

ภาพสะท้อนจากความทรงจำ

REFLECTION OF MEMORIES



T129130



พรหมพิริยา คงสติทย์
PROMPIRIYA KONGSATITH

ร.พ.

พ 291

2556

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
รับ. เดือน. ปี.....

129130

27 11 2556

ที่ ar

b. 1253783
i.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2556

KMITL-2013-AR-M-005-002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

REFLECTION OF MEMORIES



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE**

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2013

KMITL-2013-AR-M-005-002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2013

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาพสะท้อนจากความทรงจำ
REFLECTION OF MEMORIES
นักศึกษา นายพรหมพิริยา คงสถิตย์
รหัสประจำตัว 54620911
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กัญจณา ดำโสภี
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์กัญจณา ดำโสภี	
รองศาสตราจารย์อติตา จันผิงเพชร	
รองศาสตราจารย์มลลิกา มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์สรรรงค์ สิงห์เสนี	
อาจารย์อรรชย์ พองสมุทร	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 11 เมษายน 2556 เวลา 09.00 น.
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์บุญสนอง รัตนสุนทรากุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่... 04 ...เดือน... 11 เมษายน ... พ.ศ. 2556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพสะท้อนจากความทรงจำ
นักศึกษา	นายพรหมพิริยา คงสถิตย์
รหัสประจำตัว	54620911
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2556
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี

บทคัดย่อ

เรื่องราวในอดีต มักมีเสน่ห์ในตัวเอง แม้เพียงแค่ฟังเรื่องเล่าจากตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่แล้วกาลเวลาพาสังคมให้เคลื่อนเปลี่ยนชีวิตคน เมื่อเกิดมาในโลกย่อมถูกแต่งแต้มด้วยเรื่องราวที่เข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์พัฒนาการของบุคคลเป็นกระบวนการที่เป็นไปทั้งระบบ สิ่งรอบข้างที่เข้ามาปะทะได้ส่งผลไปยังสมองเพื่อวิเคราะห์ แยกแยะมีปฏิกิริยาตอบโต้ อันส่งผลให้เกิดพฤติกรรมขึ้นมาในช่วงเวลานั้นๆ

ข้าพเจ้าใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันอย่างอิสระ เก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการเดินทางมองดูผู้คนในการใช้ชีวิต เห็นผู้คนมากมายหน้าหลายตา ต่างคนต่างมีแนวคิดแตกต่างกัน บ้างอยากสบาย อยากเป็นสุข บ้างก็จมอยู่กับความทุกข์ หลากหลายอารมณ์แตกต่างกัน จากสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาของชีวิตส่งผลต่อการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงภาวะความทุกข์ผ่านภาพของความทรงจำ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในช่วงเวลา ชีวิตถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรมเสมือนการทำหน้าที่เก็บเรื่องราวบันทึกความทรงจำสู่ความรู้สึกภายในที่เชื่อมต่อกับอดีตจนถึงปัจจุบัน

แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน อาศัยวิธีการทางจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ แสดงลักษณะของพื้นที่ส่วนตัวผ่านตัวละครที่เกิดขึ้น จากการบอกเล่าเรื่องราวเพื่อสื่อสารถึงเนื้อหาภายใต้ประเด็นภาพสะท้อนจากความทรงจำ

Thesis title	Reflection of Memories
Student	Mr. Prompiriya Kongsatith
Student ID	54620911
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2013
Thesis advisor	Assoc.Prof. Kunjana Dumsoppee

ABSTRACT

The story in the past has its fascinating side in itself, even just hearing the story of others. Time bring the social to move and changes the live of people. When one is born on earth, the world painted him with his stories relating his own development. It is the process by which a person's entire surroundings have an effect on the brain reaction to distinguish and analyze to the result of what we called behavior at that moment of time.

I live my life freely in this society, experiencing from travelling, watching people live their life and had seen a lot of different people with different thoughts, some want a pleasant life but some still choose to throw themself in sorrow.

From everything that occur through my life has an influence on my creation that state the suffering and distress through memories which had an affect on relationship at that time. I express and transfer these feelings through paintings to keep the record and memorize it within the heart that connect the past to the present.

The process in creating these works are done through oil on canvas, displaying the privacy of one's world through characters that tell us stories and communicate content about reflection of memories.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรมทุกท่านที่แนะนำสั่งสอนจนกระทั่งข้าพเจ้าได้สำเร็จลุล่วงในการเรียนรู้ทั้งในตำราและนอกตำราเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ได้ดังเป้าหมายตามที่ได้ศึกษามา

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภิตที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาและให้กำลังใจในทุกเรื่องเสมอมา

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี รองศาสตราจารย์อลิตาจันทร์ ผิงเพ็ชรรองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์และอาจารย์อรรณย์ ฟองสมุทร ที่เป็นคณะกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์

ทั้งนี้ข้าพเจ้าต้องขอขอบพระคุณ ครอบครัว คงสถิตย์ที่ให้โอกาสในการศึกษา และสนับสนุนในการเดินทางสายศิลป์อย่างต่อเนื่องมาตลอด ไม่ว่าระยะเวลาจะนานเท่าไร พวกท่านยังคงรอและให้กำลังใจเสมอมา เพื่อน พี่ น้องและแฟนซึ่งเป็นที่รัก

พรหมพิริยาคงสถิตย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	3
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์.....	5
2.1 อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.2 อิทธิพลจากแนวคิดของศิลปิน.....	10
2.3 อิทธิพลจากศิลปะใต้ดิน.....	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	32
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง.....	32
3.2 กระบวนการสร้างงาน.....	41
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	46
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	46
4.2 วิเคราะห์ผลงาน.....	56
4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ.....	56
บทที่ 5 บทสรุป.....	59
5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม	61

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ผลงานศิลปะ.....	62
ประวัติผู้เขียน.....	68



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

มนุษย์เรายังมีเรื่องราวที่ผ่านมามากมายแตกต่างกัน เพียงแค่ฟังเรื่องเล่าจากตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่แล้วกาลเวลาพาสังคมให้เคลื่อนเปลี่ยนในชีวิตของคนเมื่อเกิดมาในโลกย่อมถูกแต่งแต้มด้วยเรื่องราวที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์พัฒนาการของบุคคลเป็นกระบวนการที่เป็นไปทั้งระบบสิ่งรอบข้างที่เข้ามาปะทะได้ส่งผลไปยังสมองเพื่อวิเคราะห์แยกแยะมีปฏิกิริยาตอบโต้อันส่งผลให้เกิดพฤติกรรมขึ้นมาในช่วงเวลานั้นๆ และพฤติกรรมอันเกิดจากปฏิกิริยาตอบโต้หลากหลายเหล่านี้ บางส่วนได้ถูกจารจารึกอยู่ในความทรงจำด้วยเป็นประสบการณ์ที่ปะทะอารมณ์ความรู้สึกอย่างรุนแรง เช่น ความกลัว ความโกรธ ความสุข ความทุกข์การสูญเสียพลัดพราก รวมทั้งประสบการณ์แปลกใหม่ในชีวิต ซึ่งอาจเกิดขึ้นและเป็นประสบการณ์ครั้งแรกอันตราตรึงอยู่ในห้วงสำนึก เมื่อผ่านช่วงเวลาช่วงหนึ่ง “การรื้อฟื้นภาพอดีต” จึงอาจเป็นภาพที่ไม่สมบูรณ์แต่เป็นการ “ตัดตอน” บางส่วนขึ้นมาฉายภาพให้เห็นอดีตบางช่วงบางตอนเท่านั้น ขณะเดียวกัน “ภาพอดีต” ที่ถูกรื้อฟื้นในลักษณะการจดจำต่อเนื่องเมื่อถ่ายทอดสู่ผู้ฟังกลับกลายเป็นการสร้าง “จินตนาการใหม่” ให้กับผู้ฟังที่เห็นภาพอีกภาพหนึ่งซึ่งอาจแตกต่างไปจาก “ผู้เล่า” เพราะผู้ฟังไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์จริง แต่เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ “จำลอง” ที่ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่า จินตนาการที่เกิดขึ้นใหม่นี้กลายเป็น “มโนภาพ” ใหม่ภายใต้ “เกร็ด” ของเหตุการณ์เก่า ดังนั้นความรู้สึกต่อเหตุการณ์เดียวกันระหว่าง “ผู้เล่า” กับ “ผู้ฟัง” จึงอาจเป็นคนละ “มโนภาพ” ต่อเรื่องราวเหล่านั้นเพราะ “ฉาก” อันเป็น “พื้นที่” ของเรื่องเล่าได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว ส่งผลให้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เขียนขึ้นเป็นการ “สร้างภาพแทนความจริง” ขึ้นมาจากจินตนาการผ่านเรื่องเล่าอันเนื่องมาจากประสบการณ์ เรื่องเล่าเหล่านี้ได้สร้างมโนภาพและจินตนาการ ที่ทำให้ภาพอดีตซึ่งเลื่อนรางกลับมามีสีสันที่น่าตื่นเต้น ขณะเดียวกัน ความทรงจำส่วนบุคคลที่ถูกถ่ายทอดก็สามารถเห็นการเคลื่อนเปลี่ยนของสังคมและยุคสมัยไปพร้อมๆ กัน โดยบริบทความทรงจำ ส่วนบุคคลดังกล่าวได้นำไปสู่ความทรงจำร่วม อันสอดคล้องกันว่าพื้นที่ดังกล่าวที่เคยมีความอุดมสมบูรณ์จริง สิ่งที่น่าสนใจก็คือ ความทรงจำส่วนบุคคลเหล่านี้ เมื่อถูกรื้อฟื้นขึ้นมาเพื่อรับใช้วัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งอาจกลายเป็นพลังที่ขับเคลื่อนสังคมให้เกิดการปฏิบัติการอันนำไปสู่เป้าหมายใหม่

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ความคิด ความรู้สึก และสิ่งที่ได้พบเจอพบเห็นล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องราวที่ผ่านเข้าไม่ว่าจะดีหรือไม่นั้นความทรงจำที่ถูกสะสมความคิดที่เก็บไว้ในสมอง แต่หากสิ่งที่เราจดจำได้นั้นจะเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องที่เราเห็นว่ามันสำคัญมากน้อยเพียงใด บ้างอาจลืมเลือน หรือจำได้อย่างเลื่อนราวและอาจจำเรื่องบางเรื่องได้อย่างแม่นยำ จากความจำก็พัฒนาเป็นความคิดซึ่งกลายเป็นปัญญาในการวิเคราะห์สิ่งต่างๆ เหล่านั้น โดยมีลักษณะการหมุนเวียนเป็นวัฏจักร ไม่มีที่สิ้นสุดจิตวิญญาณในสภาพของความหมายที่เป็นเนื้อในขององค์กรซ่อนเร้นตัวเองที่จะเปิดคลี่ขยายให้เป็นการรับรู้จิตวิญญาณที่รวมความคิดความรู้ ความอยาก ความต้องการไปจนถึงการวิเคราะห์และจินตนาการที่สูงส่งและอื่นๆ นั้นสามารถอธิบายได้ทั้งหมดด้วยองค์กรของการซ่อนเร้นตัวเองเช่นเดียวกับการเอามันไปอธิบายเรื่องของสสารวัตถุทั้งหมด สรรพสิ่งทั้งหลายไม่ว่ามีชีวิตหรือไม่มีชีวิตล้วนสัมพันธ์เป็นหนึ่งเดียวกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ สสารวัตถุ (Matter) หรือกายกับจิต (Mind) ล้วนซ่อนเร้นด้วยกันในองค์กรเดียวกันสสารวัตถุที่รับรู้เป็นรูปธรรมเป็นสมบัติของจิตวิญญาณ สนามพลังงานทั้งหลายไม่ว่าเป็นแรงเป็นแสงเป็นเสียงทำหน้าที่ม้วนข้อมูลของสสารวัตถุทั้งหมดของจักรวาลไว้ที่จุดหนึ่งจุดใดของที่ว่างในจักรวาล ด้วยกระบวนการเช่นนั้นข้อมูลที่ว่านั้นก็ผ่านประสาทสัมผัสหรืออื่นๆ ผู้สมองหรือระบบประสาทส่วนกลางของเรา และลึกลงไปยิ่งกว่านั้น สสารวัตถุที่ประกอบเป็นตัวเราทั้งหมดเองจะตอมทุกอะตอมในเซลล์และอวัยวะก็ล้วนม้วนเอาข้อมูลของจักรวาลเอาไว้ ดังที่คาร์ลพิแบรม (Karl Pribram) ได้พิสูจน์ได้ในระดับที่เชื่อได้ในทางวิทยาศาสตร์แล้วว่าข้อมูลทั้งหมดที่เก็บเป็นความทรงจำนั้น ไม่ได้เก็บไว้ที่กลุ่มเซลล์ส่วนหนึ่งส่วนใดของสมอง แต่ม้วนเก็บไว้ในระเบียบเก็บข้อมูลที่บันทึกไว้ในไฟล์ของแผ่นฟิล์มอนันตภาพ (Hologram) ในเซลล์ทั่วทั้งสมองเมื่อระเบียบที่สมองถูกเรียกหรือกระตุ้นการสนองตอบที่เป็นการทำงานทางประสาท (Neural Energy) ที่จะแสดงไฟล์ของข้อมูลที่บันทึกไว้ตั้งแต่ต้นความทรงจำของทั้งหมดก็เปิดเผยออกมาพร้อมๆ กับการทำงานตามปกติของระบบสรีรภาพของสมองที่เกิดจากการกระตุ้นที่ประสาทสัมผัสภายนอกในที่แรก ทั้งสองเมื่อรวมกันก็จะแสดงออกซึ่งกระบวนการของการคิดการวิเคราะห์ หรือการตัดสินใจที่เป็นผลการบริหารความทรงจำ ตรวจจับปัจจัยและการรับรู้จากประสาทสัมผัสภายนอกเข้าด้วยกันอย่างที่จะแยกว่าส่วนไหนเป็นส่วนไหนไม่ได้

ยกตัวอย่างเมื่อเราได้ยินเสียงดนตรีที่เคลื่อนไหวไปตลอดเวลาและเรารับรู้ซึ่งชื่นชมกับทำนองและจังหวะที่รวมการเคลื่อนไหวของตัวโน้ตเสียงแต่ละตัวอย่างต่อเนื่องและกลมกลืน ซึ่งจริงๆ แล้วในช่วงหนึ่งใดก็มีเพียงเสียงจากตัวโน้ตเพียงตัวหนึ่งเท่านั้น แต่โน้ตเสียงอื่นๆ ทั้งหมดก่อนหน้านั้นก็ยังก้องสะท้อนรับรู้ที่จิตของเราและการรวมกันของความก้องสะท้อนของโน้ต เสียงที่เคลื่อนไหวไหลติดต่อกันทำให้เรารับรู้ว่าเป็นเสียงดนตรีที่ไพเราะ ลองเล่นโน้ตทีละตัวในช่วงเวลาที่ห่างกันเราขอมไม่ได้ฟังดนตรีที่เราชื่นชมนั้นอย่างแน่นอน แต่หากพิจารณาให้ละเอียดก็จะรู้ว่าการเคลื่อนไหวของตัวโน้ตต่อเนื่องที่ได้ผ่านไป แล้วก้องสะท้อนต่อเนื่องนั้นไม่ได้เป็นเรื่องของความจำโน้ตที่แยกจากกันเป็นแต่ละตัว แต่เป็นการสังเคราะห์ความเป็นทั้งหมดขึ้นมาใหม่ของโน้ตที่ผ่านไปแล้วเหล่านั้น ที่นอกจากจะรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสที่หูแล้วก็ยังรวมการสนองตอบทางร่างกายทั้งหมด รวมทั้งการสนองตอบทางอารมณ์ความรู้สึกที่ซับซ้อนที่รวมกันเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความชื่นชมต่อคนตรีทั้งหมด ความชื่นชมที่ยังมีผลหรือความหมายอย่างละเอียดต่อไปถึงเรื่อง พฤติกรรมทางจิตอื่นๆ ที่ตามมา ความชื่นชมต่อเสียงดนตรีจึงไม่ใช่เรื่องของประสาทสัมผัสการได้ยินเสียงของตัวโน้ตเท่านั้น แต่เป็นเรื่องขององค์รวม เป็นเรื่องของการรับรู้ผลของการจัดองค์การ ที่สังเคราะห์สิ่งที่ซ่อนเร้นตัวให้จิตในระดับต่างๆ ที่ร่วมกันอย่างกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวหรือเมื่อเราดูหนังภาพที่เห็น ที่จริงเป็นภาพซ้อนๆ กันจำนวนมากที่ปรากฏออกมาทีละภาพอย่างรวดเร็ว ซึ่งถ้าหากปรากฏออกมาทีละภาพในช่วงที่ห่างกันเราก็ไม่เห็นความต่อเนื่องของหนังเรื่องนั้น เห็นเหมือนภาพที่กระโดดหรือกระตุกออกมาทีละรูป และรูปที่ผ่านไปทั้งหมดเป็นการจัดองค์การหรือสังเคราะห์ใหม่ เช่นเมื่อเราจ้องหลอดไฟสองหลอด เอ กับ บี ที่ปิดเปิดอย่างรวดเร็วมากโดยที่หลอดไฟ เอ เปิดเร็วกว่าหลอดบี เล็กน้อย ที่สุดเราก็จะเห็นเหมือนแสงมันวิ่งไหลจาก เอ ต่อเนื่องไปหยุดที่ บี จากความสัมพันธ์ระหว่างกัน ทำให้เราเห็นและว่าเป็นความจริงของแสงที่เคลื่อนมาจาก เอ เท่านั้น ทั้งๆ ที่มันเป็นเรื่องของกรรับรู้ขั้นตอนที่ต่างกันขององค์การที่ซ่อนเร้นตัวเองซึ่งเป็นจิตของเราต่างหาก ที่ทำให้มีการสังเคราะห์เปิดเผยมันออกมาให้รับรู้และเชื่อว่าเป็นจริง จิตที่เป็นเรื่องเบื้องหน้าทำหน้าที่เป็นองค์การเปิดเผยสิ่งที่ซ่อนเร้นตัวอยู่ที่เบื้องหลัง เพราะฉะนั้นจากความสำคัญในประเด็นของความทรงจำที่แสดงสถานะของอดีตผ่านความนึกคิดเป็นตัวตอบสนองเปรียบเสมือนภาพสะท้อนผ่านบันทึกเรื่องราวของความทรงจำ เพื่อใช้แสดงประสบการณ์แสดงความคิดและจินตนาการ สำหรับอนาคตที่ต้องพบเจอเสมือนคุณค่าแทนความทรงจำของการดำรงชีวิตผ่านช่วงเวลาของอดีตสู่ปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการความคิดความเข้าใจ จากสิ่งที่ประสบพบเจอเรื่องราวผ่านภาพความทรงจำในอดีตจนถึงปัจจุบัน
2. เพื่อตระหนักถึงการดำเนินชีวิตที่มีการกระทบต่อสภาพจิตใจ โดยวิธีการแสดงออกผ่านผลงานจิตรกรรม
3. เพื่อศึกษาแนวทางการทำงานของตนเองผ่านรูปแบบงานศิลปะ ปีโอป เซอเรียลลิซึม ในปัจจุบัน
4. เพื่อพัฒนาเรื่องของกระบวนการความคิดจากการนำข้อดีของศิลปะ ปีโอป เซอเรียลลิซึม มาใช้ได้อย่างเหมาะสมในงานของตนเอง

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1. แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานมีลักษณะในรูปแบบของศิลปะแนว ป๊อป เซอเรียล ลิสซึม ที่อาศัยการสร้างตัวละครในรูปแบบเฉพาะตัวผ่านการเล่าเรื่องสู่ภาพบรรยากาศ ฟุ้งฝัน
2. กรรมวิธี เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ สีน้ำมันบนผ้าใบ
3. จำนวนผลงานมี 5 ชิ้น
 - 3.1 ขนาด 180 x 190 เซนติเมตร
 - 3.2 ขนาด 190 x 290 เซนติเมตร
 - 3.3 ขนาด 190 x 400 เซนติเมตร
 - 3.4 ขนาด 170 x 270 เซนติเมตร
 - 3.5 ขนาด 170 x 170 เซนติเมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันอย่างอิสระเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการเดินทางมองผู้คนในการใช้ชีวิต เห็นผู้คนมากมายหลายตาต่างคนต่างมีแนวคิดและวิถีการใช้ชีวิตแตกต่างกัน บ้างอยากสบาย อยากเป็นสุข บ้างก็จมอยู่กับความทุกข์หลากหลายอารมณ์ ตัวข้าพเจ้าเองก็เช่นกัน ที่ประสบพบเจอเรื่องราวต่างแง่มุมที่เข้ามากระทบในจิตใจ ทั้งการสูญเสีย การพบเจอ สูญการลาจากการเฝ้ารอชีวิตในวันข้างหน้าจะสุขหรือทุกข์ สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่ผ่านไปทุกวัน โดยไม่รู้เลยว่าคำตอบจะเป็นเช่นไร แต่หากสิ่งต่างๆ ที่เคยผ่านเข้ามาในชีวิตยังคงเป็น “ภาพความทรงจำ” ที่ยังติดค้าง เพียงเพราะ “ความรู้สึก” ที่ยังคงมีอยู่นั้นเต็มไปด้วยคำถาม บางครั้งเราให้คำตอบต่อมันได้ไม่ชัดเจน ณ ปัจจุบันในขณะที่กำลังทำชิ้นงานนี้ข้าพเจ้าไม่มีทางรู้เลยว่าผลที่ออกมาจะเป็นเช่นใด ทั้งนี้ “เรื่องราวระหว่างทาง” อาจพบคำตอบได้บ้างในอนาคต ข้าพเจ้าหยิบเอาความเศร้าหมอง การจมอยู่กับความทุกข์ที่ต้องการหาคำตอบมาสร้างสรรค์ชิ้นงานในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าเป็นอยู่อาจหาคำตอบไม่ได้หรืออาจพบมันได้โดยบังเอิญ ข้าพเจ้าเคยพรั่นกับตัวเองว่าเมื่อไหร่ความทุกข์จะหมดไปสักที บางครั้งข้าพเจ้าพร้อมที่จะจมอยู่กับมัน บางครั้งมันน่ากลัวเหลือเกินที่จะทนอยู่ด้วย บางครั้งข้าพเจ้าก็แค้นเฉยหน้ากับมันอย่างวางเฉย บางครั้งก็เหม่อลอยไม่มีจุดหมาย บ้างก็ภาวนา..ขอให้มันเป็นครั้งสุดท้าย ความรู้สึกเหล่านี้มันหลอมรวมให้ข้าพเจ้าสร้างงานเหล่านี้ขึ้นมา

ข้าพเจ้านำภาพความทรงจำมาสู่ดินแดนชวนฝันที่ข้าพเจ้าจินตนาการขึ้น นี่คือการประกอบกันของสุนทรียะจากสิ่งมีชีวิตสู่บรรยากาศที่บางเบา เสมือนเป็นแผนที่การเดินทางของอารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนออกมา เพื่อนำพาไปสู่การตอบสนองสภาวะจิตใจได้สำนึกที่ยังคงติดค้างอยู่ภายในจิตใจ

2.1 อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้อง

ภาพยนตร์มีส่วนสำคัญในการบอกเรื่องราวต่างๆ ในการดำรงชีวิต ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ บอกเรื่องราวในแง่มุมต่างๆ ทั้งสุข ทุกข์ เศร้า เหงา ทั้งเรื่องราวชีวิตจริง สารคดี นิยายที่แต่งขึ้นผ่านการดำเนินเรื่องของบุคคลสู่กระบวนการความคิดของผู้ชมให้รู้สึกไปตามเนื้อหาเหล่านั้นได้

2.1.1 REVIEW: 36 หมายถึงเหตุของความทรงจำ



ภาพที่ 2.1 Review: 36 หมายถึงเหตุของความทรงจำ.

<http://www.filmzick.com/blogs/reviews/review-36-ต่อ-นवल/Retrieved December 17, 2012.>

หากเอ่ยชื่อของ 36 แล้วอาจจะไม่ใช่ชื่อของภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จักกันในวงกว้าง แต่สำหรับผู้ชมภาพยนตร์กลุ่มใหญ่กลุ่มหนึ่งแล้วนี่คือภาพยนตร์ของ นवल ชำรงรัตนฤทธิ์ ผู้กำกับผู้เขียนบททั้งหนังใหญ่และหนังอิสระ หลายต่อหลายเรื่อง และมักจะเป็นที่น่าจับตาในเรื่องราวที่มีประเด็นและน่าสนใจ รวมถึงหนังเรื่องใหม่ของเขาอย่าง 36 นี้ก็เช่นกัน 36 เป็นเรื่องราวของ ทราญ หญิงสาวที่มีอาชีพโลเคชั่น คือการหาสถานที่สำหรับการถ่ายทำ เธอมักจะเก็บภาพของสถานที่นั้นๆ ไว้มากมายทุกรายละเอียดด้วยกล้องดิจิทัลของเธอ ในขณะที่เดียวกันชายหนุ่มเพื่อนร่วมงานของเธอฝ่ายอาร์ตไดเรกเตอร์ที่ชื่อว่า อู๋ม ดูเหมือนจะนิยมถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มเสียมากกว่า แต่ก็ไม่ใช่ข้อขัดแย้งใหญ่โตสำหรับทั้งคู่ แต่ถึงกระนั้นพอหลังจากชื่อเรื่องขึ้นท้องฟ้า เมฆคล้อยผ่านไปทั้งสองก็ไม่ได้พบกันอีก ทั้งให้ทุกอย่างเป็นเรื่องราวของความทรงจำ ส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ของ 36 ก็คือมันพูดถึงประเด็นที่น่าสนใจ และเรียกได้ว่าเป็นปัญหาโลกแตก ที่นานครั้งเราจะนึกขึ้นได้ อย่างการบันทึกความทรงจำด้วยรูปถ่ายว่าเราจะเลือกอะไรดี ระหว่างไฟล์ดิจิทัลหรือแผ่นฟิล์ม ที่อัดเป็นแผ่น เพราะแต่ละอย่างก็มีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกันไป แต่ความเสียดังที่ต้องแบกรับก็คือหากเลือกทางใดทางหนึ่งแล้วอีกทางก็จะหายไปเลย ไม่สามารถวกกลับมาได้อีกสำหรับในเรื่องนี้ การถ่ายรูปเป็นตัวแทนอย่างเด่นชัดในเรื่องราวของการบันทึกความทรงจำ ไม่ใช่เพียงแค่การบันทึกภาพเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงวิธีการบันทึกเรื่องราวความทรงจำของตัวละครแต่ละคนที่แตกต่างกัน อย่างทราญเป็นตัวละครที่สามารถจำได้ทุกอย่าง ทุกอย่าง ความทรงจำของเธอยาวนานและคงทน และมีมากมาย แต่หากวันไหนที่มันหายไปแล้วมันก็จะหายไปเลย ไม่อาจจะกลับมาได้อีก ส่วนอู๋มนั้นเป็นตัวละครที่บันทึกเรื่องราวด้วยสายตาของตนเอง แม้เขาจะไม่ได้เก็บบันทึกเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นภาพ แต่ภาพที่เขาเห็นผ่านสายตาของเขา มันสวยงามและงดงามยิ่งนัก แต่ขณะเดียวกันเขาก็กลับไม่ชอบที่จะถูกบันทึก หรือเป็นผู้บันทึกใดๆ ผ่านภาพถ่าย ทั้งสองตัวละครดังกล่าว แม้จะยาก่อให้เกิดความขัดแย้งใหญ่โตอะไรมากมาย แต่นับเป็นข้อขัดแย้งที่เพียงพอแล้วที่จะก่อให้เกิดความน่าสนใจในแง่มุมของแนวคิดและการดำเนินเนื้อเรื่อง ในเรื่องนั้นจะมีประเด็นหนึ่งที่จะได้รับการพูดถึงบ่อยๆ รวมถึงเป็นประโยคโปรดสำหรับการประชาสัมพันธ์ของเรื่องนี้ด้วยว่า พอไม่มีรูปถ่ายแล้ว เหมือนกับว่าที่นั่นมันไม่มีอยู่จริงเลย ส่วนคำถามต่อมาก็คือ มันเป็นเรื่องจริงหรือเปล่า เป็นที่รู้กันดีว่ารูปภาพนั้นเป็นสิ่งที่บันทึกเรื่องราวความทรงจำหรือเป็นโน้ตสั้นๆ ที่เอาไว้กระตุ้นให้เรา “นึก” ได้ว่าเกิดอะไรขึ้นเมื่อครั้งอดีต รูปภาพเป็นสิ่งบันทึกที่ไร้กาลเวลา แม้ว่าสิ่งๆ นั้นจะไม่มีอยู่แล้ว แต่รูปภาพเองนั้นก็สามารรถเก็บมันไว้ได้อยู่ แต่ในขณะที่ตัวรูปภาพเองนั้น ก็ใช่ว่าจะสามารถคงอยู่ได้ตลอดไป ที่จริงในเรื่องเองก็ได้มีการบอกเป็นนัยเอาไว้แล้วว่า ทุกสิ่งย่อมมีเกิด มีดับ มีสูญ ไม่ว่าจะเป็สถานที่ รูปภาพ ความทรงจำ หรือแม้กระทั่งชีวิต แม้เราจะรั้งมันเอาไว้ยาวนานแค่ไหน แต่ทุกอย่างมันก็ไม่สามารถคงอยู่ได้ตลอดกาลอยู่ดี แต่ถึงกระนั้นสิ่งที่บันทึกเรื่องราวได้ดีและงดงามที่สุดของคนเรา ก็คือตัวเราและชีวิต เพราะพวกเราแต่ละคนคือผู้ที่บันทึกความทรงจำของแต่ละคนเอาไว้ซึ่งกันและกัน และแม้มันอาจจะสูญหายหรือลืมนั่นไปบ้าง แต่ที่ยังเหลืออยู่ก็เป็นสิ่งที่ยิ่งงามและมีค่าอยู่เสมอ นอกจากประเด็นเรื่องที่ชวนจี้หัวใจของใครหลายคน 36 เองก็ยังมีวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับประเด็นของเรื่องที่ดี ใน 36 นี้ผู้กำกับภาพยนตร์อย่าง เต๋อ นวพล เลือกที่จะใช้วิธีการเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย ด้วยการถ่ายแบบแช่ค้ำไว้และไม่ขยับเขยื้อนกล้องไปไหน และปล่อยให้ภาพและตัวละครเล่าเรื่องของมันไปเอง และเขาเองยังเป็นหนังทั้งเรื่องเป็น 36 ฉากตามชื่อของหนังทุกครั้งทีหนังขึ้นฉากใหม่จะมีหมายเลขกำกับรวมทั้งข้อความกำกับที่น่าจะพอเรียกได้ว่าเป็นชื่อตอนเอาไว้ด้วยการแช่ช็อต ทั้งในหนังเรื่องนี้ไม่ใช่ความมกง่ายหรือจี้เกียจแต่อย่างใด แต่มันคือสิ่งที่ได้รับการพิจารณาและกระบวนการคิดเป็นอย่างดี เพราะแม้กล้องจะไม่ได้ขยับหรือบางฉากไม่มีแม้กระทั่งบทพูด แต่เพียงแค่การกระทำนั้นก็สามารถที่จะบอกเล่าเรื่องราวได้ รวมถึงข้อความกำกับเลขฉากนั้น ก็สามารถนำมาใช้เป็นคีย์เวิร์ดเพื่อขยายเรื่องราวในเรื่องได้มากกว่าที่เราคาดคิดไว้มากนัก ว่ากันตามตรงแล้ว 36 ที่ดูเหมือนจะเป็นหนังอิสระ ที่นอกกระแส ที่คนอื่นยากจะเข้าใจ แต่ที่จริงมันเองก็มีหลายอย่างที่เป็นกระแสหลักที่แฝงเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นข้อความเด็ดๆ เหตุการณ์โดนๆ ที่เอาไว้ชดใส่คนดู เพียงแต่ว่าหลายต่อหลายครั้ง รวมถึงการเล่าเรื่องแบบตัดฉากจะทำให้ไม่เค็ดที่ปล่อยออกมานั้นดูชัดเจน และจงใจไปเสียหน่อย แต่ก็ไม่ใช่ข้อเสียที่เลวร้ายอะไร และเมื่อเวลาของหนังเริ่มน้อยลงเรื่อยๆ แล้วเหมือนกับว่าใน 36 สิ่งทีหนังให้ความสำคัญที่แท้จริงมากกว่าตัวละครหรือรูปถ่ายก็คือ “สถานที่” แม้ในหนังจะไม่ได้มีการกล่าวเอาไว้อย่างโจ่งแจ้ง แต่ในเรื่องนั้นสถานที่ก็ถือเป็นสิ่งที่บันทึกความทรงจำขั้นดีตลอดเรื่องที่ผ่านมา เหตุการณ์สำคัญต่างๆ ได้รับการเล่าโดยใช้สถานที่เป็นตัวหลักเพราะสำหรับพวกเราทุกคนแล้วสถานที่ที่หนึ่งก็มีความหมายและความทรงจำที่แตกต่างกันไป โรงพยาบาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ได้เป็นแค่โรงพยาบาล คาดฟ้า ไม่ได้เป็นแค่คาดฟ้า แต่มันเปรียบเสมือนภาษาที่เราเอาไว้นั้นที่กความทรงจำที่ไม่รู้จบ แต่ถึงกระนั้นหากมีสถานที่แต่ไม่มีคนที่นั่นก็คงไม่มีเรื่องราว มีเพียงคนไม่มีสถานที่ ก็คงยากที่จะเกิดเรื่องราว จนสุดท้ายเมื่อสองสิ่งนี้นำมาประกอบกัน ก็จะกลายเป็นสิ่งที่มีค่าและงดงามมากที่สุด ที่เรียกว่าความทรงจำ แม้ว่าสุดท้ายเราจะลืมเลือนมันไป แม้ว่าสุดท้ายรูปถ่ายแบบไหนก็ไม่สามารถเก็บไว้ได้ตลอด แต่หากเรายังคงมีชีวิตอยู่ เราก็ยังมีโอกาสที่จะจำและรำลึกถึงมันได้ และความทรงจำเองก็จะยังคงงดงาม

2.1.2 ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง

ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง (ญี่ปุ่น: おもひでぼろぼろ โอะโมะฮิเดะ โปะโระ โปะโระ) หรือในชื่อภาษาอังกฤษว่า “Only Yesterday” เป็นผลงานภาพยนตร์การ์ตูนลำดับที่ 6 ของสตูดิโอจิบลิ และเป็นลำดับที่ 2 จากฝีมือการกำกับของ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ เนื้อเรื่องดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกันของ โฮตารุ โอคาโมโตะ และ ยูโกะ โทนะะ ผลงานเรื่องนี้มีชื่อเรื่องเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า โอะโมะ ฮิ เดะ โปะ โปะ โปะ โปะ) ซึ่งหมายความว่า ความทรงจำที่ล่วงผ่านราวกับหยดน้ำตา หรือแปลตรงตัวได้ว่า ความทรงจำที่หยาดหยด



ภาพที่ 2.2 ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง

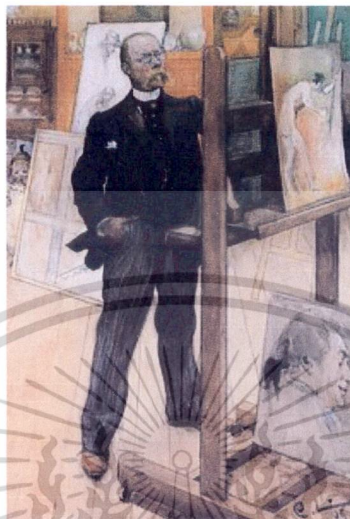
<http://th.wikipedia.org/wiki/ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง> Retrieved December 17, 2012.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” นับเป็นหนึ่งในเรื่องสำคัญของกลุ่มภาพยนตร์การ์ตูนแนว(Progressive Animation) ซึ่งแหวกขนบของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีอยู่เดิม โดยเน้นเนื้อหาแบบดราม่า สมจริง ซึ่งโดยทั่วไปเชื่อกันว่าเป็นแนวที่อยู่นอกขอบเขตของภาพยนตร์การ์ตูน อย่างไรก็ตาม ผลงานเรื่องนี้ก็ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้อย่างงดงาม เมื่อออกฉายที่ประเทศญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1991 และสามารถดึงดูดผู้ชมที่ชื่นชอบการ์ตูนแนวโจเซเซ ได้มาก เรื่องราวเล่าถึง ทาเอโกะ หญิงสาวชาวญี่ปุ่น วัย 27 ปี ซึ่งได้เดินทางไปพักร้อนและไปใช้ชีวิตเกษตรกรอยู่ที่จังหวัดยะมะงะตะ และช่วงเวลานี้เองที่ความทรงจำเมื่อครั้งสมัยอยู่ชั้น ป.5 ได้ผุดขึ้นมาวนเวียนอย่างต่อเนื่องในหัวความคิดของทาเอโกะ โดยตัดเนื้อเรื่องกลับไปมาระหว่างชีวิตของนางสาวทาเอโกะวัย 27 ปี ที่ร่ำล้อมด้วยทิวทัศน์ชนบท อันสวยสดงดงาม และผู้คนที่เปี่ยมล้นด้วยน้ำใจกับชีวิตของเด็กหญิงทาเอโกะวัยประมาณ 10 ขวบ ที่ล้อมรอบด้วยครอบครัวที่ค่อนข้างจะเข้มงวด และเพื่อนร่วมชั้นมากหน้าหลายตา แม้เรื่องราวของ “ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” จะดำเนินไปอย่างเรียบง่ายและไม่ค่อยปะติดปะต่อ แต่เรื่องราวเหล่านี้ก็กระทบในใจส่วนลึก ทำให้เกิดความรู้สึกโหยหาช่วงเวลาที่เราเยาว์วัยอยู่ อีกครั้ง ช่วงเวลาที่ยังไร้เดียงสา ช่วงเวลาที่จินตนาการยังโลดแล่น ช่วงเวลาที่จะคิด จะพูด จะทำอะไรก็เป็นไปแบบเด็กๆ ความทรงจำของทาเอโกะก็เช่นเดียวกับความทรงจำของเราทั้งหลาย ที่มีทั้งความสุข และความโศกเศร้า ความปวดร้าวและความรู้สึกผิด ความสัมพันธ์และความขัดแย้ง ความสมหวัง และความผิดหวัง รวมทั้งความปรารถนาแบบเด็กๆ ที่สุดท้ายแล้วก็ไม่มียะไรที่เป็นไปดังที่ใจต้องการ

2.2 อิทธิพลจากแนวคิดของศิลปิน

2.2.1 คาร์ล ลาร์สสัน (Carl Larsson)



ภาพที่ 2.3 Self-Portrait (1895).

http://th.wikipedia.org/wiki/คาร์ล_ลาร์สสัน Retrieved December 17, 2012.

คาร์ล ลาร์สสัน เกิดในบริเวณเมืองเก่าของสตอกโฮล์ม บิดามารดาของลาร์สสัน มีฐานะยากจนแสนเข็ญ ชีวิตในวัยเด็กเป็นชีวิตที่เต็มไปด้วยความทุกข์ เรนาเต พูโวเกิด ในหนังสือ “Larsson” กล่าวถึงชีวิตยามเยาว์วัยว่า “แม่ถูกไล่ออกจากบ้านพร้อมด้วยคาร์ล และน้องชาย โยฮัน หลังจากย้ายจากบ้านที่อยู่ชั่วคราวหลายหลัง ครอบครัวก็ย้ายไปอยู่ที่ในปัจจุบันคือเอิสเตอร์มัลม ที่พำนักนี้แต่และห้องก็อยู่ด้วยกันสามครอบครัว สภาพที่ทั้งเสื่อมโทรม ทั้งโศโครก ที่บั่นทอนทั้งร่างกายและจิตใจ สภาวะดังกล่าวเป็นแหล่งเผยแพร่โดยธรรมชาติของอหิวาตกโรค” บิดาของคาร์ล เป็นคนไม่เอาถ่าน ผู้ทำงานเป็นกรรมกร ทำงานในเรือ เป็นคนเดิมถ่านหินบนเรือที่วิ่งไปยังสแกนดิเนเวีย และหลุดค่าเช่าที่โรงสี ที่อยู่ไม่ไกลนัก ในที่สุดก็กลายเป็นเพียงคนแบกข้าว ลาร์สสัน กล่าวถึงบิดาว่าเป็นผู้ปราศจากความรัก ผู้ขาดการควบคุมตนเอง เป็นคนคิดเหล่าโวยวายเสียงดัง และมีความโกรธเกลียดลาร์สสันจนตลอดชีวิต เมื่อกล่าวว่า “ฉันสาปแช่งวันที่เจ้าเกิด” ส่วนแม่ ต้องเป็นผู้เลี้ยงครอบครัวมาโดยตลอด จากการทำงานเป็นคนซักผ้า พรสวรรค์ทางศิลปะของลาร์สสัน อาจจะมาจากตา ผู้เป็นจิตรกร เมื่ออายุได้ 13 ชาติอุปสัน ผู้เป็นครูที่โรงเรียนสำหรับเด็กยากจนก็ยู่ให้ลาร์สสัน สมัครทุน “Principskola” ของราชสถาบันศิลปะสวีเดน ซึ่งลาร์สสัน ก็เข้าได้ ระหว่างปีสองปีแรก ลาร์สสันมีความรู้สึกมีฐานะค้อยทางสังคม สับสน และ ขี้อาย ในปี ค.ศ. 1869 เมื่ออายุได้ 16 ปี ลาร์สสันก็ได้เลื่อนไปเข้า “Antique School” ในสถาบันเดียวกันตั้งแต่นั้น ลาร์สสันก็เริ่มมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น และถึงกับเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในชีวิตของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักศึกษา ลาร์สตันได้เหรียญรางวัลแรกจากงานลายเส้นภาพเปลือย และมีผลงานชื่อดังอีกมากมาย ดังเช่นภาพ Getting Ready for a Game, 1901. และภาพ Mrs. Dora Lamm and Her Two Eldest Sons ; 1903.



ภาพที่ 2.4 Getting Ready for a Game, 1901.

http://th.wikipedia.org/wiki/คาร์ล_ลาร์สตัน Retrieved December 17, 2012.



ภาพที่ 2.5 Mrs. Dora Lamm and Her Two Eldest Sons ; 1903.

http://th.wikipedia.org/wiki/คาร์ล_ลาร์สตัน Retrieved December 17, 2012.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Vincent Van gogh



ภาพที่ 2.6 Vincent Van Gogh

<http://trueguru.truelife.com/blogs/entry/32561> Retrieved December 17, 2012.

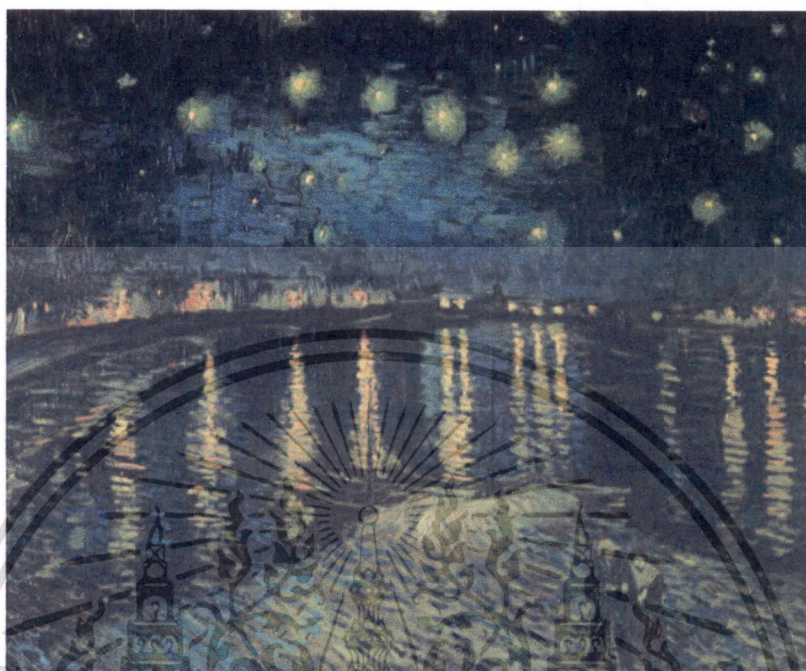
วินเซนต์ แวน โก๊ะ ถูกยกย่องให้เป็นจิตรกรชาวต่างชาติที่ใหญ่ที่สุด ถึงแม้ว่าชื่อเสียง ของเขา เพิ่งจะมาโด่งดังเอาในช่วง 3 ปีสุดท้ายของชีวิตการเป็นจิตรกร ตลอด 10 ปี ก็ตาม แต่เขาก็ได้สร้าง อิทธิพล ต่อศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสต์แบบโมเดิร์นที่อาร์ต เอ้าท์มากราย สร้างผลงานภาพเขียน สีนํ้ามันกว่า 800 ภาพ และภาพวาดอีกกว่า 700 ภาพ ซึ่งตลอดชีวิตของเขานั้นมีเพียงภาพเดียวที่ขาย ได้ ความเจ็บป่วยทางสมอง และจิตใจของ แวน โก๊ะนั้นแสดงออกมาทางภาพที่เขาเขียน ด้วยการ ใช้สีอันร้อนแรง การปิดพู่กันแบบหยาบๆ และรูปแบบของลายเส้นที่ใช้ จนในที่สุดก็ได้ผลักดันให้เขา จบชีวิตลงด้วยการฆ่าตัวตาย การเริ่มต้นทำงานศิลปะของ แวน โก๊ะ เริ่มจากเมื่อความเหงาและ ความอ้างว้างเริ่มเข้ามาเกาะกุมจิตใจของ แวน โก๊ะ เขาจึงออกจาก หมู่บ้านและเข้าศึกษาต่อที่ แอนท์เวิร์ป ในเบลเยียม แต่เขาก็ไม่ได้ใส่ใจที่จะปฏิบัติ ตามกฎของการเรียนที่นั่นมากนัก ช่วงที่ เรียนอยู่ที่แอนท์เวิร์ป เขาได้รับแรงบันดาลใจ จากจิตรกรที่ชื่อ ปีเตอร์ พอล รูเบนส์ และ ได้เริ่มสนใจภาพพิมพ์ของญี่ปุ่นด้วย ในที่สุด เขาก็ได้เลิกเรียน เพื่อไปยังปารีส ที่นั่นเขาได้พบกับ เฮนรี เดอ ตัวรูส และจอร์จอินส์ รวมทั้งศิลปินอิมเพรสชันนิสต์อีกหลายคน เช่น คาไมล ปิสซาโร โซลิส และคนอื่นๆ การใช้ชีวิต 2 ปีเต็มที่ปารีสนั้น ได้ขัดเกลาฝีมือในการเขียนภาพของ แวน โก๊ะ ให้ เฉียบคมยิ่งขึ้น เขาเริ่มใช้สีสันที่มีชีวิตชีวา และไม่ยึดติดอยู่กับการเขียนภาพแบบเก่า ๆ วินเซนต์ แวน โก๊ะ ใช้ชีวิตในตัวเองเมืองปารีส ได้สักพักก็เริ่มเบื่อ เขาจึงออกจากปารีส ไปในปี ค.ศ.1888 เพื่อมายังเมืองอาเรสทางตอนใต้ของฝรั่งเศส ที่เมืองอาเรสนั้นแวน โก๊ะได้เช่าบ้านหลังหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วตกแต่งบ้านด้วยสีเหลืองทั้งหมด เขาหวังที่จะตั้ง กลุ่มศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ขึ้น ในเดือน ตุลาคมจอร์จีนส์ได้มาอยู่ร่วมกับเขาแต่ ความสัมพันธ์ของคนทั้งสองก็ต้องขาดสะบั้นลงในคืนวัน คริสตมาส อีฟ จอร์จีนส์ ได้โต้เถียงอย่างรุนแรงกับแวน โก๊ะ ทำให้แวน โก๊ะ เกิดบ้ำเลือดขึ้นมาแล้ว ตัดโบหู ของตัวเอง ทำให้จอร์จีนส์จากไป และตัวของเขาเองต้องเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล การแสดงอาการต่างๆ ของแวน โก๊ะ นั้น ทำให้เห็นถึงสภาพจิตใจและประสาท ที่ผิดปกติ ในที่สุดเขาก็ต้องเข้าไปอยู่ในโรงพยาบาลบ้า เป็นเวลา 1 ปีเต็ม เมื่อ แวน โก๊ะ ออกจากโรงพยาบาล เขาได้ไปอาศัยอยู่กับศิลปิน นักฟิสิกส์ ได้ประมาณ 2 เดือน และในวันที่ 27 กรกฎาคม ของปี ค.ศ.1890 เขาได้ยิงตัวเอง และเสียชีวิตในอีก 2 วันต่อมา ช่วงชีวิตของ แวน โก๊ะตอนที่อยู่ที่อาเรส นั้น ได้สร้างผลงานเขียนภาพที่ยิ่งใหญ่เอาไว้ มากมาย เขาเขียนภาพของธรรมชาติ อลังดงาม ภาพทุ่งหญ้ายามต้องแสงอาทิตย์ ภาพของดอกไม้นานาชนิดและภาพดอกไอริสที่มี ชื่อเสียงนั้น สามารถขายได้ถึง 53.9 ล้านดอลลาร์ ในเวลานั้น ค.ศ.1353 วินเซนต์ แวนก๊อก เกิด เมื่อวันที่ 30 มีนาคม ประเทศ ฮอลแลนด์ ค.ศ.1894-68 ศึกษาชั้นต้นในท้องถิ่น ค.ศ.1869 เริ่ม ทำงานในห้องภาพปฏิปต์ ในกรุงเฮก เมื่ออายุ 16 ปี ค.ศ.1873-76 เริ่มสนใจเรื่องศาสนา หลังจาก ลาออกจากงานในห้องภาพ ได้ไปเป็นครูที่โรงเรียนในแรมสเกท เมืองเล็กๆ ในอังกฤษ ต่อมาย้าย ไปสอนและเทศน์ที่ไอเวลเวิร์ธ เมืองเล็กๆ ใกล้กรุงลอนดอน ค.ศ.1877 สอบเข้าคณะเทววิทยา ที่มหาวิทยาลัยอัมสเตอร์ดัม แต่ได้ละทิ้งการศึกษาและจุดมุ่งหมายด้านนี้เสียในเวลาต่อมา ค.ศ.1878- 79 เป็นนักเทศน์ผู้จาริกไปในเขตเหมืองแร่เมืองบอริเนจในเบลเยียม อุทิศตนให้กับชาวเหมือง ที่वासเมอ ใกล้เมืองมอนส์ โดยพยายามแก้ไขปัญหาคความยากแค้นอย่างเต็มที่ แต่ก็ช่วยอะไรไม่ได้ มากนัก ถึงแม้จะมีศรัทธาในศาสนาอย่างลึกซึ้ง แต่เขารู้สึกเหมือนถูกเรียกร้องให้เป็นศิลปินมากกว่า ค.ศ.1880-85 ปี1880-81 ได้ไปศึกษากับจิตรกรหลายคนในกรุงบรัสเซลส์ ศึกษาในกรุงเฮกใน ปี 1881-83 และที่เมืองแอนทเวิร์ป ระหว่าง ค.ศ. 1885-86 พร้อมกับศึกษาและเขียนภาพชีวิต ชนบทของชาวเหมืองและชาวไร่ชาวนา ภาพคนกินมันฝรั่งเป็นผลงานที่แสดงอิทธิพลการเขียน แบบเก่าของดัตช์ ค.ศ. 1886-87 ย้ายไปอยู่กับธีโอ น้องชายที่ปารีส ธีโอทำงานอยู่ในห้องภาพที่นั่น ดังนั้นจึงเป็นผู้กว้างขวางและรู้จักศิลปินในแวดวงหลายคน แวนก๊อก รู้จักกับศิลปินกลุ่มอิมเพรส ซันนิสต์ และสนใจศึกษาเทคนิคภาพเขียนของแปร็ตอง เป็นแนวทางเขียนภาพของเขา สีที่สดขึ้น การป้ายสีเป็นไปอย่างอิสระและเส้นสายเป็นลูกคลื่นที่ได้แบบอย่างจากภาพเขียนของญี่ปุ่นในช่วง ชีวิตนี้ ธีโอ คือผู้ช่วยเหลือสำคัญทั้งด้านการเงินและทางอารมณ์ของแวนก๊อก ซึ่งถูกกดดันเนื่องจาก ผลงานไม่เป็นที่ยอมรับ ค.ศ. 1888 ป่วยเป็นโรคจิตและทะเลาะกับ โกแกงจนถึงกับตัดหูข้างซ้ายของ ตน ต่อมาได้รับการรักษาในโรงพยาบาลในเมืองอาร์เลส แชรท์เธอมี่ และอูร์ ค.ศ. 1889-90 ย้ายไป อยู่ที่อาร์เลส เมืองชนบทในฝรั่งเศส เป็นระยะที่มีการพัฒนาทางศิลปะอย่างสมบูรณ์ แต่ละภาพ เต็มไปด้วยความรู้ลึกอันรุนแรงของตัวจิตรกรที่รู้สึกต่อสิ่งแวดล้อม การปรากฏของสิ่งต่างๆ ประจำวัน ถูกแปรเป็นแผ่นสีที่สดใสและเส้นสายที่สันสະเทือนเป็นลูกคลื่น อันเป็นสัญลักษณ์ของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลังสากลที่ควบคุมสรรพสิ่งในโลกไว้ ผลงานชิ้นเยี่ยมในช่วงนี้คือ ต้นไซเปรสกับหมู่บ้านบ้านนา
หลังใหญ่และดอกทานตะวัน วินเซนต์ แวน โก๊ะ จบชีวิตด้วยการยิงตัวตายในวัย 37 ปี



ภาพที่ 2.7 Starry Night Over The Rhone

Oil on Canvas Arles, France: September, 1888

<http://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/509/Starry-Night-Over-the-Rhone.html>

Retrieved December 17, 2012

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 View of Arles with Irises

oil on canvas May 1888

http://en.wikipedia.org/wiki/File:VanGogh-View_of_Arles_with_Irises.jpg

Retrieved December 17, 2012.

2.3 อธิปไตยจากศิลปะใต้ดิน (Lowbrow Art)

ศิลปะใต้ดิน (Lowbrow Art) โล โบรว อาร์ต คือความเคลื่อนไหวทางทัศนศิลป์ใต้ดิน ซึ่งเฟื่องฟูขึ้นในบริเวณ ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ในปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 โลโบรว คือ ศิลปะ ป๊อป อาร์ต ที่มีต้นกำเนิดมาจาก การ์ตูนใต้ดิน ฟังก์ ร็อก วัฒนธรรมข้างถนน และ วัฒนธรรมอื่นๆ อีกมากมาย โลโบรว มีชื่อเรียกว่า ป๊อป เซอเรียลลิซึม Pop Surrealism ศิลปะประเภทนี้ เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน บ้างก็ร้ายแรงแถมใส ชุกช่น และประชดประชัน ศิลปะโลโบรว ส่วนมากเป็น รูปวาด และ ระบายสี แต่อาจมีของเล่น ศิลปะดิจิทัล และ หุ่นปั้นอยู่บ้าง

ศิลปินคนแรกๆ ที่สร้างงานศิลปะแนวนี้ ที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในวงการนี้ คือนักวาดการ์ตูนใต้ดิน (Robert Williams) โรเบิร์ต วิลเลียม และ (Gary Panter) แกลรี่ เพนเตอร์ งานแสดงศิลปะล่าสุดแสดงอยู่ที่ แกลอรี่ในนิวยอร์ก และ ลอสแอนเจลิส เช่น Psychedelic Solutions Gallery ใน Greenwich Village LaLuz de Jesus และ 01 gallery ใน Hollywood ความเคลื่อนไหวทางศิลปะนี้ค่อยๆ งอกเงยจากยุคเริ่มต้น จนมีศิลปินที่นำแนวความคิดนี้ไปปรับใช้อีกมากมาย เมื่อจำนวนศิลปินเพิ่มขึ้น งานแสดงผลงานทางศิลปะแนวโลโบรว ก็มากขึ้นตามไปด้วย (Julie Rico) จูเลีย ลีโก และ Bess Cutler Gallery เป็นผู้เผยแพร่ผลงานชิ้นสำคัญ และ เผยแพร่ความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางศิลปะนี้ ให้เป็นที่รู้จักในวงการ ศิลปะ นิติสาร Juxtapoz โดย Robert Williams ตีพิมพ์ครั้งแรก ในปี 1994 และ เป็นแกนนำในการ เขียนวิจารณ์ หรือ ถกแถลงกันเกี่ยวกับ Lowbrow Art ซึ่งช่วยชี้แนวทาง และ สนับสนุนการเติบโต ขึ้นของความเคลื่อนไหวนี้ เมื่อ Lowbrow Art ได้กระจายไปทั่วโลก มันได้หลอมรวมวัฒนธรรมในสถานที่นั้นๆ เข้ากับศิลปะแนวนี้ ทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ศิลปะชนิดนี้ ยังสามารถแบ่งแยกออกเป็นหลากหลายสาขา หรือแม้กระทั่งความเคลื่อนไหวทางศิลปะใหม่ๆ อีกแนวหนึ่งก็เป็นได้

ต้นกำเนิดของคำว่า “Lowbrow” ในบทความเดือน กุมภาพันธ์ 2006 ในข้อหนึ่งของ นิติสาร Juxtapoz Robert Williams ได้ประกาศว่าเป็นผู้บัญญัติศัพท์นี้ขึ้นมา เขาได้เขียนหนังสือ ชื่อว่า “The Lowbrow Art of Robt. Williams” ซึ่งพิมพ์ขึ้นในปี 1979 ในเมื่อศิลปะในยุคนี้ยังไม่มี ใคร แยกแยะว่า ศิลปะของเขาเป็นประเภทอะไร เขาจึงก่อตั้งศิลปะแนว Lowbrow ขึ้นมา ซึ่ง ตรงกันข้ามกับศิลปะแนวชั้นสูง หรือ Highbrow

2.3.1 รอน อิงริช (Ron English)

รอน อิงริช (1959) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน ผู้ซึ่งทำงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงาน โฆษณา และการสร้างแบรนด์ เอกลักษณ์ของงาน รอน อิงริช จะหยิบเอาเรื่องราวความเกี่ยวข้องทางวัฒนธรรม ชั้นสูง และชั้นล่างมารวมกัน รวมไปถึงเรื่องราวของยอดมนุษย์ การ์ตูน รวมทั้ง เรื่องราวในเทพนิยาย และภาพเขียนชื่อดัง ที่เรารู้จักกันในประวัติศาสตร์ศิลป์ อิงริช เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในวงการ Street Art ซึ่งในช่วงเวลาที่ผ่านมา ตั้งแต่ปี 1980 งานที่ อิงริช สร้างขึ้น เป็นการเขียนภาพบนกำแพง และ Billboard อย่างพิศอกุหมาย ผลงานมีเนื้อหาประชดการเมือง และการเป็นเหยื่อจากการบริโภค

แรงบันดาลใจของ รอน อิงริช ได้มาจาก แอนดี้ วอลล์ฮอร์ (Andy Warhol) วง Kiss และ ภาพการ์ตูนตัวละครอย่าง Mickey Mouse Simpsons เป็นต้น ซึ่งเขาเองได้อ้างอิงไว้แล้วในผลงานของเขา แรงบันดาลใจ อีกแหล่งหนึ่งก็คือ Billboard ขนาดใหญ่ ซึ่งเขาสามารถมองเห็นผ่านหน้าต่างได้จากห้องพักในเมือง Jersey และส่วนใหญ่ ก็จะเป็นการโฆษณาจากบริษัทอาหาร Fast Food ผลงานของ รอน อิงริช เกี่ยวข้องกับการเขียนภาพ Billboards ที่มีความอิสระทางด้านความคิด และมีข้อความที่เขาต้องการจะสื่อ กับสาธารณชน ซึ่งส่วนใหญ่จะสะท้อนสังคม แง่คิด การเอารัดเอาเปรียบผู้บริโภค ของผู้ผลิตที่หวังเพียงแต่ผลกำไร เป้าหมายหลักที่ รอน อิงริช โจมตี ก็คือ Joe Camel (ยี่ห้อบุหรี) Mc Donald's และ Mickey Mouse เป็นต้น รอน อิงริช ได้สร้างภาพตัว Mascot เหล่านี้ ให้มีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับที่ผู้สร้างจริง ต้องการจะให้เป็นอย่างที่สุด ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในบิดาแห่ง Street Art สมัยใหม่ เขาได้สร้างงานพิศอกุหมายมากมายที่แสดงต่อสาธารณะ ในช่วงปี 1980 เหล่านี้คือการวาดภาพบนกำแพงเบอร์ลิน Berlin Wall's Checkpoint (1989) และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำแพงแบ่งเขตปาเลสไตน์ ที่ West Bank Palestine Separation Wall in West Bank (2007) ร่วมกับ ศิลปินอย่าง แบงค์ซี (Banksy) และ สวอนน์ (Swoon)

รอน อิงริช โค้งคังจากเทคนิคการวาดภาพแบบเหมือนภาพถ่าย Photorealist การสร้างสรรค์ การใช้สี การปะติดภาพ จากหนังสือการ์ตูน การแสดงเพศในสัตว์ และการวาด โครงสร้าง โครง กระจุก เป็นต้น ผลงานที่เป็นที่จดจำคือ มาลีลิน มอนโรด (Marilyn Monroe) กับหน้าอกรูป Mickey Mouse mascot McDonald's ตัวใหม่ที่อ้วนพริ้ว และสิ่งสร้างสรรค์อย่าง Abraham Obama แคมเปญ การรวมใบหน้ากันของ ประธานาธิบดีคนที่ 16 และ 44 ของสหรัฐ ในช่วงการเลือกตั้งในปี 2008

ตัวอย่างผลงาน



ภาพที่ 2.9 Double Version Starry Night

2006 oil on canvas 36 x 48 inches, Robert Berman Gallery.

<http://tottglobal.com/new-puzzle-release-ron-englishs-double-vision-starry-night/>

Retrieved

December 17, 2012.

ภาพนี้เป็นการวาดดัดแปลงมาจากผลงานชิ้นเอก Starry Night ของ Vincent Vangoh ซึ่ง เป็น ศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจแก่ รอน อิงริช ในการสร้างผลงานหลายต่อหลายชิ้น รอน มีทักษะที่สามารถทำงาน Reproduct ได้อย่างแนบเนียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้สี เส้น และน้ำหนักของที่แปลง ในผลงานชิ้นนี้ รอน ได้ใส่ตัวละครที่เขาสร้างขึ้นประกอบภาพไว้ อย่างเช่น กระจาดหน้าซ้อนกัน ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างมาจาก การวาดภาพ Portrait ของ ปีกัสโซ่ (Pablo Picasso) และ ตัวตลกของ Mc Donald เป็นต้น



ภาพที่ 2.10 Marilyn and Kennedy at the Folies

acrylic on canvas, 42 x 60 inches, 2006, Private Collection Palm Springs.

<http://www.mutualart.com/Artwork/Marilyn-and-Kennedy-at-the-Folies/E7FB5AA3CA7DB15B>

Retrieved December 17, 2012.

ภาพวาดชิ้นนี้เป็นอีกหนึ่งชิ้นที่อยู่ในหมวดหมู่การดัดแปลงผลงานชิ้นเอกของศิลปินดังระดับโลก อย่าง Edouard Manet ในภาพ Bar folies Bergere โดยแทนที่หญิงสาวแสนเศร้าด้วย Sex Symbol อย่าง มาลีลิน และเสียดสีสังคม โดยมีภาพสะท้อนในกระจกเป็น เคนนดี้ (Kennedy) ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ที่มีประเด็นในด้านผู้สาวกับคารานักแสดงชื่อดังแห่งยุคอย่าง Marilyn Monroe อีกทั้งยังถูกกล่าวหาว่ามีส่วนรู้เห็นเกี่ยวกับการจากไปของเธออีกด้วย ในปัจจุบันประเด็นในเรื่องข้อสงสัยนี้ยังคงอยู่ในความสนใจของชาวอเมริกัน และจะไม่จางหายไป จนกว่าความจริงที่น่าเชื่อถือได้จะปรากฏ ศิลปินมักเลือกหยิบประเด็นทางสังคมมาเป็นหัวข้อในการทำงาน นอกจากเนื้อหานั้นมีความน่าสนใจในตัวอยู่แล้ว การเลือกนำเสนอผ่านการดัดแปลงจากผลงาน Masterpiece ก็เป็นอีกวิธีที่ศิลปินถนัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 Mc Super Sized,

Acrylic on canvas, 32 x 24 inches. 2004. Collection of Morgan

Spurlock. <http://www.burgerac.com/2011/01/ron-englishs-mc-supersized-devil-toy.html>

Retrieved December 17, 2012.

ตัวละคร Mc Super Size Me เป็นตัวละครที่เกิดขึ้นมาเพื่อเสียดสีกลุ่มนายทุนที่ส่งเสริมค่านิยมบริโภคอาหารขยะในสหรัฐอเมริกา ศิลปินมีความตั้งใจที่จะโจมตีการตลาดของกลุ่มอาหารขยะที่เกิดขึ้นอย่างมากมาย และแบรนด์ที่เขาเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมาย อันดับต้นๆ ก็หนีไม่พ้นร้านอาหาร Fast Food ชื่อดังอย่าง Mc Donald เขานำเสนอสิ่งที่ตรงกันข้ามกับภาพลักษณ์ของบริษัท โดยการวาดภาพ และสร้าง Mascot ล้อเลียน Mascot เดิมของแบรนด์ดังกล่าว สิ่งที่เขาสร้างขึ้นมานั้นมีรูปร่างที่อ้วนท้วม และมีใบหน้าแฝงความร้ายกาจ ไม่เป็นมิตรเหมือนต้นฉบับเพื่อที่จะสื่อถึงความจริงที่เป็นผลเสีย ที่อาหารต่อร่างกายที่เจ้าของแบรนด์ หรือฝ่ายการตลาดนั้นเสแสร้งและให้ข้อมูลทางโภชนาการที่ผิดๆ แก่ผู้บริโภค คำว่า Super Size Me มาจากคำขายของพนักงานในร้านที่พยายามเพิ่มยอดขายโดยการให้ผู้บริโภคเพิ่มขนาดและปริมาณของอาหารให้มากขึ้น โดยที่ไม่ได้คำนึงถึงผลเสียต่อสุขภาพของผู้บริโภค ภาพนี้เป็นต้นแบบให้กับสารคดีของ Morgan Spurlock ในปี 2004 Spurlock นำแนวคิดเดียวกันนี้มาผลิต สารคดีเกี่ยวกับการบริโภค Mc Donald เป็นเวลาติดต่อกันถึง 30 วันและวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยมีตัวเขาเป็นผู้ทดลอง ภาพของ รอน ก็เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องราวของสารคดีชุดนี้ เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ศิลปิน กราฟฟิตี (Greg Graffiti)

ศิลปิน กราฟฟิตี เกิดในปี 1975 เมือง Torrance California ทางตอนใต้ของ Los Angeles เขาโตขึ้นมาภายในโรงละครสัตว์ และได้ใกล้ชิดกับสัตว์ต่างๆ มากมาย โดยเฉพาะกระต่าย ซึ่งปรากฏในงานของเขาอยู่หลายภาพด้วยกัน เขาเริ่มต้นวาดภาพ โดยมีแรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูนและหนังสือนิทาน มากมาย เช่น Watership Down โดย Richard Adams, The Chronicles of Narnia โดย C.S. Lewis และ The Phantom Tollbooth โดย Norton Juster ผลงานของ Graffiti ได้พัฒนาไปอีกขั้น เมื่อเขาได้เริ่มทำงาน Graffiti ภายใต้ชื่อ "CRAOLA". การวาดภาพ Graffiti ได้เพิ่มความมั่นใจให้เขากว่าที่จะวาดภาพ และสร้างผลงานชิ้นใหญ่ และงาน Graffiti นี้เองก็ได้ให้ความรู้และประสบการณ์ ในเรื่องการเขียนภาพทัศนียภาพ และทฤษฎีสี อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะของเขา ก่อนที่จะพลิกตัวเองมาทำงานอะคริลิคบนผืนผ้าใบ

ศิลปิน จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจาก Studio Art from California State University of Long Beach ในปี 1999 และได้เริ่มงานเป็นนักวาดภาพประกอบ Illustrator ให้กับบริษัทเสื้อผ้าหลายแบรนด์ด้วยกัน ก่อนที่จะทำงานเป็นนักออกแบบเกมให้ Treyarch/Activision เช่น Tony Hawk 2X, Spiderman 2 และ Ultimate Spiderman

ในปี 2005 ศิลปิน ได้ตัดสินใจ ดำเนินตามความตั้งใจที่ต้องการทำงานวาดภาพแบบเต็มเวลา ผลงานของเขาได้จัดแสดง ทั้งแบบกลุ่มเดี่ยวและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นยังสามารถเห็นผลงานภาพวาดของเขาได้ในหลาย อุตสาหกรรม ตั้งแต่เสื้อผ้า ของเล่น รวมไปถึง วิดีโอเกม

ภายใต้การทำงานอย่างตั้งใจและพิถีพิถันในการนำวัฒนธรรม Pop มารวมตัวกับศิลปะชั้นสูง ธรรมชาติ งานรื่นเริง และที่สำคัญอย่างยิ่งคือจินตนาการที่พิสดารของเขาที่ผสมผสานกันอย่างกลมกลืนและลงตัว ศิลปิน ในวันนี้เป็นศิลปิน Pop Surrealist ที่นำติดตามผลงานคนหนึ่ง แรงบันดาลใจในการสร้างงานของเขา มาจากการที่เขามีความใกล้ชิดกับ สัตว์ต่างๆ มากมาย ในวัยเด็ก การชมสารคดีเกี่ยวกับความหลากหลายทางชีวภาพ การท่องเที่ยวชมความงดงามของธรรมชาติ ทำให้เขาเห็นมุมมองที่สวยงามที่หลายคนมองข้าม ประกอบกับจินตนาการที่ต้องการนำเสนอความงามนั้น ให้ผสานกันอย่างลงตัวในงานศิลปะของเขา ทำให้ผลงานของเขาหลายต่อหลายชิ้นผสานสิ่งมีชีวิตที่ไม่สามารถพบเจอ การโคจรมาอยู่ร่วมกันได้ในโลกแห่งความจริง แต่เกิดขึ้นได้อย่างลงตัวในผลงานของเขา ความน่าสนใจในตัวศิลปิน คือการใช้เทคนิคที่ผสมผสานกันระหว่างสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่มีอยู่จริง แต่ถูกจัดอยู่ในโลกหรือสถานที่ที่คล้ายความฝัน เป็นการผสานกันอย่างลงตัวในเรื่องของเทคนิค วิธีการทำงาน และการผสานกันระหว่างจินตนาการในวัยเด็ก จากหนังสือนิทาน และสิ่งที่มีในปัจจุบัน

ตัวอย่างผลงาน



ภาพที่ 2.12 The Hatched

Acrylic on canvas, 12 x 12 inches. 2009.

<http://www.imscared.com/> Retrieved December 17, 2012.

ภาพ The Hatched ของ ชินกิ้น เป็นภาพแสดงการกำเนิดของสิ่งมีชีวิตที่ถูกบ่มเพาะอยู่ในเมล็ด ศิลปินนำเสนอการเติบโตผ่านผีเสื้อกลางคืน ที่มีชีวิตที่ต้องเผชิญการเปลี่ยนแปลงมากมาย ก่อนที่จะกลายมาเป็นผีเสื้อที่สวยงามได้ แต่แหล่งกำเนิดของผีเสื้อในจินตนาการของศิลปินต่างออกไปจาก ความเป็นจริง ซึ่งศิลปินซ่อนเร้นสิ่งที่อยู่ภายในเมล็ดเม็ดใหญ่ ให้ผู้ชมใช้จินตนาการของตนอย่างอิสระ และเลือกจินตนาการ สิ่งที่ผู้ชมต้องการจะเห็นด้วยตนเอง โดยในภาพภาพนี้ ศิลปินทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการใช้จินตนาการของผู้ชม แทนที่จะนำเสนอทุกสิ่งทุกอย่างในจินตนาการของศิลปินเอง เหมือนดังเช่นผลงานชิ้นอื่นๆ ของเขา



ภาพที่ 2.13 The Decoy

Acrylic on canvas 16 x 20 inches. 2010.

<http://www.imscares.com/> Retrieved December 17, 2012.

ซินกิ้น มีความหลงใหลในเรื่องของความหลากหลายทางชีวภาพมาก จากที่ปรากฏในผลงาน เขาสามารถนำสิ่งที่อยู่ในจินตนาการมาถ่ายทอดผ่านเป็นงานจิตรกรรมได้อย่างงดงาม เขาได้สร้างสัตว์ในจินตนาการที่เป็นสายพันธุ์ของปลาหลากหลายชนิด ให้เป็นหนึ่งเดียวกัน การนำเสนอของเขาเกิดจากความสนใจในสารคดีที่เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต และธรรมชาติ เขาได้เรียนรู้จากโลกกว้าง และเกิดความต้องการที่จะนำความหลากหลายเหล่านั้น มารวมเป็นสิ่งเดียวกัน สิ่งที่ศิลปินนำเสนอ เป็นสิ่งที่ผู้ชมไม่สามารถพบเจอได้ในโลกปกติทั่วไป แต่เกิดขึ้นได้ในผลงานที่เปี่ยมล้นด้วยแรงบันดาลใจ และจินตนาการที่ล้ำลึกกว่าใครเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 The Nature of Nurture

Acrylic on canvas, 60 x 36 inches. 2011.

<http://www.imscares.com/> Retrieved December 17, 2012.

ภาพแห่งจินตนาการนี้เป็นการผสมผสานสัตว์ที่อยู่คนละสายพันธุ์ และมีถิ่นอาศัยที่แตกต่าง กันอย่างสิ้นเชิง ให้สามารถมารวมตัวอยู่ในภาพเดียวกัน โดยต่างฝ่ายต่างมีลักษณะท่าทีที่ทะนุถนอมกันและกัน อยู่ร่วมกัน โดยไม่ทำร้ายกัน เชื่อมโยงกันด้วยความกลมกลืน ให้ผู้ชมไม่รู้สึกรัดแสบด้วยอารมณ์ของภาพที่ศิลปินถ่ายทอดอย่างอบอุ่นผ่านแววตา และการสัมผัส ภาพนี้เป็นเรื่องราวของการยอมรับในการอยู่ร่วมกับความแตกต่างกัน ศิลปินเน้นตัวละครทั้งหมดที่เขาสร้างขึ้น โดยการกลบพื้นหลังให้เป็นสีดำเข้ม นำเสนอให้จุดเด่นดูคล้ายลอยอยู่ในอวกาศใช้สีสันคู่ตรงข้าม และการวาดภาพเหมือนจริง เน้นรายละเอียดของสิ่งมีชีวิตเพื่อดึงดูดให้ภาพมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

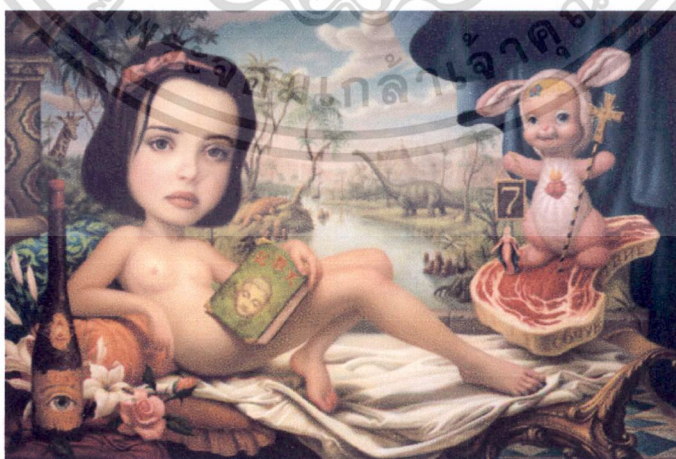
2.3.3 มาร์ค ไรเดน (Mark Ryden)

มาร์ค ไรเดน ศิลปินชาวอเมริกา เกิดเมื่อวันที่ 20 มกราคม ค.ศ. 1963 ที่เมือง Medford, Oregon ศึกษาวิชาภาพประกอบ และสำเร็จการศึกษาที่ Art Center College of Design in Pasadena ในปี ค.ศ. 1987 ภายหลังจากการทำงานอย่างต่อเนื่อง เขาได้ร่วมแสดงงานครั้งแรกในปี ค.ศ. 1994 ที่ Tamara Bone Gallery, Los Angeles ผลงานของเขาเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและในปี ค.ศ. 1998 เขาจึงได้จัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวภายใต้หัวข้อ “The Meat Show” ที่ Mendenhall Gallery, Pasadena รัฐ California ซึ่งเป็นที่ๆ เขาเติบโต และพักอาศัยอยู่จนถึงปัจจุบันกับภรรยา มาเลียน เปคเกอร์ (Marion Peck) และลูกอีกสองคน โรซี่ (Rosie) และ แจสเปอร์ (Jasper)

ผลงานภายใต้แนวคิดของ ไรเดน เป็นการผสมผสานเทคนิคสมัยเก่ากับเรื่องราวสมัยใหม่ สไตส์การทำงานของเขาได้สร้างรูปแบบเอกพจน์ที่สลายขอบเขตแบบดั้งเดิมของศิลปะชั้นสูงและต่ำ และสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมในช่วงปี 1990 จากการแนะนำสไตส์ศิลปะแบบใหม่ที่ปัจจุบันเป็นที่รู้จักกันในชื่อ Pop Surrealism เขาได้แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญในการเลือกหัวข้อการทำงานที่เต็มไปด้วยความหมายทางวัฒนธรรม

ผลงานของ ไรเดน แผ่กระจายความหมายซ่อนเร้นอย่างน่ารันท้าซึ่ง รายละเอียดที่พิถีพิถันของพื้นผิว ถูกจัดวางกับความไร้เดียงสาในวัยเด็ก และความลึกลับของจิตวิญญาณ แสดงเรื่องราวผ่านโลกของเด็กผู้หญิง และเพื่อเพิ่มแรงดึงดูดให้แก่ผลงาน กรอบรูปงานของเขาเกิดจากการแกะสลักแบบสไตส์ Baroque ที่ถูกแต่งให้เข้ากับผลงานในแต่ละชุดของเขา

ตัวอย่างผลงาน



ภาพที่ 2.15 Snow Whit

Oil on canvas, 48 x 72 inches. 1997.

<http://www.markryden.com/> Retrieved December 17, 2012.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไรเดน เชื่อในการทำงานของสมองด้านขวาที่พัฒนาบุคคลให้คิดอย่างสร้างสรรค์ ผลงานส่วนใหญ่ของเขานั้นเกิดจากแรงบันดาลใจหลายๆ อย่างที่เขาเก็บรวบรวมไว้ในความคิดเขา อย่างเช่น รูปภาพของแมลง รูปภาพสัตว์ต่างๆ ภาพถ่ายโบราณของบุคคลในยุคเก่า หนังสือนิทานของเด็ก หนังสือวิทยาศาสตร์ หนังสือภาพประกอบทางการแพทย์ รวมไปถึงภาพยนตร์ โดย เรย์ แฮร์ริโฮเซน (Ray Harryhausen) และดนตรีของ แฟรงก์ ซินาตรา (Frank Sinatra) เดบussy) และเพลงสวดมนต์ของศาสนาพุทธ เรื่องราวในภาพเขียนของเขา เกิดจากการผสมกันของสิ่งต่างๆ ในความฝัน ซึ่งเขาได้จดจำและมีความเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้มีที่ที่สามารถจัดวางได้อย่างลงตัวในโลกแห่งจินตนาการ ที่เขานำเสนอออกมาผ่านภาพวาดได้อย่างน่าสนใจและสวยงาม ภาพ Snow White เป็นหนึ่งในผลงานชุด The Meat Show ที่จัดแสดงในปี ค.ศ. 1998 ตัวละครหลักได้มาจากแรงบันดาลใจจากนิทานเด็กที่เป็นที่รู้จักกันดีตามชื่อภาพ แต่ศิลปินเลือกนำเสนอด้านที่ไร้เดียงสาของตัวละคร โดยการใช้หุ่นของเด็กผู้หญิง แทนที่จะเป็นรูปร่างของหญิงสาวโศกทำทางแบบการวาดภาพชนชั้นสูงในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา แทรกเรื่องราวความเชื่อทางศาสนาที่ขัดแย้งกัน ตัวเลขและตัวอักษรโบราณแฝงความหมายซ่อนเร้น ความเชื่อในเรื่องของเนื้อสด ที่ศิลปินให้ความสำคัญว่าเนื้อนั้นเคยเป็นส่วนหนึ่งที่สวยงามของสิ่งมีชีวิตและทำให้ทุกชีวิตมีการเคลื่อนไหวมาถึงจุดแห่งความสำเร็จของชีวิต แต่มนุษย์กลับมองข้ามความสวยงามของสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นเพียงเพราะว่ามันได้ตายจากไปด้วยน้ำมือมนุษย์เอง



ภาพที่ 2.16 Allegory of The Four Elements

Oil on canvas, 28 x 36 inches. 2006.

Micheal Kohn Gallery, California, USA. <http://www.markryden.com/> Retrieved December 17, 2012.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเชื่อเรื่องความสำคัญและการเชื่อมโยงของธรรมชาติของมนุษย์เป็นสิ่งที่ศิลปิน Ryden ให้ความใส่ใจ จากการศึกษาความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อธรรมชาติ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้เกิดผลงานในชุด The Tree Show ซึ่งเป็นเรื่องราวของความสัมพันธ์ในเชิงลบระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ควรจะเกิดขึ้นจริง ศิลปินต้องการนำเสนอจิตวิญญาณของต้นไม้และสัตว์ต่างๆ ที่อาศัยอยู่อย่างสงบในป่าไม้ที่เคยอุดมสมบูรณ์ แต่กลับต้องถูกทำลายเพราะมนุษย์ เพื่อความเจริญด้านวัตถุในปัจจุบัน ภาพที่นำเสนอนี้เป็นตัวแทนของธาตุทั้งสี่ คือ ดิน น้ำ ลม และไฟ ที่เป็นสิ่งก่อเกิดของชีวิต ซึ่งในภาพแสดงให้เห็นถึงมนุษย์ที่กำลังเกิดขึ้นภายใต้การตายของต้นไม้ใหญ่ที่ตัวละครใช้เป็นพื้นที่จิบน้ำชา ศิลปินต้องการให้ผู้ชมตระหนักถึงความไม่สมดุลกันของธรรมชาติ หากมนุษย์ยังคงมีพฤติกรรมเช่นนี้ต่อไปผ่านภาพวาดที่ให้บรรยากาศคล้ายภาพประกอบนิทานและฉากหลังที่เป็นทิวทัศน์ที่ยังคงสวยงามอยู่ของธรรมชาติ



ภาพที่ 2.17 Rosie's Tea Party

Oil on canvas, 36 x 36 inches. 2005 .Micheal Kohn Gallery, California, USA.

<http://www.markryden.com/> Retrieved December 17, 2012.

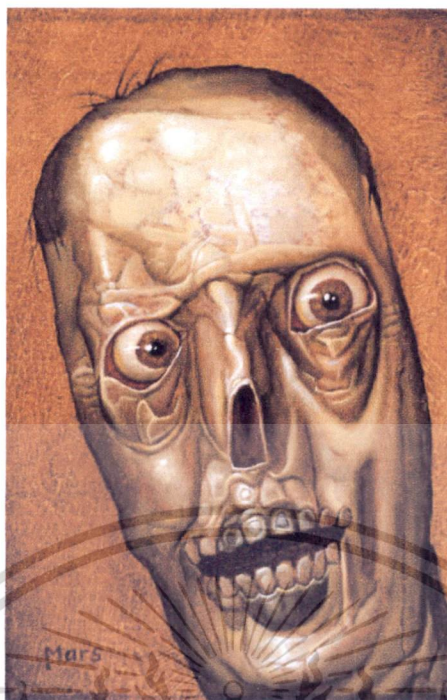
ผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นงานที่มีแนวคิดต่อเนื่องมาจากการเห็นความงามของเนื้อสัตว์ และความเชื่อที่ว่า เนื้อนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งมีชีวิตที่สวยงาม และมนุษย์นั่นเองก็เป็นสิ่งที่ไม่ต่างจากสัตว์กินเนื้อ อดิโคโนเสาร์พันธุ์ที่เร็กซ์ เพียงแต่มนุษย์มีวิธีทำลายสิ่งมีชีวิตอย่างซับซ้อน และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิถีพิถัน กว่าเท่านั้น ในภาพนำเสนอความไร้เดียงสาจากแววตาของเด็กผู้หญิงที่ทำท่าทางหันเนื้อ คิ้วอุบถกรรมที่น่ากลัวอย่างเลื้อย เป็นการแสดงให้เห็นการกินเนื้อสำหรับมนุษย์นั้นเป็นเรื่อง ปกติธรรมดา และเป็นสิ่งที่เรากลับมาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก มนุษย์มีความสามารถแปรรูปซากของ สิ่งมีชีวิตได้หลายรูปแบบ ตามการนำเสนอผ่านเนื้อสัตว์ชนิดต่างๆ บนโต๊ะน้ำชา และจากชื่อภาพ ทำให้รับรู้ได้ว่าการกระทำเช่นนี้มนุษย์ก็ยังคงมีความสุข และสนุกกับการกระทำของตนเอง และจะ ไม่มีวันจบสิ้น เพราะมนุษย์เป็นกลุ่มที่จัดอยู่ในจำพวกกินซากสัตว์เป็นอาหารนั่นเอง

2.3.4 คลิสโตเฟอร์ มาร์ล (Christopher Mars)

คลิสโตเฟอร์ มาร์ล ศิลปินชาวอเมริกาที่เป็นทั้งจิตรกรและนักดนตรี เกิดวันที่ 26 เมษายน ค.ศ. 1961 ที่เมือง Minneapolis ขณะที่เป็นมือกลองแห่งวง Alternative Rock The Replacement เขาก็ได้ทุ่มเทเวลาส่วนใหญ่ให้กับการวาดภาพแนว Surrealism ผลงานของเขานำเสนอประสบการณ์ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากความเจ็บป่วยของพี่ชายคนโตของครอบครัวที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทที่ รักษาไม่หาย เขาใช้เวลาทำความเข้าใจพี่ชายด้วยความเป็นห่วง สงสารและเห็นอกเห็นใจ ที่พี่ชาย ของเขาต้องถูกทิ้งให้อยู่อย่างโดดเดี่ยว และถูกหว่านเป็นตัวประหลาดและนำความอับอายมาให้แก่ ครอบครัว เขาจึงมีความสนใจที่จะวาดภาพตัวละคร อย่างเช่นอสูรกายที่มีหน้าตาน่าเกลียด น่ากลัว และเลือกที่จะมองว่าสิ่งที่เขาสร้างขึ้นนั้นล้วนมีความงามซ่อนอยู่ หากคนเราพิจารณาให้ละเอียดถี่ ถ้วน และในทางกลับกันเขายังเชื่อว่า ในโลกใบนี้ยังมี อสูรกายที่แท้จริงที่น่ากลัว และโหดร้าย ยิ่ง กว่าตัวละครในงานของเขาอีกมากมาย ซึ่งล้วนแต่มีจิตใจที่ดำทรม เฮอร์ดเอาเปรียบ สร้างความ แตกแยก และเกลียดชังต่อกัน เช่นฆ่ากันเองอย่างไม่รู้สึกละอายใจ เพียงแต่อสูรกายเหล่านี้อยู่ใน คราบของมนุษย์ทั่วไป ที่เราพบเจอเขาในรูปลักษณะที่ภายนอกดูไม่ผิดปกติเท่านั้น ตัวอย่างผลงาน



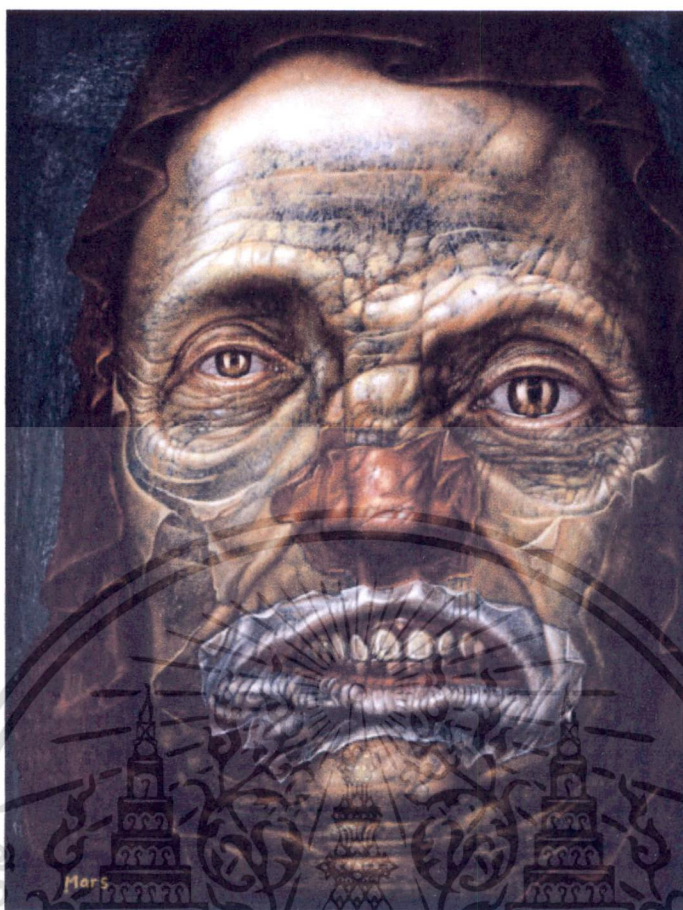
ภาพที่ 2.18 Idea Man

Oil on board, 4 x 6 inches. 2003.

<http://www.chrismarspublishing.com/> Retrieved December 17, 2012.

งานชิ้นนี้เป็นผลงานในช่วงการทำงานแรกๆ ของเขาโดยมีมุมมองความคิดที่มองเห็นมนุษย์ต่างออกไปจากเพียงแค่ตาเห็น หากแต่ศิลปินมองเห็นทิวทัศน์เบื้องหลังที่ซ่อนอยู่อย่างสวยงามไป และเลือกนำเสนอภาพมนุษย์ในที่ไร้เปลือกผิวหนังกำบัง ซึ่งมนุษย์ของเขาจะมีหน้าตาเหมือนศพที่มีชีวิต สืบเนื่องจากการนำเสนอเวทมนตร์ ความรู้สึกของตัวละครที่ยังมีลมหายใจ สีเส้นที่ใช้เป็นสีน้ำตาลโทนเดียว เน้นความสวยงามที่น้ำหนักและแสงเงามากกว่าการเลือกใช้สีเส้นต่างๆ และสิ่งที่โดดเด่นในภาพคือเวทมนตร์ที่มีชีวิตของตัวละคร ที่ศิลปินสื่อสารผ่านภาพของเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 Identity Peel, Oil on Panel, 18 x 14 inches. 2005.

<http://www.chrismarspublishing.com/> Retrieved December 17, 2012.

ภาพนี้เป็นการนำเสนอภายใต้แนวคิดหลักของศิลปิน ที่ว่า อสุรกายที่แท้จริงอยู่ภายในตัวมนุษย์ ไม่ใช่ความน่าเกลียดน่ากลัวที่มองเห็นได้จากภายนอก แต่เป็นความน่าเกลียดน่ากลัวที่อยู่ในจิตใจมนุษย์มากกว่า ซึ่งอสุรเหล่านี้ถูกปกปิดด้วยผิวพรรณที่งดงามภายนอก ศิลปินจึงแสดงภาพผิวที่ไม่เที่ยงแท้หลุดลอกออกมา เผยให้เห็นความน่าเกลียดน่าชังของตัวตนที่แท้จริงในมนุษย์ ลักษณะภาพวาดแบบ Portrait ที่เน้นให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและรายละเอียดของพื้นผิวต่างๆ มากกว่าการเล่าเรื่องราวด้วยองค์ประกอบอื่นๆ สีที่ใช้เป็นสีที่ให้ความรู้สึกหดหู่ และรุนแรง อย่างเช่น สีเทา น้ำตาล และแดงเป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.20 Birthday Boy

Oil on Panel, 15 x 15 inches. 2006.

<http://www.chrismarspublishing.com/> Retrieved December 17, 2012.

ภาพนี้ได้แรงบันดาลใจและเกี่ยวข้องกับพี่ชายคนโตของเขา ที่ต้องทุกข์ทนกับโรคจิตเภทและโดนสังกรรมรังเกียจ ภาพนี้แสดงเรื่องราวที่ฝังอยู่ในความทรงจำในวัยเด็กของศิลปินที่ได้ใกล้ชิดกับพี่ชายที่ป่วยด้วยอาการดังกล่าว ซึ่งเขารักและสงสารพี่ชายของเขามาก ที่ต้องเผชิญชะตากรรมเช่นนี้ ภาพนี้ให้ชื่อภาพว่า วันเกิด ซึ่งเป็นภาพวันเกิดของเด็กชายที่ถูกครอบครัวหลงลืมและไม่สนใจ ไม่มีภาพการสังสรรค์ที่สนุกสนาน หรือแม้กระทั่งเค้กวันเกิด แต่สิ่งที่ปรากฏในภาพคือเด็กชายสองคน คนหนึ่งดูราวกับ ไรสตินั่งอยู่บนเก้าอี้ และอีกคนหนึ่งเป็นเด็กน้อยที่พยายามสร้างความบันเทิงแก่ผู้เป็นพี่ชาย เขาไม่อายุที่จะแทนตนเอง ให้มีหน้าตาที่ประหลาด แสดงผิวหนังที่แท้จริงของตนเองอย่างภาพ Idea Man แทนที่จะเป็นเด็กน้อยที่น่าตา น่ารัก เขากลับเชื่อในเรื่องของความรู้สึกมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก เขาเป็นศิลปินที่มีจิตใจที่ละเอียดอ่อน แม้จะคู่แข่งกับงานศิลปะ และไม่สามารถตัดสินใจตัดสินตัวตนเขาได้ จากการชมงานเขาเพียงอย่างเดียว เขาเชื่อว่าทุกสิ่งของมนุษย์สำคัญที่จิตใจ และไม่ใช่เพียงรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น ซึ่งปัจจุบันเขาเป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จ และมีงานแสดงอย่างต่อเนื่อง แนวคิดของเขาได้เปลี่ยนทัศนคติของใครหลายคน ซึ่งช่วยให้คนเราเลิกตัดสินกันจากภายนอก และให้ความสำคัญกันทางด้านจิตใจมากขึ้น

แม้พิพิธภัณฑน์ นักวิจารณ์งานศิลปะ แก่นนำแกลอรี่ จะพยายามที่จะบอกสถานะของศิลปะ โลวโบรว ให้เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ แต่ก็ยังคลุมเครือ ศิลปะแนวนี้เสมือนถูกแยกออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากศิลปะ แนวอื่นๆ ถึงอย่างไรก็ตาม นักสะสมงานศิลปะก็ยังคงซื้องานศิลปะโลวโบรวไว้ครอบครอง ผู้วิจารณ์งานศิลปะยังคงมีคำถามว่าโลโบรว นั้นเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ถูกกบฏเกณฑ์หรือไม่ มีนักวิชาการด้านการวิจารณ์นั้นน้อยคนที่จะเขียนเรื่องเกี่ยวกับโลวโบรว โลกศิลปะยังมีความสงสัยอย่างมากกับความเป็นโลวโบรว การเล่าเรื่องราว และคุณค่าทางเทคนิคของงานซึ่งได้รับการดูถูกจากโรงเรียนศิลปะ และนักวิจารณ์ในยุค 1980-1990

อย่างไรก็ตามศิลปินโลวโบรว ผู้โด่งดัง ก็ยังแสดงผลงานศิลปะตามแกลลอรี่จิตรกรรมต่างๆ เช่น มาร์ค ไรเดน (Mark Ryden) รอน อิงริช (Ron English) และ กลา โอลา ซินกิน (Greg Carola Simkins)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันในหัวข้อ ภาพสะท้อนจากความทรงจำ ชุดนี้อาศัยกระบวนการทำงานอ้างอิงรูปแบบมาจากศิลปินหัวสมัยใหม่ที่อยู่ในกลุ่ม **ป๊อป เซอเรียล ลิสซึม** โดยอาศัยข้อมูลที่ค้นคว้า รวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้อง และเนื้อหาสาระภายใต้ประเด็นดังกล่าว นำไปสู่การสร้างมโนภาพผ่านแรงบันดาลใจสู่จินตนาการถึงความทรงจำกับความสัมพันธ์ของชีวิตในแต่ละช่วงเวลาที่เกิดขึ้น กระบวนการการใช้สี ที่สื่อถึงแนวคิด อารมณ์ ความรู้สึก ที่ต้องการจะถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์ การจัดวางองค์ประกอบ และตัวละครต่างๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อสื่อ นัยยะที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม โดยการสร้างเค้าโครงการร่างภาพมีส่วนสำคัญในการจัดวางองค์ประกอบ เพื่อค้นหาความสมดุลและความลงตัวให้กับงาน นำไปสู่ภาพงานจิตรกรรมที่สมบูรณ์ และลงตัวมากที่สุด

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

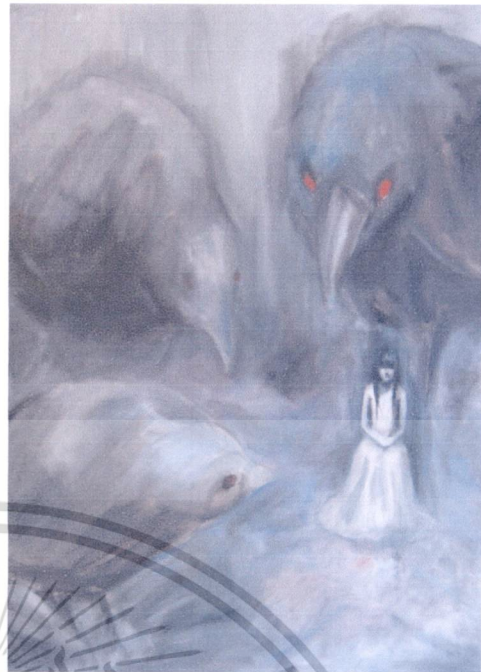


ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 6



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 7

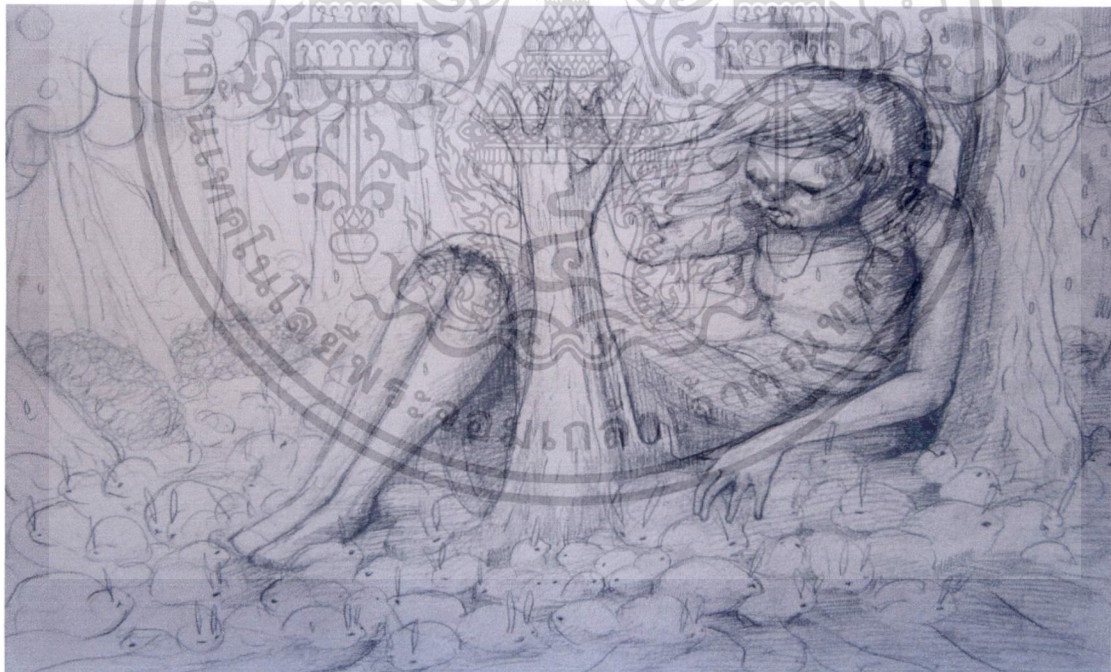
ภาพร่างชุดที่ 1

ผลงานภาพร่างชุดที่ 1 เกิดขึ้นจากความต้องการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายใต้ภาพความทรงจำของการสูญเสียสัตว์เลี้ยงที่รักไป ข้าพเจ้าเพียงต้องการสร้างพื้นที่ในโลกแห่งจินตนาการให้มีสิ่งมีชีวิต “กระต่าย” เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง เพียงเพื่อการอยู่ร่วมกันภายใต้พื้นที่ส่วนตัวผ่านสัญลักษณ์ สิ่งแวดล้อมรอบกาย โดยใช้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งหมด ปราศจากการสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ นอกจากตนเองกับสิ่งที่รัก โดยอาจจะเห็นว่าภาพร่างบางชิ้นมีผู้หญิงหลายคน นั่นหมายถึง ภาพสะท้อนตัวตนของตนเองในแต่ละช่วงเวลา ทั้งสายตาที่จ้องมองอยู่ ท่าทางที่เมินเฉย เสมือนการสื่อสารทางความรู้สึกที่ต้องการบอกสถานะ ณ ขณะนั้น อาจกล่าวได้ถึงความคิดถึง ความโหยหา เหงา เศร้า รวมอยู่ในงานได้ทั้งหมด

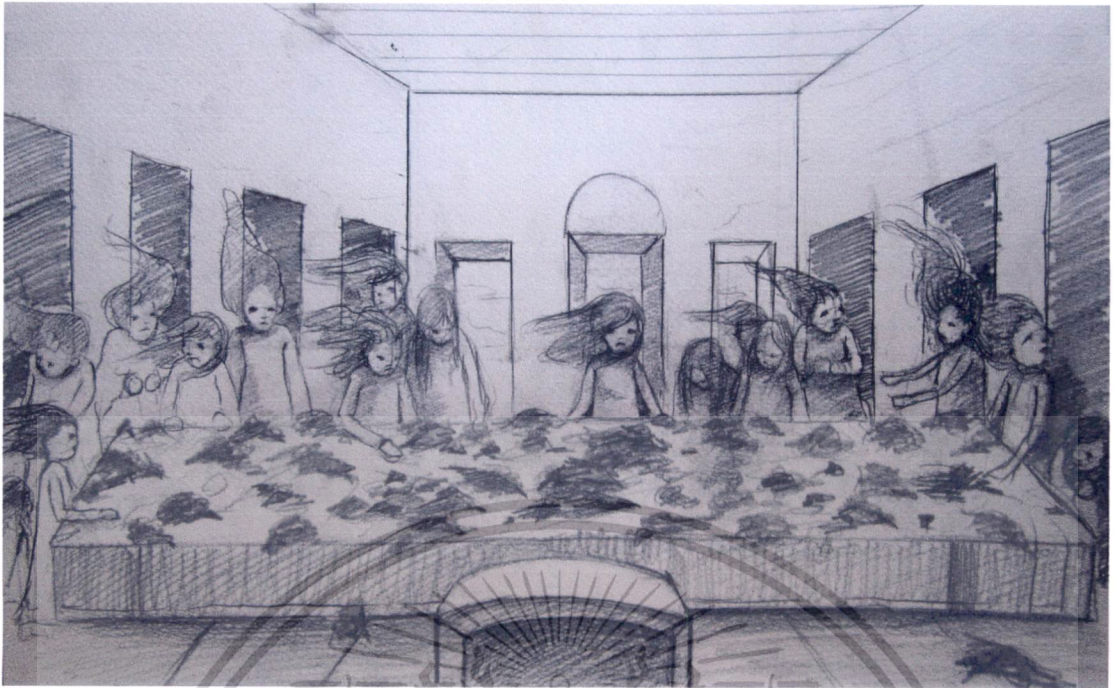
ปัญหาที่เกิดขึ้นสำหรับภาพร่างชุดแรก คือการนำเอาสัญลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตเข้ามาจัดองค์ประกอบในงานมากเกินไป จึงทำให้ภาพร่างบางชิ้นเกิดการจัดการในเรื่องของจังหวะได้ยากขึ้น โดยเมื่อเกิดตัวละครในงานเป็นจำนวนมาก ทำให้เรื่องของระยะในแต่ละจุดเกิดข้อบกพร่องคลุมเครือมิติ ไม่สามารถนำพาอารมณ์ไปสู่ภาพที่คิดได้ จึงทำให้ภาพไม่มีแรงขับเคลื่อนสู่ความสมบูรณ์ได้เท่าที่ควร ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 7 ไปสร้างสรรค์ผลงานจริง เนื่องจากตัวละครแต่ละตัวสามารถแสดงสถานะทางสีหน้า ท่าทาง สายตาได้ตรงตามความรู้สึก อีกทั้งภาพของบรรยากาศพื้นที่ของระยะเป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงดินแดนส่วนตัวก่อให้เกิดการประสานกันระหว่างบรรยากาศของภาพ และสิ่งมีชีวิต ส่งผลต่อความรู้สึกที่ต้องการนำเสนอได้ตามต้องการ

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชุดที่ 2 ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

ภาพที่ 3.11 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 7

ภาพร่างชุดที่ 2

ผลงานภาพร่างชุดที่ 2 นี้ เกิดขึ้นจากการคิดวิเคราะห์ โดยผ่านการพัฒนาจากงานชุดแรก ต่อยอดทางความคิด โดยปรับเปลี่ยนวิธีการตัดทอนองค์ประกอบให้น้อยลง เพื่อมุมมองของระยะ สี จูคนำสายตาให้เข้าใจยิ่งขึ้น อาทิ เลือกตัวละครที่เด่นเพียงจุดเดียวเพื่ออารมณ์ที่สื่อออกมาสามารถ สะท้อนความรู้สึกนั้นได้ แทนที่จะมีองค์ประกอบส่วนอื่นเข้ามาบดบังภาพในภาพมากจนเกินความพอดี ทำให้จุดมุ่งหมายของการนำเสนอแนวคิดแปลเปลี่ยนไป ส่วนการเลือกใช้พื้นที่จะมีระยะ ใกล้ กลาง ไกล เป็นมุมที่มองลงมาจากที่สูงสู่ที่ต่ำ ทำให้เกิดภาพที่มีมุมมองแปลกตา อีกทั้ง สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความรู้สึกสามารถเชื่อมโยงสร้างความสัมพันธ์กับสถานที่ได้อย่างลงตัว

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากงานภาพร่างชุดที่ 2 นี้ จากการเปลี่ยนแปลงของมุมมอง ทำให้พื้นที่ ที่ถูกเลือกใช้สามารถสร้างจุดนำสายตาจากใกล้ไปไกลจนสุดสายตาได้ ฉะนั้นเมื่อเข้าสู่กระบวนการ วิธีการเขียนงานจริงจึงต้องวางแผนให้รัดกุม คิด วิเคราะห์ ก่อนที่จะลงมือทำ ข้าพเจ้าจึงต้องเลือก บางชิ้นมาลงสีน้ำหนัก เพื่อทำความเข้าใจก่อน เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดเหมือนกับชิ้นแรก

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 1 และ 7 ไปเป็นต้นแบบในการทำงานจริง เนื่องจากชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้า ต้องการสื่ออารมณ์ถึงความผูกพัน คิดถึง โหยหา กับการใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว ที่ถ่ายทอดความ บางเบาของบรรยากาศกับสิ่งที่ตนเองรักได้อย่างลงตัว ส่วนภาพร่างชิ้นที่ 7 นั้น มุมมองของภาพทำให้รู้สึกถึงความกว้างขวาง เปล่าเปลี่ยว แม้ในภาพจะมีตัวละครยืนรายล้อมอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในแวตของตัวละครแต่ละตัว สามารถบ่งบอกถึงความเหงา เศร้า ได้ตาม อารมณ์ อย่างน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.16 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.19 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 6

ภาพร่างชุดที่ 3

ผลงานภาพร่างชุดที่ 3 นี้ เกิดจากความต้องการที่จะหลุดพ้นจากความทุกข์ที่เป็นอยู่ ต้องการหาทางออกที่จะสลัดความทุกข์ อาจเป็นเพราะช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในทุกวันเต็มไปด้วยสิ่งรุมเร้าที่ ถาโถมเข้ามาในชีวิต ทำให้สภาพจิตใจแย่ลงไปบวกกับภาพเหตุการณ์ในวันเก่าๆ ที่เกิดการสูญเสียสิ่งที่รักไป จึงต้องการถ่ายทอดความเป็นจริงในสิ่งที่เกิดขึ้นออกมาด้วยภาษาของภาพผ่านกระบวนการความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตัวเอง

ปัญหาที่พบในการทำงานชุดนี้ คือกระบวนการในการจัดการเรื่องโครงสร้างที่มีความซับซ้อนและพิถีพิถันมากขึ้น จึงทำให้ต้องเลือกใช้เฉดสีน้อยลง แต่การซ้อนชั้นของสีมีมากขึ้น เพื่อการสร้างมิติ และความสมดุลระหว่างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและสี ฉะนั้นการทำงานต้องใจเย็นลง ต้องรอให้สีชั้นแรกแห้งก่อนที่จะลงสีชั้นต่อไป หากลงไปในขณะที่สีเดิมยังไม่แห้งจะทำให้อารมณ์ของสีมีความผิดเพี้ยนและไม่เกิดประโยชน์ในเรื่องของการสร้างมิติสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำผลงานภาพร่างชิ้นที่ 5 และ 6 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง จากภาพร่างชิ้นที่ 5 มีการวางโครงสร้างขององค์ประกอบให้น่าสนใจ โดยวางตัวละครในภาพให้นั่งชิดกับขอบเฟรมจึงทำให้รู้สึกถึงความกดดันในสิ่งที่ต้องพบเจอ อีกทั้งมีสัญลักษณ์ของความทุกข์ อีกา เข้ามาทำให้รู้สึกไม่มีทางหนี ไม่มีทางหลุดพ้น ต้องพบเจอสิ่งเหล่านี้อยู่เสมอ ส่วนภาพร่างชิ้นที่ 6 นั้น โครงสร้างขององค์ประกอบผสมผสานระหว่างตัวละครและสถานที่ แสดงถึงการดิ้นรน ให้พ้นจากความทุกข์ที่เกิดขึ้น กระต่ายเป็นตัวนำพาความรู้สึกให้ล่องลอยไป ผสมผสานกับความทรงจำที่เกิดขึ้น ทำให้ภาพโดยรวมมีความลงตัวและกลมกลืนมากยิ่งขึ้น

3.2 กระบวนการสร้างงาน

3.2.1 วัสดุอุปกรณ์



ภาพที่ 3.21 สีอะคริลิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.22 เกสโซ่, น้ำมันลินซีด, น้ำมันเร่งความแห้ง



ภาพที่ 3.23 สีน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.24 พู่กัน

ได้นำภาพร่างทั้ง 3 ชุด รวม 16 ชิ้น โดยเลือกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมทั้งหมด 5 ชิ้น โดยอาศัยการเลือกจากองค์ประกอบ อารมณ์ความรู้สึก ที่ตรงใจมากที่สุดมาถ่ายทอดผ่านภาษาของจิตรกรรม โดยอาศัยรูปแบบเฉพาะตัว ลักษณะของพื้นผิวในงานผ่านองค์ประกอบ สู่บรรยากาศที่บ่งบอกถึงอารมณ์และความทรงจำ ณ ขณะนั้น ได้ขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 ภาพร่าง (ลายเส้น) จัดองค์ประกอบกับลายเส้นก่อนที่จะลงสี



ภาพที่ 3.25 ร่างภาพ

1.2 ระบายสี เป็นการลงสีแบบคร่ำๆ เป็นการคาดคะเนน้ำหนัก และจังหวะขององค์ประกอบ เพราะในผลงานจริงนั้นจะเปลี่ยนแปลงไปตามภาษาของงานจิตรกรรมกับอารมณ์ความรู้สึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.26 ลงสีโดยรวม

1.3 เริ่มระบายสีแต่ละส่วน โดยการสร้างบรรยากาศให้มีความสมจริงและเก็บรายละเอียด

ตัวละคร



ภาพที่ 3.27 ลงสีตัวละครแต่ละตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 เพิ่มลดค่านำหนักของสีให้มีความสมจริงยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.28 ลงสีบรรยากาศอีกครั้ง

1.5 เก็บรายละเอียดระยะหน้าเพื่อสร้างความสมดุลในเรื่องของมิติภายในผลงาน และเพิ่มแสงในแต่ละจุดเพื่อสร้างอากาศให้กับงาน ทำให้งานโดยรวมดูเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.29 เก็บรายละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์คือการทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนสิ่งที่มีชีวิตเท่านั้นที่จะมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดระดับสูงเป็นความสามารถทางสติปัญญาแบบหนึ่งที่จะคิดได้หลายทิศทางหลากหลายรูปแบบโดยไม่มีขอบเขตนำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อสร้างสิ่งแปลกใหม่หรือเพื่อการพัฒนาของเดิมให้ดีขึ้นทำให้เกิดผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนเป็นตัวของตัวเองอาจกล่าวได้ว่ามนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตเพียงชนิดเดียวในโลกที่มีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากตั้งแต่ในอดีตที่ผ่านมามีแต่มนุษย์เท่านั้นที่สามารถสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบในการดำรงชีวิต และสามารถพัฒนาสิ่งต่างๆ ให้ดีขึ้นกว่าเดิมรวมถึงมีความสามารถในการพัฒนาตน พัฒนาสังคม พัฒนาประเทศ และรวมถึงพัฒนาโลกที่เราอยู่ให้มีลักษณะที่เหมาะสมกับมนุษย์มากที่สุด ในขณะที่สัตว์ชนิดต่างๆ ที่มีวิวัฒนาการมาเช่นเดียวกับเรายังคงมีชีวิตความเป็นอยู่แบบเดิมอย่างไม่มี การเปลี่ยนแปลงมากกว่าครึ่งหนึ่งของการพบที่ยิ่งใหญ่ของโลกได้ถูกกระทำขึ้นมาโดยผ่าน “การค้นพบโดยบังเอิญ” หรือการค้นพบบางสิ่งขณะที่กำลังค้นหาบางสิ่งอยู่ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการสร้างสรรค์อาจไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ถึงขนาดการพัฒนาบางสิ่งขึ้นมาให้กับโลกแต่มีอาจเกี่ยวข้องกับพัฒนาการบางอย่างให้ใหม่ขึ้นมา อาจเป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ เพื่อตัวของเราเองเมื่อเราเปลี่ยนแปลงตัวเราเราจะพบว่า โลกก็จะเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเรา และในวิถีแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เราได้มีประสบการณ์กับโลก ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างและสามารถนำไปใช้ประโยชน์กับการผลิตการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ กระบวนการวิธีการที่คิดค้นขึ้นมาใหม่ เราคาดหวังว่าความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้การดำเนินชีวิตและสังคมของเราดีขึ้นเราจะมีความสุขมากขึ้นโดยผ่านกระบวนการที่ได้ปรับปรุงขึ้นมาใหม่ทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมนั้นต้องอาศัยการวิเคราะห์ทัศนธาตุการพิจารณาแยกแยะศึกษาองค์รวมของงานศิลปะออกเป็นส่วนๆ ที่ละประเด็นทั้งในด้านทัศนธาตุองค์ประกอบศิลป์และความสัมพันธ์ต่างๆ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการแสดงออกเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประเมินผลงานศิลปะว่ามีคุณค่าทางด้านความงามทางด้านสาระและทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอย่างไรการแสดงออกทางด้านความคิดต่อผลงานทางศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นไว้โดยใช้หลักเกณฑ์และหลักการของศิลปะทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และสาระอื่นๆ ซึ่งผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นนี้อาจสร้างรูปด้วยธาตุใดธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งแต่ทำยสุดการศึกษาผลงานจิตรกรรมต้องอาศัยการอ้างอิงถึงการวิเคราะห์ทัศนธาตุที่เป็นส่วนประกอบทางกายภาพว่าสามารถทำงานร่วมกับเนื้อหาได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนเพียงไร

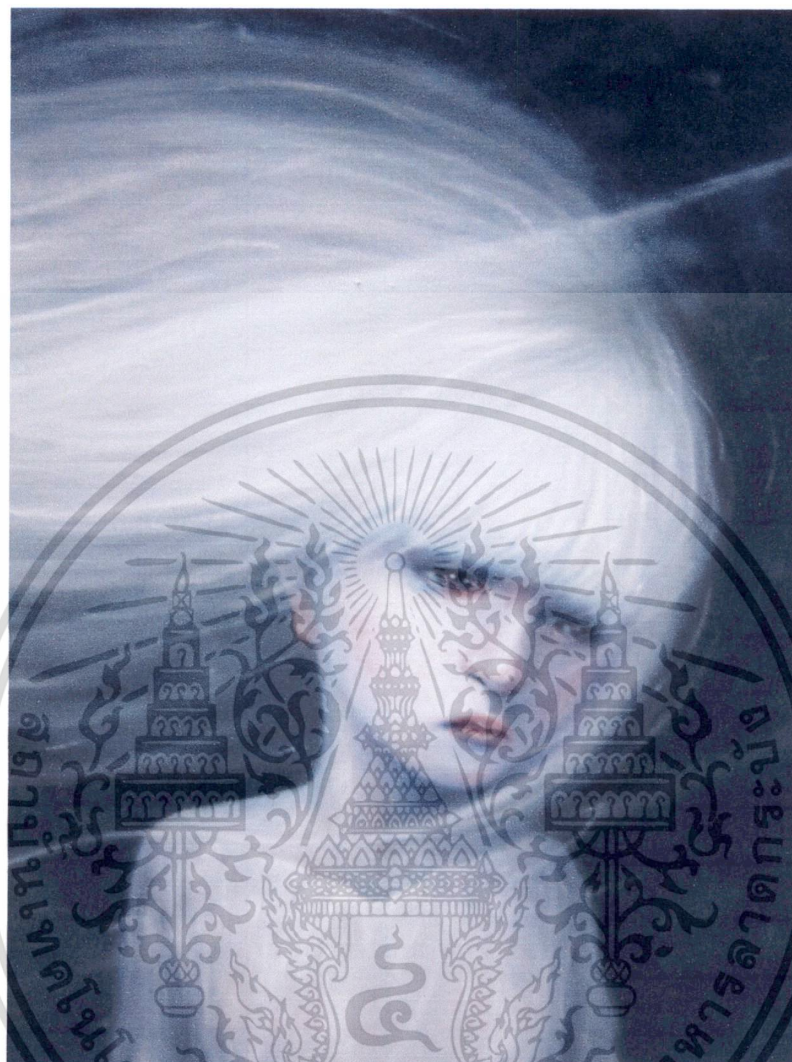
ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.1 ความสุขที่หายไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)

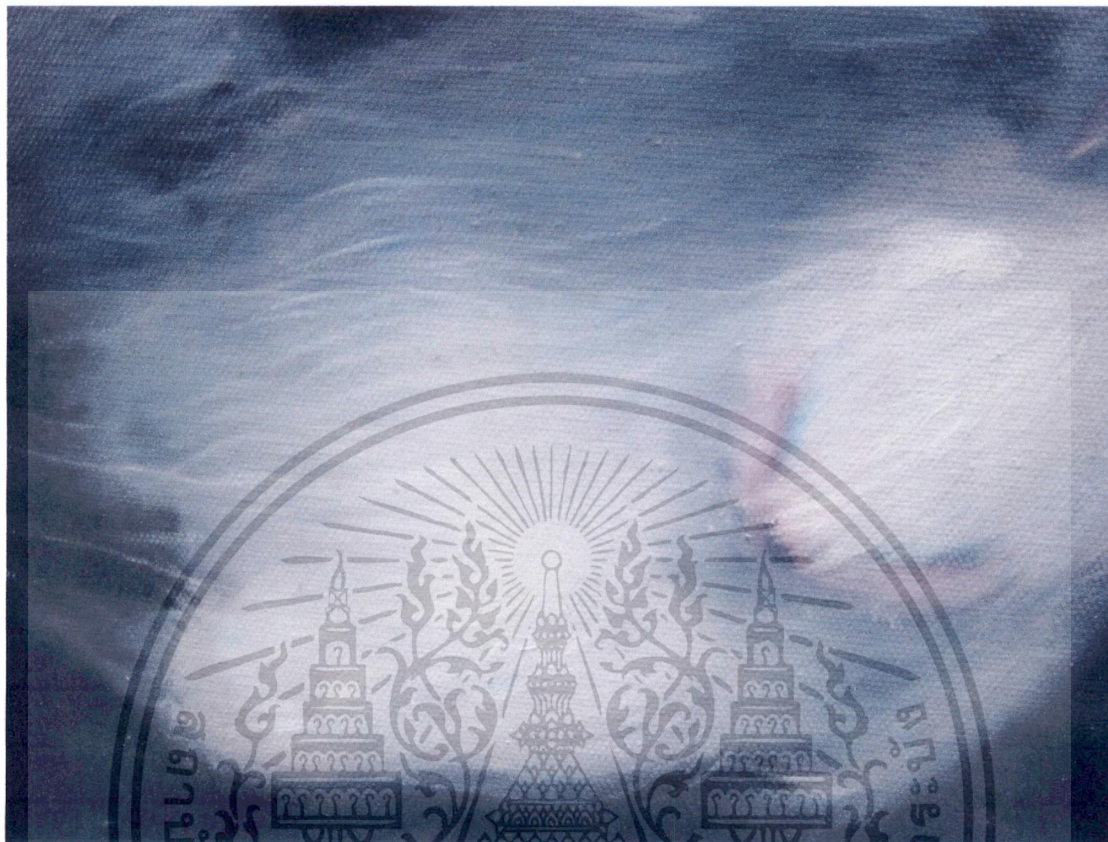


ภาพที่ 4.2 รูปทรง

รูปทรงจากสภาพแวดล้อมที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งมีชีวิตที่ดำรงอยู่และการสูญเสียที่อยู่ในอุดมคติส่งผลถึงความรู้สึกเย็นชา เฉยเมยแต่เต็มไปด้วยความเศร้าเสียใจซึ่งรูปทรงทุกรูปมีสีโทนที่เหมือนกันแต่อาจจะแตกต่างกันด้วยรูปร่างและขนาดประกอบกับการใช้ท่าทางเป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึกถึงการมีโลกส่วนตัวที่เต็มไปด้วยเรื่องของอดีตที่ผ่านมาอีกทั้ง โครงสร้างของสถานที่ยังคงอ้างอิงถึงมโนภาพของพื้นที่สมมุติเป็นสัญลักษณ์ของความลึกลับและล่องลอยไปตามอารมณ์ที่จางหายไปรวมถึงกลุ่มรูปทรงอิสระที่เต็มไปด้วยกระต่ายที่จัดวาง โดยอิงจากสภาพแวดล้อมที่ดูอิสระต่างๆที่ภาพโดยรวมมีกลุ่มของความหนาแน่นจัดวางรูปทรงที่มีความซ้ำซึ่งค่อยๆเรียงลำดับของขนาดจากใหญ่ไปหาเล็ก โดยรูปทรงทุกรูปจะถูกครอบคลุมที่ว่างเช่นเดียวกันทั้งหมดทำให้เกิดมิติการมองที่เป็นเอกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.3 พื้นผิวที่สร้างขึ้นตามรูปทรง

ลักษณะผิวจากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิวนั้นๆ แสดงให้เห็นถึงพื้นที่ที่เต็มไปด้วยอากาศ ร่างกายเสื้อผ้า ขนของกระต่ายที่เสมือนจับต้องได้จริง แสดงความอ่อนนุ่ม อากาศที่ทำให้รู้สึกเสมือนจริงกับมโนภาพที่เกิดขึ้นนำไปให้เกิดความรู้สึกที่ล่องลอยไปตามสายลมอย่างไร จุดหมายซึ่งการสร้างพื้นผิวที่เกิดขึ้นในงานจิตรกรรมจะสามารถนำพาความรู้สึกให้เหมือนอยู่ในที่แห่งนั้นได้จริงโดยวิธีการทาบซ้อนของสีน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี(Colour)



ภาพที่ 4.4 บรรยากาศสีโดยรวมของภาพ

บรรยากาศรวมของสีในผลงานนั้นเป็นสีวรรณะเย็นเป็นการสื่อถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาในชีวิตแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกเย็นชาเศร้าหมองล่องลอยไปโดยไร้ความรู้สึกมีลักษณะการจัดโครงสร้างของสีโดยเน้นแสงให้มีจุดเด่นเฉพาะเพื่อสร้างจุดรวมสายตาและมีสีของบรรยากาศปกคลุมองค์ประกอบทั้งหมดเพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำหนัก(Volume)

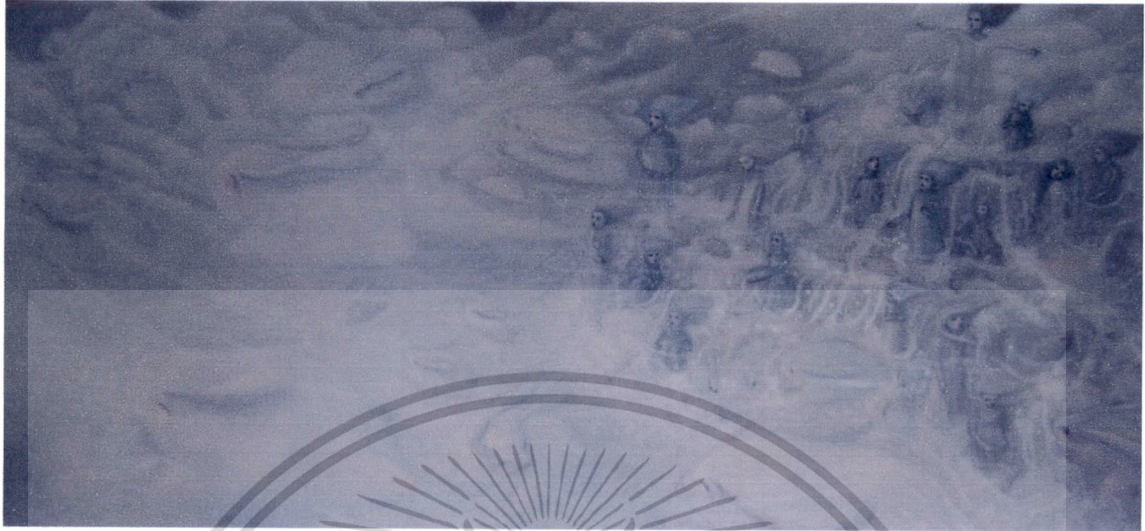


ภาพที่ 4.5 นำหนัก

นำหนักที่เกิดขึ้นในผลงานเกิดจากความต้องการให้แสงเข้าด้านหนึ่งโดยกำหนดทิศทางให้แสงเข้ามาทางด้านขวาเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับงานซึ่งค่อยๆ คัดนำหนักจากเข้มมาสว่างเพื่อให้เกิดความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหวน่าสยดสยองจากกระษัตริย์แล้วมองไปไกลสุดสยดสยองโดยแสงจะกระทบกับจุดที่ต้องการ โดยส่วนอื่นจะอยู่ในเงาเพื่อต้องการสื่ออารมณ์ของจุดเด่นได้ตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.6 ความเหน็ดเหนื่อยกับความสุขที่จางหาย

รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.7 รูปทรงอิสระ

ลักษณะของรูปทรงที่เกิดขึ้นจากอุดมคติที่เต็มไปด้วยคน สัตว์ และสิ่งแวดล้อม ซึ่งใช้วิธีการจัดวางจากมุมล่างมองขึ้นไปมุมสูงโดยใช้รูปทรงเป็นตัวกำหนดระยะของภาพ อีกทั้งการใช้รูปทรงที่ซ้ำกันในเรื่องของสิ่งมีชีวิตไล่จากใหญ่ไปหาเล็กทำให้เกิดความกลมกลืนกันในภาพได้โดย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีรูปทรงอิสระจากกลุ่มของอากาศและก้อนเมฆใช้วิธีการจัดวางแบบค่อยๆ ให้กลุ่มก้อนพื้นที่ไหลเชื่อมไปตามอากาศของระยะจากรูปทรงสิ่งมีชีวิตทำให้รู้สึกภาพเกิดการเคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติและผลของการสร้างรูปทรงเหล่านี้ทำให้เกิดมิติลวงตา ตื้น ลึก หนา บาง ได้อย่างเหมาะสมและลงตัว

ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.8 พื้นผิวที่สร้างขึ้นตามรูปทรง

การสร้างสถานที่ในภาพเหล่านี้ภาพรวมเต็มไปด้วยพื้นที่ของอากาศโดยมีลักษณะของผู้หญิงที่มีผิวเนื้อที่ค่อนข้างโปร่งแสงถึงความว่างเปล่าในชีวิตรวมไปถึงกระดาษจำนวนมากที่มีขนปกคลุมร่างกายเสมือนสามารถจับต้องได้จริงให้ความรู้สึกที่อบอุ่น โดยภาพรวมสามารถบอกอารมณ์ความหนาวเหน็บ โดยมีลักษณะพื้นผิวของอากาศปกคลุมพื้นที่ทั้งหมดแม้จะจับต้องสิ่งเหล่านั้นไม่ได้จริงแต่การมองจากสายตาในระยะหนึ่งก็เสมือนกับเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นจริงอยู่ตรงหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี (Colour)



ภาพที่ 4.9 บรรยากาศของสี

ภาพโดยรวมปกคลุมด้วยพื้นที่สีขาว โดยต้องการแสดงให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ เรียบง่าย แน่ใจ แต่เต็มไปด้วยความหนาวเหน็บสีแต่ละชั้นต้องค่อยๆ ซ้อนทับไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้ชั้นสีขาวที่สุด โดยการกำหนดจากความสัมพันธ์ของสีที่เจือปนเข้าไปในสีขาวเพื่อทำให้เกิดระยะของภาพ เช่น การผสมสีเหลืองชมพูเข้าไปในระยะหน้ากับการผสมสีชมพูฟ้าเข้าไปในระยะหลังเมื่อกำหนดการวางโครงสร้างสีเสร็จแล้วต้องจัดการซ้อนสีขาวทับลงไปและเกลี่ยสีไล่ไปตามอากาศ เพื่อเกิดความกลมกลืนเสมือนการเคลื่อนไหวให้ภาพมีชีวิตไปด้วยกันทั้งภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำหนัก(Volume)



ภาพที่ 4.10 นำหนัก

นำหนักในผลงานนี้ค่อนข้างต้องซอันทับไปเรื่อยๆ โดยต้องเว้นจังหวะของนำหนักเข้มไว้ เพื่อให้นำหนักที่อ่อนกว่าสร้างจุดเด่นในแต่ละระยะ การกำหนดทิศทางของแสงที่มีจุดกำเนิดมาจากมุมด้านซ้ายสุดและค่อยๆ กระทบมายังสิ่งมีชีวิตที่รวมกลุ่มอยู่ทำให้รู้สึกถึงการอยู่ร่วมในสถานที่นั้นจริงสร้างความสมบูรณ์ให้กับภาพรวมได้อีกทั้งนำหนักที่ค่อยๆ ซอันทับกันสามารถสร้างมิติ ภาพลวง ทำให้รู้สึกถึงความลึกลับในบรรยากาศสีขาวที่ปกคลุมสิ่งมีชีวิตในโลกแห่งอุดมคติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์ผลงาน

ศิลปะนับว่าเป็นศาสตร์ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานตั้งแต่มีมนุษย์เกิดขึ้นและนับว่าเป็นศาสตร์ของนักปราชญ์ที่เป็นที่ชื่นชมแสดงออกซึ่ง อารมณ์ ความรู้สึก ความคิดและความงามจากลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่างานศิลปะที่สร้างขึ้นทั้งสองชิ้นสามารถนำมาเปรียบเทียบเชิงวิเคราะห์ได้โดยอาศัยโครงสร้างจากความหมายได้แก่การแสดงออกในเรื่องของอารมณ์ แม้ผลงานทั้งสองชิ้นจะใช้สื่อองค์ประกอบการจัดวางการกำหนดทิศทางของระยะที่แตกต่างกันแต่อารมณ์ความรู้สึกกลับแสดงออกมาเหมือนกัน ส่วนผลลัพธ์เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นเรียกว่าเนื้อหา ดังนั้นการจัดองค์ประกอบที่ต้องอาศัยการรวมตัวกันอย่างมีระเบียบและมีคุณภาพระหว่างรูปทรงและเนื้อหาผ่าน จุด เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักและอื่นๆมาจัดวางร่วมกันอย่างเหมาะสมโดยอาศัยความกลมกลืนและความสมดุลเป็นเครื่องมือประสานสิ่งต่างๆเข้าด้วยกันแม้ว่าองค์ประกอบสีของภาพอาจถูกจัดวางไม่เหมือนกัน แต่หากประกอบด้วยสิ่งที่กล่าวมาแล้วนั้นก็จะทำให้ภาพตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกได้ตามต้องการ

4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ

เอกภาพ(Unity)



ภาพที่ 4.11 เอกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประสานความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านของเนื้อหา เรื่องราว เป็นการประสานและจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวถึงแม้องค์ประกอบโดยรวมของภาพทั้งตัวละครในแต่ละชุด จะถูกกระจายไปตามพื้นที่ต่างๆ แต่การเชื่อมโยงของลักษณะรูปทรง โดยอาศัยเรื่องของอากาศ โครงสร้างสี องค์ประกอบจากรูปทรงสามเหลี่ยมสามารถสร้างความสัมพันธ์ทำให้เกิดความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจจะแบ่งแยกได้ เอกภาพนับได้ว่ามีความสำคัญต่อกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดขึ้นในมโนภาพ มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายต่อการสร้างสรรค์

ดุลยภาพ (Balance)



ภาพที่ 4.12 ดุลยภาพ

ดุลยภาพของผลงานชิ้นนี้เป็นดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน ซึ่งเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน ซึ่งเกิดจากความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบและสมดุลด้วยความรู้สึกการจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรของภาพนี้ทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นและใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นจุดเด่นให้มีความสัมพันธ์กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัดส่วน(Proportion)



ภาพที่ 4.13 สัดส่วน

สัดส่วนของรูปทรงที่เกิดขึ้นได้แก่ รูปทรงของหญิงสาว สัตว์ ก้อนเมฆ ซึ่งมีความผิดแปลกแตกต่างกับโลกของความเหมือนจริง โดยการสร้างลักษณะสัดส่วนของรูปทรงมีความเล็กใหญ่ ที่ไม่แตกต่างกันมากทำให้ภาพโดยรวมมีความสัมพันธ์และสมดุลกันได้อย่างลงตัว

ความเป็นเด่น(Dominance)



ภาพที่ 4.14 ความเป็นเด่น

ความเป็นเด่นขององค์ประกอบที่เกิดขึ้นในผลงานนี้ต้องการให้สายตาของผู้หญิง ที่ยืนผ่านบรรยากาศภายในภาพ ซึ่งสร้างความเป็นเด่นที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งโดยพิจารณาได้จากดวงตาสีแดงที่อยู่ในพื้นที่สว่าง โดยใช้วิธีการแทรกสีโทนร้อนระบายตามดวงได้ตา ดวงตา ขอบตา ซึ่งเป็นสีที่ไม่ใช่วรรณะเดียวกันกับบรรยากาศทั้งหมดของภาพ ทำให้สายตาแสดงความเด่นดึงดูดจุดที่นำพาอารมณ์ได้อย่างลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ความสัมพันธ์ทางด้านความรู้สึก เป็นสิ่งที่มนุษย์พึงมีอยู่เป็นพื้นฐาน ที่แสดงความคิด และ พฤติกรรม เมื่อสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นทางความรู้สึก ระบบของความคิดก็จะเป็นตัวควบคุม ความทรงจำ ที่เราจะเก็บบันทึกไว้ในใจ โดยดำเนินไปตามช่วงเวลาของการดำรงชีวิต เวลาจะเป็น สิ่งที่สร้างระยะห่างให้กับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เราคัดลอกบางส่วนจากความจริงคลุกเคล้าเข้ากับ ความรู้สึกบ้างสุข บ้างเศร้า ทุกความทรงจำ มีการเสกสรรปั้นแต่ง ของเจ้าของความทรงจำอยู่ เสมอ มันทั้งโหดร้าย และสวยงามกว่าความจริง บางคนมักเก็บสะสมความทรงจำดีๆ เอาไว้ มากกว่าความทรงจำแย่ๆ บางคนก็เก็บเรื่องที่แย่ มากกว่าเรื่องที่ดี ฉะนั้นก็เชื่อว่ามันจะทำให้เรามี ความสุขเสมอไป เมื่อหวนคิดถึงความทรงจำดีๆ ที่มีอาจย้อนคืนกลับมา กรอเทปดูภาพอดีตที่ไม่ สามารถเกิดขึ้นได้อีก แล้วความเศร้าก็บังเกิด ความทรงจำมีคุณค่าเพราะอยู่ท่ามกลางความ เปลี่ยนแปลง หากทุกอย่างไม่แปรเปลี่ยน ทุกความสัมพันธ์ยังคงเดิม ความทรงจำไม่มีค่าอะไร เราไม่ต้องจดจำอะไรก็ได้ ในเมื่อพรุ่งนี้ก็จะดีดังเดิม ชีวิตคือการเดินทางเพื่อสะสมความทรงจำ ทุกๆ วันมีเรื่องราวให้จดใส่หน้ากระดาษเปล่าของชีวิต เพราะจดทุกเรื่องไม่ได้ เราจึงจดเฉพาะสิ่ง สำคัญไว้ในใจ เมื่อย้อนกลับมาดูสมุดบันทึกเล่มนี้ ความทรงจำบางอย่างชัดเจนไปตาม กาลเวลา แต่ร่องรอยของมันก็ช่วยยืนยันกับเราว่า สิ่งสวยงาม เหล่านั้นเคยเกิดขึ้นจริง ฉะนั้นภาพ ความทรงจำ คือเครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราวในอดีตที่ผ่านมา โดยคนเราอาศัยเรื่องราว ประสบการณ์ ที่ผ่านพ้น เพื่อหาเหตุผลสำหรับการดำเนินชีวิต ทั้งอารมณ์ ความรู้สึก トラบจนวัน สดท้ายของชีวิต

ความรู้สึกที่เคยผ่านมาในอดีต ทั้งสุข ทุกข์ การโหยหาในสิ่งที่เคยผ่านมา ระหว่าง สิ่งมีชีวิต ตัวบุคคล ผ่านการครุ่นคิดพิจารณา จากภาพความทรงจำอันเกิดขึ้นจากการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งอาจมีเพียงเรื่องราวเพียงไม่กี่เรื่องที่สามารถสะท้อน ความรู้สึก แสดงผลผ่านความคิด การสร้างจินตภาพ บางครั้งผ่านจินตนาการ เป็นการยื้อ ความรู้สึกในช่วงเวลานั้นได้ระยะหนึ่ง จะต้องอาศัยการต่อยอดทางด้านความคิดสู่การจดบันทึก ผ่านผลงานสร้างสรรค์ทางจิตรกรรมสีน้ำมัน ในหัวข้อ “ภาพสะท้อนความทรงจำ” โดยผลงานชุด นี้อาศัยแหล่งข้อมูลจากกระบวนการความคิดผ่านความรู้สึกที่ยังคงติดค้างอยู่ในจิตใจ นำไปสู่การ สร้างมโนภาพ จินตนาการ ถึงความสัมพันธ์กับความทรงจำ ผ่านภาพตัวแทน สัญลักษณ์ ที่เกิดขึ้น สามารถสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของการสูญเสีย ความเศร้าโศก เหม่อลอย และจมอยู่ในโลกที่ไม่ มีใครสามารถอุกรั้งขึ้นมาได้ ทั้งองค์ประกอบที่ผ่านการกลั่นกรอง มาจากภาพร่างที่สมบูรณ์ นำไปสู่รูปแบบของผลงานที่ชัดเจนน่าสนใจ โดยอาศัยกระบวนการจิตรกรรม ถ่ายทอดความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในลักษณะของความฟุ้งฝัน เสมือนภาษาที่บอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์เหล่านั้นผ่านภาพความทรงจำที่ผ่านมา

5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “ภาพสะท้อนความทรงจำ” มีดังนี้

1. การควบคุมสี ทำได้ยาก ให้ผสมผสานไปในทิศทางที่ต้องการบนผืนผ้าใบ เนื่องจากขนาดของเฟรมค่อนข้างใหญ่ จึงทำให้การคุมสีค่อนข้างมีปัญหา หากผสมสีผิดไปนิดหน่อย จะส่งผลให้งานล่าช้าได้ เพราะค่าน้ำหนักของสีค่อนข้างใกล้เคียงกัน หากเข้มกว่าหรืออ่อนกว่าในการไล่น้ำหนักอาจเกิดการผิดพลาดและทำให้ระยะเวลา ดูผิดแปลกไป
2. ระยะเวลาของการใช้สี การใช้สีน้ำมันต้องใจเย็น และรอเวลาในการแห้ง ก่อนที่จะทับชั้นบางครั้ง ขี้พเจ้าใจร้อนเกินไป สีที่ลงไปยังแห้งไม่สนิท ขี้พเจ้าทาสีใหม่ลงไปทับก็จะทำให้งานสกปรกและล่าช้าไป
3. การเก็บรักษา การใช้สีน้ำมันต้องหาที่ทำงานที่สะอาด บางครั้งฝุ่นปลิวมาเกาะโดยที่สียังไม่แห้ง จึงต้องทำความสะอาดบริเวณพื้นที่ให้สะอาดอยู่เสมอ ในช่วงหน้าฝนอากาศจะชื้นง่าย บางครั้งเราอาจขึ้นผ้าใบได้ เราจึงควรเก็บรักษางานด้วยการทา เกลสโซ่ จะทำให้ไม่เกิดเชื้อราและการเก็บให้ห่างไกลจากบริเวณที่ชื้น

บรรณานุกรม

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545.โลกศิลปะศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ

ชลุค นิ่มเสมอ.2544.องค์ประกอบของศิลปะ.กรุงเทพฯ:บริษัทไทยพัฒนาพานิช.

อายตนะ.“ความรอบรู้ในบริบทแห่งศิลปะ” [Online]. Available :

<http://www.artgazine.com/shoutouts/viewtopic.php?t=11141>

Kittipun Udomseth . ทฤษฎีสี [Online]. Available :

<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour01.html>

Ron English: Abject Expressionism, 20 Years of Ron English Art,2007.

Pop Surrealism: The Rise of Underground Art,2008

Mark Ryden: The Tree Show,2009

Greg “Craola” Simkins, drawn from the well, 2010, Comic Art Propaganda - A Graphic

History by Fredrik Strömberg, St. Martin's Press, 2010

<http://www.imscares.com>

<http://www.markryden.com>

<http://www.popaganda.com>



ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ

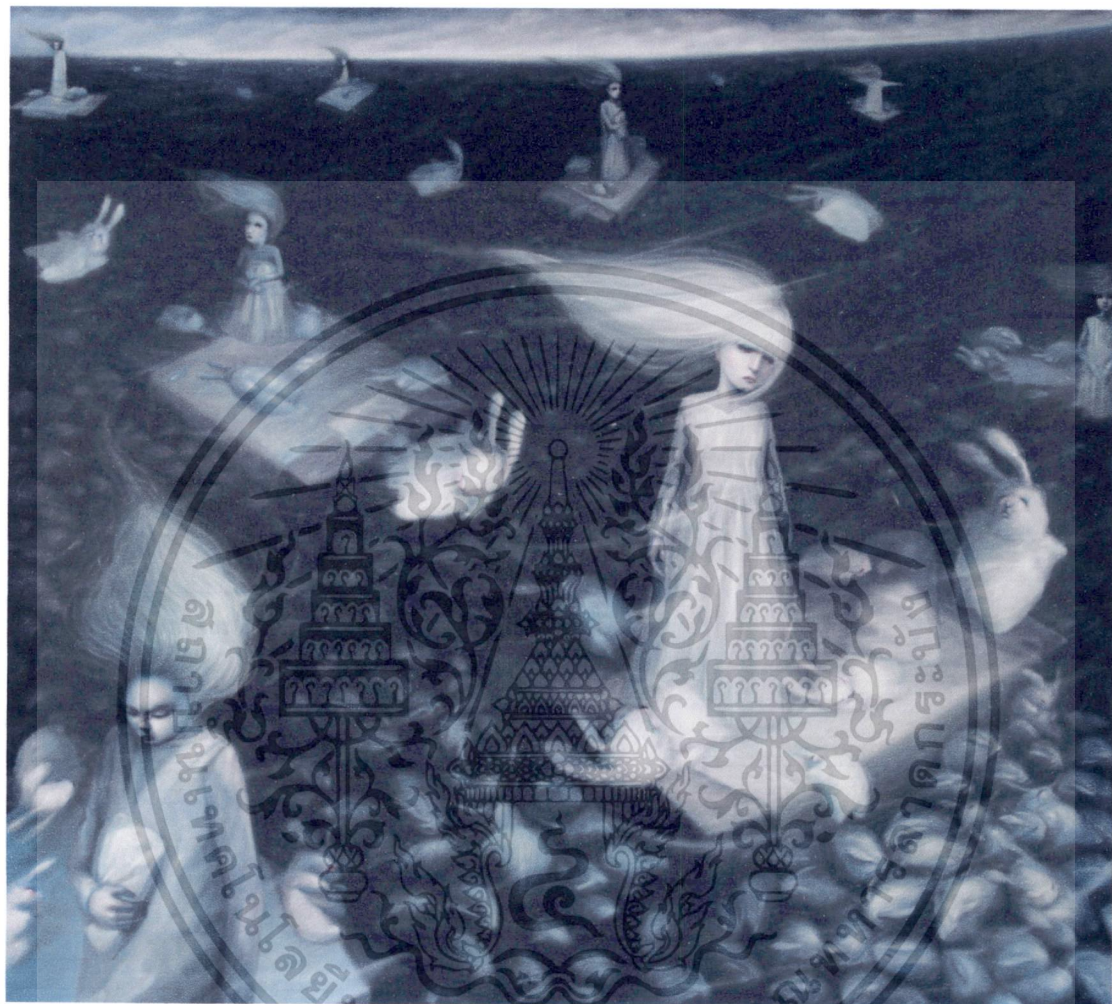


ชื่อผลงาน ความฝันที่ไม่อยากเจอ, 2555

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 190x290 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความสุขที่หายไป, 2555

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 200x200 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ช่วงเวลา, 2556

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 170x270 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ท่ามกลางความสุขเล็กๆ, 2556

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 170x170 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล พรหมพิริยา คงสถิตย์
 วันเดือน ปี เกิด 5 เมษายน 2529 นครศรีธรรมราช
 ที่อยู่ 79/129 หมู่ที่ 10 ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ นนทบุรี 11140
 โทร. +668 7 551 0791
 อีเมล aof_metal179@hotmail.com,
 info@aofkongsatith.com; www.aofkongsatith.com

ประวัติการศึกษา

2554-2555 ศป.ม. สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
 2549 - 2552 ศป.บ. สาขาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การแสดงนิทรรศการเดี่ยว

2555 -Tempting Passion, Vanishing Emotion, นัมเบอร์วันแกลเลอรี, กรุงเทพมหานคร

การแสดงนิทรรศการกลุ่ม

- 2556 - Conspire, นัมเบอร์วันแกลเลอรี, กรุงเทพมหานคร
 2555 - จากแม่น้ำอันสู่เจ้าพระยา, หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า, กรุงเทพมหานคร
 - Emerging Artists 2012, Limner Gallery, นิวยอร์ก
 2554 - Art is Ageless, เซ็นเตอร์ฟอยท์แกลเลอรี, เซ็นทรัลเวิลด์, กรุงเทพมหานคร
 - Moment of Happiness, หอศิลป์จามจุรี, กรุงเทพมหานคร
 2553 - The 2nd Art Thesis Exhibition, หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ
 - Blooming, ศิลปินนิพนธ์ โดย สาขาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
 2552 - วิถีทัศนนะ, หอศิลป์จามจุรี, กรุงเทพมหานคร
 2551 - วิถีทัศนนะ, หอศิลป์กรุงไทย, กรุงเทพมหานคร
 - วิถีทัศนนะ, หอศิลป์ริมnaan, naan
 - จุฬา-กระบี่, หอศิลป์กรุงไทย , กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน (ต่อ)

2550 - Unlimited Art Exhibition, ริเวอร์ซิติ, กรุงเทพมหานคร

2549 - Day Dreamer, หอศิลป์จามจุรี, กรุงเทพมหานคร

เกียรติประวัติ

2555 ทุนเสริมสร้างสรรค์ศิลปะ “ มุลินีรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ”

ผลงานที่ได้ตีพิมพ์

2555 -International Contemporary Artists Vol IV, I.C.A Publishing, NY.

- Direct Art Magazine Vol 19 (2012-2013), SlowArt Production, NY.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้