จินตนาการในชั่วโมงเร่งด่วน

Imagination In Rush Hours

นางสาว สุชานาฏ ธนันท์วงศ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557– 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)

..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

..... กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

..... กรรมการ
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จั่นฝังเพ็ชร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จินตนาการในชั่วโมงเร่งด่วน
	Imagination In Rush Hours
ชื่อ	นางสาว สุชานาฏ ธนันท์วงศ์
รหัสนักศึกษา	54020537
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา

บทคัดย่อ

สังคมในปัจจุบันมีการดำเนินวิถีชีวิตแตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ผู้คนมากมายจากหลายที่หลั่งไหลกันเข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองเพื่อดำรงชีวิตเลี้ยงชีพตนเองและครอบครัว เวลาเป็นสิ่งมีค่ามากสำหรับผู้คน ในช่วงเวลาชั่วโมงเร่งด่วนบนท้องถนนจึงเกิดการจราจรที่แออัดและวุ่นวาย ก่อให้เกิดเป็นความเครียดในการดำเนินชีวิต การ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือที่เข้ามาช่วยผ่อนคลายอารมณ์ความรู้สึก โดยการผสมผสานระหว่างมิติความเป็นจริงผ่านมุมมองแบบการ์ตูนเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆบนท้องถนน สร้างเป็นเรื่องราวใหม่ผ่านทัศนคติของข้าพเจ้าผ่านผลงานจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนข้าพเจ้าตลอดมา ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

สุชานาฏ ธนันท์วงศ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	**ก**
กิตติกรรมประกาศ	**ข**
สารบัญ	**ค**
สารบัญภาพประกอบ	**ง**
บทที่ 1 บทนำ	**1**
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	**3**
2.1 แรงบันดาลใจที่ได้รับจากการ์ตูน	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	5
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากภาพถ่าย	10
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากสังคม	12
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์	14
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	**15**
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	15
3.2 กระบวนการสร้างงาน	23
3.3 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน	23
3.4 กระบวนการสร้างงาน	24
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	**25**
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	25
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	26
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	32
บทที่ 5 บทสรุป	**37**
บรรณานุกรม	**38**
ภาพผลงานศิลปะ	**39**
ประวัติผู้เขียน	**44**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1.	ภาพประกอบที่ 1	3
2.	ภาพประกอบที่ 2	4
3.	ภาพประกอบที่ 3	4
4.	ภาพประกอบที่ 4	5
5.	ภาพประกอบที่ 5	6
6.	ภาพประกอบที่ 6	7
7.	ภาพประกอบที่ 7	7
8.	ภาพประกอบที่ 8	8
9.	ภาพประกอบที่ 9	9
10.	ภาพประกอบที่ 10	9
11.	ภาพประกอบที่ 11	10
12.	ภาพประกอบที่ 12	11
13.	ภาพประกอบที่ 13	11
14.	ภาพประกอบที่ 14	12
15.	ภาพประกอบที่ 15	12
16.	ภาพประกอบที่ 16	13
17.	ภาพประกอบที่ 17	13
18.	ภาพประกอบที่ 18	15
19.	ภาพประกอบที่ 19	16
20.	ภาพประกอบที่ 20	16
21.	ภาพประกอบที่ 21	17
22.	ภาพประกอบที่ 22	18
23.	ภาพประกอบที่ 23	18
24.	ภาพประกอบที่ 24	19
25.	ภาพประกอบที่ 25	20
26.	ภาพประกอบที่ 26	20
27.	ภาพประกอบที่ 27	21
28.	ภาพประกอบที่ 28	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
29.	ภาพประกอบที่ 29	22
30.	ภาพประกอบที่ 30	23
31.	ภาพประกอบที่ 31	26
32.	ภาพประกอบที่ 32	26
33.	ภาพประกอบที่ 33	26
34.	ภาพประกอบที่ 34	26
35.	ภาพประกอบที่ 35	27
36.	ภาพประกอบที่ 36	27
37.	ภาพประกอบที่ 37	27
38.	ภาพประกอบที่ 38	27
39.	ภาพประกอบที่ 39	28
40.	ภาพประกอบที่ 40	28
41.	ภาพประกอบที่ 41	28
42.	ภาพประกอบที่ 42	29
43.	ภาพประกอบที่ 43	29
44.	ภาพประกอบที่ 44	29
45.	ภาพประกอบที่ 45	29
46.	ภาพประกอบที่ 46	30
47.	ภาพประกอบที่ 47	30
48.	ภาพประกอบที่ 48	30
49.	ภาพประกอบที่ 49	30
50.	ภาพประกอบที่ 50	31
51.	ภาพประกอบที่ 51	31
52.	ภาพประกอบที่ 52	31
53.	ภาพประกอบที่ 53	32
54.	ภาพประกอบที่ 54	33
55.	ภาพประกอบที่ 55	34
56.	ภาพประกอบที่ 56	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
57.	ภาพประกอบที่ 57	40
58.	ภาพประกอบที่ 58	41
59.	ภาพประกอบที่ 59	42
60.	ภาพประกอบที่ 60	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

ในปัจจุบันการ์ตูนได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของเราเป็นอย่างมาก การ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการสื่อความหมายในด้านของลายเส้น เพราะมีพลังน่าสนใจ มีอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ดู สื่อต่างๆล้วนเกี่ยวข้องกับการ์ตูนทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือแม้แต่งานโฆษณาต่างๆ และความรู้บางอย่างก็ยังถ่ายทอดออกมาในรูปแบบการ์ตูนอีกด้วย การ์ตูนเป็นศิลปะที่ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายรวดเร็ว ภาพที่เขียนออกมามีจุดเด่นและแฝงไปด้วยความขบขันในตัวของมันเอง เพราะการ์ตูนไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่แน่นอน และปราศจากข้อบังคับ ทุกอย่างจึงเป็นไปได้ในการ์ตูน

1.1 ความสำคัญของโครงการ

สังคมไทยในปัจจุบันนี้ผู้คนต่างใช้ชีวิตกันอย่างเร่งรีบ เพื่อตอบสนองกับหน้าที่การงาน คนจากหลายจังหวัดมุ่งหน้ากันเข้ามาอยู่ในเมืองหลวงเพื่อเรียนและทำงาน ดำรงชีวิตอยู่กันอย่างหนาแน่นภายในเมืองเล็กๆ ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย เมื่อพูดถึงกรุงเทพฯ สิ่งแรกๆที่เราจะนึกถึงกันก็คือการจราจรที่ติดขัดเนื่องมาจากจำนวนประชากรที่หลั่งไหลกันเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ และคนใช้รถส่วนตัวมากขึ้นทำให้ถนนไม่สามารถรองรับได้ ซึ่งทำให้ใครหลายคนปวดหัวและเครียดเมื่อเผชิญกับสภาพการจราจรที่ติดขัด ข้าพเจ้าจึงอยากจะเปลี่ยนบรรยากาศในชั่วโมงเร่งด่วนที่มีความตรึงเครียดเปลี่ยนมาเป็นช่วงเวลาที่มีสีสัน ความสนุกสนาน ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้การ์ตูนเข้ามาเพื่อช่วยผ่อนคลายความเครียด

การ์ตูนจึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบการ์ตูน เพื่อที่จะถ่ายทอดจินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้า สร้างช่วงเวลาใหม่ในชั่วโมงเร่งด่วนที่เต็มไปด้วยอารมณ์ขันและความสนุกสนานผ่านมุมมองแบบการ์ตูน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอมุมมองใหม่เปลี่ยนความรู้สึกตรึงเครียดในชั่วโมงเร่งด่วนให้เป็นช่วงเวลาที่มีสีสันและความสนุกสนาน
2. ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดทัศนคติส่วนตัวที่มีต่อสภาพการจราจร และวิถีชีวิตของประชากรในเมืองออกมาผ่านมุมมองแบบการ์ตูน
3. ข้าพเจ้าต้องการหยอกล้อและสะท้อนให้เห็นถึงวิถีค่านิยมแบบไทยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ศึกษาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนท้องถนนในชั่วเวลาชั่วโมงเร่งด่วนตามจุดต่างๆในกรุงเทพฯ โดยออกไปสำรวจเอง และหาข้อมูลข่าวสารจากทางหนังสือพิมพ์ หนังสือ นิตยาสาร โทรทัศน์ และสื่ออินเตอร์เน็ต
2. ข้าพเจ้าเลือกสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายสื่อผสม 2 มิติ ในรูปแบบของการ์ตูน โดยสร้างเรื่องราวให้ดูเกินจริงกว่าปกติทั่วไป
3. ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคจิตรกรรมสื่อผสมซึ่งประกอบด้วยภาพถ่ายและการวาดเส้น โดยวิธีการขูดขีดเพื่อสร้างพื้นผิว และการวาดเส้นการ์ตูนเพื่อช่วยขับเน้นงานให้มีความสอดคล้องและน่าสนใจมากขึ้น
4. จำนวนผลงานมี 4 ชุด
    - 4.1 แปรผันตามพื้นที่
    - 4.2 แปรผันตามพื้นที่
    - 4.3 แปรผันตามพื้นที่
    - 4.4 แปรผันตามพื้นที่

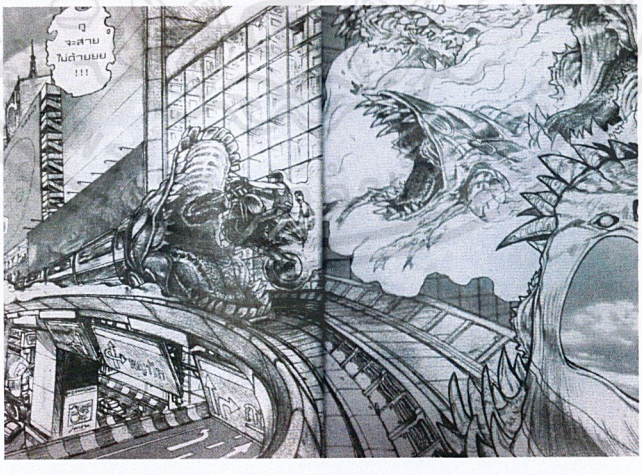
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 แรงบันดาลใจที่ได้รับจากการ์ตูน

คนบางคนมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระไร้แก่นสาร แต่ถ้าหากเรามองเรื่องราวเครียดๆในชีวิตให้ไร้สาระเหมือนการ์ตูนบ้าง ชีวิตเราก็จะมีสีสันขึ้นมาจากชีวิตเดิมๆที่น่าเบื่อได้

ในการสร้างสรรค์ผลงาน การ์ตูนจึงมีอิทธิพลต่อความคิดและมุมมองของข้าพเจ้า การ์ตูนมักจะนำเสนอเนื้อหาที่คนแต่ละกลุ่มต้องเผชิญ เช่น เด็กซึ่งอยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็น มักสนใจเรื่องการผจญภัย วัยรุ่นต้องเผชิญกับเรื่องความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน เรื่องราวในโรงเรียน เรื่องเซ็กซ์ เรื่องความรุนแรง ผู้ใหญ่วัยทำงานก็ต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรค์เกี่ยวกับการทำงาน เหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องราวที่ทุกคนต้องประสบพบเจอเมื่ออยู่ในช่วงวัยนั้นๆ การ์ตูนจึงเป็นที่นิยมในกลุ่มคนทุกช่วงวัย การ์ตูนจึงเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้านึกถึงเวลาที่ต้องการผ่อนคลายจิตใจจากความเครียด การ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน และเป็นสิ่งที่มอบความบันเทิงให้กับเราอยู่ทุกยุคทุกสมัยจึงสามารถครองใจคนได้ทุกช่วงวัยตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ และข้าพเจ้าก็เป็นอีกคนหนึ่งที่มีความหลงใหลในการ์ตูน ด้วยความที่การ์ตูนมีเสน่ห์ที่ข้าพเจ้าสนใจเป็นอย่างมาก ความเหนือจริงของเนื้อเรื่อง มุมมอง ลายเส้น วิธีการนำเสนอ เปลี่ยนอารมณ์ของเรื่องราวที่มีความตรึงเครียดทำให้ดูผ่อนคลายลงและสร้างความสนุกสนานขึ้นได้



ภาพประกอบที่ 1 THE BIO RIDER (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์. 2557 : 120-121)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 2 THE BIO RIDER (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์. 2557 : 116)

ภาพประกอบที่ 3 I'M POLICE (วีระชัย ดวงพลา. 2555 : 126)

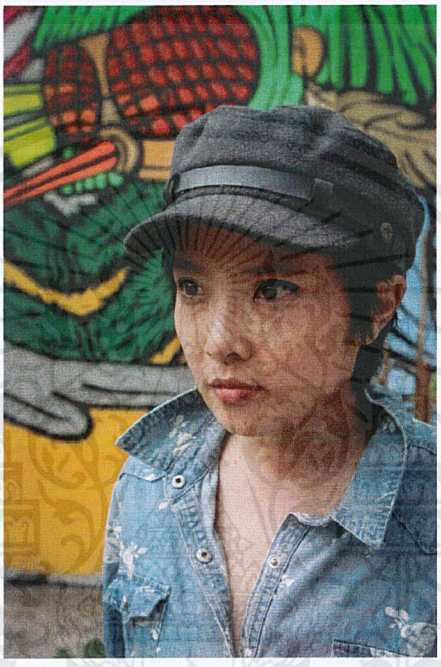
จากที่กล่าวมาข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมผ่านมุมมองจินตนาการแบบการ์ตูนเพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกสนานให้กับชั่วเวลาในชั่วโมงเร่งด่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ยุรี เกนสาคู

ข้าพเจ้าสนใจในผลงานศิลปะของ ยุรี เกนสาคู ซึ่งมีผลงานศิลปะที่น่าสนใจ เป็นงานจิตรกรรมร่วมสมัย ใช้เทคนิคที่หลากหลาย มีการผสมผสานวัสดุลงไปในงานจิตรกรรม สร้างพื้นผิวที่แปลกตา ทำให้งานจิตรกรรมของยุรีมีความสนุก และยังมีแนวความคิด มุมมองต่อเรื่องราวต่างๆที่น่าสนใจ



ภาพประกอบที่ 4 ภาพ ยุรี เกนสาคู. 2556. [Online]. Available : http://www.artbangkok.com/?p=19029 Retrieved February 2, 2558.

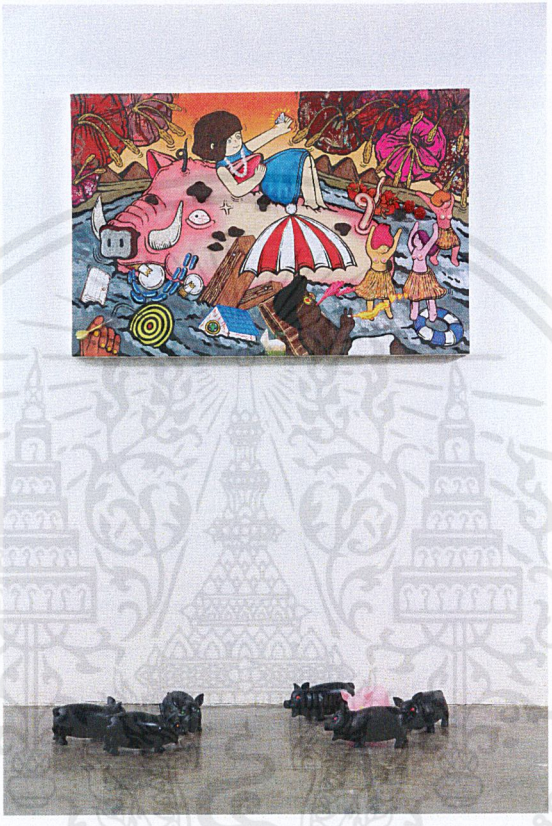
ยุรี เกนสาคู เกิด พ.ศ. 2522 ลูกครึ่งไทย-ญี่ปุ่นที่เกิด และเติบโตที่กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาจากภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ยุรีคือศิลปินที่มีผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง ความน่าสนใจของผลงานที่ไม่เคยหยุดพัฒนาทั้งรูปแบบ และวัสดุ ทำให้หลายๆคนมองว่าเป็นความฉลาดของการหยิบจับเอาวัสดุ ที่มีความหลากหลายได้อย่างลงตัว ในช่วงเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา ยุรียังได้มีฝึกฝนการทำงานของเธอ ผ่านการทดลองการทำงานด้วยเทคนิคใหม่ๆเพิ่มเติม อย่างการดัดแปลงการวาดรูปบนผืนผ้าใบในแบบเดิมๆ ด้วยการใส่รายละเอียดให้กลายเป็นผ้าม่าน การทำงานแอนิเมชัน งานมิวสิควีดีโอที่ทำร่วมกับนักดนตรี การทำงาน กราฟฟิติ หรือการทำงานบนไฟเบอร์กลาสขนาดใหญ่ สิ่งเหล่านี้เองทำให้ผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

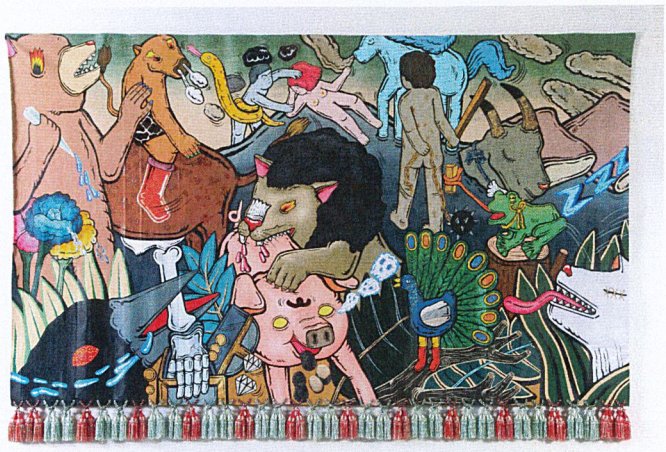
ของยุรีถูกพูดถึงในระดับนานาชาติ และกลายเป็นศิลปินรุ่นใหม่อีกหนึ่งคนที่น่าจับตามอง (ดวงตาเห็นธรรม. 2556)

ยุรีใช้วิธีการเขียนและสร้างตัวการ์ตูนของเธอเองขึ้นมา ด้วยการใช้สีสันที่สดใสแม้จะมีลักษณะเป็นการ์ตูน แต่การ์ตูนของยุรีมีความซีเรียสจริงจังจนกลายเป็นลักษณะเด่นมีเสน่ห์น่าหลงใหลในผลงานของเธอ



ภาพประกอบที่ 5 ยุรี เกนสาคู. 2556. Greedy Piggies. [Online]. Available : www.thaicritic.com/wp-content/uploads/2013/10/คลิกที่นี่10.docx Retrieved October 22, 2557.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 6 ยุรี เกนสาคู. 2556. Seven Deadly Sins. [Online]. Available : www.thaicritic.com/wp-content/uploads/2013/10/คลิกที่นี่10.docx Retrieved October 22, 2557.

ภาพประกอบที่ 7 ยุรี เกนสาคู. 2556. Ninja Contractor. [Online]. Available : http://www.portfolios.net/events/karma-police Retrieved February 12, 2557.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

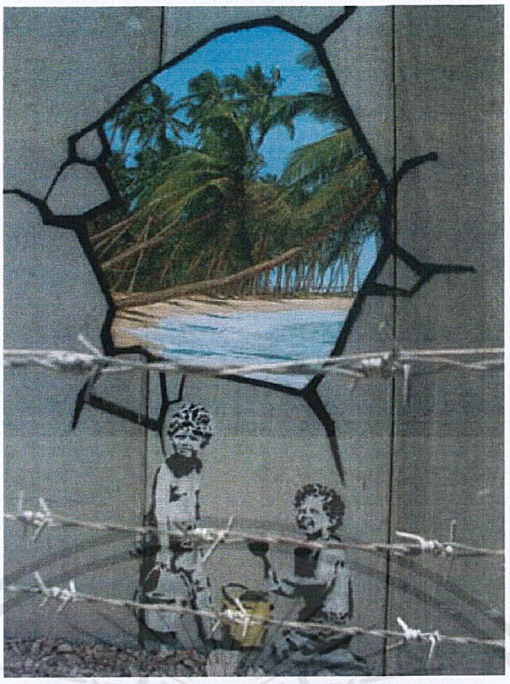
Banksy

แบงค์ซี เป็นนางแฝงของศิลปินสตรีทอาร์ตชาวอังกฤษที่สร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมือง ที่แผงไปด้วยอารมณ์ขัน โดยส่วนใหญ่ผลงานของเขาจะถูกสร้างสรรค์ผ่านเทคนิคสเตนซิล นำเสนอผลงานบนท้องถนน กำแพงตามเมืองต่างๆ ส่วนมากจะอยู่ในเมืองบริสโตล (Bristol) ประเทศอังกฤษ ที่คาดว่าน่าจะเป็นบ้านเกิดของเขา ยังไม่มีใครรู้จักตัวตนที่แท้จริงของเขาว่าเป็นใครมีชื่อจริงว่าอะไร และได้มีข่าวลือต่างๆนานาเกี่ยวกับตัวตนที่แท้จริงของเขา ในประเทศอังกฤษสตรีทอาร์ตและกราฟฟิติถือเป็นสิ่งที่ป่าเถื่อนและผิดกฎหมาย แบงค์ซีจะแสดงผลงานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะ เขาขายผลงานของตนเองผ่านนายหน้าค้างานศิลปะ บางครั้งผลงานบนกำแพงในพื้นที่สาธารณะของเขาถูกทุบเคลื่อนย้ายเพื่อไปประมูลอีกด้วย

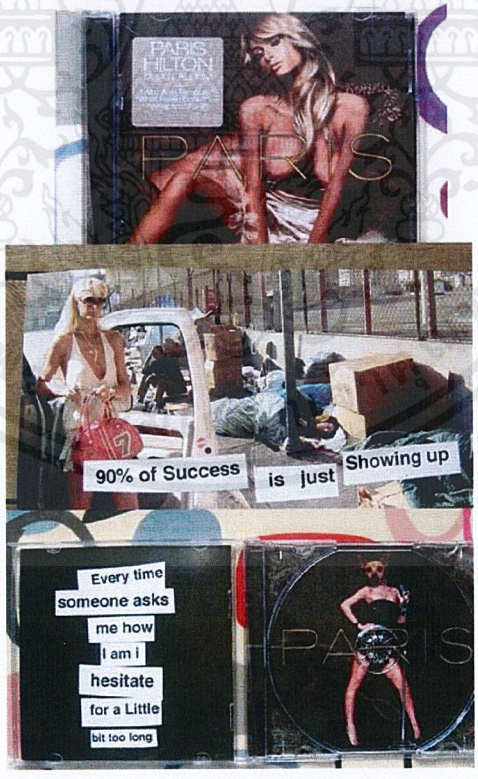
ภาพประกอบที่ 8 Banksy. 2546. Flower Thrower. [Online]. Available : http://www.complex.com/style/2013/11/banksy-greatest-works Retrieved February 25, 2557.

แบงค์ซีเคยถูกรับเชิญจากนักต่อสู้เพื่ออิสรภาพของปาเลสไตน์กลุ่มหนึ่งให้ไปสร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิติบนกำแพงที่กั้นเขตระหว่างปาเลสไตน์-อิสราเอล เมื่อปี 2546 และผลงานของเขาก็โด่งดังไปทั่วโลกเพราะมันสามารถสื่อถึงความฝันอันเจ็บปวดของชาวปาเลสไตน์ได้อย่างชัดเจนรุนแรงและกระแทกใจ (BANKSY ,KING OF STREET. 2555)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 9 Banksy. 2546. Untitled. [Online]. Available :
http://www.ideaidoo.com/board/board.php?idboard2=1051 Retrieved February 25, 2558.



ภาพประกอบที่ 10 Banksy. 2546. Untitled. [Online]. Available :
http://www.ideaidoo.com/board/board.php?idboard2=1051 Retrieved February 25, 2558.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบงค์ซีเคยนำซีดีเพลงที่มีหน้าปกเลียนแบบอัลบั้มเดี่ยวชุดแรกของ “ปารีส ฮิลตัน” ซึ่งเป็นลูกสาวคนโตของตระกูลฮิลตันไปวางไว้ตามร้านขายซีดีในอังกฤษ และมีคนซื้อหาซีดีเหล่านั้นไปฟังจริงๆ แต่แทนที่พวกเขาจะได้ฟังเพลงของปารีส ฮิลตัน เพลงที่อยู่ข้างในกลับกลายเป็นเพลงที่แบงค์ซีและศิลปินอีกคนหนึ่งซึ่งใช่นามแฝงว่า Danger Mouse ร่วมกันทำขึ้นมา เพลงทั้ง 3 ที่ถูกนำเสนอสอดไส้ในซีดีปารีส ฮิลตันปลอม ก็คือเพลง Why am I Famous? (ทำไมฉันถึงโด่งดัง?) What Have I Done? (ฉันเคยทำอะไรมาบ้าง?) และ What am I For? (ฉันเป็นอย่างนี้ไปเพื่ออะไร?) การตั้งคำถามในเนื้อหาของเพลงเป็นสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ว่าชีวิตของเธอแทบจะไม่มีสาระอะไรเลย เพราะการที่เธอมีชื่อเสียงโด่งดังขึ้นมาได้ ส่วนหนึ่งมาจากความร่ำรวยของตระกูลฮิลตันรวมทั้งพฤติกรรมอื้อฉาวที่เธอเข้าไปเกี่ยวข้อง และที่แสบสันยิ่งกว่านั่นก็คือการที่แบงค์ซีเขียนไว้ที่ปกด้านในของซีดีปลอมที่ผลิตขึ้นเองข้อความนั้นคือ Thou Shalt Not Worship False Icons (อย่าได้หลงบูชาสัญลักษณ์จอมปลอม) (BANKSY ,KING OF STREET. 2555)

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากภาพถ่าย

การถ่ายภาพมีประโยชน์และมีบทบาทเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเราเพิ่มมากขึ้นทุกวัน โดยเฉพาะในยุคปัจจุบัน การถ่ายภาพไม่ได้เป็นเรื่องที่ยากอีกต่อไป เพราะผู้ผลิตกล้องได้พัฒนาให้กล้องถ่ายภาพมีขนาดเล็กลง ใช้งานง่ายขึ้น รวมทั้งมีอุปกรณ์ช่วยอำนวยความสะดวกอีกมากมาย โดยมนุษย์เราจะใช้การถ่ายภาพเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆออกมาในรูปแบบของภาพถ่ายเพื่อให้บุคคลอื่นๆได้เข้าใจในเหตุการณ์นั้นๆ รวมทั้งยังเป็นสื่อถ่ายทอดในด้านความงามทางศิลปะ และยังเป็นที่ยอมรับอีกด้วยว่าการถ่ายภาพเป็นศิลปะแขนงหนึ่งอีกด้วย (ความสำคัญของการถ่ายภาพ. 2542) ข้าพเจ้าจึงสนใจในการหยิบยืมเทคนิคการถ่ายภาพมาสื่อเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โดยได้ใช้การถ่ายภาพแนว Cityscape มาประยุกต์ใช้กับงานศิลปนิพนธ์

ภาพประกอบที่ 11 ภาพ Cityscape (สุชานาฏ ธนันท์วงศ์. 2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cityscape เป็นแนวทางการถ่ายภาพที่สามารถเริ่มต้นได้จากเรื่องราวใกล้ตัว อาทิเช่น ตึกอาคาร สวนสาธารณะ สภาพการจราจรในแต่ละวันซึ่งเป็นสังคมเมืองที่ต้องเจอะเจออยู่ทุกวัน การสัญจรถือเป็นส่วนหนึ่งของวิถีสังคมเมืองทั่วโลกดังนั้นการบันทึกภาพไว้จะช่วยเล่าเรื่องราวได้เป็นอย่างดี เหมือนในกรุงเทพฯ ที่ตอนนี้มีทั้งเดินทางด้วยเรือ รถยนต์ รถประจำทาง รถไฟฟ้า เราสามารถถ่ายภาพในช่วงเวลาเดินทางด้วยพาหนะนั้นๆ หรือเก็บภาพการจราจรช่วงเวลาแออัด (การถ่ายภาพทิวทัศน์ในเมือง CITYSCAPE PHOTOGRAPHY. 2556)

ภาพประกอบที่ 12 ภาพ Hdr Cityscape Of Bangkok. 2555. [Online]. Available : http://fineartamerica.com/featured/hdr-cityscape-of-bangkok-jakrapong-sombatwattanangkool.html Retrieved May 13,2558

ภาพประกอบที่ 13 ภาพ Cityscape (สุชานาฏ ธนันท์วงศ์. 2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากสังคม

การดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ในสังคมทุกวันนี้เราก็จะพบกับความเครียดในการใช้ชีวิต การงาน การเรียน บางคนเป็นมนุษย์เงินเดือนทำงานบริษัทต้องตื่นแต่เช้าออกไปผจญภัยกับการจารจรที่คับคั่งในชั่วโมงเร่งด่วน ทุกคนมีหน้าที่ต่างคนต่างรีบเพื่อแข่งกับเวลาในชั่วโมงนี้จึงมีความเครียดและความกดดันสูง เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการเดินทางบนท้องถนนเป็นที่น่าเบื่อหน่าย บางคนถึงกับส่ายหน้าเมื่อพูดถึงสภาพการจราจรในกรุงเทพฯ ทั้งอากาศที่ร้อนอบอ้าว มลพิษจากควันรถ

ภาพประกอบที่ 14 ภาพชั่วโมงเร่งด่วน (สุชานาฏ ธนันท์วงศ์. 2557)

ภาพประกอบที่ 15 ภาพชั่วโมงเร่งด่วน (สุชานาฏ ธนันท์วงศ์. 2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความไร้ระเบียบในการใช้รถใช้ถนนของคนไทยก็เป็นที่ขึ้นชื่อ และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ อย่างเช่น มอเตอร์ไซค์วินในประเทศไทยได้ติดอันดับในโผกิจกรรมเสี่ยงตายทั่วโลกของสำนักข่าว CNN โดยสำนักข่าว CNN อธิบายถึงสรรพคุณกระตุ้นอะดรีนาลีนของกิจกรรมสุดเสี่ยงในบ้านเราว่า “การนั่งมอเตอร์ไซค์วินในประเทศไทยเป็นกิจกรรมที่คนชอบความเสี่ยงต้องมาลองกัน เพราะมันไม่ใช่แต่การโดยสารรถธรรมดาๆ แต่การนั่งไปบนยานพาหนะ 2 ล้อในเมืองไทยคือการผจญภัยโดยแท้ อย่างในจังหวัดกระบี่หรือกรุงเทพฯ พาหนะสองล้อเหล่านี้จะพานักท่องเที่ยวและบรรดาผู้โดยสาร ซอกแซกซอกซอนลัดเลาะไปบนถนนด้วยความเร็วสูง โดยมีรถรารอบข้างอยู่ห่างจากคุณแค่เพียงไม่กี่นิ้วเท่านั้นเอง (CNN ยกมอเตอร์ไซค์วินเมืองไทย ติดโผกิจกรรมเสี่ยงตายทั่วโลก. 2557)

ภาพประกอบที่ 16 ภาพมอเตอร์ไซค์วิน (สุชานาฏ ธนันท์วงศ์. 2558)

ภาพประกอบที่ 17 ภาพมอเตอร์ไซค์วิน (สุชานาฏ ธนันท์วงศ์. 2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

จากแรงบันดาลใจและอิทธิพลที่กล่าวมานั้นถูกกลั่นกลองผสมผสานออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์สื่อผสมในศิลปนิพนธ์ชุดนี้ โดยข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงจินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้ามีต่อการแสดงออกในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม จากแรงบันดาลใจที่ได้จากการ์ตูน ให้มาปรากฏอยู่ในช่วงเวลาชั่วโมงเร่งด่วนด้วยเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมระหว่างสื่อภาพถ่ายกับการวาดเส้นที่เกิดจากทั้งการขูดออก เขียนเพิ่มเพื่อสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับช่วงเวลาชั่วโมงเร่งด่วนที่ถูกออกแบบโดยจินตนาการ และทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้าที่ต้องการจะเปลี่ยนสภาพบรรยากาศที่วุ่นวาย ตึงเครียดจากสภาพการจราจรในเมืองที่แสนจะน่าเบื่อหน่ายสร้างความปวดหัวให้กับผู้คนที่ออกมาดำรงชีวิตในช่วงเวลานี้ ให้ออกมาสนุกสนานอลวนสร้างบรรยากาศสีสันให้กับท้องถนน อีกทั้งยังหยอกล้อและเสียดสีพฤติกรรมค่านิยมแบบไทยๆ ผ่านมุมมองและคาแรคเตอร์การ์ตูนที่ถูกออกแบบมาจากทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้า

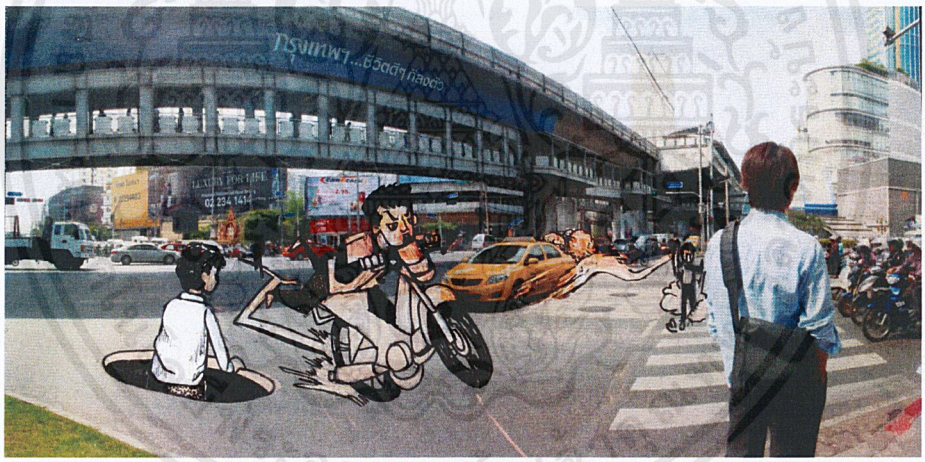
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลจากสื่ออินเตอร์เน็ต โทรทัศน์ บทความจากหนังสือ และจากเหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าออกไปประสบพบเจอมาเองมากลั่นกรองเป็นแนวทางในการนำเสนอผลงานผสมผสานกับจินตนาการแบบการ์ตูนเข้าไปผสมกับงานภาพถ่าย โดยใช้ลายเส้นการแสดงอารมณ์แบบการ์ตูนเพื่อแสดงความเหนือจริงสะท้อนภาพในช่วงเวลาที่เร่งรีบบนท้องถนนในเมืองไทย

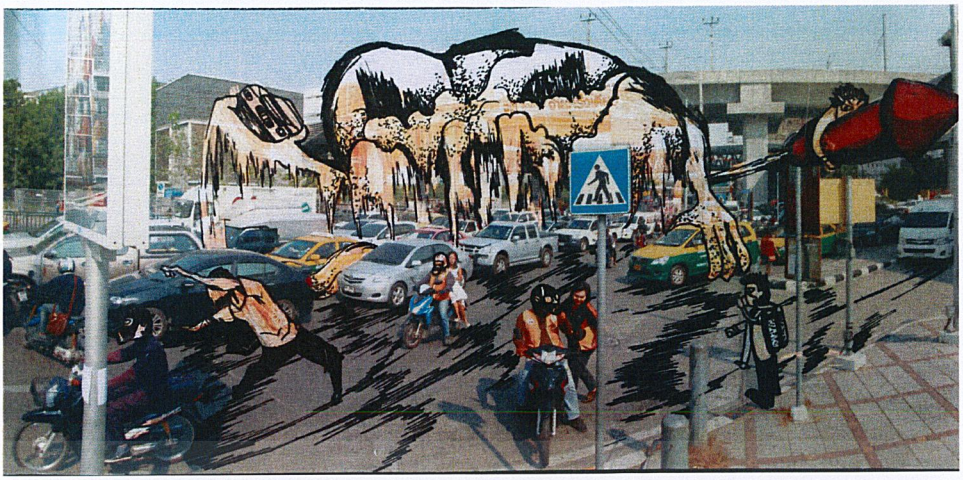
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 18 ภาพร่างชิ้นที่ 1.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 19 ภาพร่างชิ้นที่ 1.2

ภาพประกอบที่ 20 ภาพร่างชิ้นที่ 1.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 21 ภาพร่างชิ้นที่ 1.4

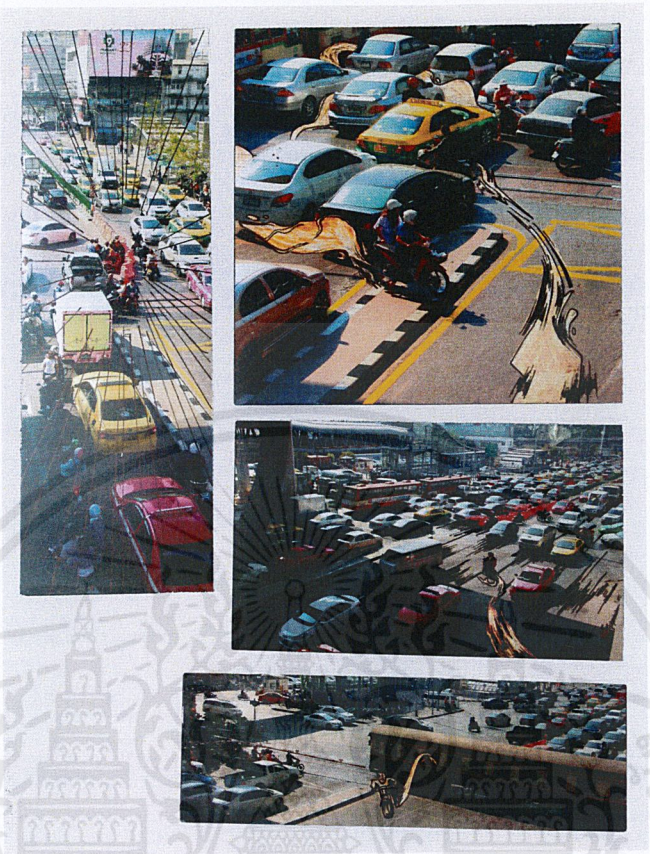
ภาพร่างชุดที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 นี้ ข้าพเจ้าได้ออกไปตามแยกที่มีการจราจรหนาแน่น แล้วเก็บภาพบรรยากาศในที่นั้นมาต่อยอดเพิ่มบรรยากาศความชุลมุนให้ภาพดูพลุกพล่าน รุนแรง และวุ่นวายมากกว่าเดิม ปัญหาในการทำแบบร่างชุดนี้ คือ การจัดองค์ประกอบภาพ เพราะวัตถุมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาทำให้ควบคุมได้ยาก

ผลงานที่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงคือผลงานแบบร่างชิ้นที่ 1.4 เป็นชุดงานที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมแบบไทยๆ ที่ไร้ระเบียบในการหาช่องทางลัดเลาะเพื่อหาพื้นที่ในการเดินทางให้กับตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 22 ภาพร่างชิ้นที่ 2.1

ภาพประกอบที่ 23 ภาพร่างชิ้นที่ 2.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 24 ภาพร่างชิ้นที่ 2.3

ภาพร่างชุดที่ 2

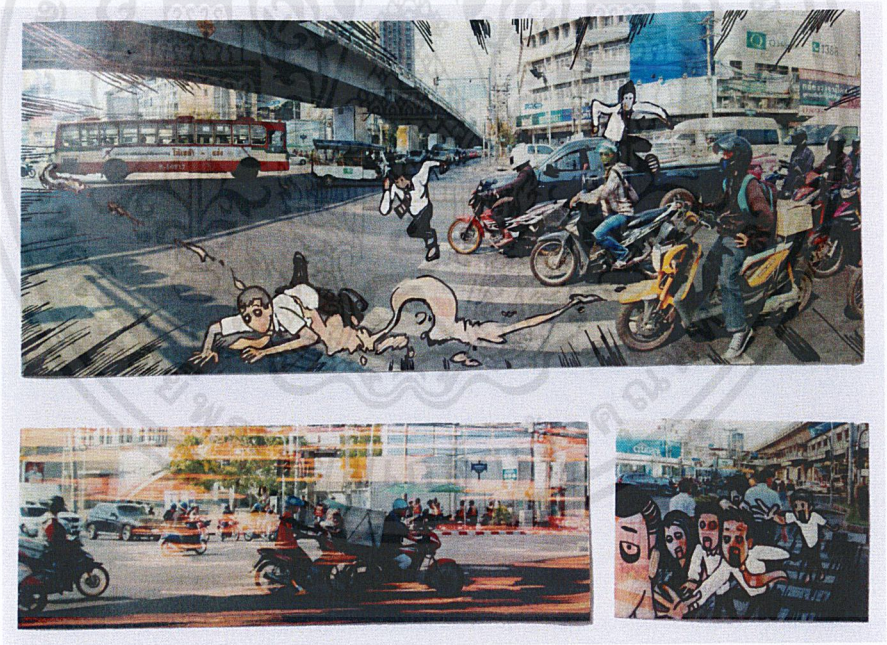
ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 นี้ข้าพเจ้าเลือกใช้มุมมองที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อให้แต่ละภาพมีความเชื่อมโยงกัน เล่าเรื่องราวเหมือนกับช่องการ์ตูน ทำให้งานดูมีความน่าสนใจ และดูสนุกมากยิ่งขึ้น

ผลงานที่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงคือผลงานแบบร่างชิ้นที่ 2.3 เพราะมีความสมบูรณ์ที่สุด มีมุมมองที่หลายหลายน่าสนใจกว่างานชิ้นอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพประกอบที่ 25 ภาพร่างชิ้นที่ 3.1



ภาพประกอบที่ 26 ภาพร่างชิ้นที่ 3.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 27 ภาพร่างชิ้นที่ 3.3

ภาพร่างชุดที่ 3

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ข้าพเจ้าได้สร้างให้มีตัวละครในการเชื่อมแต่ละภาพภายในชุดผลงานให้มีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ปัญหาที่พบในผลงานชุดนี้คือมุมมองของภาพแต่ละชุดไม่มีความหลายหลายทำให้ดูน่าสนใจน้อย ไม่เร้าต่อจินตนาการ

ผลงานที่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงคือผลงานแบบร่างชิ้นที่ 3.3 เพราะเป็นชุดที่มีมุมมองที่หลากหลาย เห็นสถานการณ์ และสีหน้าอารมณ์ของตัวละครชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพประกอบที่ 28 ภาพร่างชิ้นที่ 4.1

ภาพประกอบที่ 29 ภาพร่างชิ้นที่ 4.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 30 ภาพร่างชิ้นที่ 4.3

ภาพร่างชุดที่ 4

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพต้นแบบมุมมองของการ์ตูนมาช่วยในการเลือกองค์ประกอบของภาพถ่ายให้มีความสมบูรณ์ใกล้เคียงกับการ์ตูนมากขึ้น ปัญหาที่พบในผลงานชุดนี้คือพอนำผลงานมาขยายใหญ่เป็นชิ้นงานจริงทำให้องค์ประกอบดูโล่งเกินไป ต้องลงรายละเอียดเพิ่มเติมในผลงานจริง

ผลงานที่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงคือผลงานแบบร่างชิ้นที่ 4.3 เพราะมีมุมมองที่ปะทะกับความรู้สึกดูน่าตื่นเต้น น่าสนใจที่สุดในชุดนี้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายในรูปแบบการ์ตูน โดยใส่จินตนาการวิธีคิดแบบการ์ตูนเข้าไปตามวิธีการดังต่อไปนี้

3.3 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. กล้องถ่ายภาพ
2. อุปกรณ์ขูดขนาดต่างๆ
3. น้ำเปล่า
4. ปากกาดำขนาดต่างๆ
5. ผ้าเช็ด
6. กระดาษทิชชู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 กระบวนการสร้างงาน

1. เลือกสถานที่ถ่ายภาพที่มีบรรยากาศ องค์ประกอบที่น่าสนใจถ่ายมาหลายๆภาพแล้วเลือกนำมาสร้างเป็นผลงานแบบร่าง
2. จัดวางภาพแต่ละภาพให้มีความเชื่อมโยงกัน โดยใช้ขนาดที่ต่างกัน เพื่อสร้างองค์ประกอบที่สมบูรณ์ของผลงานภายในชุด
3. ร่างองค์ประกอบ ลักษณะลายเส้นที่ต้องการเพิ่มไว้คร่าวๆก่อนนำไปขยายเป็นผลงานจริง
4. นำแบบร่างไปอัดขยายภาพตามขนาดที่กำหนดไว้
5. ร่างแบบที่ทำไว้ลงในผลงานจริงแล้วขูดส่วนที่ต้องการให้มีพื้นผิวออกด้วยอุปกรณ์ขูดขนาดต่างๆ ใช้วิธีขูดทั้งแห้ง และเปียกเพื่อให้ได้พื้นผิวที่แตกต่างกัน
6. ล้างเศษภาพถ่ายที่ถูกขูดออกให้สะอาดด้วยน้ำเปล่า ตากไว้รอให้ภาพแห้งสนิท
7. นำภาพถ่ายมาวาดลายเส้นการ์ตูน และเพิ่มองค์ประกอบต่อเติมจากแบบร่างให้สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์นี้ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายในรูปแบบของการ์ตูน เพื่อให้ได้มุมมองที่แปลกใหม่เร้าจินตนาการไปจากภาพเดิมๆที่เคยพบเจอ

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

1 เรื่องราว (Subject)

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากเห็นการจราจรที่แออัด วุ่นวายบนท้องถนน ที่เกิดจากวิถีการใช้ชีวิตที่เร่งรีบของคนในเมืองที่ต้องแข่งกับเวลา กับจำนวนประชากรในเมืองที่เยอะมากเกินทำให้เกิดการรองรับไม่ไหวของเส้นทางการเดินทางในแต่ละวัน ทำให้ในชั่วเวลาเร่งด่วนสร้างความเครียดให้กับคนที่เดินทาง ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์รถติดที่ใช้เวลานาน อากาศที่ร้อนอบอ้าว มลพิษทางอากาศจากควันท่อไอเสียรถ ข้าพเจ้าจึงอยากเปลี่ยนบริบทของช่วงเวลานี้ให้ดูสนุกขึ้นโดยการสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบของการ์ตูน เพื่อสอดแทรกจินตนาการ อารมณ์ขัน และเสียดสีเรื่องราวบนท้องถนนให้สอดคล้องและลงตัว

2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาในผลงานศิลปนิพนธ์จะมุ่งเน้นไปที่จินตนาการที่มีต่อชั่วโมงเร่งด่วนบนท้องถนน แสดงออกถึงพฤติกรรมต่างๆ ของผู้คนที่ออกมาใช้ชีวิตในช่วงเวลาชั่วโมงเร่งด่วน ด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนจึงทำให้มีเนื้อหาที่หลากหลายไม่ตายตัว สร้างสถานการณ์ให้ดูเกินจริงกว่าเดิม

3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกทางงานจิตรกรรมในรูปแบบสื่อผสมระหว่างภาพถ่ายและการ์ตูน มีการใช้องค์ประกอบภาพ มุมมองแบบการ์ตูนมาใช้ในการแสดงออกเพิ่มความพิเศษให้กับภาพถ่าย

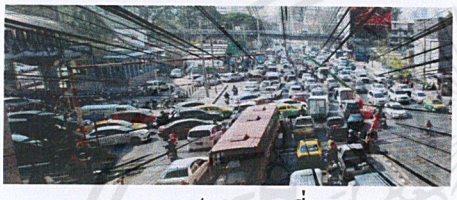
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานชุดที่ 1 เส้น (Lines)

ภาพประกอบที่ 31

1. ใช้ในการควบคุมหรือจำกัดขอบเขตของรูปทรงอย่างเช่นเส้นโค้งที่ปรากฏบนงาน ทำให้เกิดเป็นรูปทรงของวัตถุขึ้น



ภาพประกอบที่ 32

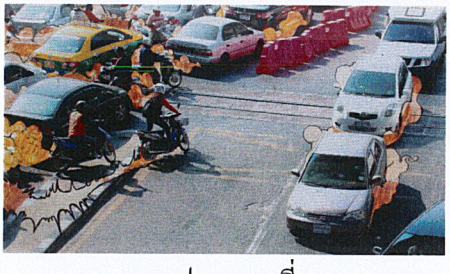
2. นำลายเส้นสกรีนโทนมาใช้ในการช่วยในการเป็นจุดนำสายตา

ผลงานชุดที่ 1 พื้นผิว (Textures)

ภาพประกอบที่ 33

1. พื้นผิวที่ปรากฏในงานเกิดจากการขูดขีดภาพเพื่อสร้างมิติของงานให้ดูมีความน่าสนใจและใช้การขูดสีของภาพออกแทนการวาดเส้น

ผลงานชุดที่ 1 ที่ว่าง (Space)

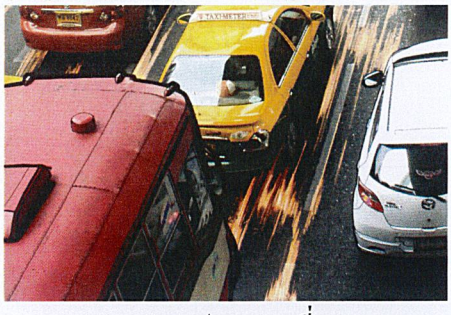


ภาพประกอบที่ 34

1. เว้นพื้นที่ว่างในงานเพื่อไม่ให้รู้สึดอึดอัดเกินไปนำสายตาให้เห็นทิศทางที่พุ่งไปของรถมอเตอร์ไซค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดที่ 2 เส้น (Lines)



ภาพประกอบที่ 35

1. ในผลงานชุดนี้ใช้การตัดเส้นดำล้อมรอบตัววัตถุในภาพเพื่อแบ่งระยะของวัตถุให้ชัดเจนขึ้น

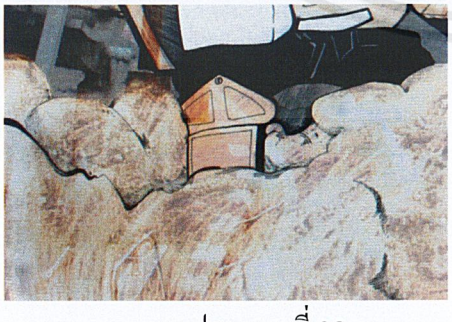
ภาพประกอบที่ 36

2. ขูดสร้างเส้นสปีดลงในภาพถ่ายเพื่อสร้างความกลมกลืนและให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างมีทิศทางในภาพถ่าย

ภาพประกอบที่ 37

1. ใช้เส้นสปีดเพื่อขับเน้นจุดเด่นของภาพให้เกิดความรู้สึกพุ่งทะยานไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว

ผลงานชุดที่ 2 พื้นผิว (Textures)

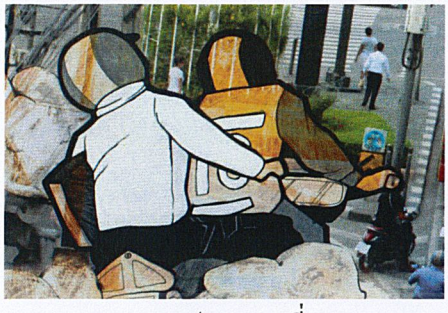


ภาพประกอบที่ 38

1. ขูดสร้างพื้นผิวให้ดูเบาบางเลียนแบบลักษณะของควันจากรถโดยการใช้วิธีขูดแบบแห้งๆเพื่อทิ้งร่องรอยการขูดไว้บนภาพให้งานดูมีมิติมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

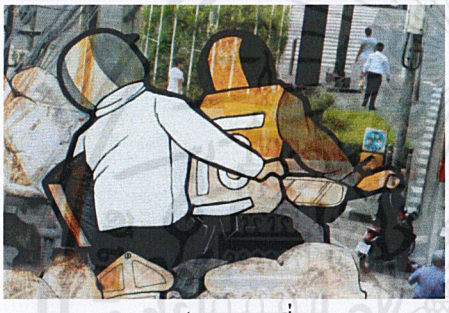
ผลงานชุดที่ 2 สี (Color)



ภาพประกอบที่ 39

1. ผลงานชิ้นนี้ใช้สีขาวและเทาเข้ามาช่วยผลักระยะในงานให้ดูมีมิติมากขึ้น

ผลงานชุดที่ 2 รูปทรง (Forms)



ภาพประกอบที่ 40

1. ผลงานชิ้นนี้มีการใช้รูปทรงตัดทอนแบบตัวการ์ตูนเพิ่มจากภาพเดิมเพื่อเล่าเรื่องราวให้ได้สอดคล้องกันภายในชุดผลงาน

ภาพประกอบที่ 41

2. ใช้คำบรรยายเสียงแบบการ์ตูนเพื่อสร้างอารมณ์ให้เหมือนการ์ตูนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดที่ 3 เส้น (Lines)

ภาพประกอบที่ 42

1. ใช้เส้นสปีดช่วยดึงสายตาไปยังตัวการ์ตูนเพื่อขับเน้นให้ดูเด่นยิ่งขึ้น

ภาพประกอบที่ 43

2. ผลงานชิ้นนี้มีการตัดเส้นดำในวัตถุระยะหน้าเพื่อคัดระยะของภาพให้ดูมีมิติมากขึ้น

ผลงานชุดที่ 3 รูปทรง (Forms)

ภาพประกอบที่ 44

1. ผลงานชิ้นนี้ใช้รูปทรงตัดทอนของตัวการ์ตูนเป็นจุดเด่นของภาพโดยใช้ภาพถ่ายเป็นเพียงฉากหลังเท่านั้นเพื่อช่วยขยายเหตุการณ์ของภาพในชุดนี้

ผลงานชุดที่ 3 พื้นผิว (Textures)

ภาพประกอบที่ 45

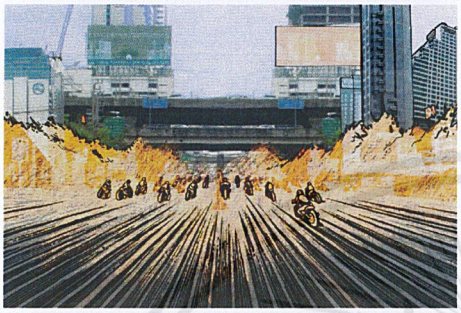
1. ผสมเทคนิคในการขูดภาพ ตัดเส้น และลงสีเพื่อสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกันในชิ้นงานเพิ่มมิติให้กับตัวงานดูน่าสนใจไม่ราบเรียบเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4 เส้น (Lines)

ภาพประกอบที่ 46

1. ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ใช้เทคนิคการวาดเส้นผสมระหว่างการเขียนปากกาละขูดภาพเพื่อนให้เกิดร่องรอย



ภาพประกอบที่ 47

2. ใช้เส้นสปีดนำสายตาให้ดึงดูดไปยังจุดเด่นของภาพสร้างแรงปะทะให้กับผลงาน

ภาพประกอบที่ 48

3. ใช้การตัดเส้นดำที่ตัวตึก อาคารเพื่อสร้างความกลมกลืนระหว่างลายเส้นของการ์ตูนกับภาพถ่าย

ผลงานชิ้นที่ 4 รูปทรง (Forms)

ภาพประกอบที่ 49

1. ใช้รูปทรงของตัวอักษรในแบบการ์ตูนมังงะมาช่วยขยายความรู้สึกของผลงาน ให้มีความใกล้เคียงกับการ์ตูนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 4 พื้นผิว (Textures)

ภาพประกอบที่ 50

1. ใช้เทคนิคการขูดแบบแห้งเพื่อสร้างพื้นผิวให้ดูเหมือนควันรถสร้างความน่าสนใจให้กับผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 สี (Color)

ภาพประกอบที่ 51

1. สีส้มในภาพเกิดจากการขูดผิวภาพออกจึงกระจายการขูดให้ครอบคุมในตัวงานเพื่อไม่ให้งานมีความโดดเกินไป

ผลงานชิ้นที่ 4 น้ำหนัก (Volume)

ภาพประกอบที่ 52

1. มีการกระจายน้ำหนักให้ทั่วผลงาน เพื่อสร้างความสมดุลให้กับตัวผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ องค์ประกอบศิลป์ถือเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์งาน เป็นสิ่งที่จะทำให้ตัวงานดูสมบูรณ์และน่าสนใจ ผู้สร้างสรรค์งานจึงต้องมีความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้

ภาพประกอบที่ 53 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชุดที่ 1

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนในลักษณะของโทนสีในแต่ละภาพ และทิศทางการเคลื่อนไหวของรถที่ไปในทางเดียวกันทำให้ภาพมีความกลมกลืนมีทิศทางการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล และชัดเจน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าจะเป็นความหลากหลายของพฤติกรรมที่ตัวละครในภาพกระทำอยู่ที่แสดงออกถึงการดำเนินชีวิตบนท้องถนนในชั่วโมงเร่งด่วนที่ต่างคนต่างรีบจึงเกิดเป็นความหลากหลายของบุคลิกตัวละครในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า มีการถ่วงน้ำหนักให้เท่ากัน เป็นดุลยภาพแบบไม่สมมาตร จุดเด่นไม่ได้ถูกจัดให้อยู่กลางภาพ จะอยู่เอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่งเพื่อเน้นจะให้เห็นทิศทางของวัตถุที่กำลังพุ่งไป และดูไม่แข็งเกินไปเพราะเป็นภาพเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหว

4. สัดส่วน (Proportion)

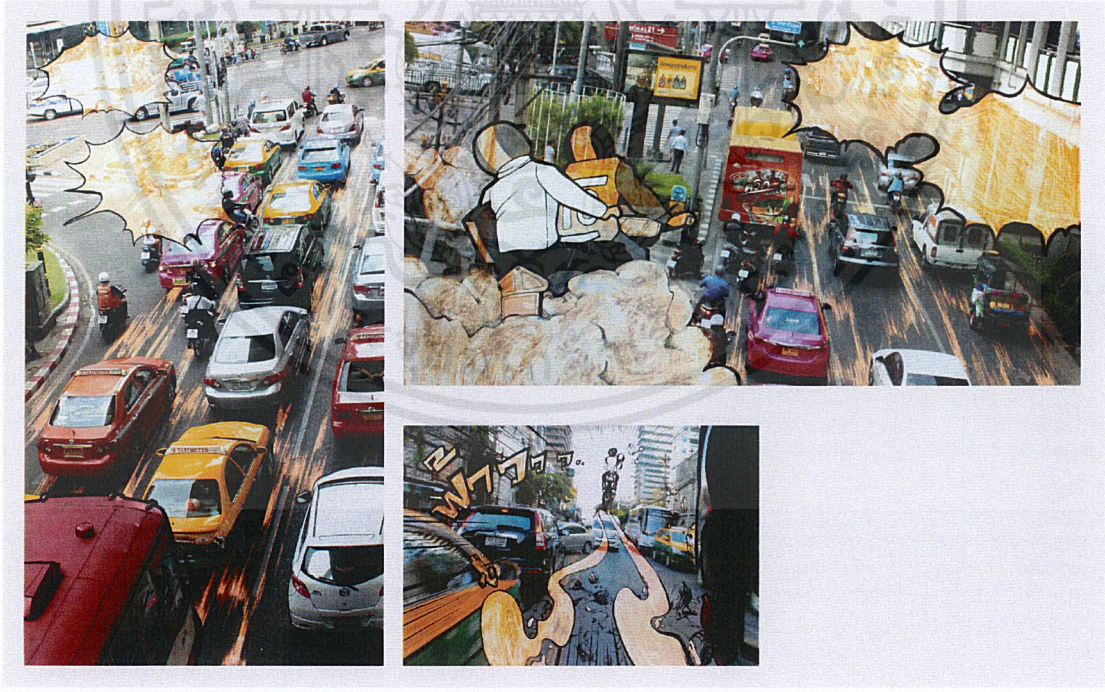
สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้าชุดนี้ค่อยข้างที่จะเท่ากันทั้งภาพเพราะเนื่องจากยังมีความเป็นภาพถ่ายเยอะกว่าจึงยังไม่ได้ถูกจัดการเรื่องสัดส่วนขององค์ประกอบมากนัก

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าใช้การตัดเส้นดำเพื่อนขับเน้นจุดเด่นให้ชัดเจนขึ้น และยังได้ใช้เส้นสปีดในการนำสายตาไปยังจุดเด่นของภาพ

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

ตัวละครที่ปรากฏในภาพมีการเคลื่อนไหวที่เด่นชัดในเรื่องของทิศทาง



ภาพประกอบที่ 54 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานให้สมดุลกันด้วยการจัดวางองค์ประกอบ และใช้เทคนิคการขูดภาพสร้างลายเส้นกระจายทั้งภาพเพื่อสร้างความกลมกลืนไม่ให้ตัวการ์ตูนโดดไปจากภาพถ่ายมากนัก

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานอยู่ที่ตัวเทคนิคภายในชิ้นงานที่มีทั้งการขูด กาสรวาดเส้น ลงสีเพื่อเพิ่มพื้นผิวสร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน

3. ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีขนาดของสัดส่วน ใช้การกระจายของเส้นเพื่อให้เกิดความสมดุลกัน

4. ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ อยู่ที่ตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างขึ้นมาเหนือความจริงล้อเลียนการขับรถจักยานยนต์ของวินมอเตอร์ไซค์ให้ดูพุ่งทะยานเกินจริงเพื่อสร้างอารมณ์ให้กับชิ้นงาน

5. ความเคลื่อนไหว (Movement)

ข้าพเจ้าได้สร้างเส้นสปีดเพื่อนำสายตาเน้นให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่ดูรวดเร็วและรุนแรงเพื่อบ่งบอกทิศทางของการเคลื่อนไหวรถยนต์ได้อย่างชัดเจน

ภาพประกอบที่ 55 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานชิ้นนี้สร้างความกลมกลืนโดยการใช้เส้นสปีดเพื่อเชื่อมรูปทรงภายในภาพให้สอดคล้องกลมกลืนกัน และในชุดผลงานยังมีตัวละครดำเนินเรื่องเพื่อสร้างความสอดคล้องกันให้แก่ตัวผลงานแต่ละชิ้น

2. ความหลากหลาย (Variety)

ในผลงานชุดนี้ใช้มุมมองการการวางภาพที่หลากหลาย มีทั้งระยะกลางและระยะใกล้ ขยายให้เห็นถึงสีหน้าอารมณ์ของตัวละคร

3. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของตัวภาพ เกิดจากการจัดวางรูปทรงและลายเส้นให้ถ่วงดุลกันภายในภาพไม่ให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งดูโดดเกินไป

4. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของรูปทรงตัวละครในแต่ละภาพจะลดทอนมีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากันเพื่อแสดงระยะของภาพในแต่ละชิ้นงาน

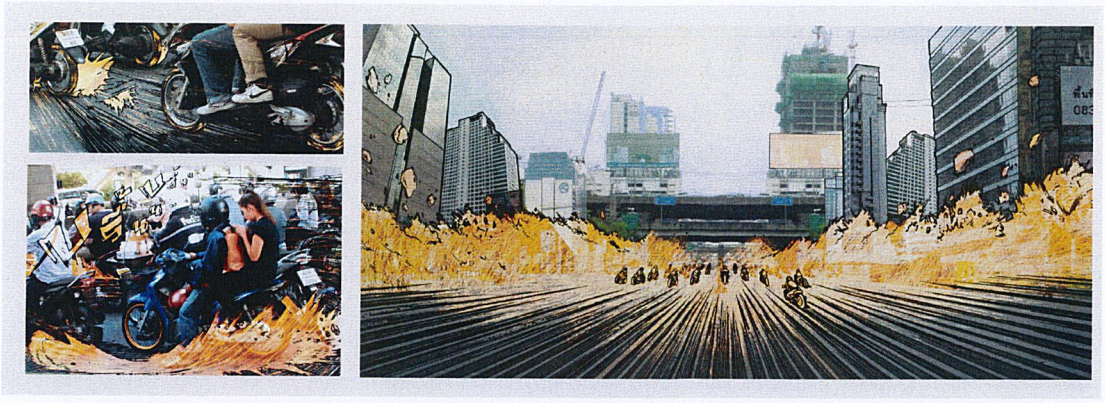
5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างรูปทรงตัวละครที่แสดงท่าทางเหมือนกำลังพุ่งออกมาจากภาพสร้างแรงปะทะให้กับตัวผลงานให้ดูน่าสนใจ และใช้เส้นช่วยนำสายตาดึงดูดไปยังตัวละคร

6. ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในผลงานชุดนี้มีความเคลื่อนไหวในลักษณะการเล่าเรื่องเป็นภาพต่อภาพเหมือนการเล่าเรื่องในแบบการ์ตูนมังงะโดยมีตัวละครเชื่อมโยงเรื่องราวในภาพให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 56 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชุดที่ 4

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ในผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนกันในเรื่องของรูปทรงที่เป็นรูปทรงสถาปัตยกรรมที่เป็นพื้นหลังของภาพที่เป็นเส้นแนวตั้งและยังมีเส้นทแยงของเส้นสปีดลากผ่านขึ้นไปเพื่อเชื่อมรูปทรงภาพในชิ้นงาน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ผลงานชุดนี้มีความหลากหลายในด้านมุมมองของภาพที่บอกเล่าเรื่องราวแบบการเล่าแบบการ์ตูนมังงะโดยมีการแบ่งเป็นระยะ ใกล้ กลาง ไกล เพื่อลำดับเหตุการณ์ในภาพให้รู้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

3. ความสมดุล (Balance)

ใช้ความสมดุลเท่ากันทั้งสองด้าน แบ่งน้ำหนักของภาพให้เท่าๆกันไม่ให้ตัวภาพดูโอนเอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่ง ทำให้ตัวงานดูมีเอกภาพ

4. **ความเคลื่อนไหว (Movement)**

ใช้เส้นสปีดในการขับเน้นทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครในชิ้นงานให้ดูรุนแรง รวดเร็ว และชัดเจนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
บทสรุป

ข้าพเจ้าเริ่มแนวความคิดจากสิ่งที่ชอบ สนใจมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมองจากสิ่งรอบตัวที่ข้าพเจ้าประสบพบเจอมาจากการดำเนินชีวิต จึงนำเหตุการณ์เหล่านั้นมาเสนอเรื่องราวผ่านทัศนคติของข้าพเจ้า ล้อเลียนสถานการณ์บนท้องถนนในช่วงเวลาเร่งด่วนที่น่าเบื่อหน่ายและตรึงเครียด ให้ดูมีสีสัน สนุกสนานลดทอนความรู้สึกตรึงเครียดออกไป ผ่านการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่ผสมผสานระหว่างมิติความเป็นจริงและการ์ตูน โดยไม่ได้ตัดสินว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นดีหรือไม่ดี ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้าเพียงแต่เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองในแบบการ์ตูนผ่านผลงานจิตรกรรมสื่อผสมภายใต้หัวข้อ “จินตนาการในชั่วโมงเร่งด่วน”

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ข้าพเจ้าพบปัญหาหลายอย่าง ปัญหาหลักในการสร้างสรรค์ผลงานขอองข้าพเจ้าคือ ความไม่ชำนาญในการใช้อุปกรณ์กล้องถ่ายรูปทำให้การจัดวางองค์ประกอบของภาพถ่ายควบคุมให้ใกล้เคียงกับแบบร่างการ์ตูนได้ยาก และอุปกรณ์ที่ใช้มีคุณภาพไม่เพียงพอในการล้างอัดขยายภาพไฟล์ใหญ่ ทำให้คุณภาพของภาพถ่ายลดลงมีความไม่คมชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

artbangkok. 2556. **ดวงตาเห็นธรรม.** [Online]. Available : http://www.artbangkok.com/?p=18862.

Design around me. 2546. **BANKSY ,KING OF STREET ART.** [Online]. Available : http://designaroundme.blogspot.com/2012/05/banksy-king-of-street-art.html.

tlcthai. 2557. **CNN ยกมอเตอร์ไซค์วินเมืองไทย ติดโผกิจกรรมเสี่ยงตายทั่วโลก.** [Online]. Available : http://news.tlcthai.com/news/329352.html.

photochumpol. 2542. **ความสำคัญของการถ่ายภาพ** . [Online]. Available : http://photochumpol.wikispaces.com/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%84%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%96%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E.

bigcamera. 2556. **การถ่ายภาพทิวทัศน์ในเมือง CITYSCAPE PHOTOGRAPHY**. [Online]. Available : http://www.bigcamera.co.th/triptrick/detail/233.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

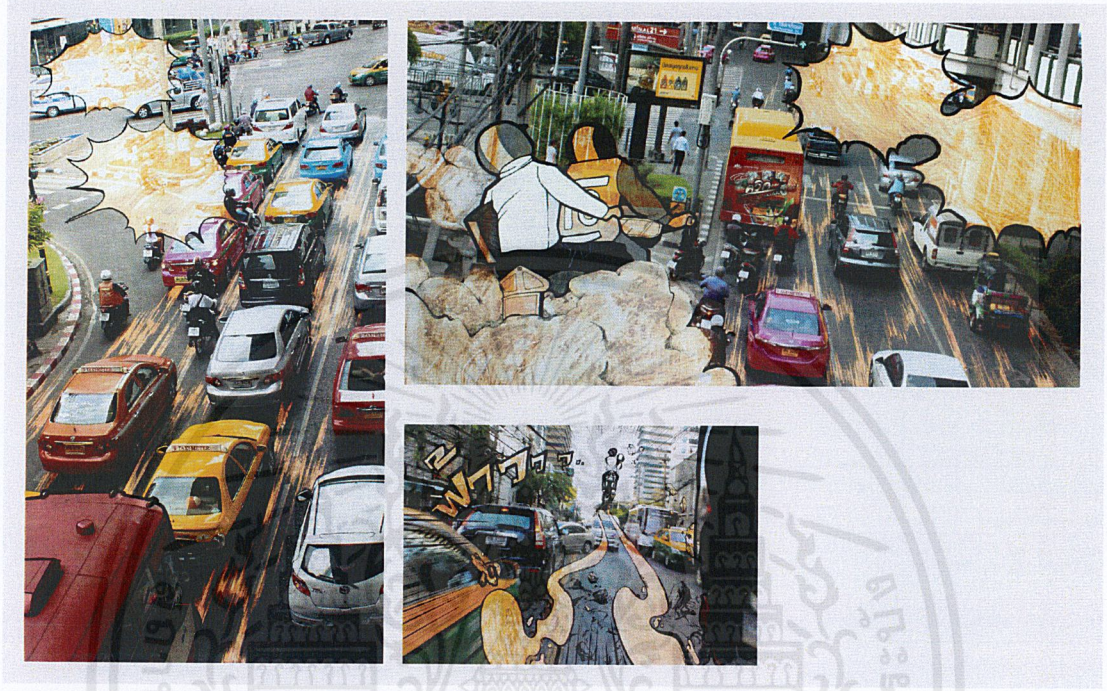
ผลงานศิลปะ

ภาพประกอบที่ 57 ชื่อผลงาน ทางด่วนพิเศษ

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 58 ชื่อผลงาน สู่ความเวิ้งว้าง อันไกลโพ้น

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

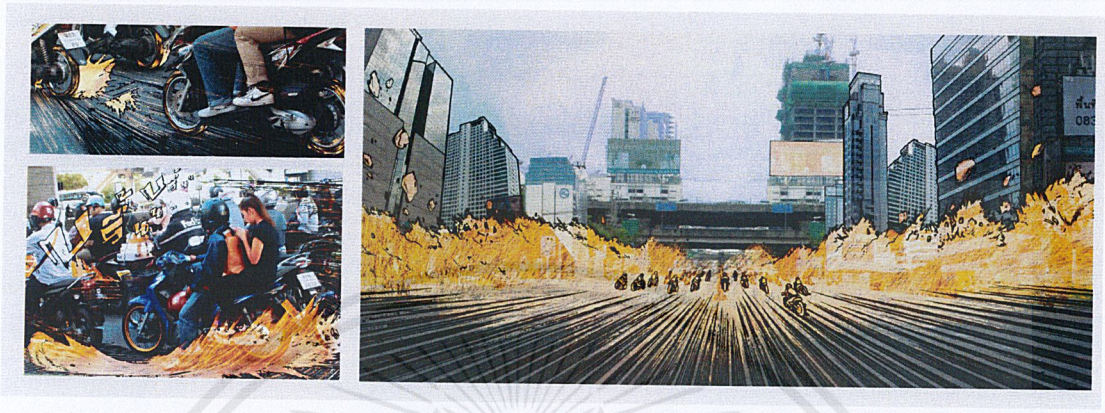
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบที่ 59 ชื่อผลงาน จะสายไม่ได้!

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 60 ชื่อผลงาน GO GO GO!

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว สุชานาฏ ธนันท์วงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	18 ธันวาคม 2535 ที่นครสวรรค์
ที่อยู่	856/43 ม.9 ถ.สวรรค์วิถี ต.นครสวรรค์ตก อ.เมือง จ.นครสวรรค์ 60000
ประวัติการศึกษา	โรงเรียนเซนต์โยเซฟ นครสวรรค์
	โรงเรียนนครสวรรค์
	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้