

การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง  
THE INDIVIDUALITY EXPRESSION



นายวสันต์ สিয়านนท์  
MR. WASAN SIYANAN


ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาวิจิตรศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2547

ร.ท.  
๑๓๕๘๗  
๒๕๔๗

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 61150  
วัน,เดือน,ปี..... 12 ก.ค. 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านงานที่  
ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาอื่น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้ง  
11๕๑๔3๘๗  
i.....

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปินพันธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

  
.....คนบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์กุลธร เลื่อนฉวี)

คณะกรรมการตรวจศิลปินพันธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สรรรงค์ สิงหนเสนี)

 กรรมการ  
(ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ)

 กรรมการ  
(ศาสตราจารย์เดชา วราชน)

 กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

 กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

 กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัญจนา ด่าไลภี)

 กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

 กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ คชาชีวะ)

 กรรมการ  
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา)

 กรรมการ  
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

 กรรมการ  
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

 กรรมการ  
(อาจารย์ศิรินิตย์ ดิรัจจิเจริญ)

.....กรรมการ

  
.....กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสาร (รองศาสตราจารย์สรรรงค์ สิงหนเสนี) เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง <b>The Individuality Expression</b>
ชื่อ	นายवलันต์ สিয়ำนนท์
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2547
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์สรธรรมรงค์ สิงหนณี

### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชุด “การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง” นี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจาก รูปแบบและความหลากหลายในการแสดงออกของวัยรุ่นในปัจจุบัน ที่เป็นไปอย่างรวดเร็วและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามกระแสของโลก ในยุคที่อิทธิพลต่างๆแพร่หลายถึงกัน ผ่านสื่อต่างๆ อาทิเช่น สื่ออินเทอร์เน็ต, โทรศัพท์, สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ วัยรุ่นมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น แสดงออกผ่านการแต่งกาย กิจกรรมต่างๆที่แสดงออกตามรูปแบบ (Style) ที่ตัวเองพึงพอใจ จากแนวคิดดังกล่าวข้าพเจ้านำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบของงานสื่อผสม(Mixedmedia) โดยผ่านกระบวนการทั้งรูปแบบของงานประติมากรรมและงานจิตรกรรม รวมทั้งการใช้วัสดุต่างๆเข้ามาใช้ในการทำงาน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงาน และตรงตามแนวคิดที่ตั้งไว้ ผ่านการพัฒนาและแก้ไขผลงานต้นแบบ(ภาพร่าง) จนได้ต้นแบบที่มีความสมบูรณ์ทั้ง 2 ชุด แล้วจึงคัดเลือกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ข้าพเจ้าได้ดำเนินการตามขั้นตอนและวิธีการ ผ่านขั้นตอนต่างๆ จนได้ผลงานที่สมบูรณ์ ทั้งในเรื่องราวของทัศนธาตุ องค์ประกอบ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์และการนำเสนอแนวคิดผ่านผลงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จลู่ดวงของศิลปินิพนธ์ชุดนี้ จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากไม่เกิดจาก ความรักและโอกาส  
ที่ดีในการศึกษาเรียนรู้ศิลปะ ที่ข้าพเจ้าได้รับมาตลอดเป็นระยะเวลา 4 ปี ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณบิดา-มารดา  
ผู้ให้กำเนิดและมอบความรัก การเลี้ยงดูที่ดี ตลอดจนการอุปการะในการศึกษาให้ข้าพเจ้าตลอดมา  
ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สรธรรมรงค์ สิงห์เสนี ที่ให้คำปรึกษาในการทำงานศิลปินิพนธ์มาเป็นอย่างดี  
โดยตลอด และขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ให้การปรึกษาพร้อมทั้งให้  
การช่วยเหลือในด้านต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ ตลอดจนเพื่อนพ้องที่เป็นกำลังใจที่ดีและคอยช่วยเหลือตลอด  
มา สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ คุณอริญญา จันกะทิก ที่มีส่วนสำคัญในความสำเร็จในครั้งนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
<b>บทที่</b>	
<b>1 บทนำ</b>	<b>1</b>
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
ขอบเขตของโครงการ	3
<b>2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์</b>	<b>4</b>
ที่มา	4
อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	5
แนวความคิดสร้างสรรค์	18
<b>3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์</b>	<b>19</b>
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	19
กระบวนการสร้างสรรค์ (จิตรกรรม)	24
<b>4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์</b>	<b>28</b>
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	28
การจัดองค์ประกอบภาพ	34
<b>5 บทสรุป</b>	<b>36</b>
บรรณานุกรม	37
ผลงานศิลปะ	39
ประวัติผู้เขียน	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
1.	ภาพอิทธิพลทางสังคม	5
2.	ภาพอิทธิพลจากงานศิลปกรรมของ Roy Lichtenstein	16
3.	ภาพร่างชุดที่ 1	19
4.	ภาพร่างชุดที่ 2	21
5.	ภาพแสดงกระบวนการสร้างสรรค์	24
6.	ภาพแสดงวิเคราะห์การสร้างสรรค์	28
7.	ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบ	34
8.	ผลงานชิ้นที่ 1	39
9.	ผลงานชิ้นที่ 2	40



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

นวัตกรรมและสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมมีผลต่อวิถีชีวิต และขนบธรรมเนียมของมนุษย์ หลังจากที่ยังเกิดขึ้น เพราะทำให้คนเราสงสัยและตรวจสอบว่าแบบแผน การดำเนินชีวิตตลอดจน ขนบธรรมเนียมที่ยึดถือกันมาแต่เดิมมีหน้าที่อะไรหรือมีวัตถุประสงค์อะไร ถ้าพบว่าไม่มีหน้าที่หรือ วัตถุประสงค์ที่เป็นประโยชน์หรือที่ถูกต้องก็เกิดการเปลี่ยนทัศนคติและค่านิยมในเรื่องนั้นๆ การแสดงออกของ การเปลี่ยนทัศนคติก็คือการรวมกลุ่มกันแยกตัวจากแบบแผนเดิม พฤติกรรมเช่นนี้เรียกว่าขบวนการสังคม (Social Movement) เช่น กลุ่มคนหนุ่มสาวในสังคมตะวันตกที่ต้องการแสวงหาความหมายใหม่ของชีวิต รวมตัวกันเป็นพวกฮิปปี้ กลุ่มพวกเคร่งศาสนาในยุโรปเดินทางไปตั้งรกรากใหม่ในทวีปอเมริกาเป็นพวก ฟิวริเคน กลุ่มกรรมกรที่นัดหยุดงานประท้วงเพื่อวันหยุดงานประท้วงเพื่อให้มีการเพิ่มวันหยุดพักผ่อน เราจะพบว่าพฤติกรรมรวมหมู่ประเภทนี้มักจะมีอุดมการณ์และอารมณ์ร่วมมาเกี่ยวข้องค่อนข้างมาก ถ้าแบบ แผนใหม่ของคนกลุ่มนั้นเป็นที่ยอมรับ ขบวนการของเขา ก็จะเติบโตขึ้นเป็นสถาบัน และแบบแผนของเขา จะกลายเป็นแบบแผนของสังคมซึ่งหมายถึงพฤติกรรมรวมหมู่ได้เปลี่ยนเป็นพฤติกรรมตามบรรทัดฐานของ สังคม ด้วยวิถีทางนี้เองที่พฤติกรรมรวมหมู่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม พฤติกรรมรวมหมู่ จำแนกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ตามระดับความรุนแรงของอารมณ์ของกลุ่มคนผู้ที่มีความประพฤติรวมหมู่ ดังนี้

1. การแพร่ระบาดของอารมณ์ (Emotional Contagion) คือพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยที่สภาพจิตใจ ของกลุ่มคนมีอารมณ์เป็นตัวกระตุ้นในระดับรุนแรงมีความตื่นตัวสูง และระดับความรุนแรงนี้ แพร่ขยายสู่แวดวงที่กว้างออกไป
2. ขบวนการสังคม (Social Movement) ได้แก่ การรวมตัวของกลุ่มคนที่มีความเชื่อหรืออุดมการณ์ ในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง กระทำการอย่างต่อเนื่องเพื่อมุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ขบวนการทาง สังคมมีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างพฤติกรรมรวมหมู่ที่เกิดจากการแพร่ระบาดของอารมณ์ และ พฤติกรรมรวมหมู่ที่เกิดจากความเชื่อหรือเหตุผล เพราะกลุ่มที่เข้าร่วมขบวนการจะได้รับการ กระตุ้นทางอารมณ์แต่ก็มีองค์ประกอบความเชื่อและความคิดอยู่ ด้วย
3. มติมหาชนและการโฆษณาชวนเชื่อ (Public Opinion and Propaganda) คือพฤติกรรมที่ไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้เกิดจากความผูกพันทางอารมณ์ชั่วขณะเท่านั้น แต่กลุ่มคนมีความเชื่อหรือเหตุผลร่วมกันด้วย แล้วจึงแสดงเป็นพฤติกรรมออกมา<sup>1</sup>

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่วนใหญ่เกิดจาก การเผยแพร่วัฒนธรรม เป็นการกระจายตัวทางวัฒนธรรม จากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง การเผยแพร่นี้เกิดขึ้นได้ ทั้งภายในสังคม หรือระหว่างสังคมก็ได้ ถ้ามีความสัมพันธ์ต่อกัน การเผยแพร่วัฒนธรรมนี้เป็นกระบวนการแบบสองทาง เพราะในการมีความสัมพันธ์ต่อกันนั้น จะมีการให้และการรับเสมอ ส่วนใครจะให้หรือรับได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถในการสนใจให้เห็นคล้อยตาม เช่น สมัยอาณานิคมยุโรปใช้ม้า ปืน เพื่อแลกข้าวโพดและ ยาสูบจากชาวอินเดียแดง เป็นต้น และมีข้อสังเกตว่า สังคมแบบไม่ซับซ้อนหรือง่ายๆ จะรับเอาวัฒนธรรมจากสังคมที่ซับซ้อนกว่า และกลุ่มคนระดับต่ำกว่ามักจะได้รับเอาวัฒนธรรมบางอย่างจากกลุ่มชนระดับสูงกว่ามาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ<sup>2</sup>

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่ามนุษย์ มีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและวัฒนธรรมอยู่เสมอ แต่ละคนจะรับเอาค่านิยมและรูปแบบต่างๆที่ไม่เหมือนกันตามแต่ความพึงพอใจของแต่ละบุคคล ผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้น ยิ่งกระตุ้นคนในสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางวัฒนธรรม การแสดงออกหลากหลายรูปแบบอยู่เสมอ นี่คือลักษณะธรรมชาติของสังคมมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่มีการสิ้นสุด

### ความสำคัญของโครงการ

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นได้เสมอ เป็นสิ่งปกติธรรมดาหากว่าสภาพแวดล้อมของชีวิตเปลี่ยนไปจากที่เคยเป็นอยู่เดิม วิธีการดำรงชีวิตคือ วัฒนธรรมที่ต้องเปลี่ยนไปเพื่อให้เข้ากับสภาพใหม่ที่เกิดขึ้น(โดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงจะดีขึ้นหรือเลวลงหรือคงเดิมก็ได้ นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงทางสังคมไม่ได้เกิดจากสาเหตุใดสาเหตุหนึ่งเพียงอย่างเดียวเพราะมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น อุดมคติ เทคโนโลยี ศาสนา เศรษฐกิจ ค่านิยม ฯลฯ ซึ่งอาจทำให้โครงสร้างของสังคมในระยะนั้นๆเปลี่ยนแปลงไปได้ ถ้ามีปัจจัยบางอย่างเปลี่ยนแปลงไป<sup>3</sup>

จากที่ข้าพเจ้าหยิบยกขึ้นมากล่าวในข้างต้น จะเห็นได้ว่า มนุษย์ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอยู่เสมอ จากการที่รับเอาวัฒนธรรม อิทธิพลรูปแบบต่างๆเข้ามาใช้ ทำให้เกิดกลุ่มคนที่หลากหลาย

<sup>1</sup> รองศาสตราจารย์ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟูง, สังคมและวัฒนธรรม, โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ภาควิชา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะ

รัฐศาสตร์และโครงการศึกษาทั่วไป, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531, หน้า 230.

<sup>2</sup> Harton, Paul, Heurt, C.H., *Sociology* (McGraw-Hill, 1968), หน้า 457-459.

<sup>3</sup> พัทธยา สายหู, การเปลี่ยนแปลงทางสังคม, คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, หน้า 7. เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

หลายชิ้นในสังคมนั้นๆ ตามแต่อุดมคติ ความชอบ เห็นดีของกลุ่มคนเหล่านั้น ผ่านการแสดงออกทางทั้งรูปแบบการแต่งกาย กิจกรรมที่กลุ่มคนเหล่านั้นปฏิบัติร่วมกัน ปัจจุบันทั้งรูปแบบและพฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นและเห็นได้ชัดเจนโดยเฉพาะในกลุ่มของวัยรุ่น ไม่ว่าจะสถานที่ใด ก็สามารถพบเห็น รูปแบบการแสดงออกทางด้านการแต่งกาย และพฤติกรรมที่เป็นตัวของตัวเองสูงต่างๆเหล่านี้ได้อยู่เสมอ ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสังคมและตัววัยรุ่นในปัจจุบัน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปของรูปแบบ และพฤติกรรมของวัยรุ่นในสังคมและให้เกิดความรู้สึกต่อกลุ่มวัยรุ่น ให้นำเสนอออกมาในแง่บวกด้วยเทคนิคและวิธีการทางศิลปะ
2. เพื่อแสดงออกถึงเหตุการณ์และความรู้สึกของกลุ่มวัยรุ่นในสังคม ผ่านการแสดงออกมาของกลุ่มคนเหล่านั้น
3. เพื่อให้เกิดการยอมรับ และรับรู้ถึงพฤติกรรมของวัยรุ่นในสังคมที่แสดงออก

### ขอบเขตของโครงการ

1. เนื้อหาภายในผลงานแสดงถึง พฤติกรรมการแสดงออกอย่างเป็นตัวของตัวเองของกลุ่มวัยรุ่นในสังคม ที่ได้รับอิทธิพลและวัฒนธรรมต่างๆเข้ามาใช้
2. แนวทางการสร้างสรรค์ในศิลปนิพนธ์ชุด “การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง” จำพว้นำเสนอแนวความคิดผลงานออกมาในรูปแบบของงานสื่อผสม (Mixed Media) โดยส่วนสำคัญที่นำวัสดุมาใช้ อาทิเช่น ตัวคนภายในผลงาน ซึ่งวัสดุที่ใช้ คือ ผ้าดิบ ลูกปิงปอง (ใช้ในส่วนของตัวเองและหัวหุ่น) ดินญี่ปุ่น จะเป็นส่วนสำคัญในการปั้นส่วนมือ ส่วนเท้าและส่วนหัวของตัวหุ่น
3. รูปแบบของผลงาน นำเสนอออกมาในลักษณะของรูปแบบ 3 มิติ ในส่วนของตัวคนในผลงาน และรูปแบบ 2 มิติ ในส่วนของพื้นหลัง (Background)
4. จำนวนผลงานมี 2 ชิ้น
  - 4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ขนาด 140 x 200 x 20 เซนติเมตร
  - 4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ขนาด 140 x 200 x 30 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

การเปลี่ยนแปลงย่อมเกิดขึ้นเสมอในทุกสังคม คือ อาจจะเร็วหรือช้าก็ได้ ขึ้นอยู่กับกาลเวลา ไม่มีสังคมใดหยุดอยู่กับที่โดยแท้จริง เพราะการเปลี่ยนแปลงเป็นลักษณะธรรมชาติของมนุษย์ อย่างน้อยที่สุด เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเวลาต่างกัน แม้จะคล้ายกันก็ไม่มีทางเหมือนกันโดยเด็ดขาด สาเหตุอย่างหนึ่งของความไม่เหมือนกันคือ ก็เพราะมีการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลที่เกี่ยวข้อง เมื่อมีการเปลี่ยนตัวบุคคล เหตุการณ์ก็จะเปลี่ยนแปลงไป เพราะบุคคลแต่ละคนมีลักษณะพิเศษบางอย่างของตนเอง (Individuality) ซึ่งทำให้ไม่เหมือนกับบุคคลอื่นหรือแม้แต่บุคคลนั่นเอง บุคลิกลักษณะของเขาย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามอายุขัย เหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตจึงไม่มีทางเหมือนกันทุกประการ นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมทางสังคม และภูมิศาสตร์ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มนุษย์สร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น ความคิดหรือแบบการกระทำ ซึ่งกลายเป็นบรรทัดฐานหรือประเพณีใหม่ขึ้นมา และทำให้สภาพแวดล้อมเดิมต้องเปลี่ยนแปลงไป<sup>4</sup>

เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้นทุกขณะ ก่อให้เกิดการแพร่หลายของอิทธิพล ผ่านสื่อต่างๆมากมาย วัฒนธรรมเปลี่ยนไป รูปแบบการดำเนินชีวิตที่รวดเร็วยิ่งขึ้น ส่งผลต่อวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตและการค้นหาตัวเอง ซึ่งที่จะพัฒนาไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ทั้งร่างกายและจิตใจ เด็กวัยรุ่นจะมีประสบการณ์ใหม่ๆมากมาย ต้องเรียนรู้และปรับตัวให้ได้ ไม่ว่าจะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม เช่น กลุ่มเพื่อนร่วมวัย การมีความสัมพันธ์ต่อกันนั้น จะมีการให้ และการ รับ เสมอและมีข้อสังเกตว่าสังคมที่ไม่ซับซ้อนหรือง่าย ๆ จะรับเอาวัฒนธรรมที่ซับซ้อนกว่า และกลุ่มชนระดับต่ำกว่า มักจะรับเอาวัฒนธรรมบางอย่างจากกลุ่มชนที่ระดับสูงกว่ามาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ เช่น วัยรุ่นไทยนำเอาวัฒนธรรมรูปแบบ การร้องเพลง และ การแต่งกายของคนผิวสีในประเทศสหรัฐอเมริกามาใช้ วัยรุ่นชอบเลียนแบบวีรบุรุษที่ตนนิยมชมชอบ และการแสวงหาตนเอง และต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในวัยเดียวกัน และคนในสังคม เกิดการรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ เช่น เด็กวัยรุ่นรวมกลุ่มกันเล่น เสกต์บอร์ด ตามแหล่งต่างๆ รวมถึงการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์และยอมรับกันในกลุ่มของตนเอง วัยรุ่นมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นและการแสดงออกที่หลากหลาย ซึ่ง การเปลี่ยนแปลงและอิทธิพลต่างๆที่รับมาอย่างรวดเร็วนั้นสามารถหล่อหลอมให้วัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของสังคมได้โดยไม่รู้ตัว

<sup>4</sup> รองศาสตราจารย์ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟูง, การเปลี่ยนแปลงทางสังคม, คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516 : 1

<sup>5</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุชา จันทน์เอม, จิตวิทยาทั่วไป, ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2531:50-51  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลทางสังคม

อิทธิพลทางสังคมที่ข้าพเจ้าได้รับมานั้นคือ อิทธิพลจากข่าวสารต่างๆ ทั้งทางนิตยสาร สื่อทางโทรทัศน์ และทางสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ที่ไม่ว่าจะเป็นที่สถานที่ต่างๆ ก็จะพบเห็นวัยรุ่นในรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลายทั้ง การแต่งกาย กิจกรรมที่วัยรุ่นกระทำซึ่งแสดงออกอย่างไม่ชัดเจน โดยการแต่งกายนั้นจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามกระแสนิยม เมื่อมีกระแสนิยมเกิดขึ้นจะเกิดทำตามกันในหมู่วัยรุ่น โดยส่วนใหญ่จะเริ่มจากภายในแหล่งที่เจริญแพร่หลายออกไปสู่แหล่งอื่นต่อไป โดยรูปแบบจะแตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย ข้าพเจ้าขอยกตัวอย่างเห็นความแตกต่างและกระแสนิยมในแต่ละยุคสมัยตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000-2004 ให้ทราบดังนี้

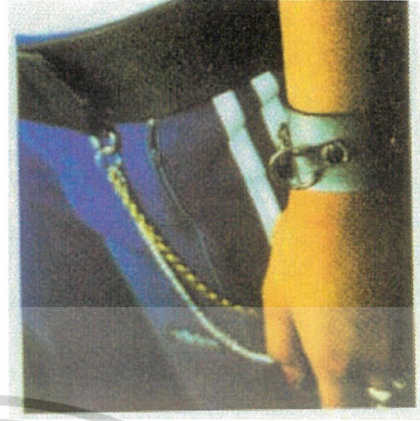
ปี 2000 ช่วงต้นๆปีผู้คนส่วนใหญ่ก็ต่างหนีกระแสของยุค **Millennium** ไม่พ้นเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับต่างๆ ทั้งชายและหญิงล้วนเต็มไปด้วยสีเงิน ล้ำสมัยในรูปแบบอวกาศ และในช่วงเมษายนเป็นต้นไป ก็เกิดทิศทาง( **Trend**) และรูปแบบการใช้ชีวิต( **Lifestyle**) ใหม่ขึ้นที่ยังนิยมกันอยู่จนทุกวันนี้ นั่นคือทิศทางของแฟชั่น และ รูปแบบการใช้ชีวิต แบบ เด็กข่าวสาร



ก. ภาพแสดงรูปแบบของแฟชั่นในช่วงปี 2000

ปี 2001 คน ที่ตามกระแสของแฟชั่นการแต่งกายจริงๆของปีนี้จะเข้าไปในลักษณะของ การผสมผสาน( **Mix and Match**) ของเก๋ๆ ที่ไม่น่าเข้ากันได้มาอยู่ด้วยกัน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น มักมีอะไรสักชิ้นสองชิ้นที่เป็นสินค้ามีชื่อ( **Brand Name**) ปนอยู่ด้วย ทิศทาง ที่จะดูมีบทบาทมากในปีนี้ได้แก่สไตล์ **Punk** และ **Rock** ซึ่งสังเกตได้จาก **Accessories** ต่างๆที่ทำจากหนังและหมุดโลหะ หนาม ฯลฯ แพรวพรายไปทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นแถบรัดข้อมือ, สร้อย, เข็มขัด ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. ภาพแสดงรูปแบบของแฟชั่นในช่วงปี 2001

ปี 2002 ปีนี้มีหลายสไตล์ที่นิยมพอๆกัน ไม่มีรูปแบบไหนที่เด่นที่สุด แต่โดยรวมแล้ว จะสังเกตเห็นว่าวัยรุ่นไทยกลับมาให้ความสำคัญกับ สินค้ามีชื่อ มากขึ้นกว่า 2-3 ปีที่ผ่านมา ซึ่งเน้นไปในรูปแบบของการผสมผสาน มากกว่าเน้น ชื่อของสินค้า แต่สไตล์ **Gangaro** ของญี่ปุ่น(ผิวคล้ำ, ทำผม, แต่งหน้าจัดๆแรงๆ) ก็ถูกร้าน **Happy Berry** ปลุกกระแสให้นิยมในหมู่วัยได้มากที่สุดทีเดียว



ค. ภาพแสดงรูปแบบของแฟชั่นในช่วงปี 2002

ปี 2003 วัยรุ่นไทยได้รับอิทธิพลด้านแฟชั่นไปมาก จากกระแสนตรีแนว **Hardcore Nu-Metal Rap** ดังนั้นรูปแบบโดยรวม จึงเน้นความเก๋แบบเข้มๆ โหดๆ และดูโก้เคียงกับต้นฉบับจากต่างประเทศ เพราะสื่อมีวีสติวิดีโอที่มีให้เห็นอยู่ทุกวัน ซึ่งได้ผลอย่างมาก ส่วนวัยรุ่นหญิงก็มีนักร้องอย่าง ปาล์มมี นักร้องสาวหน้าตาน่ารักเป็นคณนำ **Bohemian Style** แบบยุ่งๆ ไม่เรียบร้อยมากนัก ซึ่งนิยมกันอยู่หลายเดือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ง. ภาพแสดงรูปแบบของแฟชั่นในช่วงปี 2003

ปี 2004 จัดเป็นปีของ เด็กแนว ที่เปรียบเสมือนการกลับมาใหม่ของเด็ก **Alter** แต่กลับมาแบบเต็มรูปแบบกว่า และจะมี รูปแบบการใช้ชีวิต กิจกรรมต่างๆรองรับกระแสเด็กแนวเต็มไปหมด ในขณะที่เดียวกันรูปแบบ **Sport** และ **Hiphop** ก็ยังนิยมกันอยู่เรื่อยๆ แม้จะไม่เท่ากับปี 2003 สำหรับกลุ่มที่รอบรู้เรื่องของแฟชั่นและติดตามข่าวสารอยู่ตลอด ก็จะเริ่มหันไปแสวงหา รูปแบบสินค้าใหม่ๆที่ยังมีไม่มากในเมืองไทย<sup>6</sup>



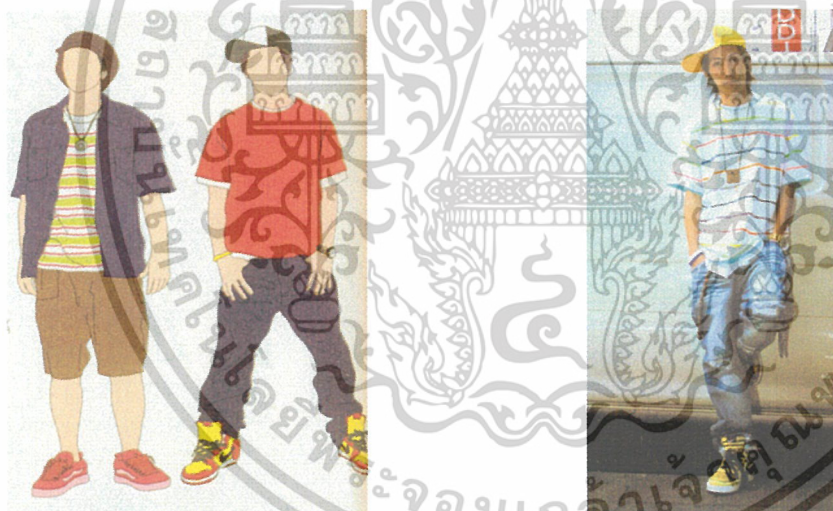
จ. ภาพแสดงรูปแบบของแฟชั่นในช่วงปี 2004

<sup>6</sup>Sethapong P., Telteen, "Fashion Must have Item 1984-2004", *Cheeze on Street*, ฉบับที่ 8, 2004. นั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากกระแสของการแต่งกายของวัยรุ่นไทยที่เกิดขึ้น รูปแบบการแต่งกายของวัยรุ่นยังมีหลากหลายรูปแบบ และแตกต่างกันออกไปตามแต่ความพึงพอใจของแต่ละคนที่ต้องการแสดงออกมา เพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบถึงรูปแบบต่างๆที่เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น รูปแบบต่างๆมีดังนี้

### Skaters

เป็นรูปแบบการแต่งกายที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในหมู่วัยรุ่นชายทั่วโลก เพราะไม่ต้องการรายละเอียดมากในการแต่งกาย สามารถสวมใส่เสื้อยืด กางเกงยีนส์ขากระบอกทรงพอดีกับร่างกาย รองเท้าต้องเป็นยี่ห้อ **Oldschool Sneaker** หรือจะเป็นรองเท้าสำหรับเล่นสเก็ตบอร์ดและหมวกแก๊ปหรือหมวกไหมพรมยี่ห้อ **Beanie** ซึ่งรายละเอียดของเสื้อผ้าจะมีความเป็นเอกลักษณ์ต่างจากแบบทั่วไป เช่น ยี่ห้อของเสื้อผ้า กางเกงยีนส์ที่เป็นที่นิยม รองเท้าที่นิยมซื้อหามาเก็บไว้ยี่ห้อสินค้าที่นิยมกัน ได้แก่ **Stussy ,A Bsthing Ape, Nike, Adidas, Obey, Superme, ETC** สำหรับในประเทศไทย รูปแบบการแต่งตัวประเภทนี้ได้รับความนิยมสูงและจะมีความใกล้เคียงกับการแต่งกายในแบบ **Hiphop** ด้วยซึ่งสามารถระบุได้ชัดเจนว่าการแต่งกายในลักษณะนี้คือการแต่งตัวแบบ **Street Fashions** โดยแท้จริงที่วัยรุ่นชายทั่วโลกกำลังเป็นที่นิยม



ก. ภาพแสดงรูปแบบการแต่งกายแบบ **Skaters**

### Hiphop

ถือเป็นการแต่งกายอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจากดนตรีโดยเฉพาะ และในสังคมบ้านเราก็ได้รับความนิยมอย่างสูงเช่นเดียวกัน ซึ่งเราสามารถพบเห็นการแต่งกายในรูปแบบ **Hiphop** จะเป็นการสวมเสื้อยืดตัวใหญ่ๆ กางเกงตัวใหญ่ รองเท้ากีฬา หมวกเบสบอล สร้อยเพชรของปลอมเส้นขนาดใหญ่ แต่ปัจจุบันรูปแบบการแต่งกายแบบ **Hiphop** ได้มีการเปลี่ยนแปลงโดยได้รับอิทธิพลจากดารานักร้องชาวต่างชาติ **Usher, Jay-z, P.Diddy, Kayne West** ให้เปลี่ยนรูปลักษณ์ของแฟชั่น **Hiphop** ให้มีลักษณะที่ดูเป็น **High Casual** มากขึ้น เน้นเสื้อเชิ้ตที่เป็นสินค้ามีชื่อและดูหรูหรา กางเกงทรงกระบอกขนาดพอดิตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พร้อมรองเท้ากีฬาที่สะอาด และหมวกเบสบอลและยังคงเป็นที่นิยมไปเรื่อยๆ ส่วนในแบบการใส่เสื้อผ้าตัวใหญ่ๆคงจะได้รับความนิยมน้อยลงไปเรื่อยๆ



ข. ภาพแสดงรูปแบบการแต่งกายแบบ **Hiphop**

### Casual

เป็นรูปแบบการแต่งกายที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศอังกฤษ สำหรับคนที่ต้องการการแต่งกายในแบบเรียบง่าย และสามารถสวมใส่ในทุกโอกาสและเหมาะสมกับกาลเทศะ การแต่งกายในรูปแบบนี้ วัยรุ่นในสังคมบ้านเราส่วนใหญ่จะเน้นสินค้าที่มีชื่อมากกว่า และเมื่อสวมใส่แล้วดูดีเป็นหลัก ส่วนใหญ่จะเน้นเสื้อผ้าที่ห่อ โปโลหรือไมก็เสื้อเชิ้ตแขนสั้น เสื้อยืดทรงพอดิตัว กางเกงผ้าทรงกระบอกในลักษณะธรรมดา รองเท้าหนังทรงลำลองหรือรองเท้าผ้าใบแบบ **Trainers** หรือ **Classic**



ค. ภาพแสดงรูปแบบการแต่งกายแบบ **Casual**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Classy

รูปแบบการแต่งกายในลักษณะนี้เคยเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่วัยรุ่นในประเทศเมื่อ 5-6 ปีที่ผ่านมา วัยรุ่นไทยไม่ว่าชายหรือหญิงล้วนหันมานิยมรูปแบบการแต่งกายในลักษณะนี้ นิยมใช้สินค้ามีชื่อ โดยสินค้ามีชื่อเหล่านั้นต้องเป็นยี่ห้อ **Banana, Republic, Gap, Next Iceberg, Armani, Polo, Gucci, Ferragamo, Versace** เท่านั้น ซึ่งปัจจุบันยังสามารถพบเห็นการแต่งกายในรูปแบบนี้กันอยู่ตามสถานที่เที่ยวกลางคืน ซึ่งคนที่มรสนิยมเท่านั้นจะเลือกแต่งกายในรูปแบบนี้ที่ดูดีและเจาะจงสินค้ามีชื่อเท่านั้น รวมไปถึงรายละเอียดเฉพาะอย่าง

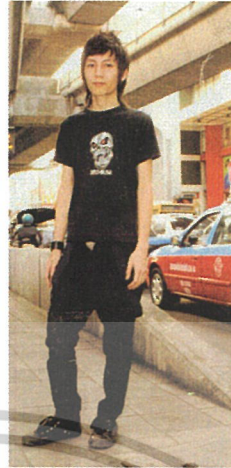


จ. ภาพแสดงรูปแบบการแต่งกายแบบ Classy

## Punk and Rock

ถือเป็นรูปแบบการแต่งกายที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเดินทางไปทางไหนก็จะเห็นวัยรุ่นสวมใส่เสื้อผ้าสีดำกันมาก พบเห็นมากในถนนข้าวสารและสวนจตุจักร ด้วยเพราะกระแสของคนตรีที่มีให้ได้รับฟังกันมากขึ้น ทำให้การแต่งกายในรูปแบบนี้เป็นที่นิยมกันอย่างเห็นได้ชัดเจนจากเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่มีให้เห็นกันมากมาย และก่อให้เกิดกระแสการแต่งกายที่หลากหลายมีทั้งรูปแบบการแต่งกายแบบพังค์(Punk) ที่มีมานานแล้ว ยังไม่นับรวมการแต่งกายในแบบ Hardcore ที่มีรูปแบบการแต่งกายในลักษณะทรงผม โมฮอว์ค, ทรงผมสกินเฮด หรือไม่ยอมสืผม สวมใส่เสื้อยืดขนาดเล็กลีลา มีลายบนหน้าอกเสื้อเขียนคำว่า **The Sex Pistols** และชื่อวงดนตรีหรือคอกันๆ และนิยมกางเกงหนังสีดำ กางเกงลายสก๊อตหรือกางเกงยีนส์ขนาดพอดีตัว รองเท้าทรงหัวโตยี่ห้อ **Underground, Dr.Martens** สำหรับรูปแบบ Hardcore จะดูมีรูปแบบใกล้เคียงกับรูปแบบ Skaters เพราะการแต่งกายจะมีความคล้ายคลึงกัน แต่จะจัดอยู่ในหมู่เดียวกัน เพราะแนวดนตรีที่มีความคล้ายคลึงกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จ. ภาพแสดงรูปแบบการแต่งกายแบบ **Punk and Rock**

### Indy

รูปแบบการแต่งกายในลักษณะนี้เป็นที่นิยมกันมากภายในประเทศ ซึ่งการแต่งกายในลักษณะนี้เรียกว่า “เด็กแนว” ด้วยกระแสการแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากนักร้องนักดนตรีในรูปแบบอินดี้ จนทำให้เกิดการทำตามกระแส กระแสแฟชั่นรูปแบบนี้เกิดจากคารานักร้อง ธนชัย อุศชิน หรือ บ๊อยด์ นักร้องนำวงดนตรีโมเดิร์นด็อก<sup>7</sup>



ฉ. . ภาพแสดงรูปแบบการแต่งกายแบบ **Indy**

<sup>7</sup> Sethapong P., "Guys Issue," *Street Fashions*, *Cheez on Street*, ฉบับที่ 11, 2005 ศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่เพียงแต่การแสดงออกในด้านการแต่งกายเท่านั้น วัยรุ่นยังมีการแสดงออกในด้านอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น ทางด้านดนตรี กีฬาทำท่ายต่างๆ และกิจกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ เช่น กลุ่มเด็ก B-Boy จับกลุ่มกันเต้นตามที่ต่างๆ อีกทั้งยังมีกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สีสเปรย์ฉีดพ่นตามกำแพงหรือผนังต่างๆ ที่ในกลุ่มวัยรุ่นเรียกกันว่า Graffiti เพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบถึงความเป็นมาของ Graffiti ให้ทราบดังนี้

คำว่า Graffiti มีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาลีในช่วงปี ค.ศ. 1966-1971 ความหมายของคำนี้คือ ลวดลายหรืออักษรที่ถูกทำขึ้นเพื่อแสดงความเป็น “เจ้าถิ่น” ของแก๊งค์ต่างๆ ในเวลานั้นไม่มีใครนึกว่าอีกไม่กี่ปีต่อมา สีส่นและลวดลายดังกล่าวจะพัฒนาจนกระทั่งกลายเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่ง

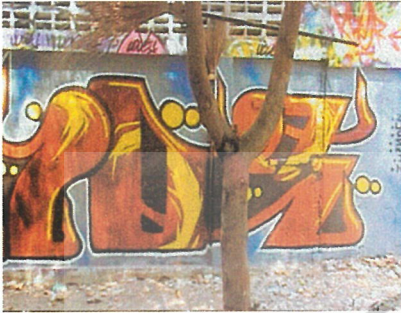
แต่ถึงจะเป็นศิลปะในสายตาของคนจำนวนมากกราฟฟิตี้อย่างคงเป็นศิลปะ ที่ยังไม่เป็นที่ยอมรับหรือศิลปะ “นอกคอก” หรือ “ศิลปะใต้ดิน” ของคนที่ชอบพ่นสีสเปรย์ตามที่ต่างๆ ในยุคเริ่มแรกของกราฟฟิตี้อย่างไม่มีการบันทึกที่แน่นอนชัดเจนว่ามีต้นกำเนิดมาจากที่ใด แต่จากคำบอกเล่ากราฟฟิตี้น่าจะมีต้นกำเนิดในช่วงปลายยุค 60 ที่เมืองฟิลาเดลเฟีย และเมือง เพนซิลเวเนีย ในประเทศสหรัฐอเมริกา กราฟฟิตีส่วนใหญ่ในช่วงนั้นจะเป็นการเขียนชื่อตัวเอง หรือไม่กี่ชื่อแก๊งค์หรือสังกัด และสถานภาพของกราฟฟิตีต้องเป็นเช่นนั้นต่อไป หากอิทธิพลของกราฟฟิตีไม่แพร่หลายไปในเมือง นิวยอร์ก

ในปี 1971 หนังสือพิมพ์ New York Times ได้ตีพิมพ์บทความที่เขียนถึงศิลปินประเภทนี้เป็นครั้งแรก โดยเขียนถึง TAKI 183 ชื่อที่ใช้เรียกกันเล่นๆ ของผู้ชายนิวยอร์กผู้หนึ่งที่มีชื่อจริงว่า นายเดมิทริอูส และ 183 คือหมายเลขถนนสายที่เขาพักอาศัยอยู่ เขามีอาชีพเป็นพนักงานส่งเอกสาร ซึ่งทำให้ชีวิตประจำวันของเขายุ่งไม่ได้ที่จะต้องเดินทางไปตามถนนและรถไฟใต้ดิน ด้วยสภาพแวดล้อมที่ใกล้ชิดกับความคิดที่มีอยู่ทำให้เขานึกสนุกพ่นสีตามกำแพงต่างๆ นั่นเป็นจุดกำเนิดที่ดีให้กับศิลปะบนพื้นผนังในยุคนั้น กราฟฟิตีเริ่มแพร่หลายขึ้นเรื่อยๆ จากตรงนั้น และต่อมาก็กลายเป็นรูปแบบของสังคมน้อยๆ ของคนกลุ่มหนึ่งไปแล้ว ชื่อ TAKI 183 กลายเป็นจุดเริ่มต้นและแรงจูงใจให้คนรุ่นต่อไป

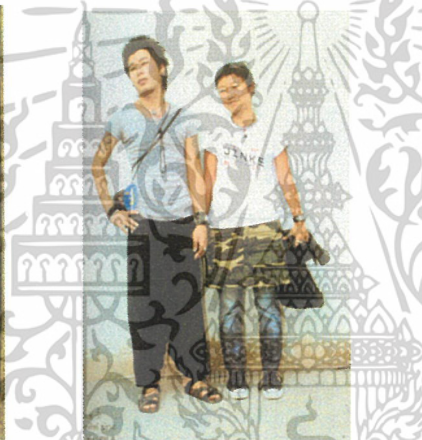
ที่บรู๊คลิน เมืองนิวยอร์ก กราฟฟิตีเหมือนเด็กที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ฝ่าผนังเรียบๆ ตามที่ต่างๆ ข้างถนนกลายเป็นสิ่งที่หายากเพราะมันได้ถูกแทนที่ด้วยสีส่นและลวดลายอันแปลกปลาดจนแทบจะไม่มีที่ว่าง ไม่เพียงแค่นั้นกราฟฟิตียังได้แพร่หลายไปยังสวนสาธารณะและสถานีรถไฟใต้ดินต่างๆ และเมื่อความนิยมในกราฟฟิตีเดินทางมาถึงจุดหนึ่งก็เกิดการแข่งขันในหมู่ของผู้นิยมในกราฟฟิตี ซึ่งการแข่งขันที่ว่าก็ได้สร้างความตื่นตัวจนกลายเป็นวัฒนธรรมอย่างย่อยๆ จากชื่อย่อหรือสัญลักษณ์ของกลุ่มในช่วงแรก รูปแบบของกราฟฟิตีกลายเป็นรูปแบบที่สร้างขึ้นด้วยความวิจิตรบรรจง เหมือนการจงใจสื่อให้เห็นปรากฏการณ์ของยุคสมัย จนอาจพูดได้ว่ากราฟฟิตีได้กลายเป็นลักษณะของศิลปะร่วมสมัยประเภทหนึ่ง สิ่งที่ย้ำค่ากล่าวนี้คือ บทความชื่อ The Graffiti hit parade ซึ่งตีพิมพ์ในนิตยสาร New York Times ในปี 1973 เขียนโดย ริชาร์ด โกลด์สไตน์ เนื้อความนั้นบรรยายถึงชีวิตศิลปินข้างถนนที่สร้างสรรค์ผลงานไว้อย่างสวยงาม ให้คนทั่วไปได้ชื่นชมในสถานีรถไฟใต้ดิน แทนที่จะเป็นการแสดงในแกลเลอรี่อย่างที่เคยเป็น เรื่องหนึ่งที่เกิดเป็นประวัติศาสตร์ของกราฟฟิตี ก็คือ เมื่อฮิวโก้ มาร์ตินเนซ นักสังคมวิทยาแห่งซิตี้ออลเลจ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของงานประเภทนี้เขาจึงก่อตั้งกลุ่มศิลปินกราฟฟิตี (UGA-United Graffiti

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Artisti)** ชื่นและผลงานชิ้นเองของกลุ่มคือ การรวบรวมผลงานกราฟฟิตีทั้งหมดที่ได้รับการคัดสรรค้และเป็นที่ยอมรับ นำมาแสดงไว้ในอาร์ตแกลเลอรีที่มีชื่อว่า **The Razor Gallery** ซึ่งนั่นคือการเปิดโอกาสให้ศิลปินได้ดินได้แสดงผลงานออกมาให้โลกภายนอกได้ทำความรู้จักอย่างเป็นทางการ<sup>8</sup>



ภาพแสดง **Graffiti** ณ สวนสาธารณะตรงข้ามศูนย์สรรพสินค้า มาบุญครอง



ภาพที่แสดงถึงรูปแบบการแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเองมากขึ้นในเรื่องของการแต่งกาย



ภาพจากสื่อทางโทรทัศน์รายการ **ฟรีทีวี ออกอากาศเมื่อวันอาทิตย์ที่ 19 ก.พ.2548** ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง

3

<sup>8</sup> กำปันทอง(น้ามแพง), *Graffiti The background, Graffiti World of Art Derground, นิตยสาร a day, ปีที่ 1, ฉบับที่ 9, หน้า 20* ใช้ประโยชน์ด้านการค้าเอ็กสโพร์เป็นเอ็กสโพร์ที่ส่งเสริมให้ศิลปินเพื่อการแข่งขันเพื่อการค้าเท่านั้น มิใช่ในฐานะศิลปินไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

งานศิลปกรรมที่ให้อิทธิพลในการทำงานแก่ข้าพเจ้า ได้แก่ งานในแนวทางของศิลปะ ป๊อปอาร์ต [ Pop Art ] ที่ข้าพเจ้าได้อิทธิพลของการใช้สีและการใช้อักษรและส่วนหนึ่งในการแสดงเครื่องหมายทาง การค้าและภาพโฆษณา

ป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้น พุ่งขึ้นทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมี เรื่องราวเกี่ยวกับคนทั่วไปเป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นอยู่ปัจจุบัน ( The new realism ) ไม่ใช่เรื่องเกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ หรือ โบราณนิยายอย่างแต่ก่อน ประกอบกับใช้เทคนิคในการ แสดงออกตามแบบอย่างแอบสแตรก เอกซ์เพรสชันนิสต์ นักวิจารณ์ศิลปะและผู้สนใจต่างให้ความเห็น สอดคล้องต้องกันว่า ป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะ ที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันตาม ความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงขณะหนึ่ง เวลาหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม ดาราภาพยนตร์ คุณภาพ อันเลอเลิศของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ เป็นศิลปะที่แสดงออกเกี่ยวกับความซุกมุ่นวุ่นวายของสังคม ซึ่งพุ่ง ประดุจพลุ นิยมกันวันนี้ พุ่งนี้อาจลืมนได้แล้ว ศิลปินกลุ่มป๊อปอาร์ต มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะสร้าง ขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกรวมของประสบการณ์ทั้งหมด ของศิลปินใน ช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ ปรากฏ

แบบของศิลปะป๊อปอาร์ตต่างกันตามความสนใจของศิลปินแต่ละคน บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดารายอดนิยม บางคนสนใจเครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องง่ายๆ ที่เห็นอยู่ทุกวันนี้เอง จึงทำ ให้บางคนมีความคิดเห็นว่า ป๊อปอาร์ตไม่ใช่ศิลปะ เพราะไม่มีคุณค่าลึกซึ้งเลย เป็นเรื่อง โฆษณาๆเท่านั้น ความเห็นนี้สำหรับคนที่สนใจศิลปะ โบราณและบุคคลที่ใจแคบ หลงอยู่กับศิลปะเก่าๆมักจะสนับสนุนกัน เป็นส่วนมาก

ป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดในปัจจุบัน มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันทั่วไป เช่นเรื่องที่คุณ คุ้นเคย จนไม่นึกว่ามีความสำคัญอะไร แต่สำหรับศิลปิน สิ่งแวดล้อมมีคุณค่าแก่การสร้างสรรค้มาก เป็น พลังที่ให้เกิดแรงคลใจ เมื่อสร้างสรรค์งานขึ้นมาตามสภาพแวดล้อมจริงๆประกอบกับแฝงความเชื่อความคิด สร้างสรรค้ม และวิธีการลงไปด้วยแล้ว ผลงานย่อมมีความหมายสร้างสื่อร่วมกัน ได้ การที่คนทั่วไปมองว่าไม่ เป็นศิลปะนั้น ไม่มีความสำคัญหรือทำให้การแสดงออกไขว้เขวแต่อย่างใด

<sup>9</sup> รองศาสตราจารย์ อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปินนิคม, สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์, 2526 : 248-250

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstien) เกิดในปี 1923 ที่นิวยอร์ก และตายที่นั่นในปี 1997 เขาเป็นทั้งจิตรกร ประติมากร และศิลปินภาพพิมพ์ ในปี 1940-1949 เขาได้ศึกษาศิลปะจาก Ohio state University แต่ต้องสะดุดกลางคันเนื่องจากต้องเข้ารับราชการทหารในปี 1943-1945 เขาเริ่มสร้างงานจากการออกแบบตกแต่งภายใน จนกระทั่งปี 1957-1960 เขาได้เป็นถึงศาสตราจารย์ทางด้านศิลปะ ณ New State University in Oswego ,Newyork จากปี 1960 เขาได้ไปที่ Hightland Park , นิวเจอร์ซีย์ และในปี 1970 ใน Southampton,Long Island

ปี 1966 เขาได้แสดงผลงานเป็นครั้งแรก ณ Cleveland Museum of Art และในปี 1977 ก็ได้แสดงที่ Documenta 6 ลิชเทินสไตน์ (Lichtentine) ได้เริ่มจากการลอกแบบการ์ตูนจนเป็น โครงรูปแบบเฉพาะตัว มีเครื่องหมายการค้าการใช้จุดๆคล้ายกับจอโทรทัศน์ที่ไม่มีสัญญาณภาพ และการเพิ่มตัวหนังสือจากต้นฉบับลงในของคำพูดที่ดูเหมือนบอกลუნ นอกจากออกแบบการ์ตูนคอมมิคแล้ว ลิชเทินสไตน์ ยัง ได้แสดงวิธืวาดเป็นตัวอย่างของการ โฆษณาและการอุปโภคบริโภคได้ตีในปี 1955 – 1966 เขาสร้างผลงานเป็นรูปทรงของทีแปรงที่มีขนาดใหญ่ มีลักษณะเป็นนามธรรมบริสุทธิ์แสดงถึงความมีอารมณ์ขันในการสร้างสรรค์ ในการทำงานจิตรกรรมในปี 1973 ถึง 1979 ผลงานของเขามักถูกเทียบเคียงพาดพิงไปถึงรูปทรงลักษณะ พีวเจอร์ริสม์ เซอเรียลลิสม์ หรือ เยอรมัน เอ็กเพรสชันนิสม์ เขาได้กลับมาสร้างงานแบบทีแปรง เขียนและรวบรวมด้วยตัวเอง ทีแปรงที่เขาทำขึ้นนั้นเป็นผลงานที่สุดจะบรรยายในงานศิลปกรรมนามธรรมที่แสดงออกด้วยอารมณ์ฉับพลันเป็นภาพนามธรรมอันบริสุทธิ์ องค์ประกอบแบบเรขาคณิต หลังจากนั้นในปี 1994 เขาได้สร้างสรรค์ผลงานเป็นประติมากรรมขนาดใหญ่รูปทีแปรง ซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณ Tokyo Plaza Newyork

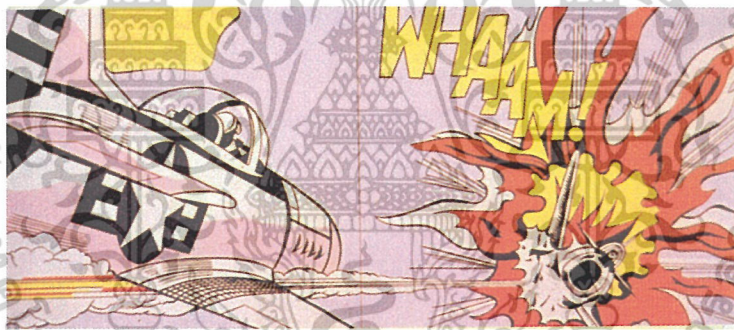
รอย ลิชเทินสไตน์ ไม่ได้เป็นศิลปินที่ร่ำรวยนัก แต่ก็ได้ปรับเปลี่ยนจนเป็นแบบอย่างในการสร้างงานในทางกลับกันเขากลับหาญ และเป็นศิลปินอารมณ์ดีมีอารมณ์ขัน ในงานของเขาไม่ใช่สีเจือปนเป็นหลัก ใช้เส้นรอบนอกและเส้นสีดำที่คม งานของเขาไม่ได้ผูกติดกับอยู่กับจิตรกรรมเดิมาๆที่คลาสสิก แต่ยังคงผลิตงานออกแบบ เซรามิก สแตนเลส หรือกระจก หรือแม้กระทั่งงานหล่อทองแดงในงานประติมากรรมที่ทำ<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Lucy r. Lippard,Pop art,Thames and Hudson Ltd,London,1966:86-87  
 10 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่แจ้งลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในทางทัศนศิลป์ (Visual Art) การตอบสนองของศิลปินย่อมแตกต่างกันออกไป รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein) ตอบสนองในรูปแบบของการ์ตูน และประจักษ์ด้วยสายตาตัวเองว่า การสร้างสรรค์ความเพืดเพลินด้วยการ์ตูนนั้น เป็นการตอบสนองความจริงแนวหนึ่งต่อสังคมปัจจุบัน<sup>11</sup>

ลักษณะพิเศษในผลงานศิลปกรรมของ Roy Lichtenstein ผลงานของเขาจะมีการเขียนภาพโดยการจำลองวิธีการของการพิมพ์ Screen ซึ่งเป็นลักษณะของสิ่งพิมพ์โฆษณามาใช้ในผลงาน โดยการใช้จุด (Dot) ของสิ่งพิมพ์มาขยายด้วยวิธีการของลักษณะงานจิตรกรรม ( เม็ด Screen ทางสิ่งพิมพ์เกิดจาก Block แม่พิมพ์ส่วนจุดในผลงานของ Roy Lichtenstein เกิดจากการใช้เทคนิคการใช้เหรียญ 10 เซนต์โดยการวางเรียงกันของเหรียญ แล้วเขียนสีทับลงไปด้วยสีอะคริลิก ) แล้วขยายให้ภาพมีขนาดใหญ่ดูรวมๆแล้ว ผลงานของเขาจะมีลักษณะงานเหมือนงานภาพพิมพ์ โฆษณา แต่เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ของตัวศิลปินเอง

#### ตัวอย่างภาพผลงาน



Roy Lichtenstein

Whaam!

Acrylic on canvas

68 x 160 cm

Tate Gallery, London

1963

<sup>11</sup> รองศาสตราจารย์ อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปนิยม, สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2526:251

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



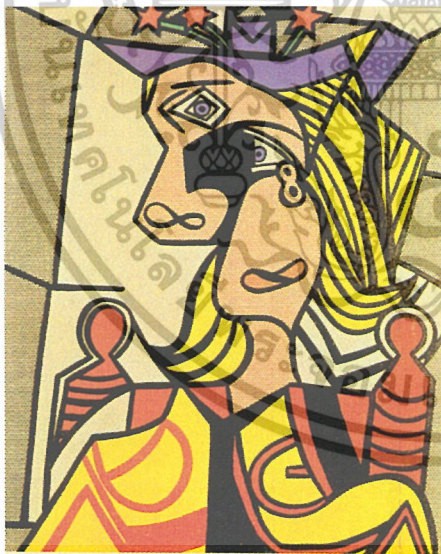
**Roy Lichtenstein**

**Yellow and Green Brushstrokes**

**Acrylic on canvas**

**9 ft x 15 ft**

**Museum Fur Moderne Kunst Frankfurt, Germany**



**Roy Lichtenstein**

**Woman with Flowered Hat**

**Oil on Canvas**

**50 x 40 cm**

**1963**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ข้าพระเจ้าได้รับมานั้น คือลักษณะของการใช้สีโดยที่ไม่มีสีอื่นเจือปน และการใช้เส้นรอบนอกที่ดำคม มีการใช้สัญลักษณ์ทางการค้า และการนำตัวอักษรเข้ามาไว้ในงาน อีกทั้งยังมีรูปแบบของการ์ตูนให้เห็นเด่นชัด



ก. ภาพแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลที่ได้รับมาซึ่งแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการใช้สีที่สดใส และการตัดเส้น โดยการใช้สีดำเป็นหลักซึ่งมี ลักษณะของภาพการ์ตูนและสิ่งพิมพ์โฆษณา



ข. ลักษณะอิทธิพลที่ได้รับมาคือ การใช้ตัวอักษรเข้ามาใช้ในผลงานและการใช้สีในลักษณะที่สดใสที่มีการตัดเส้นเป็นหลัก และการเขียนภาพในลักษณะของภาพการ์ตูน โดยเป็นการจำลองลักษณะของการพ่นสีสเปรย์ (Graffiti) ซึ่งมีรูปแบบของการใช้ตัวอักษรและภาพการ์ตูนที่มีการตัดเส้นสีดำเป็นหลักอยู่เสมอ

## แนวความคิด

แนวความคิดในผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องราวของวัยรุ่นในสังคมเมือง ที่มีรูปแบบและพฤติกรรมการใช้ชีวิตอย่างอิสระและมีเอกลักษณ์ของตนเองมากขึ้น ซึ่งเป็นผลจากอิทธิพลและกระแสของโลกในปัจจุบันที่มีความหลากหลายผ่านสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น สื่อทางอินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ ออกมาในรูปแบบของการแต่งกายและกิจกรรมที่วัยรุ่นพึงพอใจ และแสดงออกมาด้วยความเป็นตัวของตัวเองสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ของศิลปินรัชชช “การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง” ข้าพเจ้าเน้นการแสดงออกที่ตรงไปตรงมา ตามความคิดที่ต้องการแสดงออกมาให้เห็นรูปแบบของวัยรุ่นในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ในรูปแบบของการแต่งกายและกิจกรรมที่วัยรุ่นแสดงออก ด้วยภาพร่างจำนวน 2 ชุด เพื่อเลือกสรรภาพร่างในแต่ละชุดมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง ในการสร้างสรรค์ศิลปินรัชชชนี้ ข้าพเจ้าได้แบ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์ออกเป็นดังนี้

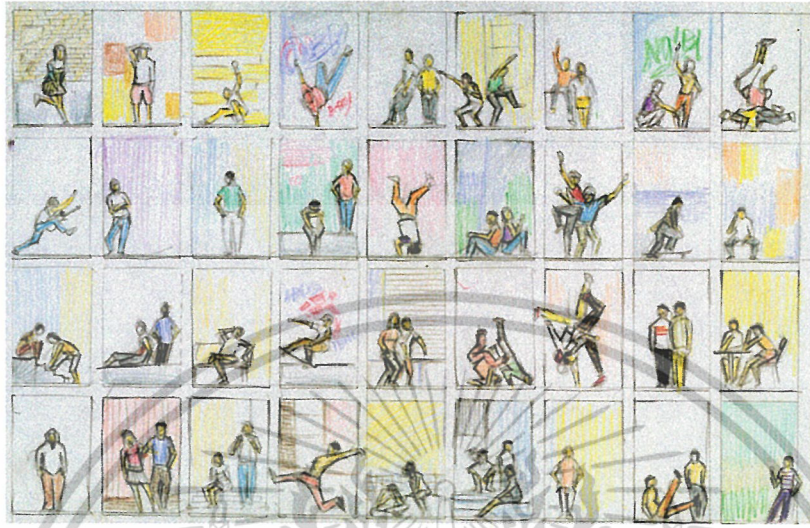
#### -ขั้นตอนการทำต้นแบบ ( Sketch )

เป็นขั้นตอนการนำเสนอแนวความคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจมาถ่ายทอดให้เป็นผลงานต้นแบบ ซึ่งแบ่งออกเป็นชุดๆดังนี้

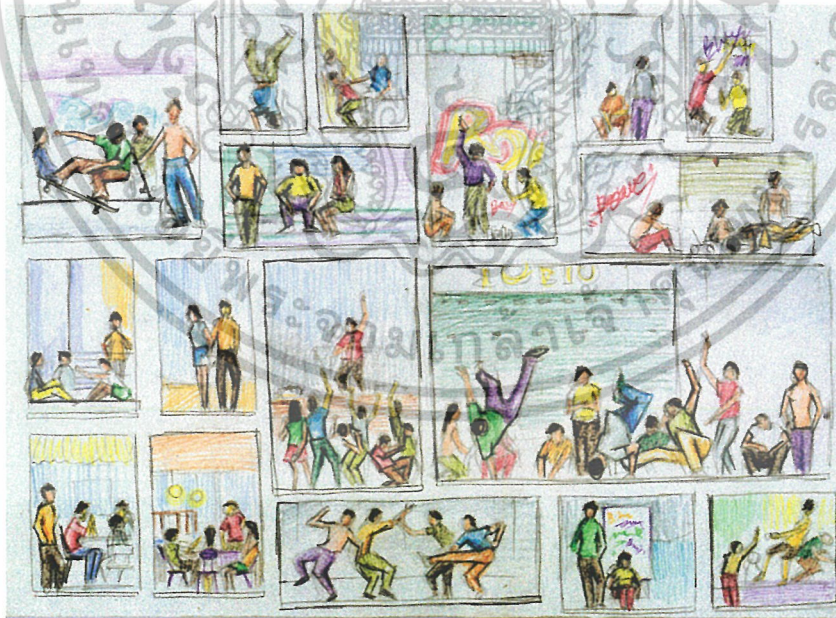


ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

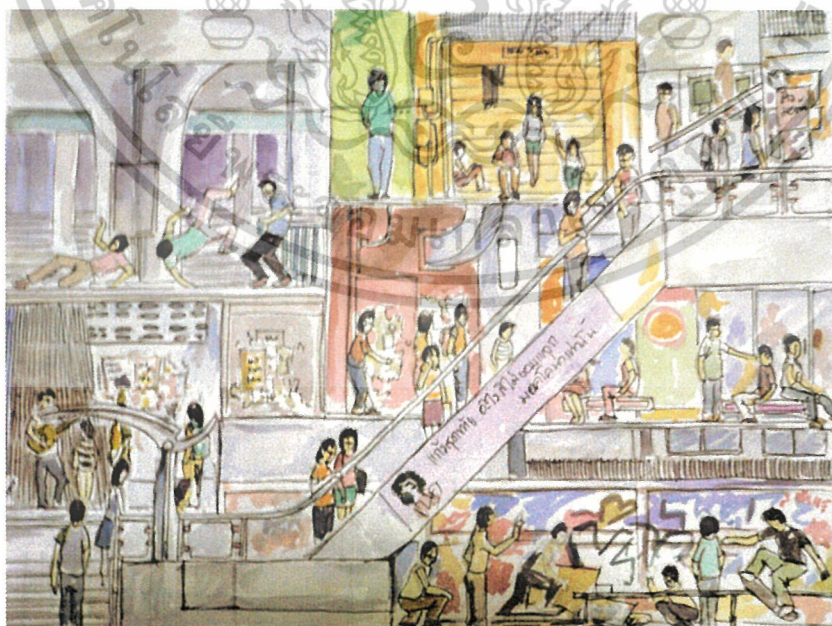
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 มีจำนวน 3 ชั้น ข้าพเจ้ามีแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพร่างในแต่ละชั้น โดยมีเรื่องราวของวัยรุ่นที่มีการแสดงออก ผ่านกิจกรรมที่ทำ และการแต่งกายที่หลากหลาย และแสดงออกมาอย่างอิสระเป็นตัวของตัวเอง โดยเฉพาะการแสดงออกเหล่านี้ข้าพเจ้าใช้ตัววัยรุ่นเป็นสื่อในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ โดยกริยาท่าทางรวมทั้งรูปแบบการแต่งกาย จะมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับพื้นหลัง (Background) และเนื้อหาเรื่องราว ที่เป็นตัวกำหนด ซึ่งเป็นสถานที่ที่แตกต่างกันออกไป เพื่อการนำเสนอแนวความคิดที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากภาพร่างทั้ง 3 ชั้น ข้าพเจ้านำภาพร่างชั้นที่ 1 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เพราะภาพร่างชั้นที่ 1 มีความลงตัวในเรื่องของทัศนธาตุและองค์ประกอบ มีความชัดเจนในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา ที่สอดคล้องกับแนวความคิดมากที่สุด ซึ่งในส่วนที่ต้องนำไปปรับปรุงแก้ไขในผลงานจริง คือการนำเสนอพื้นหลังที่เป็นเรื่องราวของสถานที่ต่าง ๆ กันนั้น ต้องได้รับการปรับเปลี่ยนให้เป็นสถานที่จากแหล่งเดียวกันหมดทั้งภาพ โดยไม่ให้มีความแตกต่างกันออกไป และทราบถึงแหล่งที่มาของสถานที่ว่าเป็นที่ใดซึ่งก็เพื่อความชัดเจนในเรื่องของเนื้อหาและเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

## ภาพร่างชุดที่ 2

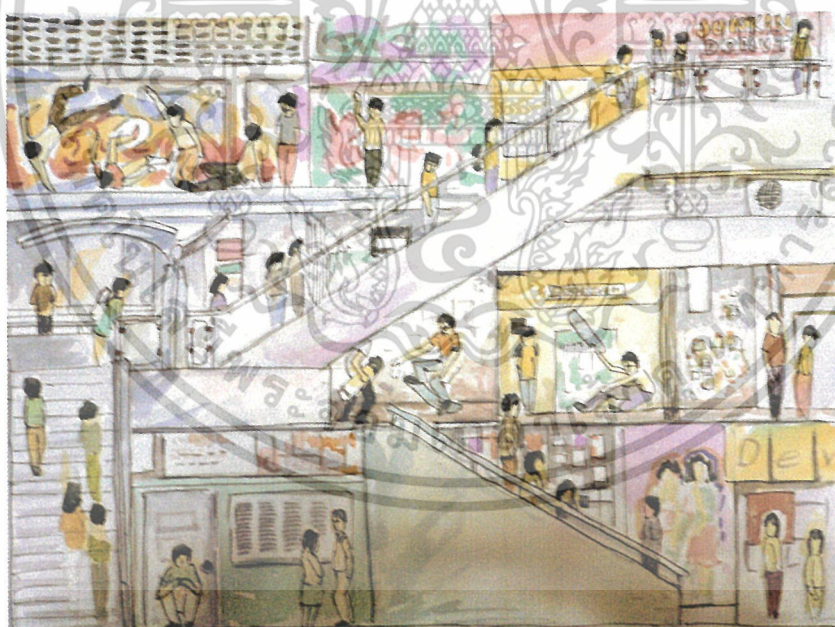


## ภาพร่างชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

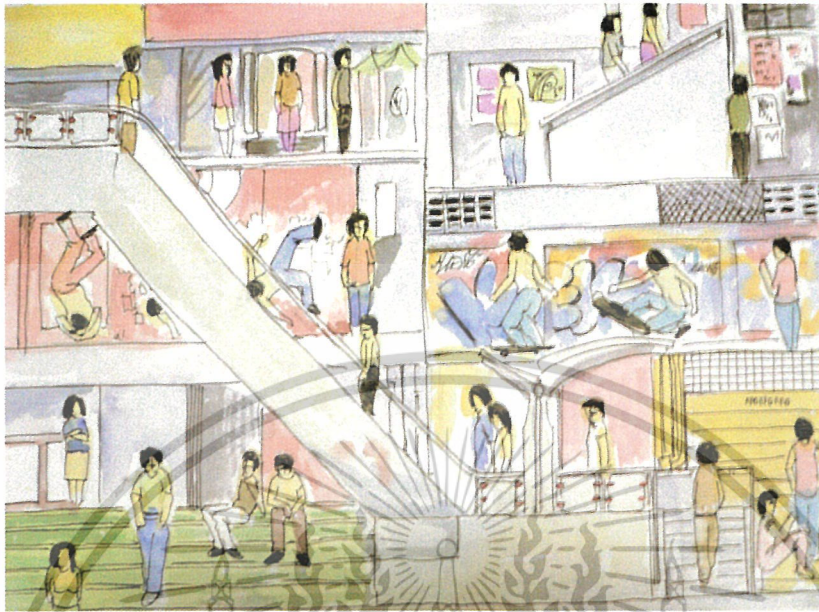


ภาพร่างขึ้นที่ 2

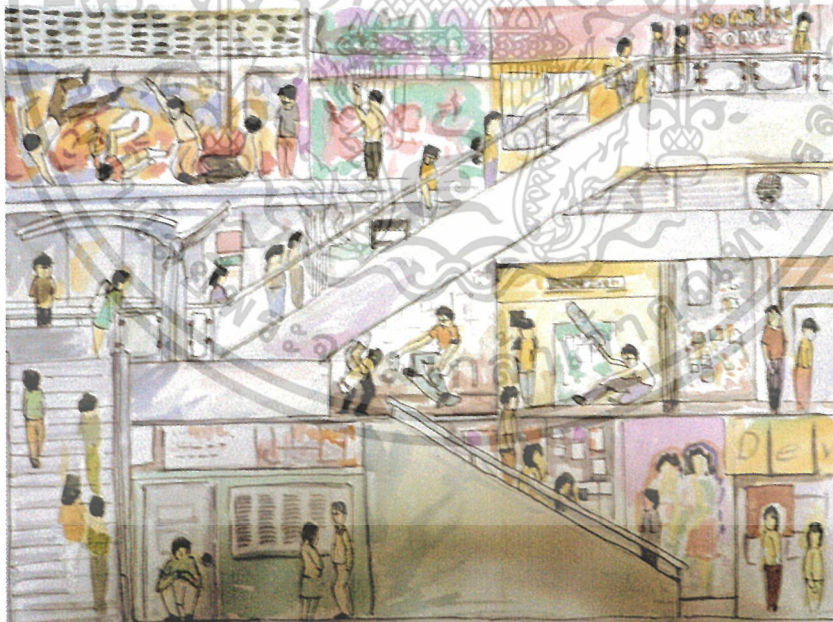


ภาพร่างขึ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 นี้มีจำนวนทั้งหมด 3 ชิ้น ภาพร่างชุดที่ 2 นี้ข้าพเจ้าได้พัฒนามาจากภาพร่างชุดที่ 1 ซึ่งเรื่องราวในภาพร่างชุดที่ 1 จะมีความแตกต่างกันมากในเรื่องของสถานที่หรือที่อยู่ของตัววัยรุ่นในผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้ปรับปรุงข้อบกพร่องในภาพร่างชุดที่ 2 ให้มีความเป็นเอกภาพของสถานที่หรือที่อยู่ของตัววัยรุ่นในผลงานมากขึ้น โดยมีการเชื่อมโยงกันของสถานที่ด้วยบันไดและพื้น ในส่วนของรูปแบบและเนื้อหาของตัววัยรุ่นในผลงานนั้น ไม่มีความแตกต่างจากภาพร่างชุดที่ 1 มากนัก ยังคงเป็นการนำเสนอรูปแบบและแนวความคิดโดยตรงไปตรงมาเหมือนเดิม

จากภาพร่างทั้ง 3 ชิ้น ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 มาจัดทำเป็นผลงานจริง เนื่องจากภาพร่างชิ้นที่ 1 มีความลงตัวและชัดเจนในเรื่องขององค์ประกอบและเนื้อหาที่มีความเหมาะสมนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงมากที่สุด

## กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำเสนอในรูปแบบของงานสื่อผสม (mixed media) ซึ่งการสร้างสรรค์นั้นมีการผสมผสานในการสร้างงานตั้งแต่การสร้างวิจิตรงานด้วยการนำวัสดุต่างๆมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและวิธีการปั้นและการลงสี (paint) เข้ามาผสมผสานให้เกิดความเหมาะสม ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้มีขั้นตอนและรายละเอียดดังนี้

### 1. อุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงาน



- 1.1 กรรไกร ใช้ในการตัดผ้าดิบ ซึ่งใช้ในการทำตัวหุ่นเป็นหลัก
- 1.2 มีดคัตเตอร์ ใช้ในการกรีดหรือตัดแผ่นไม้
- 1.3 กาวร้อน ใช้ในการเชื่อมต่อวัสดุอื่นกับตัวหุ่นเป็นหลัก
- 1.4 เข็มเย็บผ้าและด้าย ใช้ในการเย็บเพื่อปิดในส่วนของการขัณฑ์ตัวหุ่น
- 1.5 ไขควง ใช้ในการขัณฑ์และการกลับตัวหุ่นให้เหมาะสำหรับการขัณฑ์เป็นหลัก
- 1.6 ดินญี่ปุ่น ใช้ในการปั้นในส่วนของหัวและมือ เท้า ของตัวหุ่น
- 1.7 ลูกปิงปอง ใช้ในการทำโครงสร้างของหัวหุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.8 เรื่อยตัดไม้ไฟฟ้า ใช้ในการทำโครงสร้างในส่วนที่เป็นพื้นหลังของผลงาน
- 1.9 ไม้อัดสำหรับงานออกแบบ ใช้สำหรับทำในส่วนของรายละเอียดของ โครงสร้างที่เป็นพื้นหลัง
- 1.10 กระดาษทราย ใช้ในการปรับแต่ง โครงสร้างในส่วนของพื้นหลังผลงาน

## 2. ขั้นตอนในการทำงาน



2.1. เตรียมผ้าที่ผ่านการเย็บให้เป็นรูปร่างของคน มาตัดตามรูปที่เย็บไว้



2.2 ใช้มีดคัตเตอร์ตัดตัวหุ่น ที่เตรียมไว้ให้ขาดเพียงด้านเดียวเพื่อไว้สำหรับกลับผ้า ด้านในออกมาและยึดหุ่น



2.3 การยึดหุ่นตัวหุ่นใช้เข็มคางในการช่วย ซึ่งการยึดหุ่นต้องยึดให้แน่นเพื่อความแข็งแรงของตัวหุ่น



2.4 เมื่อการยึดหุ่นเสร็จเรียบร้อยแล้ว ใช้เข็มเย็บผ้าเย็บปิดในส่วนที่เปิดไว้สำหรับการยึดหุ่น

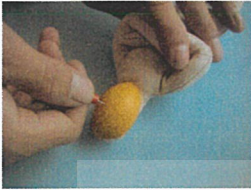


2.5 นำลูกโป่งปองที่เตรียมไว้มาผ่าครึ่งและให้ได้ขนาดที่เหมาะสมกับตัวหุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.6 เมื่อได้ลูกปิงปองที่ผ่ามาแล้วให้นำมาติดกับตัวหุ่นคือบริเวณหัวหุ่นเพื่อเป็นโครงสร้างด้วยกาวร้อน



2.7 ใช้เข็มเจาะในส่วนที่เป็นลูกปิงปอง เพื่อให้เกิดพื้นผิว ( texture ) ให้เหมาะกับการยึดเกาะกับดินญี่ปุ่น



2.8 นำค้ำยที่เตรียมไว้มาพันรอบบริเวณที่ปลายแขนและขาของตัวงานเพื่อสร้างพื้นผิว ( texture ) บริเวณนั้นให้เหมาะสมสำหรับการปั้น



2.9 ลักษณะของตัวงานที่ผ่านขั้นตอนข้างต้น ที่พร้อมสำหรับการปั้นในส่วนหัวมือ และเท้าของตัวหุ่น



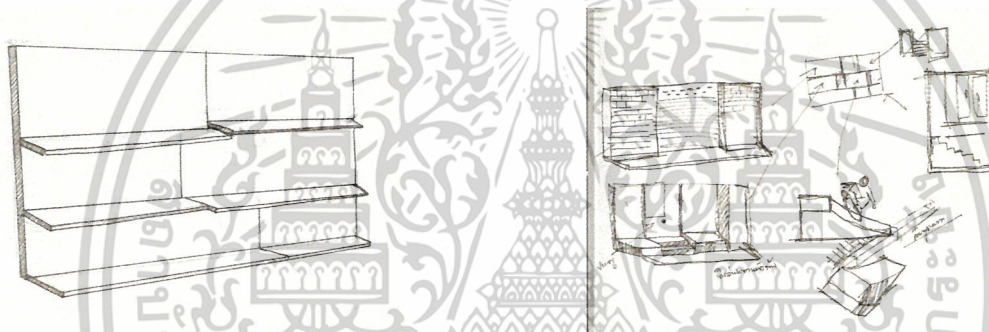
2.10 ตัวอย่างผลงานที่ผ่านขั้นตอนการปั้นด้วยดินญี่ปุ่น ซึ่งขั้นตอนต่อจากนี้คือขั้นตอนของการลงสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

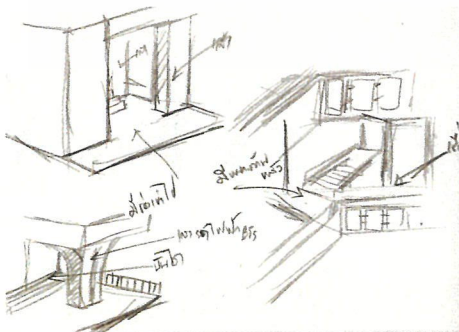
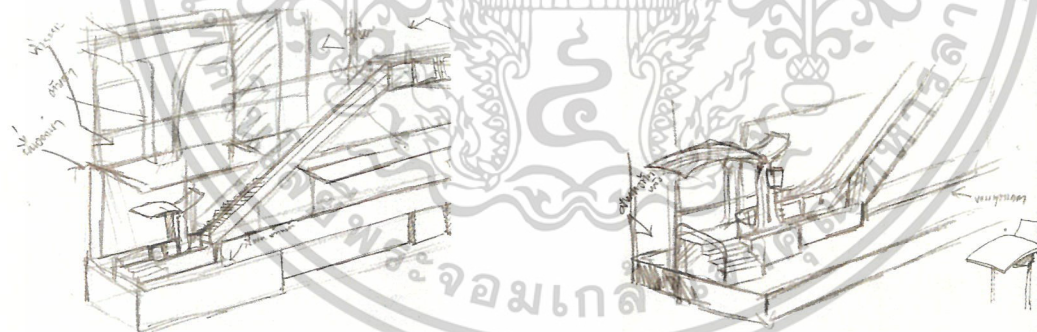


2.11. นำผลงานที่ได้มาลงสีด้วยสีอะคริลิก (Acrylic) ตามรูปแบบและเนื้อหาที่ต้องการ ลงไปเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำตัวคน

2.12 ขั้นตอนการทำโครงสร้างในส่วนที่เป็นพื้นหลังของงาน โดยส่วนประกอบของงานจะใช้วัสดุที่ทำมาจากไม้เป็นส่วนใหญ่ แล้วจากนั้นก็คือขั้นตอนการลงสีและตกแต่งเป็นอันดับสุดท้าย



2.3 ภาพแสดงภาพร่าง (Sketch) ในส่วนของรายละเอียดต่างๆของพื้นหลังในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1



2.4 ภาพแสดงภาพร่าง (Sketch) ในส่วนของรายละเอียดต่างๆของพื้นหลังในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “ การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง ” ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอแนวความคิด ด้วยรูปแบบที่ง่ายและชัดเจน ด้วยสีและรูปทรง อย่างตรงไปตรงมา ในส่วนของเนื้อหาหลัก ข้าพเจ้าอาศัย การสื่อแทนด้วยรูปทรง 3 มิติและใช้ลักษณะของเหตุการณ์ต่างๆเข้ามาประกอบด้วย ซึ่งเหตุการณ์ต่างๆ เหล่านั้นเป็นพื้นฐานที่เกิดขึ้นจริงภายใต้สังคมปัจจุบัน เพื่อความเข้าใจอย่างกระจ่างชัดต่อรายละเอียดของ ผลงานอันเกิดความเข้าใจในผลงานชุด “ การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง ” ข้าพเจ้าจึงทำการวิเคราะห์ ทักษะและการจัดองค์ประกอบดังนี้

#### วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุหลักที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อสื่อความหมายตามแนวความคิดของผลงานชุดนี้ คือ เนื้อหา เส้น ที่วาง พื้นผิว รูปทรง นำหนัก ซึ่งทั้งหมดมีบทบาทร่วมกันในการแสดงภาพลักษณ์ที่โดดเด่นของผลงาน ชุดนี้

#### เนื้อหา(Concept)

เนื้อหาของผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้แสดงถึง กลุ่มวัยรุ่นที่มีลักษณะและการแสดงออกที่หลากหลาย ทั้งการแต่งกาย กิจกรรมที่แสดงออกในแบบที่เป็นตัวของตัวเองจากอิทธิพลต่างๆที่ได้รับมาภายใต้สังคมที่ เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

#### เส้น(Line)

เป็นทัศนธาตุส่วนหนึ่งที่แสดงความรู้สึก และสร้างรูปทรงด้วยตัวของมันเองทั้งการเคลื่อนไหว และความรู้สึกที่เกิดจากลักษณะทิศทางของเส้น

#### ผลงานชิ้นที่ 1



- ก. ลักษณะของเส้นที่มีทั้งเส้นตั้ง เส้นนอนและเส้นเฉียง ออกมาในลักษณะรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งเป็นส่วนของ รูปแบบสถาปัตยกรรม ผสมผสานกันระหว่างเส้นใน ลักษณะของรูปทรงธรรมชาติ ซึ่งทำให้เกิดความขัดแย้ง ภายในภาพเพื่อไม่ให้เกิดการซ้ำกันจนดูน่าเบื่อมากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผลงานชิ้นที่ 2



ข. ลักษณะของเส้นในผลงานชิ้นนี้โดยรวมแล้วเกิดจากเส้นตั้งและเส้นนอนเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งให้ความรู้สึกที่ซ้ำกันของเส้นมากเกินไป จึงมีการเพิ่มเส้นเฉียงลงไปในงานให้เห็นเด่นชัดขึ้นเพื่อลดความซ้ำกันของเส้นที่มากเกินไป

### สี(Colour)

สีในผลงานชุดนี้มีลักษณะของสีที่สดใสสดใสมากเช่น สีแดง สีเหลือง สีฟ้าและสีเขียวเป็นต้น โดยมีสีน้ำตาลเป็นตัวเชื่อมกระจายอยู่ภายในภาพ

### ผลงานชิ้นที่ 1



ก. สีในผลงานชิ้นนี้สื่อถึงความทันสมัย และสภาพแวดล้อมที่ทันสมัยของเมืองโดยใช้สีที่ดูสดใสเหมาะสมกับวัยรุ่นเป็นทัศนธาตุที่สื่อถึงความรู้สึกที่มาจากแนวคิดได้เป็นอย่างดี

### ผลงานชิ้นที่ 2



ข. สีในผลงานชิ้นนี้เป็นสีที่ให้ความรู้สึกที่สดใสเป็นส่วนใหญ่ที่แสดงถึงความทันสมัยของสังคมเมือง และตัวของวัยรุ่นเองที่เป็นคนสมัยใหม่และชื่นชอบสิ่งใหม่ แต่เมื่อเทียบกับผลงานในชิ้นแรก สีในผลงานชิ้นนี้อาจจะดูดีน้อยกว่า แต่สิ่งที่มาทดแทนและแสดงถึงความทันสมัยก็คือตัวสถาปัตยกรรม เช่น บันไดทางขึ้นรถไฟฟ้าเป็นต้นที่บ่งบอกถึงความทันสมัยได้ดีเช่นกัน

สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปทรง(Forms)

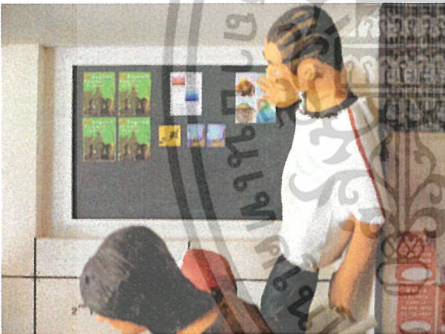
ลักษณะของรูปทรงในผลงานชุดนี้มีทั้งรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงธรรมชาติ เพื่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในผลงานเพื่อไม่ให้เกิดความแข็งกระด้างภายในงาน

### ผลงานชิ้นที่ 1



ก. ภาพผลงานจริงที่มีกลุ่มคนซึ่งเป็นรูปทรงธรรมชาติที่อยู่ภายใต้บรรยากาศของรูปทรงเรขาคณิต

### ผลงานชิ้นที่ 2



ข. ภาพแสดงให้เห็นความแตกต่างกันระหว่างรูปทรงธรรมชาติที่มีลักษณะของการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางต่างๆ ซึ่งเป็นตัวสร้างอารมณ์ไม่ให้เกิดความรู้สึกที่ไม่เป็นธรรมชาติและรู้สึกแข็งกระด้างเกินไปภายในงาน

## ที่ว่าง(space)

ผลงานชุดนี้ ที่ว่างมีผลต่องานอย่างมากซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกไม่อึดอัดภายในผลงาน แต่เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งถึงความเป็นสังคมเมือง ที่ว่างในผลงานชิ้นนี้จึงมีน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 1



ก. ภาพแสดงให้เห็นพื้นที่ว่างภายในผลงานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพื้นหลังทั้งในส่วนที่เป็นสถาปัตยกรรมและในส่วนที่ไม่ใช่

## ผลงานชิ้นที่ 2



ข. ที่ว่างของผลงานชิ้นนี้เกิดจากบทบาทของรูปทรงคนในผลงานและตัวของสถาปัตยกรรมที่เป็นพื้นหลังของงาน โดยรูปทรงคนทำให้เกิดที่ว่างขึ้นคือในส่วนของพื้นหลังซึ่งเป็นเหมือนสนามหรือเวทีให้รูปทรงคนเป็นตัวแสดง และที่ว่างที่เกิดจากรูปทรงของคนก็ทำให้พื้นหลังหรือตัวสถาปัตยกรรมได้แสดงบทบาทของตัวเองเช่นกัน

## พื้นผิว(texture)

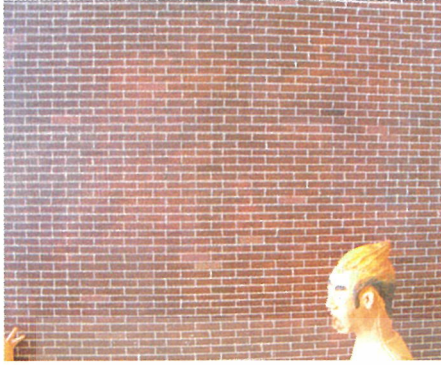
พื้นผิวในผลงานชุดนี้เกิดจากเทคนิคการใช้สีและเทคนิคการขีดเขียนเป็นหลัก เพื่อให้เกิดพื้นผิวตามที่ต้องการ

## ผลงานชิ้นที่ 1



ก. ภาพแสดงพื้นผิว(พื้นผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองดูแล้วจะรู้สึกว่ายาบหรือละเอียด แต่เมื่อมีการสัมผัสพื้นผิวนั้นเข้าจริงๆกลับเป็นพื้นเรียบ) ซึ่งเกิดจากเทคนิคการใช้สีในส่วนที่เป็นพื้นภายในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. ภาพแสดงพื้นผิวที่เกิดจากเทคนิคการชุบสีบนผิววัสดุเช่น ไม้และพื้นผิวที่เกิดจากการชุบสีบนผิวของผ้า

## ผลงานชิ้นที่ 2



ก. ภาพแสดงลักษณะของพื้นผิวของตัวผลงานที่ลักษณะของตัวพื้นผิวที่ถูกทำทำเทียมขึ้นมาผสมผสานกันกับลักษณะพื้นผิวที่สร้างขึ้นมาจริงสามารถสัมผัสหรือจับต้องจะรู้สึกว่ายวบ เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่เกิดกับตัวสถาปัตยกรรมในผลงานที่มีทั้งความเก่าและความใหม่อยู่ด้วยกัน



ข. ภาพแสดงลักษณะพื้นผิวที่ทำเทียมขึ้นที่สามารถสัมผัสจับต้องได้ ซึ่งเป็นส่วนรายละเอียดของภาพ เพื่อให้เกิดความจริงจังและเกิดความสมบูรณ์ของผลงานมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## น้ำหนัก(Volume)

น้ำหนักที่เกิดขึ้นชัดเจนในผลงานชิ้นนี้เกิดจากลักษณะที่เป็นสามมิติในส่วนที่เป็นกลุ่มคนแต่ยังไม่ชัดเจนนักในส่วนที่เป็นพื้นหลัง

### ผลงานชิ้นที่ 1



ก.ภาพแสดงส่วนของกลุ่มคนที่เป็นลักษณะสามมิติ ซึ่งเป็นการใช้น้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติทำให้เกิดปริมาณของรูปทรง และปริมาตร ซึ่งให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเอง

### ผลงานชิ้นที่ 2



ข. ภาพแสดงส่วนของกลุ่มคนที่เป็นลักษณะสามมิติ ซึ่งเป็นการใช้น้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติทำให้เกิดปริมาณของรูปทรง และปริมาตร ซึ่งให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเอง ซึ่งเป็นลักษณะที่เหมือนกันกับผลงานชิ้นที่ 1

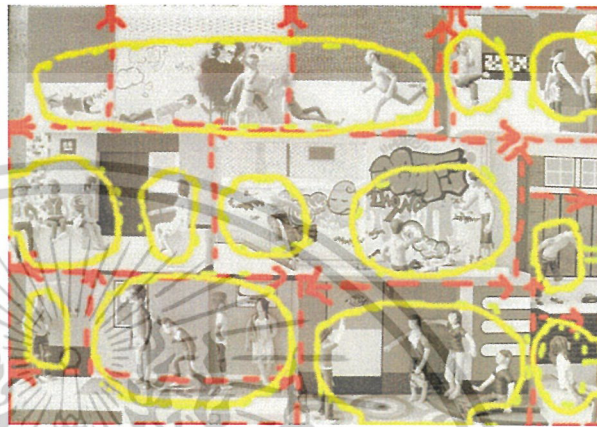
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การวิเคราะห์องค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบในศิลปนิพนธ์ชุด “การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง” ข้าพเจ้าได้ใช้หลักการจัดองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้



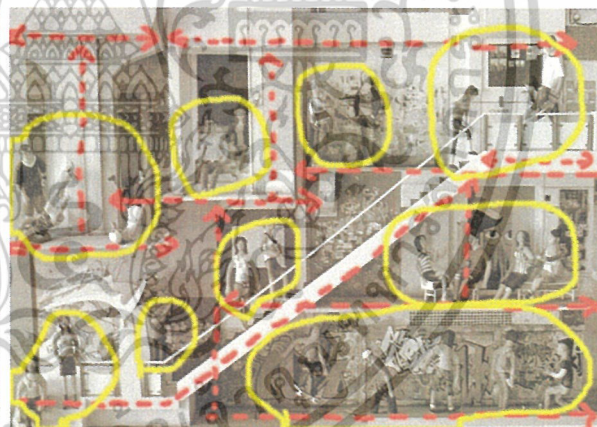
ภาพผลงานชิ้นที่ 1



ภาพวิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1



ภาพผลงานชิ้นที่ 2



ภาพวิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 2

### ความกลมกลืน(Harmony)

ผลงานชิ้นที่ 1 ในผลงานของข้าพเจ้าส่วนใหญ่มีความกลมกลืนกันในเรื่องของเนื้อหายังไม่ดีนัก โดยในของพื้นหลังนั้นมีความกลมกลืนในเรื่องของเนื้อหาข้อย่อย สีที่แสดงถึงบรรยากาศของความ เป็นวัยรุ่นที่เป็นวัยของความสดใสสนุกสนานมีความกลมกลืนกัน ตามที่ต้องการถ่ายทอดออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 ผลงานในชิ้นนี้ในเรื่องของเนื้อหาที่มีความกลมกลืนตรงตามที่ต้องการ ในเรื่องของสี ในผลงานก็มีความกลมกลืนกันในส่วนของพื้นหลังมีการแก้ไขปรับปรุงจากผลงานชิ้นที่ 1 ให้มีความกลมกลืนกันกับเนื้อหาที่ต้องการได้โดยสมบูรณ์

### ความหลากหลาย(Variaty)

ผลงานชิ้นที่ 1 ความหลากหลายของผลงานมีทั้งเรื่องของการใช้สี รวมทั้งเหตุการณ์และสถานที่ไม่ซ้ำกัน และรายละเอียดของตัวคนในผลงานก็มีรูปแบบที่หลากหลาย

ผลงานชิ้นที่ 2 ในเรื่องของความหลากหลายผลงานชุดนี้มีความหลากหลายในเรื่องของรูปแบบ และเนื้อหามากขึ้น ส่วนในเรื่องของความหลากหลายของสีนั้นมีน้อยกว่าผลงานชิ้นแรกไม่มากนัก

### ความสมดุล(Balance)

ผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานชุดนี้มีความสมดุลในเรื่องของรูปทรงและเนื้อหา แต่ยังเกิดความไม่สมดุลในเรื่องของจำนวนของกลุ่มคนในผลงานซึ่งมีมากเกินไป ในด้านซ้ายของภาพ

ผลงานชิ้นที่ 2 ความสมดุลเกิดขึ้นจากการทำงานที่สัมพันธ์ของรูปทรงและพื้นที่ว่าง ทำให้ผลงานที่ออกมาแล้วไม่มีส่วนไหนของงานหนักหรือเบาเกินไป ซึ่งในส่วนความสมดุลของจำนวนคนในงานทางขวาที่ดูมีมากเกินไปนั้น ในส่วนของโครงสร้างสถาปัตยกรรมทางด้านซ้ายที่มีขนาดใหญ่ช่วยให้เกิดความสมดุลขึ้นระหว่างทางซ้ายและขวาของภาพ

### สัดส่วน(Proportion)

ผลงานชิ้นที่ 1 สัดส่วนในผลงานชุดนี้ถูกกำหนดจาก โครงสร้างของตัวสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นส่วนของพื้นหลังเป็นตัวกำหนดสัดส่วนและกิจกรรมของกลุ่มคนในผลงานนั้นมีขนาดที่ใกล้เคียงกันมากจนเกินไปเป็นส่วนใหญ่ ทำให้สัดส่วนในผลงานชิ้นนี้ยังไม่ดีนัก

ผลงานชิ้นที่ 2 สัดส่วนในผลงานชุดนี้ โครงสร้างของตัวสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นส่วนของพื้นหลังเป็นตัวกำหนดสัดส่วนและขนาดของกลุ่มคนในผลงานชิ้นนี้นั้นมีสัดส่วนที่ดีและสมบูรณ์ตรงตามแนวคิดที่ตั้งไว้

### ความเป็นเด่น(Dominace)

ผลงานชิ้นที่ 1 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ มีลักษณะที่เป็นเด่นด้วยกันทั้งภาพ ความเป็นเด่นด้วยรูปแบบที่หลากหลายของตัวคนในผลงานและรูปแบบของตัวสถาปัตยกรรมและเด่นด้วยสีสันทันที่สะดุดตาซึ่งเด่นด้วยภาพรวมทั้งหมด ที่เกิดจากการนำหลายๆส่วนมารวมกัน

ผลงานชิ้นที่ 2 ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้ ยังมีลักษณะที่เป็นเด่นด้วยกันทั้งภาพ ความเป็นเด่นด้วยรูปแบบที่หลากหลายของตัวคนในผลงานและรูปแบบของตัวสถาปัตยกรรมและเด่นด้วยสีสันทันที่สะดุดตาซึ่งเด่นด้วยภาพรวมทั้งหมด ที่เกิดจากการนำหลายๆส่วนมารวมกัน ซึ่งไม่แตกต่างจากผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

“ การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง ” ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่ในปัจจุบันผ่านทั้งทางสื่อต่างๆ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน วิทยุรุ่นมีการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์มากขึ้นทั้งการแต่งกายซึ่งมีรูปแบบที่เกิดจากการเลียนแบบกันตามกระแสนิยม วิทยุรุ่นมีกิจกรรมที่หลากหลายและแสดงออกได้อย่างอิสระมากขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงไปของสังคมในยุคปัจจุบันที่อิทธิพลต่างๆายที่จะเข้าถึง วิทยุรุ่นมีอิสระที่จะคิดและทำสิ่งต่างๆมากขึ้น

ในการทำงานในโครงการ การแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเองนี้ข้าพเจ้าได้ศึกษาหาข้อมูลจากสื่อต่างๆทางสังคมไม่ว่าจะเป็นจากสภาพแวดล้อมจริง ทางสื่อ โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ และสื่อทางอินเทอร์เน็ต

โดยข้อมูลต่างๆที่ได้ค้นคว้าและศึกษามานั้น ข้าพเจ้าได้นำมาใช้ประกอบในการกล่าวอ้างถึง ได้รับอิทธิพลจากงานศิลปกรรมต่างๆและการ โดยการกล่าวอ้างถึงวิทยุรุ่นในปัจจุบันโดยการศึกษาจากสื่อทั้งในและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้าเอง รวมทั้งภาพร่าง และผลงานจริง โดยทั้งหมดเป็นผลงานในโครงการศิลปนิพนธ์จำนวน 2 ชิ้นและภาพร่างอีกจำนวน 6 ชิ้น

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่พบในการทำงานของข้าพเจ้าคือ การหาข้อมูลที่ล่าช้าของข้าพเจ้า รวมทั้งการวางแผนการทำงานที่ยังไม่ดีไม่เหมาะสมกับเวลาที่ตั้งไว้ อีกทั้งผลงานที่ออกมานั้นยังไม่เสร็จสมบูรณ์ที่ผ่านมาข้าพเจ้าได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดในการทำงานและจะนำปัญหาเหล่านี้ไปปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ขี้อบกพร่องที่เกิดขึ้นเกิดจากการวางแผนการทำงาน ควรวางแผนการทำงานให้ดีขึ้นและเหมาะสมกับเวลาและการใช้เครื่องมือในการทำงานให้เหมาะสมเพื่อเกิดความรวดเร็วในการทำงานขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟุ้ง. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม: คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.
- ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟุ้ง. สังคมและวัฒนธรรม. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาควิชาสังคมวิทยา และมนุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์และ โครงการศึกษาทั่วไป: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- พัทธา สายหู. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม: คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาทั่วไป : ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2531.
- อารี สุธธิพันธุ์. ศิลปนิยม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไอเดียส โตร์, 2526
- Graffiti The background. Graffiti World of Art Derground. นิตยสาร a day. โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์: อเมริทรีบุ๊กเซ็นเตอร์, 2544
- Harton. Paul. Heurt., C.H.. **Sociology**: McGraw-Hill, 1968.
- Lucy r. Lippard, **Pop art**: London, Thames and Hudson Ltd, 1966. Sethapong P. Guys Issue.” Street Fashions”. **Cheeze on Street** . วงศ์สว่างการพิมพ์ : นานาสาส์น , 2548.
- Sethapong P Telteen. “Fashion Must have Item 1984-2004”. **Cheeze on Street**. วงศ์สว่างการพิมพ์ : นานาสาส์น, 2547.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน เอกลักษณ์วัยรุ่นน 1 พ.ศ. 2548

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 140 x 200 x 20 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน เอกลักษณะวัยรุ่น 2 พ.ศ. 2548

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 140 x 200 x 30 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้