

ใบความรู้ เรื่อง ศิลปะบนฝาท่อ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง การออกแบบลวดลายบนฝาท่อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง การออกแบบร่างลวดลายบนฝาท่อ

รายวิชา ศิลปะ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ชื่อ - นามสกุล _____ เลขที่ _____ ระดับชั้น _____

สวัสดีค่ะนักเรียน ยินดีต้อนรับทุกคนเข้าสู่วิชาศิลปะกันอีกครั้ง ครึ่งที่แล้ว เราได้เรียนรู้เหตุผลของการดึงเอาสิ่งแวดล้อมมาใช้ในการออกแบบงานศิลปะกันไปแล้ว ในวันนี้ เราจะมาศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ดึงเอาสิ่งแวดล้อมมาใช้ในการออกแบบ เพื่อที่จะได้เอาความรู้จากการเรียนมาสร้างชิ้นงานของพวกเขาอีกค่ะ



สำหรับงานศิลปะที่เราจะเลือกศึกษากันนั้นก็คือ **"ศิลปะบนฝาท่อ"** ก่อนอื่นเลย เราต้องมาศึกษารูปแบบของงานศิลปะบนฝาท่อกันก่อน ว่าจะมีรูปแบบไหน มีความสำคัญอย่างไร ทำให้ต้องมียางงานศิลปะอยู่บนฝาท่อ ซึ่งจะมีกรณีศึกษาอยู่ 2 กรณี คือในประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น เราจะมาดูกันว่าศิลปะบนฝาท่อแต่ละประเทศจะทำให้เราได้มุมมองเกี่ยวกับศิลปะและสิ่งแวดล้อมในด้านใดกันบ้างค่ะ



"ศิลปะบนฝาท่อในประเทศไทย"

นักเรียนรู้ไหมคะว่าในประเทศไทย เริ่มมีการสร้างงานศิลปะบนฝาท่อกันแล้ว ซึ่งที่ใกล้ที่สุดที่เราสามารถไปเยี่ยมชมกันได้ อยู่ในกรุงเทพมหานครนี่เองค่ะ โดยการทาสีบนฝาท่อนี้ จริง ๆ แล้วเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยของมหาวิทยาลัยศิลปากรร่วมกับสำนักผังเมือง กรุงเทพมหานคร ที่ต้องการพัฒนาพื้นที่ด้วยงานศิลปะและต้องการให้ผู้คนหันมาเห็นคุณค่าและมีส่วนร่วมในการดูแลพื้นที่และงานศิลปะ ซึ่งศิลปะบนฝาท่อเองก็เป็นหนึ่งในชิ้นงานที่ถูกจัดทำขึ้นในการทำวิจัย และติดตั้งกระจายอยู่บริเวณสะพานเหล็ก จำนวน 5 ฝา ต่อไป เรามาลองดูตัวอย่างชิ้นงานฝาท่อกันค่ะ



"ตัวอย่างฝาท่อ"



คลองโอ่งอ่าง



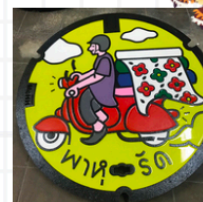
สัมพันธวงศ์



สวัสดี



พระนคร

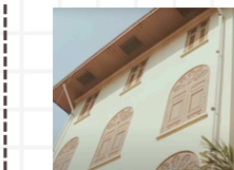


พาทูร์



ลวดลายต่าง ๆ บนฝาท่อมีต้นแบบมาจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีอยู่ในพื้นที่นั้น ไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ธรรมชาติสร้างขึ้นหรือสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นก็ตาม ตัวอย่างเช่น ฝาท่อคลองโอ่งอ่าง ที่แสดงรูปแหล่งน้ำ เรือ และมนุษย์ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ หรือฝาท่อพระนคร ที่ใช้ลายไทยในการออกแบบ ก็อิงมาจากลวดลายของธรรมชาติเช่นกัน

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังบอกอีกว่า หลาย ๆ สิ่งที่ถูกออกแบบขึ้น ได้มีการอิงรูปแบบมาจากลวดลายต่าง ๆ ที่มีอยู่ เช่น รั้วกันตึกที่อิงลวดลายมาจากสถาปัตยกรรม งานเซรามิกที่อิงลวดลายมาจากศิลปะอินเดียและจีน ทั้งนี้ก็เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและสอดคล้องไปกับพื้นที่ ซึ่งก็คือการนำหลักการออกแบบมาใช้ในการทำงานด้วยนั่นเอง



ฝาท่อมังกร

อย่างไรก็ตาม การนำสิ่งแวดล้อมมาใช้ในการออกแบบ นั้นยังมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เพราะในแต่ละพื้นที่หรือในแต่ละวัฒนธรรมก็ยังคงมีความเชื่อบางอย่างอยู่ ทำให้จำเป็นต้องระมัดระวังในการนำมาใช้ ตัวอย่างเช่นฝาท่อเขตสัมพันธวงศ์ เดิมถูกออกแบบให้เป็นรูปมังกร เพื่อเชื่อมเข้ากับวัฒนธรรมจีน ก็ต้องเปลี่ยนรูปแบบ เพราะหากนำไปติดตั้งก็อาจทำให้เกิดผลเสียตามมา เพราะชาวจีนมองมังกรเป็นเทพเจ้า หากจะนำมาไว้บนพื้นให้คนเดินเหยียบก็คงจะไม่เหมาะสม ทำให้จำเป็นต้องคิดถึงเรื่องวัตถุประสงค์ในการใช้งานกับข้อยกเว้นควบคู่กันไป



ต่อไป เราจะมาเรียนรู้ประโยชน์ของศิลปะบนฝาท่อกันค่ะ



Q: ศิลปะบนฝาท่อมีประโยชน์อื่น ๆ นอกจากความสวยงามด้วยหรือครับ?

A: ลวดลายบนฝาท่อ เป็นสิ่งที่มีประโยชน์มากกว่าที่เราคิดกันอีกนะค่ะ หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าลวดลายเหล่านั้น มีประโยชน์เพื่อความสวยงามเพียงอย่างเดียว แน่่อนว่าความสวยงามนั้นก็เป็นส่วนหนึ่ง แต่จริง ๆ แล้ว จากการศึกษาพบว่า ลวดลายบนฝาท่อมีประโยชน์มากกว่านั้นอีก จะมีอะไรบ้าง ตามมาดูกันเลย!

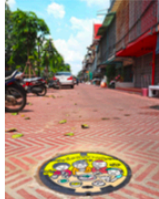
“ประโยชน์ของลวดลายบนฝาท่อ”



1. สร้างสีสันให้พื้นที่ด้วยศิลปะ



ฝาท่อเขตสัมพันธวงศ์



ฝาท่อเขตพระนคร



สวยงาม และ ประหยัดพื้นที่



ข้อนี้ก็คือประโยชน์ทางด้านความงามที่เกิดขึ้นกับพื้นที่ จากตัวอย่างรูปฝาท่อของเขตสัมพันธวงศ์และเขตพระนคร เราจะเห็นได้ว่า การสร้างศิลปะลงไปบนฝาท่อแล้วนำไปติดตั้งในพื้นที่ ก็คือ**การนำงานศิลปะเข้าไปตกแต่งให้เกิดความสวยงาม ทำให้พื้นที่ที่มีสีสนับมากขึ้น** แม้ว่าจะเป็นส่วนเล็ก ๆ ก็ตาม นอกจากนี้งานศิลปะบนฝาท่อแล้ว จากคลิปวิดีโอเราจะเห็นว่ามีงานศิลปะอื่น ๆ อีกมากมายที่ได้ถูกสร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็น งานเซรามิก รั้วกันตก งานจิตรกรรม และงานประติมากรรม งานศิลปะเหล่านี้ก็ได้ดึงเอาสิ่งแวดล้อมมาใช้ในการออกแบบเช่นกัน ซึ่งล้วนแล้วแต่**สร้างสีสันให้กับพื้นที่และสร้างความน่าสนใจให้กับพื้นที่ได้เป็นอย่างดี** จึงเรียกว่าเป็นการพัฒนาพื้นที่ด้วยศิลปะเลยก็ว่าได้



เซรามิก



งานจิตรกรรมบนผนัง/GRAPHIC WALL



รั้วกันตก



ประติมากรรมปูนต้ำ

2. สื่อสารอัตลักษณ์ของพื้นที่



ฝาท่อคลองโอ่งอ่าง



ฝาท่อพาหุรัด



นอกจากงานศิลปะบนฝาท่อจะมีความสวยงามแล้ว อีกประโยชน์หนึ่งคือสามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้จากตัวอย่างด้านบน เริ่มจากด้านซ้าย ฝาท่อคลองโอ่งอ่าง ได้รับการออกแบบโดยดึงเอาวิถีชีวิตของชุมชนในอดีต เช่น การสัญจรด้วยเรือ การค้าขาย ซึ่งเป็นที่มาของชื่อคลองโอ่งอ่าง เข้ามาใช้ในการออกแบบ แสดงให้เห็นว่า**งานศิลปะยังสามารถเชื่อมโยงเข้ากับประวัติศาสตร์ของพื้นที่ให้ผู้คนรับรู้ได้** อีกด้วย หรือจากตัวอย่างด้านขวามือ ฝาท่อพาหุรัด แหล่งขายผ้าที่สำคัญ มีต้นแบบในการออกแบบมาจากการขายผ้าที่นิยมใช้รถจักรยานยนต์ในการขนส่ง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ มิให้เห็นจนชินตา และแน่นอนว่าการนำมาใช้ในการออกแบบเป็นลวดลายบนฝาท่อ ก็แสดงให้เห็นว่า**งานศิลปะสามารถสื่อสารอัตลักษณ์นี้ให้คนเข้าใจและรู้จักได้** จึงกล่าวได้ว่า **ศิลปะบนฝาท่อมีประโยชน์ต่อการนำเสนอประวัติศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ โดยเป็นการนำเสนอผ่านรูปภาพกราฟิก ซึ่งทำให้คนจดจำได้ง่ายและเร็วกว่าตัวหนังสือ**



ภาพผลงานการออกแบบลวดลายบนฝาท่อด้านล่างนี้ เป็นตัวอย่างเพิ่มเติมของฝาท่อในเขตและพื้นที่ต่าง ๆ เพิ่มเติมจากฝาท่อด้านบน แสดงให้เห็นถึงการสื่อสารอัตลักษณ์ของพื้นที่ ด้วยการดึงเอาจุดเด่นของแต่ละมาใช้ในการออกแบบ

ทุก ๆ คนชอบอันไหนกันครับ



ตัวอย่างลวดลายบนฝาท่อของเขตอื่น ๆ

3.

แผนที่การติดตั้งผลงาน

ป้ายโปรโมทการท่องเที่ยว



ภาพ ก
แผนที่ถนนคนเดินคลองโอ่งอ่าง

ศิลปะบนฝาท่อยังมีความสำคัญในด้านการสร้างพิภคการท่องเที่ยวให้กับพื้นที่ จากภาพด้านซ้าย แผนที่การติดตั้งงานศิลปะ ที่บอกว่างานศิลปะแต่ละชิ้นติดตั้งอยู่บริเวณใดของพื้นที่ ซึ่งฝาท่อเองก็เป็นหนึ่งในชิ้นงานศิลปะที่ระบุดูอยู่ในนั้นร่วมกับชิ้นงานอื่น ๆ ต่อมา จึงได้มีการพัฒนามาเป็นแผนที่ถนนคนเดินคลองโอ่งอ่าง (ภาพ ก) ซึ่งเป็นแผนที่ที่ใช้สำหรับนักท่องเที่ยว เพื่อให้ได้ทราบพิภคต่าง ๆ ของพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยว ร้านค้า ร้านอาหาร หรือแม้แตฝาท่อเองก็ตาม นอกจากนี้จะเป็นการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวทั่วไปแล้ว ยังเป็นการนำเสนองานศิลปะเพื่อเชิญชวนให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาเยี่ยมชม หรือเช็คอินในสถานที่ เมื่อนำไปเผยแพร่ก็จะเป็นการนำเสนอพื้นที่ไปด้วย หรือจากภาพทางด้านขวา ที่มีการนำงานศิลปะมาใช้ในการโปรโมทการท่องเที่ยว และกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่ ร่วมกับการแนะนำศิลปิน การแสดง และร้านค้าที่มีอยู่ในงานไปพร้อมกัน แสดงให้เห็นว่า งานศิลปะเองก็เป็นหนึ่งสิ่งที่สามารถสร้างพิภคการท่องเที่ยวและกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับพื้นที่ได้ไม่ต่างต่างสิ่งอื่น ๆ

เป็นอย่างไรกันบ้างคะทุก ๆ คน หลังจากที่ได้เรียนรู้ถึงประโยชน์ของงานศิลปะบนฝาท่อ ไม่น่าเชื่อเลยนะคะว่าฝาท่ออันเล็ก ๆ ที่หลาย ๆ คนอาจมองข้าม หรือเดินผ่านโดยไม่ได้อินใจ เมื่อมีการพัฒนาและเอางานศิลปะเข้าไปใส่แล้ว จะสามารถสร้างประโยชน์ให้กับพื้นที่ได้มากกว่าที่คิด แน่่อนว่าวัตถุประสงค์ของโครงการที่ต้องการให้ผู้คนหันมาใส่ใจและมีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่ของตนเอง ต้องประสบความสำเร็จอย่างแน่นอน เพราะประโยชน์ที่เกิดขึ้นไม่เพียงแต่ส่งผลต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังส่งผลถึงผู้คนในพื้นที่ด้วย

ทั้งนี้ ทุก ๆ คนสามารถศึกษาเรื่องราวของศิลปะบนฝาท่อในประเทศไทยได้เพิ่มเติม ผ่านคลิป์วิดีโอใน YOUTUBE ตามลิงก์นี้ค่ะ [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=7A9TSK8KOMI](https://www.youtube.com/watch?v=7A9TSK8KOMI) หรือจะค้นหาเพิ่มเติมทั้งคลิป์วิดีโอหรือข่าวสาร โดยค้นหาจากคำว่า "ศิลปะบนฝาท่อในประเทศไทย" ผ่านช่องทาง GOOGLE YOUTUBE หรือ FACEBOOK ก็ได้ค่ะ



เปิดโอเคียทำฝาท่อระบายน้ำในไทยมีลาย-สีสันเหมือนญี่ปุ่น

429 views · 2 years ago

Silpawattatham - ศิลปินธรรม

เบื้องหลังฝาท่อมีลาย-สีสัน ที่ถูกติดตั้งในประเทศไทย

5:30



“ศิลปะบนฝาท่อในประเทศญี่ปุ่น” 🔍

เชื่อว่าหลาย ๆ คนจะต้องเคยเห็นงานศิลปะบนฝาท่อในประเทศญี่ปุ่นกันมาบ้างแล้ว เพราะหลังจากที่งานศิลปะบนฝาท่อในประเทศญี่ปุ่นเริ่มเป็นที่รู้จัก ผู้คนต่างก็ให้ความสนใจกับงานศิลปะประเภทนี้กันเป็นอย่างมาก เพราะมีความแปลกตา ในขณะที่เดียวกัน งานศิลปะประเภทนี้ก็มีความสวยงามไม่ต่างจากงานศิลปะอื่น ๆ

งานศิลปะบนฝาท่อในญี่ปุ่นมีต้นกำเนิดมาจากรโยบายการรักษาสิ่งแวดล้อม แต่ก็กลัวว่าการที่มีฝาท่อระบายน้ำอยู่มาก จะทำให้ความสวยงามของพื้นที่ถูกทำลายลง ทำให้เริ่มมีการออกแบบลวดลายบนฝาท่อขึ้นมา เพื่อเพิ่มความสวยงามเข้าไป จึงทำให้สามารถรักษาสิ่งแวดล้อมและสร้างความสวยงามให้กับพื้นที่ควบคู่กันไป และทำให้ประชาชนเองหันมาสนใจเรื่องเหล่านี้มากยิ่งขึ้น

ศิลปะบนฝาท่อระบายน้ำเริ่มเป็นที่รู้จักและเป็นที่นิยม ทำให้ในแต่ละพื้นที่ออกแบบลวดลายฝาท่อประจำพื้นที่ของตนเอง เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ สินค้า กีฬา งานเทศกาล เป็นต้น ซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ ต่อไป เราจะมาลองดูตัวอย่างศิลปะบนฝาท่อในประเทศญี่ปุ่นกันว่าสวยงามแค่ไหน!

“ตัวอย่างฝาท่อ” 🍁



คิตตี้, โดเคียว



ฟูจิ, ฟูจิโนะมียะ



หมึก, ฮาโกดาเตะ



ปราสาทโอซาก้า, โอซาก้า



กันดั้ม, โอตาวาระ

ฝาท่อที่เห็นนั้น เป็นส่วนหนึ่งของฝาท่อที่ถูกสร้างขึ้นและใช้งานจริงในประเทศญี่ปุ่น อย่างที่ได้กล่าวไป ฝาท่อเหล่านี้เป็นที่นิยมมากขึ้น ไม่เพียงแต่คนในประเทศญี่ปุ่น แต่ยังเป็นที่ยอมรับและเป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวต่างชาติจากหลาย ๆ ประเทศอีกด้วย ทำให้งานศิลปะบนฝาท่อได้รับการพัฒนาให้ดีขึ้น ทั้งด้านคุณภาพและลวดลาย โดยเฉพาะลวดลายการ์ตูน เพราะการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นเองก็นับว่าเป็นสื่อที่มีอิทธิพล เป็นที่รู้จัก จึงทำให้เข้าถึงได้ง่ายกว่าลวดลายอื่น ๆ อย่างเช่นคิตตี้ และกันดั้ม แต่ไม่เพียงเท่านั้น ยังมีการ์ตูนอีกหนึ่งเรื่องที่ถูกนำมาทำเป็นลวดลายของฝาท่อ และได้รับความนิยมมาก ๆ ซึ่งแน่นอนว่าจะเป็นกรณีศึกษาถึงกระบวนการสร้างชิ้นงานกัน จะเป็นเรื่องอะไร? ตามมาดูกันค่ะ

“ฝาท่อลายโปเกมอน” 🔍

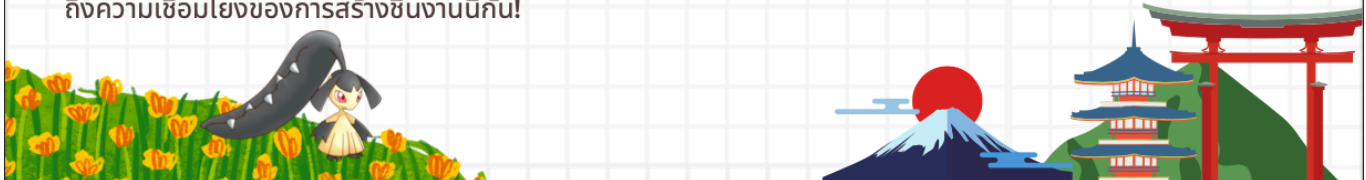
ฝาท่อลายโปเกมอนถือเป็นงานศิลปะบนฝาท่อลวดลายหนึ่งที่ผู้คนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะการ์ตูนโปเกมอนเองก็เป็นที่รู้จัก และได้รับความนิยมอยู่ไม่น้อย ทั้งในและนอกประเทศ ทำให้มีแฟน ๆ ของโปเกมอนอยู่ทั่วทุกมุมโลก แน่ใจว่าเมื่อได้รับการนำมาทำเป็นลวดลายบนฝาท่อแล้ว ก็ย่อมได้รับความสนใจเป็นพิเศษอีกด้วย ต่อไป เราจะมาดูผลงานศิลปะบนฝาท่อลายโปเกมอนของเมืองโอซาก้ากัน พร้อมกับมาศึกษาและทำความเข้าใจกัน ว่าทำไมถึงต้องเป็นลวดลายนี้ และมีความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมอย่างไร เพื่อนำไปสู่การทำงานของเราทุกคนค่ะ

“ตัวอย่างฝาท่อ” 🍷



ฝาท่อลายโปเกมอนของเมืองโอซาก้า ถูกออกแบบและสร้างขึ้นจำนวน 5 ฝา โดยปกติแล้วฝาท่อโปเกมอนนั้นจะถูกนำไปติดตั้งยังบริเวณที่ไม่เป็นที่นิยมในการท่องเที่ยว เพื่อเป็นการกระตุ้นให้มีการท่องเที่ยวในพื้นที่เหล่านั้นมากขึ้น ฝาท่อชุดนี้จึงจะถูกนำไปติดตั้งกระจายอยู่ ณ เมืองอิงาชิโอซาก้า บริเวณทิศตะวันออกของเมืองโอซาก้า สำหรับพื้นที่บริเวณนั้นจะมีสนามกีฬาชิกาฮานาโยโนะ และนอกจากนี้ เมืองนี้ยังมีชื่อเสียงทางด้านโรงงานอุตสาหกรรมอีกด้วย

เมื่อเราได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับฝาท่อนี้บ้างแล้ว ต่อไป เราจะมาศึกษาถึงกระบวนการทำงาน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ถึงความเชื่อมโยงของการสร้างชิ้นงานนี้กัน!





1. ศึกษาปัญหาและสิ่งแวดล้อม

- เลือกพื้นที่ที่คนไม่นิยมท่องเที่ยว เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ
- สนามกีฬาarkinaiฮานาโฮโนะ สถานที่จัดแข่งขันชิงแชมป์โลกปี 2020 ซึ่งมีโรงงาน และศูนย์อุตสาหกรรมอยู่โดยรอบ
- กลุ่มเป้าหมายคือเด็ก และคนทั่วไป



สนามกีฬาarkinaiฮานาโฮโนะ

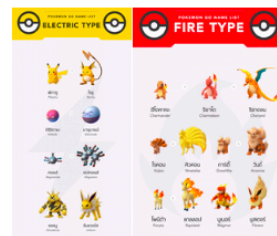


ปัญหาของพื้นที่นี้คือไม่มีนักท่องเที่ยว ทำให้เศรษฐกิจไม่ดี พื้นที่ที่เลือกคือบริเวณสนามกีฬาarkinai พื้นที่รอบ ๆ **คือศูนย์อุตสาหกรรม** ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น **กลุ่มประชากรบริเวณนั้นก็จะมีทั้งเด็กวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป** ที่เข้ามาใช้พื้นที่ของสนามกีฬา ทั้งออกกำลังกายและแข่งขัน



2. ศึกษาการแก้ปัญหา งานศิลปะและแรงบันดาลใจ

- ใช้ตัวการ์ตูนโปเกมอน ตัวการ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น ที่มีชื่อเสียงโด่งดัง รูปแบบหลากหลาย คนรู้จักทุกช่วงวัย
- เลือกใช้โปเกมอนธาตุไฟฟ้าและเหล็ก
- ใช้สีสดใส



โปเกม่อน



จากปัญหาต้องการกระตุ้นการท่องเที่ยว จึง**เลือกใช้โปเกม่อนในการดึงดูดผู้คน** โดยเฉพาะกลุ่มเด็กวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป เพราะเป็นการ์ตูนที่เป็นที่รู้จัก และมีแฟน ๆ เป็นจำนวนมากทุกช่วงวัย ซึ่ง**เขาจะออกไปที่โปเกม่อนในธาตุไฟฟ้าและเหล็ก** รวมถึง**เลือกใช้สีสดใสเพื่อให้ชิ้นงานดูโดดเด่นและน่าสนใจ**



3. การผสมผสานข้อมูล

- โปเกม่อนสามารถดึงดูดผู้คนในประเทศหรือนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี ได้ทั้งวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป
- สร้างโปเกม่อนในท่าทางการเล่นกีฬาเพื่อให้สอดคล้องกับสนามกีฬาarkinai
- แสดงอัตลักษณ์ของพื้นที่ เชื่อมโยงเข้ากับตัวการ์ตูน



ตัวอย่างผลงาน



เมื่อนำข้อมูลในข้อที่ 1 และ 2 มาเชื่อมโยงกันแล้ว จะพบว่า นักออกแบบ**ใช้โปเกม่อนในการกระตุ้นให้ผู้คนที่ชื่นชอบและสนใจเข้ามาในพื้นที่ เพื่อแก้ปัญหาเรื่องเศรษฐกิจ** เมื่อมีคนเข้ามาเช็คอิน หรือถ่ายภาพเผยแพร่ไป ก็จะเป็นการโปรโมทพื้นที่ **เลือกใช้โปเกม่อนธาตุไฟฟ้าและเหล็กเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับพื้นที่ที่เป็นศูนย์อุตสาหกรรม และจัดวางท่าทางให้โปเกม่อนเล่นกีฬาarkinaiเพื่อให้เกิดสอดคล้องกับพื้นที่สนามกีฬา**



ต่อไป เราจะมาดูตัวอย่างและรายละเอียดของชิ้นงานกันค่ะ



“ตัวอย่างผลงานและรายละเอียด”



จากตัวอย่างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานและตัวอย่างผลงานทำให้เราเห็นว่า นักออกแบบเลือกใช้ศิลปะในการแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งจากกรณีศึกษา คือการนำตัวการ์ตูนเข้ามาใช้แก้ปัญหารื่องเศรษฐกิจ ซึ่งในกระบวนการทำงาน เราต้องศึกษาพื้นที่ให้ทราบถึงสิ่งแวดล้อมโดยรอบ เพื่อให้การออกแบบออกมากลมกลืนและสอดคล้องกับพื้นที่ รวมถึงเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของพื้นที่ออกมา หลังจากทราบถึงปัญหาแล้ว เราจึงเลือกศึกษาและเลือกใช้งานศิลปะที่สอดคล้องหรือสื่อความหมายของพื้นที่มากที่สุด แล้วสุดท้ายจึงนำทั้งสองส่วนเข้ามาเชื่อมโยง ปรับปรุง หรือ ดัดแปลง ให้เกิดความเหมาะสมและสื่อความหมายมากที่สุด ส่วนในด้านความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ก็เหมือนกันกับ ฟ้าทอในประเทศไทย คือการเลือกใช้สิ่งแวดล้อมโดยรอบเข้ามาร่วมออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น อย่างสนามกีฬา หรือศูนย์อุตสาหกรรม หรือจะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ธรรมชาติสร้างขึ้น อย่างดอกซากุระก็ตาม เพื่อให้เกิด ประโยชน์ คือสามารถสร้างสีสัน แสดงอัตลักษณ์ และโปรโมทพื้นที่ได้

จากประโยชน์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่เราได้เรียนรู้กันไป สะท้อนให้พวกเราได้เห็นและเข้าใจถึงความสัมพันธ์ ของสิ่งแวดล้อมที่มีต่องานศิลปะ: จริง ๆ แล้วถ้าเราลองนึกย้อนกลับไปถึงเรื่องก่อน ๆ ที่เรียนกันไปจะพบว่า ศิลปิน หรือนักออกแบบหลาย ๆ คนเองก็มีการนำสิ่งแวดล้อมของแต่ละพื้นที่มาใช้ประโยชน์ในการออกแบบ เพื่อที่จะ ทำให้เกิดความสอดคล้องต่อพื้นที่ นำเสนออัตลักษณ์ และเพื่อความสวยงาม ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนทำให้พวกเรารู้จัก และเข้าใจประโยชน์ของการศึกษาเรื่องราวเหล่านี้มากขึ้นด้วยค่ะ

ตอนนี้ทุก ๆ คนก็รู้จักกับงานศิลปะบนฝาตอกันไปแล้ว ต่อไปก็ถึงเวลาที่ทุกคนตั้งตารอกันมาตั้งแต่ต้น ที่จะได้มารู้จัก กับกิจกรรมที่ 2 ของเรานั่นเอง นั่นก็คือ...กิจกรรม ART IN CUD นี้เอง ตามมาตรฐานละเอียดกันเลย!

“ART IN CUD”

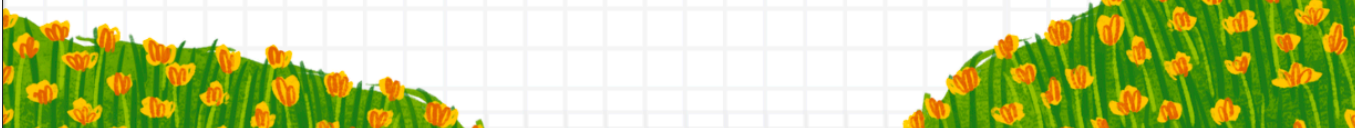
- Q: กิจกรรม ART IN CUD คืออะไรหรือครับ?**
A: กิจกรรม ART IN CUD ก็คือกิจกรรมที่ให้นักเรียนการออกแบบวาดลายฝาทอในพื้นที่โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยม เพื่อให้เกิดความสวยงามและสร้างสรรค์ ใช้สิ่งแวดล้อมในโรงเรียนในการออกแบบวาดลาย โดยดึง เอาทัศนธาตุและหลักการออกแบบมาใช้ โดยการทำงานก็จะอิงมาจากเนื้อหาที่เราเรียนกันไปเลยคะ
- Q: แล้วกิจกรรมนี้ต้องทำอะไรบ้างหรือครับ?**
A: เรามาดูแผนการทำงานของเราไปพร้อม ๆ กันเลยคะ

“แผนการทำงาน ART IN CUD”

ครั้งนี้ เราเริ่มกันที่ตรงนี้คะ



- + ขั้นตอนการศึกษาพื้นที่และ แรงบันดาลใจ พร้อมร่างภาพ
- + พัฒนาร่างชิ้นงาน/ลงมือทำ ชิ้นงานจริง
- + พัฒนาและแก้ไขชิ้นงานจริง
- + นำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน



Q: รายละเอียดชิ้นงานส่วนที่ 1 มีอะไรบ้างหรือครับ?



A: สำหรับรายละเอียดของชิ้นงานส่วนนี้ จะมีทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ไปดูกันทีละส่วนเลยค่า



○○○
+

ส่วนที่ 1 การศึกษาพื้นที่

- ศึกษาสภาพแวดล้อม บรรยากาศ และสิ่งต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน
- ศึกษาตัวอย่างงานศิลปะ หรือแรงบันดาลใจ
- เขียนอธิบายสภาพแวดล้อม และแรงบันดาลใจ เชื่อมโยงเข้ากับหัวข้อ
- ปรี้นท์รูปทั้ง 2 ส่วน เปะลงในสมุด Sketch



การเชื่อมโยงข้อมูล
เขียนบรรยายเชื่อมโยงเข้ากับหัวข้อ

ศึกษางานศิลปะและแรงบันดาลใจ
ผ้าทอญี่ปุ่นและไทย

ศึกษาพื้นที่
อาคารใหม่ที่กำลังก่อสร้าง

เหมือนกับกระบวนการ
สร้างสรรค์ผลงานผ้าทอ
ประเทศญี่ปุ่นที่เราศึกษา
กันไปก่อนหน้านี้





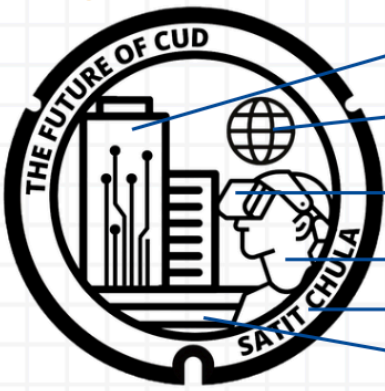
ตัวอย่างชิ้นงานส่วนที่ 1

○○○
+

ส่วนที่ 2 การทำภาพร่าง

- นำแรงบันดาลใจและการตีความหัวข้อ มาใช้ในการออกแบบภาพร่าง ลงในสมุด Sketch
- ร่างภาพให้ชัดเจน กดน้ำหนักลงบนเส้นที่จริง หรือตัดด้วยปากกาดำเพื่อให้เห็นได้ชัดเจน
- **สิ่งที่ห้ามใส่ลงในชิ้นงาน** สัญลักษณ์พระเกี้ยว ธงชาติ สัญลักษณ์หรือรูปที่เกี่ยวกับศาสนา และพระมหากษัตริย์
- กรณีที่ทำเป็นรูปเสารง ให้ทำเป็นธงสีพื้น ไม่ใส่ลวดลาย, ตราพระเกี้ยวของโรงเรียนหรือของจุฬาฯ ให้ใช้เป็นตัวอักษร CUD, SATIT CHULA, CHULA ใช้ได้ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ



ตึกใหม่
สัญลักษณ์เกี่ยวกับ
โลกออนไลน์
เทคโนโลยี
ทางการศึกษา
นักเรียน
ชื่อโรงเรียน
สนามหญ้า

ข้อแนะนำเพิ่มเติม:

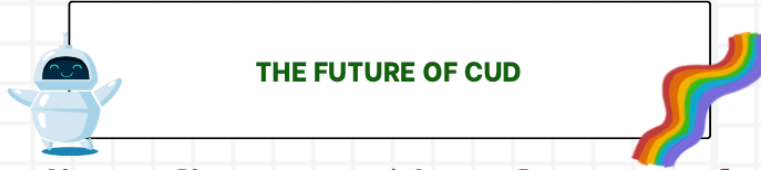
- ในการออกแบบภาพร่าง ให้ลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบแต่ละอย่าง เช่นเดียวกับตัวอย่างชิ้นงานผ้าทอที่ชมไป จะเห็นว่าการปรับรายละเอียดให้เป็นลายกราฟิกแบบง่าย ๆ
- ถ้าคิดอะไรเดียวจากหัวข้อไม่ออก นักเรียนลองนึกถึงหัวข้อที่สนใจ เช่น กีฬา การศึกษา สิ่งที่ต้องการให้มีในโรงเรียน วิชาเรียน เป็นต้น แล้วลองนึกภาพว่าในอนาคต สิ่งเหล่านี้จะเป็นอย่างไร
- องค์ประกอบบางอย่างลองปรับให้มีความทันสมัยหรือเป็นโลกอนาคต เช่น ในตัวอย่าง ตึกใหม่ และสัญลักษณ์โลกออนไลน์

ตัวอย่างชิ้นงานส่วนที่ 2



Q: แล้วหัวข้อที่ใช้ในการทำงาน คือหัวข้ออะไรครับ?

A: สำหรับหัวข้อที่จะใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอของพวกเรา แน่แน่นอนว่าต้องเกี่ยวข้องกับโรงเรียน อย่างแน่นอน ซึ่งหัวข้อนั้นก็คือ...



หัวข้อนี้ เปิดโอกาสให้ทุก ๆ คน ได้ลองจินตนาการดูว่า ในอนาคตโรงเรียนของเราจะเป็นอย่างไร ทุกคน สามารถคิดสร้างสรรค์อนาคตของโรงเรียนในแง่มุมต่าง ๆ ได้ตามที่สนใจ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเรียนรู้ กีฬา หรือ กิจกรรม แล้วใส่ความเป็นโลกอนาคต หรือเทคโนโลยีเข้าไปเพิ่มเติมให้น่าสนใจค่ะ

Q: Q: แล้วถ้าสมุด SKETCH ของผมเป็นสมุดเล่มเล็ก ต้องทำยังไงหรือครับ?

A: กระดาษสมุด SKETCH ของนักเรียนเป็นเล่มเล็ก นักเรียนสามารถเลือกทำชิ้นงานทั้งสองส่วนลงในกระดาษ A4 แล้วค่อยๆ ตัดมาแปะลงในสมุดก็ได้ค่ะ หรือนักเรียนจะนำลงในสมุด SKETCH แล้วทำชิ้นงานส่วนที่ 1 จำนวน 2 หน้าขึ้นไปก็ได้ค่ะ เพื่อที่พื้นที่จะได้มีมากพอกับการแปะรูป และข้อมูล

Q: งานชิ้นนี้ส่งเมื่อไหร่ครับ?

A: สำหรับชิ้นงานนี้ ให้ส่งเหมือนเดิมค่ะ คือส่งก่อนถึงวันเรียน 1 วัน ส่งชิ้นงานจริงที่ช่องส่งงานห้องปฏิบัติการ ศิลปะ และถ่ายรูปงานทั้ง 2 ส่วน ส่งใน CUD PLUS+ ด้วยค่ะ ที่สำคัญ ตั้งใจทำกันนะคะ เพราะ**ชิ้นงานนี้มี คะแนน 10 คะแนน และจะส่งผลต่อชิ้นงานจริงที่มีคะแนน 20 คะแนน**ด้วยค่ะ จำไว้ว่า **ถ้าภาพร่างดี งานก็จะดีตามไปด้วย**

Q: ในครั้งหน้าทำอะไร แล้วต้องเตรียมอุปกรณ์อะไรมาบ้างครับ?

A: สำหรับครั้งหน้า เราจะลงมือทำงานกันต่อ โดยเอาภาพร่างในครั้งนี่ ขยายลงในกระดาษจริง ดังนั้น ให้ทุกคน เตรียมอุปกรณ์ และทำงานดังนี้ค่ะ



- ⊕ • กระดาษปอนด์ขนาด A3 ความหนา 200 แกรมขึ้นไป คนละ 1 แผ่น
- กระดาษกาวนิทโต้
- กระดาษรองวาด
- เครื่องเขียน ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ



⊕ พัฒนาและแก้ไขภาพร่าง

⊕ ลงมือร่างชิ้นงานจริงในชั้นเรียน



เจอกันครั้งต่อไปครับ

