นสื่อในการแสดงออกและสร้างสุนทรีย์ภาพให้กับผู้ได้ชมผลงานสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความรักหวงแหนในวัฒนธรรมท้องถิ่น
ชุมชนในท้องถิ่นแหล่งท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม	เป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุดชุดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ได้ทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับหลักทฤษฎี การสร้างสรรค์งานด้านจิตรกรรม และการสร้างสรรค์ผลงานของลัทธิโพสท์อิมเพรสชันนิสม์ (Post-impressionist) เช่น ศิลปิน Georges Seurat และจากเอกสารศึกษาของนักวิชาการดังนี้

1. องค์ประกอบศิลป์

- 1.1 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์
- 1.2 ทิศนาค

2. ทฤษฎีสี

- 2.1 ความหมายของสี
- 2.2 ทฤษฎีแม่สี
- 2.3 หลักการใช้สี

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

1.1 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์

ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2554: 18) องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบ (องค์ประกอบ) ที่จำเป็นที่สร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ มารวมเข้าด้วยกันอย่างพอเหมาะลงตัวและเกิด เป็นผลงานชิ้น ซึ่งเราอาจจะใช้องค์ประกอบทุกชนิดหรือบางชนิดมาใช้ในการทำงานก็ได้

กุลนิดา เหลือบจำเริญ (2555: 17) องค์ประกอบศิลป์ คือ การนำเอารูป ฟอรั่ม หรือสัญลักษณ์ ความหมาย มาประสานเข้ากันอย่างสมบูรณ์ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกย่อมมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเสมอ แต่สิ่งแต่ละอย่างก็ล้วนแต่เสริมสร้างซึ่งกันและกันให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีส่วนประกอบอื่น ๆ มารวมกันเข้าเกิดเป็นรูปแบบที่มีเนื้อหา มีเรื่องราวที่สมบูรณ์ มีลักษณะพิเศษต่าง ๆ ที่เฉพาะสมบูรณ์ มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวเรา ที่เรียกสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ว่า องค์ประกอบเช่นกัน

รัตติกร ก่อสร้าง (2555) ได้กล่าวว่า (องค์ประกอบศิลป์ (Composition) หรือเราอาจเรียกว่า ส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) ก็ได้ หมายถึงการนำสิ่งต่างๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วน ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม ส่วนจะเกิดความงดงาม มีประโยชน์ใช้สอย น่าสนใจหรือไม่ ขึ้นอยู่กับคุณภาพ ในการปฏิบัติงานการออกแบบของเราโดยต้องคำนึงถึงปัจจัย ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบที่สร้างสรรค์
2. ความงามที่น่าสนใจ
3. สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย
4. เหมาะสมกับวัสดุ
5. สอดคล้องกับการผลิต

สิ่งต่างๆ ที่เรานำมาบูรณาการเข้าด้วยกัน ประกอบด้วย จุด, เส้น, รูปร่าง- รูปทรง, ลักษณะผิว, สี, เงา เช่น ร่างกายของเราประกอบด้วย ส่วนประกอบย่อยๆ คือ ศีรษะ จมูก ปาก ตา หู ลำตัว แขน ขา และอวัยวะ น้อยใหญ่มากมาย หากอวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใดมีความบกพร่อง หรือขาดหายไป เราก็จะกลายเป็นคนพิการ มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก และไม่ได้มีความสุขสมบูรณ์เท่าที่ควร ในงานศิลปะก็เช่นกัน จำเป็นต้องมีส่วนประกอบต่าง ๆ ของศิลปะที่นำมาจัดประสานสัมพันธ์กันให้เกิดคุณค่าทางความงาม เราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

1.2 ทศนธาตุ

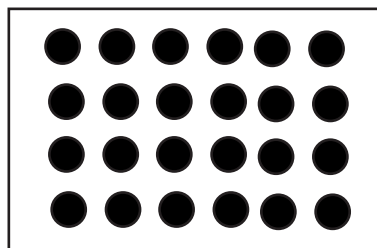
ชะลุด นิมเมสมอ (2544:27) ทศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่อง หรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกัน การจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่จะยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวเอง สิ่งยึดเหนี่ยวนี้ก็คือ กฎเกณฑ์ของเอกภาพ

ในการศึกษาศิลปะให้เข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้ดีจำเป็นต้องศึกษาถึงทศนธาตุที่เป็นฐานในการสร้างงานศิลปะก่อนถึงจะสามารถแยกประเภทขององค์ประกอบได้อย่างถูกต้อง

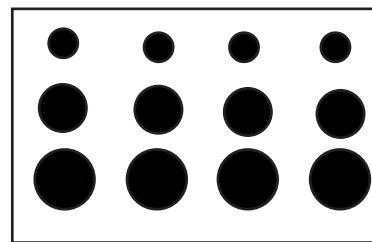
ทศนธาตุที่เป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะ ประกอบด้วย

1. จุด (Point, Dot) คือ เป็นสิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก (แต่บางครั้งการจุดด้วยอุปกรณ์ที่มีขนาดของหัวสัมผัสใหญ่ เช่น สีเมจิก พู่กัน ฯลฯ ก็ทำจุดมีขนาดใหญ่และเกิดความกว้างความยาวขึ้นได้) เราสามารถพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่าง ๆ ของผิวพืชและสัตว์ บนก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ

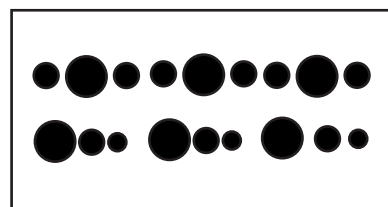
การใช้จุดในงานทัศนศิลป์และงานประยุกต์ศิลป์ นอกจากจุดจะเป็นพื้นฐานขององค์ประกอบอื่น ๆ แล้ว จุดยังเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้งานสร้างสรรค์ต่างๆ มีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำจุดมาจัดให้เกิดรูปแบบใหม่อาจทำได้หลายลักษณะ ตัวอย่างเช่น



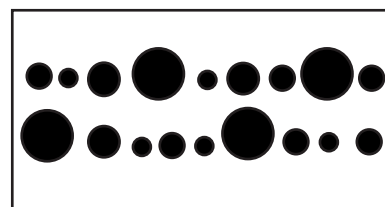
การจัดจุดขนาดเดียวกันให้เรียงซ้ำกัน



การจัดจุดขนาดต่างๆให้เรียงซ้ำกัน



การจัดจุดให้เกิดขนาดต่อเนื่อง

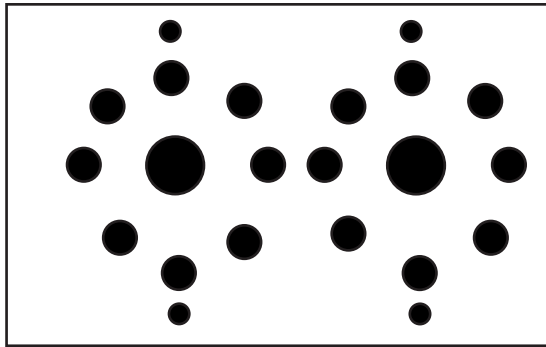


การจัดจุดให้เกิดการการสลับ

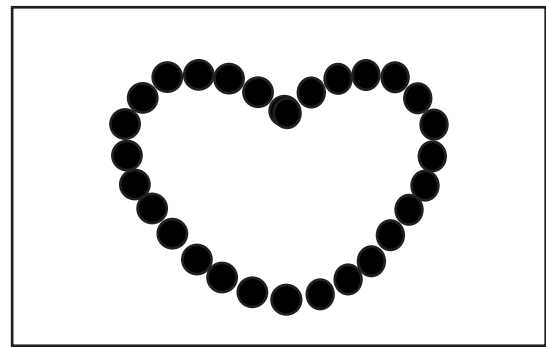
ภาพที่ 1 การจัดจุดในลักษณะต่าง ๆ

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

การจัดจุดให้เกิดลวดลาย



การจัดจุดให้เกิดรูปร่าง



ภาพที่ 2 การจัดจุดในลักษณะต่าง ๆ
ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ศิลปินจะใช้จุดในการเริ่มต้นสร้างผลงาน หรืออาจใช้จุดอย่างเดียวในการสร้างผลงาน หรืออาจใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ ในการสร้างผลงานก็ได้ แล้วแต่ความคิดและจินตนาการของศิลปิน

จุดสามารถทำให้เกิดค่าความอ่อนแก่ได้ ถ้าจุดนั้นมีจำนวนมากน้อยหรือมีความหนาแน่นแตกต่างกัน นอกจากนี้ การสร้างจุดให้เกิดค่าน้ำหนักที่ไม่เท่ากันยังสามารถทำให้เกิดความรู้สึกตื่นสีกได้ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์ : 2551:24)



ภาพที่ 3 Seurat “Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte” (1884-86)
ที่มา : The Treasures of the Impressionist โดย Jon Kear, 47

2. **เส้น (Line)** หมายถึง รอยขีดเขียนด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สร้างให้ปรากฏบนพื้นระนาบ หรือการนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนมาก โดยมีความยาวและทิศทาง และยังหมายถึงส่วนขอบรอบนอกของวัตถุอีกด้วย หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง ฯลฯ เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ สิ้นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ประโยชน์ของเส้น

1. กำหนดส่วนขอบรอบนอกของรูปร่างทำให้เกิดพื้นที่
2. กำหนดส่วนขอบของรูปทรงทำให้เกิดปริมาตร
3. ทำให้เกิดขอบเขตของที่ว่าง
4. ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึก
5. แบ่งที่ว่างของภาพออกเป็นส่วนๆ
6. เส้นประแสดงส่วนที่มองไม่เห็นให้ปรากฏ
7. กำหนดขอบเขตของภาพในงานเขียนแบบ
8. ทำให้เกิดจุดลึกลับสายตาหรือทัศนียภาพ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์ : 2551:31)

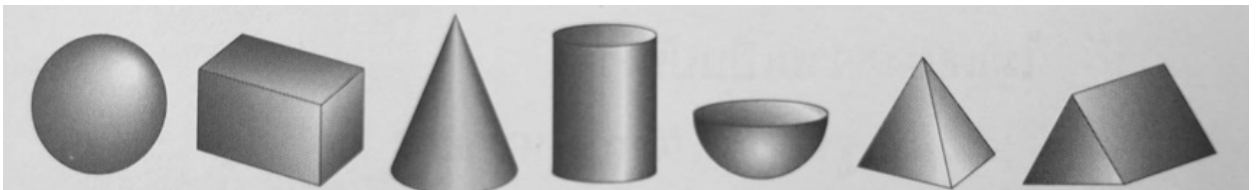
3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติ

รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมี ความชัดเจน และสมบูรณ์

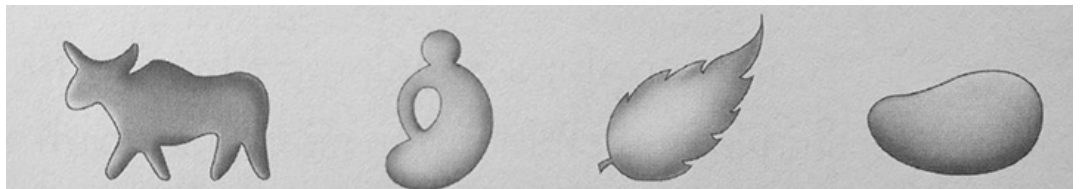
รูปร่างและรูปทรงที่มีอยู่ในงานศิลปะมี 3 ลักษณะ คือ

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้น ขึ้นอย่างมีแบบแผนแน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน ของเล่น เครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิตเช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้นการสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจก่อนแก้ไขก่อน



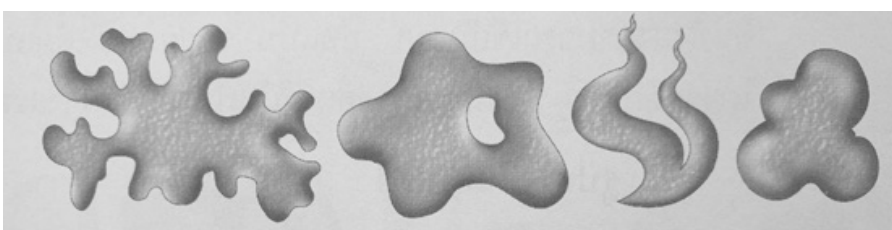
ภาพที่ 4 รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต
ที่มา ฉัตรชัย อรรถปักษ์,40

รูปอินทรีย์ (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือ คล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่สามารถ เจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช



ภาพที่ 5 ลักษณะรูปอินทรีย์
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์,41

รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระไม่มี โครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควั่น ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะ ขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์ รูปอิสระ อาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพ เช่น รถยนต์ ที่ถูกชนจนยับเยินทั้งคัน เครื่องบินตก ตอไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพัง



ภาพที่ 6 รูปทรงอิสระ
ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์,42

ความรู้สึกที่มีต่อรูปร่างและรูปทรง

ศิลปินและนักออกแบบใช้ความรู้สึกที่มีต่อรูปร่างและรูปทรงมาออกแบบสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทุกประเภท เพื่อให้ได้ผลงานตามความมุ่งหมาย โดยอาจใช้ประโยชน์ได้มากน้อยแล้วแต่ลักษณะของงาน แต่ผลงานทุกชิ้นย่อมทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์และความรู้สึกได้หลากหลายแตกต่างกันไป เช่น

รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง สงบ มั่นคง

รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสูงเด่น สง่างาม

รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ให้ความรู้สึกสมดุล แข็งแรง ไม่เอนเอียง

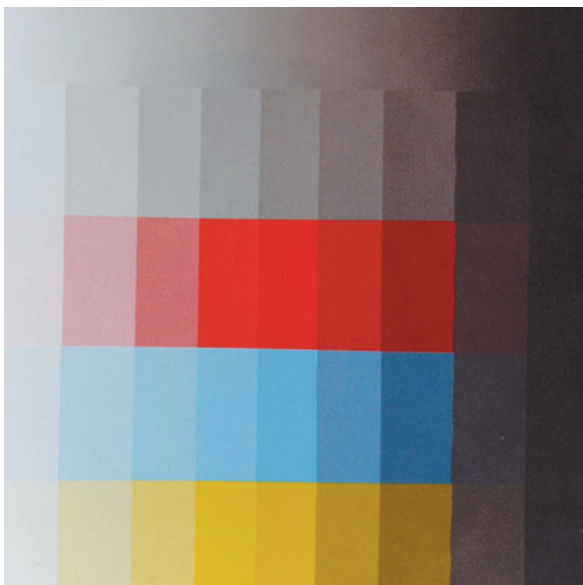
รูปสี่เหลี่ยมคางหมู ให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง ปลอดภัย

รูปสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกสูงเด่น สง่างาม รุนแรง

รูปทรงกลม ให้ความรู้สึกกลมกลืน ไม่มั่นคง

รูปทรงอิสระ ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่แน่นอน (ฉัตรชัย อรรถปักษ์ : 2551:43)

น้ำหนัก (Value) หมายถึงความอ่อนแก่ของสี หรือแสงเงาที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ น้ำหนัก ทำให้รูปทรงมีปริมาตร และให้ระยะแก่ภาพ ค่าน้ำหนัก คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือ ความอ่อน- ความเข้มของสีหนึ่ง ๆ หรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับ ความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุด จนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับจะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความขัดแย้ง



ภาพที่ 7 น้ำหนัก

ที่มา : สมพบ จงจิตตโยธา, 30

ประโยชน์ของน้ำหนัก

น้ำหนักสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะดังนี้

1. ให้ความเป็น 2 มิติแก่รูปทรง
2. ให้ความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง ซึ่งเกิดจากแสงเงา
3. ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างรูปร่างกับพื้นหรือรูปทรงกับพื้นที่ว่าง
4. ให้ความเป็นมิติตื้นลึก
5. นำสายตาของผู้ดูไปตามลำดับอ่อนแก่ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว

ลักษณะผิว (Texture)

ลักษณะผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นที่ของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกว่ายาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นก้ำมะหยี่ ฯลฯ

ลักษณะผิวมี 2 ชนิด

1. ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวส้ม แก้ว ฯลฯ
2. ลักษณะผิวที่ทำให้มองเห็น เมื่อมองดูจะรู้สึกว่ายาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องเข้าจริงกลับเป็นผิวเรียบๆ เช่นวัสดุสังเคราะห์ที่ทำผิวเป็นลายไม้ ลายหิน หรือ การใช้รอยฟู่กันในงานจิตรกรรมบางชิ้น (ชะลูด นิ่มเสมอ 2559: 82)



ภาพที่ 8 พื้นผิว

ที่มา : <https://krittayakorn.woradress> (18 กุมภาพันธ์ 2562)

ความรู้สึกที่ได้รับจากลักษณะพื้นผิว

ลักษณะผิวให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล เบา สุกภาพ ผิวเรียบมันวาวให้ความรู้สึกลื่น หูหระ มีราคา ส่วนผิวหยาบให้ความรู้สึกแข็ง หนักแน่น กระด้าง น่ากลัว เป็นต้น (ฉัตรชัย อรรถปักษ์ 2551: 52)

การซ้ำ

การซ้ำ (repetition) เกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่าง โดยมีที่ว่างคั่นอยู่ระหว่างหน่วยองค์ประกอบที่จะนำมาวางซ้ำ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก รูปทรง สี ลักษณะพื้นผิว รูปแบบการซ้ำ การซ้ำสามารถแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ

1. การซ้ำแบบเหมือนกัน เป็นการซ้ำองค์ประกอบที่มีขนาด น้ำหนัก หรือลักษณะเดียวกันต่อเนื่อง
2. การซ้ำแบบลดหลั่น เป็นการซ้ำองค์ประกอบที่มีขนาด น้ำหนัก หรือลักษณะแตกต่างกัน เรียงจากมากไปน้อย หรือน้อยไปมาก
3. การซ้ำเป็นจังหวะ เป็นการซ้ำองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันเรียงต่อเนื่องกันไป ภายใน 1 ชุดนี้จะประกอบด้วยหน่วยย่อยที่มีขนาด น้ำหนัก หรือลักษณะแตกต่างกัน
4. การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ เป็นการซ้ำองค์ประกอบที่มีลักษณะหนึ่งอย่างมีอิสระ ไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยที่แน่นอน



ภาพที่ 9 การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ

ที่มา : <https://kitsanabbcit58wordpress.com> (15 กุมภาพันธ์ 2562)

จังหวะ

จังหวะ (rhythm) เกิดจากการซ้ำกันอย่างต่อเนื่องและมีเอกภาพขององค์ประกอบพื้นฐานที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป รูปแบบการซ้ำจังหวะ เราสามารถแบ่งจังหวะเป็น 3 รูปแบบ

1. จังหวะการซ้ำ เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันเรียงต่อเนื่องกันไป
2. จังหวะสลับ เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีลักษณะสลับกันไปมาอย่างเป็นระเบียบ
3. จังหวะแปร เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลงของลักษณะไปทีละเล็กละน้อย เช่น อ่อนกลางแก่ เข้ม จังหวะแปรนี้เมื่อนำไปใช้งานทัศนศิลป์อย่างเหมาะสมสามารถชักนำให้ผู้ดูรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวได้

ลวดลาย

ลวดลาย (pattern) คือลักษณะการจัดวางองค์ประกอบซ้ำๆกัน อย่างเป็นจังหวะทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัว ทำให้งานมีเอกภาพและกลมกลืน (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2551 : 118-124)



ภาพที่ 10 การซ้ำแบบเป็นจังหวะ

ที่มา : <https://kitsanabbcit58wordpress.com> (15 กุมภาพันธ์ 2562)

2. ทฤษฎีสี

ความหมายของสี

สี (Colour) ตาม พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสง ที่ปรากฏแก่ สายตาเรา ให้เห็นเป็น สีขาว ดำ แดง เขียว ฯลฯ หรือการสะท้อนรังสีของแสงมาสู่ตาเรา สีที่ปรากฏในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบ กับวัตถุแล้ว เกิดการหักเหของแสง (Spectrum) เป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็น เมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำ ในอากาศ หรือ แท่งแก้วปริซึม ปรากฏเป็นสีต่างๆ รวม 7 สี ได้แก่ สีแดง ม่วง ส้ม เหลือง น้ำเงิน คราม และเขียว เรียกว่า สีรุ้ง ที่ปรากฏบนท้องฟ้า ตามธรรมชาติในแสงนั้น มีสีต่างๆรวมกัน อยู่อย่างสมดุล เป็น แสงสีขาวใส เมื่อแสงกระทบ กับสีของวัตถุ ก็จะสะท้อนสีวัตถุนั้น ออกมาเข้าตาเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนได้ทุกสี ส่วนวัตถุสีดำนั้น จะดูดกลืนแสงไว้ ไม่สะท้อนสีใด ออกมาเลย

อนันต์ ประภาโส (2558:6) ได้ให้ความหมายของสี ไว้ว่า สีหมายถึง ลักษณะของแสงสว่าง ปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น เช่น สีทาบ้าน สีย้อมผ้า สีวาดภาพ สีของใบไม้ ผลไม้ สีของท้องฟ้า เป็นต้น

ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2554: 73) สี หมายถึง ปรากฏการณ์ที่แสงส่องกระทบวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตา เมื่อระบบประสาทตาประมวลผลจึงรับรู้ว่ามีขนาดรูปร่าง ลักษณะผิว และสีเป็นอย่างไร จากความหมายของสี

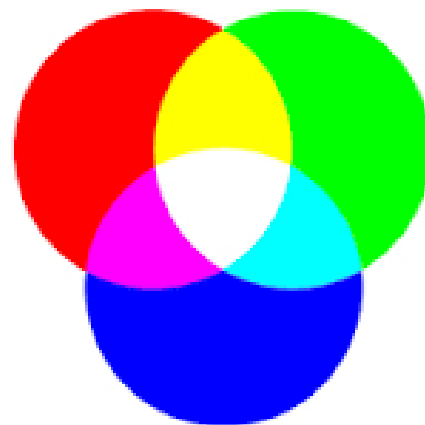
สรุปได้ว่า สี หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลก ทุกๆ สิ่งที่เรามองเห็นรอบๆ ตัว ล้วนแต่มีสี โลกของเราถูกจรรโลง และแต่งแต้มด้วย สีอันหลากหลาย ทั้งสีตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น หากโลกนี้ไม่มีสี หรือมนุษย์ไม่สามารถรับรู้เกี่ยวกับสีได้ สิ่งนั้นอาจเป็นความพหุพร่องที่ยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ เพราะสีมีความสำคัญต่อวิถีจักรแห่งโลก และเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์จนแยกกันไม่ออก เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สีนั้นส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อความหมาย และความสุขสำราญใจในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า สี มีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างสูง และมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์ จากสี ในการสร้างสรรค์ สิ่งต่างๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ทฤษฎีแม่สี

แม่สี (Primary Color) แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง (Light Color)
2. แม่สีวัตถุธาตุ (Pigmentary Primary)

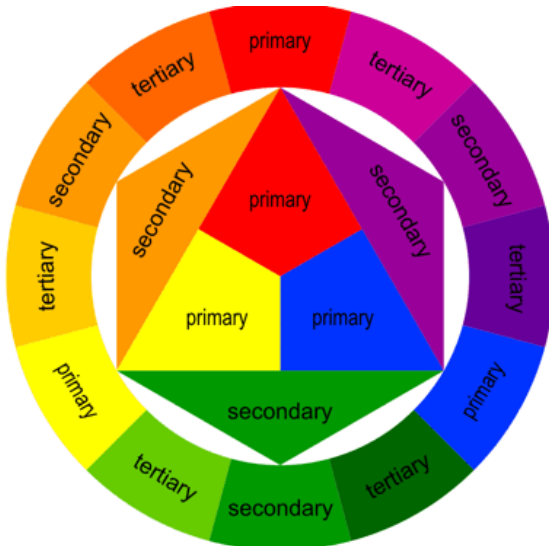
1. แม่สีของแสง (Light Color) หมายถึง แม่สีที่เกิดจากแสงของดวงอาทิตย์ และแสงของไฟฟ้าซึ่งนักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษชื่อ เซอร์ ไอแซก นิวตัน ได้ค้นพบทฤษฎีของแสงในอากาศ การหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม โดยมีแม่สีแสงสว่าง 3 สี คือ สีแดง สีเขียว สีน้ำเงินคราม และเมื่อนำเอาแม่สีทั้ง 3 สีมาประสานกันจะเกิดเป็นสีขาว



ภาพที่ 11 แม่สีของแสง

ที่มา : <https://th.wikipedia.org> (15 กุมภาพันธ์ 2562)

2. แม่สีวัตถุธาตุ (Pigmentary Primary) หมายถึง “วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว” สามารถนำมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆ จะเกิดขึ้นมาอีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สี แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯแม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด “วงจรสี” ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป



ภาพที่ 12 แม่สี

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ องค์ประกอบศิลปะ, 74

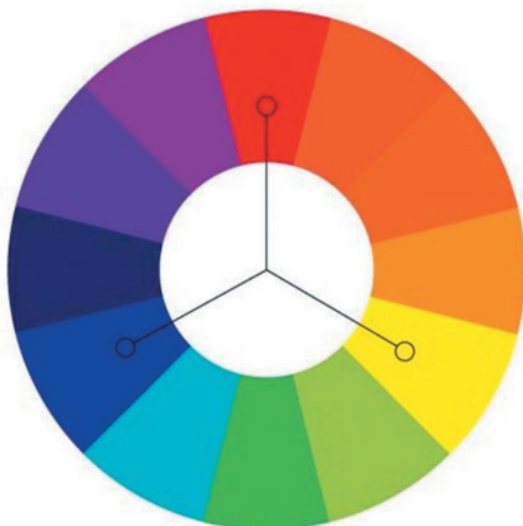
วงสีธรรมชาติ

สีที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ นั้นเกิดจากเนื้อสี เรียกว่าสีวัตถุธาตุ ซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์กันในวงสี แบ่งออกเป็น 3 ชั้น คือ

สีขั้นที่ 1 เรียกว่าแม่สี เป็นสีพื้นฐาน มีสี 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีเหลือง สีแดง

สีขั้นที่ 2 เกิดจากการผสมกันของสีขั้นที่ 1 จำนวน 2 สี สีละเท่าๆ กัน ทำให้ได้สีใหม่ 3 สี คือ สีส้ม สีม่วง สีเขียว

สีขั้นที่ 3 เกิดจากการผสมกันของสีขั้นที่ 1 กับสีขั้นที่ 2 ที่อยู่ใต้อัตราส่วนเท่ากันทำให้ได้สีใหม่อีก 6 สี คือ สีม่วง น้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียวเหลือง สีส้มเหลือง สีส้มแดง และสีม่วง (ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 74-75)



ภาพที่ 13 วงจรสีธรรมชาติ

ที่มา : men.mthai.com (18 มีนาคม 2562)

น้ำหนักของสี (Value) หมายถึงความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าผสมสีขาวเข้าไปในสีอีกสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยๆ เป็นลำดับ เราจะได้ค่าสีหรือน้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากที่สุดไปจนอ่อนที่สุด

ขาว	เหลือง	เขียว	ส้ม	ส้มแดง	แดง	ม่วงแดง	ม่วง	ดำ
			เขียว	เขียวน้ำเงิน	น้ำเงิน	ม่วงน้ำเงิน		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

ภาพที่ 14 น้ำหนักของสี

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ องค์ประกอบศิลปะ, 77

ความจัดของสี (Intensity) หมายถึงความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดสุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับ ด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าไปทีละน้อย จนถึงลำดับที่ความจัดของสีน้อยที่สุด คือเกือบดำ

หน้าที่ของสี

สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่ที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการหนึ่งคือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง

ความรู้สึกต่อสี

สีมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สามารถทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ มากมาย เช่น

ชื่อสี	ความรู้สึกที่มีต่อสี
แดง	ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ มีอำนาจ
เขียว	สดชื่นมีพลัง สบาย มีชีวิตชีวา
เหลือง	ร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย
ส้ม	สนุกสนาน ร่าเริง อบอุ่น
ม่วง	เศร้า ผิดหวัง
ฟ้า	สดใส สะอาด เรียบร้อย
ชมพู	อ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก
น้ำเงิน	สุขุม เยือกเย็น สงบ
น้ำตาล	เก่า แท้งแล้ง ทรุ่โทรม
เทา	เศร้า สงบ สุขุม เรียบร้อย สุภาพ
ดำ	หดหู่ เศร้า ลึกลับ หนักแน่น
ขาว	บริสุทธิ์ ใหม่ สะอาด

(ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2551 : 85)

วรรณะของสี (Tones)

วรรณะของสี หมายถึง สภาพของสีส่วนรวมที่ทำให้ความรู้สึกไม่ขัดกับสายตาจากวงสีธรรมชาติ เราสามารถแบ่งสีออกเป็นสองวรรณะ ดังนี้

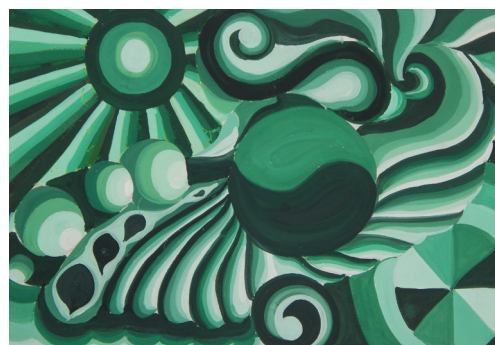
1. วรรณะร้อน (Warm tones) หมายถึง กลุ่มสีที่ทำให้ความรู้สึกร้อนหรืออุ่น ประกอบด้วย สีเหลือง ส้ม-เหลือง ส้ม ส้ม-แดง แดง และม่วง-แดง สีฝ่ายร้อนอาจจะไม่ใช่สีสดๆ ดังเห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีที่แตกต่างไปกว่านี้อีกมาก ถ้าหากสีใดมีอิทธิพลไปทางสีแดงหรือส้ม เช่น สีนํ้าตาล ก็เป็นสีฝ่ายร้อน สีฝ่ายเย็นก็เช่นเดียวกันถ้าสีมีอิทธิพลไปทางสีน้ำเงินหรือสีเขียว เช่น สีเทา หรือสีดำ ก็ถือว่าเป็นฝ่ายเย็น

2. วรรณะเย็น (Cool tones) หมายถึง กลุ่มสีที่ทำให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบ เรียบ ประกอบด้วยสีเขียว-เหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง และม่วง เรียกว่า วรรณะเย็น สีฝ่ายเย็นก็เช่นเดียวกัน ถ้าสีใดมีอิทธิพลหนักไปทางสีน้ำเงินหรือสีเขียว เช่น สีเทา สีดำ ก็ถือว่าเป็นสีฝ่ายเย็น



ภาพที่ 15 สีวรรณะร้อน

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช



ภาพที่ 16 สีวรรณะเย็น

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

3. การประสานสีต่างวรรณะ สีทุกสีสามารถทำให้ดูอบอุ่นขึ้นด้วยการผสมสีแดง สีส้ม หรือสีเหลือง ถ้าจะทำให้เย็นลงให้สีขาว สีฟ้า สีน้ำเงิน หรือสีเขียว เข้าไปผสมสีต่างๆ สีที่ถูกผสมก็จะเย็นลง สีวรรณะร้อนมีแนวโน้มที่จะอยู่ข้างหน้าของภาพ ในขณะที่วรรณะเย็นจะให้ความรู้สึกห่างออกไป

การประสานสีต่างวรรณะคือ การนำสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็นมาระบายผสมกันในภาพเดียวกัน ถ้าปริมาณของสีวรรณะร้อนมีประมาณ 70% และปริมาณของสีวรรณะเย็น 30% ภาพนั้นก็จะเป็นวรรณะร้อน (สมภาพ จงจิตต์โพธา: 2556:45-48)



ภาพที่ 17 การประสานสีต่างวรรณะ

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

การใช้สี

การใช้สีมีอยู่ 2 วิธีใหญ่ๆ คือ การใช้สีกลมกลืน กับการใช้สีตัดกัน แต่จะใช้ให้กลมกลืนหรือตัดกันเพียงไรนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับจุดหมายของศิลปินแต่ละคนในงานแต่ละงาน การใช้สีก็เช่นเดียวกับการใช้ทัศนธาตุอื่นๆ ถ้ากลมกลืนจนเกินไปก็จืดชืดและน่าเบื่อ ถ้าตัดกันมากเกินไปก็เกิดความขัดแย้งสับสนจนทนไม่ได้ การใช้สีทั้งสองวิธีนี้ยังพอแยกออกได้ดังนี้

สีเอกรงค์ (Monochrome) ได้แก่ การใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่หลายลำดับเป็นการใช้สีกลมกลืนแบบสีเดียว



ภาพที่ 18 สีเอกรงค์

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ องค์ประกอบศิลปะ, 82

สีคู่ประกอบสีคู่หรือสีปฏิปักษ์ที่แท้

สีทุกสีจะมีสีคู่หรือที่เรียกว่า สีตัดกันอย่างแท้จริง สีคู่คือสีตรงข้ามจากวงจรสีนั่นเอง

สีเหลือง	คู่กับ	สีม่วง
สีเขียวเหลือง	คู่กับ	สีม่วง-แดง
สีเขียว	คู่กับ	สีแดง
สีเขียวน้ำเงิน	คู่กับ	สีส้ม-แดง
สีน้ำเงิน	คู่กับ	สีส้ม
สีม่วงน้ำเงิน	คู่กับ	สีส้ม-เหลือง



ภาพที่ 19 สีคู่หรือสีปฏิปักษ์

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

สีกลมกลืน (Harmony Color) หมายถึง สีที่มีค่าน้ำหนักความอ่อนเข้มใกล้เคียงกันในวงล้อสีหรือสีที่อยู่ข้างเคียง ตามหลักของการประสานสีเรียงตามลำดับในวงจรสี ความกลมกลืนของสีทำได้หลายลักษณะ

1. กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนักของสีๆเดียว (Total Value Harmony) คือการใช้สียืนเพียงสีเดียว แต่มีค่าหลายน้ำหนัก หรือเป็นแบบเดียวกับ สีเอกรงค์ อาจใช้การผสมสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลง และผสมดำให้น้ำหนักเข้มขึ้น
2. กลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (Symple Harmony) เป็นการใช้สีข้างเคียงกันในวงจรสีซึ่งมีลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ม่วง - ม่วงน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เขียวเหลือง - เขียว - เขียวน้ำเงิน
3. สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม (Two Colours Mixing) หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งที่ผสมกันแล้วได้สีที่ 3 เช่น สีนํ้าเงิน ผสมกับสีเหลืองได้สีเขียว แล้วนำทั้ง 3 สี มาใช้ในงานเดียวกัน
4. สีกลมกลืนโดยใช้วรรณะของสี (Tone) หมายถึง นำสีในกลุ่มวรรณะเดียวกันมาจัดอยู่ด้วยกัน เช่น สีในวรรณะร้อน เช่น เหลือง เหลือง-ส้ม ส้ม หรือสีในวรรณะเย็นได้แก่ ม่วง-น้ำเงิน น้ำเงิน เขียว-น้ำเงิน เป็นต้น (สมภาพ จงจิตต์โพรา.2556 : 57-59)



ภาพที่ 20 สีกลมกลืน
ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช



ภาพที่ 21 สีกลมกลืน
ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

สีเลื่อมพราย (Scintillation/Vibration)

เป็นการสร้างใช้สีให้เกิดปฏิกิริยาสัมผัสเคลื่อนไหวต่อสายตา โดยอาศัยสีตรงข้ามและสีส่วนประกอบเป็นตัวทำให้เกิดปฏิกิริยาทางสายตาในงานจิตรกรรม การใช้สีเลื่อมพรายคือการ จุด แต้ม ระบาย เป็นส่วนเล็กๆ หลายสีสลับกันด้วยสีสดๆ

ศิลปินกลุ่มโนโอ-อิมเพรสชันนิสม์ได้ใช้เทคนิคการระบายสีด้วยการแต้มสีเป็นจุดลงบนภาพทิวทัศน์ไว้เคียงข้างกัน เช่น ถ้าต้องการระบายสีส้มจะนำสีเหลืองกับสีแดงมาผสมกันแล้วจึงระบาย แต่กลับนำเอาส่วนผสมของสีส้มคือสีแดงและเหลืองมาจุดสลับใกล้ๆกัน เป็นกลุ่มก้อนเมื่อดูรวมๆ จะกลายเป็นสีส้ม และลดความเข้มลงด้วยการนำสีคู่ของสีส้ม คือสีน้ำเงิน จุดลงไปปะปนด้วยทำให้สีส้มลดความสดใสลง ผลที่ได้สีที่งดงาม และมีการเคลื่อนไหวและสัมผัสเคลื่อนไหว ของบรรยากาศภายในภาพมีความเคลื่อนไหวจริงๆ



ภาพที่ 22 สีเลื่อมพราย

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช



ภาพที่ 23 สีเลื่อมพราย

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

สีเอกรงค์ (Monochromes Color)

เอกรงค์ คือ สีเดียวหรือสีที่แสดงออกมาเด่นเพียงสีเดียวซึ่งเหมือนว่าจะคล้ายคลึงกับสีส่วนรวมหรือสีครอบงำ แต่ที่จริงแล้วสีทั้งสองชนิดมีวิธีการที่แตกต่างกันออกไป สีส่วนรวมนั้นสีที่ใช้อาจเป็นสีสดหรือสีที่ลดค่าลงไปแล้ว หลักเกณฑ์คือ เมื่อเอาสีที่สดใสเป็นจุดเด่นของภาพแล้ว สีที่เป็นส่วนประกอบรอบๆ ต้องลดค่าความสดลงแล้วนำเอาสีที่จุดเด่นนั้นไปผสมด้วยบ้างทุกๆ แห่งในภาพ ข้อสำคัญคือ สีที่จะนำมาประกอบนั้นจะใช้สีที่ใกล้เคียงกัน แต่โดยมากนิยมใช้ไม่เกิน 5 สี โดยนำเอามาจากวงจรสีด้านหรือวรรณะใดวรรณะหนึ่ง ไม่นิยมนำมาจากสองวรรณะ รวมทั้งสีที่ต้องการใช้เป็นสีพื้น(เอกรงค์)ด้วย เพราะสีที่อยู่ในด้านหรือวรรณะเดียวกันจะผสมกลมกลืนกันง่ายกว่า



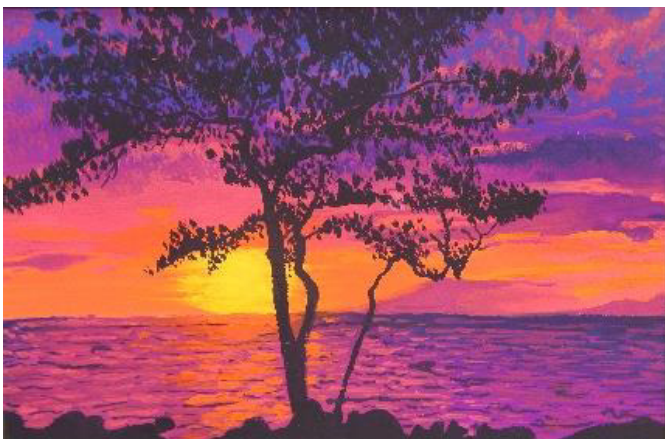
ภาพที่ 24 สีเอกรงค์

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

สีส่วนรวมหรือสีครอบงำ (Tonality)

สีส่วนรวมหรือสีครอบงำหมายถึงสีใดสีหนึ่งที่มีจำนวนมากกว่าสีอื่นในพื้นที่หรือภาพนั้นๆ เช่น ภาพต้นไม้ที่เรามองเห็นเป็นสีเขียว แต่ความจริงแล้วในสีเขียวของต้นไม้ นั้นอาจมีสีอื่นประกอบอยู่ด้วยเช่น สีเขียวอ่อน สีเหลือง สีน้ำตาล เป็นต้น จำแนกได้สองประการคือ

1. ครอบงำโดยมีสีใดสีหนึ่งแผ่กระจายเต็มภาพ เช่น ภาพทุ่งหญ้า ซึ่งแม้จะมีสีอื่นๆ ของพวกดอกไม้ ลำต้นก็ตามแต่สีส่วนรวมก็ยังเป็นสีเขียวของทุ่งหญ้าอยู่นั่นเอง
2. การครอบงำของสีที่เกิดขึ้นระหว่างสี เช่น ถ้าเรานำเอาสีแดงและสีเหลืองมาระบายเป็นจุดๆ บนกระดาษสลับกันเต็มไปหมด เมื่อดูกระดาษในระยะห่างพอสมควรเราจะเห็นสองสีผสมกันกลายเป็น สีส้ม หรือ ต้นไม้ ประกอบด้วยสีเหลือง น้ำตาล ดำ เขียวแก่ เขียวอ่อน แต่เมื่อดูห่างๆ ก็กลับกลายเป็นสีเขียว



ภาพที่ 25 สีส่วนรวมหรือสีครอบงำ

ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

สีขัดกัน (Discord)

ในงานศิลปะสีขัดกันหมายถึงเมื่อใช้สีผสมกันมากเกินไปจนเกินไปจนทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย จำเป็นต้องมีลูกขัดเพื่อแก้ความเลี่ยน ดังเช่นภาพเขียนถ้าใช้สีวรรณะร้อนเต็มไปทั้งภาพชวนให้ดูเบื่อหน่าย ซ้ำซาก ถ้าได้มีสีขัด ปะปนอยู่บ้าง จะช่วยทำให้สีที่รุนแรงนั้นมีความงามขึ้น กลับคำมาเป็นสีแก่ มาเป็นสีอ่อน เราจะเห็นความงามของสีขัดในธรรมชาติเช่นท้องฟ้ายามพระอาทิตย์ตกเย็น บนกลุ่มของใบไม้ เช่น โกศลหรือบอนสีเราจะเห็นใบสีเขียวเข้มจะมีเส้นแดงขอบใบสีชมพู หรือสีแดง อยู่ในรายละเอียดที่ผิวใบ บางครั้งเราจะพบสีขัดแทรกอยู่ในขนนกหรือดอกไม้ ข้อสำคัญของสีขัด จะให้ผลก็ต่อเมื่อใช้จำนวนสีให้มีปริมาณเพียงเป็นจุดหรือว่ามีส่วนน้อยที่สุด

สีขัด เป็นการใช้สีเพื่อเน้นให้จุดเด่นไม่ให้จืดชืดหรือลดหย่อนความรุนแรงของสีลง สีขัดเกิดจากการกลับค่าของสีแก่มาเป็นสีอ่อน โดยระบายสีแก่กว่าให้มีน้ำหนักเบาบางกว่าสีอ่อน (สมภาพ จงจิตต์ไพรา.2556 : 97-98)



ภาพที่ 26 สีขัดที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ
ที่มา : สมภาพ จงจิตต์ไพรา ทฤษฎีสี, 97



ภาพที่ 27 สีขัดกัน
ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

สีสว่างในที่มืด (Intensity)

หมายถึง ความสด หรือความบริสุทธิ์ของสีใดสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วย สีดำจนหม่นลง ความจัด หรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุด ไปจน หม่นที่สุด ได้หลายลำดับ ด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีดาที่ผสมเข้าไปทีละน้อยจน ถึงลำดับที่ความจัดของสีมีน้อยที่สุดคือ เกือบเป็นสีดา



ภาพที่ 28 สีสว่างในที่มืด
ที่มา : นักเรียนวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

บทที่ 3

การดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์

การวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุตสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

1.1 กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุตสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลสีเส้น ลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา เพื่อนำมาประกอบสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

1.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางทฤษฎีด้านต่างๆ ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคการจุดด้วยกรวย

2.2 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

2.3 การพัฒนาผลงาน

2.4 ปัญหาและการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์

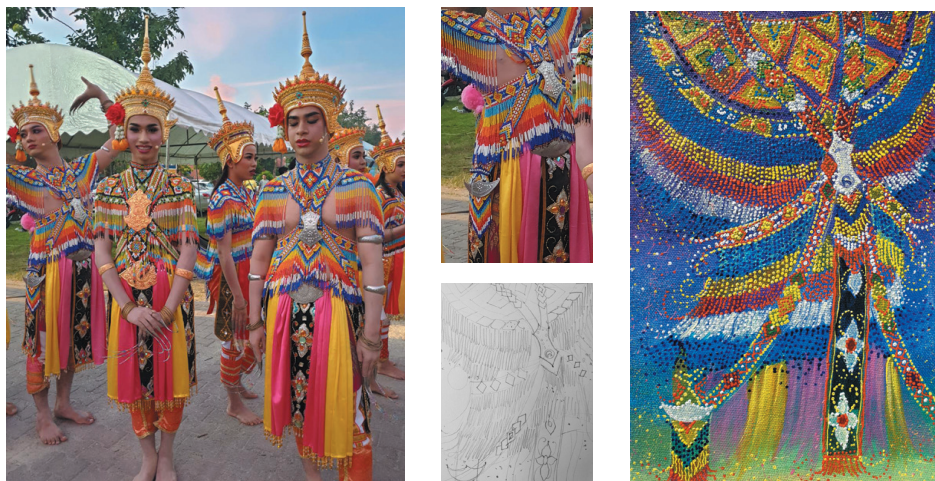
1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

การศึกษาข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.1 ศึกษาสีเส้นและลวดลายเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุตสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้สีที่มีความสดใส ความมีพลังและลวดลายของเครื่องแต่งกายโนราที่มีลักษณะเฉพาะ อีกทั้งศึกษาจังหวะการเคลื่อนไหวของเครื่องแต่งกายที่พลิ้วไหวไปกับท่ารำนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้านจิตรกรรมด้วยสีอะคริลิก โดยใช้กรวยจุดสีเป็นเส้น เป็นลวดลาย และรูปทรงต่างๆ ในรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยได้หาข้อมูลจากสถานที่จริงหลายๆที่ ทั้งในจังหวัดนครศรีธรรมราช และจังหวัดพัทลุง โดยการบันทึกเป็นภาพถ่ายแล้วนำมาร่างภาพลายเส้นหารูปแบบและจังหวะที่จะสร้างสรรค์

1.1.1 ข้อมูลและภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 1

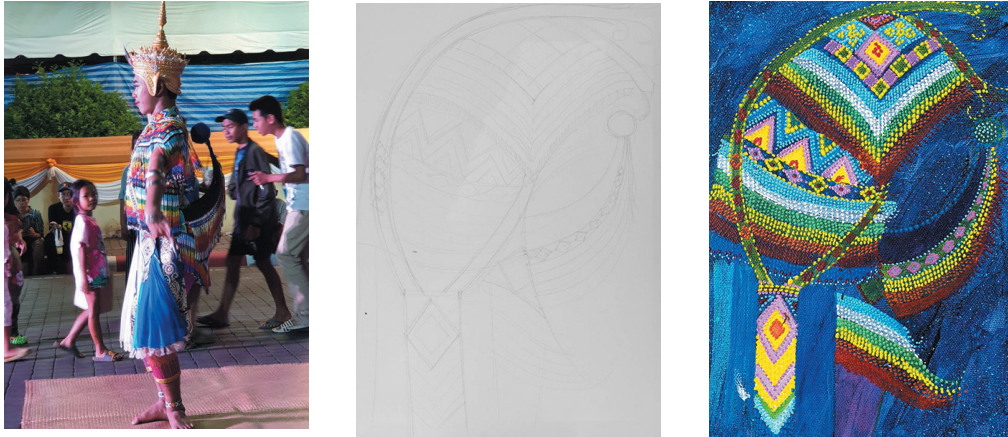


ภาพที่ 29 ภาพข้อมูลและภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 1

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ผลงานชิ้นที่ 1 เป็นการหาจังหวะลวดลาย ทำทางในส่วนของการแต่งกายชุดโนราทางด้านหน้า ในขณะที่เตรียมความพร้อมสำหรับการแสดงของนักแสดงโนราจังหวัดพัทลุง นำมาร่างภาพลายเส้น โดยใช้เส้นโค้งที่แสดงถึงความรู้สึกเคลื่อนไหว พริ้วไหว ร่าเริง เส้นตรงที่แสดงถึงความแข็งแรง สง่างาม น่าเกรงขาม และลวดลายรูปทรงเรขาคณิตให้มีความผสมผสานกันลงตัวก่อนที่จะสร้างต้นแบบสี และนำไปขยายบนงานสร้างสรรค์จริงตามขนาดที่กำหนด

1.1.2 ข้อมูลที่เก็บจากสถานที่จริงของการแสดงโนรา และภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 30 ภาพข้อมูลและภาพต้นแบบลายเส้น และสี ของผลงานชิ้นที่ 2

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ได้หาจังหวะการแสดงโนราขณะแสดงจริงในจังหวัดนครศรีธรรมราช ในด้านข้างเฉพาะส่วนของเครื่องแต่งกายมาเป็นต้นแบบ นำมาร่างภาพลายเส้นบนบนกระดาษและผ้าใบเพื่อทดลองเรื่องสีชิ้นที่ 1 และสีชิ้นที่ 2 ที่จุดจากการย่อกันเป็นเส้นที่แสดงถึงความพริ้วไหว เส้นตรงที่แสดงถึงความแข็งแรง นำมาประกอบในรูปทรง และลวดลายที่เป็นรูปทรงเรขาคณิต จัดวางตามรูปแบบด้านข้างบนผ้าใบขนาดเล็กก่อนที่จะนำไปขยายใหญ่ตามที่กำหนด

1.1.3 ข้อมูลที่เก็บจากสถานที่จริงของการแสดงโนรา และภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 31 ภาพข้อมูลและภาพต้นแบบลายเส้นของผลงานชิ้นที่ 3

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ในผลงานชิ้นที่ 3 ได้นำท่าทางการแสดงโนราในขณะที่แสดงจริงด้านหลังมาเป็นต้นแบบ นำมาร่างภาพลายเส้นบนกระดาษเฉพาะในส่วนของการแต่งกาย โดยใช้เส้นที่แสดงถึงความพริ้วไหว และลวดลายบนเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงความมั่นคงแข็งแรง

1.1.4 ข้อมูลที่เก็บจากสถานที่จริงของการแสดงโนรา และภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 32 ภาพข้อมูลและภาพร่างต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ในผลงานชิ้นที่ 4 ได้หาจังหวะการแสดงโนราจากนักแสดงโนราในจังหวัดนครศรีธรรมราช ในขณะแสดงจริง ด้านเฉียง ขณะกำลังเดิน มาเป็นต้นแบบในผลงานสร้างสรรค์ ร่างภาพลายเส้นบนกระดาษเฉพาะในส่วนของเครื่องแต่งกาย นำส่วนของผ้ามาประกอบโดยใช้เส้นที่แสดงถึงความพลิ้วไหว และลวดลายต่างๆ ของรูปทรง ก่อนที่จะขยายลงบนผลงานจริง

1.1.5 ข้อมูลที่เก็บจากสถานที่จริงของการแสดงโนรา และภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 33 ภาพข้อมูลของผลงานชิ้นที่ 5

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ในผลงานชิ้นที่ 5 หารูปแบบของคณะโนรนาักแสดงจากจังหวัดพัทลุง ขณะเตรียมความพร้อมรอการแสดง มาเป็นต้นแบบในผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งเครื่องแต่งกายโนราชุดนี้ได้ลดค่าความสดของสีลงในส่วน แต่โดยรวมสีสันทันยังคงสดใส น่าสนใจ ร่างภาพลายเส้นบนกระดาษเฉพาะในส่วนของเครื่องแต่งกายในรูปแบบของหมู่คณะจากแบบ โดยใช้เส้นที่แสดงถึงความพลิ้วไหว และลวดลายต่างๆ ของเครื่องแต่งกายโนราให้ได้องค์ประกอบที่ลงตัวก่อนที่จะขยายบนเฟรมผ้าใบขนาดใหญ่ตามที่ต้องการ

1.1.6 ข้อมูลที่เก็บจากสถานที่จริงของการแสดงโนรา และภาพต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 6



ภาพที่ 34 ภาพข้อมูลและภาพร่างต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ในผลงานชิ้นที่ 6 ได้หาจังหวะการแสดงโนราในขณะแสดงจริงหลากหลายท่าทาง มาเป็นต้นแบบในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ นำรูปทรงและลวดลายมาจัดวางในรูปแบบใหม่ ร่างภาพลายเส้นโดยการผสมผสานกันของลวดลายและเครื่องแต่งกายแบบอิสระ

1.1.7 ข้อมูลที่เก็บจากสถานที่จริงของการแสดงโนรา และภาพลายเส้นต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 7 และ 8



ภาพที่ 35 ภาพข้อมูลและภาพร่างต้นแบบของผลงานชิ้นที่ 7,8

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ในผลงานชิ้นที่ 7,8 ได้หาจังหวะการแสดงโนราในมุมต่างๆ มาเป็นต้นแบบในผลงานสร้างสรรค์ โดยการจัดวางในรูปแบบใหม่อย่างอิสระให้ลงตัวตามที่ต้องการ และได้นำลูกปัดจริงมาผสมผสานรวมกันในการสร้างเส้น ลวดลายรูปทรง จากเครื่องแต่งกายโนราเป็นผลงานสร้างสรรค์ ร่างภาพลายเส้นหาจังหวะทิศทางเพื่อให้รูปแบบลงตัวก่อนที่จะขยายผลงานจริงบนเฟรมผ้าใบตามขนาดที่กำหนด

1.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุติสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล ทางด้านทฤษฎีสี หลักการใช้สี โดยเฉพาะทฤษฎีสีเลื่อมพราย การใช้สีชัด การใช้สีให้เกิด ปฏิกริยาสัมพันธ์กัน เคลื่อนไหว ฯลฯ หลักทางองค์ประกอบศิลป์ ผลงานศิลปินลัทธิอิมเพรสชันนิซ ศิลปินกลุ่มโน โอ-อิมเพรสชันนิสม์ และยังได้รับอิทธิพลการจุดสีของ ศิลปินจอร์จ เซอราจ (Georges Seurat) เข้ามามีส่วนร่วมใน การทำงาน เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวภายในผลงานชุดนี้



ภาพที่ 36 ผลงานของจอร์จ เซอราจ (Georges Seurat) การใช้จุดที่ทำให้เกิดความเคลื่อนไหว
ที่มา : The Treasures of the Impressionist โดย Jon Kear, 354



ภาพที่ 37 ผลงานของจอร์จ เลมเมน (George Lemmen) การใช้จุดที่ทำให้เกิดความเคลื่อนไหว
ที่มา : สมภาพ จงจิตต์โพรา ทฤษฎีสี, 94

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคการจุดจากกรวย

2.1.1 การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสม เป็นส่วนที่มีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างเครื่องมือด้วยกรวยมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานชุดนี้ เพราะการสร้างสรรค์ผลงานประกอบด้วยการจุดสีซึ่งเกิดจากกรวย ผู้วิจัยได้เตรียมอุปกรณ์ซึ่งทำจากพลาสติกหนาใส เพื่อกำหนดสีแต่ละสีลงไปในกรวย และทดลองใช้ไม่ให้มีรอยร้าวของสีขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ 38 จัดเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : โสภิต เดชชนะ

2.1.2 กำหนดรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 8 ชิ้น แบ่งระยะการทำงาน เป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลงานชิ้นที่ 1-5

ระยะที่ 2 ผลงานชิ้นที่ 6-8

โดยกำหนดรูปแบบของผลงานในแต่ละชิ้นดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนราหม่มมองในส่วนofd้านหน้า

ผลงานชิ้นที่ 2 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนรา ในส่วนของด้านข้าง

ผลงานชิ้นที่ 3 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนราขณะแสดง ในส่วนของด้านหลัง

ผลงานชิ้นที่ 4 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนราขณะแสดง ในส่วนของด้านเฉียง

ผลงานชิ้นที่ 5 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนรา ในส่วนของด้านข้างในลักษณะเป็นกลุ่มที่รูปทรงซ้อนกัน

ผลงานชิ้นที่ 6 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนราในส่วนต่างๆ ที่สนใจและนำมาจัดวางเป็นรูปทรงใหม่อย่างอิสระ

ผลงานชิ้นที่ 7-8 เป็นเรื่องราว รูปทรง ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนรา ในส่วนต่างๆ ที่สนใจและนำมาจัดวางในรูปแบบใหม่ และในลวดลายบางส่วนได้นำวัสดุลูกปัดจริงมาประกอบร่วมกับวัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแววาวในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

2.1.3 ลงมือปฏิบัติงาน สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชูดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา



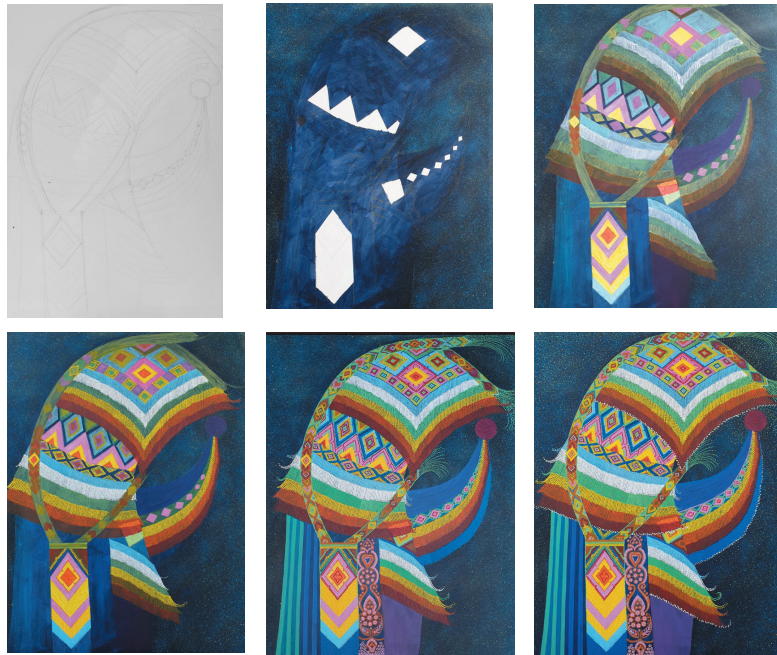
ภาพที่ 39 การปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์
ที่มา : โสภิต เดชนะ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 1



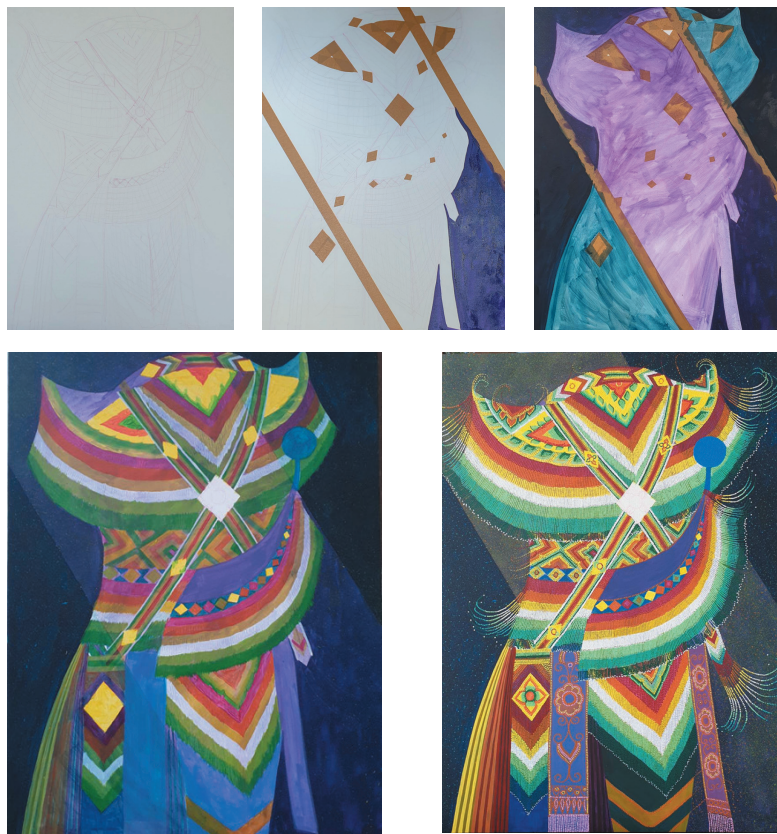
ภาพที่ 40 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1
ที่มา : โสภิต เดชนะ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 2



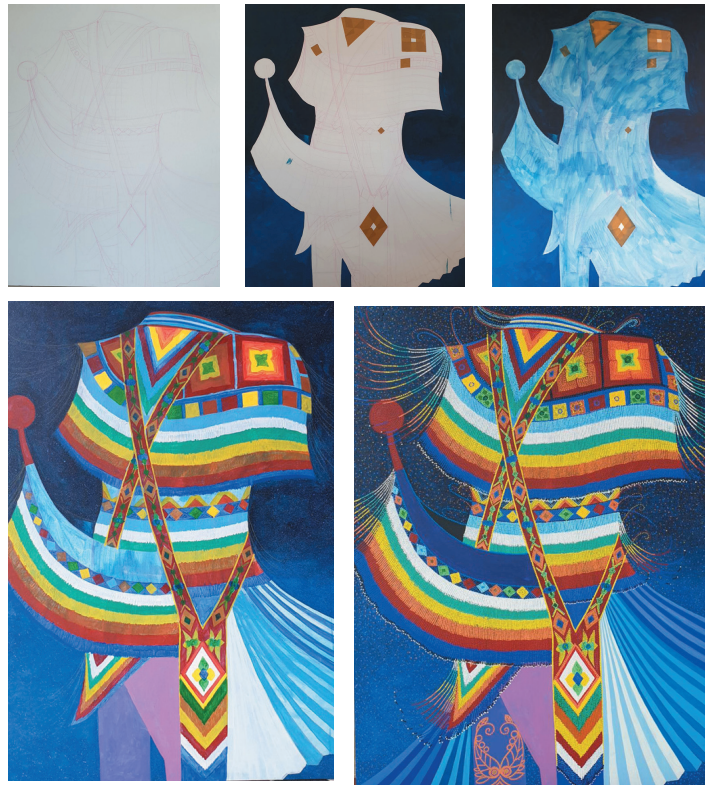
ภาพที่ 41 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2
ที่มา : โสภิต เดชนะ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 42 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3
ที่มา : โสภิต เดชนะ

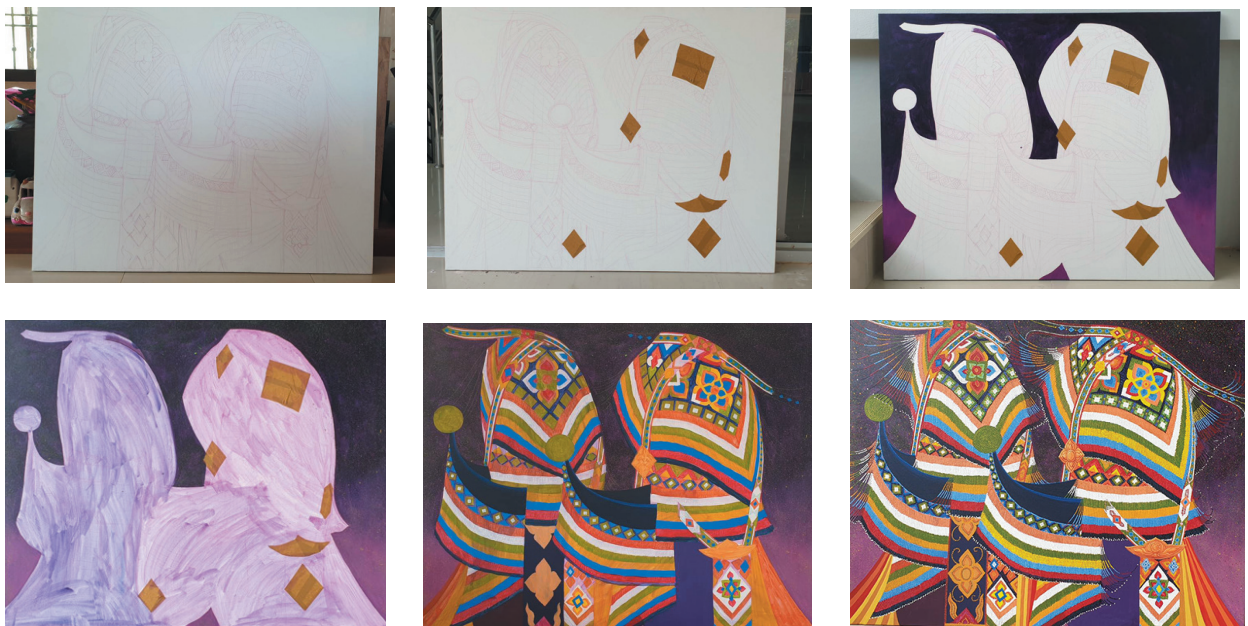
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 43 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 44 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

ที่มา : โสภิต เดชนะ

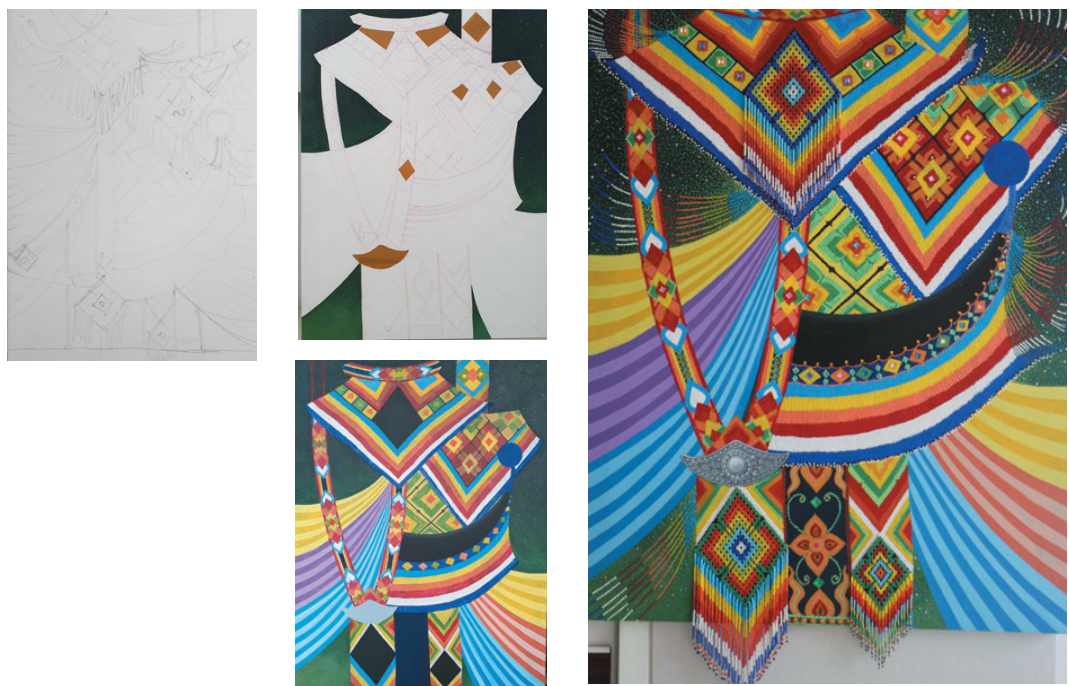
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 6



ภาพที่ 45 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6

ที่มา : โสภิต เดชนะ

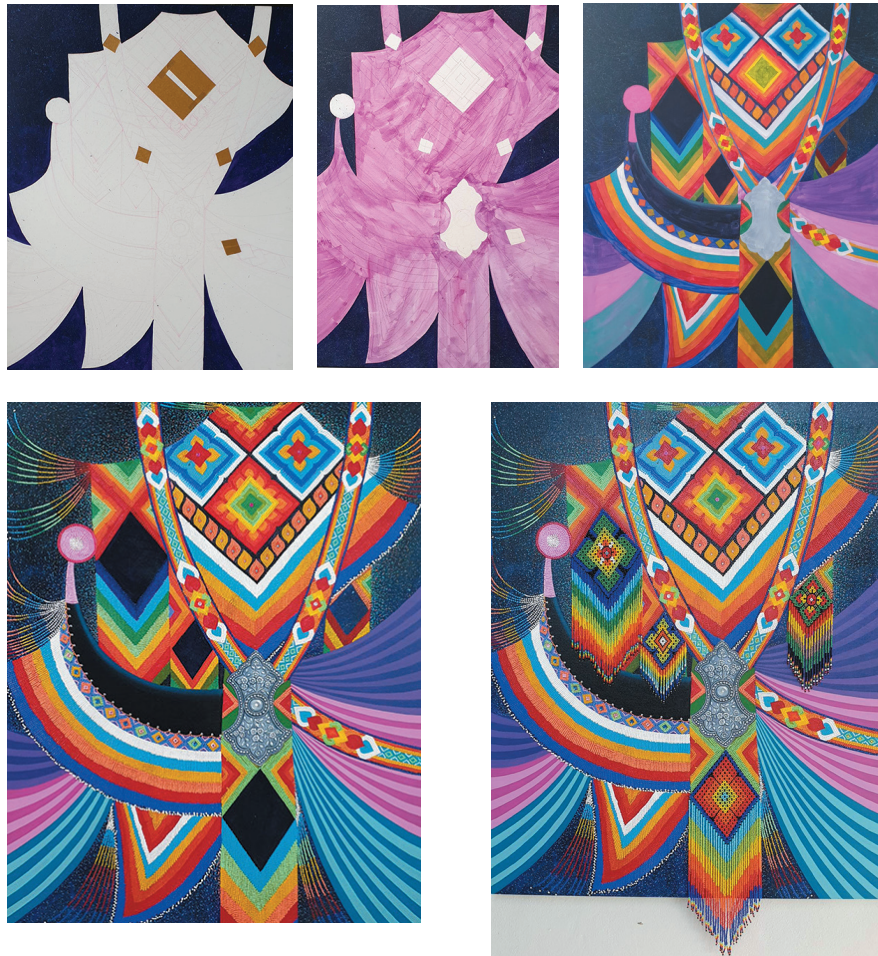
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 7



ภาพที่ 46 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 8



ภาพที่ 47 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

2.1.4 สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

1. ร่างภาพลายเส้น และสีบนกระดาษขนาดเล็กเพื่อหาทิศทางจังหวะ การจัดวาง ลวดลายต่างๆ ของเครื่องแต่งกายโนราให้ลงตัว
2. ขยายภาพร่างลงบนเฟรมผ้าใบตามขนาดที่กำหนด
3. ลงสีโดยรวม และสร้างน้ำหนักอ่อนแก่ความแตกต่างของสีแต่ละรูปทรง และสีพื้น ซึ่งสีประกอบด้วยวรรณะเย็น ที่ให้ความรู้สึกสงบ ความสดชื่น ความคิดฝัน ความเรียวร้อย ผสมผสานกับสีวรรณะร้อน ที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง กระตุ้นประสาทตาให้เกิดความกระปรี้กระเปร่า และอบอุ่นประกอบเรียงเข้าด้วยกันในผลงาน
4. ติดสีพื้นเป็นจุดเล็กๆ ด้วยแปรงเพื่อให้จุดที่พื้นหลังสอดคล้องกับลวดลายของเครื่องแต่งกายโนราจากกรวย
5. นำกรวยมาจุดสี ตามสีที่รองพื้นไว้ในขั้นที่ 1 สร้างเส้น ลวดลาย รูปทรง ด้วยการจุดสีเม็ดเล็กๆ จากกรวยจนเสร็จเรียบร้อย และนำไปเคลือบสีให้มันวาว ก่อนที่จะติดวัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแวววาวลงบนผลงานอีกครั้ง เพื่อให้ผลงานมีความสดใสแวววาวเมื่อโดนแสง และมีความเคลื่อนไหวในผลงานสร้างสรรค์
6. ผลงานสำเร็จ ที่สร้างสรรค์โดยใช้กรวยจุด สร้างน้ำหนักความอ่อนแก่ตามโครงสร้างของลวดลายต่างๆ กำหนดพื้นหลังให้มีความเข้ม เพื่อให้สี ลวดลาย และรูปทรงดูเด่นน่าสนใจ และนำวัสดุประเภทแวววาวมาประกอบเข้ากับงาน เพื่อสร้างความเคลื่อนไหว และประกายแสงในรูปทรง ยามต้องแสงหรือเมื่อผู้ชมเดินผ่านไปมา

2.2 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ในแต่ละขั้นตอน ของการปฏิบัติงานและกระบวนการต่างๆ เพื่อประเมินผลของการทำงาน และหาแนวทางในการพัฒนาผลงานขึ้นไป

2.3. การพัฒนาผลงาน

ผู้วิจัยได้แบ่งผลงานสร้างสรรค์เป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นที่ 1-5 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากเครื่องแต่งกายโนราในด้านต่างๆ

ระยะที่ 2 ขั้นที่ 6 -8 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากเครื่องแต่งกายโนรา การจัดวางในรูปแบบใหม่อย่างอิสระ ผสมผสานกับลูกปัดจากเครื่องแต่งกายโนราร้อยเป็นลวดลายจริง

2.4 ปัญหาและการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุตสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา มีปัญหาในขณะสร้างสร้งงาน 3 ประการคือ

ปัญหาที่ 1 พื้นที่ว่าง ในผลงานขั้นที่ 1 ผู้วิจัยกำหนดขนาดเป็นเฟรมขนาดใหญ่กว่าคนจริง ลวดลายและรูปทรงต่างๆ มีขนาดใหญ่ไป ทำให้เกิดพื้นที่ว่าง ผู้วิจัยได้ลดขนาดของเฟรมให้เล็กลง และเท่าแบบคนจริงเพื่อปรับปรุงแก้ไขในชิ้นงานต่อไป

ปัญหาที่ 2 ปัญหาซึ่งเกิดจากสี ด้วยสีของเครื่องแต่งกายโนรามีความสดใส ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกสีอะคริลิคเป็นสื่อในการแสดงออกเพื่อความเหมาะสมและสะดวกในการจุดสีจากกรวย การสร้างสรรค์ผลงานต้องวางแผน ในการวางโครงสีขั้นที่ 1 ไว้ให้ถูกต้อง ถึงจะทำให้สีที่จุดจากกรวยอีกครั้งดูสดใส และจะไม่ลดค่าของสีลงมากนัก เพราะจะทำให้สีดูไม่สด เช่นในผลงานขั้นที่ 1 การวางแผนขั้นตอนการกำหนดสียังไม่ลงตัวทำให้ผลงานในขั้นนี้สียังไม่สดใสเท่าที่ต้องการและได้หาวิธีการแก้ไขในชิ้นงานถัดมา

ปัญหาที่ 3 การเคลือบสี ผู้วิจัยต้องการให้สีมีความสดใส การเคลือบสีอีกครั้งเพื่อความมั่นใจ จึงมีความจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์ขั้นตอนการเคลือบสี เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้ใช้วัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแวววาวและลูกปัดจริงเข้ามาผสมผสานอีกครั้ง เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำงาน การเคลือบสีจึงต้องเคลือบในขั้นตอนที่เหมาะสมและไม่ไปลดค่าของวัสดุลง

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิจัยสร้างสรรค์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุติสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สร้างสรรค์ผลงานจากเรื่องราว สีเส้น ลวดลาย จากเครื่องแต่งกายโนรา ในรูปแบบทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เรื่องทัศนธาตุ องค์ประกอบของศิลปะ และวิเคราะห์เรื่องสี ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนรา ดังนี้

การวิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุในผลงาน

ทัศนธาตุหมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ได้แก่ จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ซึ่งได้นำทัศนธาตุมาประกอบใช้ในผลงานชุดนี้ ให้เหมาะสมกับผลงานสร้างสรรค์ดังนี้

จุด (Point)

เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่เล็กที่สุด จุดไม่มีความกว้าง ความยาว และมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เป็นอย่างมาก จุดสร้างเส้น สร้างลวดลาย สร้างรูปร่างรูปทรงต่างๆ สร้างค่าความอ่อนแก่ อีกทั้งทำให้เกิดพื้นผิว ให้กับผลงานสร้างสรรค์ ชุติสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ใช้จุดเป็นองค์ประกอบหลักโดยรวมในผลงานสร้างสรรค์ เพราะได้ใช้จุดจากกรวยแทนคำลูกปิดจากเครื่องแต่งกายโนรา จุดทำหน้าที่สร้างเรื่องราว ให้ความรู้สึกให้มีความสมบูรณ์ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 48 การวิเคราะห์จุดและเส้น จากผลงานชิ้นที่ 4 ภาพขยายชิ้นที่ 4 และเครื่องแต่งกายโนราจริง
ที่มา : โสภิต เดชนะ

เส้น (Line)

ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเส้นซึ่งเป็นทัศนธาตุที่สำคัญไม่แพ้กันกับจุด เส้นซึ่งเกิดจากการจุดจากกรวยเม็ดเล็กๆ เรียงต่อกันเป็นเส้น และสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวของเครื่องแต่งกายโนราภายในภาพ ประกอบด้วยเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นหยัก ฯลฯ ซึ่งเส้นได้ประกอบเป็น รูปทรง และลวดลายต่างๆ ของเครื่องแต่งกายโนราในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้โดยรวมทั้งภาพ ในส่วนของชุดเครื่องแต่งกายโนราจริง จะถูกร้อยด้วยลูกปิดเม็ดเล็กๆ เรียงต่อกันเป็นเส้น เป็นลวดลายและรูปทรงต่างๆ ทำให้เกิดความอิสระ พริ้วไหวไปตามท่าทางในขณะทำการแสดง

สี (Colour)

สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญมากที่สุดเช่นกันในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสีที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ มาจากสีของเครื่องแต่งกายโนรา จากการศึกษาข้อมูลเรื่องสีของเครื่องแต่งกายโนรา พบว่าสีที่นำมาประกอบเป็นลวดลายรูปทรง เครื่องทรงต่างๆ จะใช้สีที่มีความสดใส สว่าง ไม่มีการลดค่าของสีลง ทั้งกลุ่มสีวรรณะร้อน (Warm tones) ซึ่งให้ความรู้สึกร้อน หรืออบอุ่นประกอบด้วย สีเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง และม่วงแดง ส่วนวรรณะเย็น (Cool tones) ให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบประกอบด้วย สีเขียวเหลือง เขียว น้ำเงิน และม่วงน้ำเงิน นำมาผสมผสานออกแบบเป็นลวดลายรูปทรงต่างๆ การเลือกสีมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์จึงเลือกใช้สีที่เป็นที่มีความสดมีความจัดของสี ความสว่าง มาใช้เป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ที่สร้างพลังในผลงาน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาหลักทฤษฎีสี หลักการใช้สี การประสานสีต่างวรรณะ การนำสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นมาจัดระเบียบผสมผสานในภาพเดียวกัน การใช้สีขัด (Discord) เพื่อให้ภาพดูไม่น่าเบื่อหน่ายได้ง่าย ใช้สีสว่างในที่มืด โดยการกำหนดสีของพื้นหลังให้มีความเข้มมืด เปรียบเสมือนการแสดงในช่วงเวลากลางคืน เพื่อกำหนดให้สีเส้นของรูปทรงและลวดลายต่างๆ ได้แสดงพลังของสีสด สว่างออกมาในผลงาน



ภาพที่ 49 การวิเคราะห์เรื่องสี จากเครื่องแต่งกายโนราจริง และจากผลงานชิ้นที่ 6
ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ในสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ สีได้มาจากสีของลูกปิดจากเครื่องแต่งกายโนราจากแบบจริง เช่น สีเหลือง ส้ม แดง เขียว ขาว ฟ้ำ น้ำเงิน ม่วง และดำ ผสมผสานกันทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักและให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวาในผลงาน ซึ่งกำหนดสีให้มีค่าความสว่าง สดใส มีความสดบริสุทธิ์เป็นสีหลักในผลงานชุดนี้

ค่าน้ำหนักของสี (Value of Color)

หมายถึงผลความแตกต่างของสีใดสีหนึ่ง ประกอบด้วยค่าน้ำหนักของสีเดียวที่สร้างความอ่อนแก่ โดยการผสมขาวหรือดำ และค่าน้ำหนักของสีหลายสี ตามวงจรสีเรียงตามลำดับ การสร้างน้ำหนักในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้กำหนดค่าน้ำหนักโดยรวมจากรูปทรง ลวดลายเป็นค่าน้ำหนักของสีหลายสี มีความสว่าง สดใส ส่วนของพื้นหลังมีค่าน้ำหนักเข้มมืด เพื่อสร้างค่าความโดดเด่นของรูปทรงและลวดลายในผลงาน



ภาพที่ 50 การวิเคราะห์ค่าน้ำหนักของสี (Value of Color) และค่าน้ำหนักขาวดำ จากผลงานชิ้นที่ 3

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

รูปร่าง-รูปทรง (Shape-Form)

รูปร่างรูปทรง (Shape-Form) ในผลงานชุดนี้ รูปร่าง-รูปทรง เกิดจาก ลวดลาย ของเครื่องแต่งกายโนรา ซึ่งรูปทรงมีลักษณะเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม ฯลฯ ประกอบกันเป็นรูปร่าง-รูปทรง ของชุดเครื่องแต่งกายโนรา ซึ่งมีลักษณะเป็นอิสระพลิ้วไหวสามารถแยกออกจากกันได้ขณะแสดง ลวดลายต่างๆ ประกอบเป็นรูปร่าง-รูปทรง ถูกแปรค่าเป็นผลงานจิตรกรรม ถ่ายทอดโดยวิธีการจุดเล็กจากกรวยด้วยสีอะครีลิค ซึ่งรูปร่าง-รูปทรงโดยรวมมาจากกายวิภาคของคณขณะสวมใส่ชุดเครื่องแต่งกายโนรา ในผลงานชิ้นที่ 1-5



ภาพที่ 51 การวิเคราะห์รูปร่าง-รูปทรง (Shape-Form) จากผลงานชิ้นที่ 5

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่าง เกิดจากลวดลาย รูปทรง ของชุดเครื่องแต่งกายโนรา ทั้งรูปแบบการจัดวางจากกายวิภาคของคน และการจัดวางในรูปแบบอิสระ พื้นที่ว่างมีบทบาทสำคัญที่สร้างรูปทรงลวดลาย อีกทั้งทำให้ลวดลายและรูปทรงต่างๆ มีความโดดเด่นอีกด้วย เช่น ในส่วนของพื้นที่ว่างในพื้นหลัง ที่เป็นสีน้ำเงินเข้ม ม่วงเข้ม และเขียวเข้ม เป็นการช่วยเสริมให้ภาพเกิดมิติลึกลงไป และทำให้รูปทรงลวดลายและสีเกิดพลังความเด่นชัดขึ้นภายในภาพ



ภาพที่ 52 การวิเคราะห์พื้นที่ว่าง จากผลงานชิ้นที่ 7

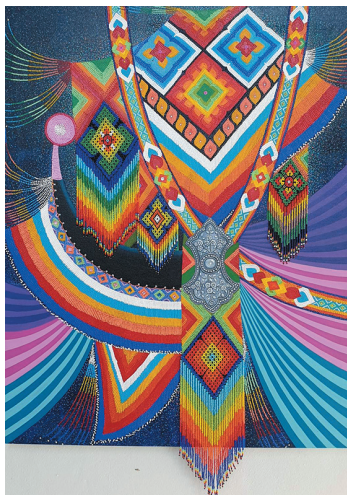
ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ลวดลาย

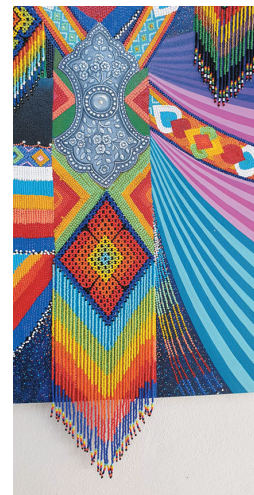
การสร้างลวดลายในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ลวดลายเกิดจากเส้นที่สร้างลวดลายประกอบกันโดยรวมทั้งภาพ จากรูปทรงรอยยับของผ้าและของเครื่องแต่งกายโนรา ซึ่งโดยส่วนใหญ่มีลวดลายและรูปทรงเรขาคณิตเล็กบ้างใหญ่บ้างซ้ำกันในผลงาน และได้แบ่งช่วงของการสร้างสรรค์เป็น 2 ระยะ คือระยะที่ 1 (ชิ้นที่ 1-5) ลวดลายเกิดจากจุดที่ออกจากกรวยและวัสดุประเภทแวววาวเพียงอย่างเดียว และช่วงระยะที่ 2 (ชิ้นที่ 6-8) เกิดจากจุดจากกรวยเม็ดเล็กเรียงต่อกันเป็นลวดลาย และเกิดจากการร้อยลูกปัดจริงเป็นลวดลายที่ผสมผสานกับวัสดุประเภทแวววาวในบางส่วนของผลงานสร้างสรรค์



5



8

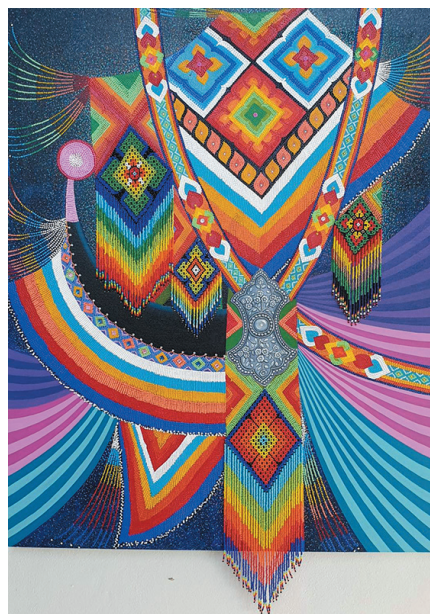


ภาพที่ 53 การวิเคราะห์ลวดลายที่เกิดจากกรวยและลูกปัดจริง จากผลงานชิ้นที่ 5 และชิ้นที่ 8

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ

การนำผลงานมาวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบในผลงานชุดนี้ได้ยกตัวอย่างผลงานมาในบางชิ้น จากผลงานในช่วงระยะแรกการใช้รูปทรงได้จากท่าทางจากกายวิภาคของคนในขณะสวมชุดเครื่องแต่งกายโนราในมุมต่างๆ และในช่วงระยะหลังจัดวางรูปแบบรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระ เพื่อให้เข้าใจถึงโครงสร้างในส่วนต่างๆ ของภาพโดยจะวิเคราะห์ให้เห็นถึง จังหวะความเคลื่อนไหว เอกภาพ ความกลมกลืน ดุลยภาพ และลักษณะพื้นผิว ดังนี้



ภาพที่ 54 การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ จากผลงานชิ้นที่ 2 และ 8

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

1. จังหวะความเคลื่อนไหว

จังหวะความเคลื่อนไหวเกิดจากการซ้ำที่เป็นระเบียบในรูปทรงของภาพมีดังนี้

1.1 จังหวะความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำของจุดที่นำมาต่อเรียงกันเป็นเส้นทำให้เส้นเกิดจังหวะการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันของเส้นเป็นไปในแนวดิ่งและแนวเฉียง

1.2 จังหวะความเคลื่อนไหวที่เกิดจากลักษณะน้ำหนักกรวยยับของผ้า ที่มีน้ำหนักแตกต่างกันเป็นจังหวะเรียงต่อกัน

1.3 จังหวะความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการร้อยลูกปัดเป็นลวดลายจริงในผลงาน รวมทั้งวัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแก้ววาวที่สร้างความเคลื่อนไหวในผลงานขณะโดนแสงและผู้คนผ่านไปมา

2. เอกภาพ

เอกภาพ เป็นคุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างผลงานให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลมกลืนกัน เกิดความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันในส่วนต่างๆ รวมตัวกันอย่างเป็นระเบียบของรูปทรง ลวดลายภายในภาพ

3. ความกลมกลืน

ความกลมกลืนในผลงานชุดสีสันลวดลายเครื่องแต่งกายโนรา มีลักษณะกลมกลืนในรูปแบบที่ขัดแย้งกัน ของเส้น สี ลวดลาย รูปร่าง รูปทรง ที่นำมาจัดวาง เล็กบ้างใหญ่บ้างซ้ำกันจนเกิดจังหวะลีลาของรูปทรง

4. ดุลยภาพ

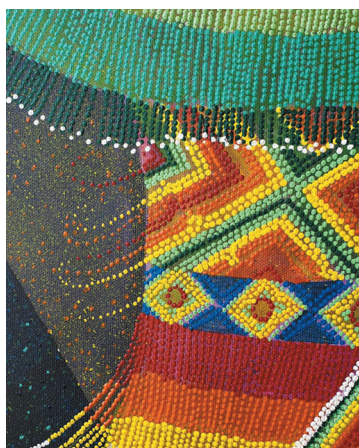
ดุลยภาพ ที่เกิดในผลงานคือการถ่วงน้ำหนัก ที่ทำให้เกิดแรงปะทะที่เท่ากัน ความพอเหมาะพอดีของรูปทรง ทั้งด้านซ้ายและด้านขวา ที่มีการถ่วงดุลที่มีขนาดรูปทรง น้ำหนักของสีที่ต่างกันและใกล้เคียงกัน แต่เมื่อดูโดยรวมมี ปริมาณที่เท่ากัน



ภาพที่ 55 การวิเคราะห์ ดุลยภาพ จากผลงานชิ้นที่ 6
ที่มา : โสภิต เดชนะ

5. ลักษณะพื้นผิว

ลักษณะพื้นผิวในผลงานชุดนี้จะประกอบไปด้วยการจุดจากกรวยโดยรวมทั้งภาพ มีลักษณะพื้นผิวมีอยู่จริง ที่จับต้องสัมผัสได้ โดยมีพื้นผิวขรุขระซึ่งเป็นทัศนธาตุที่มีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้



ภาพที่ 55 การวิเคราะห์ ลักษณะพื้นผิว ภาพขยายจากผลงานชิ้นที่ 3 และ 5
ที่มา : โสภิต เดชนะ

สรุปการวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ ชุดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา ด้วยวิธีการจุดจากกรวย แบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ชั้นที่ 1-5 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากเครื่องแต่งกายโนราในมุมด้านต่างๆ จัดวางรูปแบบจริง ตามกายวิภาคของคนผู้สวมใส่

ระยะที่ 2 ชั้นที่ 6-8 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากเครื่องแต่งกายโนรา การจัดวางรูปแบบใหม่โดยอิสระ และผสมผสานกับการร้อยลูกปัดจากเครื่องแต่งกายโนราจริง ผสมผสานกันในผลงาน

เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง วิธีการถ่ายทอดผลงานโดยการนำสีเส้น ลวดลายของเครื่องแต่งกายโนรา มาแสดงออกเป็นผลงานทางจิตรกรรม

ผลงานระยะที่ 1 ชั้นที่ 1-5 สร้างสรรค์ผลงานจากเครื่องแต่งกายโนราในมุมด้านต่างๆ จากแบบจริง ตามกายวิภาคของคน ในผลงานระยะนี้ใช้วิธีการจุดจากกรวยประกอบกันเป็นสี เส้น ลวดลาย และรูปร่าง รูปทรง ต่างๆ ประกอบกับวัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแวววาวเพื่อสร้างความเคลื่อนไหวภายในภาพ ในผลงานระยะนี้จะมีปัญหาเรื่องสี ที่ถ่ายทอดความสดของสีออกมาไม่ชัดเจน และรูปทรง เพราะนำท่าทางของเครื่องแต่งกายจากกายวิภาคของคนจริง ทำให้เกิดพื้นที่ว่างในบางส่วนของงาน

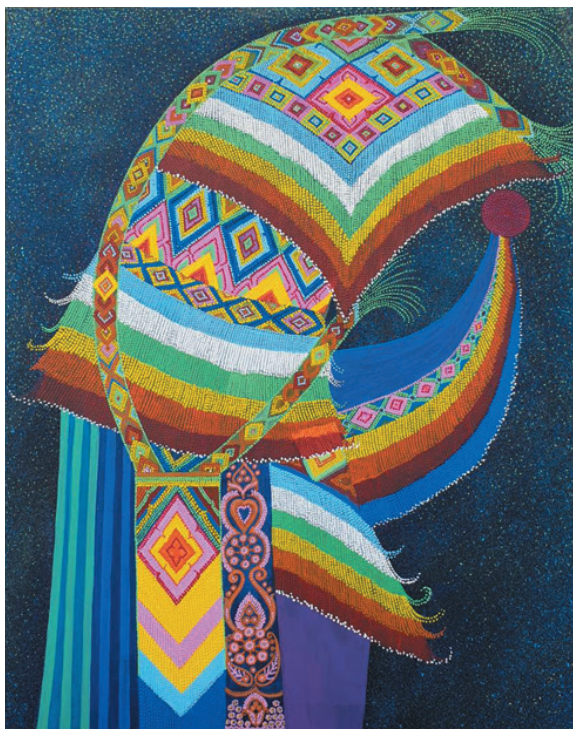
ผลงานระยะที่ 2 ชั้นที่ 6-8 สร้างสรรค์ผลงานจากเครื่องแต่งกายโนราโดยจัดวางลวดลาย รูปทรงต่างๆ ตามอิสระในรูปแบบใหม่โดยใช้วิธีการจุดจากกรวยสร้างลวดลายและเรื่องราว ผสมผสานกับการร้อยลูกปัดเป็นสี เป็นเส้น ลวดลาย รูปทรงต่างๆ จากเครื่องแต่งกายโนราจริงในรูปทรงบางส่วน เพื่อให้จุดจากกรวย ลูกปัดจริงและวัสดุประเภทแวววาวได้ทำหน้าที่สร้างความเคลื่อนไหว สร้างเอกภาพ ลักษณะพื้นผิวและมิติภายในภาพ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 56 สีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 1
ขนาด 80X140
ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 57 สีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 2
ขนาด 80X100
ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 3

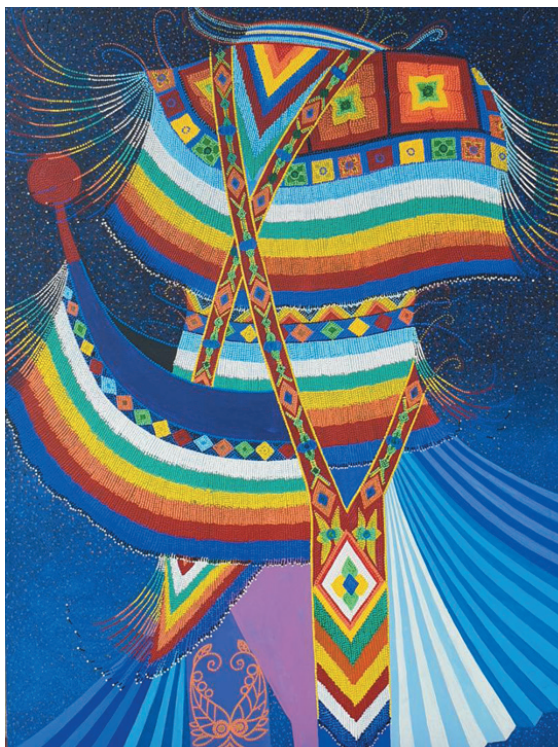


ภาพที่ 58 สีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 3

ขนาด 85X110

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 4



ภาพที่ 59 สีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 4

ขนาด 85X115

ที่มา : โสภิต เดชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 5



ภาพที่ 60 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 5

ขนาด 90X110

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 6

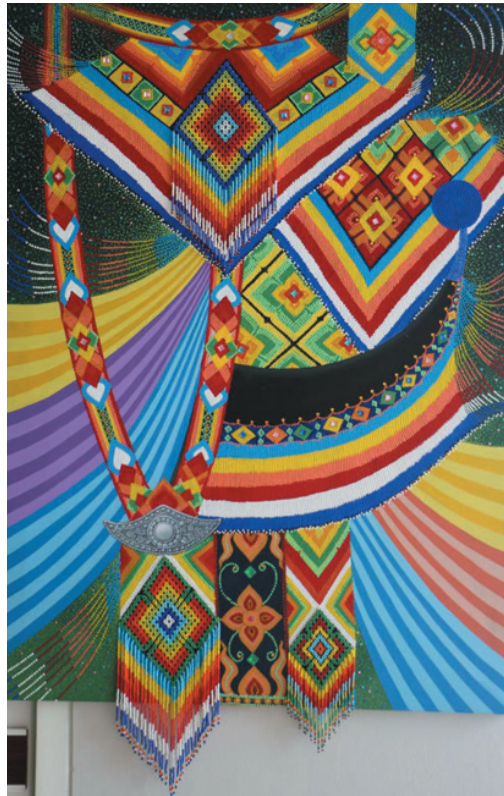


ภาพที่ 61 สีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 6

ขนาด 85X115

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 7

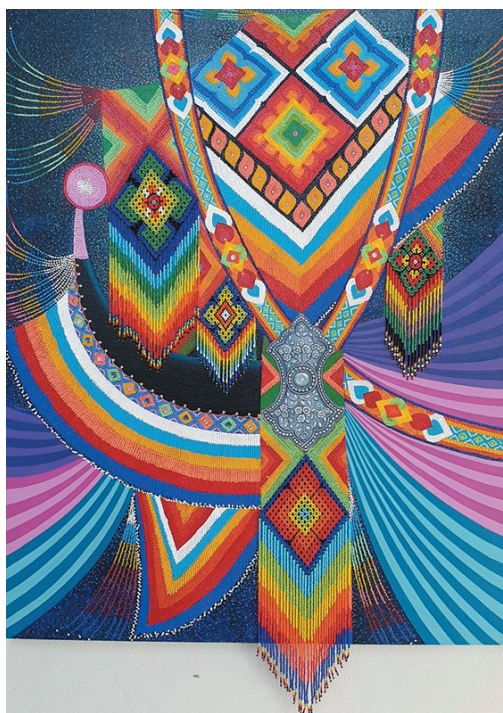


ภาพที่ 62 สีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 7

ขนาด 80X110

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 8



ภาพที่ 63 สีสันและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา 8

ขนาด 85X110

ที่มา : โสภิต เดชชนะ

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยผลงานสร้างสรรค์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด จุดสีเส้นและลวดลาย จากเครื่องแต่งกายโนรา มาจากแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายโนรา ซึ่งทำด้วยลูกปัดหลากสี มีสีเส้นที่สดใส สวยงาม โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยลูกปัดเม็ดเล็กๆ เรียงต่อกันเป็นเส้น เป็นลวดลาย และรูปทรงต่างๆ ที่มีความเป็นอิสระ สามารถเคลื่อนไหวได้ตามท่าทางและจังหวะของการแสดง ที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม จากแรงบันดาลใจดังกล่าวนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางจิตรกรรม โดยใช้เทคนิคการจุดจากกรวยในการถ่ายทอดผลงานและศึกษาหลักการสุนทรียศาสตร์ของจิตรกรรมอิมเพรสชันนิสม์ และผลงานชุดนี้ยังได้อธิพลในการแสดงออกด้วยเทคนิคการจุดสี จากศิลปินจอร์จ เซอราจ (Georges Seurat) อีกทางหนึ่งด้วย

การดำเนินงาน

การดำเนินงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎี หลักการใช้สี องค์ประกอบศิลป์ อิทธิพลทางศิลปกรรม ประกอบกับการทดลอง ค้นหากระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานด้านจิตรกรรม จากสีเส้นและลวดลายของเครื่องแต่งกายโนรา มาจัดวางในรูปแบบใหม่ แสดงออกโดยใช้สีอะคริลิก ด้วยเทคนิคการจุดจากกรวยบนผ้าใบโดยสีอะคริลิก แทนลูกปัดที่เป็นเม็ดเล็กๆ ร้อยเป็นเส้น และลวดลาย ซึ่งทำให้เกิดลักษณะพื้นผิวใหม่บนผ้าใบ การนำกรวยมาจุดสีต่างๆ ตามลวดลายที่รองพื้นไว้ สร้างเส้นด้วยการจุดสีเล็กๆ จากกรวยจนเสร็จเรียบร้อย และนำไปเคลือบสีให้มีความมันวาว ก่อนที่จะติดวัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแวววาวลงบนผลงานอีกครั้ง เพื่อให้มีความสดใสแวววาวเมื่อโดนแสงและเกิดความเคลื่อนไหวในผลงานจิตรกรรม

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาค้นคว้าข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดจังหวะความเคลื่อนไหวภายในภาพด้วยเทคนิควิธีการจุดจากกรวยให้เกิดเส้น ลวดลาย รูปทรง และสีเส้นมีความสดใส เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายโนรานั้น ต้องมีกระบวนการของสีขั้นตอนที่ 1 เป็นส่วนสำคัญ และการจุดจากกรวยในสีขั้นตอนที่ 2 เพื่อกำหนดเส้น ลวดลาย และรูปทรงซ้ำเรียงต่อกัน ประกอบกับวัสดุทางวิทยาศาสตร์ประเภทแวววาวเพื่อสร้างจังหวะการเคลื่อนไหวภายในผลงาน ให้ใกล้เคียงกับการแสดงโนรา

สีเส้นที่มีความสดใสของเครื่องแต่งกายโนรานั้นสามารถดึงดูดความสนใจได้ในตัวเอง มีความเคลื่อนไหวอย่างอิสระของเส้นและรูปทรงขณะทำการแสดง ลักษณะการใช้สีประกอบด้วยสีวรรณะร้อน เช่น สีเหลือง ส้ม-เหลือง ส้ม-แดง แดง ม่วง-แดง และชมพู ส่วนวรรณะเย็นประกอบด้วย สีเขียว-เหลือง เขียว น้ำเงิน ฟ้าม่วง เรียงสลับสีผสมผสานกันรวมเป็นรูปทรง โดยส่วนใหญ่สีดังกล่าวไม่ได้ลดค่าของสีลง ยังคงสีเส้นที่สดใส การถ่ายทอดให้เป็นผลงานสร้างสรรค์ทางจิตรกรรมนั้น ต้องทำความเข้าใจหลักการใช้สีของเครื่องแต่งกายโนราให้เข้าใจ ลำดับขั้นตอนการทำงาน และยังคงยึดหลักรูปแบบของเครื่องแต่งกายโนราจริง นำมาจัดวางเป็นรูปแบบใหม่ในผลงานจิตรกรรม

การประกอบกันของวัสดุทางวิทยาศาสตร์ วัสดุประเภทแวววาว และลูกปัดเมื่อนำมาร้อยเป็นเส้น ลวดลาย และรูปทรงมาผสมผสานในผลงาน ทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดมิติสร้างความสมบูรณ์เกิดขึ้นภายในภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีวิธีการสร้างสรรค์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากการสร้างสรรค์โดยทั่วไป โดยวิธีการเกิดจากกรวยที่ละจุดเล็กๆ เรียงต่อกันเป็นสี เส้น ลวดลาย รูปทรง ฯลฯ ทั้งทั้งภาพ โดยมีที่มาจากสีเส้นเครื่องแต่งกายโนรา วิธีการสร้างสรรค์ในรูปแบบลักษณะนี้อาจจะมีผู้สนใจที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ อีกทั้งรูปแบบเนื้อหาเกี่ยวกับสีเส้นลวดลายของโนราซึ่งเป็นการแสดงพื้นบ้านของคนในภาคใต้ อาจจะเป็นประโยชน์กับชุมชนในท้องถิ่น และแหล่งท่องเที่ยว ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ให้เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ถึงศิลปะการแสดงของท้องถิ่นภาคใต้ในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรม จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุดชุดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

ในการวิจัย เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยวิธีการจุด ชุดสีเส้นและลวดลายจากเครื่องแต่งกายโนรา เป็นการค้นหาทดลองวิธีการถ่ายทอด ซึ่งได้ใช้กรวยในการจุดสีในการถ่ายทอดแสดงออกเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่นำมาแสดง ผลที่ได้เป็นที่น่าพอใจโดยเฉพาะในผลงานระยะที่ 1 ชั้นที่ 3-5 ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานโดยกำหนดสีให้สดใสได้ตามต้องการ และผลงานระยะที่ 2 ซึ่งได้นำลูกปัดจริงเข้ามาผสมผสานร่วมกับจุดเล็กๆ ที่เกิดจากกรวยทำให้เกิดมิติใหม่ที่น่าสนใจในผลงานสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรมขึ้น และยังสามารถนำผลที่ได้ไปพัฒนาผลงานทางด้านจิตรกรรมต่อไปได้อีก

บรรณานุกรม

- กุลนิดา เหลืองจำเริญ. (2555). องค์ประกอบศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี : สกายบุ๊กส์ จำกัด.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์.(2554). องค์ประกอบศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : พิมพ์ดีด จำกัด.
- ชลุด นิมเสมอ. (2559). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อัมรินทร์.
- ชะลุด นิมเสมอ. (2557). Composition of Art องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ:บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). การวิจัยทางศิลปะ. กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมภพ จงจิตต์โพรา. (2555). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ : บริษัท แอ๊ปเปิ้ล พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2554). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ธวัช ชานนท์. (2555). หลักการศิลปะ. กรุงเทพฯ : บริษัท โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค จำกัด.
- อนันต์ ประภาโส. (2558). ทฤษฎีสี. ปทุมธานี : สิปประภา.
- เอกชัย ปราบปัญจะ. (2560). เทคนิคสีไม้ในงานจิตรกรรม. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- Danici Wildensteinr. (2010). Monet Or the Triumph of Impressionism. South Korea. Taschen GmbH.
- Jon Kear. (2008). The Treasure of The impressionists. London: A Civition of The Carlton Publishing Group.
- <https://krittayakorn.woradress> พื้นผิว (18 กุมภาพันธ์ 2562)
- <https://kitsanabbcit58wordpress.com> การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ (18 กุมภาพันธ์ 2562)
- <https://kitsanabbcit58wordpress.com> การซ้ำแบบเป็นจังหวะ (18 กุมภาพันธ์ 2562)
- men.mthai.com วงจรสี่ธรรมชาติ (18 มีนาคม 2562)
- <https://th.m.wikipedia.org> แม่สีของแสง (15 กุมภาพันธ์ 2562)



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล
ที่ทำงาน

นางโสภิต เดชนะ
วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช
อำเภอพรหมคีรี จังหวัดนครศรีธรรมราช

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2535

ศิลปบัณฑิต (จิตรกรรม) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2539

ตำแหน่ง อาจารย์ 1 วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

พ.ศ. 2544

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

พ.ศ. 2559-ปัจจุบัน

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2538-2541

การแสดงผลงานศิลปกรรมคณาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป ครั้งที่ 2-5

พ.ศ. 2538-2546

การแสดงผลงานศิลปกรรมคณาจารย์วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช ครั้งที่ 1-2

พ.ศ. 2549

ร่วมแสดงผลงานมหกรรมศิลปกรรมเฉลิมพระเกียรติเนื่องในวโรกาสทรงครองสิริราชย์สมบัติ ครบ 60 ปี

พ.ศ. 2549-2556

ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ กลุ่มสีน้ำนคร ครั้งที่ ๒-๖

พ.ศ. 2555

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมศิลปินภาคใต้ ในหัวข้อสร้างสันติสุขชายแดนใต้

พ.ศ. 2555

ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมไทย- มาเลเซีย ณ โรงเรียนสอนศิลปะ เมืองยะโฮบารูห์ ประเทศมาเลเซีย

พ.ศ. 2555

ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมเนื่องในโอกาสเปิดหอศิลป์ศรีธรรมราช

พ.ศ. 2556

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมไทย- อินโดนีเซีย ณ สถาบันศิลปะที่เมืองจาการ์ต้า และเมืองยอคยาคารต้า

พ.ศ. 2556-2559

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยไทย- ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยไทย- ลาว

พ.ศ. 2556

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมคณาจารย์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พ.ศ. 2560-2561

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยไทย- เวียดนาม

พ.ศ. 2562

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยเทิดไท้องค์ราชัน รัชกาลที่ 10 หอศิลป์หาดใหญ่

พ.ศ. 2562

ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมไทย- เวียดนาม พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2562

ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมไทย- อินโดนีเซีย หอศิลป์วังหน้า กรุงเทพฯ

