

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โลกแห่งจินตนาการ

WORLD OF IMAGINATION



อพ.
ม ๗๓๕ค
๒๕๕๑

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... **81406**
วัน,เดือน,ปี..... **๑๑ ส.ย. ๒๕๕๑** !

b. **11A 313bx**
i.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ.๒๕๕๑

KMITL-2008-AR-M-005-304

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

WORLD OF IMAGINATION



MAETHAWEE CHIRAPHONG

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES**

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในห้องสมุดของสถาบันฯ เท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2008

SCHOOL OF GRADUATE STUDIES

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โลกแห่งจินตนาการ
นักศึกษา	นายเมธาวี จิราพงษ์
รหัสประจำตัว	48062617
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2551
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.อลิตา จันผิงเพ็ชร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รศ.มัทลิกา มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ โลกแห่งจินตนาการ มุ่งศึกษาเพื่อสร้างกำลังใจ และการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับความตึงเครียดในสังคมยุคปัจจุบันที่มีผลจากสภาพแวดล้อมทางสังคม เช่นปัญหามลภาวะ ความแออัด ปัญหาการเอาตัวเอาเปรียบหรือการแข่งขันในสังคมเป็นต้น อันมีเหตุปัจจัยจากการเจริญของเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว รุดหน้าเกินความรู้เท่าทันของประชากรส่วนรวม ปัญหาจากสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตเป็นอย่างยิ่ง ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ ค้นคว้ามาจากหนังสือส่งเสริมสุขภาพจิต หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นสุข นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ได้จากรูปทรง เส้นและสีที่สร้างความรู้สึกของการมองโลกในแง่ดี ในแนวทางเฉพาะตนที่ได้บันทึกเป็นบันทึกเป็นสมุดประจำวัน ด้วยความสุข ความสนุกและความเพลิดเพลินเพื่อผ่อนคลายสุขภาพจิต สำหรับงานเขียนวิทยานิพนธ์นี้ได้แบ่งบทหลักออกเป็น 5 บท โดยมีความสัมพันธ์กันเพื่อให้วิทยานิพนธ์มีเนื้อหาที่สอดคล้องและขอบข่ายที่สมบูรณ์ โดยเริ่มต้นจากที่มา ความสำคัญและอิทธิพลจากงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง การดำเนินการสร้างสรรค์ วิเคราะห์และบทสรุป ข้าพเจ้าจึงต้องการเน้นและแสดงออกถึงแนวความคิด โดยการถ่ายทอดความเพ้อฝันในรูป แบบจินตนาการผ่านรูปทรงที่บิดเบือน ตัดทอน การเคลื่อนไหวของเส้น การแสดงออกของสีล้วนจากสภาพแวดล้อมที่พบเห็นและการปรุงแต่งด้วยรูปแบบเฉพาะตัว เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะด้วยกระบวนการ ซึ่งเป็นผลงานศิลปะจิตรกรรม (Painting) จำนวนผลงานทั้งหมดมี 7 ภาพ

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำเสนอถึงรูปแบบ และแนวความคิด เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ตลอดจนการค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างผลงาน และการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ ทัศนธาตุในผลงาน ปัญหาและข้อเสนอแนะ เพื่อให้ได้ถึงถึงผลงานศิลปะที่สมบูรณ์จากข้อมูล

ต่าง ๆ เมื่อนำมาวิเคราะห์เป็นผลงานศิลปกรรมแล้วพอสรุปได้ว่า ความเป็นไปของสังคมในยุคปัจจุบัน
ที่เกิดในแต่ละวันนั้นไม่สามารถกำหนดเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ ดังนั้น จากการสร้างสรรคผลงานศิลปะ
ชุดนี้ จึงต้องการสร้างกำลังใจที่จะดำเนินชีวิตไปกับความตึงเครียด ในสังคมยุคปัจจุบันได้อย่างมีความสุข
ด้วยการมองโลกในแง่ดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title of Thesis	World of Imagination
Student	Mr. Maethawee chiraphong
Student ID	48062617
Degree	Master Degree of Architecture
Program	Visual Arts
Year	2008
Advisor	Assoc. Prof. Alita Junfungpetch
Co-Advisor	Assoc. Prof. Mallika Mungkornwong

ABSTRACT

This thesis focuses on studying for making encouragement in living with stress ness of the current social, which affected from the social's environments such as pollution, crowded of people, taking advantage problems or high competition in the social, etc. All problems have causes from the same source; that is rapidly developing of technology. Technology has grown in advance until people cannot catch up them by their own knowledge, this problem definitely impacts to their mental health based on the analysis of the books related to mental health implementation/ the books about how to live your life happily? That the author studied and referred to their information in creating his art works.

The author analyzed all information and interpreted into lines and colors, which could create positive thinking for audience in his own style by making his work as a dairy book, and recorded it with happiness, joyfulness for relaxation of his mind.

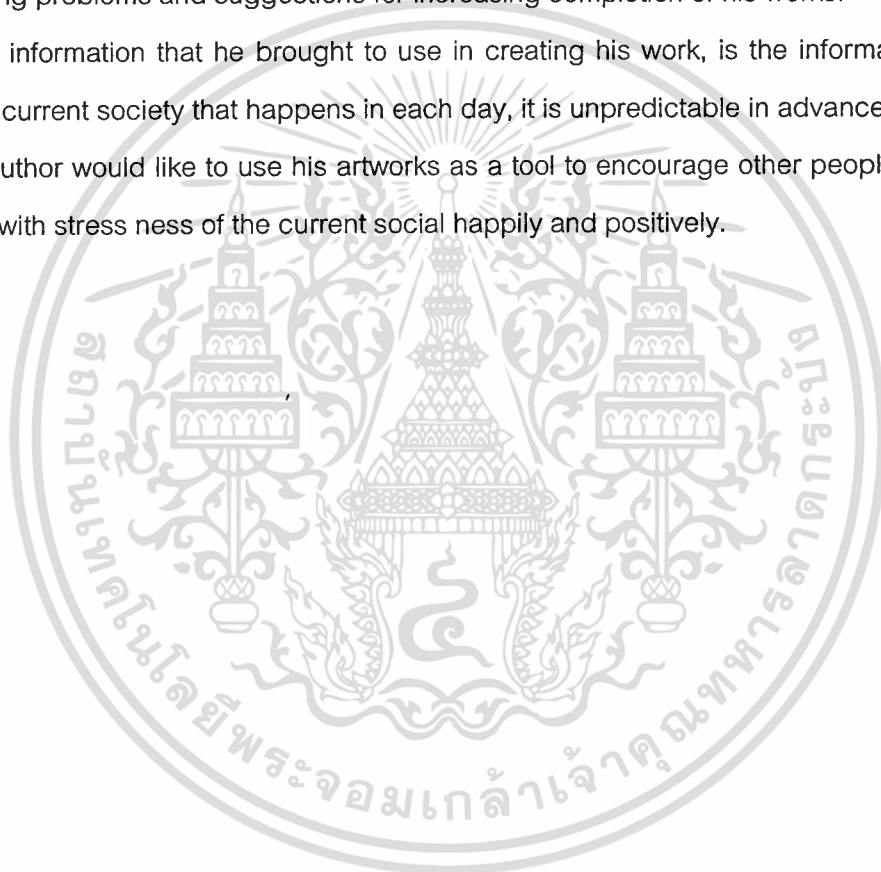
This thesis has been divided into 5 main chapters and each chapter has been related to make all contents to be harmonious and perfect. Its chapter begins with background, significance and influences of related artworks; processes of creation; Analysis and conclusion. The author emphasizes in expressions of his concepts and relays into fantasy and imaginary forms by using the distorted forms, reduce the movement of

lines; expression by using colorful painting that he got influence from the environment that he found and designed in his individual style for creating his artworks. His 7 Paintings artworks

The author remarked that his art thesis have represented forms and concepts; technique of creation throughout data collection from many sources, all factors influenced to his works. In addition, he also studied by analysis from many artworks of other artist's together setting problems and suggestions for increasing completion of his works.

Other information that he brought to use in creating his work, is the information of movement of current society that happens in each day, it is unpredictable in advance.

The author would like to use his artworks as a tool to encourage other people to be able in living with stress ness of the current social happily and positively.



กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบิดามารดาและครอบครัวที่ช่วยเหลือข้าพเจ้าที่ให้อบทุกสิ่งแก่ข้าพเจ้าตลอดจนคุณครูอาจารย์และคณาจารย์ภาควิชาวิจิตรศิลป์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้าทั้งในระดับการศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโท ความรู้ ความเข้าใจในคำวิจารณ์ศิลปะ หรือการแนะแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร และ รองศาสตราจารย์ มัลลิกา มังกรวงษ์ที่เฝ้าให้คำแนะนำควบคุมช่วยเหลือ ตรวจสอบและแก้ไข วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ได้ด้วยความอนุเคราะห์

ข้าพเจ้าขอขอบคุณงามความดีที่พึงได้ ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แต่ ผู้มีพระคุณทุกท่านเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาในด้านต่างๆ

เมธาวี จิราพงษ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญภาพ.....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 แนวความคิดการสร้างสรรค์.....	2
1.3 ความสำคัญของเรื่องที่น่ามาศึกษา.....	4
1.4 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	4
1.5 ขอบเขตของการศึกษา.....	4
1.6 ข้อมูลค้นคว้า.....	5
1.7 คำศัพท์และคำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	6
บทที่ 2 ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 ลัทธิศิลปะพ็อพอาร์ต	8
2.2 อิทธิพลทางศิลปะ.....	9
2.2.1 Roy Lichtenstein	10
2.2.2 Takashi Murakami.....	11
2.2.3 ลักษณะกราฟฟิตี้ (Graffiti art).....	12
2.2.4 การกำเนิดของกราฟฟิตี้ ในนิวยอร์ก.....	13
2.2.5 สีส้นและลายเส้นในงานกราฟฟิตี้.....	14
2.2.6 ศิลปินยุคปัจจุบันมาร์ (MARS	15

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	17
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	17
3.2 การสร้างสรรค์ภาพร่าง.....	21
3.3 การสร้างภาพร่าง.....	21
3.2.1 ภาพร่างขั้นที่ 1.....	22
3.2.2 ภาพร่างขั้นที่ 2.....	22
3.2.3 ภาพร่างขั้นที่ 3.....	22
3.2.4 ภาพร่างขั้นที่ 3.....	22
3.2.6 ภาพร่างขั้นที่ 3.....	22
3.2.7 ภาพร่างขั้นที่ 3.....	22
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	23
4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	23
4.1.1 เรื่องราว.....	23
4.1.2 เนื้อหา.....	23
4.1.3 การแสดงออก.....	23
4.1.4 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	24
4.2 การวิเคราะห์ผลงานหลายชิ้น.....	25
4.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1.....	25
4.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2.....	25
4.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3.....	25
4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 4.....	26
4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 5.....	26
4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 6.....	26
4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 7.....	26

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3 การวิเคราะห์การจําคงค้ประกอบ.....	27
ผลงานวิทยานิพนธ์.....	30
บทที่ 5 สรุปผลงานการสร้างสรรค้และข้อเสนอแนะ.....	38
บรรณานุกรม.....	40
ประวัติผู้เขียน.....	41



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ปัญหาการจราจรและปัญหามลภาวะเป็นพิษ.....	1
1.2 ชุมชนแออัดในเมืองกรุง.....	2
1.3 รูปทรงจากพืช , รูปทรงสัตว์น้ำใต้ทะเล, รูปทรงเรขาคณิต.....	3
1.4 Sketch Book 1.....	6
2.1 Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?	9
2.2 Blam.....	10
2.3 Vicki.....	11
2.4 Takashi Murakami.....	11
2.5 And Then (Rainbow)	12
2.6 Jelly Fish Eyes.....	13
2.7 Graffiti on walls here in Europe.....	14
2.8 Street Art Sweet Art.....	14
2.9 Nekotwo /Brown/Paris.....	15
2.10 MARS.....	15
2.11 MARS Sketch book.....	16
2.12 Natural and Unnatural: Imagining Landscape 1.....	16
2.13 Natural and Unnatural: Imagining Landscape 2.....	16
3.1 ข้อมูลเบื้องต้น/ภาพยนต์การ์ตูน เรื่อง TEKKON KINKREET.....	17
3.2 ข้อมูลเบื้องต้น/อินเทอร์เน็ต WWW.FECALFACE.COM.....	18
3.3 ข้อมูลเบื้องต้น/สมุดภาพ (Sketch book).....	18
3.4 ข้อมูลเบื้องต้น/รูปทรงจินตนาการในสมุดภาพชุดที่ 1 (Character in Sketch book 1).....	19
3.5 ข้อมูลเบื้องต้น/รูปทรงจินตนาการในสมุดภาพชุดที่ 2 (Character in Sketch book 2).....	20
3.6 ข้อมูลเบื้องต้น/นิตยสารนิตยสาร ศิลปะ JUXTAPOZ Issue #84 - JANUARY 2008.....	21
3.7 ภาพร่างชิ้นที่ 1.....	22

สารบัญญภาพ (ต่อ)

	หน้า
3.8 ภาพร่างชิ้นที่ 2.....	22
3.9 ภาพร่างชิ้นที่ 3.....	22
3.10 ภาพร่างชิ้นที่ 4.....	22
3.11 ภาพร่างชิ้นที่ 6.....	22
3.12 ภาพร่างชิ้นที่ 7.....	22
4.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	24
4.1.1 สี.....	24
4.1.2 เส้น.....	24
4.1.3 ที่ว่าง.....	24
4.1.4 รูปทรง.....	24
4.1.5 พื้นผิว.....	25
4.2 แสดงภาพโครงสร้างองค์ประกอบหลักภาพที่ 1.....	27
4.3 แสดงภาพโครงสร้างทิศทางภาพที่ 1.....	27
4.4 แสดงภาพจังหวะน้ำหนักอ่อนแก่ภาพที่ 1.....	27
4.5 แสดงภาพโครงสร้างองค์ประกอบหลักภาพที่ 2.....	28
4.6 แสดงภาพโครงสร้างทิศทางภาพที่ 2.....	28
4.7 แสดงภาพจังหวะน้ำหนักอ่อนแก่ภาพที่ 2.....	28
4.8 World of Imagination I.....	31
4.9 World of Imagination II.....	32
4.10 World of Imagination III.....	33
4.11 World of Imagination IV.....	34
4.12 World of Imagination V.....	35
4.13 World of Imagination VI.....	36
4.14 World of Imagination VII.....	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

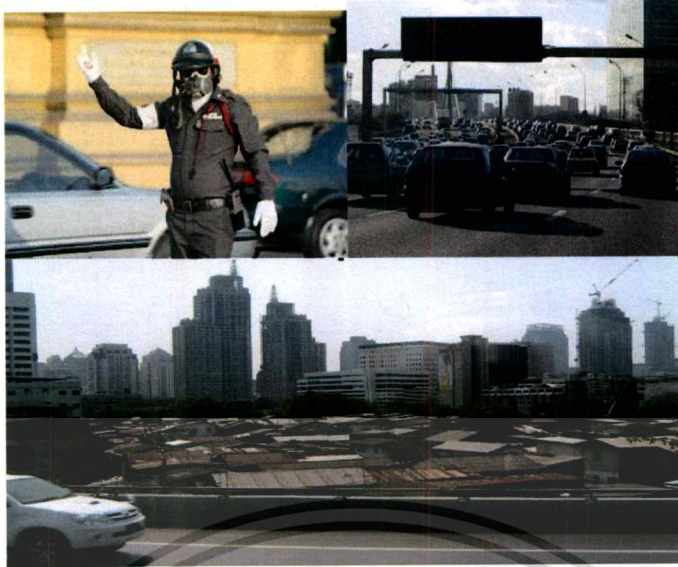
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

โครงสร้างทางสังคมเมือง และความเร่งรีบของผู้คนที่ดูสับสนวุ่นวาย ภายใต้การแข่งขันที่เกิดจากหลายเหตุปัจจัย ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และควบคู่กับปัญหาต่างๆตามมาจากคนเมืองที่ทับถม ซ้ำซาก เช่น ปัญหาการจราจรที่หนาแน่นหรือปัญหามลภาวะทางอากาศและทางเสียง สารพิษที่กระจายตามท้องถนนบวกกับเสียงของรถราต่างๆมากมาย เป็นต้น ความวุ่นวายจะกระจายไปในทุกหนทุกแห่งก็ว่าได้ ในระแวกชุมชนใกล้บ้านของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นชุมชนแออัดก็ประสบปัญหามลพิษทางเสียงเช่นกัน นอกจากนั้นยังเป็นแหล่งรวมของ เหล่าบรรดากลุ่มชนชั้นกรรมชีพกับกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย และกลุ่มวัยรุ่นที่สังสรรค์พร้อมด้วยสิ่งอบายมุข เกิดการทะเลาะวิวาทเป็นส่วนใหญ่ มองไปทางไหน ก็ดูจะเลวร้ายไปเสียหมด สภาพแวดล้อมภายนอกที่เบียดเสียดก็รายรอบไปด้วยตึกสูงระฟ้าและสิ่งก่อสร้างต่างๆ มากมาย พื้นที่สีเขียวที่ดูบางตาไปทุกที ด้วยเหตุผลและปัจจัยดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงต้องการมีโลกแห่งจินตนาการ ที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อดึงเอาปัญหาต่างๆ และความตึงเครียดออกไปจากความรู้สึกนึกคิดของข้าพเจ้า ท่ามกลางสภาพแวดล้อมดังกล่าว ด้วยพื้นที่ส่วนตัวที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมา



ภาพที่ 1.1 ปัญหาการจราจรและปัญหามลภาวะเป็นพิษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



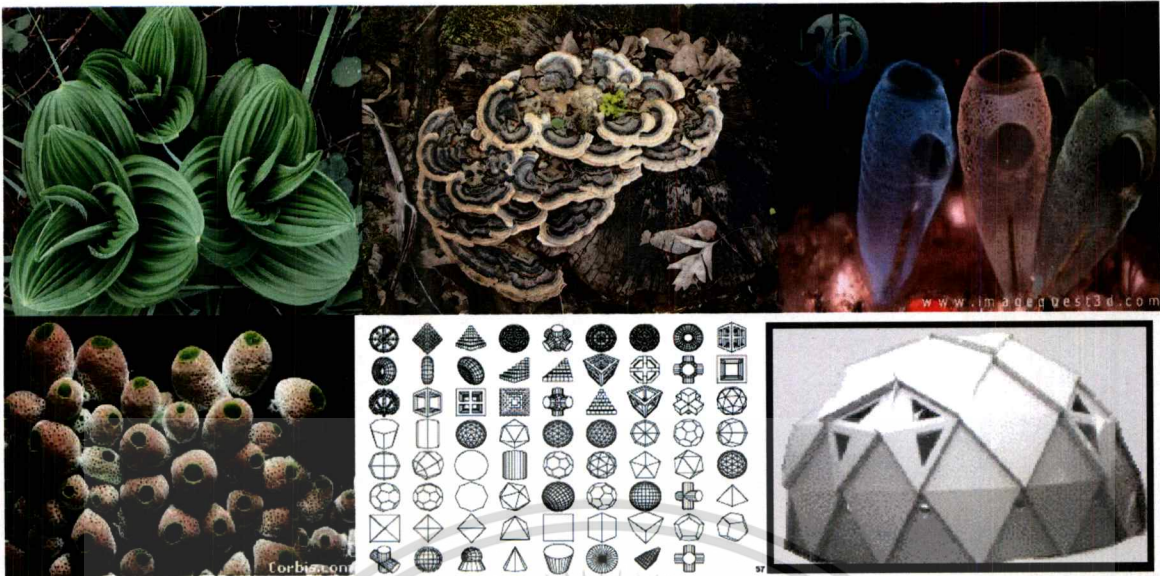
ภาพที่ 1.2 ชุมชนแออัดในเมืองกรุง

ข้าพเจ้าเป็นส่วนหนึ่งในสังคมเมือง ที่ต้องพบกับปัญหา ความแออัดและมลภาวะเป็นพิษต่างๆ หรือแม้กระทั่งความขัดแย้งภายในสังคม ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการลดความเครียด ด้วยการสร้างผลงานศิลปะโดยการสร้างภาพจากทัศนคติและการมองโลกในแง่ดี ด้วยการสร้างรูปทรงจากจินตนาการบวก ที่ผสมผสานกับภาพจากความทรงจำจากสื่อต่างๆ ขึ้นมาใหม่บวกกับสภาพแวดล้อมที่ประกอบขึ้นด้วยเส้นและสีภายในชิ้นงานที่กลมกลืนเข้าด้วยกัน จากการบันทึกภาพโดยการใช้มุมมองเฉพาะตนการแสด-ดงออกเป็นพื้นที่ หรือ ทิวทัศน์ในจินตนาการ ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์รูปทรงเฉพาะตนอันเกิดจากการเพิ่มเติมและลดทอนเป็น รูปทรงออร์แกนิก (Organic form), ได้แก่ รูปทรงจากพืช¹, รูปทรงสัตว์น้ำได้ทะเล ฯลฯ และรูปทรงเรขาคณิต² (Geometric form) ได้แก่รูปทรงโครงสร้างสถาปัตยกรรมและลวดลายต่าง ๆ นำมาจัดองค์ประกอบศิลป์ตามลำดับ

¹ www.imagequest3d.com/

² <http://www.fontscape.com/> สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.3 รูปทรงจากพืช, รูปทรงสัตว์น้ำใต้ทะเล, รูปทรงเรขาคณิต

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานของข้าพเจ้าจะมีส่วนช่วยทำให้เกิดความสุขสนุกเพลิดเพลิน และผ่อนคลายแก่ผู้ชม ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นด้วยบรรยากาศอันสนุกสนานและเกิดความรู้สึกผ่อนคลายได้เช่นกัน

ธรรมชาติของจิตเรา มักจะแกว่งไปตามสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มากกระทบในแต่ละวันที่ไม่แน่นอน บางเวลาเรารู้สึกอารมณ์ดี สดชื่นแจ่มใส มีความสุข แต่บางเวลาก็รู้สึกหดหู ห่อเหี่ยว หงุดหงิด เศร้า ไม่สบายใจ เป็นไปตามสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ที่มากกระทบจิตของเรา แต่ผู้ที่มีสุขภาพจิตดีย่อมสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีทุกสถานการณ์ ไม่ว่าจะเป็นเวลาใด วันใด ณ ที่ใดก็สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุข³

1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

เพื่อต้องการแสดงออกถึงความงามของรูปทรง เส้น สีที่ได้มาจากการบันทึกรูปทรงจากความรู้สึก ในมุมมองของการมองโลกในแง่ดีและมีความสุขที่ผสมผสานกันเป็นดินแดนแห่งจินตนาการ การเคลื่อนไหวของเส้นที่ต่างกันและความสดของสี สัน ,ความขัดแย้ง, ความกลมกลืน ฯลฯ

๓ www.thaimental.com/ ภาวนาไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ความสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจ

- 1.3.1. สภาพแวดล้อมในสังคมเมืองยุคปัจจุบัน การศึกษาและการเรียนรู้ลักษณะ เรื่องราว เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่มีผลกระทบ ต่อความรู้สึกรู้สึกและการลดความตึงเครียด จาก สภาวะปัญหาในสังคมยุคปัจจุบัน
- 1.3.2. ปลอ่ยวางความรู้สึกจาก ความสับสนวุ่นวายและความตึงเครียดในสังคมโดยนำ ประโยชน์จากการใช้ศิลปะมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ผ่อนคลาย
- 1.3.3 เป็นการสร้างสรรค์ภาพโลกแห่งจินตนาการด้วย ความเพ้อฝันการปลดปล่อยในช่วงขณะ หนึ่ง จากสมุดบันทึกภาพส่วนตัว

1.4 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อต้องการนำเสนอ รูปแบบ ผลงานศิลปะชุดนี้ข้าพเจ้านำเสนอวัตถุประสงค์หลักดังนี้

- 1.4.1. เพื่อสร้างความสุข สนุกสนานและผ่อนคลายอันเป็นหนทางหนึ่งที่ช่วยสภาพบรรยากาศ ใหม่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมสังคมปัจจุบัน ที่เคร่งเครียดและวุ่นวายได้ขณะหนึ่ง
- 1.4.2. เพื่อสร้างผลงานศิลปะให้ได้รับความรู้สึกสนุกต่ออารมณ์ ความรู้สึก เมื่อได้เข้ามาร่วม อยู่ในบรรยากาศหรือโลกส่วนตัวของข้าพเจ้าด้วยเทคนิควิธีการสร้างสรรค์อย่าง ชัดเจน เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อนำเสนอผลงานในรูปแบบ Figurative art, Representation Art ⁴
- 1.4.3. เพื่อเปิดโอกาสทางความคิดแก่ผู้ดู ด้วยการสร้างเรื่องราวบางอย่าง โดยการเขียนรูปทรง และสีในลักษณะเพ้อฝัน สนุกสนาน และความสุข

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

- 1.5.1. การสร้างสรรค์โลกจินตนาการจากการปลดปล่อยความรู้สึก ที่ถูกปรุงแต่งในสังคมยุค ปัจจุบันโดยปราศจากพื้นฐานและความเป็นจริง
- 1.5.2. การนำรูปทรงจากสมุดบันทึกภาพที่บันทึกประจำด้วยภาพในลักษณะส่วนตัวเพื่อการ สร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นด้วยการบิดเบือน ตัดทอน ใน มุมมองรูปแบบการ์ตูนเป็นภาพวาดลายเส้น บวกกับสีเส้น และการจัดวาง
- 1.5.3. เป็นงานศิลปะจิตรกรรม (Painting)

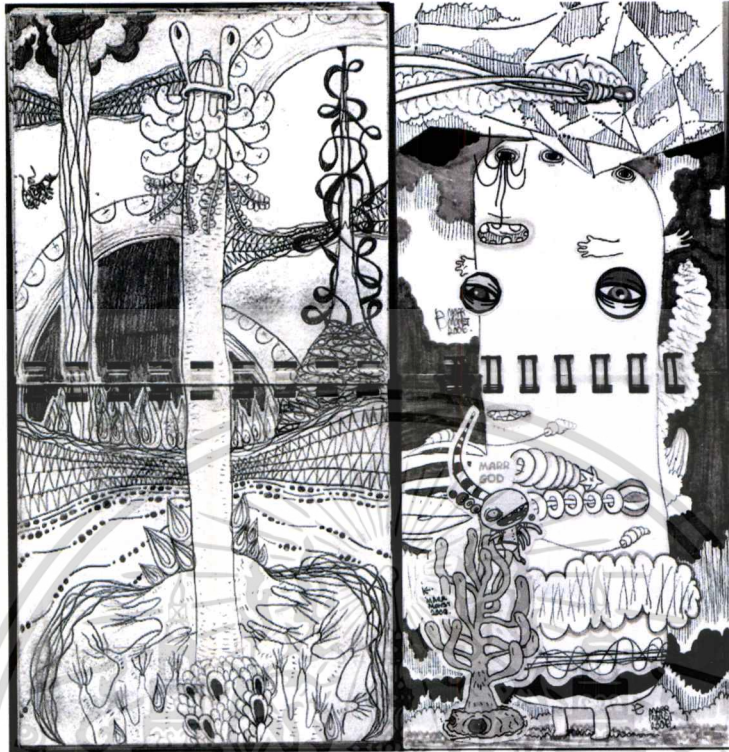
⁴ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมศัพท์ที่ศิลปะอังกฤษ-ไทย, กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2541 หน้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ข้อมูลค้นคว้า

- 1.6.1. ศึกษาจากหนังสือประเภทให้กำลังใจและการเรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างเป็นสุข
 ฉันมีความสุข.ต้นกล้า. กรุงเทพฯ:ดอกหญ้า 2000 ,2546
 เพื่อความสุขใจ.วศิน อินทสระ. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ธรรมดา ,2546
 คิดให้สุข...ก็เป็นสุข. ผู้เขียน/แปล: ธัมมนันทาภิกษุณี
 ทำอย่างไรชีวิตจะยืนยาวและมีความสุข. ผู้เขียน/แปล: เจก ธนะสิริ
- 1.6.2. เอกสารประกอบการสอน
 เกี่ยวกับศิลปะ (ศิลปะคืออะไร) ผู้เขียน ศ.ชลุด นิมลเมฆ ร่ายวิชาสัมมนาทัศนศิลป์
 ภาคเรียนที่ 2
- 1.6.3. ตำราทางศิลปะ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย, กรุงเทพฯ:
 ราชบัณฑิตยสถาน, 2541
- 1.6.4. เว็บไซต์
www.thaimental.com/
www.woostercollective.com
www.fecalface.com
www.wikipedia.org/wiki/
www.thaimental.com/
- 1.6.5 . ศึกษาจากผลงานศิลปะและศิลปิน
 ศิลปะข้างถนน (Street Art)
 พ็อพ อาร์ต (Pop Art)
 กราฟิตี้ (Graffiti art)
 ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton)
 รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein)
 ทาคาชิ มุรากามิ (Takashi Murakami)
 มาร์ (MARS)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.6 ศึกษาจากสมุดบันทึกภาพส่วนตัว



ภาพที่ 1.4 Sketch Book 1

1.7 คำศัพท์และคำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

Representation	การเป็นตัวแทน หมายถึง การแสดงการเป็นสัญลักษณ์ให้การทำหน้าที่อีกสิ่งหนึ่ง
Figurative art	ศิลปะรูปลักษณะ หมายถึง ศิลปะกรรมที่แสดงรูปลักษณะคนสัตว์และสิ่งอื่น ๆ ที่พบเห็นในธรรมชาติรวมถึงลักษณะดังกล่าวจะเปลี่ยนแปลงหรือบิดผันไปจากธรรมชาติ บางส่วนไม่เหมือนจริงแล้วก็ตามมีความหมายที่ตรงกันข้ามกับศิลปะนามธรรม
Popular culture (poku)	หมายถึงวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมของผู้คนในสมัยนั้นเกิดจากการสื่อสารของบุคคลความต้องการของวัฒนธรรมในจังหวัดเวลานั้นซึ่งเกิดขึ้นทุกวันและแสดงเป็นภาพลักษณะออกมาซึ่งสามารถรวมได้ถึงทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการทำอาหารการแต่งกายสื่อมวลชนกีฬาหรือวรรณกรรมโดยวัฒนธรรมสมัยนิยม มักจะมีลักษณะตรงข้ามกับวัฒนธรรม ชั้นสูง ⁵

⁵ <http://th.wikipedia.org/wiki/> หารับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Graffiti หมายถึงภาพวาดที่เกิดจากการขีดเขียนไปบนผนังเป็นคำศัพท์ที่มาจากภาษากรีกGraffitoซึ่งแปลว่าการเขียนภาพลงบนผนังหรือกำแพง ในสมัยโบราณ โดยที่รู้จักกันทั่วไปจะมีลักษณะของการพ่น เช่นชื่อ หรือเป็นการเขียนลายเซ็นโดยเริ่มต้นจากเมืองฟีลาเดลเฟียในรัฐเพนซิลเวเนียในประเทศอเมริกาจากนั้นจึงแพร่หลายในนิวยอร์กช่วงยุค 60s

Manga / Anime หมายถึงหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูนที่มาจากประเทศญี่ปุ่น ลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่น ตัวละครในเรื่องจะมีลักษณะเฉพาะตัว และเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันและตัวละครในเรื่องจะมีลักษณะตาที่โตกว่าลักษณะของตาคนปกติ ในภาษาญี่ปุ่น คำว่าหนังสือการ์ตูนคือ มังงะ และ คำว่าภาพยนตร์ การ์ตูนคือ อนิเมะ

โอตาคุ(Otaku) หมายถึง กลุ่มบุคคลผู้ซึ่งลุ่มหลงในโลกแห่งการ์ตูน และ อนิเมชั่น กลุ่มคนเหล่านี้จะมีความสามารถในการเก็บเกี่ยวการ์ตูนหรืออนิเมชั่นในระดับเชี่ยวชาญ จากสถานที่ต่างๆได้อย่างไม่ยากจะเห็นได้ว่าบางคนมีของสะสมเป็นระดับที่เยอะมากๆและด้วยความหมกมุ่นอย่างหนักในโลกของอนิเมชั่น ทำให้คนเหล่านี้ไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่าง"เด็ก" ผู้หญิงในชีวิตจริงกับในอนิเมชั่นได้ ทำให้การรับรู้ด้านความสวยงามเกี่ยวกับผู้หญิงจริงๆสูญหายไป พวกนี้จะคิดว่า"เด็ก"ผู้หญิงที่น่ารักคือผู้มี หูแมว , หูหมา หูกระต่าย, ซูดเมต , สาวอกโต และ สาวแว่นเท่านั้น

สาเหตุส่วนใหญ่ที่ทำให้กลายเป็นพวก โอตาคุ ส่วนมากจะมาจากการที่ไม่สามารถสมหวังในความรัก (โดนหักอก , สาวไม่แล) ดังนั้นจึงต้องมาปลอบประโลมตัวเองด้วยโลกสมมุติที่ตัวเองสร้างสรรค์ขึ้นจากความใฝ่ฝันและหลงใหลในตัวละครของการ์ตูนหรืออนิเมชั่นเรียกได้ว่าพวกนี้คือพวกที่บ้าการ์ตูนนั่นเอง

๑๑๑

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดเรื่องราวความสนุก ความเพลิดเพลิน ดินแดนสีสันภายใต้หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง โลกแห่งจินตนาการ (World of Imagination) ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ได้มุ่งเน้นการแสดงออกทางความรู้สึกส่วนตัว และการค้นหารูปแบบกระบวนการ (Style) ของผลงานในชุดนี้ ได้มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกันกับกลุ่มศิลปินทั้งในอดีตและปัจจุบันในบางประการ อันได้แก่ศิลปินหรือลัทธิศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) ลัทธิศิลปะกราฟฟิตี้ (Graffiti) การแสดงออกด้วยการใช้สีสันที่สดใสและการนำเสนอรูปแบบเชิงการ์ตูน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากทากาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami) ศิลปินศตวรรษที่ 21 ที่มีการแสดงออกความเป็นอัตตะทางศิลปะเชิงการ์ตูน ที่สะท้อนความเป็นเอเชียได้อย่างชัดเจน

มาร์ (MARS) ศิลปินผู้สร้างสรรค์ดินแดนที่ประหลาด ด้วยการผสมผสานระหว่างรูปทรงเรขาคณิต (Geometric form) รูปทรงสิ่งมีชีวิต (Organic form)

2.1 ป๊อป อาร์ต (Pop Art)

เกิดในยุคกลางคริสต์ศตวรรษ 1950- ปลาย 1960 ป๊อปอาร์ต เป็นศิลปะที่ว่าด้วยรูปแบบวัฒนธรรมป๊อป (pop culture) ภาพลักษณ์สังคมยุคใหม่และวัฒนธรรมที่ถูกจัดว่าเป็นศิลปะระดับล่าง โดยมีบรรดางานศิลปะ ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นของดีมีคุณภาพมีคุณค่าจนสถาบันศิลปะหรือสถาบันระดับรัฐซื้อเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ของประเทศชาติ ซึ่งในระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษ 1940 -1950 ลัทธิแอบสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) ก็ได้รับชื่อเสียงและการยอมรับจนกระทั่งนักวิจารณ์ยกย่อง แต่ก็ยากที่จะเข้าถึง ภาพเขียนแอบสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์จึงกลายเป็นศิลปะสมัยใหม่สำหรับกลุ่มชนชั้นสูงและชนชั้นกลางที่มีการศึกษา โดยอยู่ในวงจำกัด ซึ่งตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมป๊อป ที่เป็นวัฒนธรรมแห่งการบริโภคสินค้าที่ผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรมที่มีจำนวนมาก ๆ ผลิตออกมาเหมือนกัน คนหมู่มากใช้เหมือนกัน ไปหมด

ป๊อป อาร์ต มีแนวทางศิลปะที่ขัดแย้งกับศิลปะลัทธิ แอบสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ อย่างชัดเจน การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การแสดงความเป็นส่วนตัว ที่มีแนวทางเฉพาะตนและ เรื่องของจิตวิญญาณ แต่ ป๊อป อาร์ต เลือกลงมือสิ่งที่มีอยู่ในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา ผลงานส่วนใหญ่มักสร้างอารมณ์ขัน ขี้เล่นและเสียดสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ศิลปินชาวอังกฤษเป็นคนแรกที่ทำงานในแนว พ็อพ อาร์ต เมื่อปี 1956 โดยการใช้เทคนิคปะติดภาพถ่ายและสิ่งพิมพ์ต่อมาส่งอิทธิพลไปสู่สหรัฐอเมริกาและเยอรมนี พ็อพ อาร์ต ได้เข้าถึงวิถีชีวิตชาวอเมริกันในคริสต์ทศวรรษ 1960 ยุคที่การบริโภคนิยมและสินค้าอุตสาหกรรมและวัฒนธรรมพ็อพกำลังเฟื่องฟู ทุกอย่างกลายเป็นสินค้าซื้อขายบ้านเมืองเต็มไปด้วยสื่อโฆษณา สิ่งพิมพ์ ภาพลักษณ์ใหม่ที่ดึงดูดความน่าสนใจ



ภาพที่ 2.1 Richard Hamilton, Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing, 1956

2.2 อิทธิพลทางศิลปะ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะนั้น หากขาดพื้นฐานที่ดีจากผู้ริเริ่มปฏิบัติผลงานมาก่อนไม่ว่าจะในอดีตหรือปัจจุบัน ด้วยแนวทางที่สอดคล้อง ของรูปแบบหรือความคิด นั้นก็ยากที่จะพัฒนาผลงานของตนได้ คงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ต่อการรับเอาอิทธิพลของศิลปะหรือศิลปินที่ชื่นชอบ ทั้งในทางตรงและทางอ้อม การศึกษาค้นคว้า เปรียบเทียบ วิเคราะห์จึงจะให้ความสำคัญต่อการขยายโลกทัศน์ และจินตนาการในมุมมองที่กว้างขึ้น

ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้ามีหลายคนซึ่งจะกล่าวเฉพาะผู้ที่มีอิทธิพลเป็นแบบอย่างการศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบ กับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้มี 3 คน คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein), ทาคาชิ มูรากามิ (Takashi Murakami), มาร์ (MARS) ผลงานของทั้ง 3 คน เป็นแบบอย่างรูปแบบและมุมมองที่ต่างกัน แต่มีจุดที่สอดคล้องขอความเป็นวัฒนธรรมป๊อป (pop culture) เช่นเดียวกันในความพิเศษที่ต่างกัน อิทธิพลที่ได้รับมานั้นได้ถูกปรับเปลี่ยนตามอุปนิสัย และความเป็นตัวตนบวกกับทักษะของข้าพเจ้าโดยมิได้นำมาใช้โดยตรง

2.2.1 รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein)

ศิลปินป๊อปที่มีชื่อเสียงในระดับชั้นนำ เป็นอันดับสองรองจาก แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ลิชเทินสไตน์ มีลักษณะการสร้างงานเป็นแนวการ์ตูนที่เฉพาะตัว เขาหยิบรูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพหลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเมดสี (เมดสีกรีนและแพนโทน) จุดที่พิเศษไปจากการ์ตูนสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมราคาถูกก็คือ การนำเอาลักษณะเมดสี มาทำเป็นงานจิตรกรรมขนาดใหญ่เรียกได้ว่าทำงานจิตรกรรมให้เป็นรูปแบบลักษณะอุตสาหกรรม หรือทำสิ่งพิมพ์ให้เป็นจิตรกรรม ทำศิลปะระดับล่างให้เป็น ศิลปะชั้นสูง (High Art)



ภาพที่ 2.2 Roy Lichtenstein, Blam, magna on canvas, 1962

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 Roy Lichtenstein, Vicki, magna on canvas, 1964

2.2.2 Takashi Murakami



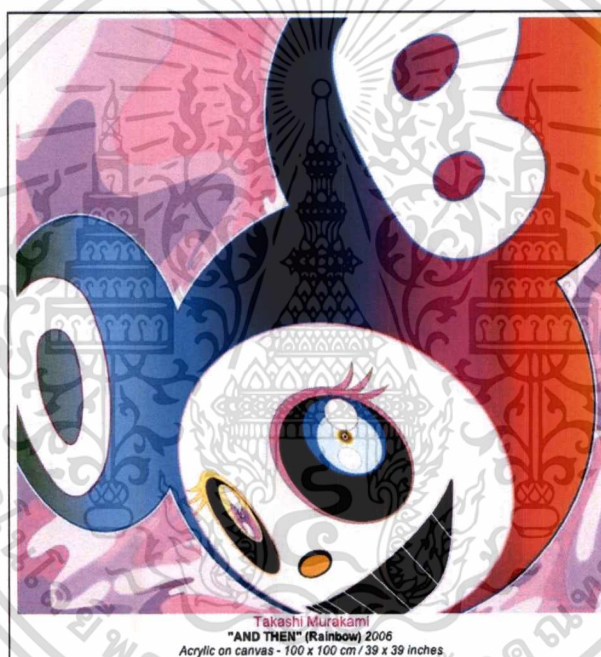
ภาพที่ 2.4 Takashi Murakami

ทาคาชิ มุราคามิ เป็นจิตรกรร่วมสมัยชาวญี่ปุ่น นอกจากมุราคามิทำงานจิตรศิลป์ เช่น ภาพเขียนแล้ว ยังทำงานเกี่ยวกับดิจิทัลและโฆษณา มุราคามิพยายามที่จะผสมผสานระหว่างงานศิลปะชั้นสูงและชั้นต่ำ เขาได้นำเอาจุดเด่นของ รูปแบบสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสารและอื่น ๆ และวัฒนธรรมป๊อป (pop culture) มารวมกันเพื่อทำเป็นรูปปั้นขนาดสามมิติฟูตการลงสีแบบ super flat

มุราคามิเกิดที่โตเกียว ในปี 1963 และได้เข้าศึกษาเกี่ยวกับงานศิลปะที่ Tokyo National University of Fine Arts and Music มุราคามิได้เริ่มจากงานศิลปะแบบญี่ปุ่นดั้งเดิม จากนั้นเขาได้รับการศึกษาเกี่ยวกับ การผสมผสานศิลปะตะวันตก กับตะวันออกสมัยศตวรรษที่สิบเก้าในระดับปริญญาเอกที่นาโงยา อย่างไรก็ตาม เนื่องจากความนิยมเกี่ยวกับ anime และ manga (รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น) มุราคามิจึงเริ่มหันมายึดวัฒนธรรม โอทาคุ โอทาคุเป็นคำที่ไม่ค่อยสุภาพนักที่จะพูดถึงเด็กที่เคร่งเครียดกับการเรียน รวมทั้งเด็กที่ชื่นชอบ manga หรือ anime มุราคามิรู้สึกว่โอทาคุแสดงถึงความทันอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมัยในสังคมญี่ปุ่น

ผลของการสร้างสรรค์ Super flat ของมูราคามิ super flat เป็นรูปแบบที่พัฒนามาจากโปสเตอร์ที่มูราคามิมีเป้าหมายที่จะให้งานของเขาออกมาเป็นโปสเตอร์ เนื่องจากเขาต้องการจะสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่เป็นฉากงานศิลปะร่วมสมัย มูราคามิได้ให้สัมภาษณ์ในห้าถึงหกปีที่ผ่านมาเกี่ยวกับความผิดหวังของเนื่องจากตลาดงานศิลปะ ไม่ได้รับความไว้วางใจ และการสนับสนุนเท่าที่ควรหลังจากสงครามญี่ปุ่น นอกจากนี้ ภาพพจน์ของงานศิลปะญี่ปุ่นในสายตาชาวต่างชาติก็อยู่ในระดับต่ำ มูราคามิได้กล่าวว่าตลาดงานศิลปะก็ไม่มีอะไรนอกจากเงินเล็กน้อยกระแสของโลกตะวันตกงานศิลปะในช่วงแรกของมูราคามิ ไม่ได้เกี่ยวกับการสื่อสาร แต่เขาได้ตัดสินใจที่จะมุ่งไปที่การตลาดศิลปะที่มีการสนับสนุน หรือที่ได้รับความนิยมมากกว่า และทำให้ตัวเขาได้มีชื่อเสียงไปถึงต่างประเทศ



ภาพที่ 2.5 "AND THEN" (Rainbow) 2006

Acrylic on canvas 100x100cm

2.2.3 ลักษณะกราฟฟิตี้ (Graffiti art)

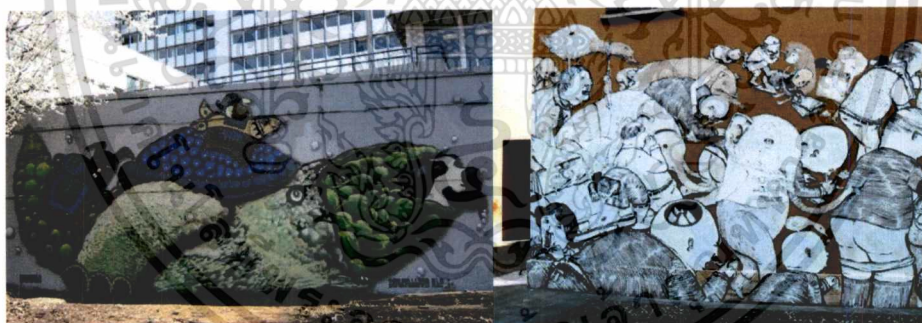
ศัพท์คำว่า Graffiti หมายถึง "ภาพวาดที่เกิดจากการขีดเขียนหรือการขีดขีดไปบนผนัง" เป็นศัพท์ที่มาจากภาษากรีก คือคำว่า Graphein ที่แปลว่า"การเขียน"และคำว่า "Graffiti"โดยตัวของมันเองเป็นคำพหูพจน์ของคำว่า "graffito" ในภาษาอิตาเลียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 การกำเนิดของกราฟฟิตี้ ในนิวยอร์ก

ในนิวยอร์กกราฟฟิตี้เกิดขึ้นในช่วงปลายของยุค 1960 เมื่อตอนที่ Julio ได้เริ่มเขียนนามแฝงของเขา (Tag) นั่นคือ Julio 204 และ Demitrios (หนุ่มชาวกรีก) ใช้ชื่อว่า Taki183 ซึ่งพบเห็นอยู่ทั่วไปในนครนิวยอร์ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรถไฟใต้ดิน ในปีที Taki183 ได้เกิดขึ้น เป็นช่วงเวลาที่น่าอัศจรรย์ใจที่หนุ่มสาวนับร้อย ต่างพยายามมองหาการแสดงความรู้สึกของพวกเขาผ่านระบบของรถไฟใต้ดิน ซึ่งระบบนี้ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวในภายหลัง และเกิดคำว่า hip hop Graffiti ขึ้นมาประวัติศาสตร์ของ ได้เกิดขึ้นในช่วงนี้และได้แพร่หลายไปในสื่อรูปแบบต่างๆ แต่อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของมันได้กลายเป็นวัฒนธรรมซึ่งได้รับความนิยมขึ้นมาในระบบของรถไฟใต้ดิน (The New York City Subway) และได้รับการมองว่าเป็นเครือข่ายของระบบกราฟฟิตี้ สำหรับกราฟฟิตี้ มันกลายเป็นสัญลักษณ์ของนักเขียน (writer) ที่ใช้แสดงผลงานของเขาสู่สายตาสาธารณชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเขียนกราฟฟิตี้ เพราะด้วยวิธีการดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา

บรรดานักเขียนกราฟฟิตี้ทั้งหลายมักจะเลือกเส้นทางรถไฟที่เขาพอใจมันขึ้นอยู่กับพื้นผิวของรถไฟและเส้นทางเดินรถ นักเขียนที่ยิ่งใหญ่ของเมืองมักจะมองหา (Twos'nfive) ซึ่งเป็นหมายเลขของเส้นทางเดินรถไฟที่เขาจะใช้สร้างสรรค์งาน ซึ่งนั่นก็คือผืนผ้าใบหรือพื้นที่การทำงานของพวกเขา



ภาพที่ 2.6 The images above come to us from [tvboy](#) who just returned to Barcelona from Milan where the huge collective show "Street Art Sweet Art" kicked off at Pac (Padiglione arte contemporanea)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 สีเส้นและลายเส้นในงานกราฟฟิตี้

กราฟฟิตี้ เป็นงานที่เน้นการแสดงออกด้วยสีเส้นของความสดใส และเสน่ห์ในเรื่องของการใช้เส้น ผลงานกราฟฟิตี้ ส่วนใหญ่จะมีการใช้สีที่มีลักษณะสดเพื่อให้ง่ายให้เกิดจุดเด่นเนื่องจากงานกราฟฟิตี้นั้นเป็นงานที่อยู่กลางแจ้งตามสาธารณะ จึงต้องมีขนาดใหญ่และสีเส้นที่ดูชัดเพื่อให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้ที่ผ่านไปมาได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.7 Nektwo /Brown/Paris

กราฟฟิตี้ เป็นงานที่จำเป็นต้องใช้ความเร็ว เส้นจึงเป็นการถ่ายทอดรูปแบบได้ในเวลาที่จำกัดได้เป็นอย่างดี ความงามที่มีเสน่ห์ของเส้นเป็นงานที่มีลักษณะเหมือนกับงานของ คีช แฮริง ที่จะลงสีพื้นก่อนจากนั้นก็ใช้การเส้นในสร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของเขาเองนั้นก็สามารถสร้างความน่าสนใจ สิ่งเหล่านี้เป็นเสน่ห์ของงานกราฟฟิตี้ทั้งสิ้น



ภาพที่ 2.8 Graffiti in USA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



From Blu's recent trip through South America

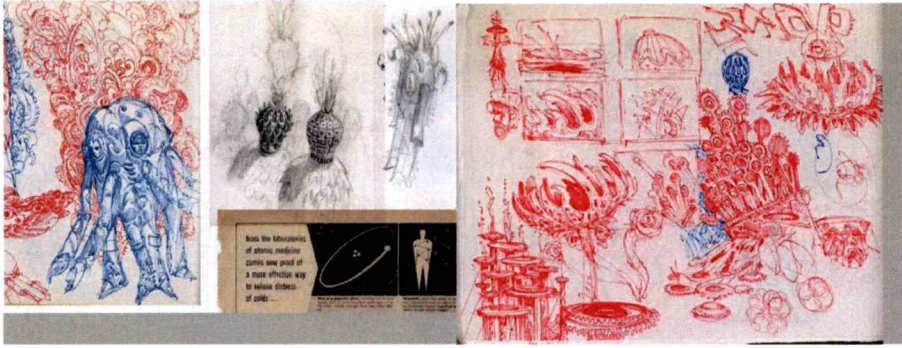
ภาพที่ 2.9 graffiti in south America



ภาพที่ 2.10 Mars

2.2.5 มาร์ (MARS) อายุ 28 ปีปัจจุบันอาศัยอยู่ที่ซานฟรานซิสโก (San Francisco) เคยศึกษาอยู่ที่The Academy of Art University San Francisco ในปี 96 เขาแสดงออกในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้การสลัดและการวาดสีไปรอบๆ อย่างไรก็ตามการควบคุม จากนั้นเค้าใช้นิ้วถูลงไปที่แฟรมอีกรอบไปมาคล้ายกับการละเลงด้วยความสนุก การลองเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดผลที่แปลกใหม่ หลังจากนั้นเขาได้ผสมผสานความวิจิตรบรรจงด้วยฟุ้งระบายลงเป็นพื้นคล้ายก้อนเมฆและท้องฟ้าสีเทาหม่นและสร้างสรรค์ไปตามการลื่นไหลของสีและรูปทรงอิสระที่เกิดจากสิ่งที่เป็นนามธรรม ต่อจากนั้นเขาก็เริ่มระบายสีและรูปทรงจากสมุดสเก็ตภาพ เพื่อเก็บรายละเอียดในชิ้นงานต่างๆ อีกครั้งเพื่อสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวเพิ่มในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 สมุดภาพของมาร์ (MARS Sketch book)



ภาพที่ 2.12 ผลงานชุด: ธรรมชาติและไม่ธรรมชาติ (Natural and Unnatural: Imagining Landscape 1)



ภาพที่ 2.13 Natural and Unnatural: Imagining Landscape 2 /Painting of Wood

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างภาพร่าง

ปัญหาและเรื่องราวจากสังคมภายนอกในเชิงลบ ภายใต้สังคมนี้ที่มีอยู่ให้เห็นตามหน้าหนังสือพิมพ์ในแต่ละวัน ความรุนแรงก็ดี ปัญหาเศรษฐกิจก็ดีหรือแม้กระทั่งปัญหาภายในครอบครัวก็ดีเช่นกัน เรื่องราวมากมายที่ข้าพเจ้าได้กล่าวมานั้น ได้ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดของข้าพเจ้าเป็นอย่างยิ่ง จึงใช้ทัศนคติเชิงบวกที่แฝงอยู่ในโลกความเป็นจริงที่โหดร้าย สิ่งต่างๆนี้จึงเป็นเหตุให้ข้าพเจ้าจึงมักจะนำสมุดเขียนภาพ มาบันทึกภาพที่เกิดขึ้นจากความทรงจำที่ดีต่อความรู้สึกที่ดี ในเวลาที่ผ่านมาแล้ว ไม่ว่าจะมีความที่ไปที่ไปแตกต่างกันจากข้อมูลเบื้องต้น จากสื่อต่างๆ อาทิ เช่น หนังสือศิลปะ ภาพยนตร์ การ์ตูน นิตยสาร อินเทอร์เน็ต เป็นต้น ในรูปแบบเชิงศิลปะด้วยกระบวนการทางทัศนธาตุทางศิลปะ เพื่อมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด โลกแห่งจินตนาการ (World of Imaginations)

การสร้างภาพร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ด้วยการนำภาพจากสมุดเขียนภาพมาประมวลและถ่ายทอดสู่ชิ้นงานจริง ผลงานโดยรวมนั้นข้าพเจ้าเลือกใช้การใช้เส้น สีและการตัดทอนรูปทรงเป็นหลัก เพื่อนำประกอบเป็นผลงานจริง

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลจากสื่อต่างๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อมาวิเคราะห์และประมวลเป็นจินตภาพใหม่รูปแบบเชิงการ์ตูน เพื่อเป็นไปเพื่อความสอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกและความคิด ซึ่งจากข้อมูลเบื้องต้นแล้วนั้น ข้าพเจ้าก็ยังได้นำเอาภาพในสมุดภาพที่ข้าพเจ้าได้เขียนอยู่เป็นประจำ ภาพลายเส้นที่เป็นรูปทรงที่ตัดทอน คลี่คลาย ในรูปแบบเฉพาะตน เค้าโครงดังกล่าวในการทำภาพร่างนั้น ต้องอาศัยการจัดวางและตัดตอน เพื่อให้ได้ถึงองค์ประกอบของภาพ

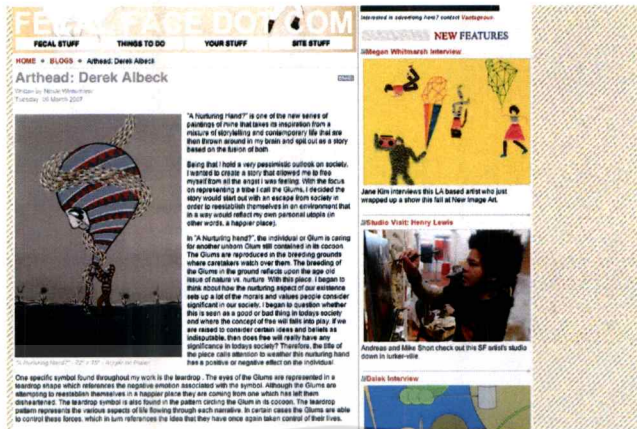


ภาพที่ 3.1 ข้อมูลเบื้องต้นภาพยนต์

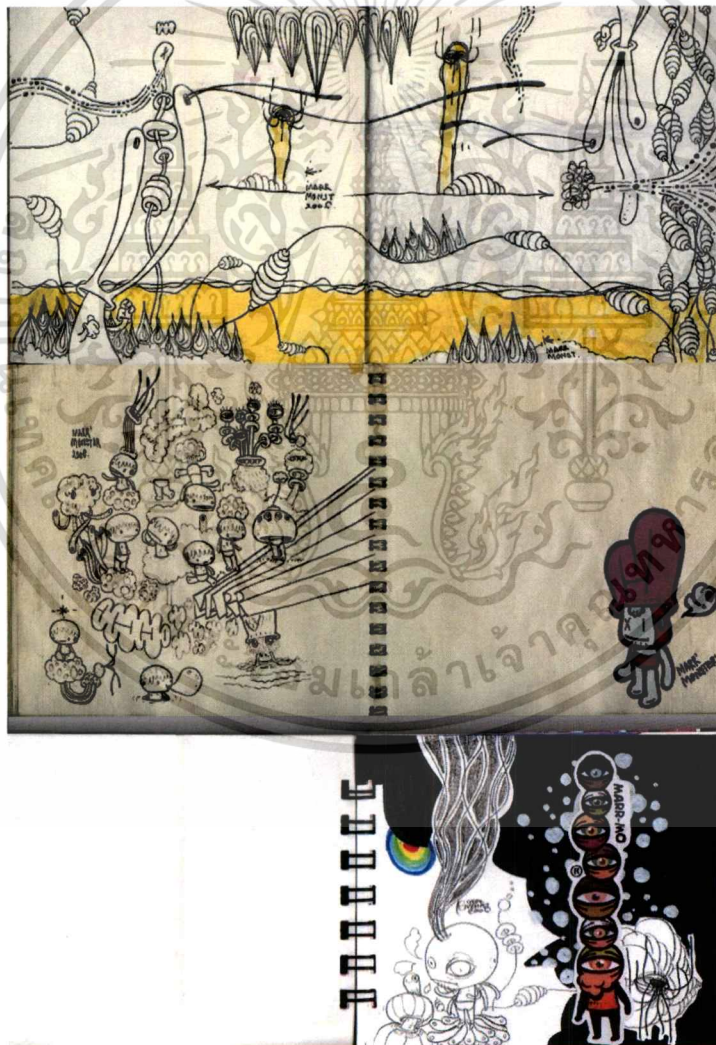
ภาพยนต์การ์ตูน เรื่อง TEKON KINKREET

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลง หรืออ้างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ข้อมูลเบื้องต้นอินเทอร์เน็ต / WWW.FECALFACE.COM



ภาพที่ 3.3 สมุดภาพ (Sketch book)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 รูปทรงจินตนาการ ในสมุดภาพชุดที่ 2 (Character in Sketch book 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ข้อมูลเบื้องต้น/นิตยสาร

นิตยสาร ศิลปะ JUXTAPOZ Issue #84 - JANUARY 2008

3.2 การสร้างสรรค์ภาพร่าง

การวิเคราะห์ในเบื้องต้นจากข้อมูลดังกล่าวและการผสมผสานกันกับภาพในสมุดภาพของข้าพเจ้า นั้นก่อให้เกิดจินตภาพใหม่และถูกสังเคราะห์เป็นภาพร่าง เพื่อความกระชับรัดชั้นตอนและสามารถปรับปรุงแก้ไขได้โดยรวดเร็ว ข้าพเจ้าจึงนำเอารูปทรงและลายเส้น สี มาจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์เป็นภาพร่างไว้คร่าวๆไว้จำนวนหนึ่ง จึงนำมาคัดเลือกเพื่อนำต้นแบบเป็นผลงานจริงต่อไป

ข้าพเจ้าใช้กรรมวิธีทางจิตรกรรมในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยสีน้ำอะครีกลบนผ้าใบ ไม้กระดาน อุปกรณ์พื้นฐานในการวาดภาพของข้าพเจ้ามีดังนี้ สี พู่กัน แปรง สีสเปรย์ ปากกาเมจิก เฟรม กระดาษ แผ่นไม้ เป็นต้น

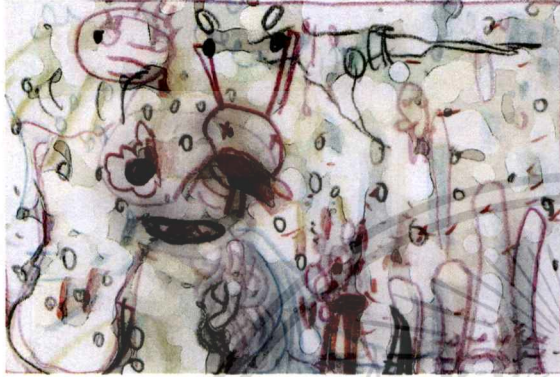
โดยส่วนใหญ่ข้าพเจ้ามักสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วย ความรู้สึกจากความประทับใจจากสีสัน รูปทรงต่างๆหรือสถานที่ที่ผ่อนคลายและเป็นไปต่อความรู้สึกในเชิงบวก พร้อมทั้งการผสมผสานข้อมูลเบื้องต้นและรูปทรงเฉพาะต้นจากสมุดภาพของข้าพเจ้า ที่สอดคล้องกับความรู้สึกจากความทรงจำจากการพบเจอหรือการมองเห็น ผลงานที่สำเร็จเสร็จสิ้นนั้นจึงแฝงไปด้วยความรู้สึกเช่นกัน

3.2.1 การสร้างภาพร่าง

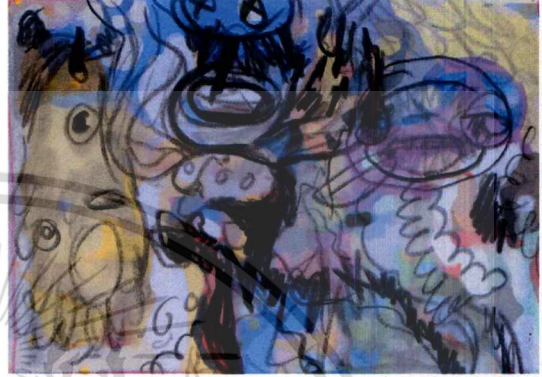
จากการวิเคราะห์ข้อมูลในเบื้องต้น จะถูกสังเคราะห์โดยคร่าวๆเพื่อสร้างสรรค์เป็นภาพร่าง ข้าพเจ้าทำภาพร่างด้วยลายเส้นง่ายๆ โดยกำหนดโครงสร้างแบบคร่าวๆ เพื่อรัดชั้นตอน ต่อการปรับปรุงและแก้ไขภาพร่างได้ และเมื่อได้ภาพร่างจำนวนหนึ่งพอประมาณแล้วจึงคัดเลือกรูปภาพที่ตรงตามกับความคิดจินตนาการเพื่อนำมาเป็นต้นแบบที่มาขยายเป็นชิ้นงานจริงต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การไม่คาดการณ์ในล่องหน้าหรือการวางแผนจากการสร้างแบบร่างที่เสร็จสมบูรณ์นั้นทำให้เกิดการโต้ตอบระหว่างตัวข้าพเจ้าและผลงานเป็นไปอย่างอิสระต่อการแสดงออกตามอารมณ์ด้วยความเพลิดเพลินเป็นสุขอย่างเต็มที่



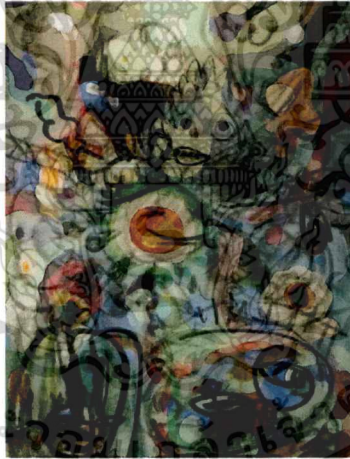
ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 7



ภาพร่างชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

จากกระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง "โลกแห่งจินตนาการ" ประกอบด้วยผลงานศิลปะจิตรกรรมบนกระดาษ จำนวน 7 ชิ้น คือ ชิ้นที่ 1 ขนาด 150x180 เซนติเมตร ชิ้นที่ 2 ขนาด 150x200 เซนติเมตร ชิ้นที่ 3 ขนาด 120x165 เซนติเมตร ชิ้นที่ 4 ขนาด 165x120 เซนติเมตร ชิ้นที่ 5 ขนาด 70x100 เซนติเมตร ชิ้นที่ 6 ขนาด 50x167 เซนติเมตร และการจัดวางบนผนัง 1 ชิ้น ทั้งนี้สามารถวิเคราะห์กระบวนการความคิดและการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

การสร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการด้วยทัศนคติเชิงบวก ในรูปแบบเฉพาะตนจากสภาวะสังคมเชิงลบในยุคปัจจุบัน

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ความสนุก ความสุข ความผ่อนคลายภายใต้การจินตนาการจากรูปทรงและสีสันที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นจากรูปทรงจากความประทับใจด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นใหม่เฉพาะตน

4.1.3 การแสดงออก(Expression)

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ได้มีการแสดงในรูปแบบความสนุกความสุขความผ่อนคลายด้วยอารมณ์แห่งความเพลิดเพลิน ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวมจะประกอบด้วยรูปทรงและลายเส้นที่มีความโค้งมน รวมไปถึงสีสันที่สดอย่างสอดคล้องและกลมกลืน

4.1.4 สัญลักษณ์ (Symbolic)

- รูปทรงเรขาคณิต แสดงถึง ความเป็นจริงเชิงวิทยาศาสตร์
- รูปทรงอิสระ แสดงถึง สิ่งมีชีวิต สังคม เพื่อน รูปทรงจินตนาการ
- ดวงตา แสดงถึง การโต้ตอบทางสายตาระหว่างงานกับคนดู
- กลุ่มเมฆ แสดงถึง การอุปมาอุปไมยถึงดินแดนสวรรค์
- ใบไม้ ต้นไม้ หยดน้ำ แสดงถึง ธรรมชาติ
- รูปทรงการ์ตูน (เด็ก) แสดงถึง ตัวข้าพเจ้าเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.2.1 สี (Color)



ข้าพเจ้าได้ใช้สีเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ เพื่อเสริมเป็นบรรยายภาคความสนุกความสุข ความผ่อนคลายเชิงจินตนาการ โดยเป็นไปเพื่อรูปแบบเฉพาะตน สีที่สดและความอิสระในการใช้สี มักจะปรากฏอยู่ในการ์ตูน ซึ่งนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงออกเชิงจิตวิทยา

4.2.2 เส้น (Line)



ข้าพเจ้าใช้เส้นในการสร้างสรรค์และแสดงออกเพื่อกำหนดขอบเขตรูปทรงและลักษณะรูปทรงลายเส้นเชิงการ์ตูน ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรคิทยานิพนธ์ชุดนี้ ภายในผลงานจึงประกอบไปด้วยเส้นที่มีขนาดที่ต่างกัน เส้นโค้งมน การทับซ้อน หรือโครงสร้างของเส้นที่สอดคล้องกับความคิดที่มีชีวิตชีวาและการเคลื่อนไหว

4.2.3 ที่ว่าง (Space)



ข้าพเจ้าแสดงที่ว่างเป็นพื้นที่กำหนดขึ้นเพื่อสัมพันธ์สอดคล้องกันเส้นและรูปทรง ที่กระจายหรือการบีบอัดรูปทรง การทับซ้อนรูปทรง ที่ว่างนั้นจึงแทรกอยู่โดยแสดงเป็นองค์ประกอบย่อยน้อยกว่าเส้นและรูปทรง

4.2.4 รูปทรง (Form)



ในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้แสดงออกถึงรูปทรงลักษณะ Representation art, Figurative art รูปทรงคล้ายสิ่งมีชีวิต (Organic Form), รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) รูปทรงอิสระ (Free Form) โดยผสมผสานกลมกลืนและสอดคล้องกับความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 พื้นผิว (Texture)



ในส่วนวิทยานิพนธ์ชุดนี้พื้นผิวที่ข้าพเจ้ามี 2 ลักษณะ กล่าวคือพื้นผิวจริงที่เกิดจากร่องรอยฝีแปรงและคราบสีที่ไร้ควบคุมกับพื้นผิวลวงตาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ลวดลายต่างๆ เป็นต้น

4.3 การวิเคราะห์ผลงานรายชิ้น

การวิเคราะห์ผลงานเป็นรายชิ้นนั้นจะทำให้เห็นภาพรวมและองค์ประกอบผลงานโดยรวมของการสร้างสรรค์ ในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้เป็นอย่างดี

4.3.1 ผลงานชิ้นที่ 1

โครงสร้างของภาพเป็นเส้นแนวตั้งกับเส้นแนวนอน ซึ่งการจัดวางรูปทรงโดยรวมข้าพเจ้าได้จัดวางจุดเด่นไว้ตรงด้านขวาของภาพมีรูปทรงคล้ายใบหน้าเป็นกลุ่มใหญ่และกระจายด้วยรูปทรงย่อยตามลำดับ บรรยากาศของภาพข้าพเจ้าตั้งใจให้มีลักษณะเป็นการกระจายของน้ำสีที่ผสมกันกับรูปทรงสีไล่ที่หลากหลายเป็นกลุ่มก้อน อ่อนแก่ สดใส แสดงความมีชีวิตชีวาและการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กัน (ภาพที่ 4.1)

4.3.2 ผลงานชิ้นที่ 2

โครงสร้างโดยรวมข้าพเจ้าใช้ใบหน้าคนเป็นโครงสร้างหลักและมีรายละเอียดย่อยมาลงรับด้วยรูปทรงต่างๆตามลำดับ ความเป็นเด่นอยู่ตรงกลางของภาพซึ่งมีรูปทรงย่อยแสดงการเคลื่อนไหวอยู่โดยรอบถึงเรื่องราวและเนื้อหา ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้หยิบเอาสีดำขึ้นมาใช้ 70 เปอร์เซ็นต์ของภาพจึงทำให้เห็นได้ชัดจากผลงานเดิม เนื่องด้วยข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงรูปทรงจากจินตนาการที่กำลังเคลื่อนไหวตัวเป็นใบหน้าโดยนัยยะ แสดงอาการโต้ตอบอารมณ์และความนึกคิดกับคนดู (ภาพที่ 4.2)

4.3.3 ผลงานชิ้นที่ 3

โครงสร้างของภาพเป็นเส้นแนวตั้งกับเส้นแนวนอน โดยรวมจะเห็นได้ว่าข้าพเจ้าได้หยิบยกเอาสีดำมาใช้ ซึ่งผ่านการควบคุมในปริมาณที่ไม่มากนัก จากภาพจะเห็นได้ชัดว่ายังคงใช้มีลักษณะรูปแบบเดิมอยู่คือการรวมตัวของรูปทรงแสดงนัยยะเป็นใบหน้าคนที่กำลังจ้องมองมาที่คนดูอยู่กึ่งกลางภาพแต่ไม่ชัดเจนนัก เพราะมีรูปทรงรองมาเบี่ยงเบนจุดสนใจอยู่ทางด้านขวาของภาพและรูปทรงย่อยตามลำดับซึ่งโดยรวมของภาพแสดงการเคลื่อนไหวของรูปทรงและเส้นที่มีความสัมพันธ์กัน(ภาพที่ 4.3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 ผลงานชิ้นที่ 4

จุดเด่นของภาพถูกวางไว้กึ่งกลางภาพโดยแบ่งองค์ประกอบภาพเป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ ส่วนบนจะแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของสีและมิติ ซึ่งในส่วนล่างนั้นแสดงเป็นรูปทรงรองทั้งด้านซ้ายและด้านขวา ในทั้งสองส่วนของภาพได้ถูกเชื่อมด้วยเส้น รูปทรงย่อยและแถบสีอย่างกลมกลืนที่ผสมผสานกันกับเนื้อหาที่ยังคงแสดงสอดคล้องกับแนวความคิด ด้วยรูปทรงจากจินตนาการและการสร้างสรรค์เพื่อเป็นไปในทิศทางความสุข สนุก ผ่อนคลายเป็นหลัก (ภาพที่ 4.4)

4.3.5 ผลงานชิ้นที่ 5

โทสนีพื้นถูกใช้เป็นสีดำทำให้ภาพโดยรวมนั้นเสมือนอยู่ในที่ความมืดทำให้รูปทรงที่สร้างสรรค์นั้นมีความชัดเจนของสี จุดเด่นภาพดูกลมกลืนไปกับภาพโดยรวม ทั้งนี้เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงลวดลายในมุมกว้างและเมื่อจ้องดูใกล้ๆ จะเห็นเป็นความเด่นชัดในแต่ละรูปทรงที่กระจายกันอยู่ ความสัมพันธ์ของภาพผสมผสานกันด้วยเส้นและสีในรูปทรงอย่างลื่นไหลดูมีชีวิตชีวา (ภาพที่ 4.5)

4.3.6 ผลงานชิ้นที่ 6

โครงสร้างรวมของภาพมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าด้านยาวรูปทรงหลักได้ถูกวางไว้ในตำแหน่ง หน้า กลาง หลังโดยเชื่อมด้วยเส้นและกลุ่มสี ซึ่งจุดรวมสายตาจัดไว้อยู่ตรงกึ่งกลางภาพทำให้เชื่อมระหว่างด้านหน้าและด้านหลังอีกด้วย โครงสร้างของเฟรมเป็นเส้นนอน ในการสร้างสรรค์ส่วนใหญ่จึงเน้นโครงสร้างเส้นแนวตั้งเพื่อความขัดแย้งตื้นเตื้นภายในภาพ ด้วยความยาวของเฟรมทำให้ภาพโดยรวมมีความเป็นทัศนียภาพประจำวันแดนจินตนาการที่เต็มไปด้วยสีสันและรูปทรงประหลาด (ภาพที่ 4.6)

4.3.4 ผลงานชิ้นที่ 7

จากผลงานโดยรวมที่ได้กล่าวมาทั้งหมด 6 ชิ้นแล้ว ในชิ้นที่ 7 ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนจากการเขียนบนชิ้นงานมาเป็นการจัดวางบนกระดาษ ซึ่งกระบวนการคิดจึงมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ชิ้นงานจึงจำเป็นต้องมีลักษณะวัสดุที่แตกต่างกันเพื่อความหลากหลายในงาน การจัดวางนั้นต้องอาศัยพื้นที่ในการจัดเป็นหลักการดูพื้นที่ติดตั้งจึงมีความจำเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าจะมีการวางรูปแบบองค์ประกอบโดยคร่าวๆ แล้วนั้นเมื่อการจัดวางผลงานจริง การปรับเปลี่ยนเพื่อเป็นไปตามงานและพื้นที่จึงสามารถแก้ไของค์ประกอบที่กำหนดไว้ในเริ่มแรกได้อย่างเหมาะสม

โครงสร้างสีและรูปทรงมีความหลากหลายตามแต่ละชิ้นงานถูกวางกระจายอยู่โดยรอบ แต่ละชิ้นงานนั้นมีขนาดเล็กถูกนำมาประกอบกันในพื้นที่ขนาดใหญ่ จึงต้องสร้างผลงานขึ้นเป็นจำนวนมาก จึงต้องอาศัยเป็นจำนวนมาก ความสมบูรณ์ของงานจึงอยู่ที่การผสมผสานระหว่างชิ้นงานทั้งหมดเพื่อความกลมกลืน (ภาพที่ 4.7)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

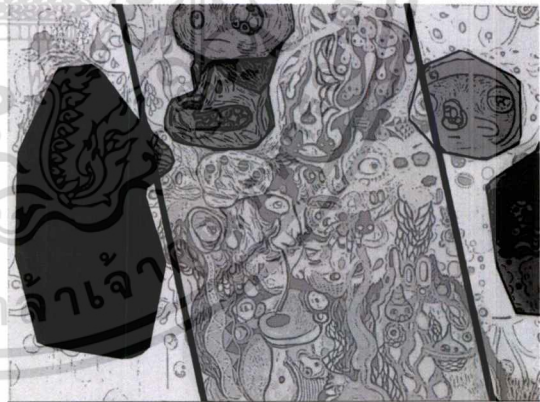
ข้าพเจ้านำเอาผลงานชิ้นที่ 5 มาวิเคราะห์ตามหลัก 7 ประการของการสร้างสรรค์การจัดองค์ประกอบของภาพ(The Seven Principles of Organization) ซึ่งประกอบดังนี้ ความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) ความเคลื่อนไหว (Movement) สัดส่วน (Proportion) การเน้น (Dominance) ดังนี้



ภาพที่ 1 โลกแห่งจินตนาการ 2



โครงสร้างทิศทางของภาพที่ 1

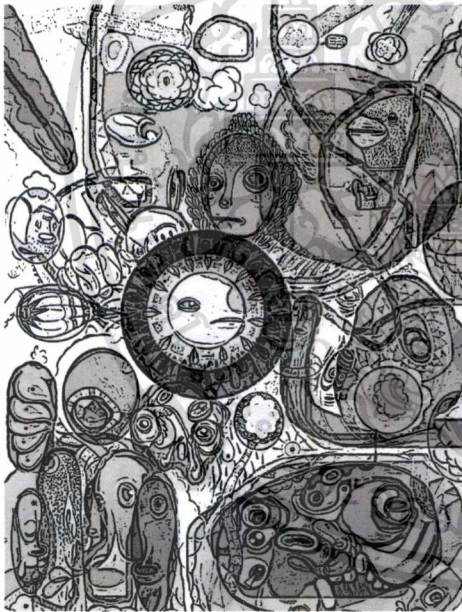


โครงสร้างองค์ประกอบ ของภาพที่ 1

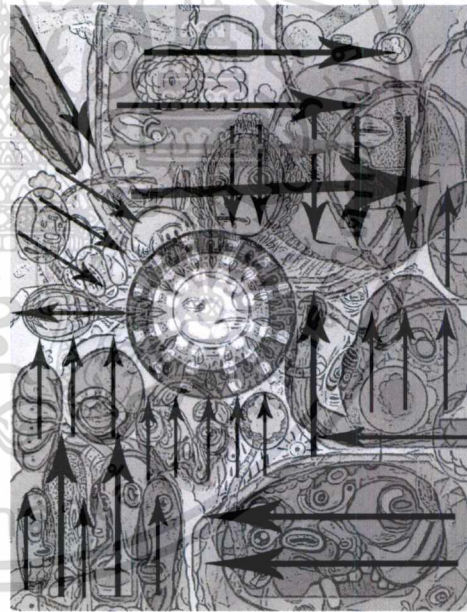
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 โลกแห่งจินตนาการ 6



โครงสร้างองค์ประกอบ ของภาพที่ 2



โครงสร้างทิศทางของภาพที่ 2

4.4.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในการจัดวางองค์ประกอบทั้ง 2 ภาพนี้ที่มีทิศทางของเส้น สี รูปทรงที่ผสมผสานกันด้วยความโค้งมนและไหลลื่นที่รับหากันอย่างสอดคล้องและการกระจายของสีในจุดต่างๆ ของ นอกจากนี้ด้วยรูปทรงที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนัก จึงสามารถน้อมนำไปสู่อารมณ์ที่ผ่อนคลายกลมกลืนไปพร้อมกับแนวความคิดนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในผลงานชิ้นนี้เกิดจากเส้น สี รูปทรงกล่าวคือ เส้นตรง เส้นโค้งมนหรือขนาดของเส้นที่ต่างกัน รวมไปถึงเส้นที่เกิดจากนัยยะดังตัวอย่าง (ภาพที่ 1-2) อีกทั้งการใช้โทนสีที่ขัดแย้งและความอ่อนแก่จึงทำให้ภาพสร้างมิติได้มากยิ่งขึ้น รูปทรงส่วนใหญ่ที่ใช้ในศิลปนิพนธ์ชุดมีลักษณะคล้ายสิ่งมีชีวิต (Organic Form) ที่ผสมผสานกับรูปทรงเรขาคณิต (Geometric) และรูปทรงอิสระ (Free) เป็นต้น ซึ่งจากภาพทั้ง 2 นี้ ที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาแสดงให้เห็นนั้น จะเห็นได้ว่ายังมีพื้นผิวลวงตาที่หลากหลายอีกด้วยเช่นกัน

4.4.3 ความสมดุล (Balance)

จากองค์ประกอบของภาพทั้ง 2 นี้เป็นการจัดวางส่วนประกอบภาพที่มีลักษณะต่างกัน รวมไปถึงสัดส่วน ขนาด น้ำหนัก สีทั้งด้านซ้ายและขวาของภาพดังจะเห็นได้ชัดจาก (ภาพที่ 1-2) ซึ่งความสมดุลในลักษณะนี้เรียกว่า สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance)

4.4.4 สัดส่วน (Proportion)

ดังจะเห็นได้จากภาพที่หยิบยกมาแสดงทั้ง 2 ภาพ ความต่างชัดของแต่ละรูปทรงแต่ละขนาดหรือน้ำหนักของภาพรวมไปถึงสัดส่วนของสีโทนร้อนและโทนเย็นที่ผสมผสานอย่างลงตัว ดูจาก (ภาพที่ 1-2) จากภาพที่ 2 นั้นรูปทรงที่แสดงมีขนาดที่เห็นชัดเจนมากกว่าภาพที่ 1 ซึ่งมีขนาดที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน

4.4.5 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ภาพทั้ง 2 ภาพที่ข้าพเจ้านำมาแสดงเส้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากทั้งการสร้างรูปทรงและการสร้างการเคลื่อนไหวในภาพได้อย่างชัดเจนดัง (ภาพที่ 1-2) การทับซ้อนหรือจังหวะของการลื่นไหล เป็นต้น ความต่างของรูปทรงและขนาดหรือน้ำหนักก็มีส่วนช่วยเบี่ยงนำสายตาจึงทำให้เกิดการเคลื่อนที่ได้เช่นกัน อีกทั้งลวดลายของภาพที่ทำการล่องต่อสายตามุุนั้นเอง จากที่กล่าวมาแล้วนั้น เมื่อผสมผสานเข้าด้วยกันแล้วจึงทำให้ผลงานดูราวมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

4.4.6 การเน้น (Dominance)

ภายในภาพจะเห็นได้ว่าจุดเด่นนั้นมีความชัดเจน ซึ่งสามารถแยกเป็นตามลำดับดังนี้ ภาพที่ 1 แสดงจุดเน้นไว้ ณ ที่กึ่งกลางของภาพและลักษณะของโทนสีที่ขัดแย้งซึ่งกัน อีกทั้งความสว่างของรูปทรงหรือน้ำหนักอ่อนในน้ำหนักรวมเป็นต้น ภาพที่ 2 แสดงจุดเน้นไว้ ณ ที่กึ่งกลางเช่นกัน เนื้อหาของภาพมีความพิเศษในลักษณะของเส้นโดยมีรูปทรงเป็นส่วนช่วยเน้นยิ่งขึ้น เมื่อผู้ชมพั่งหรือดูไปที่ผลงานจะทำให้เกิดจุดรวมสายตา(Local point)ไปที่จุดเด่น ซึ่งจะเห็นได้จากในทั้ง 2 ภาพนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



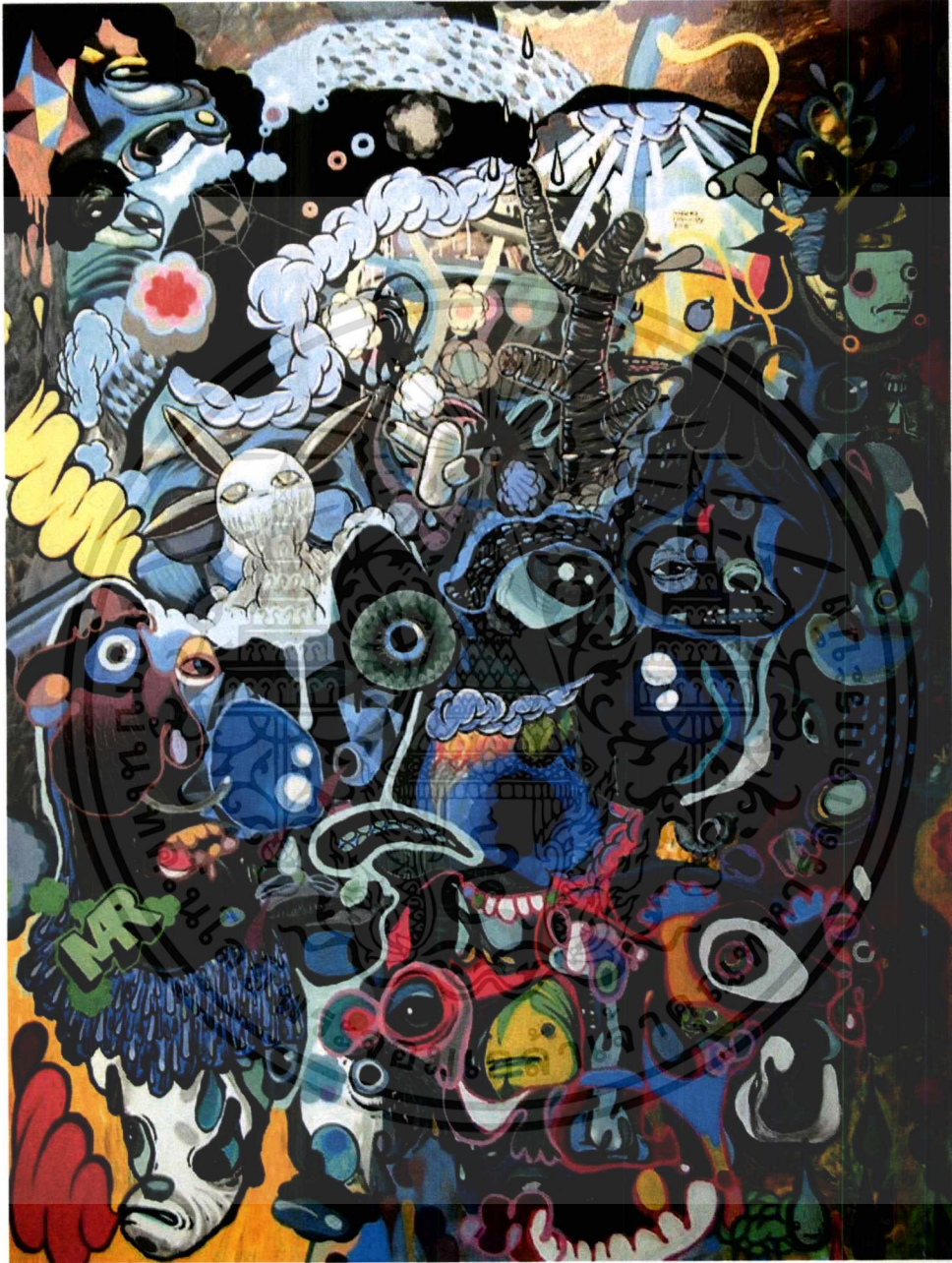
ภาพที่ 4.1 โลกแห่งจินตนาการ 1.2551.สีอะคริลิคบนผ้าใบ.200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 โลกแห่งจินตนาการ 2.2551. สีอะคริลิกบนผ้าใบ. 200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 โลกแห่งจินตนาการ 3 .2551.สีอะครีลิกบนผ้าใบ.200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 โลกแห่งจินตนาการ 4.2551. สีอะศิริคชนผ้าใบ. 200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 โลกแห่งจินตนาการ 5.2551. สีอะคริลิคบนผ้าใบ. 200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 โลกแห่งจินตนาการ 6.2551.สีอะคริลิคบนผ้าใบ.200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 โลกแห่งจินตนาการ 7.2551.สีอะคริลิคบนผ้าใบ.200X150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลงานการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “โลกแห่งจินตนาการ” ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุทางสังคมเชิงลบในยุคปัจจุบันที่มีผลกระทบต่อจิตใจ จึงก่อให้เกิดผลกับสภาวะตั้งเครียดทางอารมณ์ข้าพเจ้า ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าตระหนักต่อการลดสภาวะดังกล่าว และสร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการจากการผสมผสานรูปทรงที่แสดงถึงความสนุก ความเพลิดเพลินและความผ่อนคลาย ในลักษณะรูปแบบเฉพาะตน และสอดคล้องเป็นไปในทางที่ดีเพื่อตนเองและสังคมสืบไป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ แนวความคิดโดยรวมข้าพเจ้ามุ่งเน้นต่อการเห็นเป็นอันดับแรก ความสนุก สุข ผ่อนคลาย จากรูปทรงที่เรียบง่าย ตัดทอน บิดเบือน และไม่ซับซ้อนทางความคิดมากนัก ข้าพเจ้าได้นำเสนอโดยผ่านกระบวนการจิตกรรมในลักษณะเฉพาะตน(Individuality) ด้วยรูปทรงบิดเบือน ตัดทอน ที่ผสมผสานกันกับสายเส้นการ์ตูน เข้าด้วยกัน

ในการสร้างสรรค์ภาพร่างนั้น ข้าพเจ้าได้ผสมผสานรูปทรงตัวการ์ตูนเชิงลายเส้นและการตัดทอนรูปทรงในบรรยากาศของสีที่สด เพื่อให้เป็นไปในทิศทางของอารมณ์ที่เต็มไปด้วยความเพลิดเพลินใจ ความสนุก ด้วยการแสดงออกอย่างตรงใจมากที่สุด แบบร่างคร่าวๆ ที่ได้คัดเลือกมาแล้วนั้นก็นำมาขยายเป็นผลงานจริงต่อไป ซึ่งข้าพเจ้าได้นำเอาแบบร่างมาขยายเป็นผลงานจริง ด้วยกระบวนการเทคนิคภาพเขียนจิตรกรรมบนระนาบ(Painting) โดยรวมๆแล้วแบบร่างนั้นไม่มีความสมบูรณ์มากนักในเรื่องของรายละเอียด จึงนำมาใช้เป็นโครงสร้างองค์ประกอบหลักได้เพียงเท่านั้น ซึ่งส่วนรายละเอียดจึงเพิ่มเติมในช่วงการปฏิบัติกับผลงานจริงเลย และในขณะเดียวกันนั้นเองการสร้างสรรค์ชิ้นงานจริงจึงเต็มไปด้วยความอิสระต่อการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกอย่างเต็มที่

ข้อเสนอแนะ

จากประสบการณ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีข้อเสนอแนะแก่ผู้ที่สนใจการสร้างสรรค์โดยมีข้อคิดดังนี้

การแสดงออกที่ข้าพเจ้าเน้นในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่จะเป็นไปอย่างอิสระต่อการโต้ตอบกับชิ้นงาน หรือการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า อย่างไรก็ตามก็ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นก็ควรมีพื้นฐานอยู่พอสมควร ทักษะ ความชำนาญที่เกี่ยวกับเรื่องที่ทำอยู่ การวางแผนในการทำงานไว้ล่วงหน้าจึงเป็นส่วนที่สำคัญ ในส่วนตัวของข้าพเจ้านั้นเองการบันทึกภาพในสมุดภาพเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าทำอยู่เป็นประจำ ข้อมูลจากสมุดภาพจึงเป็นสิ่งที่ยากต่อการสร้างสรรค์ต่อการถ่ายทอดได้เป็นอย่างดี ด้วยสิ่งเหล่านี้เองจึงทำให้ข้าพเจ้ามีข้อมูลต่อการสร้างสรรค์ ความคิด ความชำนาญและการแก้ไขปัญหาที่สำคัญต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การโต้ตอบกับชิ้นงาน สติและการตระหนักรู้ต่อสิ่งที่ปฏิบัติอยู่จึงเป็นสิ่งสำคัญ ข้าพเจ้าคาดหวังว่า หากมีผู้สนใจนำไปเป็นข้อคิดเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์สืบต่อไปไม่มากนักน้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545. **โลกศิลปะศตวรรษที่ 20**. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.

ชลูด นิ่มเสมอ. 2531. **องค์ประกอบศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2531. กรุงเทพฯ :
ราชบัณฑิตยสถาน.

อลิตา จันฝั่งเพชร. 2548. **"หลัก 7 ประการของการจัดวางองค์ประกอบของภาพ."**

กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง. เอกสารอัดสำเนา

The American Art Book. 1999. London : Phaiidon.

Edited by Lake, c. And Maillard, R. **Dictionary of modern painting**. France : Tudor
Publishing Company

Burkhard Riemschneider UTA Groseick. 2000. **Art at the turn of the Millennium**. Taschen.

www.ekosystem.org

www.fecalface.com/SF

www.google.co.th

www.woostercollective.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล	เมธาวี จิราพงษ์
วัน เดือน ปีเกิด	12 เมษายน 2523
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่ปัจจุบัน	76/1 ราชวิถี 30 ถ.ราชวิถี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
สถานที่ทำงาน	76/1 ราชวิถี 30 ถ.ราชวิถี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
ประวัติการศึกษา	ศิลปบัณฑิต(ภาพพิมพ์) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้