การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก เชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์

อภินันท์ ปานเพชร

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
ปีงบประมาณ 2560
สิงหาคม 2561

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์

ผู้ดำเนินการวิจัย นายอภินันท์ ปานเพชร

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ อรรถโกวิท

หน่วยงาน หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

ปีการศึกษา 2560

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์และถ่ายทอดความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ เรื่อง นึกถึง อาจารย์ถวัลย์ โดยการนำเสนอภาพสะท้อนความรู้สึกความสวยงามและความคิด โดยได้แรงบันดาลใจมาจากครู บาอาจารย์ที่อยู่ในความทรงจำที่สำคัญ ความประทับใจในการสร้างสรรค์ผลงานของท่านอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี รูปแบบผลงานที่มีพลังงานความคิดจินตนาการของตนเอง ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดสร้างสรรค์โดยใช้รูปถ่ายของท่านนำเสนอผลงานออกมาเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกโดยเน้นไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานในหัวข้อเรื่อง การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์

การนำเสนอเป็นผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีเนื้อหาสาระ รูปแบบและวิธีการเป็นแบบเฉพาะตนในการสร้างสรรค์งานจำนวน 1 ผลงาน เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความงามของรูปแบบผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ในตัวอาจารย์ถวัลย์ สื่อออกมาเป็นผลงานศิลปะ

นอกจากนั้นผลงานที่สร้างสรรค์ยังใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ให้นักเรียน นักศึกษา และเผยแพร่ต่อสาธารณะชนเข้าใจได้ง่ายสามารถศึกษาเรียนรู้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และนำไปใช้ประยุกต์ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้านอื่นๆ ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษางานวิจัยนี้สำเร็จลงไดดวยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ อรรถโกวิท อาจารยที่ปรึกษาการศึกษางานวิจัย ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู แนวคิด วิธีการ คำแนะนำ คำปรึกษา และตรวจสอบแกไขผลงานวิจัย ฉบับนี้ จนผลงานวิจัยเสร็จสมบูรณ ผูเขียนขอกราบขอบพระคุณเปนอยางสูงไว ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณคณาจารย์ หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ที่ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ การใช้สถานที่ ครุภัณฑ์ในการจัดทำผลงานวิจัยฉบับนี้ให้สมบูรณ์มากขึ้น

ท้ายที่สุดนี้ ขออันเชิญคุณพระศรีรัตนตรัยโปรดจงช่วยคุ้มครอง ผู้มีพระคุณทั้งหลายและขอให้ความดีงามจากความรู้ในผลงานวิจัยเล่มนี้ จงบังเกิดประโยชน์ต่อผู้ซึ่งสนใจศึกษาเพื่อเป็นประสบการณ์ความรู้ไม่มากก็น้อยแก่นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป

อภินันท์ ปานเพชร
หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
คณะมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

บทคัดย่อ.....ก

กิตติกรรมประกาศ.....ข

สารบัญ.....ค

สารบัญภาพ.....ง

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....2

ขอบเขตของโครงการวิจัย.....3

คำจำกัดความและนิยามศัพท์เฉพาะ.....3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....3

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติผลงานอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี.....4

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้.....12

แนวคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก.....13

การวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะ.....14

อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก.....15

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....19

3 วิธีดำเนินการวิจัย

การรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน.....21

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน.....21

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....22

4 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....34

การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์.....37

5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป.....38

อภิปรายผล.....40

ข้อเสนอแนะ.....41

บรรณานุกรม.....42

ภาคผนวก.....45

ประวัติผู้วิจัย.....46

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

2.1 ภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี....11
2.2 ภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี กำลังสร้างสรรค์ผลงาน....12
2.3 ภาพกราฟิกจากภาพถ่าย....17
2.4 ภาพกราฟิกจากภาพถ่าย....18
2.5 ภาพกราฟิกจากภาพถ่าย....18
3.1 ภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี....22
3.2 ภาพหน้าตาโปรแกรม Adobe Photoshop ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์....23
3.3 แสดงภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี เปิดจากโปรแกรม....23
3.4 แสดงภาพอาจารย์ถวัลย์ ซ้อนกัน 2 ภาพ....24
3.5 ภาพแสดงการใช้คำสั่ง Edit – Transform – Flip Horizontal....24
3.6 ภาพแสดงการกลับด้านภาพขวามาซ้าย....25
3.7 แสดงการตกแต่งภาพด้วยเครื่องมือยางลบ....25
3.8 ภาพการใส่ Effect ให้กับภาพ....26
3.9 ภาพการใส่ Effect ให้กับภาพ....26
3.10 ทำการใส่สีแบบสีรุ้ง....27
3.11 ภาพการปรับแต่งด้วยคำสั่ง Filter - Artistic – Stylize....27
3.12 ปรับภาพลายเส้นสีขาวซ้อนโครงสร้างภาพ....28
3.13 การปรับแต่งด้วย Filter – Cutout....28
3.14 ภาพปรับสีและความคมชัดของภาพ....29
3.15 การปรับตกแต่งหนวดเคาจากภาพ....29
3.16 การปรับตกแต่ง Filter-Effect เพื่อความน่าสนใจของภาพ....30
3.17 การปรับตกแต่ง Filter – Cutout....30
3.18 การปรับแต่งด้วย Filter – Cutout....31
3.19 การตกแต่งเพื่อความน่าสนใจของภาพให้สมบูรณ์....31
3.20 ภาพผลงานสมบูรณ์....32
4.1 ภาพผลงาน นึกถึงอาจารย์ถวัลย์....35

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์เข้ามามีหน้าที่ อิทธิพล และบทบาทสำคัญ ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร กระแสความคิด และค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลไกที่มีความสำคัญ ทำให้ทุกคนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ทัศนคติแก่กันโดยง่าย สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อ ที่สามารถเข้าถึงคนได้ทุกระดับ และมีอิทธิพลต่อทัศนคติ แนวความคิด ตลอดจนพฤติกรรมของผู้อ่านได้ไม่น้อยกว่าสื่อวิทยุโทรทัศน์ และสื่อใหม่ เช่น อินเทอร์เน็ต เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมสูงมากในขณะนี้ เพราะอินเทอร์เน็ตสามารถค้นหาข่าวสารและเข้าถึงผู้อ่านได้อย่างรวดเร็ว และกว้างขวาง ถาม-ตอบ ได้ทันทีเมื่อเกิดข้อสงสัย อย่างไรก็ตาม สื่อดังกล่าวไม่ได้ทำให้สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ ลดบทบาทต่อการอ่านของผู้อ่านลงไปเลย แต่กลับพบว่าสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ มีแนวโน้มทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจเพิ่มขึ้น เพราะสื่อนี้สามารถนำเสนอเนื้อหาสาระได้ละเอียดและเจาะจงกับกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่าสื่อประเภทอื่นๆ ค่อนข้างมาก ประกอบกับสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อมวลชนที่มีประวัติความเป็นมา ยาวนานที่สุดจึงทำให้สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อในแขนงอื่น ๆ ทั้งในการดำเนินชีวิต เศรษฐกิจ การเมือง และการศึกษา

ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก จึงทำให้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก มีบทบาทค่อนข้างมาก ในการผลิตและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนั้น การที่จะผลิตงานสื่อสิ่งพิมพ์ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพนั้น ควรคำนึง ถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลาย ๆ ด้าน ทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ซึ่งนักออกแบบที่มีความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดตามความต้องการได้นั้น มักมีความต้องการใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าหรือทันสมัยกว่าที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมาก ทั้งหมดนี้ ล้วนเป็นปัจจัยที่สามารถนำมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ต่อไป

ศิลปะ เป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ได้ถ่ายทอดรูปแบบออกมาเป็นผลงานศิลปะแขนงต่างๆ ผ่านกระบวนการทางความคิด ความต้องการจากแรงกระตุ้นสิ่งเร้าภายนอกก่อให้เกิดแรงบันดาลใจของศิลปิน ได้สร้างสรรค์ผลงาน โดยการบูรณาการโครงสร้าง ส่วนประกอบของศิลปะ วัสดุ และเทคนิคกลวิธี ในการถ่ายทอดรูปแบบ คำนึงถึงหลักของการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทางความงาม ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคมมีคุณค่าทางความงามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวถึงความหมายของศิลปะ คือ ฝีมือทางการช่าง การแสดงออกให้ปรากฏขึ้น ได้อย่างงดงามน่าพึงชมและเกิดอารมณ์สะเทือนใจ พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวว่า ART ศิลปะ คือ ผลแห่งพลัง

ความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์ ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่างๆให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยะภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางการพิมพ์มีความเจริญก้าวหน้ามาก จึงทำให้สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทในสังคมเพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแหล่งในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เป็นแหล่งที่ให้ความรู้ ความบันเทิงทางด้านต่าง ๆ ซึ่งทำให้สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทในหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2549ก, หน้า 5-7)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ เพื่อถ่ายทอดความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อครู บาอาจารย์ที่อยู่ในความทรงจำที่สำคัญ สะท้อนความรู้สึกความสวยงามและความคิด การจัดการกับภาพถ่ายโดยใช้คอมพิวเตอร์กับงานสื่อสิ่งพิมพ์ ที่สร้างสรรค์ขึ้น ทราบถึงการประยุกต์ใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีความเข้าใจกับชนิดของภาพในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและรูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้กับงานออกแบบสิ่งพิมพ์ โดยจะวิเคราะห์รูปแบบองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ในแง่มุมเชิงสุนทรีศาสตร์และเชิงบริบทของสังคม ที่ก่อให้เกิดภาพสะท้อนต่อการมองเห็นวัตถุรูปทรงความงาม เรื่องนึกถึง อาจารย์ถวัลย์ ที่ทุกคนสามารถมองเห็นได้นั่นก็คือการเห็น เส้น สี น้ำหนัก แสงเงา และอื่นๆ ที่ตกกระทบบนสายตาเราทำให้เกิดภาพและรูปทรงต่างๆที่เรารับรู้ได้ ด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 1 ภาพ ซึ่งผลงานที่ได้วิเคราะห์ จากการศึกษาวิจัยผลงานศิลปะภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก ในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์แก่การศึกษา อาจารย์ นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป และที่สำคัญ คือ ได้แนวทางในการศึกษาวิจัยทางศิลปะต่อไป

คำถามงานวิจัย

การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ เรื่อง นึกถึง อาจารย์ถวัลย์

2. เพื่อต้องการศึกษาและถ่ายทอดความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ เรื่อง นึกถึง อาจารย์ถวัลย์

ขอบเขตของโครงการวิจัย

การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ดังนี้

1. **ขอบเขตของเนื้อหา**

เป็นผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ โดยกำหนดเรื่องผ่านรูปร่าง รูปทรงจากภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ เพื่อมาสร้างสรรค์ให้เกิดความงามทางด้านศิลปะให้ตอบสนองตามความรู้สึกที่ถ่ายทอดบวกกับแนวคิด และกระบวนการศึกษาวิเคราะห์ผลงานอย่างมีขั้นตอน

2. **ขอบเขตด้านรูปแบบ**

ลักษณะรูปแบบการศึกษาวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ ทั้งในรูปแบบที่เป็นนามธรรม คือพื้นผิว รูปทรง รูปร่าง ที่ว่าง เส้น สี และรูปธรรมที่เป็นภาพอาจารย์ถวัลย์

3. **ขอบเขตทางเทคนิค**

เป็นผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกบนไวนิล

4. **ขอบเขตทางจำนวนผลงาน**

จำนวนผลงาน 1 ผลงาน ขนาด 60 x 80 ซม. ชื่อชุดผลงาน : นึกถึง อาจารย์ถวัลย์

คำจำกัดความและนิยามศัพท์เฉพาะ

การวิเคราะห์ผลงาน หมายถึง การวิเคราะห์ด้านสุนทรียศาสตร์ กระบวนการทำงานในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ ต่างๆ เช่น พื้นผิว รูปทรง รูปร่าง ที่ว่าง เส้น สี และทัศนธาตุ

ภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง งานกราฟิกดีไซน์เป็นงานที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัวในการออกแบบบนพื้นฐานของหลักการทางศิลปะ เพื่อถ่ายทอดรูปแบบผลงานที่แสดงออกมาเป็นภาพพิมพ์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก

นึกถึง อาจารย์ถวัลย์ หมายถึง ครู บาอาจารย์ที่อยู่ในความทรงจำที่สำคัญมีคุณค่า คืออาจารย์ถวัลย์ ดัชนี นำเสนอความงามของโครงสร้างใบหน้าสร้างสรรค์โดยใช้องค์ประกอบทางด้านศิลปะ ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ได้ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์เรื่อง นึกถึง อาจารย์ถวัลย์

2. ได้พัฒนาวิธีการสร้างผลงานภาพพิมพ์ คอมพิวเตอร์กราฟิก

3. ได้แนวทางในการวิจัยและสร้างสรรค์ทางศิลปะในรูปแบบภาพพิมพ์ คอมพิวเตอร์กราฟิก

4. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ คอมพิวเตอร์กราฟิก

5. ได้นำผลงานวิจัยไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ได้

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบกำหนดทิศทางของการวิจัย โดยแยกเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. ประวัติผลงานอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี
2. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้
3. แนวคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก
4. การวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะ
5. อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติผลงานอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี

ประวัติ/ผลงาน "ถวัลย์ ดัชนี" ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) นายถวัลย์ ดัชนี ปัจจุบันอายุ 74 ปี เกิดเมื่อวันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2482 ที่จังหวัดเชียงราย เป็นบุตรของนายศรี และนางบัวคำ (พรหมสา) ดัชนี เป็นบุตรคนสุดท้องในจำนวนพี่น้อง 4 คน ได้แก่ พ.ต.สว่าง ดัชนี (ถึงแก่กรรม) นายสมจิตต์ ดัชนี (ถึงแก่กรรม) และนายวสันต์ ดัชนี (ถึงแก่กรรม) สมรสกับนางมากาเร็ต ฟันเดอร์ฮุ๊ค มีบุตร 1 คน คือ นายดอยธิเบศร์ ดัชนี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2485 – 2491 ศึกษาระดับประถมที่โรงเรียนเชียงรายวิทยาคม จังหวัดเชียงราย

พ.ศ. 2492 – 2498 ศึกษาระดับมัธยมที่โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม จังหวัดเชียงราย

พ.ศ. 2498 – 2500 ศึกษาระดับครูประถมการช่าง (ปปช.) จากโรงเรียนเพาะช่าง

พ.ศ. 2500 – 2505 ศึกษาปริญญาตรีศิลปบัณฑิต (เกียรตินิยม) จากคณะจิตรกรรม ประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2506 – 2412 ศึกษาระดับปริญญาโท ทางด้านจิตรกรรมฝาผนัง อนุสาวรีย์ ผังเมือง และปริญญาเอก สาขาอภิปรัชญาและสุนทรียศาสตร์ ที่ราชวิทยาลัยศิลปแห่งชาติ อัมสเตอร์ดัม เนเธอร์แลนด์ (RIJKS AKADEMIE VAN BEELDEN DE KUNSTEN AMSTERDAM NEDERLAND)

ประวัติการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

นับแต่เรียนสำเร็จชั้นมัธยมที่จังหวัดเชียงราย ถวัลย์ได้เข้าเรียนศิลปะที่โรงเรียนเพาะช่างด้วยทุนการศึกษาของจังหวัดเชียงรายและเป็นนักเรียนเพาะช่างดีเด่นด้วยฝีมือการวาดรูปเหมือนจริงที่แม่นยำ

ฉับไว ภาพวัดเบญจมบพิตรได้รับเลือกให้แสดงในหอศิลปแห่งชาติ นครโตเกียวประเทศญี่ปุ่นและแสดงในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติ ประเทศไทย

เมื่อจบจากโรงเรียนเพาะช่างในปี พ.ศ. 2500 ถวัลย์ได้เดินตามแนวทางของดำรง วงศ์อุปราช จิตรกรรุ่นพี่ นักเรียนทุนจากลำปาง ซึ่งเป็นผู้จุดประกายให้เขาสอบเข้าเรียนที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ภายใต้การอำนวยการสอนของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี และสถาบันแห่งนี้ได้หล่อหลอมให้ถวัลย์พัฒนางานจากภาพวาดเหมือนจริงไปเป็นภาพวาดที่ให้ความรู้สึกประทับใจ (Impressionism) แบบไทย แล้วยังเป็นจุดเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างถวัลย์ ดัชนี กับ พลตรี ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ซึ่งเป็นแบบอย่างการใช้ชีวิตและวิธีคิดที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของเขาเป็นอย่างยิ่งถวัลย์ ดัชนี จัดเป็นบัณฑิตคนหนึ่งในจำนวนไม่กี่คนของมหาวิทยาลัยศิลปากรในขณะนั้นที่สามารถเรียนต่อในระดับปริญญาตรีได้ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าถ้าไม่มีความรู้ความสามารถโดดเด่นแท้จริงแล้วจะได้เพียงอนุปริญญา และหลังจากสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากรแล้ว ด้วยการสนับสนุนของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี คณบดีในเวลานั้น ถวัลย์ได้รับทุนจากกระทรวงวิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมและการศึกษา ของรัฐบาลเนเธอร์แลนด์ไปศึกษาต่อในระดับปริญญาโทและปริญญาเอกเป็นเวลา 5 ปี ที่ราชวิทยาลัยศิลปแห่งชาติ อัมสเตอร์ดัม เนเธอร์แลนด์ ระหว่างที่ศึกษาศิลปะที่ประเทศเนเธอร์แลนด์ผลงานการสร้างสรรค์ของถวัลย์โดดเด่นเป็นที่นิยมชมชอบของวงการศิลปะสากลอย่างกว้างขวาง จึงได้รับเชิญเป็นผู้บรรยายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการประชุมสัมมนาทางศิลปะระดับนานาชาติอยู่เสมอ ทั้งจากสถาบันการศึกษา สถาบันทางศิลปะให้จัดแสดงผลงานที่เรียกว่า One Man Show และแสดงกลุ่มมากมายหลายครั้งทั้งในประเทศและต่างประเทศนับตั้งแต่เข้ามามีบทบาทในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย ดังนี้

พ.ศ. 2497 นิทรรศการศิลปะของโรงเรียนเพาะช่าง

พ.ศ. 2498 นิทรรศการแสดงของนักเรียนเพาะช่างที่เด่นด้านจิตรกรรม ณ หอศิลปแห่งชาติ โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

พ.ศ. 2499 นิทรรศการแสดงศิลปกรรมแห่งชาตินิทรรศการแสดงภาพของนักเรียน โรงเรียนเพาะช่างประจำปีแสดงเดี่ยวงานจิตรกรรม ประติมากรรมนูนต่ำ เครื่องหนัง เครื่องไม้ไผ่ เครื่องโลหะ ณ โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม จังหวัดเชียงรายร่วมแสดงผลงานจิตรกรรมไทยกับอินสนธิ์ วงสาม ปรีชา บางน้อย ณ ทำเนียบทูตไทย นายบุณย์ เจริญชัย เอกอัครราชทูตไทย

พ.ศ. 2508 กรุงปารีส (ปัจจุบันกระทรวงต่างประเทศ นำภาพเขียนขนาดใหญ่จากประเทศฝรั่งเศสมาประดับไว้ที่กรมพิธีการทูต กรุงเทพ)

พ.ศ. 2509 นิทรรศการแสดงกลุ่มนักศึกษาภายหลังปริญญาตรี ของราช วิทยาลัยศิลปแห่งชาติอัมสเตอร์ดัมนิทรรศการมหกรรมศิลปไทย หอศิลป กรุงเฮก เนเธอร์แลนด์

พ.ศ. 2510 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ณ หอศิลปแห่งชาติร่วมสมัย จัดโดยพิธภัณฑ์ศิลปร่วมสมัยแห่งชาติ อัมสเตอร์ดัม

พ.ศ. 2511 นิทรรศการแสดงเดี่ยวหอศิลปแห่งชาติ กรุงอัมสเตอร์ดัม

พ.ศ. 2512 เดินทางกลับประเทศไทยแวะศึกษาจิตรกรรมที่ประเทศอิตาลีระยะหนึ่งและได้ก่อสร้างบ้านพักส่วนตัวครั้งแรกที่บ้านเกิด จังหวัดเชียงรายจัดนิทรรศการการงานศิลปะรวบยอด เพาะช่าง ศิลปากร อัมสเตอร์ดัมที่โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม

พ.ศ. 2514 นิทรรศการแสดงเดี่ยว สำนักกลางนักเรียนคริสเตียน กรุงเทพฯ นิทรรศการแสดงเดี่ยว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่นิทรรศการแสดงเดี่ยว บริติชเคาน์ซิล กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2515 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ศูนย์วัฒนธรรมเยอรมัน กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2516 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ศูนย์วัฒนธรรมเยอรมัน ร่วมกับ บริติชเคาน์ซิล ที่บริติชเคาน์ซิล กรุงเทพ

พ.ศ. 2517 นิทรรศการแสดงเดี่ยว หอศิลปแห่งชาติ ฮาวาย สหรัฐอเมริกา ศูนย์การศึกษาตะวันตก - ตะวันออก มหาวิทยาลัยฮาวายนิทรรศการแสดงเดี่ยว การแสดงศิลปกรรมครั้งแรก ที่ได้รับเชิญให้เป็นตัวแทนของประเทศไทย ณ หอศิลปแห่งชาติ นคร

พ.ศ. 2520 เยรูซาเล็ม อิสราเอล หอศิลปเมืองอายน์คาเร็ม อิสราเอล และเป็นแขกพำนัก ณ มิชเคนอทชาอานานิม อาศรมรังสรรค์สันติภาพ เยรูซาเร็ม อิสราเอล

พ.ศ. 2521 นิทรรศการแสดงเดี่ยว หอศิลป เมืองซานดาม เนเธอร์แลนด์นิทรรศการแสดงเดี่ยว พิพิธภัณฑ์ศิลปแห่งชาติ ซูริค สวิตเซอร์แลนด์นิทรรศการแสดงเดี่ยว หอศิลป กรุงเบิร์น สวิตเซอร์แลนด์

พ.ศ. 2525 นิทรรศการแสดงเดี่ยว บริติชเคาน์ซิล กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2526 – 2527 แสดงกลุ่มศิลปกรรมไทย ทูบิงเก้น เยอรมัน

พ.ศ. 2529 – 2530 เป็นผู้แทนจากประเทศไทย ไปปฏิบัติงานจิตรกรรมร่วมสมัยกับ 17 ชาติในเอเชียที่กวนตัน มาเลเซีย คลับเมดแห่งมาเลเซียเข้าร่วมประชุมด้านจิตรกรรมที่ มาดริด สเปนนิทรรศการแสดงเกี่ยวกับศิลปกรรมไทย สถาบันวัฒนธรรมเยอรมนี ณ นคร ซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

พ.ศ. 2531 นิทรรศการแสดงเดี่ยว สภาศิลปกรรมไทย กับพิพิธภัณฑ์ศิลป เมืองพาซาเดน่า ณ ลอสแองเจลีส

พ.ศ. 2532 นิทรรศการศิลปกรรมไตยวน การแสดงกลุ่มศิลปะของศิลปินล้านนา จากเชียงราย 5 คน ครั้งแรก ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2536 – 2537 แสดงนิทรรศการเดี่ยวที่หอศิลป มหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ออสเตรเลีย

พ.ศ. 2540 เป็นตัวแทนศิลปินไทย 1 ใน 10 ไปแสดงงานศิลปะเปิดสถานทูตไทยใหม่ที่นครลอสแองเจลีส สหรัฐอเมริกา เป็นศิลปินไทยตัวแทนคัดเลือกผู้เดียวจากสหประชาชาติ แสดงรูปที่องค์การสหประชาชาติ นิวยอร์ค

พ.ศ. 2541 ออกแบบและร่วมมือกับจังหวัดเชียงรายทำตุงทองคำ ขนาดเท่าพระองค์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในวโรกาสเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 6 รอบ

พ.ศ. 2542 นิทรรศการเดี่ยวครบ 5 รอบ ถวัลย์ ดัชนี ธนาคารกรุงเทพ สาขาผ่านฟ้า บ้านดำ นางแล ไร่แม่ฟ้าหลวง เปิดหอศิลปส่วนตัวถวัลย์ ดัชนี โดยนักสะสมภาพชาวเยอรมัน ดร.ยอร์กี้ วิกันธ์ ประธานกรรมการ บริษัทแก้ว มึนเช่น เมืองมึนเช่น (นครมิวนิค) เยอรมนี

พ.ศ. 2543 นิทรรศการย้อนถวัลย์ ดัชนี 60 ผลงาน 60 ชิ้น จากอายุ 16 ถึง 60 บ้านดำ นางแล เปิดหอศิลปถวัลย์ ดัชนี 1 ตึกยูคอม กรุงเทพฯ งานแสดงรวมกลุ่มจิตรกรนานาชาติ ลิสบอน พิพิธภัณฑ์ศิลปินร่วมสมัยโปรตุเกส เป็นตัวแทนจิตรกรเชียงราย เขียนรูปพลังแผ่นดิน เป็นราชพลีแก่แผ่นดินเพื่อ

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ร่วมแสดงในงานสล่าชาวเชียงราย สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏเชียงราย

พ.ศ. 2544 เป็นตัวแทนจิตรกรไทยร่วมกับ 70 จิตรกร จาก 25 ชาติทั่วโลก แสดงงานศิลปะ และเป็นศิลปินในพำนักที่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติมาเลเซีย ที่เกาะลังกาวี ประสานงานกับดาโต๊ะอิบราฮิบ ฮุสเซ็น ศิลปินแห่งชาติมาเลเซีย นิทรรศการเดี่ยว พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เมืองฟุกุโอกะ ถวัลย์ ดัชนี ได้รับรางวัลศิลปวัฒนธรรมแห่งอาเซียน จิตรกรคนแรกและคนเดียวในโลกตะวันออกที่ได้รับรางวัลนี้ในฐานะจิตรกร นับตั้งแต่สิบสองปีของรางวัลฟุกุโอกะ นิทรรศการแสดงเดี่ยวพุทธปรัชญาเซ็นปรากฏรูปในงานศิลปร่วมสมัยต่อหน้าพระพักตร์สมเด็จพระเทพรัตนราช สุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี พระราชินี มากาเรตเต้ เจ้าชายเฮนดริกและมกุฎราชกุมารเฟเดอริดแห่งเดนมาร์ก ที่ไร่แม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย นอกจากการแสดงผลงานแล้ว ตลอดระยะเวลากว่า 40 ปี ของการสร้างงานศิลปะ ถวัลย์ ดัชนี ยังมีผลงานติดตั้งแสดงถาวรอยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปสมัยใหม่ และสถานที่สำคัญๆ หลายแห่งทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

พ.ศ. 2503 ภาพเขียนสีน้ำมัน 10 ภาพ ซื้อโดยพลตรี ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ประดับที่โรงพิมพ์สยามรัฐงานจิตรกรรมวิทยานิพนธ์ศิลปบัณฑิต คณะจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ซื้อโดยพลเอกชาติชาย ชุณหะวัณ 12 ภาพ ประดับที่สถานทูต

พ.ศ. 2505 ไทยบูไอโนสแอร์เรส อาร์เจนตินา นครเวียนนา ออสเตรีย และนครเจนีวา สวิตเซอร์แลนด์ ตามลำดับ

พ.ศ. 2506 นิทรรศการเดี่ยว ณ นครกัวลาลัมเปอร์ ซื้อโดยพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ นครกัวลาลัมเปอร์ ปีนัง สิงคโปร์ ตามลำดับ

พ.ศ. 2507 ผลงานวาดเส้นและจิตรกรรมขนาดใหญ่ ซื้อโดย ธนาคารเชสแมนฮัตตัน นครจาร์กาต้า อินโดนีเซีย 5 ภาพ ปัจจุบันเป็นผลงานในการสะสมของโซธบี้ สิงคโปร์ ประมูลมาจากอินโดนีเซียหนึ่งในงานกิจกรรมที่มีมูลค่าสูงสุดของเอเชีย

พ.ศ. 2508 – 2509 เขียนภาพจิตรกรรมขนาดใหญ่ประดับสถานทูตไทย ณ กรุงปารีส ฝรั่งเศส

พ.ศ. 2510 – 2511 เขียนภาพประดับผนังปราสาทอาชิลล์ คลารัค คณบดีทูต เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส ประจำประเทศไทยที่เมืองโอดอง ลัวร์แอตแลนติก เมืองแองซีนีฝรั่งเศส ภาพกิจกรรม 26 ภาพ คัดเลือกเข้าแสดงนิทรรศการเดี่ยว ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ สเตเดลิกซ์ นครอัมสเตอร์ดัม เนเธอร์แลนด์ เขียนภาพการกำเนิดจักรวาล สำหรับสำนักกลางคริสเตียน ประเทศไทย กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2512 – 2513 มีผลงานสะสมอยู่ในสถานทูตเนเธอร์แลนด์ กรุงเทพฯ และพิพิธภัณฑ์ศิลปพื้นบ้าน นครฮัมบวร์ก เยอรมนี

พ.ศ. 2515 มีผลงานเก็บสะสมในพิพิธภัณฑ์นครลอสแองเจลีส เคาน์ตี้มิวเซียมและในหอศิลปแห่งซานฟรานซิสโก เบย์เอเรีย มิวเซียมจากการแสดงนิทรรศการแสดงเดี่ยวที่ฮาวายและซานฟรานซิสโก

พ.ศ. 2517 – 2518 ได้รับเชิญให้เป็นจิตรกรในพำนัก ที่เยอรมนี และอังกฤษ ผลงานวาดเส้นสะสมไว้ในหลายพิพิธภัณฑ์ศิลปแห่งเยอรมนี ที่นครดือซัลดอร์ฟ บอนน์ โคโลญจน์ และมิวนิค ตลอดจนงานวาดเส้นในคฤหาสน์ส่วนตัวของอดีตผู้อำนวยการบริติชเคาน์ซิล ประจำประเทศไทย มร.มัวรีช คาร์คิฟ สโนเฮาส์ ออกซฟอร์ด

พ.ศ. 2519 – 2520 ผลงานสะสมในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรุงสต๊อคโฮล์ม สวีเดน พิพิธภัณฑสถานเมืองซานดาม เนเธอร์แลนด์ เขียนภาพ ประดับขนาดใหญ่ทั้งห้องในปราสาท ครอททอร์ฟ เยอรมนี

พ.ศ. 2521 ผลงานจิตรกรรมซื้อโดย พิพิธภัณฑ์ศิลปร่วมสมัยนานาชาติ ที่เมืองวิสคอนซิน สหรัฐอเมริกา

พ.ศ. 2523 เขียนภาพประดับขนาดใหญ่ ประดับบริษัทเชลล์ แห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2525ผลงานวาดเส้นสามรูปใหญ่ เป็นงานสะสมในธรรมสถานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิมพ์ออกมาเป็นการ์ดวันวิสาขบูชา โดยศาสตราจารย์ ดร.ระวี ภาวิไล

พ.ศ. 2527 – 2528 ออกแบบตราพระราชลัญจกร ตำหนักแกรนด์ซัน ให้แก่จอห์น เดอซาลิส เคาน์ เดอ ซาลิส ลอนดอน อังกฤษ เขียนภาพประดับอีกห้องในปราสาทครอททอร์ฟ เยอรมนี

พ.ศ. 2529 – 2530 ออกแบบตราสารให้แก่ เคาน์ ออฟเปอรสคอรฟ ปราสาทซอนเนนพลาส นครซูริค เขียนภาพกิจกรรมขนาดใหญ่ประดับธนาคารแห่งประเทศไทย ทำศาลาไม้ สมาคมไทยเยอรมัน ที่สถาบันวัฒนธรรมเยอรมัน กรุงเทพฯ ทำศาลาไม้ในสวนหลวง ร.9 ศาลาพุฒ - จันทร์ สถาปัตยกรรมล้านนา

พ.ศ. 2531 – 2532 ผลงานสะสมที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พาซาเดน่า สหรัฐอเมริกา

พ.ศ. 2533 ได้รับการคัดเลือกจากรัฐบาลญี่ปุ่น เป็นจิตรกรในพำนักและนิทรรศการศิลปกรรมเดี่ยวนับเป็นจิตรกรคนที่สามแห่งเอเชียต่อจากจีน และฟิลิปปินส์ ณ เมืองฟูกุโอกะ พิพิธภัณฑ์ศิลปร่วมสมัยและที่ศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น นครโตเกียว งานจิตรกรรมห้าชิ้น สะสมโดยพิพิธภัณฑ์ฟูกุโอกะ

พ.ศ. 2534 ได้รับเชิญจากปราสาทอัลสตริมมิค นครโคเบล็นซ เยอรมนีเขียนภาพภูมิจักรวาลตามไตรภูมิของปกิรณัมไทย และเป็นจิตรกรในพำนัก มหาวิทยาลัยศิลปะนานาชาติ ที่นครเทรีย เยอรมนี

พ.ศ. 2535 ได้รับเชิญจากรัฐบาลตุรกี ให้เป็นตัวแทนศิลปินไทย สาขาจิตรกรรม ไปร่วมงานศิลปกรรมร่วมสมัย ที่นครอิสตันบูล อัลทานญ่า และดูงานสถาปัตยกรรมในกรีก โรม และอียิปต์

พ.ศ. 2536 ได้รับเชิญจากรัฐบาลออสเตรเลีย เป็นจิตรกรในพำนักของมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น เดินทางไปทัศนศึกษาทั่วทวีปออสเตรเลีย ตั้งแต่อลิซสปริง ซิดนีย์ แคนเบอร่า ยูลาล่า เพิร์ท ไปจนถึงอาร์เนมแลนด์

พ.ศ. 2537 เป็นจิตรกรในพำนักที่วัดโอคัง วัดทาชิงลังโป มหาวิหารเคียน เชชิกัตเชและมหาวิหารไปทาละ ประเทศทิเบต พำนักบนเทือกเขาหิมาลัย บนยอดเขาภูมัจฉา ปูเร เนปาล เพื่อศึกษาภาพเขียนจิตรกรรม ตันตริกของพุทธศาสนานิกายมหายาน และศึกษาปฏิจสมุปบาทแบบมหายาน

พ.ศ. 2538 เขียนภาพประดับธนาคารแห่งประเทศไทย เป็นงานสะสมถาวรประจำธนาคารได้รับเชิญจากธนาคารกรุงเทพฯ และธนาคารไทยพาณิชย์ รังสรรค์งานจิตรกรรมขนาดใหญ่ที่สุดในเอเชีย (15 เมตรx 25 เมตร) ประดับที่ธนาคารกรุงเทพ สำนักงานใหญ่ สาธรซิตี้ เรียลตี้ และสร้างงานสถาปัตยกรรมจิตรกรรม แกะสลักไม้ ศิลาศิลป์สู่ภูสรวงประดับที่ธนาคารไทยพาณิชย์ สำนักงานใหญ่ รัชโยธิน

พ.ศ. 2539 เริ่มงานสะสมถาวรกับบริษัทยูคอมประเทศไทย ผลงานและชื่อเสียงของถวัลย์ ดัชนีได้รับการกล่าวขานอย่างกว้างขวาง เห็นได้จากเอกสารสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศที่เผยแพร่ไปทั่วโลกมากมายสิ่งพิมพ์ดังกล่าว อาทิ

1. ถวัลย์ ดัชนี จิตรกรรมไทยสากลวิญญาณตะวันออก (พิมพ์ 3 ภาษา อังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมัน) โดยกิลเบิร์ท บราวน์สโตน

2. ภาพร่างเส้นใยวิญญาณ ถวัลย์ ดัชนี (ภาษาเยอรมัน) โดยอูลลิซ ชาร์คอสสกี้

3. งานจิตรกรรม งานแกะไม้ งานภาพลายเส้นของถวัลย์ ดัชนี พิมพ์ที่สหรัฐอเมริการะหว่าง พ.ศ. 2509 – 2512 ยุคปลายสมัยศิลปากร – อัมสเตอร์ดัม

4. หนังสืออ้างอิงชีวประวัติเล่มแรกของจิตรกรไทยที่มีชีวิตในประวัติศาสตร์วงการศิลปะลายเส้นพุทธปรัชญานิกายหินยาน ทศชาติชาดก โดย ดร.เคล้าส์ เว้งค์

5. ชีวิตและงานของถวัลย์ ดัชนี ระหว่าง พ.ศ. 2505 - 2535 (ภาษาอังกฤษ) โดย รัสเซล มาร์คัส ฯลฯ

นอกจากนี้ยังมีผลงานเผยแพร่ในสื่อภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์หลายรายการ อาทิ

1. ภาพยนตร์ 16 มม. เรื่องแรกโดยยูซิสแห่งประเทศไทย 2505 ภาพยนตร์สารคดีศิลปร่วมสมัยปรัชญาพุทธศาสนานิกายเซ็น 2512 สถาบันวัฒนธรรมเยอรมัน มิวนิค เยอรมนี

2. ภาพยนตร์เสี้ยวรังสรรค์ของถวัลย์ ดัชนี โดยบรรจง โกศัลวัฒน์ อำนวยการสร้างโดย สฤษฏิเดช สมบัติพานิช 2518

3. ภาพยนตร์สารคดี ศิลปวัฒนธรรม ทีวีเยอรมันจากนครโคโลญจน์ เยอรมนี 2528 เรื่องราว รูปเขียน สัญลักษณ์ ความหมาย ปรัชญาและพลังรังสรรค์ของถวัลย์ ดัชนี ในปราสาท ครอททอร์ฟ เยอรมนี

4. ภาพยนตร์สารคดี ศิลปวัฒนธรรมไทยแลนด์พาโนรามา โดย บีบีซี อังกฤษ 2532 เรื่องราวการนำเสนอ พลังเนรมิต ความฉับพลันของสภาวะจิต ความขัดแย้งระหว่างอุปาทานขันธ์สมมุติสัจจะและปรมัติสัจจะ

5. ภาพยนตร์สารคดีชีวิต ถวัลย์ ดัชนี จิตรกรในพำนักมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ออสเตรเลีย 2537 เรื่องราวเกี่ยวกับบ้านที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรมท้องถิ่น ความคิดศรัทธา และความเห็นชอบในอริยมรรคของ ถวัลย์ ดัชนี

6. รายการชีพจรลงเท้า 3 ครั้ง หนึ่งในร้อย ที่นี่กรุงเทพ ศิลปวัฒนธรรมบันเทิง มาลัยเก้าเกียรติยศ ตลอดจนรายการหลากหลายกับงานศิลปะ บทกวีรวมเล่มภาษาอังกฤษ โดยถวัลย์ ดัชนี และเพื่อนทั้งสาม อดุล เปรมบุญ. ประพันธ์ ศรีสุตา. ผดุงศักดิ์ ขัมภรัตน์ 2512

7. บทความเกี่ยวกับศิลปะวิจารณ์ ของถวัลย์ ดัชนี ในดำแดงปริทัศน์ของโรงเรียนเพาะช่าง 2513 – 2515

8. บทวิจารณ์งานศิลปกรรมบัวหลวง ในฐานะกรรมการตัดสินศิลปกรรมระหว่างปี 2528 – 2533 จากนั้นได้มอบให้ผู้อื่นทำหน้าที่เขียนบทวิจารณ์แทนรางวัลและเกียรติคุณที่เคยได้รับ

นายถวัลย์ ดัชนี ได้รับรางวัลทางศิลปะ ดังนี้

พ.ศ. 2503 รางวัลที่ 2 การประกวดศิลปกรรม ณ วังสวนผักกาด

พ.ศ. 2505 รางวัลที่ 1 การประกวดศิลปกรรม จัดโดย องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพ

พ.ศ. 2528 ได้รับรางวัลเกียรติยศเหรียญทองจากสมาคมสถาปนิกสยาม ในฐานะจิตรกรผู้สร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย

พ.ศ. 2540 ได้รับเลือกจากองค์การสหประชาชาติ ให้เป็นผู้แทนวัฒนธรรมทางศิลปะภาคตะวันออกไปแสดงผลงานที่นิวยอร์ค ปารีส โรม ลิสบอน แคนเบอร่า และโตเกียว ตามลำดับ

พ.ศ. 2544 ได้รับคัดเลือกจาก FUKUOKA ASIAN CULTURE PRIZE COMMITTEE ให้รับรางวัล Arts and Culture Prize ค.ศ. 2001

ภาพลักษณ์ของถวัลย์ ดัชนี

ภาพลักษณ์ของถวัลย์ ดัชนี ที่ปรากฏต่อสาธารณชนคือ ชายร่างใหญ่ ค่อนข้างเจ้าเนื้อ มีเคราสีขาว แต่งกายด้วยชุดพื้นเมืองเหนือสีครามเข้ม หรือสีกรัก มีเขี้ยวเล็บ กระดูกสัตว์ป่าเป็นเครื่องประดับ นับตั้งแต่อายุ 55 ปี ไม่เคยใส่เครื่องประดับกายชนิดใดเลย รูปลักษณ์ที่ปรากฏแก่คนทั่วไปเช่นนี้เป็นจุดยืนอันเด่นชัดของ ถวัลย์ ดัชนี ที่ไม่ยอมรับแฟชั่นหรือกระแสวัฒนธรรมทางวัตถุใดๆ ชีวิตส่วนตัวเป็นคนสมถะ กินน้อย นอนน้อย ทำงานมาก มีงานวาดรูปเป็นกิจนิสัย ตลอดชีวิตไม่เคยข้องแวะกับอบายมุขหรือสิ่งเสพย์ติดใดๆ เป็นคนเปิดเผยตรงไปตรงมา มองโลกในแง่ดี มีอารมณ์ขัน ถวัลย์ศึกษาหลักธรรมในพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง ปฏิบัติตามหลักมัชฌิมาปฏิปทา ไม่ตึงหรือหย่อนจนเกินดี ปฏิบัติสมาธิด้วยการทำงานวาดรูป จึงสามารถนำปรัชญาธรรมในพุทธศาสนามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะจนได้ชื่อว่าเป็นสื่อกลางเชื่อมโลกตะวันออกและตะวันตกเข้าหากันในยุคปัจจุบัน

การทำประโยชน์เพื่อสังคม

ถวัลย์ ดัชนี มีโภคทรัพย์อันเกิดจากการวาดรูปค่อนข้างมากในความรู้สึกของคนทั่วไป แต่สำหรับถวัลย์แล้ว เงินไม่ใช่สิ่งสำคัญสูงสุด เงินไม่ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ มากนัก เขายังคงเป็นถวัลย์ ดัชนี ผู้มีชีวิตเรียบง่าย นอบน้อมถ่อมตน ยังคงกินน้อย นอนน้อย ทำงานวาดรูปมากสม่ำเสมออยู่เช่นเดิม ถวัลย์ผันเงินส่วนใหญ่ไปทำประโยชน์แก่วงการศิลปะ ทั้งวงการศึกษาและการสร้างสรรค์ เขายังหวังอยู่ว่าวันหนึ่งสังคมไทยจะให้ความสำคัญแก่ศิลปะและการสร้างสุนทรียรสให้แก่ผู้คน เขาทุ่มเทเวลาส่วนมากฟูมฟักศิลปสถาน ที่ชาวบ้านเรียกว่าบ้านดำ นางแล ที่จังหวัดเชียงรายบ้านเกิดให้กลายเป็นสถานที่ทางการศึกษาศิลปวัฒนธรรมของชาติด้วยการจัดเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะในเนื้อที่กว่าร้อยไร่ ประกอบด้วยอาคารแบบสถาปัตยกรรมท้องถิ่นภาคเหนือกว่า 40 หลัง และอาคารสถาปัตยกรรมท้องถิ่นประยุกต์หลายหลังสำหรับจัดแสดงศิลปะพื้นบ้าน (Folk Art) ซึ่งเป็นผลงานสร้างสรรค์ของช่างท้องถิ่น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนวัตถุสะสมจากหลาหลายวัฒนธรรมทั่วโลก มรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ถวัลย์ ดัชนีใช้เวลารวบรวมด้วยความตั้งใจมาเป็นเวลานานกว่า 30 ปี พิพิธภัณฑ์นี้เปิดให้ผู้สนใจเข้าชมบ้างแล้ว

ตลอดระยะ 30 ปีที่ผ่านมา ถวัลย์ ดัชนี อยู่เบื้องหลังการรวมตัวของช่างผู้รังสรรค์ศิลปะ ทั้งช่างในท้องถิ่นและภาคอื่นๆ ของประเทศไทย เพื่อเคลื่อนไหวจัดกิจกรรมทางศิลปะอย่างเป็นรูปธรรม มีผลงานศิลปะหลากหลายออกสู่สายตาสาธารณชนซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมาก และยังได้บริจาคเงิน 12 ล้านบาท จัดตั้งมูลนิธิถวัลย์ ดัชนี ตั้งแต่ พ.ศ. 2539 ด้วยการใช้ดอกผลจากกองทุนนี้สนับสนุนการศึกษาของสถาบันที่ถวัลย์เคยเกี่ยวข้องได้แก่ โรงเรียนเชียงรายวิทยาคม โรงเรียนสามัคคีวิทยา จังหวัดเชียงรายวิทยาเขตเพาะช่าง และมหาวิทยาลัยศิลปากร ให้ทุนการศึกษาแก่นักเรียน นักศึกษาที่เรียนดีแต่ขาดทุนทรัพย์สถาบันละ 10 ทุน ตลอดมาจนถึงปัจจุบัน ทุนสนับสนุนสอนศิลปะไทย โดย ดร.กมล ทัศนาญชลี ศิลปินแห่งชาติ ทุนวิจัยแก่มูลนิธิ ม.ล.มานิจ ชุมสาย ณ อยุธยา ทุนมูลนิธิบ้านอาจารย์ พลตรี ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช มูลนิธิพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ องคมนตรีและรัฐบุรุษ มูลนิธิแม่ฟ้าหลวง สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏเชียงราย บูรณปฏิสังขรณ์ วังพญาไทกรุงเทพฯ

นอกจากนี้ ถวัลย์ ดัชนี ยังเป็นกรรมการตัดสินงานศิลปกรรมแห่งชาติ รางวัลจิตรกรรมบัวหลวง รางวัลศิลปกรรมร่วมสมัย ธนาคารกสิกรไทย รางวัลพานาโซนิค ศิลปะร่วมสมัยมาตลอดระยะเวลา 25 ปี

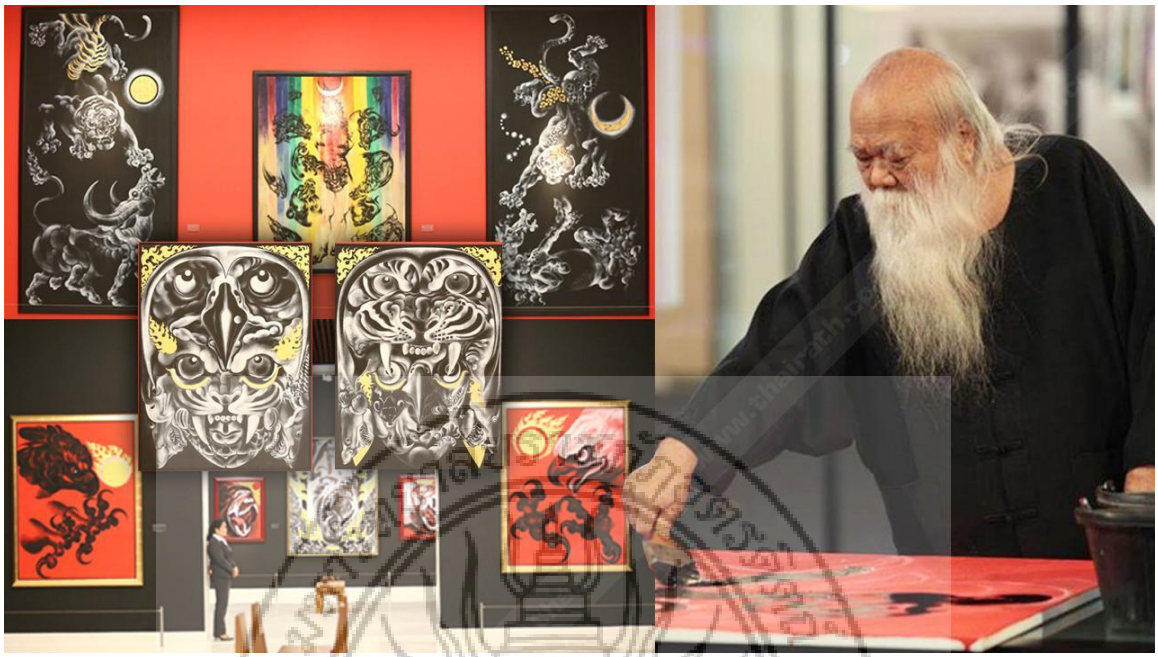
เป็นมาสเตอร์เอเชีย อบรมยุวศิลปินทั่วเอเชีย 10 ประเทศ เป็นอาจารย์ในพำนักสอนศิลปะ ปรัชญาทั้งในยุโรป อเมริกา เอเชีย ออสเตรเลีย และหลายมหาวิทยาลัย สถาบันศิลปะหลายแห่งทั้งในและต่างประเทศ ให้ทุนวิจัยศิลปินในพำนักที่บ้านดำ นางแล มาตลอด 25 ปี แก่ศิลปินทั่วโลกโดยทุนส่วนตัว ทะนุบำรุงจิตรกร ปฏิมากร คีตกร นาฏกร ทั้งในและต่างประเทศมาตลอดเวลาของชีวิต เขียนบทนำ บทความแนะนำตัวผู้รังสรรค์ศิลปะมาโดยตลอด หลังจากอายุ 60 ปี ร่วมมือกับชาวสล่าเชียงรายทำงานเผยแพร่อนุรักษ์ วิจัยระบบนิเวศวิทยาเชิงศิลปะ และรวบรวมงานศิลปะทางมานุษยวิทยา พัฒนาไปสู่ความร่วมสมัยเป็นประธานและหัวหน้าคณะทำงาน

จิตวิญญาณตะวันออก ลมหายใจไทย ร่วมมือกับบุญชัย เบญจรงคกุล ดีแทค จัดประกวดงานศิลปะร่วมสมัยขึ้นเป็นปีแรก ใน พ.ศ. 2545 เขียนตำรากายวิภาคคน สัตว์ แมลง สัตว์เลื้อยคลาน และนก จัดพิมพ์โดยสหประชาชาติ ร่วมมือกับ มร.โคฟี อันนัน เลขาธิการสหประชาชาติ ให้ทุนวิจัยดนตรี กวีและการละเล่นพื้นเมือง ร่วมกับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้ทุนแก่ยุวจิตรกรเชียงรายที่เขียนภาพผนังหลายวัดในจังหวัดเชียงราย ร่วมมือกับไร่แม่ฟ้าหลวง สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏเชียงราย จัดนิทรรศการหมุนเวียนมาตลอด 25 ปี ให้ทุนสนับสนุนสมาคมศิษย์เก่า เพาะช่าง มหาวิทยาลัยศิลปากรมาโดยตลอด

จากประวัติชีวิตและผลงานดังกล่าว แสดงถึงความเป็นศิลปินของนายถวัลย์ ดัชนี "ช่างวาดรูป" ผู้มีพุทธิปัญญาที่นำแนวปรัชญาพุทธศิลป์มาสร้างสรรค์ งานศิลปะ (ข้อมูลจาก facebook : Silpakorn University)

ภาพที่ 2.1 ภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี

(ที่มาของภาพ https://www.facebook.com/SilpakornU/photos/pb.72262086252.-2207520000.1409882411./10152636386566253/?type=1&theater)



ภาพที่ 2.2 ภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี กำลังสร้างสรรค์ผลงาน

(ที่มาของภาพ https://www.thairath.co.th/content/447641)

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

แนวคิดชิฟฟ์แมน และคานุค (Schiffman and Kanuk, 1994 อ้างถึงใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2538)ให้ความหมายของคำว่า “การรับรู้ คือ กระบวนการซึ่งแต่ละบุคคลเลือกสรร จัดระเบียบและตีความหมายสิ่งกระตุ้นออกเป็นภาพที่มีความหมายและเป็นภาพรวมของโลก” ฉัตยาพร เสมอใจ และมัทนียา สมมิ (2546) ให้ความหมายของการรับรู้ (Perception) ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้บริโภค เลือก จัดการ และแปลความสิ่งที่มากระทบ หรือที่เรียกว่าปัจจัยนำเข้า ในการสร้างภาพที่มีความหมายโดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัส และความรู้สึกทางจิตใจ แล้วทำการสรุปและตีความสิ่งสัมผัสนั้น ๆ เพื่อที่จะสร้างภาพในสมองที่มีความหมาย หรือมีความสอดคล้องกับภาพความทรงจำเดิม และส่งให้เกิดการกระทำจากคำนิยามข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการรับรู้นั้น เกิดจากความคิด การมองของแต่ละบุคคลเหตุการณ์เดียวกันคนแต่ละคนอาจมีการรับรู้แตกต่างกัน นั่นเป็นเพราะมีการตีความ การแปลผลที่ต่างกันไป หรือแม้กระทั่งในคนคนเดียวกันเมื่อเวลา หรือสถานการณ์เปลี่ยนไป อาจทำให้การรับรู้แตกต่างไปจากเดิม โดยปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภคนั้นมีอยู่มากมาย ซึ่งสามารถจัดเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเทคนิค ซึ่งหมายถึง สภาพที่เป็นจริงของสิ่งที่ผู้บริโภคได้รับรู้ที่ไม่ได้เกิดจากการตีความ เช่น ขนาดของสินค้า สีสันที่ใช้ ความเข้มข้น การเคลื่อนไหว การตัดกัน รวมถึงการตำแหน่งที่มีการวางสินค้านั้น เป็นต้น

2. สภาพความพร้อมของจิตใจของผู้บริโภคที่มีต่อการรับรู้ หมายถึง สภาพจิตใจ ทัศนคติของผู้บริโภคในแต่ละคนที่มีต่อสภาพความพร้อมที่จะรับรู้ ซึ่งอาจมาจากนิสัยในการรับรู้ ระดับความตั้งใจ ความระมัดระวัง ความมั่นใจในการรับรู้ของคนแต่ละคนที่ไม่เหมือนกัน เป็นต้น

3. ประสบการณ์ในอดีตของผู้บริโภค เป็นปัจจัยพื้นฐานสิ่งหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อทั้งการรับรู้และการคาดหวัง โดยประสบการณ์ที่แตกต่างกันส่งผลให้ผู้บริโภคมีความคาดหวังต่อสิ่งนั้นต่างกันในระดับความคาดหวังที่ต่างกัน จึงส่งผลให้การรับรู้ของผู้บริโภคต่อสิ่งนั้นต่างกันออกไป

4. อารมณ์ของผู้บริโภค คือ ความรู้สึก ทัศนคติ และสภาวะจิตใจของผู้บริโภคในขณะนั้นซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรับรู้ เพราะหากเวลานั้นเป็นช่วงที่ผู้บริโภคอารมณ์ไม่ดีอาจส่งผลให้ผู้บริโภคไม่อยากรับรู้ ไม่อยากสนใจในสินค้านั้น หรืออาจรับรู้สิ่งนั้นว่าไม่ดีก็ได้

5. ปัจจัยทางวัฒนธรรมและสังคมที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภค เช่น ชนชั้นที่ต่างกันสังคมที่แตกต่างกัน ค่านิยมที่ไม่เหมือนกัน วัฒนธรรมเฉพาะของบุคคลที่ต่างกัน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลที่ทำให้การรับรู้ของผู้บริโภคแตกต่างกัน(ศุภรเสรีรัตน์,2540)

แนวคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก

คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการสร้าง ออกแบบกับงานกราฟิก ซึ่งปัจจุบันมีการใช้ภาพกราฟิกในงานทุก ๆ ด้าน ตั้งแต่ งานศิลปะ ด้านธุรกิจอุตสาหกรรม วงการบันเทิง งานโฆษณา งานสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เป็นต้น ดังนั้นจึงเห็นว่า เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมีบทบาท ความสำคัญในชีวิตประจำวันเรามากขึ้นทุกที เนื่องจากเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยให้สามารถออกแบบได้รวดเร็ว สะดวก และมีประสิทธิภาพมากขึ้นนั่นเองคอมพิวเตอร์กราฟิก เริ่มเป็นที่รู้จัก จากการนำโปรแกรม CAD ที่ช่วยในการออกแบบทางวิศวกรรมมาใช้งาน ซึ่งสามารถเขียนเป็นลายเส้น ลงสี แสง เงา เพื่อให้ดูคล้ายกับของจริงได้ ปัจจุบันมีการพัฒนาโปรแกรมต่าง ๆ ที่ช่วยในการออกแบบสื่อต่าง ๆ มากขึ้นเช่น โปรแกรมวาดรูปในระบบ Windows ใช้โปรแกรม Corel Draw ส่วนในระบบ Macintosh ใช้โปรแกรม Freehand เป็นต้น (พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, 2544, หน้า 96-98)

คำว่า กราฟิก (Graphic) นั้นมีที่มาจากภาษากรีก 2 คำด้วยกัน คือ

1. Graphikos หมายถึง การวาดเขียน
2. Graphein หมายถึง การเขียน

มีคนที่ให้ความหมายหรือคำจำกัดความของคำว่า "กราฟิก" ไว้มากมายหลายแบบด้วยกัน แต่หลักๆก็มีดังนี้

- กราฟิก เป็นศิลปะแบบหนึ่งที่แสดงออกถึงความคิดอ่านและอารมณ์โดยใช้เส้น รูปภาพ ภาพเขียนหยาบๆ ไดอะแกรม ฯลฯ

- กราฟิก เป็นการสื่อความหมายด้านการใช้ภาพวาด ภาพสเกต แผนภาพ การถ่ายภาพ และอื่นๆ ที่ต้องอาศัยศิลปะ เข้ามาช่วยเพื่อทำให้ผู้ดูเกิดความคิดและการตีความหมายได้ตรงตามที่ผู้ส่งสารต้องการ เช่น แผนภูมิ แผนภาพ ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น

- วัสดุที่เกิดจากการวาดและการเขียนงานออกแบบต่างๆ ในสิ่งที่เป็นวัตถุ 2 มิติ มีความกว้างและความยาวเท่ากัน อันได้แก่ งานสถาปนิกในการเขียนแปลนบ้าน การเขียนภาพเหมือนของจิตรกร การออกแบบโฆษณาของช่างออกแบบ

- กราฟิกเป็นศิลปะหรือศาสตร์ในการเขียนภาพลายเส้น รวมไปถึงการพิมพ์ การแกะสลัก การถ่ายภาพ และการจัดทำหนังสือ

ดังนั้นสรุปได้ว่า กราฟิก นั้นหมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้การสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น ภาพวาด สัญลักษณ์ ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายของข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ผู้รับสารต้องการ และคอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับภาพกราฟิกโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การตกแต่งภาพ การวาดภาพ การสร้างภาพตามจินตนาการ และการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ

ปัจจุบันนี้เข้ามามีบทบาทมาก ในปัจจุบันมีการใช้ภาพกราฟิกในงานทุกๆ ด้านไม่ว่า ด้านธุรกิจ งานพิมพ์ งานศิลปะ การบันเทิง งานโฆษณา การศึกษา ซึ่งเห็นได้ชัดว่า คอมพิวเตอร์กราฟิก นั้นมีบทบาทสำคัญมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยงานในด้านการออกแบบทางด้านกราฟิก ให้เป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็ว โดยใช้เพียงคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว อีกทั้งผู้ออกแบบเองก็สามารถดูผลงานการออกแบบของตนเองได้โดยทันทีสะดวกมาก คอมพิวเตอร์กราฟิกก็แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ คือ ภาพ 2 มิติ ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจประกอบด้วยภาพกราฟิกแบบแรสเตอร์ ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ที่ไม่มีการคำนวณความลึก ลวดลายฟอนต์ ฯลฯ

คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ คือ ภาพที่สร้างขึ้นจากการจำลองโมเดล 3 มิติทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การคำนวณในด้านต่างๆ เช่น พีชคณิตเชิงเส้น ตรีโกณมิติ เพื่อหา Perspective เพื่อนำมาทำการจำลองภาพกลับเป็น 2 มิติหรือ 3D หรืออาจหมายถึงการคำนวณอื่นๆเพื่อเปลี่ยนแปลงรูปร่างของโมเดล 3 มิติ

การวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะ

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

การวิเคราะห์งานศิลปะ หมายถึง การพิจารณาแยกแยะศึกษาองค์รวมของงานศิลปะออกเป็นส่วนๆ ทีละประเด็น ทั้งในด้านทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ต่างๆ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการแสดงออก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประเมินผลงานศิลปะว่ามีคุณค่าทางด้านความงาม ทางด้านสาระ และทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

เส้น แสดงการใช้เส้นโค้งและเส้นลักษณะอื่นๆ ได้สัมพันธ์กลมกลืนกัน ทั้งในส่วนของใบหน้า เส้นผม ผ้าคลุม รอยยับของผ้า นิ้วมือ แนวเส้นของทางเดิน และสายน้ำลำธารของฉากหลัง

รูปร่าง รูปทรง แสดงรูปร่าง รูปทรง ลักษณะธรรมชาติของคน และทิวทัศน์ได้อย่างสวยงาม

สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นโทนสีน้ำตาลอมเขียวและดำเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย สีน้ำตาลหมายถึงธรรมชาติหรือโลก สีน้ำตาลออกดำหมายถึงความสุขุม ความลึกลับซ่อนเร้น และสีเขียวหมายถึงชีวิต ขนาด สัดส่วน แสดงขนาดของคนได้เหมาะสมกับขนาดภาพ และแสดงสัดส่วนทางกายวิภาคได้ถูกต้อง งดงามตามธรรมชาติ

แสงเงา แสดงการใช้แสงเงาที่กลมกลืนเหมือนธรรมชาติ แสงเงาส่วนรวมของภาพมีน้ำหนักเข้มมืด บริเวณใบหน้าและมือให้แสงสว่างมาก และมีน้ำหนักเงาอ่อน

บริเวณว่าง แสดงบริเวณว่างรอบตัวโมนาลิซาเป็นทิวทัศน์อยู่ฉากหลัง นอกจากจะทำให้ภาพดูโปร่งตาไม่ทึบตันเกินไป ยังทำให้ภาพมีระยะใกล้ไกล มีมิติตื้นลึก และเหมือนจริง

ลักษณะผิว แสดงการใช้ลักษณะผิวในส่วนของใบหน้าและมือด้วยการเกลี่ยสีให้นุ่มนวลสอดคล้องสมวัยและเหมือนจริงโดยเฉพาะมือขวาให้ความรู้สึกเหมือนมีเลือดเนื้อจริงๆ

การวิเคราะห์หลักองค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ การจัดภาพโดยรวมมีความเป็นเอกภาพด้วยเส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงาที่สัมพันธ์กลมกลืนกันทั้งรูปคนและธรรมชาติ ทำให้ทั้งภาพดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ดุลยภาพ แสดงภาพโมนาลิซาตรงแกนกลาง วางท่าอยู่ในแนวรูปสามเหลี่ยม จัดวางทิวทัศน์ไว้ในบริเวณว่างมีลักษณะของดุลยภาพแบบซ้ายขวาเท่ากันซึ่งให้ความรู้สึกสงบทางกายภาพ

จุดเด่น แสดงจัดเด่นอยู่บนใบหน้า มีดวงตาที่ให้ความรู้สึกเหมือนมองผู้ดูผลงานอยู่ตลอดเวลาและรอยยิ้มที่เป็นปริศนา

ความกลมกลืน แสดงการจัดภาพของส่วนประกอบต่างๆ ทางทัศนธาตุ ทั้งรูปแบบของเส้น

รูปร่าง รูปทรง สี ขนาด สัดส่วน แสงเงา บริเวณว่าง และพื้นผิวได้อย่างสัมพันธ์กลมกลืนกันทั้งเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดประสานกับอารมณ์ ความรู้สึกของภาพได้อย่างงดงาม

ความขัดแย้ง แสดงความขัดแย้งในด้านน้ำหนัก สี แสงเงา ส่วนรวมของภาพมีความเข้มคล้ำต่างกับส่วนใบหน้าที่ใช้น้ำหนักสี สงเงาอ่อนกว่าแต่มีผลดีคือช่วยส่งเสริมบริเวณส่วนใบหน้าให้มีความเจิดจ้า เด่นชัด และงดงามยิ่งขึ้น (Art online. (2552). การวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะ. (หน่วยการเรียนรู้). สืบค้นจาก http://www.cpss.ac.th/learnonline/art_bun_52/Art/Less_1.html

อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก

เพื่อต้องการให้งานกราฟิกมีคุณค่าทางความงาม มีความน่าเชื่อถือและสามารถแสดงเอกภาพของการสื่อความที่ดีได้อย่างเต็มที่ องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโดดเด่นและน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณาจากหลักการดังต่อไปนี้

1.รูปแบบตัวอักษรและขนาด

การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงาม จะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี ในการกำหนดแบบของตัวอักษรบนงานกราฟิกผู้ออกแบบจะต้องเน้นเรื่องความชัดเจนสวยงามอ่านง่ายและสอดคล้องกับโครงการออกแบบนั้นๆ ด้วย นักออกแบบจะต้องพิจารณาเรื่องรูปแบบ สำหรับข้อความนำเรื่อง และข้อความรายละเอียดไปพร้อมๆ กัน นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดของตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดของตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีความพอเหมาะที่จะทำให้อ่านได้ง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความที่ดี ความกว้างและความสูงที่พอเหมาะก็ช่วยให้รูปอแบบดูง่ายขึ้น นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่สอดคล้องกับความเคยชินในการอ่านโดยปกติก็เป็นสาระที่ควรคิดด้วยในการออกแบบ

2.การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่านทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม

3.การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจนทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ ความสวยงาม การกำหนดโครงสีจะใช้วิธีการใดก็ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้นๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพ พื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและ

ความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีสีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสีบนชิ้นงานเพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

4.การจัดวางตำแหน่ง

หมายถึงการออกแบบจัดโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง นักออกแบบจะต้องให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความพอเหมาะพอดีขององค์ประกอบตำแหน่งต่างๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น (อุกฤษณ์ มารังค์. Computer Graphic Design for Business. ทฤษฎีพื้นฐานกราฟิก. (หลักสูตรและแผนการสอน). สืบค้นจาก http://lms.mju.ac.th/courses/169/locker/CH01-T01-P03.htm

การจัดองค์ประกอบภาพในงานกราฟิก

การจัดองค์ประกอบภาพในงานกราฟิก ในงานศิลปะ หรือการออกแบบ มีแนวคิดไม่แตกต่างกันเท่าใดนัก นักสร้างสรรค์จะต้องหาแนวทางที่จะทำให้งานกราฟิกที่คิดขึ้นมีความน่าสนใจ เร้าใจให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และการนำเสนอควรจะต้องคำนึงถึง

1. การใช้เส้น เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานกราฟิก ซึ่งอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ 5 ชนิด คือ

1.1 เส้นโค้ง (Curved)
1.2 เส้นหมุน (Spiral)
1.3 เส้นวนไปมา (Meandering)
1.4 เส้นซิกแซก (Zigzag)
1.5 เส้นตรง (Straight)

การเขียนเส้นด้วยวัสดุที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้ลักษณะของเส้นมีความแตกต่างกันไป และแนวการเขียนด้วยเส้นวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปิน ก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิธีล้วนน่าสนใจทั้งสิ้นซึ่งสามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

2. การกำหนดรูปร่าง รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ กัน ลากมาต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลัก (Basic shape) ในศิลปะ หรือที่เรียกว่า รูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต และรูปทรงอิสระซึ่งมีรูปร่างที่ไม่แน่นอน ลักษณะที่ชัดเจนของรูปร่างต่าง ๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือ แสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูงเท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมาก็จะทำให้รูปร่างต่าง ๆ แสดงความเป็น 3 มิติเพิ่มขึ้น ทำให้การมองเห็นเปลี่ยนแปลงไปเป็นรูปทรงต่าง ๆ และถ้าเพิ่มรายละเอียดสีสัน แสงเงาลงไป ก็ยิ่งจะเพิ่มความมีมิติมากยิ่งขึ้น

3. มุมมองทัศนียภาพ การนำเสนอรูปภาพงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เร้าใจสามารถสร้างได้โดยง่ายด้วยการเสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอ มุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นได้โดยง่าย อาจจะด้วยการถ่ายภาพ หรือใช้เทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการเขียนภาพ และการเลือกมุมภาพในการนำเสนอก็ได้ จะเห็นว่ามุมมองต่าง ๆ ที่ต่างกันไป ย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างชัดเจน

4. จังหวะและลีลา การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพจำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการทางศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความภาพประกอบ หรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 ทาง คือ เป็นการชี้นำให้ผู้ดูภาพ และสาระข้อมูลตาม

ต้องการ และเป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามแปลกตา วิธีการสร้างองค์ประกอบให้เกิดจังหวะลีลากระทำได้หลายแบบ ได้แก่

4.1 แบบจัดระเบียบ เป็นการจัดที่ค่อนข้างเน้นรูปแบบอย่างเป็นทางการ เช่น การจัดให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร การแบ่งแยกตัวอักษรและภาพไว้เป็นคนละส่วนกัน การแบ่งระยะพื้นที่ว่างเป็นระยะ ๆ เท่ากัน

4.2 การจัดแบบสลับ การสร้างจังหวะลีลาแบบสลับเป็นการสลับเนื้อหาสาระรูปภาพ การสลับรูปแบบรูปทรง เพื่อเน้นความตื่นตาตื่นใจไม่น่าเบื่อหน่าย นิยมใช้จัดออกแบบกราฟิกหน้าเอกสาร

4.3 การจัดแบบศูนย์กลาง เป็นการเน้นรูปภาพอยู่ตรงกลางภาพ และให้ตัวอักษรข้อความอยู่ล้อมรอบหรือกระจายเป็นรัศมี นิยมใช้จัดในงานออกแบบสื่อโฆษณา

4.4 การจัดแบบกระจาย เป็นการจัดแบบอิสระโดยไม่เน้นลักษณะองค์ประกอบแบบใด การจัดภาพแบบนี้จะมีจังหวะลีลาไม่แน่นอน แล้วแต่โอกาสและลักษณะงานนั้น ๆ นิยมใช้ในงานออกแบบสื่อโฆษณา

4.5 การจัดแบบผสมผสาน เป็นการนำเอาหลาย ๆ วิธีการจัดออกแบบร่วมกัน ทำให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ขึ้นมา การจัดวิธีการนี้จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันมากที่สุด

5. เทคนิคเกี่ยวกับภาพ ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกอาจได้จากภาพถ่าย การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างสรรค์ภาพให้น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะกับการใช้งานเฉพาะอย่าง บางแบบอาจใช้ได้ทั่วไป การสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เองทำให้นักออกแบบสามารถนำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพมาใช้ในงานกราฟิกได้อย่างกว้างขวาง เทคนิคต่าง ๆ จะทำให้รูปแบบของงานสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไป เช่น

- การใช้ภาพที่มีรายละเอียดมาก ๆ ในการนำเสนอ
- การใช้ภาพที่มีความต่อเนื่องกันเพื่อการนำเสนอ
- การใช้ภาพเล็ก ๆ หลาย ๆ แบบรวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ในการนำเสนอ

6. การนำเสนอรูปแบบ

ภาพที่ 2.3 ภาพกราฟิกจากภาพถ่าย

(ที่มาของภาพ https://www.pinterest.com/pin/414753446911746859/)

ภาพที่ 2.4 ภาพกราฟิกจากภาพถ่าย

(ที่มาของภาพ https://www.pinterest.com/pin/520869513136114627/)

ภาพที่ 2.5 ภาพกราฟิกจากภาพถ่าย

(ที่มาของภาพ https://www.pinterest.com/pin/312648399117860919/)

จากประวัติ ผลงาน แนวคิด ทฤษฎี และอิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์ เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ตามกรอบแนวความคิดที่วางไว้ว่าจะมีผลสอดคล้อง หรือแตกต่างกันอย่างไร ดังวิธีดำเนินการวิจัยที่จะกล่าวในบทต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐวุฒิ เพชรฉกรรจ์ (2547) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์ของ ประพันธ์ ศรีสุตา ตั้งแต่ปี พ.ศ.2503 จนถึง พ.ศ.2513 โดยศึกษาในประเด็นที่มาของแนวความคิด เนื้อหา เรื่องราว กลวิธี และรูปแบบของผลงานที่ศิลปินนำเสนอผลการศึกษาพบว่า ที่มาของเนื้อหา เรื่องราว และแนวความคิดในผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ ของ ประพันธ์ ศรีสุตา ได้รับอิทธิพล และแรงจูงใจจากสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะ คือ

1. สิ่งแวดล้อมภายนอก

2. สิ่งแวดล้อมภายใน

โดยมีพื้นฐานการแสดงออกมาจากความประทับใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว และถ่ายทอดโลกภายในของศิลปิน ซึ่งเกิดจากการรับรู้ อารมณ์ ความรู้สึกโลกทรรศน์ออกมาให้ปรากฏผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ ของ ประพันธ์ ศรีสุตา ปรากฏรูปแบบการแสดงออก 2 ลักษณะ คือ

1. รูปแบบลักษณะธรรมชาตินิยม หรือเป็นการคลี่คลายรูปแบบประเพณีนิยม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมพื้นบ้านของไทย

2. รูปแบบลักษณะการถ่ายโยงโครงสร้างของรูปทรง การจัดวางโครงสร้าง หรือออกแบบรูปร่างรูปทรงนามธรรม

โดยรูปแบบทั้งสองได้แสดงความคิดเชิงเปรียบเทียบ สัญลักษณ์ปรัชญาความคิดในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์ ปรากฏกระบวนการมีลักษณะเรียบง่ายมีเอกลักษณ์เฉพาะ คือ การร่างลงบนแม่พิมพ์ไม้ด้วยหมึก และจึงลงมือแกะ โดยขั้นตอนการพิมพ์ จะนิยมพิมพ์ด้วยมือไม่ใช้แท่นพิมพ์ เพราะสะดวกในการควบคุมน้ำหนักของหมึกพิมพ์

นีลนุช ไทยศิริ (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่องศิลปะภาพพิมพ์ของแคธี โคลล์วิทซ์ โดยศึกษาในประเด็นที่มาของแนวความคิด และโครงสร้างของภาพ ผลการศึกษา พบว่า ที่มาของแนวความคิดในผลงานศิลปะภาพพิมพ์ของ แคธี โคลล์วิทซ์ มีทั้งสิ้น 2 ประเด็น โดยมีมุมมองที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เกี่ยวข้องกับสังคม และมีเนื้อหามุมมองเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางด้านความรัก ผูกพัน เศร้าโศกเสียใจ มุมมองที่สะท้อนภาพเกี่ยวกับสังคม สภาพแวดล้อมของผู้คนในเยอรมนี เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับความตาย และอารมณ์ที่น่าหวาดกลัว มุมมองเกี่ยวกับเรื่องบทประพันธ์ มุมมองเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมปลุกใจทางการเมือง ในส่วนของโครงสร้างของภาพ จัดให้มีจุดสนใจโดยจัดให้เกิดความเป็นเอกภาพ ความสมดุล ดุลยภาพแบบซ้ายขวาเท่ากัน และการใช้เส้นมาทำให้เกิดความน่าสนใจ ในภาพมีการจัดวางมิติแบบทัศนียภาพในเชิงเส้น และจัดวางมิติในเชิงบรรยากาศ

ไกรสร ประเสริฐ (2544) ได้ทำการศึกษาผลงานหนังใหญ่ของกมล ทัศนาญชลี และผลงานภาพพิมพ์ของ แคธี โคลล์วิทซ์ เพื่องานสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ทางด้านกระบวนแบบและทางด้านกลวิธีที่ กมล ทัศนาญชลี และ แคธี โคลล์วิทซ์ ได้นำมาสร้างสรรค์ผลงาน

จากผลของการวิเคราะห์ในประเด็นกระบวนแบบ ของ กมล ทัศนาญชลี พบว่า ได้นำ กระบวนแบบการสร้างรูปทรง และสี มาใช้ในระดับมากที่สุด การใช้พื้นระนาบที่แบนราบ การใช้ลวดลายมาประกอบในผลงาน รวมถึง การจัดภาพแบบรูปและพื้นบริเวณว่าง ในด้านกลวิธี มีการสร้างรอยเส้น และพื้นผิวในระดับมาก มีการระบายสีแสดงรอยพู่กัน ผสมกับการนำวัสดุจริงมาประกอบในผลงาน

ในส่วนของการวิเคราะห์ผลงานของ แคธี โคลล์วิทซ์ นั้นมีกระบวนแบบการใช้แสงเงา ใบหน้าและสัดส่วนของร่างกายในระดับมากที่สุด ร่วมกับการใช้น้ำหนักดำ การใช้พื้นระนาบแบนราบ จัดภาพแบบรูป และพื้น มีการนำเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์มาสร้างผลงาน ซึ่งได้แก่ ภาพพิมพ์แม่พิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์แม่พิมพ์หิน ภาพพิมพ์แม่พิมพ์โลหะ มีการสร้างรอยเส้น และพื้นผิวร่วมด้วย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ โดยการถ่ายทอดความรู้สึกความทรงจำการรับรู้ด้วยโครงสร้างแล้วถ่ายทอดเพื่อแสดงโครงสร้าง ทางอารมณ์และความรู้สึก โดยมีการเชื่อมโยงระหว่างภาพต่อภาพเป็นมิติ เป็นโครงสร้างที่สำคัญก่อให้เกิดเรื่องอารมณ์ความรู้สึกและความงามในแง่มุมเชิงสุนทรีศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน
3. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
4. การวิเคราะห์ผลงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

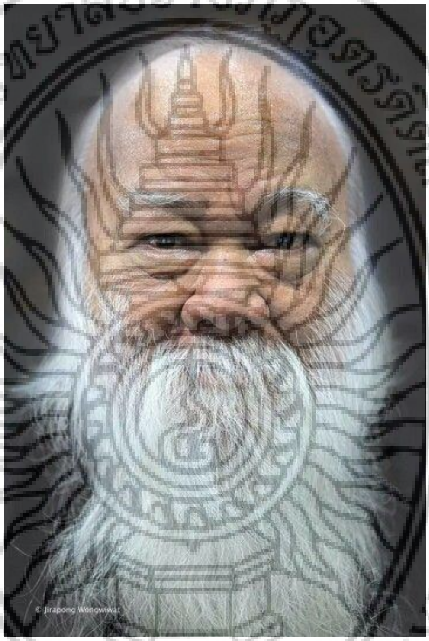
1. ศึกษาผลงาน จากผลงานกราฟิกต่างๆ และการใช้งานโปรแกรมด้วยตนเอง
2. ศึกษาจากหนังสือ เอกสารอ้างอิง ภาพถ่ายผลงาน ผลงานศิลปกรรม รูปแบบเทคนิคต่าง ๆ

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
    1.1 ข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ตำราวิชาการ ผลงานศิลปกรรม
    1.2 โปรแกรม Microsoft Word ใช้ในการจัดทำรูปเล่ม
    1.3 โปรแกรมAdobe Photoshop ใช้จัดทำรูปภาพประกอบ
    1.4 เครื่องสแกนภาพ
    1.5 กล้องถ่ายภาพ ระบบ ดิจิตอล (Digital)
2. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
    2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop
    2.2 เครื่องคอมพิวเตอร์
    2.3 ผ้าใบไวนิล และเครื่องพิมพ์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

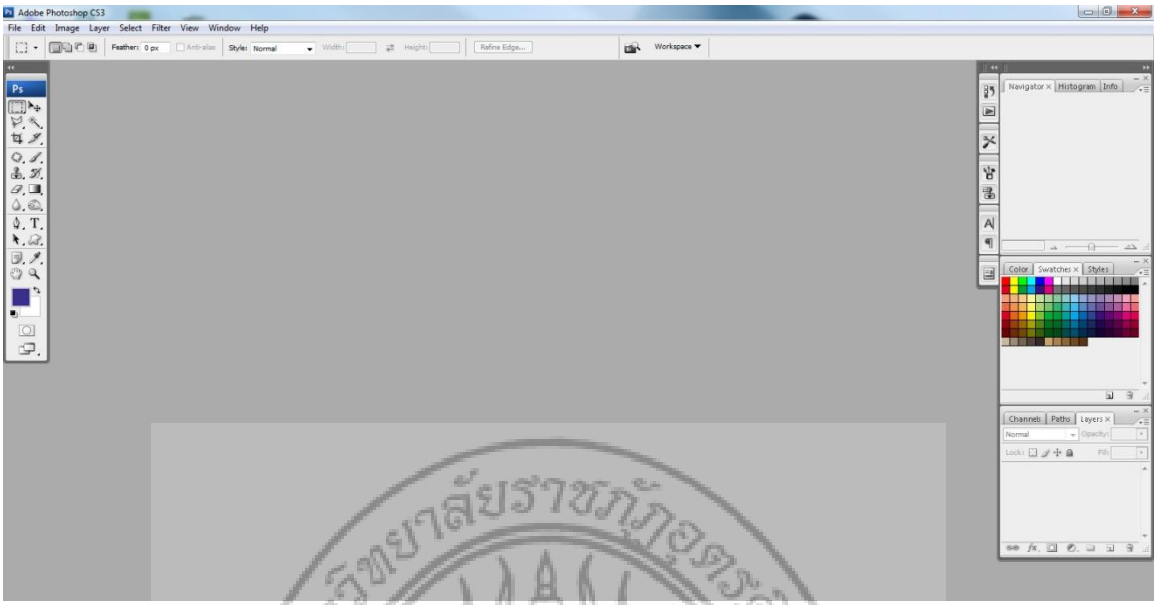
ในการสร้างภาพเกิดขึ้นหลังจากได้รับแรงบันดาลใจ และทำการกำหนดเนื้อหา เรื่องราว และรูปแบบ ข้าพเจ้าเลือกหาวิธีการแสดงออกทางเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยเริ่มจากการนำภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี นำมาสร้างสรรค์เพื่อความสวยงามสะท้อนต่อความรู้สึกจากการมองเห็นด้านความงามในแง่มุมเชิงสุนทรีศาสตร์ กับความลงตัวเกิด เรื่องราวของผลงานชิ้นนี้ และที่สำคัญคือสามารถสะท้อนความรู้สึกและความคิดตามที่จินตนาการไว้ได้อย่างสมบูรณ์โดยจะออกแบบตามลำดับดังนี้



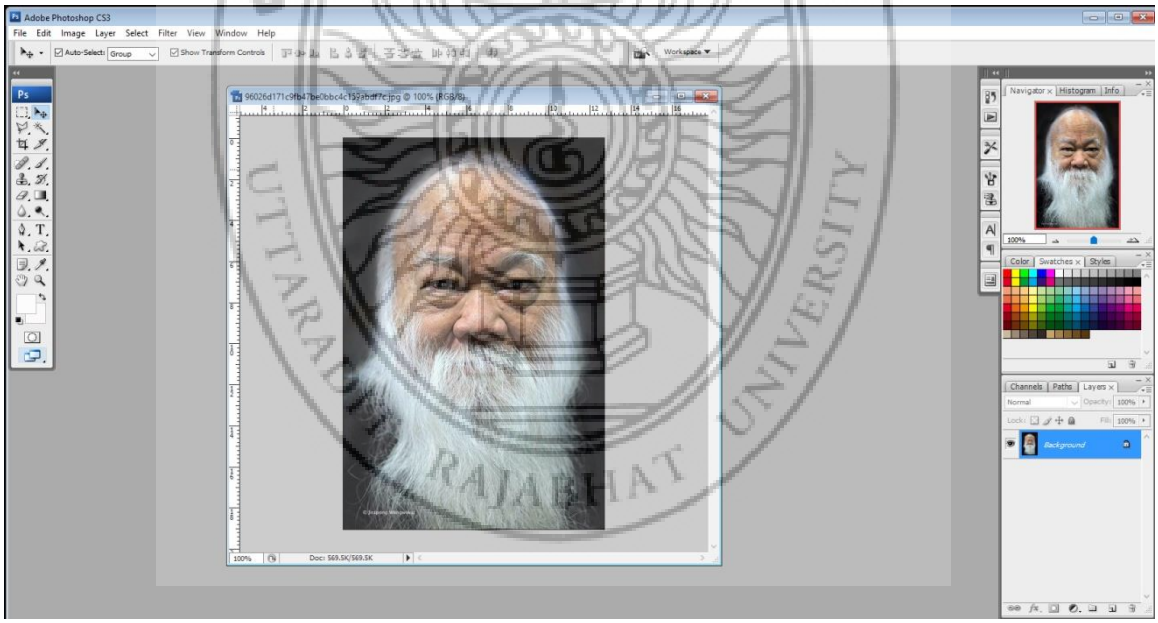
ภาพที่ 3.1 ภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี

ที่มา : https://www.pinterest.com/pin/456833955925349631/

1. สร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop คือ โปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพ ปรับสีสันของภาพตามที่เราต้องการตามขั้นตอน ดังภาพที่ 3.2-3.20

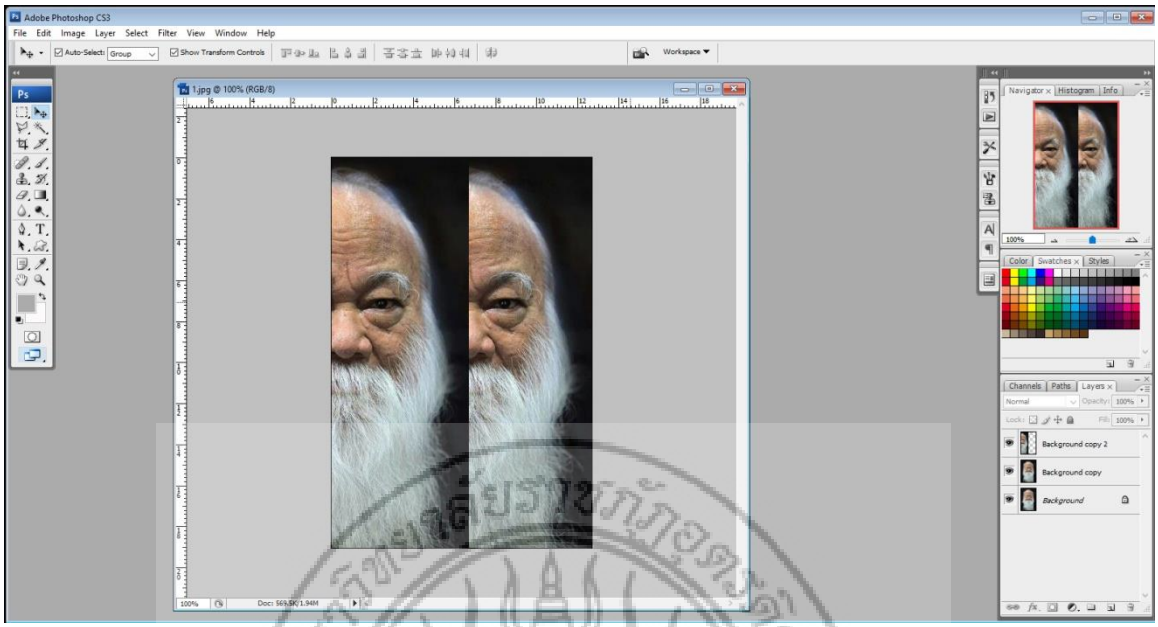


ภาพที่ 3.2 ภาพหน้าตาโปรแกรม Adobe Photoshop ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์



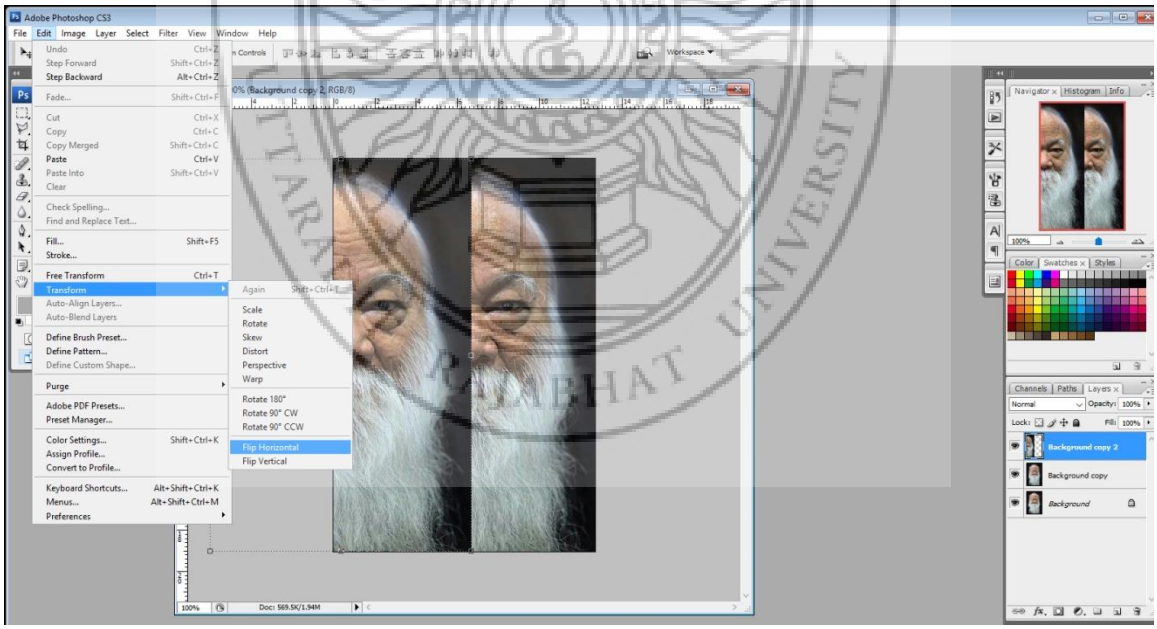
ภาพที่ 3.3 แสดงภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี เปิดจากโปรแกรม

3. เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Photoshop เลือก file open เลือกภาพถ่ายที่เราเตรียมไว้เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ดังภาพที่ 3.3



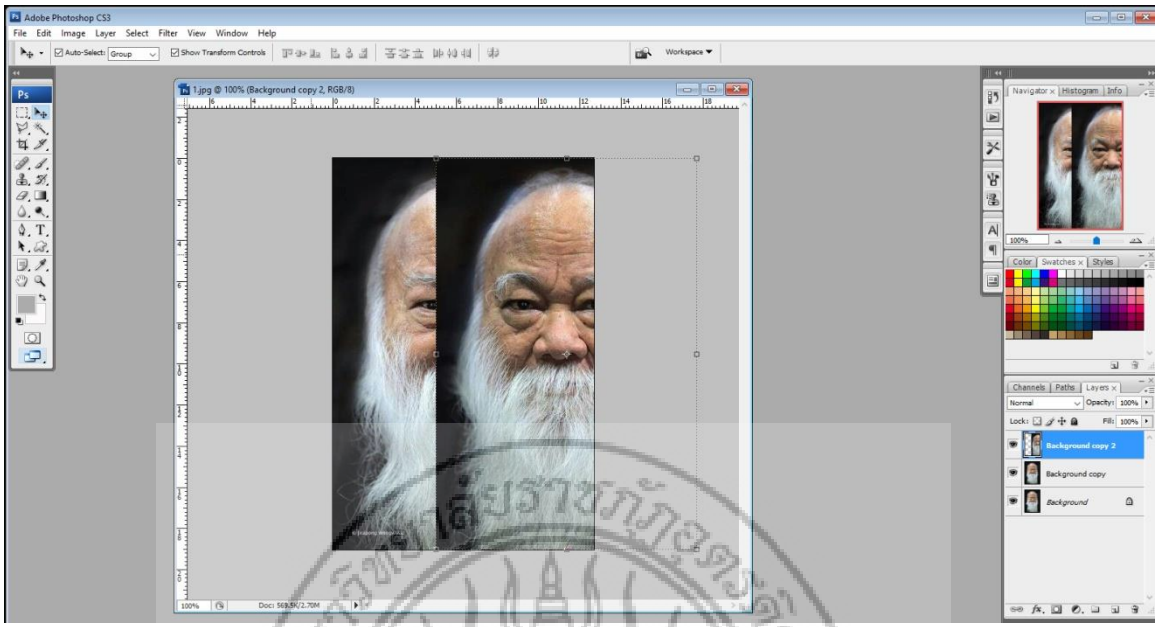
ภาพที่ 3.4 แสดงภาพอาจารย์ถวัลย์ ซ้อนกัน 2 ภาพ

4. เมื่อทำการเปิดภาพที่เตรียมไว้ดังภาพที่ 3.3 แล้วนั้น ทำการ Copy ขึ้นมาอีก 1 ภาพเพื่อปรับแต่งภาพตามที่ต้องการ ดังภาพที่ 3.4



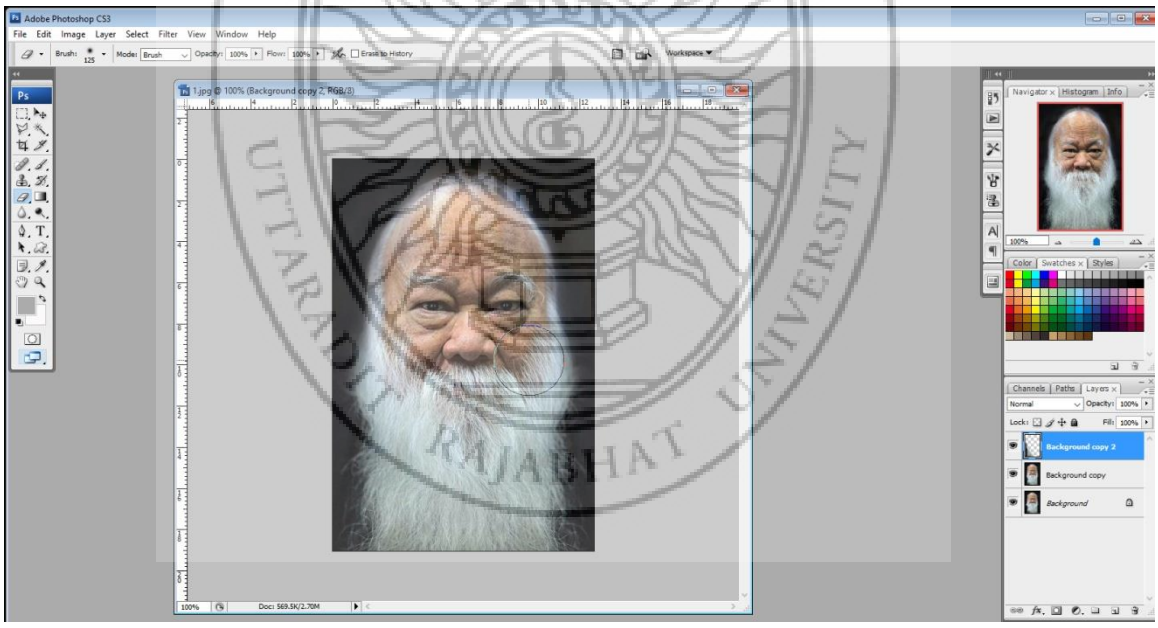
ภาพที่ 3.5 ภาพแสดงการใช้คำสั่ง Edit – Transform – Flip Horizontal

5. ภาพแสดงการกลับด้านของภาพจากขวาไปซ้าย เพื่อนำภาพไปซ้อนกับภาพเดิมและทำการตัดต่อตามที่เราต้องการ ดังภาพที่ 3.5 - 3.7



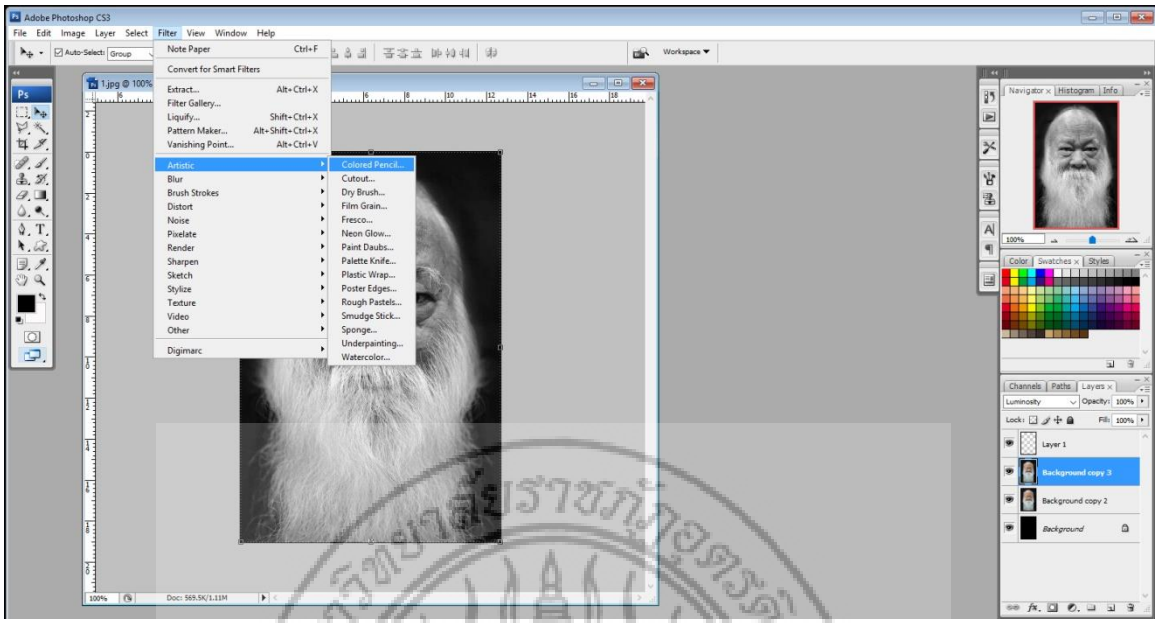
ภาพที่ 3.6 ภาพแสดงการกลับด้านภาพขวามาซ้าย

6. เมื่อทำการปรับภาพแล้วเราจะทำการเลื่อนภาพมาซ้อนกันกับภาพต้นฉบับจากขวามาซ้าย เพื่อทำการปรับแต่งต่อไป ดังภาพที่ 3.6



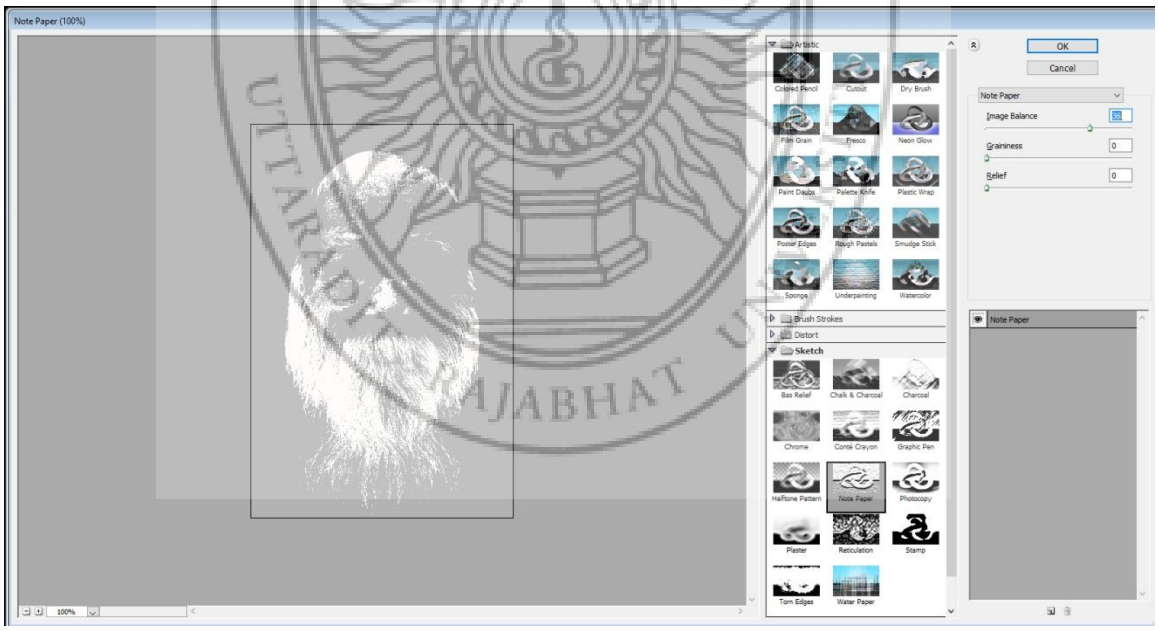
ภาพที่ 3.7 แสดงการตกแต่งภาพด้วยเครื่องมือยางลบ

7. เมื่อทำการซ้อนภาพดังภาพที่ 3.5 แล้วนั้นเราจึงทำการลบในสัดส่วนตามที่เราต้องการของภาพที่เราได้กลับด้านมาดังภาพที่ 3.7



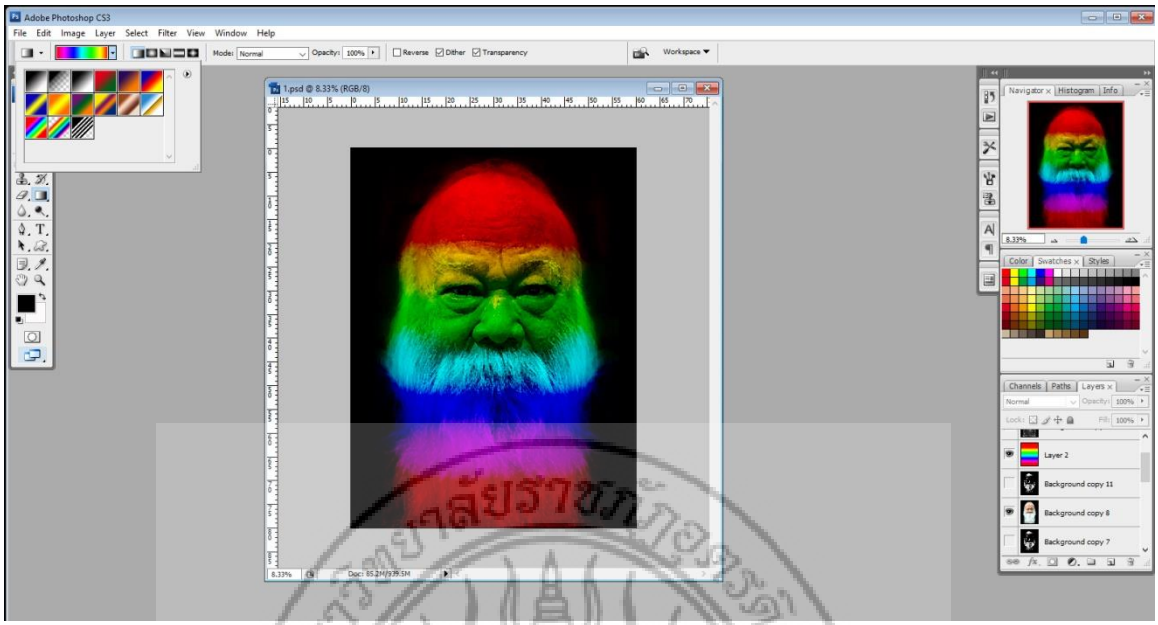
ภาพที่ 3.8 ภาพการใส่ Effect ให้กับภาพ

8. ปรับแต่งภาพฉากด้านหน้าตามที่เราต้องการรวมถึงภาพถ่ายเพื่อให้ทั้ง 2 ภาพนั้นซ้อนกันอย่างลงตัวและมองเห็นเป็นรูป ดังภาพที่ 3.8



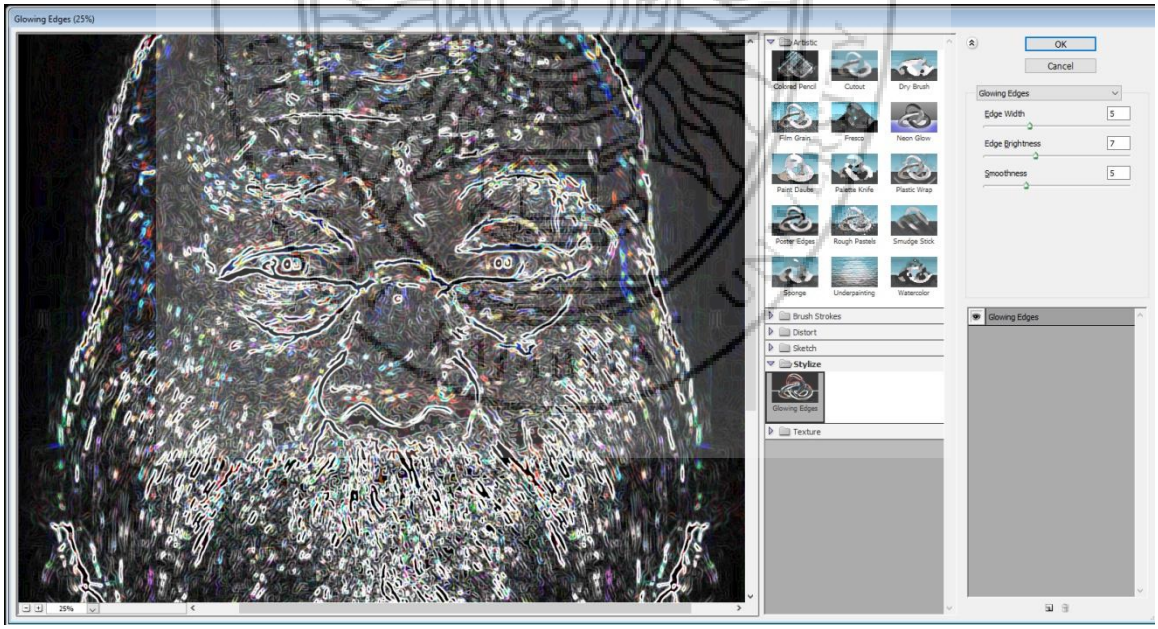
ภาพที่ 3.9 ภาพการใส่ Effect ให้กับภาพ

9. การใส่ Effect ให้กับภาพด้วยคำสั่ง Filter-Artistic-Sketch-Note Paper จะทำให้ภาพเกิดเป็นโครงสร้างเส้นสีขาวเพื่อกำหนดปรับแต่งในขั้นตอนต่อไป ดังภาพที่ 3.9



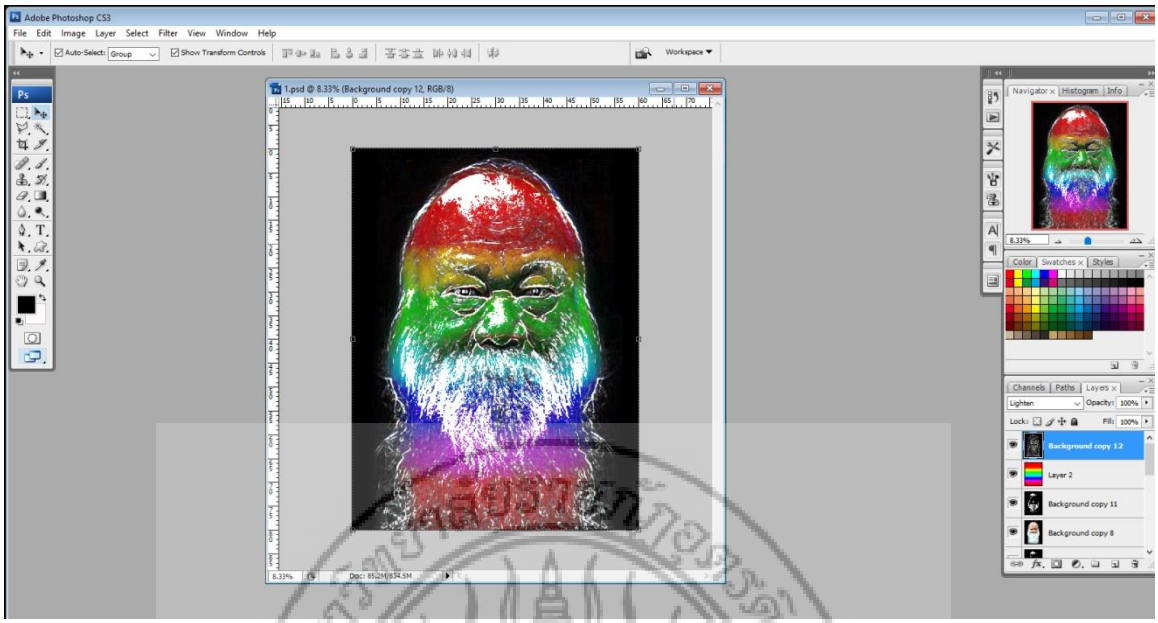
ภาพที่ 3.10 ทำการใส่สีแบบสีรุ้ง

10. ภาพแสดงการใส่รูปแบบสีของชิ้นงานโดยการใช้เครื่องมือการไล่สีแบบสีรุ้ง ด้วย Gradient Tool และปรับโหมดของ Layers Opacity ของ Normal ปรับเปลี่ยนตามที่เราต้องการในภาพต่างๆ ที่นำมาซ้อนกันใน Layers ดังภาพที่ 3.10 -3.12



ภาพที่ 3.11 ภาพการปรับแต่งด้วยคำสั่ง Filter - Artistic – Stylize

11. เราจะทำการปรับรูปแบบลายเส้นสีขาวตามที่เราต้องการโดยการเลื่อนลูกศรไปด้านซ้ายขวาตามที่เราต้องการด้วยคำสั่งดังกล่าว ดังภาพที่ 3.11 – 3.12

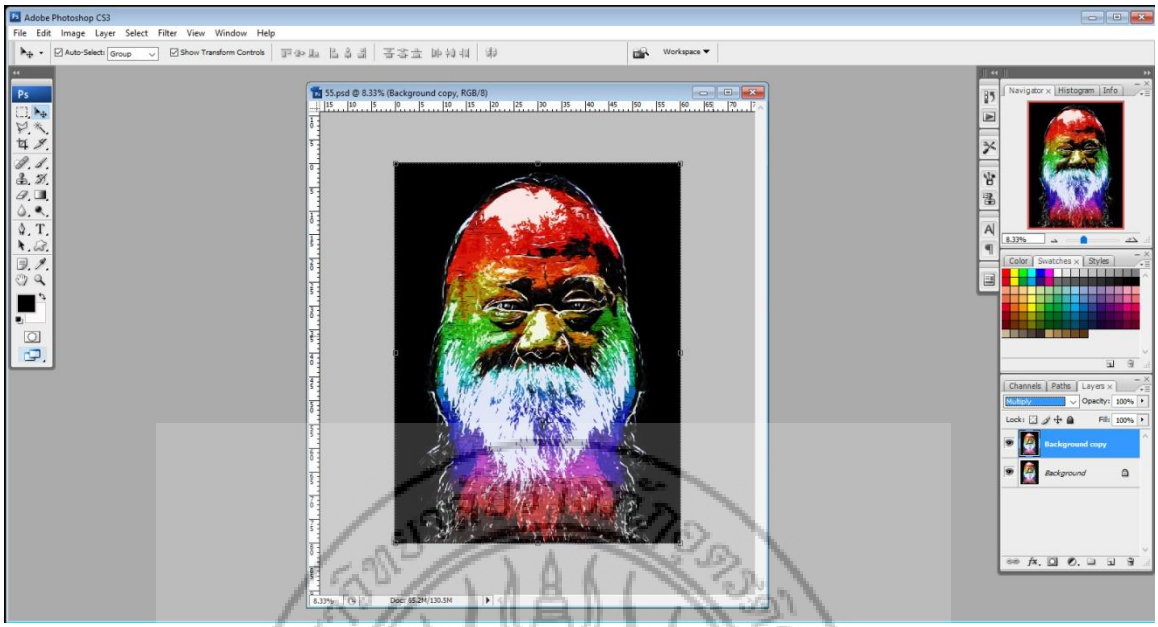


ภาพที่ 3.12 ปรับภาพลายเส้นสีขาวซ้อนโครงสร้างภาพ

12. แสดงภาพโครงสร้างเส้นขาวเพื่อให้ภาพนั้นซ้อนกันมองเห็นเป็นมิติของโครงสร้างภาพด้านนอกของใบหน้า ดังภาพที่ 3.12

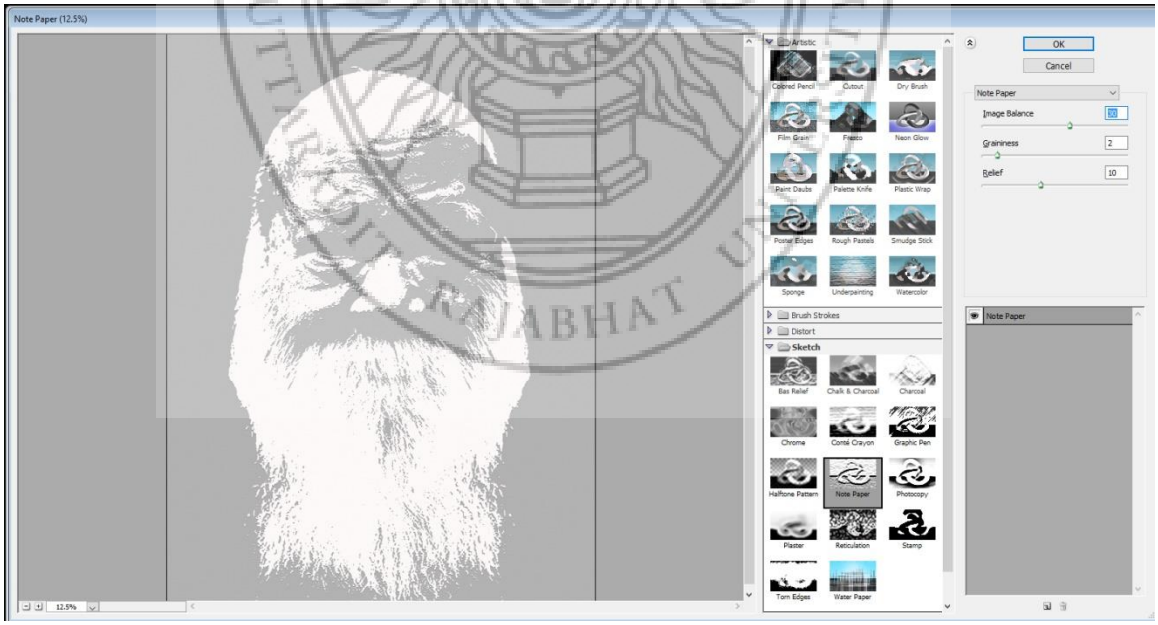
ภาพที่ 3.13 การปรับแต่งด้วย Filter – Cutout

13. ปรับภาพให้เกิดมิติและรูปแบบที่น่าสนใจ ตามที่เราต้องการด้วยคำสั่ง Filter - Artistic – Cutout ดังภาพที่ 3.13 -3.14



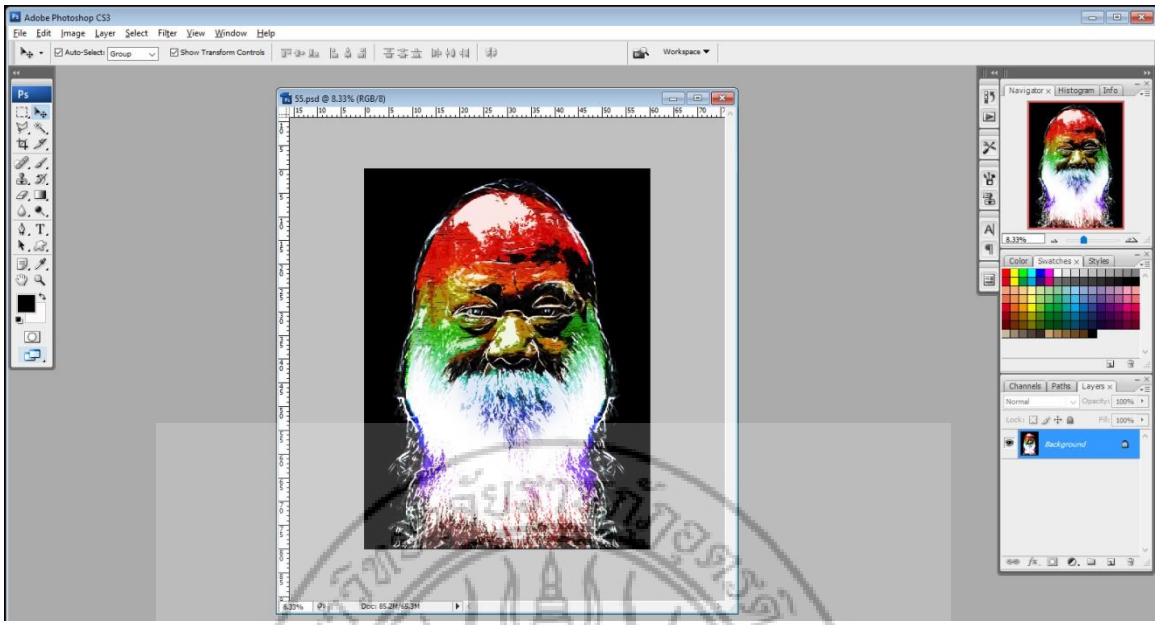
ภาพที่ 3.14 ภาพปรับสีและความคมชัดของภาพ

14. ปรับภาพถ่ายในการซ้อนกันให้มีความคมชัดและการจัดวางองค์ประกอบของภาพ สีสันตามที่เราต้องการเพื่อการมองที่น่าสนใจ และตัดต่อเพิ่มหนวดเคา ดังภาพที่ 3.15-3.16



ภาพที่ 3.15 การปรับตกแต่งหนวดเคาจากภาพ

15. ปรับแต่ง Effect หนวดเคาให้กับภาพถ่ายโดยจะใช้คำสั่ง Filter-Artistic-Sketch-Note Paper ปรับตั้งค่าตามความต้องการของเรา และตัดต่อเพิ่มหนวดเคา ดังภาพที่ 3.15-3.16

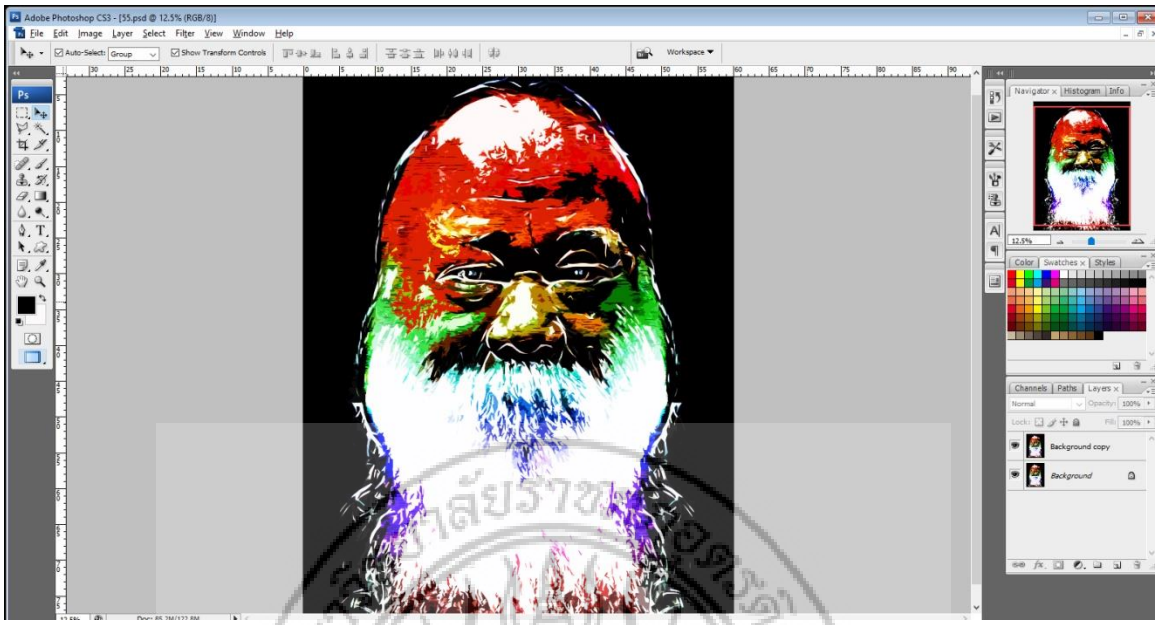


ภาพที่ 3.16การปรับตกแต่ง Filter-Effect เพื่อความน่าสนใจของภาพ

16. ปรับตกแต่งเพิ่มหนวดเคา ให้กับภาพให้สมบูรณ์มากขึ้น ด้วยเครื่องมือยางลบ ตามความต้องการของเรา ดังภาพ

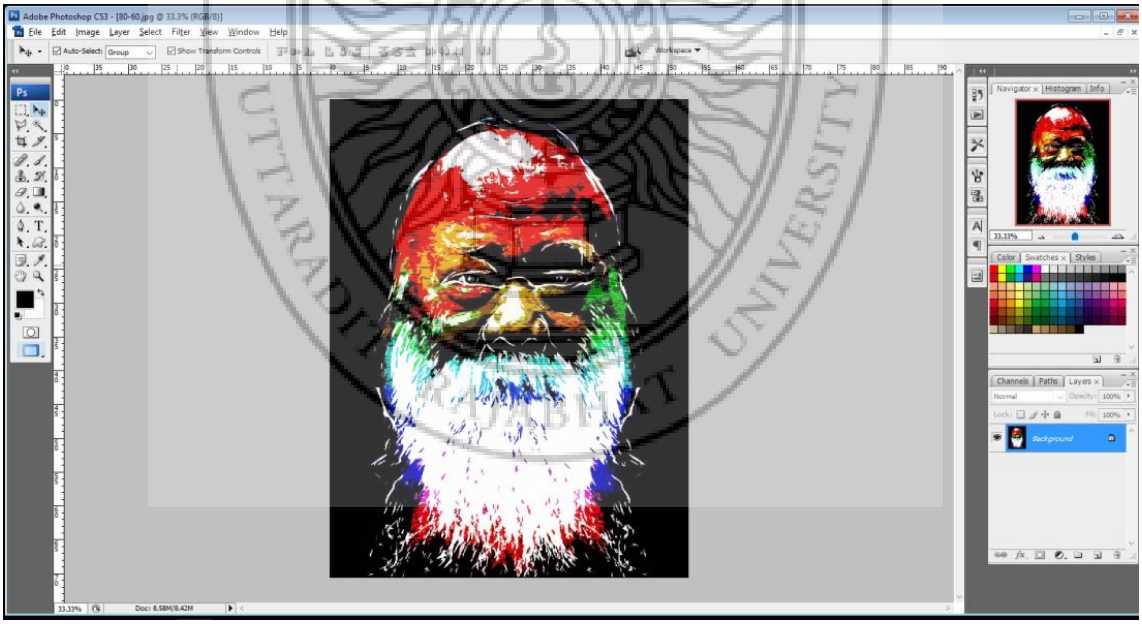
ภาพที่ 3.17 การปรับตกแต่ง Filter – Cutout

17. ปรับแต่ง Effect ให้กับดภาพโดยใช้คำสั่ง Filter-Artistic- Cutout ปรับตั้งค่าตามความต้องการของเรา ดังภาพที่ 3.17-3.18



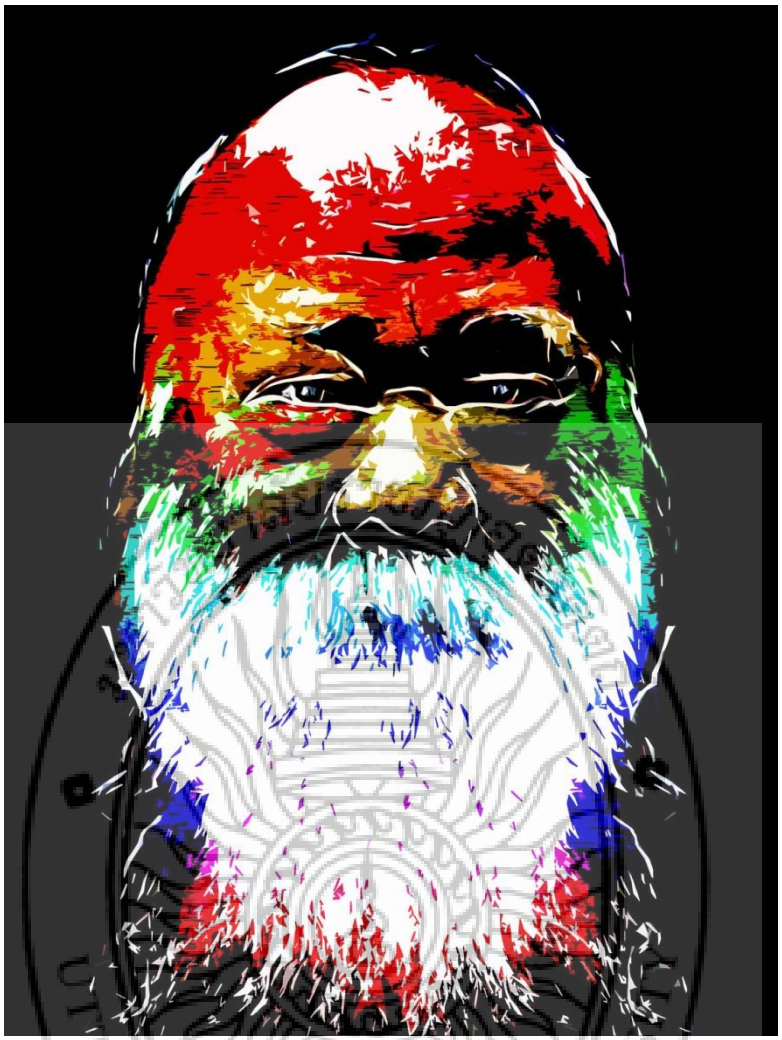
ภาพที่ 3.18 การปรับตกแต่ง Filter- Cutout

18. ภาพแสดงการปรับแต่ง Effect - Cutout ตามที่เราต้องการ ดังภาพ



ภาพที่ 3.19 การตกแต่งเพื่อความน่าสนใจของภาพให้สมบูรณ์

19.ภาพแสดงการตกแต่งผลงานที่สมบูรณ์ให้มีความน่าสนใจในการนำเสนอภาพอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี ที่สมบูรณ์



ภาพที่ 3.20 ภาพผลงานสมบูรณ์

20. ได้ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นเป็นผลงานจากเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก ดังภาพที่ 3.3 ถึง 3.20 โดยเริ่มจากการกำหนดหน้ากระดาษของผลงานเปิด file ภาพถ่ายถ่ายที่เราเตรียมไว้และภาพอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี ที่นำมาตัดต่อซ้อน Layers กันเพื่อให้เกิดมิติขึ้น นำมาจัดองค์ประกอบของภาพให้ได้ภาพที่เราต้องการและดำเนินการปรับรูปแบบของคำสั่งต่างๆ รวมถึงปรับแต่ง Effect ให้กับภาพแต่ละภาพโดยจะใช้คำสั่ง Filter-Artistic ต่างๆปรับตั้งค่าตามความต้องการของเรา และสื่อออกมาให้เห็นถึงเรื่องราวต่างๆของการแสดงภาพที่เรามองเห็นเพียงภาพภาพเดียวแต่สามารถจินตนาการถึงเรื่องราวต่างๆ ทั้งในด้าน เส้น สี น้ำหนัก แสง พื้นผิว รูปทรง องค์ประกอบต่างๆ ที่มีความสอดรับกันได้อย่างลงตัว ให้เกิดความรู้สึกถึงบรรยากาศ ของสี ลวดลายต่าง ๆ ที่มีความสดใส ด้วยสีสันที่ชัดเจนในการนำเสนอภาพ สีที่นำมาใช้ให้อยู่ในคู่สีของบรรยากาศสีสันสดและมีความขัดแย้งกัน เช่น สีขาว สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีม่วง สีดำ สีน้ำเงิน เส้นสีของโครงสร้าง ในการทับซ้อนภาพทำให้มองเห็นเป็นลักษณะของโครงสร้างใบหน้าอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี ตามจินตนาการความน่าสนใจและเป็นจุดเด่นของภาพโดยรวมแสดงอารมณ์ความรู้สึกในภาพมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะเส้นสีที่ต่างกัน ภาพของพื้นผิว รูปแบบลายเส้น การเชื่อมโยงกันแสดงถึงความรู้สึกตามจินตนาการในการมองเห็นถึงความงามสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่ออกมาจากภาพ

ในการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการวิเคราะห์ผลงานเพื่อความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงาน
2. การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

บทที่ 4
การวิเคราะห์การสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ผลงานวิจัยชุดนี้มีการพัฒนาการสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหาและในด้านเทคนิควิธีการผ่านกระบวนการการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ผ่านขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ทั้งการพัฒนาจากภาพถ่ายและการสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง ขั้นตอนต่อมาเป็นกระบวนการสำคัญนั่นก็คือขั้นตอนของการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อศึกษาถึงทัศนธาตุๆ ที่นำมาใช้ในผลงาน ซึ่งได้แบ่งออกเป็นรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ทัศนธาตุ
2. การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในผลงานชุดนี้ประกอบด้วย รูปทรง เส้น สี พื้นผิว และที่ว่าง ซึ่งในแต่ละผลงานมีการนำมาใช้มากน้อยแตกต่างกันไปเพื่อให้มีความสอดคล้องกับแนวความคิด และเพื่อให้เกิดความลงตัวในผลงานที่สร้างขึ้นเป็นผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกประกอบด้วยภาพถ่ายอาจารย์ถวัลย์ที่นำมาสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้ภาพถ่ายเป็นตัวกำหนดโครงสร้างภาพอาจารย์ถวัลย์ ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจในผลงานมากขึ้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์โดยจำแนกส่วนประกอบในแต่ละประเภท

ภาพที่ 4.1 ภาพผลงาน นึกถึงอาจารย์ถวัลย์

รูปทรง (Form)

รูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอมีอยู่หนึ่งลักษณะคือ ภาพใบหน้าของอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี ตอบสนองความรู้สึกภายในของผู้วิจัย เป็นภาพที่มองเห็นโครงสร้างหลักของใบหน้าสีหน้าแววตา หนวดเคา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของท่าน นำมาจัดองค์ประกอบสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคกราฟิกให้เกิดความงามและเป็นเอกภาพของผลงาน โดยต้องการที่จะแทนค่าถึงภาพสะท้อน การนึกถึง ความเป็นตัวตนของอาจารย์ถวัลย์ ในด้านศิลปะ เกิดการรับรู้ว่าคนนั้นคือใคร ทำให้เกิดความรู้สึกภาพจินตนาการที่อยู่ในประสบการณ์ ความทรงจำ ผลงานของท่าน คำสอนที่มีคุณค่าที่ผ่านมา ก่อเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ต่อไป

เส้น (Line)

ลักษณะของเส้นในผลงานชิ้นนี้จะเป็นลักษณะของเส้นตรง เส้นโค้ง เฉียง หยัก เป็นส่วนใหญ่ มีการซ้ำของเส้นและขนาดความสั้นและความยาวแตกต่างกันไป เว้นระยะ และช่องว่าง ระหว่างรูปทรง จนเกิดเป็นพื้นผิวที่มีมิติ แทนค่าถึงความรู้สึกของพื้นผิวการเคลื่อนไหวของภาพ อย่างต่อเนื่อง การเป็นอิสระระหว่างโครงสร้างและเส้นประกอบกัน แทนค่าความรู้สึกถึงจินตนาการที่ไม่จำกัดขอบเขตในการทำงานของเส้น

สี (Colour)

การใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ใช้สีแดง ส้ม น้ำตาล เขียว ฟ้า น้ำเงิน ดำ ขาว โดยเป็นลักษณะของสีสดใสเป็นส่วนใหญ่ คุณสมบัติของสีต่างๆ สามารถนำมาประกอบกันทำให้เกิดภาพที่เห็นได้อย่างสดใส และสร้างจินตนาการ ในความคิดต่างๆ ของการแทนค่าสีต่างๆ สีแดงและสีดำบนใบหน้า แทนค่าของประสบการณ์การทำงานที่เข้มข้นดุเดือดในการสร้างสรรค์ผลงานของอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี สีส้มและสีน้ำตาล แทนค่าความคิดจินตนาการที่ล้ำลึกในการทำงาน สีเขียว แทนค่าถึงการเข้าถึงบทเรียนของผู้รู้เป็นครูผู้สั่งสอนลูกศิษย์ในการผลิตสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ อย่างสมบูรณ์ สีฟ้าและสีน้ำเงิน แทนค่า ความเป็นอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ และสีขาว แทนค่าความบริสุทธิ์ใจที่ขาวสะอาดผู้มีแต่ให้คุณประโยชน์แก่ผู้ที่ได้รู้จักและผลงานของท่านต่างๆที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น จนเกิดเป็นพื้นผิวที่มีมิติของค่าน้ำหนักอ่อน เข้ม กลาง ตามสีต่างๆ เพื่อแทนค่าถึงความรู้สึกของพื้นผิวของใบหน้าที่มีสีสันพบเจอแสงสีต่างๆ เป็นการแสดงให้นึกคิดถึงการพบหน้าของครู ลูกศิษย์ ญาติ พี่ น้องต่างๆ ในสถานที่ที่แตกต่างกันไป โดยใช้หลักการของสีวรรณะเดียว คือกลุ่มสีที่แบ่งออกเป็นวงล้อของสีเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน (warm tone) ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะร้อน วรรณะเย็น (cool tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง สีเหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สงบ สดชื่น (สีเหลืองกับสีม่วงอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ) การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้เกิดภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งเอกภาพ ความกลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้มาก

ลักษณะผิว (Texture)

ผลงานที่สร้างขึ้นนี้ ผิวจะให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ เห็นเป็นลักษณะผิวหยาบและขรุขระ เปรียบเสมือนการเชื่อมโยงโครงสร้างของประสบการณ์การสร้างจินตนาการในการทำงานที่ผ่านมาเข้าด้วยกันโดยการใช้เทคนิค กราฟิก Effect ของคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบันสร้างสรรค์ผลงานลักษณะของพื้นผิว ที่จะเลือกและค้นหาในความต้องการเพื่อให้ได้มาซึ่งความสวยงามที่ตนต้องการที่มีความเหมาะสมและลงตัวมากที่สุด

พื้นที่ว่าง (Space)

ในการสร้างผลงานชิ้นนี้ พื้นที่ว่างภายนอกรูปทรงอันเกิดจากการตัดกันระหว่างสีและของภาพพื้นผิว กับรูปทรงหลักของใบหน้าอาจารย์ถวัลย์ และสีสันโครงสร้างลายเส้นแสดงความเป็นขอบเขตภายนอก ทำให้ภาพอาจมีการซับซ้อนการรับรู้ แต่ก็สามารถเข้าใจถึงความงดงามของสีสันกับพื้นที่ว่างตามภาพ

การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

จากการใช้ทัศนธาตุทั้งหมดทำให้เกิดการโครงสร้างรูปทรงจากคอมพิวเตอร์กราฟิก จนเกิดเป็นรูปทรงของภาพกราฟิกนึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ที่มีพื้นผิวหยาบ และขรุขระ แต่มีมิติของเส้น สี น้ำหนัก อ่อน กลาง เข้ม เพื่อแทนค่าถึงความรู้สึกของความทรงจำประสบการณ์จินตนาการ และเกิดความเป็นเอกภาพโดยการแทนค่าถึงการนึกถึงบุคคลสำคัญ ที่มีประสบการณ์ด้านศิลปะท่านหนึ่งมีประวัติและผลงานมากมาย สร้างจินตนาการลำลึกไว้ เกิดแรงบัลดาลใจสร้างความรู้สึกตอบสนองในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป

1.ความกลมกลืน (Harmony)

การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยมีรูปทรงจากภาพถ่ายสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวิธีการขั้นตอนหลักการขององค์ประกอบศิลป์ รูปทรงที่สอดคล้องจึงทำให้เกิดความกลมกลืนกันของโครงสร้างเสมือนจริงได้อย่างลงตัว

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลาย จากรูปทรงของการตัดทอนของภาพใช้เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง ที่มีทำให้เกิดภาพกราฟิกและจินตนาการเกิดอารมณ์ความรู้สึกคุณค่าความงาม สามารถรับรู้ความหมายไปในทิศทางเดียวกันคือภาพอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี

3. ความสมดุล (Balance)

ผลงานมีน้ำหนักซ้ายขวาเท่ากันแบบสมมาตร นอกจากนั้นยังมีขนาดของรูปทรงที่เท่ากันทั้งชิ้นงานจัดกลางผลงานอย่างมีจังหวะซึ่งทำให้รู้สึกถึงความสมดุล

4. สัดส่วน (Proportion)

ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยให้สัดส่วนของผลงานแบบกึ่งกลางทั้งซ้ายและขวาที่มีขนาดสัดส่วนของรูปทรงที่ตรงกลาง จัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์กันและมีความหมายของสีสันความคิดจินตนาการต่อความงามและการมองเห็น

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ลักษณะของความเป็นเด่นของงานชิ้นนี้อยู่ที่สีและรูปทรงแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกออกมาจากตัวผลงาน มีความเคลื่อนไหวของรูปทรงที่เป็นจุดเด่นของภาพรวมและการสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กันกับองค์ประกอบโดยรวมของภาพ

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ มีวัตถุประสงค์การวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย และสรุปผลการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ เรื่อง นึกถึง อาจารย์ถวัลย์

2. เพื่อต้องการศึกษาและถ่ายทอดความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรียศาสตร์ เรื่อง นึกถึง อาจารย์ถวัลย์

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยเรื่องการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวความคิดของการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก เรื่องนึกถึงอาจารย์ถวัลย์ โดยการถ่ายทอดความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อครูบาอาจารย์ที่อยู่ในความทรงจำที่สำคัญ สะท้อนความรู้สึกความงามของรูปแบบผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งแสดงถึงภาพสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ในตัวอาจารย์ถวัลย์ ในด้านศิลปะโดยการจัดการกับภาพถ่ายโดยใช้คอมพิวเตอร์กับงานสื่อสิ่งพิมพ์ ที่สร้างสรรค์ขึ้น ให้เกิดเป็นรูปทรงที่มองเห็น รับรู้ด้วยโครงสร้างแล้วถ่ายทอดเพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึกสะท้อนแง่มุมเชิงสุนทรีศาสตร์ โดยผ่านการเชื่อมโยงระหว่างภาพต่อภาพเป็นมิติ จึงเป็นโครงสร้างที่สำคัญก่อให้เกิดเรื่องอารมณ์ความรู้สึกและความงาม ในผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น

สรุป

1. ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องนึกถึงอาจารย์ถวัลย์ โดยการมองเห็น จากการภาพถ่ายสะท้อนความรู้สึกจินตนาการเป็นรูปแบบผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์งานกราฟิกทางสุนทรีศาสตร์ ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบ เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง และอื่นๆ คือลักษณะด้านที่เป็นนามธรรมของการมองเห็นแต่ละบุคคลความสวยงามจากสีสันภาพอาจารย์ถวัลย์ โดยเกิดการมองเห็นในลักษณะ เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง เส้น หรือ ร่องรอยที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมี มิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ

2. การสร้างรูปแบบภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก จากการค้นหาแนวทางที่เป็นรูปแบบเฉพาะตน (Individual) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสวยงามด้วยองค์ประกอบศิลป์ แรงบันดาลอิทธิพล

งานออกแบบกราฟิก ความสวยงามของสีสันที่เกิดขึ้น ต่อประสบการณ์ภาพสะท้อนนึกถึงจากภาพถ่ายถ่ายทอดจากการศึกษาเป็นภาพกราฟิกที่มีผลต่อความสวยงาม บ่งบอกถึงคุณค่าทางจิตใจ

แนวคิดดังกล่าวก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะการแสดงออกด้วยเนื้อหา เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง และอื่นๆ โดยผลงานถ่ายทอดความงามที่แฝงในความสวยงามจากการรวมลักษณะเฉพาะขององค์ประกอบศิลป์ ในลักษณะผลงานภาพพิมพ์ โดยผ่านการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะในรูปแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก จากการทำงานซึ่งมีทั้งการพัฒนามุมมองและฝีมือทำให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ซึ่งสิ่งที่ได้กล่าวมาในขั้นต้น เราสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้ได้ผลงานในชิ้นต่อไปได้ให้ผลงานมีความสวยงามมีเรื่องราวไม่ซับซ้อนมากมีความชัดเจนมากขึ้น

3. สุนทรียศาสตร์ (aesthetics) เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการศึกษาเรื่องมาตรฐานของความงามในเชิงทฤษฎีอันเกี่ยวกับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ กฎเกณฑ์ทางศิลปะ สุนทรียศาสตร์นับว่าเป็นแขนงหนึ่งของปรัชญาในส่วนที่เกี่ยวข้องกันกับการแสวงหาคุณค่า(axiology) ในสมัยก่อนวิชานี้เป็นที่รู้จักกันในรูปของวิชา ทฤษฎีแห่งความงาม (theory of beauty) หรือปรัชญาแห่งรสนิยม (philosophy of taste) คำว่า สุนทรียศาสตร์ มาจากศัพท์ภาษาบาลี ว่า สุนทรียะ แปลว่า ดี งาม สุนทรียะจึงมีความหมายตามรากศัพท์ว่าวิชาที่ว่าด้วยความงาม ในความหมายของคำเดียวกันนี้นักปราชญ์ชาวเยอรมันชื่อ Alexander Baumgarten(1718-1762) ได้เลือกคำในภาษากรีกมาใช้คือคำว่า aisthetics ซึ่งหมายถึงการรับรู้ตามความรู้สึก (sense perception) เป็นวิชา เกี่ยวกับเรื่องทฤษฎีแห่งความงามตรงกับภาษาอังกฤษว่า aesthetics ส่วนในภาษาไทยใช้คำว่าสุนทรียศาสตร์ ซึ่งหมายถึง วิชาศิลปะทั่วไป ดังนั้นจึงถือว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียศาสตร์หรือเมื่อกล่าวถึงสุนทรียศาสตร์เมื่อใดก็มักจะเกี่ยวข้องกับศิลปะนั่นเอง ทั้งนี้สุนทรียศาสตร์ในระดับพื้นฐานจิตใจของมนุษย์ หมายถึงความงามที่งามแท้ มิใช่ความงามในความหมายหรือความเข้าใจของคนทั่ว ๆ ไป ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบอัตวิสัย (subjective) ว่างามหรือไม่งามอยู่ที่ใจชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะส่วนตัว เพราะต่างคนต่างมีภูมิหลังของประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ความชอบหรือไม่ชอบยังขึ้นอยู่กับค่านิยม (value) ของแต่ละบุคคลซึ่งมักจะถูกกำหนดโดยมาตรฐานของสังคมที่ดำรงอยู่ สุนทรียภาพ เป็นความงามที่ลึกซึ้ง โดยเป็นผลของการถ่ายทอดการแสดงออกของมนุษย์เพื่อเป็นการสื่อสารให้สังคมได้รับรู้ อาจเป็นการถ่ายทอดอารมณ์สะเทือนใจ และแนวความคิดจากผู้สร้าง(composer) ไปยังผู้เสพ (listener) ซึ่งภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก เรื่องนึกถึงอาจารย์ถวัลย์ เป็นผลงานศิลปะแขนงหนึ่งในการสื่อสารงานศิลปะจากผู้สร้างไปยังผู้เสพด้วยการมองเห็นความงามเป็นหลัก แม้ว่าการรับรู้ดังกล่าวจะเกิดสุนทรียะมากน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ในประเด็นดังกล่าวจะเห็นได้ว่ามาตรฐานทางสุนทรียะจะถูกกำหนดบทบาทให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานเป็นหลัก เพราะเขาเป็นผู้กำหนดกรอบแนวคิดในการสื่อความรู้สึกนึกคิดผ่านเรื่องราวในการมองเห็นภาพไปยังผู้ดูตามที่ตนเองต้องการ ทั้งนี้อาจเป็นภาพสะท้อนจากเหตุการณ์ บุคคล สำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อรวมอารมณ์และความรู้สึกของคนในสังคม หรือเป็นการสะท้อนจากวิถีชีวิตในระดับรากหญ้าของสังคมนั้น ๆ เป็นต้น

ภาพนึกถึงอาจารย์ถวัลย์ เป็นเรื่องราวโดยประกอบจากภาพถ่ายผ่านประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึก ความงามของรูปแบบผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งแสดงถึงภาพสะท้อนความ

เป็นเอกลักษณ์ในตัวอาจารย์ถวัลย์ ในด้านศิลปะ การนึกถึง ประสบการณ์คุณค่า บุคคลสำคัญทางด้านศิลปะ ถ่ายทอดความเป็นเอกลักษณ์ทางรูปทรงโครงสร้างใบหน้า นำเสนอผ่านประสบการณ์ในการทำงานศิลปะด้านภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก และผ่านการพบเจอ ประวัติ ผลงานต่างๆ ทำให้มีความรู้สึกภาพแห่งความทรงจำและนึกถึงผ่านผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น

ดังนั้นการศึกษาวิจัยในแนวทางเฉพาะตนนี้ จึงทำให้มีแนวคิดที่ต้องการจะถ่ายทอดผลงานในรูปแบบศิลปกรรมร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคเทคโนโลยี ในปัจจุบันนั่นก็คือ คอมพิวเตอร์กราฟิก ออกมาในรูปแบบผลงานภาพพิมพ์ และมีจุดมุ่งหมายให้เกิด การรับรู้แก่สาธารณะชน ท้องถิ่นและสังคม ว่าในยุคปัจจุบันนั้นโลกของเรานั้นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะไม่ใช่เป็นเพียงภาพเขียนภาพวาด ที่สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่มีความสวยงามได้เพียงอย่างเดียว ยังมีรูปแบบเทคนิคอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งถ่ายทอดผลงานความเข้าใจอันดีในเรื่องของศิลปะให้เป็นภาพมองเห็นสื่อถึงความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกทางจิตใจ สังคม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี ที่งดงามประสานกลมกลืนและคงไว้ด้วยความเข้าใจต่อไป

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ สามารถมองประเด็นได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ในแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ สามารถกำหนดกรอบแนวคิดหรือกำหนดมาตรฐานของสุนทรียะได้ 2 ระดับ คือ การเกิดสุนทรียะในระดับพื้นฐานของจิตใจมนุษย์ที่เรียกว่า อัตวิสัย (subjective) และการเกิดสุนทรียะในการกำหนดกรอบมาตรฐานแนวคิดจากวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน(composer) โดยผู้รับงานศิลปะจะเข้าใจในวัตถุประสงค์ของงานได้อย่างลึกซึ้ง และนำพาไปสู่ความมีสุนทรียภาพ ฉัตยาพร เสมอใจ และมัทนียา สมมิ (2546) ให้ความหมายของการรับรู้ (Perception) ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้บริโภค เลือก จัดการ และแปลความสิ่งที่มากระทบ หรือที่เรียกว่าปัจจัยนำเข้า ในการสร้างภาพที่มีความหมายโดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัส และความรู้สึกทางจิตใจ แล้วทำการสรุปและตีความสิ่งสัมผัสนั้น ๆ เพื่อที่จะสร้างภาพในสมองที่มีความหมาย หรือมีความสอดคล้องกับภาพความทรงจำเดิม

2. การวิเคราะห์แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ต่อเรื่องนึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก สามารถวิเคราะห์ได้ 2 ประการ คือ 1) การวิเคราะห์ตัวตนทางสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ ซึ่งมีปัจจัยในการคำนึงถึงมาตรฐานของสุนทรียศาสตร์ คือ ความเป็น อัตวิสัย และกรอบมาตรฐานแนวคิดวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน 2) การวิเคราะห์ตัวตนของสุนทรียศาสตร์ที่มีต่อสังคม ซึ่งส่วนนี้จำเป็นที่ต้องเชื่อมโยงกับส่วนของอัตวิสัย ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2538) ให้ความหมายของคำว่า “การรับรู้ คือ กระบวนการซึ่งแต่ละบุคคลเลือกสรร จัดระเบียบและตีความหมายสิ่งกระตุ้นออกเป็นภาพที่มีความหมายและเป็นภาพรวมของโลก” เพราะจิตสำนึกในตัวตนจะสะท้อนผ่านโครงสร้างทางสังคมของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ทั้งยังแยกย่อยไปถึงระดับของโครงสร้างหน้าที่ประจักษ์ และโครงสร้างหน้าที่แฝง ทั้งนี้ยังมองถึงโครงสร้างในภาพรวมที่เป็นวิถีชีวิต ประเพณี สังคม วัฒนธรรม ศาสนา ความเชื่อ การเมืองการปกครอง ตลอดจนกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก เป็นต้น ภาพรวมที่เกิดขึ้นจะสะท้อนการเกิดพลังทางสังคมที่เรียกว่า สังคม

มวลชน (mass society) ทั้งนี้จะเป็นปัจจัยในการปรับเปลี่ยนท่าทีทางสังคมที่เป็นแบบการเปลี่ยนผ่านจากตัวตนเดิมไปตัวตนใหม่ ,การเปลี่ยนผ่านตัวตนแบบผสมผสาน หรือการเปลี่ยนผ่านทางสังคมในมิติเชิงซ้อนในแต่ละส่วนของกลุ่มชน เป็นต้น

ดังนั้นการวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นในการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกเชิงสุนทรีศาสตร์เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์ ก็เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากกระบวนการคิดที่สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนการสร้างสรรค์ประยุกต์ และนำไปใช้พัฒนาผลงานอย่างสร้างสรรค์ในสภาวะที่เหมาะสมต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าถ้าเราเข้าถึงศิลปะได้แท้จริง เราจะซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของงานศิลปะทั้งหลาย ไม่ว่าจะด้วยเทคนิคอะไรก็ตามในโลกนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณค่าของความงามจากประสบการณ์ วิถีชีวิต สังคม ที่เป็นหัวใจของการดำรงชีวิตประจำวัน มีการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกต่อผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น ในรูปแบบแง่มุมต่างๆ ที่ผ่านการถ่ายทอดด้วยเทคนิคทางศิลปะอย่างลงตัว และเพื่อการศึกษาแนวทางในการทำงานด้านศิลปะต่อไป

2. การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะคอมพิวเตอร์กราฟิกที่จะสร้างสรรค์ขึ้นในครั้งต่อไปจะเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เป็นการผสมผสานการแสดงออกจากประสบการณ์ที่ผ่านมาสร้างสรรค์ขึ้นจากภาพ ทำให้เกิดความหมายใหม่หรือสร้างด้วยเทคนิคกระบวนการจากภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีเรื่องราวต่างๆ เข้ามามีบทบาท ต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะอย่างมีความสุขและเผยแพร่ต่อสาธารณะได้ชื่นชม และสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ไกรสร ประเสริฐ. (2544). **การศึกษาผลงานหนังใหญ่ของ กมล ทัศนาญชลี และผลงานภาพพิมพ์ของ แคธี โคลล์วิทซ์ เพื่องานศิลปะสร้างสรรค์.** ปริญญานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ชลูด นิ่ มเสมอ.(2531). **องค์ประกอบของศิลปะ.** กรุงเทพฯ : บริษัทสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์. (2543). **“การวิจัยทางศิลปะ”**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐวุฒิ เพชรฉกรรจ์. (2547). **การศึกษาวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ของ ประพันธ์ศรีสุตา ตั้งแต่ปี พ.ศ.2503 จนถึง พ.ศ.2513.** ปริญญานิพนธ์ กศ.บ. (ทัศนศิลป์ : ศิลปศึกษา). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ฉัตยาพร เสมอใจ และมัทนียา สมมิ. (2546). **พฤติกรรมผู้บริโภค.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ธรรกมลการพิมพ์.

นีลนุช ไทยศิริ. (2545). **การศึกษาศิลปะภาพพิมพ์ของ แคธี โคลล์วิทซ์.** ปริญญานิพนธ์ ศป.ม.(ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. (2544). **เทคนิคการออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ศุภร เสรีรัตน์. 2540. **พฤติกรรมผู้บริโภค.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2538). **พฤติกรรมผู้บริโภค.** กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. (2549). **การสื่อสารเพื่อการพัฒนา: พัฒนาการ แนวคิด สภาพการณ์ในสังคมไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. (2549). **หลักการสื่อสารมวลชน**. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

อุกฤษณ์ มารังค์. **ทฤษฎีพื้นฐานกราฟิก**. (ออนไลน์). สืบค้นจาก http://lms.mju.ac.th/courses/169/locker/CH01-T01-P03.htm (20 มกราคม 2561).

Art online. (2552). **การวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะ**. (ออนไลน์). สืบค้นจาก http://www.cpss.ac.th/learnonline/art_bun_52/Art/Less_1.html (20 มกราคม 2561).

Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (1994). ***Consumer behavior***. (5th ed.). Englewood Cliffs,N. J. : Prentice-Hall.

ภาคผนวก

ภาพผลงาน
ศิลปะภาพพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก เรื่อง นึกถึงอาจารย์ถวัลย์

ชื่อผลงาน : นึกถึงอาจารย์ถวัลย์
เทคนิค : คอมพิวเตอร์กราฟิก
ขนาด : 60 X 80 ซ.ม.