

จิตรกรรมนามธรรมจากความทรงจำในวัยเด็ก

The arts of remembrance from childhood



นางสาว จูฑา จินตอนันต์กุล

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559 – 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม



.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



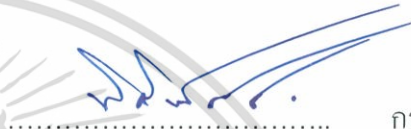
..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



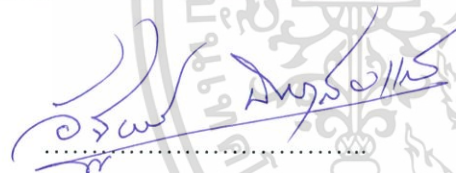
..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล. โอภาสจรัส นันทวัน)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)



..... กรรมการ

(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)



..... กรรมการ

(อาจารย์ฉันทันท์ บัวลอย)



..... กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันท)



..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จิตรกรรมนามธรรมจากความทรงจำในวัยเด็ก
	The arts of remembrance from childhood
ชื่อ	นางสาว จูฑา จินตอนันต์กุล
รหัสนักศึกษา	56020491
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้ามีความรู้สึกต่องานศิลปะเปรียบเสมือนภาษาที่สามารถสื่อสารได้แทนการพูด หรือ การเขียนภาษาภาพที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาเรียนรู้เป็นภาษาที่มีความวิจิตรงดงามไม่ต่างจากภาษาใดๆ ข้าพเจ้าจึงเลือกหยิบเรื่องที่เป็นเรื่องใกล้ตัวมีผลต่อความรู้สึกของข้าพเจ้ามาเรียงร้อยเรียบเรียงใหม่ ให้เป็นภาษาจิตรกรรมด้วยเรื่องที่จะทำให้ผู้ชมเพลิดเพลินและสนุกสนานไปกับเรื่องราวบนผืนผ้าใบอย่างไม่รู้จบ

ความทรงจำเกี่ยวกับพื้นที่ในความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้าอาจไม่ใช่แค่สนามหญ้าสีเขียวหรือสนามเด็กเล่นที่มีเพื่อนตัวเล็กๆ ค่อยวิ่งเล่นด้วยกันเท่านั้นแต่สิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงสถานที่ที่โตมาด้วยกันในความเป็นเด็กยุคดิจิทัลข้าพเจ้ายังเติบโตมากับสื่อการ์ตูนบนโทรทัศน์ยังได้เล่นสนุกสนานกับภาพบนหน้าจอโทรทัศน์ที่อยู่ตรงหน้าเป็นประจำทุกวันวันละหลายเวลาภาพที่สามารถจะสื่อสารกับคนในวัยเดียวกันหรือผู้ที่มีประสบการณ์ร่วมกับภาพเหล่านี้ได้ ข้าพเจ้ามองภาพฉากในการ์ตูนเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นเป็นพื้นที่ที่หนึ่งเหตุการณ์เหตุการณ์หนึ่งที่ไร้ขอบเขต หลุดพ้นจากสภาวะความเป็นจริงมีอิสระในพื้นที่นั้นในห้วงเวลานั้นๆ อยู่กับจินตนาการที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อสารและจินตนาการต่อจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นบนหน้าจออย่างสนุกสนานผ่อนคลายไร้ขอบเขตจึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมชุดนี้ด้วยวิธีการนำภาพที่จดจำได้ในความรู้สึกนำเอาทัศนธาตุต่างๆ ในการ์ตูน เช่น สี รูปทรง และฉากต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ผู้คนที่มีความประสบการณ์ร่วมกันจะสามารถจำได้ว่ารูปทรงเหล่านี้มีที่มาที่ไปมาจากที่ใด นำเอาภาพที่ชื่นชอบมาสร้างใหม่ด้วยวิธีการปะติด (collage) แสดงความรู้สึกผ่านพื้นผิวที่ตั้งใจจะสื่อสารในแต่ละพื้นที่บนผืนผ้าใบเพื่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานต้นตอต้นใจกับเส้นสี และสีแปร่งที่ดูอิสระสนุกสนานไร้ขอบเขตของความเป็นจริงโดยไม่ต้องกังวลภาพที่เสมือนจริงเพียงแค่อ่ายทอดความรู้สึกผ่านสีสัน รูปทรง และร่องรอยของแปร่งเท่านั้น

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า



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	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูน	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	13
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	18
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	19
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	19
3.2 กระบวนการสร้างงาน	27
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	31
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	31
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	31
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	44
บทที่ 5 บทสรุป	68
เอกสารอ้างอิง	69
ภาพผลงานศิลปะ	70
ประวัติผู้เขียน	75

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพทัศนธาตุจากการ์ตูน (เอฟเฟกแสง)	9
2. ภาพทัศนธาตุจากการ์ตูน (เอฟเฟกที่แสดงออกถึงความเร็ว)	9
3. ภาพทัศนธาตุจากการ์ตูน (เอฟเฟกที่แสดงถึงความรุนแรง)	10
4. ภาพทัศนธาตุจากการ์ตูน (เอฟเฟกการระเบิด)	10
5. ภาพทัศนธาตุจากการ์ตูน ((เอฟเฟกการระเบิด)	11
6. ภาพทัศนธาตุจากการ์ตูน (ฉากที่เป็นภาพจำ)	11
7. Dutch Interior I	12
8. วาซีลี คาคินสกี (Wassily Kandinsky)	13
9. Composition VIII	14
10. Composition IV	14
11. ทาเคชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)	15
12. Hiropon	16
13. My Lonesome Cowboy	17
14. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 1	19
15. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 1	20
16. ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 1	20
17. ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 1	21
18. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 2	22
19. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 2	22
20. ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 2	23
21. ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 2	23
22. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 3	24
23. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 3	25
24. ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 3	25
25. ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 3	26
26. แบบร่างที่นำมาขยาย	27
27. ภาพแสดงขั้นตอนที่ 3	28
28. ภาพแสดงขั้นตอนที่ 4	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
29. ภาพแสดงขั้นตอนที่ 5	29
30. ภาพแสดงขั้นตอนที่ 6	29
31. ภาพแสดงขั้นตอนที่ 7	30
27. ภาพแสดงขั้นตอนที่ 8	30
33. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 1	32
34. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 2	32
35. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 3	33
36. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 4	33
37. ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 1	34
38. ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 2	34
39. ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 3	35
40. ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 4	35
41. ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชั้นที่ 1	36
42. ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชั้นที่ 2	36
43. ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชั้นที่ 3	37
44. ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชั้นที่ 4	37
45. ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 1	38
46. ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 2	38
47. ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 3	39
48. ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 4	39
49. ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 1	40
50. ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 2	40
51. ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 3	41
52. ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 4	41
53. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชั้นที่ 1	42
54. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชั้นที่ 2	42
55. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชั้นที่ 3	43
56. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชั้นที่ 4	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
57. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชั้นที่ 1	44
58. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชั้นที่ 1	45
59. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชั้นที่ 1	46
60. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน ผลงานชั้นที่ 1	47
61. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชั้นที่ 1	48
62. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 1	49
63. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชั้นที่ 2	50
64. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชั้นที่ 2	51
65. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชั้นที่ 2	52
66. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน ผลงานชั้นที่ 2	53
67. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชั้นที่ 2	54
68. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 2	55
69. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชั้นที่ 3	56
70. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชั้นที่ 3	57
71. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชั้นที่ 3	58
72. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน ผลงานชั้นที่ 3	59
73. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชั้นที่ 3	60
74. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 3	61
75. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชั้นที่ 4	62
76. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชั้นที่ 4	63
77. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชั้นที่ 4	64
78. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน ผลงานชั้นที่ 4	65
79. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชั้นที่ 4	66
80. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 4	67
81. ภาพงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	71
82. ภาพงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	72
83. ภาพงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	73
84. ภาพงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความทรงจำเกี่ยวกับพื้นที่ในความทรงจำในวัยเด็กที่เติบโตมากับสื่อการ์ตูนบนโทรทัศน์ ภาพที่สามารถจะสื่อสารกับคนในวัยเดียวกันหรือผู้ที่มีประสบการณ์ร่วมกับภาพเหล่านี้ได้ ข้าพเจ้า มองภาพฉากในการ์ตูนเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นเป็นพื้นที่หนึ่งเหตุการณ์เหตุการณ์หนึ่งที่เรา ชอบเขตหลุดพ้นจากสภาวะความเป็นจริงมีอิสระในพื้นที่นั้นในห้วงเวลานั้นๆ อยู่กับจินตนาการที่ ผู้เขียนต้องการจะสื่อสาร และจินตนาการต่อจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นบนหน้าจออย่างสนุกสนานผ่อนคลาย ไร้อุปสรรคจึงเกิดแรงบันดาลใจจากทัศนธาตุในการ์ตูนมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรม เพื่อ ต้องการที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเหตุการณ์นั้นในห้วงเวลานั้น ไม่ต้องยึดติดกับความเป็นจริงจกด้อยอารมณ์ความรู้สึกหลังจากที่ได้ดูจึงนำความรู้สึกที่ได้จากห้วงเวลานั้นมาสร้างสรรค์เป็น ผลงานจิตรกรรมนามธรรม ด้วยวิธีการกลับไปย้อนดูการ์ตูนหลายๆ เรื่องที่ได้ดูมาในช่วงวัยเด็กจด จอหน้าจอเป็นเวลานานแล้วนำเอาภาพที่ชอบภาพที่ให้ความสนุกสนานจากการ์ตูนมาสร้างสรรค์ ผลงานใหม่ให้คนดูรู้สึกถึงความตื่นเต้นความลุ้นหลุ้นตาเกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้นกับพื้นที่ที่ อิสระไร้ขอบเขต และเพื่อให้เกิดความงดงามทางทัศนธาตุ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

สื่อโทรทัศน์มีผลกระทบทั้งด้านบวก และลบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีอิทธิพลกับเด็ก และวัยรุ่น ทั้งนี้มีการถ่ายทอดรายการในหลายรูปแบบที่เราเห็น ได้ชัดเจน ไม่ว่าจะทั้งดี และไม่สื่อโทรทัศน์ อาจจะไม่ส่งผลกระทบต่อวัยผู้ใหญ่เท่ากับวัยเด็ก และวัยรุ่นเพราะสามารถแยกแยะระหว่างการ แสดงกับความจริงได้ในระยะเวลาที่เด็กดู โทรทัศน์นั้นมีผลต่อการพัฒนาของเด็ก ยิ่งดูนานก็ยิ่งได้รับ อิทธิพลจากโทรทัศน์มากขึ้นจนเกิดความสับสนขาดความสามารถในการแยกโลกมาในจอโทรทัศน์ ออกจากโลกแห่งความจริงได้

สื่อการ์ตูนที่ข้าพเจ้าเลือกมาทำงานเนื่องจากเป็นสื่อที่มีผลกับคนหมู่มากเป็นสื่อที่แพร่หลาย มีความสามารถในการสื่อสารกับคนทุกเพศทุกวัยไม่เฉพาะเจาะจงช่วงอายุสักเท่าไรหรืออาจด้วย เนื้อหาที่จรรโลงใจผ่อนคลายจากความเครียดต่างๆ ที่เจอมาในโลกของความจริงสามารถแสดงภาพ ความรู้สึกในความไม่จริงออกมาจนเกิดเป็น โลกใบใหม่ โลกใบนี้สามารถรวบรวมผู้คนที่มีความชื่นชอบเหมือนๆ กันมารวมกลุ่มทำกิจกรรมบางอย่างหรือแลกเปลี่ยนพูดคุยในเรื่องที่ชอบได้เป็น จำนวนมาก

เมื่อข้าพเจ้าอยู่ในช่วงเด็กจดจำอยู่กับการ์ตูนเป็นเวลานานจนเสมือนเกิดเป็นโลกใบใหม่ในจินตนาการมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพที่อยู่ตรงหน้า สี สัน เฝเฟก แสง เฝเฟกที่แสดงออกถึงความเร็ว ความรุนแรง การระเบิด การพุ่งชน ทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น เสมือนว่าได้หลุดเข้าไปอยู่ในจอโทรทัศน์ได้โต้ตอบกับตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบเกิดเป็นโลกของการ์ตูนที่นำเอาเฝเฟกแสงวาวๆ เฝเฟกที่แสดงออกถึงความเร็ว ความรุนแรง การระเบิด การพุ่งชน ภาพฉากที่เป็นภาพจำที่ไม่่ว่าจะใครที่เคยดูก็จะจำได้ อาคารหลังนี้ ต้นไม้แบบนี้ แสงสีแบบนี้ได้สร้างภาพใหม่ด้วยวิธีการปะติดภาพ (collage) ทั้งหมดใหม่อีกครั้ง ข้าพเจ้านำความประทับใจจากเส้นสีแสงรูปทรง จัดสรรทัศนธาตุ ที่ได้จากภาพของการ์ตูนมาสร้างสรรค์ใหม่ให้เกิดเป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรม เพื่อให้คนดูรู้สึกถึงความตื่นเต้นความคุ้นหูคุ้นตาจากสีรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์ที่หยิบจับมาจากภาพของการ์ตูนที่เขียนจากภาพนิ่งแบบเฟรมต่อเฟรมมาซ้อนภาพจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่เราได้ดูกันผ่านโทรทัศน์มาแปลงให้เป็นภาพนิ่งโดยการรวบรวมอารมณ์ความรู้สึกจากโลกการ์ตูนมาสร้างให้เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น บนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ที่อยู่ตรงหน้าแปลงผิวจากผิวฉูดฉาดผิวที่ราบเรียบมาเป็นผิวต่างๆ ที่แตกต่างกัน และสื่อสารอารมณ์ในแต่ละจุดได้แตกต่างกันพื้นผิวในบางจุดที่ราบเรียบพุ่งเหมือนคลื่นหมอกที่เป็นผลมาจากพื้นผิวอีกจุดที่มีความรุนแรงของสีแปร่งทำให้คนดูจินตนาการถึงการระเบิดการแตกการกระแทกอย่างสนุกสนานด้วยสี สัน และทิศทางของรูปทรงที่มีลักษณะพุ่งไปในทิศทางใดทางหนึ่งให้คนดูได้รู้สึกถึงความสนุกสนาน และความอิสระของภาพจากชุดสี และรูปทรงประหลาดที่อยู่ตรงหน้า

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวจากการที่ได้ดูการ์ตูนนำมาแปลงให้เป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรมเปลี่ยน ภาพ จากการ์ตูนที่เป็นรูปแบบกราฟิกมาสู่ผลงานจิตรกรรมเปลี่ยนการรับรู้ใหม่ของคนดู
2. ดึงอารมณ์ความรู้สึกที่ได้จากภาพเคลื่อนไหวให้เกิดเป็นภาพใหม่ที่เป็นภาพนิ่งด้วยตัวข้าพเจ้าเองที่เป็นสื่อกลางเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้สึก โดยนำภาพจำหลักๆ ของเรื่องมาประกอบสร้างให้เป็นพื้นที่ใหม่ขึ้น
3. ย้อนกระบวนการของภาพที่มาจากการเล่นเป็นแผ่นๆ แล้วนำมาประกอบกันให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนำมาแปลงให้เป็นภาพนิ่งอีกครั้ง
4. ผลที่คาดว่าจะได้รับอยากให้ผู้ดูรู้สึกคล้อยตามกับอารมณ์ความรู้สึกบนผลงานจิตรกรรมไม่มากนักน้อยรู้สึกถึงความสนุกสนานความอิสระอย่างไร้ขอบเขตจากรูปทรงหรือสีต่างๆ ที่ไม่มีในความเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ความนิยมธรรมที่ได้มาจากการ์ตูนเรื่องที่เคยดูในสมัยเด็กนำกลับมาดูใหม่อีกครั้ง
นำไปสู่ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ
2. รูปแบบจิตรกรรมนามธรรม
3. กรรมวิธีการจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน
4. ผลงานมีจำนวน 4 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 200 x 260 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 200 x 150 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 220 x 170 เซนติเมตร
 - 4.4 ขนาด 220 x 170 เซนติเมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปะ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูน

การ์ตูน (cartoon) หมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสำนิยมหรืออสังนิยมกึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริงเพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนการแบบเชิงศิลปะ

เริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงเรเนซองต์ ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มียุคที่มาจากภาษาอิตาเลียน catone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ และในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบเฟรสโก (เป็นงานภาพพวกลี้น้ำมัน) โดยเฉพาะผลงานของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี และ ราฟาเอลนั้นจะมีราคาสูงมากและจากนั้น การ์ตูนของแต่ละชาติ และแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไปมีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือเรียกกันว่า คอมิก (comic) ในยุคอดีตการ์ตูนหมายถึงภาพร่าง หรือภาพวาดที่ใช้เรียนใช้ศึกษาแทนภาพจริง ในปัจจุบันการวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งเหมือนจริงไม่เหมือนจริงเพื่อ การเสียดสี ล้อเลียน ความขบขันในปัจจุบันการ์ตูนจะมาในรูปแบบของแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคที่นิยมสร้างการ์ตูนในปัจจุบัน ใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะของมนุษย์ความเป็นการ์ตูนในแต่ละพื้นที่ของโลกก็มีพัฒนาการที่ไม่เหมือนกันชื่อที่ใช้เรียกการ์ตูนแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

2.1.1 คอมิก (comic)

หมายถึงหนังสือการ์ตูนของประเทศใน โลกตะวันตก เพราะการ์ตูนทั้งสองประเภทมีแนวทางการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

โดยเริ่มต้นที่ ยุโรป สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยมีการค้นพบภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษในปี 1843 นิตยสาร Punch ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการ ซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆ อย่าง เยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆ

ในปี 1884 Ally Sloper's Half Holiday ก็เป็นนิยายสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วย ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆ ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ในสหรัฐฯ ก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวขำขันเป็นหลัก

ในปี 1929 ดิน ดิน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ซึ่งตีพิมพ์ลงสีขาวดำในขณะนั้นส่วนการ์ตูนภาพสีนั้นก็เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐ และ The Funnies ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือจะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น เพื่อเป็นขวัญและกำลังใจให้กับคนทั่วโลก และในปัจจุบันนั้นการ์ตูนฝรั่งก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้นเนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้นรวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น และมีการให้ทุนการศึกษาในการพัฒนาด้านการ์ตูน

ในปี 1980 การ์ตูนญี่ปุ่นที่เรารู้จักกันอยู่ทุกวันนี้ไม่ได้ถือกำเนิดที่ญี่ปุ่นแต่เริ่มต้นที่อเมริกา ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ก่อนหน้านี้อเมริกามีเพียงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์มีภาพประกอบเพียงภาพหรือสองภาพกับมีคำบรรยายนอกกรอบเท่านั้นต่อมา

ในปี ค.ศ. 1986 หนังสือพิมพ์ The Yellow Kid ในกรุงนิวยอร์กก็นำเสนองานการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันเป็นครั้งแรกอีก 24 ปีต่อมาการ์ตูนแบบเดียวกันจึงเริ่มปรากฏในญี่ปุ่น และฝรั่งเศสในเวลาใกล้เคียงกัน

2.1.2 มังงะ (manga)

ใช้เรียกหนังสือ และนิยายสารการ์ตูนที่ผลิตขึ้นในญี่ปุ่นหลังโดยการ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาต่อมาจนมีลักษณะเฉพาะตัวที่เรียกว่า มังงะจริงๆ แล้วมังงะมีลักษณะทั้งรวม และแตกต่างจากการ์ตูนในโลกตะวันตกลักษณะร่วมคือ มีองค์ประกอบพื้นฐานสามอย่างเหมือนกัน คือ กรอบสี่เหลี่ยม ภาพลายเส้น และคำพูดส่วนสิ่งที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนก็คือ ลักษณะภาพลายเส้น และเนื้อหาของการ์ตูนภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นแตกต่างจากการ์ตูนตะวันตกตรงที่ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ดวงตาของเด็กผู้หญิงมีขนาดใหญ่ล้อมรอบด้วยขนตาเส้นโตๆ ดวงตามีประกายรูปดาว แสดงออกถึงบุคลิกแจ่มใสร่าเริง หรือถ้าเป็นดวงตาของตัวการ์ตูนที่อยู่ในมิติอื่น เช่น ปีศาจ ดวงตาจะว่างเปล่าเป็นสีขาว เป็นต้น ขณะที่การ์ตูนของตะวันตกจะเน้นที่ความเสมือนจริงเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนตะวันตกก็แตกต่างกันอย่างชัดเจน การ์ตูนตะวันตกส่วนใหญ่สร้างขึ้นสำหรับเด็กขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่บุคคลสำคัญผู้เริ่มต้นพัฒนาเนื้อหาการ์ตูนญี่ปุ่นให้มีความหลากหลายขึ้นจนกลายมาเป็นต้นแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และได้รับยกย่องให้เป็นบิดาของการ์ตูนญี่ปุ่น คือ

โอซามุ เทสซึกะ ตัวการ์ตูนของเขาจะมีพัฒนาการทางอายุจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่งทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามอ่านไปได้เรื่อยๆ ขณะที่อายุของตัวการ์ตูนในโลกตะวันตกยุคหนึ่งอยู่กับที่ แต่โอซามุ เทสซึกะ กลับทำให้ตัวการ์ตูนของเขาเติบโตขึ้นทำให้คนอ่านสามารถติดตามอ่านได้ต่อเนื่องแม้ว่าจะมีอายุมากขึ้น และนี่เองเป็นเหตุให้ความคิดความเชื่อที่ว่าเด็กๆ ควรหยุดอ่านการ์ตูนหลังจากเรียนจบชั้นประถมลดน้อยลง และกลุ่มคนอ่านการ์ตูนก็มีความหลากหลายมากขึ้นเห็นได้จากในช่วงศตวรรษ 1980 ประมาณครึ่งหนึ่งของตลาดคนอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นผู้ใหญ่จากความต่างในเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นกับการ์ตูนในประเทศตะวันตกรวมถึงความรู้ของคนทั่วไปที่ว่าการ์ตูนเป็นเรื่องของเด็กทำให้หลายคนเกิดอาการแปลกใจเมื่อเห็นผู้ใหญ่ชาวญี่ปุ่นยังคงยืนอ่านการ์ตูนบนรถไฟใต้ดิน และในบางประเทศก็มีการเซ็นเซอร์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเข้าไปฉายในประเทศของตนโดยใช้มาตรฐานเดียวกับภาพยนตร์สำหรับเด็กซึ่งนับเป็นความเข้าใจผิด ในประเทศฝรั่งเศสเคยมีการเซ็นเซอร์ฉากผู้ใหญ่เมาเหล้าในการ์ตูนเรื่อง Maison Ikkoku ซึ่งจริงๆ การ์ตูนเรื่องนี้ผลิตขึ้นสำหรับกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15 ถึง 25 ปี แต่ทางฝรั่งเศสนำมาฉายในช่วงรายการสำหรับเด็ก โดยเปลี่ยนให้ตัวการ์ตูนคิมึน้าเมานาวแทนคิมึน้าเมาเหล้าทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าคนญี่ปุ่นเมาน้ำเมานาวปัจจุบันมังงะแบ่งออกเป็นหลายประเภทครอบคลุมกลุ่มคนตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยกลางคนมีทั้งที่เป็นหนังสือเล่ม และนิตยสารรายสัปดาห์

2.1.3 การ์ตูนแอนิเมชัน

แอนิเมชัน มีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวาจากรากศัพท์จากคำว่า anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิตแต่ต่อมาแอนิเมชันก็มีความหมายตามที่เข้าใจกันในปัจจุบันนี้ก็คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ส่วนแอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อยๆ ซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็ว มากกว่าหรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบัน 24เฟรม ต่อ 1 วินาที) ส่วน อนิเม ก็เป็นคำอีกคำหนึ่งที่ใช้กันบ่อยๆ นั่นก็เป็นคำที่ ญี่ปุ่น เรียกแอนิเมชันกันแบบย่อๆ แตกต่างกับแอนิเมชันของฝรั่ง เพราะแอนิเมชันจะเน้นการเล่าเรื่องมากกว่าภาพเคลื่อนไหวความเป็นมาของแอนิเมชันในแต่ละพื้นที่ของโลกก็มีพัฒนาการที่ไม่เหมือนกันซึ่งแต่ละท้องถิ่นที่มีพัฒนาการดังนี้

2.1.4 แอนิเมชันโลกตะวันตก

แอนิเมชันแต่ละเรื่องในยุคแรกนั้นจะดัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ ที่ยุโรปในปี 1908 แอนิเมชันก็ได้ถือกำเนิดขึ้นใน โลกนั้นก็คือเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Courtet ผู้กำกับชาวฝรั่งเศสส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลกนั้นก็คือ Satire du Pt Irigoyen ของอาร์เจนติน่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปี 1917 และตามด้วย The Adventure of Prince Achmed ในขณะเดียวกันที่สหรัฐฯ ก็มี การเริ่มต้นพัฒนาด้านแอนิเมชันซึ่งหนึ่งในช่วงแรกๆ ก็มี Koko the Clown และ Felix the Cat

ในปี 1923 วอลท์ ดิสนีย์ ก็ถือกำเนิดขึ้นด้วยหลังจากที่ วอลท์ ดิสนีย์ ได้กำเนิดขึ้นก็ทำให้เกิดยุคทองของแอนิเมชันของดิสนีย์ในช่วงระยะเวลาถึง 20 ปีเลยทีเดียวในปี 1928 มิกกี้ เมาส์ก็ถือกำเนิดขึ้นตามด้วย พลูโต กู๊ฟฟี โดแนลด์ ด้ก เป็นต้น และในปี 1937 สโนว์ไวท์ และคนแคระทั้ง 7 ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของ ดิสนีย์ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และทยอยมีแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ตามมา เช่น Pinocchio, Fantasia ,Dumbo, Bambi ,Alice in Wonderland, Peter Pan จากนั้นก็มีการตั้งสตูดิโอของ Warner Brother,MGM และ UPA ในช่วงปี 1960 หลังจากที่ภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จก็ก่อให้เกิดธุรกิจแอนิเมชันบนจอโทรทัศน์ขึ้นมาซึ่งมีทั้งการ์ตูนของดิสนีย์ และการ์ตูนพวกฮีโร่ทั้งหลายอย่าง ซูเปอร์แมน แบทแมน ฯลฯ และในขณะเดียวกันก็มีการศึกษาการทำแอนิเมชัน 3 มิติอีกด้วยเวลาที่ได้ล่วงมาถึงช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ของดิสนีย์ก็ถึงคราวซบเซา แต่ทว่าในปี 1986 The Great Mouse Detective ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของโลกที่นำเอา 3D แอนิเมชันมาใช้ด้วย ซึ่งก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์ก็กลับมาได้รับความนิยมใหม่อีกครั้งหนึ่งทั้ง Beauty and the Beast, Aladin ,Lion King ในปี 1995 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกของโลกอย่าง Toy Story ก็ถือกำเนิดขึ้น และทำให้มีการสร้างสรรคงานแอนิเมชัน 3 มิติอีกหลายๆ งานต่อมาจนถึงปัจจุบันรวม ไปถึงมีการทำแอนิเมชันเพื่อจับกลุ่มคนดูที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย อย่างเช่น The Simpsons ,South Park และมีการยอมรับแอนิเมชันจากประเทศอื่นๆ มากขึ้นอีกด้วย

2.1.5 แอนิเมชันญี่ปุ่น

การพัฒนาแอนิเมชันในญี่ปุ่นนั้น ก็มีประวัติศาสตร์มายาวนานสันนิษฐานว่าน่าจะเริ่มต้นประมาณปี 1900 บนฟิล์มขนาด 35 มม. เป็นแอนิเมชันสั้นๆ เกี่ยวกับทหารเรือหนุ่มกำลังแสดงความเคารพ และใช้ทั้งหมด 50 เฟรมเลยส่วน เจ้าหญิงหิมะขาว ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของทางญี่ปุ่นก็สร้างในปี 1917 จนมาถึงปี 1958 แอนิเมชันเรื่อง นางพญาจูกา (Hakujaden) ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่เข้าฉายใน โรง และจากจุดนั้นเองแอนิเมชันญี่ปุ่นก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

2.1.6 แอนิเมชันไทย

พัฒนาการของแอนิเมชันในเมืองไทยเริ่มต้นเมื่อ 60 ปีที่แล้วตัวการ์ตูนแอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น หนูหล่อของยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม ของ อ.สรรพสิริ วิริยสิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมินน้อยจากนมตราหมี แม่มดกับสโนว์ไวท์ของเป็งน้ำควินนำ อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ก็มีความคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น และ 10 ปีต่อมา ปี พ.ศ. 2498 อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ทำสำเร็จจนได้จากเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ ทูลบุรุษทวย ของ ส.อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการแอนิเมชัน หนูมาน การ์ตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกาแต่ก็ล้มเหลว เพราะเหมือนจะไปเสียดสี จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอกปี พ.ศ. 2522 สุดสาครของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของบ้านเรา และประสบความสำเร็จมากในยุคนั้น ปีพ.ศ.2526 แอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ ฝึเสื่อแสนรัก ต่อจากนั้นก็มี เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกับโจ้ เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง ก็เลยทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลงประมาณปี 2542 แอนิเมชันของคนไทยที่ทำท่าว่าจะตายไปแล้วก็กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้งจากความพยายาม ของ บ.บรอดคาสต์ไทย เทเลวิชั่น ก็ได้้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทยทั้ง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และ โลกนิทาน และได้รับการตอบรับอย่างดี จนในปีพ.ศ. 2545 น่าจะเรียกว่าเป็นปีทองของแอนิเมชัน 3 มิติของคนไทยเลยโดยเฉพาะ บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน และ สุดสาคร ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายคาแรคเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และเพลงประกอบ จำมะจ๊ะ ทิงจา ก็ฮิตติดหูด้วยและ ก้านกล้วย แอนิเมชันของ บ.กันดนา ฉายไปทั่วโลก รวมไปถึงการที่มีบริษัทรับจ้างทำแอนิเมชันของญี่ปุ่นและอเมริกาหลายๆ เรื่องอีกด้วย

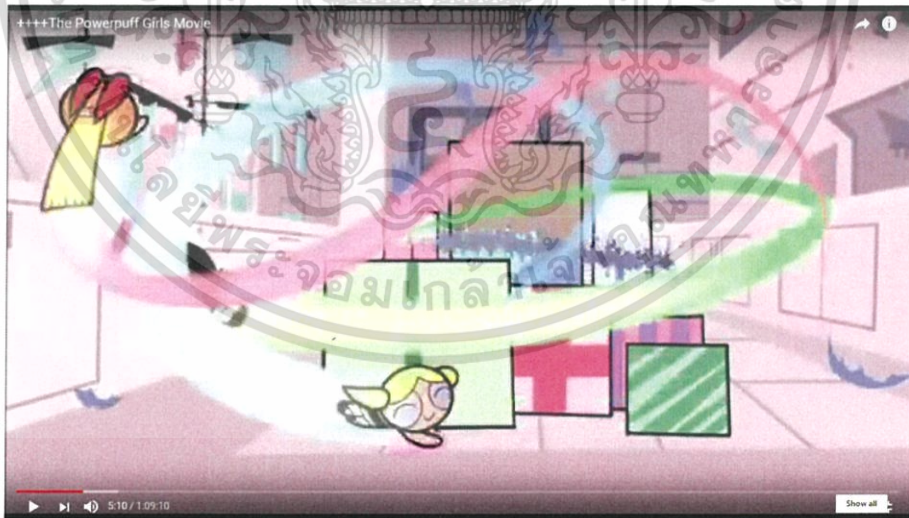
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.7 ทักษะจากการ์ตูน เอฟเฟกต์แสง



ภาพที่ 1 จากการ์ตูนเรื่อง Pink panther

เอฟเฟกต์ที่แสดงออกถึงความเร็ว



ภาพที่ 2 จากการ์ตูนเรื่อง Power Puff Girl

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอฟเฟกความรุนแรง



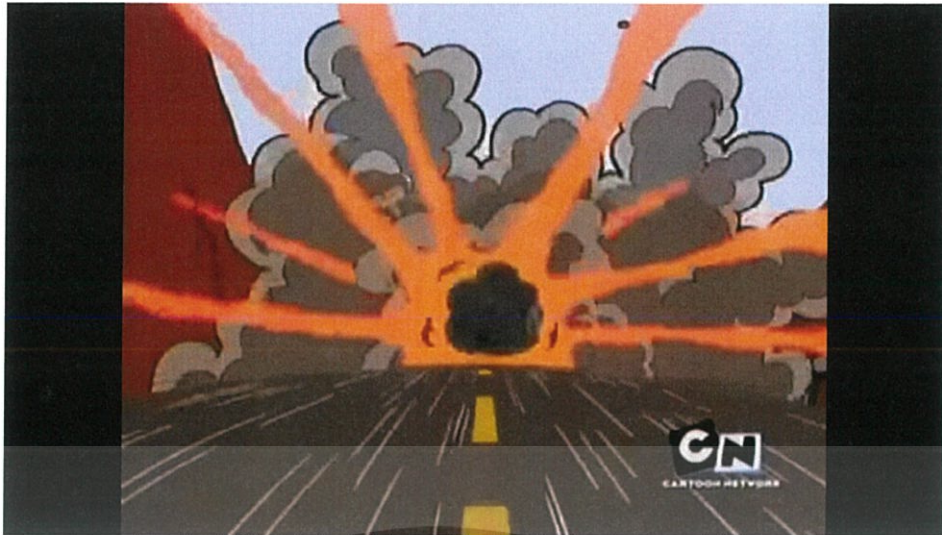
ภาพที่ 3 จากการดูเรื่อง Power Puff Girl

เอฟเฟกการระเบิด



ภาพที่ 4 จากเรื่อง Power Puff Girl

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 จากเรื่อง Kid next door

ภาพฉากที่เป็นภาพจำ



ภาพที่ 6 จากเรื่อง Power Puff Girl

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.8 ศิลปะนามธรรม

ศิลปะนามธรรม หมายถึง แบบอย่างของทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับจิตใจแสดงความรู้สึกของมนุษย์ต่อธรรมชาติแวดล้อม ถ่ายทอดเป็นรูปภาพจะมีลักษณะเป็นสองมิติ หรือ สามมิติ ส่วนใหญ่จะไม่พรรณนาเรื่องราวตามความเป็นจริงศิลปินอาจจะทิ้งรูปทรงต่างๆ ด้วยการตัดทอนหรือตัดรูปทรงจนหมดสิ้นอาจสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ตามความรู้สึกของตนเอง ด้วยการวางโครงสร้างใหม่และเรื่องราวล้วนเป็นนามธรรม ซึ่งนับว่าเป็นหัวใจใหม่ของวงการศิลปกรรมเพราะการเขียนภาพเช่นนี้ ทำความเข้าใจยากกว่าศิลปะทุกแขนงที่เคยมีมา ผู้ริเริ่มคือ วาซซิลี คาดินสกี ชาวรัสเซีย เขากล่าวว่าจิตรกรรมทุกชนิดความสำคัญของความรู้สึกอยู่ที่ สี และการจัดรูปทรงสำหรับการถ่ายทอดออกมาเป็นศิลปะนั้น คาดินสกี ดำเนินถึงหลัก 2 ประการ คือ ความรู้สึกภายนอก และความรู้สึกภายใน ความรู้สึกภายนอก คือ วัสดุรูปทรง และเมื่อรู้สึกต่อการเห็นรูปทรงดังกล่าวแล้วก็จะเกิดความรู้สึกภายในสำหรับคุณค่าของรูปทรงนั้น เป็นการสร้างความกลมกลืนขึ้นด้วยสีสันการเคลื่อนไหว ลีลา จังหวะ ลักษณะผิว สัดส่วน และความเด่นชัดของภาพคุณค่าของความรู้สึกถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของศิลปะแบบแอฟสเตรก (abstract) ศิลปะแบบ โบราณจะเขียนบรรยายอะไรก็เฉพาะเจาะจงลงไป เช่น รูปผู้หญิง ต้นไม้ สัตว์ ผลไม้ ผู้ชาย และแม้แต่พระเจ้า คำกล่าวของศาสนาอิสลาม มีว่าพระเจ้าเท่านั้นที่สมบูรณ์ทุกประการจะเป็นการ โห้หังพระนางอวดดีของมนุษย์อย่างยิ่งถ้าเขาอาจเอื้อมไปหาอะไรมาแทนสิ่งสมบูรณ์ เช่นพระเจ้านั้นศาสนาอิสลามจึงไม่นิยมสร้างรูปไว้เคารพ ศิลปินกลุ่มแอฟสเตรกไม่ต้องการสร้างรูปทรงที่ปรากฏให้ผู้ดูหลงคิดเพียงเท่านั้นแต่ต้องการสร้างรูปทรงใหม่ โดยคำนึงถึงการจัดภาพ ลีลา จังหวะความสมดุล และความรู้สึก เพื่อให้เกิดอารมณ์ และความรู้สึกเองเมื่อได้สัมผัสสิ่งที่ไม้อาจชี้เฉพาะไปได้ว่าเป็นอะไร



ภาพที่ 7 Dutch Interior I, 1928 by Joan Miro [Online]. Available :

<https://www.wikiart.org/en/joan-miro/dutch-interior-i>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

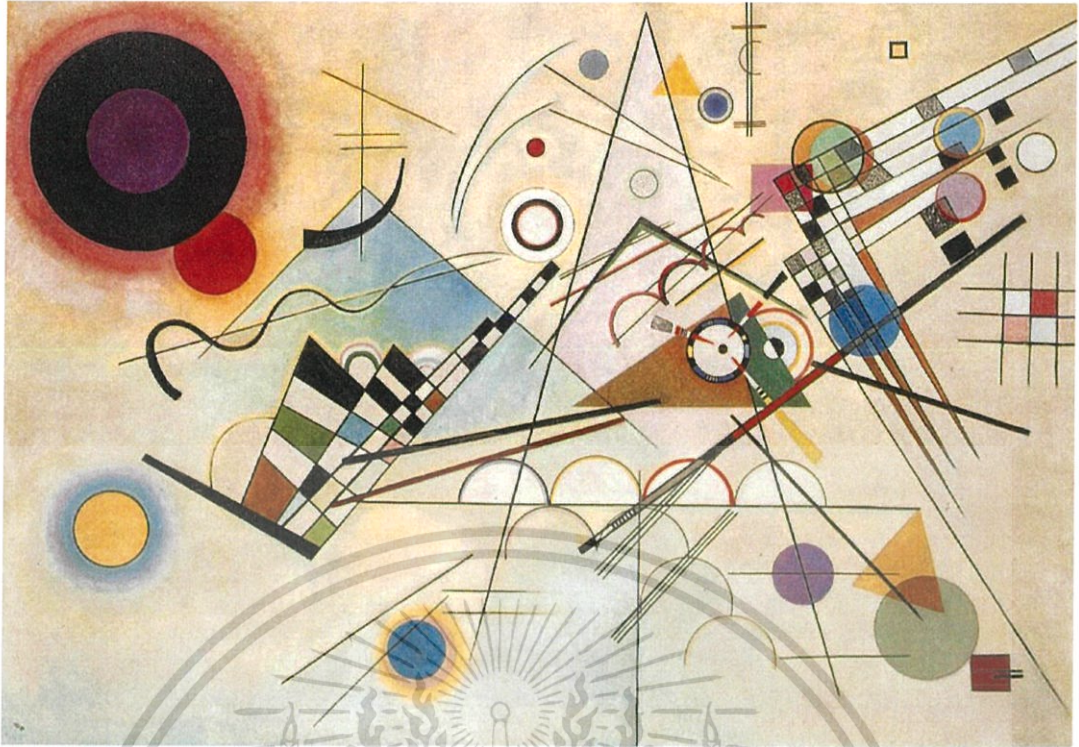
2.2.1 วาซีลี คาดินสกี (Wassily Kandinsky)



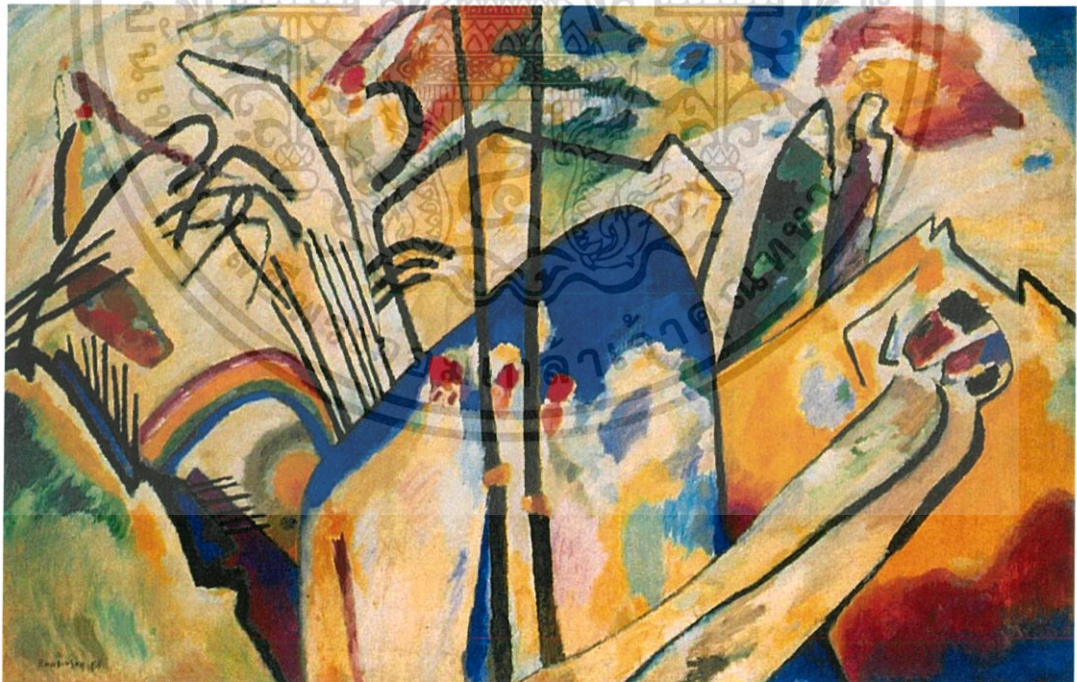
ภาพที่ 8 ภาพของ วาซีลี คาดินสกี [Online]. Available :

<https://sites.google.com/site/konwarin570310257/home/wa-si-li-khan-din-ski>

พ.ศ. 2453 เขามีเหตุผลทฤษฎี และแนวคิดในงาน Abstract painting ของเขาเกี่ยวกับการรวมกันของความรู้เรื่องทฤษฎี และทฤษฎีเชิงวัฒนธรรมนำมาใช้ร่วมกันจนเกิดสุนทรียศาสตร์ในงาน Abstract painting ของเขาได้นำคติจากนิทานพื้นบ้านมาใช้ในงานศิลปะตั้งเขาได้ไปอยู่ในจังหวัด Russian เขาได้รับวัฒนธรรมที่เรียบง่ายจากการพยายามที่จะวาดภาพตามคติประเพณีดั้งเดิมจากการที่เขาไปอยู่บ้านใหม่ของเขาใน Murnau ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับ เดอะ บลู ไรเดอร์ (Der Blaue Reiter) ที่พวกเขาไม่เน้นเรื่องรูปทรง แต่จะเน้นเรื่อง Exotic และ Artistic คติความเชื่อแบบพื้นบ้านยังแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของ Abstraction ที่มันมีมากกว่าการวางแบบแผนที่สมมุติ ซึ่งนี่ก็เป็นลักษณะเด่นของงานในช่วงหลังของเขาในศตวรรษที่ 20 เป็นต้นไป ผลงานนวนศิลป์ของเขาส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นศิลปะพื้นบ้านของรัสเซีย ดังจะเห็นได้จากการใช้สีต่างๆ ประชันกันบนผืนผ้าใบสำหรับสไตล์การวาดนั้น Kandinsky มีความคิดว่าศิลปะคือสิ่งที่ไม่แสดงว่าเป็นภาพของอะไรเลยนอกจากความรู้สึกเท่านั้นดังนั้นภาพของเขาบางภาพจึงดูไม่ออกว่าเป็นรูปภาพของอะไร



ภาพที่ 9 Composition VIII (1923) by Wassily Kandinsky [Online]. Available :
<http://www.wassilykandinsky.net/work-50.php>



ภาพที่ 10 Composition IV (1911) by Wassily Kandinsky [Online]. Available :
<https://www.wikiart.org/en/wassily-kandinsky/composition-iv-1911>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ทาเคชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)



ภาพที่ 11 ภาพของ ทาเคชิ มุราคามิ (Takashi Murakami) [Online]. Available :

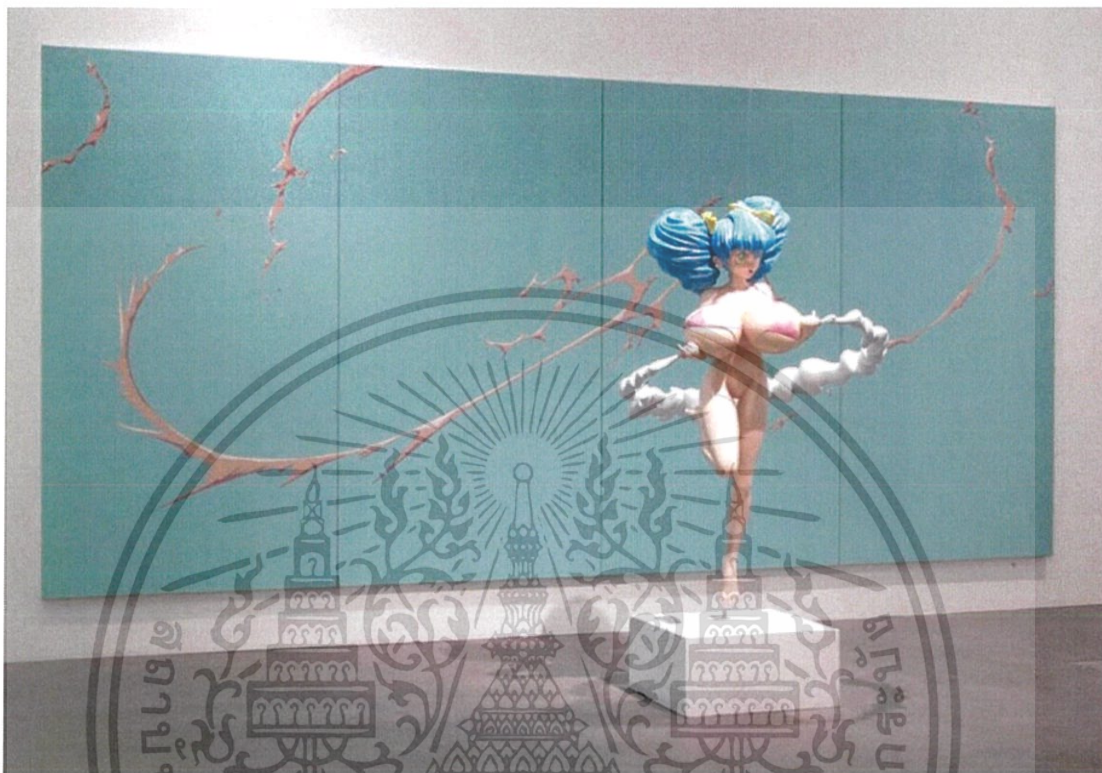
http://static9.bornrichimages.com/cdn2/500/500/91/c/wp-content/uploads/2014/09/ta1_thumb.png

Takashi Murakami เริ่มสร้าง และสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร และจิตรกรจากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ และกล่าวถึงอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้ได้นำลักษณะ และบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงานความหนักหน่วงของเสียงวิพากษ์ที่เกิดขึ้นก็เนื่องเพราะงานทั้งสองชิ้นได้สะท้อนเรื่องราวของสตรีระ และสัญลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจนโดยงานที่ชื่อ HIROPON นอกจากจะเป็นรูปปั้นหญิงสาวในแบบ Anime-style ที่สูงสง่าเกินมาตรฐานปกติในชุดรัดรูปที่มีขนาดเล็กเกินกว่าจะปกปิดเรือนกาย และของสงวนแล้วทรวงอกขนาดมหึมาเกินมนุษย์ธรรมดาจะพึงมีได้ยังปรากฏน้ำมันไหลเป็นสายก่อนที่จะถูกลำเดียว และจัดเป็นเกติยวประหนึ่งเส้นเชือกน้ำมันที่หญิงสาว HIROPON ใช้เป็นเชือกกระโดด (jump rope)

ขณะที่ในส่วนของ My Lonesome Cowboy ก็ปรากฏเป็นภาพชายหนุ่มรูปร่างกำยำกำลังใช้มือยึดกุมองคชาติที่แข็งเกร็ง และกำลังหลั่งน้ำอสุจิเป็นทางยาวโดยมีมืออีกข้างหนึ่งถือสายน้ำอสุจิที่กำลังพวยพุ่งขึ้นแคว้งไคววไว้เหนือศีรษะประหนึ่งเป็นบ่วงบาศ์กชื่อเสียงของ Takashi Murakami

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิได้จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทของสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่สถาบันศิลปะทั้งในยุโรป และสหรัฐอเมริกาที่ประเมิน Takashi Murakami ในฐานะศิลปินระดับแนวหน้าของยุคสมัยที่กำลังหล่อหลอม และกำหนดทิศทางใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในแวดวงศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่น



ภาพที่ 12 Front: "Hiropon", 1997/ Plastic, acrylic paint

Back: "Cream", 1998/ Acrylic on linen mounted on board by Takashi Murakami

[Online]. Available : https://www.perrotin.com/images/2015/07/31/takashi_murakami_view-of-the-exhibition-t1-turin-triennialcurated-by-francesco-bonami-carolyn-christov-bakargiev-at-fondazione-sandretto-re-rebaudengo-_w800_091645.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 Front: "My Lonesome Cowboy", 1998/ Fiberglass, acrylic, steel
 Back: "Milk", 1998/ Acrylic on linen mounted on board by Takashi Murakami
 [Online]. Available : <http://i21.photobucket.com/albums/b264/EdaNight/mylonesomecowboy1998fibredeverre-1.jpg>

อิทธิพลต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นที่มาของผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าข้าพเจ้าได้นำรูปทรงต่างๆ จากการ์ตูนแอนิเมชันที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ ซึ่งผลงานของข้าพเจ้ามีความคล้าย และแตกต่างกันจากผลงานของ ทาเคชิ มูราคามิ ผลงานของข้าพเจ้าได้นำต้นทางของภาพมาจากการ์ตูน เช่นเดียวกับ ทาเคชิ มูราคามิ แต่ทาเคชิ มูราคามิได้นำเอาคาแรคเตอร์ (character) ตัวการ์ตูนที่ญี่ปุ่น นำมาสร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจนแต่ข้าพเจ้าไม่นำเอาคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนมาใช้ในงาน เพียงแต่นำเอาทัศนธาตุจากการ์ตูนแอนิเมชันที่ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเอฟเฟกต์ต่างๆ ที่เป็นส่วนที่แสดงออกถึงอารมณ์ และเป็นส่วนเติมเต็มช่วยเพิ่มบรรยากาศให้กับตัวการ์ตูนได้อย่างดีโดยนำมาใช้จัดองค์ประกอบร่วมกันจนเกิดสุนทรียศาสตร์ในผลงานงานจิตรกรรมนามธรรมของข้าพเจ้าที่ได้รับอิทธิพลมาจาก วาซึลลี คาตินสกี และยังมีความคิดเห็นเหมือน วาซึลลี คาตินสกี ว่า ศิลปะอาจไม่ใช่แสดงว่าเป็นภาพของอะไรเลยนอกจากสื่อสารเรื่องของความรู้สึกเท่านั้นดังนั้นภาพจึงไม่จำเป็นต้องดูออกว่าเป็นรูปภาพของอะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ถ่ายทอดความรู้สึกที่ได้จากการกลับไปดูการ์ตูนที่โตมาด้วยกันเมื่อสมัยในวัยเด็กผ่านความรู้สึกที่เป็นนามธรรมที่ได้จากการเสภาพเหล่านั้นแปลเปลี่ยนเป็นจิตรกรรมนามธรรมโดยใช้ตัวเองเป็นตัวกลางแปลงผ่านความรู้สึกของผู้สร้างแอนิเมชันสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรมในฐานะคนเสพสื่อจากภาพเคลื่อนไหวที่ถูกเขียนแบบเฟรมต่อเฟรมต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนำมาแปลงกลับให้เป็นภาพนิ่งด้วยผลงานจิตรกรรมอีกครั้งหนึ่งผู้ฝันฝ่าใบด้วยวิธีการนำภาพที่จดจำได้ในความรู้สึกนำเอาทัศนธาตุต่างๆ ในการ์ตูน เช่น สี รูปทรง และฉากต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ผู้คนที่ม่ประสบการณ์ร่วมกันจะสามารถจำได้ว่ารูปทรงเหล่านี้มีที่มาที่ไปมาจากที่ใด นำเอาภาพที่ชื่นชอบมาสร้างใหม่ด้วยวิธีการปะติด (collage) แสดงความรู้สึกผ่านพื้นผิวที่ตั้งใจจะสื่อสารในแต่ละพื้นที่บนผืนผ้าใบเพื่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานตื่นตาตื่นใจกับเส้นสี และสีแปร่งที่ดูอิสระสนุกสนานไร้ขอบเขตของความเป็นจริงโดยไม่ต้องกังวลภาพที่เหมือนจริงเพียงแค่อถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสีสัน รูปทรง และร่องรอยของแปร่งเท่านั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

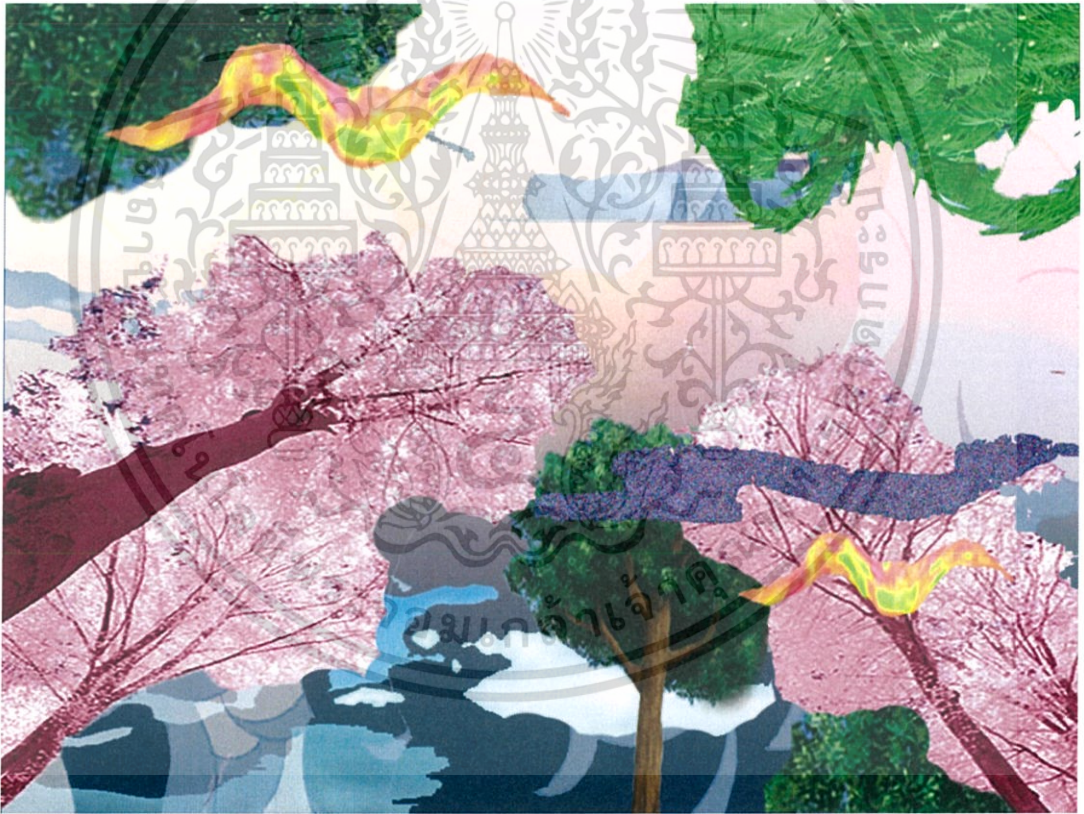
บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จากภาพแอนิเมชันที่เคยได้รับชมตอนเด็กๆ ทำให้ได้รับแรงบันดาลใจในงานสร้างผลงานชุดนี้ขึ้น ข้าพเจ้านำองค์ประกอบของภาพบางส่วนที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนนำมาปะติดภาพใหม่ให้ได้ภาพตามอารมณ์ที่ต้องการสร้างองค์ประกอบของภาพด้วยวิธีการ เพิ่ม-ลดขนาด ปรับสี เพิ่มรูปทรงเพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกด้วย โปรแกรม Photoshop จนได้ภาพร่างในแต่ละชุดขึ้น

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 14 ภาพร่างชุดที่ 1 ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1



ภาพที่ 16 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 ภาพร่างชิ้นที่ 4 ชุดที่ 1

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

ข้าพเจ้าได้นำบรรยากาศและสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนแต่ละเรื่องมาขบขันและตลกทอนในจุดที่จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของการ์ตูนในแต่ละเรื่องเพื่อจะแสดงถึงความรู้สึกโดยรวมของการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ปัญหาที่พบในภาพร่างที่ไม่ถูกเลือกอาจเป็นเพราะองค์ประกอบของภาพที่ดูไม่สมบูรณ์เท่าชิ้นที่ถูกเลือกไปขยาย

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 ไปขยายเป็นผลงานจริงเหตุผล เพราะเป็นภาพที่มีองค์ประกอบดีที่สุด และชุดสีที่หลากหลายมีความเป็นเส้นที่สามารถสร้างความสนุกสนานให้เกิดในภาพได้มากกว่าชิ้นอื่นๆ ในชุดนี้

ภาพร่างชุดที่ 2

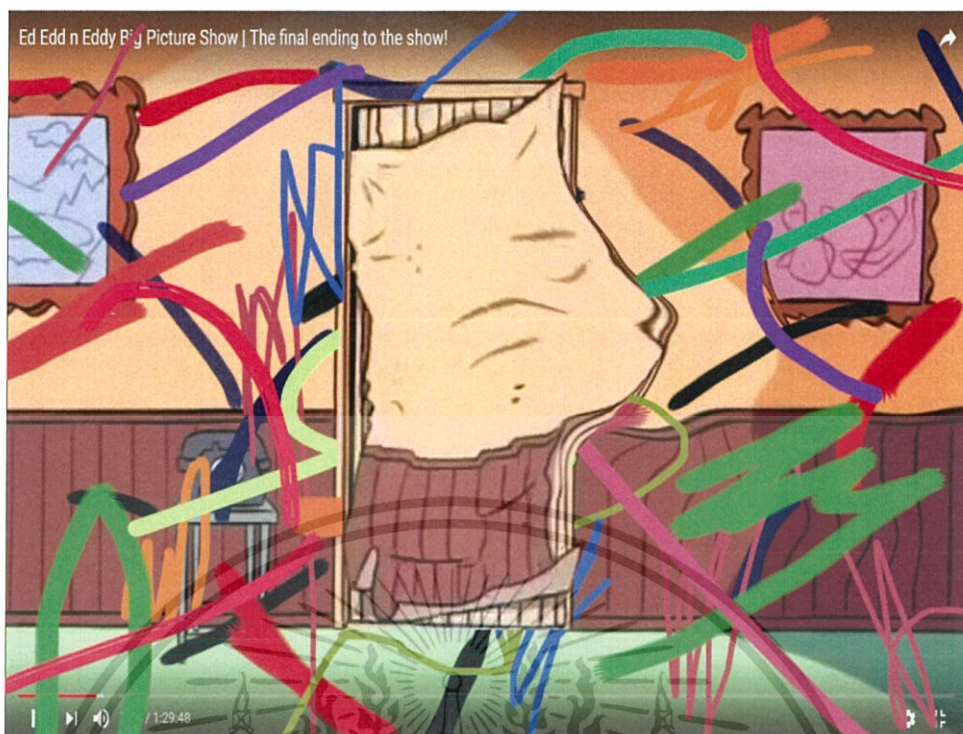


ภาพที่ 18 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2



ภาพที่ 19 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2



ภาพที่ 21 ภาพร่างชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ในภาพร่างชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำความโดดเด่นจากการ์ตูนแต่ละเรื่องที่ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสี่เฟดแลง ความเร็ว มาจัดองค์ประกอบใหม่เพื่อจับเน้นความรู้สึกให้ยิ่งขึ้นไปอีกโดยไม่สนใจความเป็นบรรยากาศของการ์ตูนมากเท่ากับภาพร่างชุดที่ 1

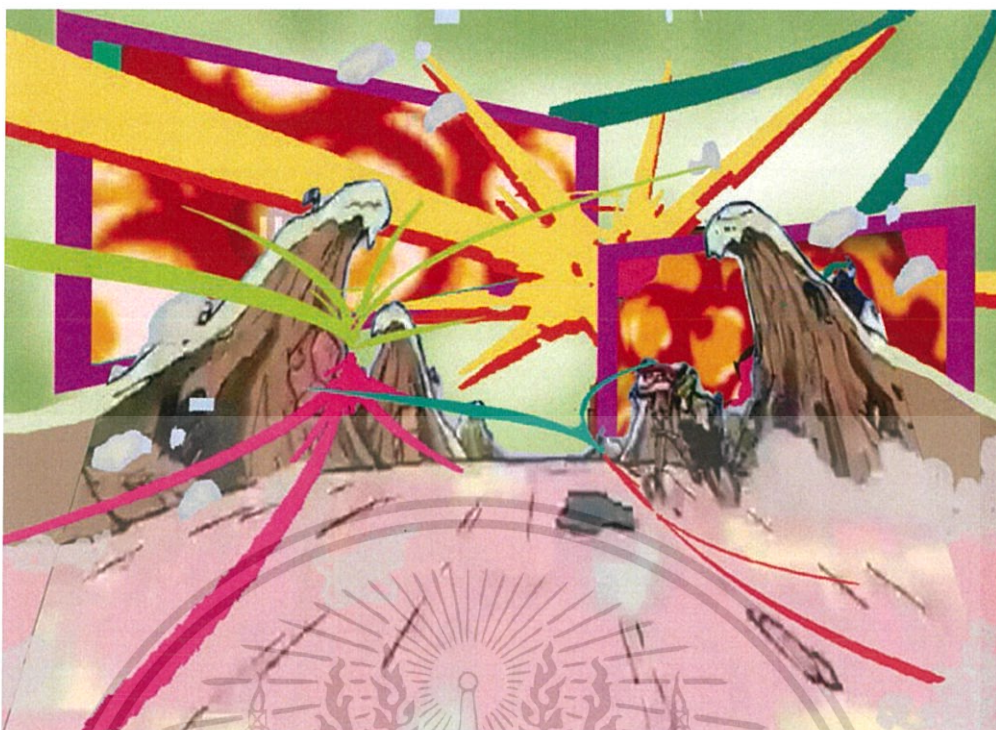
ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 มาขยายเป็นผลงานจริงเนื่องจากเป็นชิ้นที่มีความแตกต่างทางด้านอารมณ์ไปจากภาพร่างชิ้นอื่นๆ ในชุดนี้ชิ้นนี้ให้ความรู้สึกถึงการซ้ำของรูปแบบมีวัตรรูปทรงที่เหมือนกันทั้งหมดแต่ในรูปทรงเดียวกันก็มีสีที่แตกต่างโดดเด่นออกมาตรงกลางภาพเสมือนว่ามีจุดที่แตกต่างในความเหมือนของรูปทรงซึ่งเป็นหนึ่งในจุดเด่นของการ์ตูนเรื่อง oggy and the cockroaches และยังมีพื้นผิวที่สวยงามเหมือนการเขียนสีน้ำมันและยังเป็นชิ้นที่มีอารมณ์ต่างจากชิ้นอื่นๆ อีกด้วย

ภาพร่างชุดที่ 3

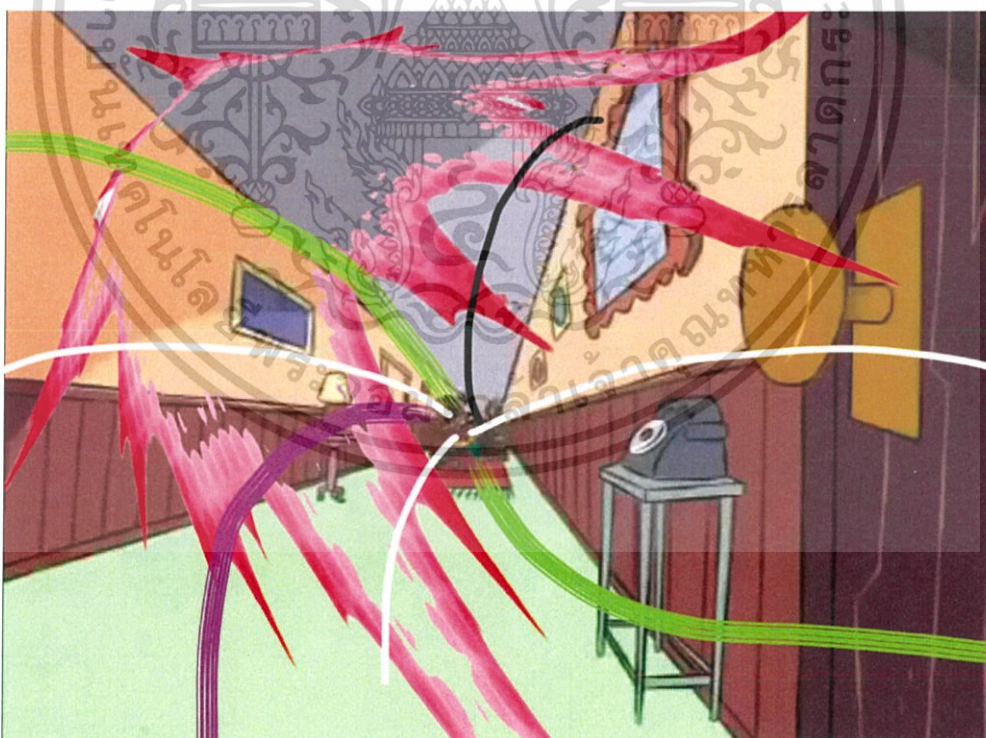


ภาพที่ 22 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 3



ภาพที่ 24 ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 3

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 3

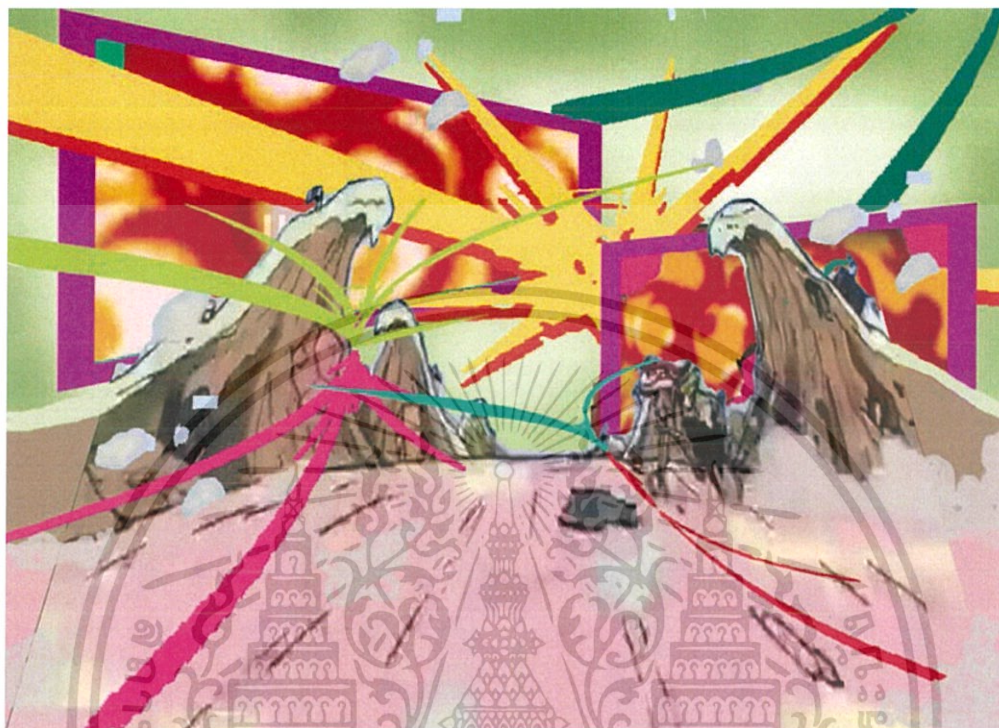
ผลงานชุดนี้ใช้วิธีการเพิ่มขนาดของเอฟเฟกต์ๆ ในการ์ตูนที่มีผลต่อความรู้สึกทำให้การ์ตูนมีความสนุกขึ้นข้าพเจ้าได้จับเอฟเฟกต์ที่เป็นเพียงองค์ประกอบเล็กๆ ของในการ์ตูนแต่ละเรื่องมาขยายให้ใหญ่เป็นจุดเด่นแทนฉาก หรือองค์ประกอบอื่นๆ ในการ์ตูนเพื่อเพิ่มความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีต่อ เอฟเฟกต์เหล่านี้ให้มากยิ่งขึ้นด้วยการขยายขนาดของตัวเอฟเฟกต์ และลดทอนขนาดในส่วนขององค์ประกอบอื่นๆ และตัดต่อภาพขึ้นใหม่ในบางส่วน

ได้นำภาพร่างชั้นที่ 1 และ 2 มาขยายทำเป็นผลงานจริงเนื่องจากภาพร่างทั้งสองชั้นนี้มีความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบมากกว่าชั้นอื่นๆ มีชุดสีที่ตัดกันอย่างร้อนแรงแต่อยู่ด้วยกันได้อย่างลงตัวและเรื่องของเส้นที่ทำให้เกิดความรู้สึกพุ่งไปมาเกิดลักษณะความเร็วการระเบิดหรือปะทุขึ้นในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ได้นำเอาภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 3 มาขยายวิธีการ กรรมวิธี เทคนิค และ กระบวนการต่างๆ



ภาพที่ 26 แบบร่างที่จะนำมาขยาย

3.2.1 อุปกรณ์

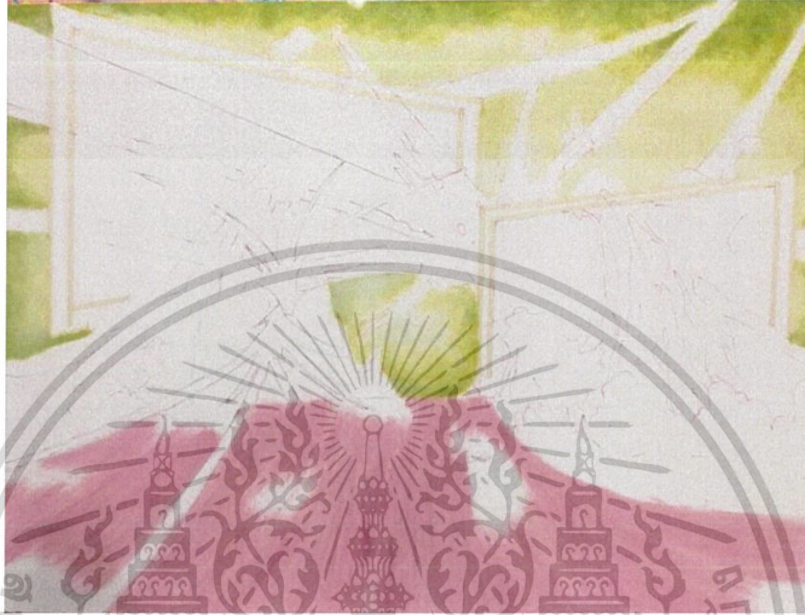
- สีอะคริลิก
- สีน้ำมัน
- เครื่องชนิดต่างๆ
- ฟองน้ำ
- เฟรมผ้าใบขนาด 220x170

3.2.2 วิธีการ

1. ตั้งเฟรมผ้าใบสำเร็จ
2. ถัดลอกรูปงานด้วยเครื่องฉายภาพเพื่อให้ได้ขนาดที่ไม่ผิดเพี้ยนไปจากตัวต้นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เริ่มลงสีจากพื้นหลังซึ่งเป็นด้านหลังสุดของภาพก่อนสีเขียวด้านบนใช้ชีวิตการเอาฟองน้ำบีบไล่เฉดสีตั้งแต่สีเขียวเข้มเขียวอ่อนจนสีขาวไล่ให้ขอบภาพเข้มกว่าตรงกลางด้วยสีอะคริลิกจากนั้นสีชมพูด้านล่างใช้พู่กันควัดแรงๆ ออกมาเป็นเส้นให้ดูพุ่งออกมามีทั้งจังหวะสีเข้ม และอ่อนด้วยสีอะคริลิกเพื่อความว่องไวต่อการทำงาน



ภาพที่ 27 ชั้นตอนที่ 3

4. เริ่มใส่รายละเอียดที่เส้นที่มีผิวลักษณะเรียบไปจนผิวหยาบ



ภาพที่ 28 ชั้นตอนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. สร้างพื้นผิวลายไฟสีแดงด้วยวิธีการแต้มด้วยพู่กันที่ละเอียดแล้วจึงเกลี่ยแบบแต้มเพื่อทิ้งพื้นผิวไว้ เพื่อให้รู้สึกถึงความร้อนแรง



ภาพที่ 29 ขั้นตอนที่ 5

6. หลังจากทำไฟด้านในกรอบเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงมาทำพื้นผิวบนวัตถุด้านหน้าด้วยเกรียง และใช้พองน้ำปัดคว้นสีเขียวอ่อนด้านล่างเริ่มจากสีกลางก่อนแล้วจึงปัดเงา และแสง



ภาพที่ 30 ขั้นตอนที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ทำกรอบสี่ม้วนด้วยวิธีการปั้นด้วยฟองน้ำไล่จากอ่อนไปเข้มเพียงเล็กน้อยจากนั้นเขียนเส้นสีแดงกับสีเขียวมันด้วยพู่กัน และเก็บรายละเอียดในส่วนต่างๆ



ภาพที่ 31 ขั้นตอนที่ 7

8. ผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 32 ขั้นตอนที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ศิลปินพินธ์ของข้าพเจ้าได้หยิบยืมทัศนธาตุจากภาพการ์ตูนที่มาจากสื่อวิดีโอ อาทิเช่น เส้น (line) สี (color) รูปทรง (form) พื้นผิว (texture) ที่ว่าง (space) ที่มีลักษณะของความเป็นการ์ตูน เนตเวิร์กนำองค์ประกอบของทัศนธาตุเหล่านี้มาสร้างให้เกิดผลงานจิตรกรรมนามธรรม

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานศิลปะพินธ์ชุด “จิตรกรรมนามธรรมจากความทรงจำในวัยเด็ก” สามารถจำแนกวิเคราะห์ได้ดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

การกลับไปดูการ์ตูนเรื่องที่ชื่นชอบในวัยเด็กตัวข้าพเจ้าเองมีภาพจำบางอย่างเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องต่างๆ ที่ได้หยิบยืมมาทำเป็นงานซึ่งในแต่ละเรื่องก็จะมีความแตกต่างกันออกไปอย่างชัดเจน อาทิเช่น อารมณ์ ชุดสี การแสดงออกของผู้เขียนการ์ตูนที่พยายามจะสื่อภาพแทนของพื้นผิวในแต่ละส่วนได้อย่างหลากหลาย

4.1.2 เนื้อหา (Content)

การนำเสนอเนื้อหาของข้าพเจ้าถ่ายทอดจากความรู้สึกที่ได้จากการกลับไปดูการ์ตูนที่โตมาด้วยกันเมื่อสมัยในวัยเด็กแปลผ่านความรู้สึกที่ข้าพเจ้าสนใจ เอฟเฟกต์ ชุดสี พื้นผิว บางอย่างที่ข้าพเจ้าให้ความสำคัญมากกว่าเนื้อเรื่องของตัวการ์ตูน

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะพินธ์ชุดนี้มีการแสดงออกทางเทคนิคทางจิตรกรรมแบบจิตรกรรมนามธรรม (abstract) โดยสร้างภาพต้นแบบจากวิธีการปะติด (collage) สร้างองค์ประกอบภาพขึ้นใหม่ด้วยโปรแกรมโฟโต้ชอป (photoshop) แล้วจึงนำองค์ประกอบภาพที่ได้มาแปลผ่านพื้นผิวในแต่ละจุดจากภาพจำอีกครั้งหนึ่ง

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานจิตรกรรมชุด “จิตรกรรมนามธรรมจากความทรงจำในวัยเด็ก” สามารถจำแนกวิเคราะห์ทัศนธาตุได้ดังนี้

เส้น (Lines)



ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 1

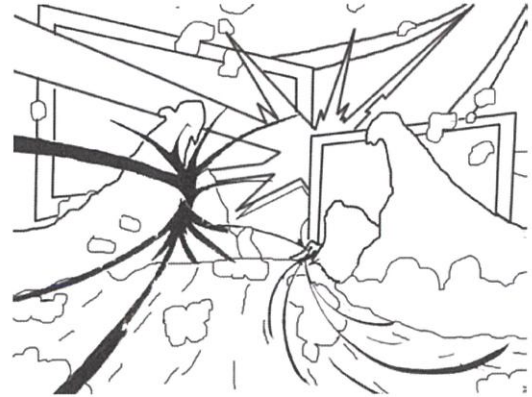
ผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายของทิศทางของเส้นมีเส้นที่ทั้งพันกันขยุกขยิกสร้างความวุ่นวายให้กับภาพเส้นที่ตัดไปทางด้านซ้ายมือของภาพสร้างความเคลื่อนไหวให้กับภาพและเส้นแนวตั้งและแนวนอนที่เกิดจากส่วน โครงสร้างสถาปัตยกรรมในภาพทำให้รูปทรงในส่วนนี้ดูเป็นส่วนที่หยุดนิ่งต่างจากจุดอื่นๆ ในภาพ



ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 2

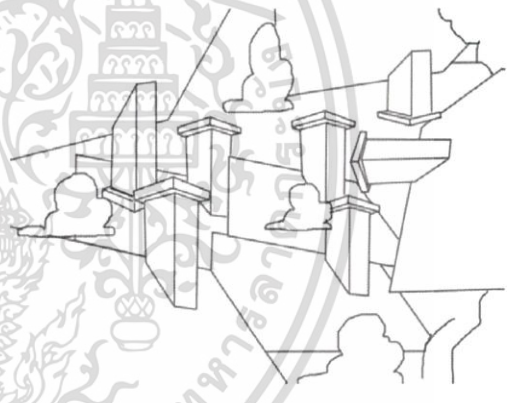
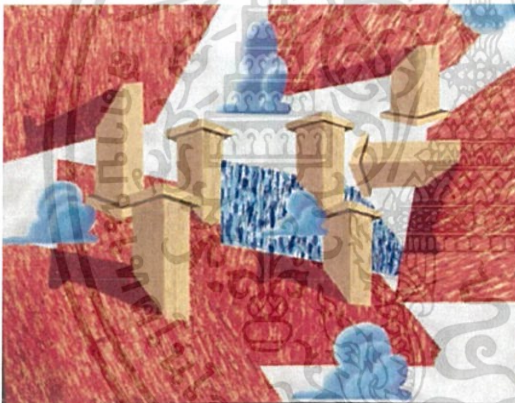
ผลงานชิ้นที่ 2 มีความเป็นเส้นน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับชั้นที่ 1 มีโครงสร้างเส้นใหญ่ๆ คือเส้นโค้งที่ตัดขึ้นไปและยังมีการระบายสีแบบเส้นตามเส้น โครงทำให้รู้สึกถึงการปะทุอย่างรุนแรง และเส้นแนวทแยงเป็นครึ่งวงกลมในส่วนของด้านล่างสุดทำให้รู้สึกถึงการแผ่กระจาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 3

ผลงานชั้นที่ 3 มีเส้นที่เป็นเส้นตรงในแนวตั้ง และแนวทแยงมีความเป็นกรอบให้ความรู้สึกของความเป็นขอบเขตแข็งแรง และมีเส้นที่แผ่กระจายออกจากตรงกลางภาพทำให้มีความรู้สึกถึงความสมดุลในภาพ และเกิดจุดนำสายตาไปยังจุดที่เส้นบรรจบกันตรงกลางภาพ และยังให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวจากเส้นโค้งที่แผ่กระจายออกมาจากทุกทิศทาง



ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 4

ในผลงานชิ้นสุดท้ายมีความเป็นเส้นแตกต่างจากชั้นอื่นๆ มากในทุกๆ ชั้นจะมีเส้นโค้งเพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของภาพแต่ในผลงานชั้นที่ 4 แสดงออกด้วยเส้นแนวตรงที่เป็นส่วนประกอบของรูปทรงสลับซับซ้อนไปมาสร้างมิติความใกล้ไกลเล็กน้อยทำให้รู้สึกถึงการสลับทับซ้อน สงบนิ่ง และ แข็งแรงลักษณะของเส้นในงานนี้ทำให้ได้ความรู้สึกแตกต่างไปจากผลงานชั้นอื่นๆ โดยสิ้นเชิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 1

รูปทรงที่ปรากฏอยู่ในงานนั้น ในภาพด้านซ้ายมือเป็นสถานที่แห่งหนึ่งในการ์ตูนเรื่อง powerpuff girl มีรูปทรงสถาปัตยกรรม ตึก บ้าน ต้นไม้ ต่างๆ ที่มีรูปทรงเลขาคณิตเป็นหลัก และ ภาพทางด้านขวาเป็นกลุ่มก้อนรูปทรงอิสระ (free form) ที่จัดกระจายอยู่ตามภาพมีรูปทรงจำนวนมากในภาพนี้ที่มีสีและผิวแปร่งที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเพื่อแยกวัตถุออกจากกันอย่างสิ้นเชิง



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 2

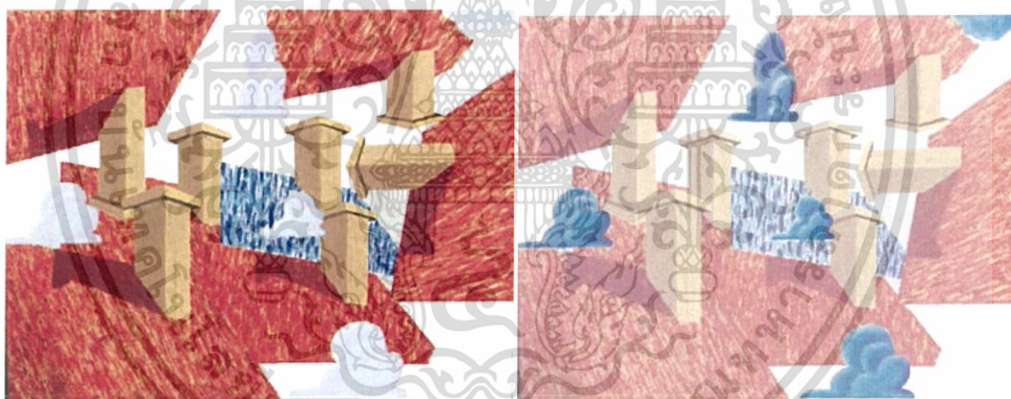
รูปทรงที่ปรากฏอยู่ในงานชั้นที่สองมีเพียงกลุ่มก้อนของรูปทรงที่เด่นชัด และเป็นจุดเด่นเพียงกลุ่มเดียวมีเนื้อหาสาระที่คล้องจองกันทั้งภาพจะมีรูปทรงที่ช่วยเสริมสร้างความสมบูรณ์ของบรรยากาศเพียงแค่ต้นหญ้าสูงๆ ทางด้านหลังเท่านั้น (ภาพทางด้านซ้าย) นอกจากนี้รูปทรงที่เล็กกว่าที่กระจายไปทั่วภาพเป็นเพียงส่วนประกอบที่เพิ่มอรรถรสการระเบิดให้แก่ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3

ในผลงานชิ้นที่สามมีรูปทรงที่มีความเป็นเส้นอยู่เป็นจำนวนมากหากตัดรูปทรงที่ความเป็นเส้นออกในชิ้นนี้มีรูปทรงที่ซ้ำกันเป็นคู่มิวีดุฑูที่เป็นรูปทรงอิสระที่มีขนาดเท่าๆ กัน และรูปทรงสี่เหลี่ยมสองชิ้นที่ด้านหลังที่มีขนาดแตกต่างกัน และรูปทรงอิสระที่อยู่ด้านหน้าที่กระจัดกระจายอยู่ในส่วนล่างของภาพทำให้ภาพนี้ไม่เกิดความหนักเบาไปด้านใดด้านหนึ่ง



ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 4

ในผลงานชิ้นที่ 4 ของข้าพเจ้ามีรูปทรงที่เหมือนกันเข้าไปเข้ามาทั่วทั้งภาพเพื่อต้องการสื่อสารเรื่องความเป็นเอกภาพของการ์ตูนความเป็นสถาปัตยกรรมในเรื่องที่มีความซ้ำกันเสมือนหมู่บ้านจัดสรรจึงนำเอารูปทรงของหลังคาบ้านมาวางองค์ประกอบในลักษณะของการซ้ำ และสลับกันไปมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 41 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 1

ในส่วนของพื้นหลังของภาพ ใช้ความเป็นเส้นยุ่งเหยิงเรียบแบนเพื่อผลักระยะให้อยู่ในส่วน
ของพื้นหลังและเริ่มใช้พื้นผิวที่หนาขึ้นในวัตถุกลางภาพด้วยวิธีการลอกเลียนแบบพื้นผิวจริง เช่น
ปูนซีเมนต์ที่ใช้สีโป๊วผนังสร้างพื้นผิวแทนสีน้ำมัน และใช้พื้นผิวหนาด้วยสีแปร่งที่รุนแรงในส่วน
ของวัตถุด้านหน้าเพื่อผลักระยะของวัตถุให้มีความโดดเด่น



ภาพที่ 42 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 2

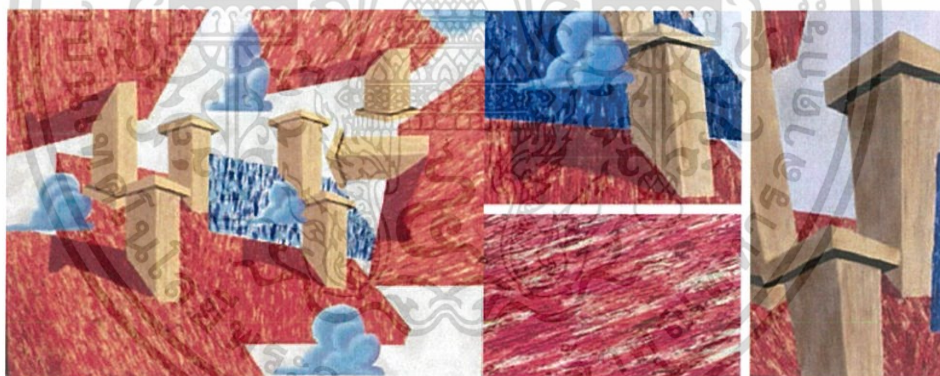
พื้นผิวที่เกิดในภาพส่วนใหญ่เกิดจากเส้นในทิศทางเดียวกันเป็นกลุ่มเป็นก้อนจนเกิดเป็น
รูปทรงที่มีทิศทางพุ่งขึ้นอย่างรุนแรง และรูปทรงที่มีกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ที่มีทิศทางแผ่กระจายใน
ส่วนด้านล่างของภาพเพิ่มความรู้สึกหนักแน่นของฐานภาพนอกจากนี้ยังมีวัตถุเล็กๆ ที่กระจายไป
ทั่วภาพเพื่อกระจายความหนักเบาของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชั้นที่ 3

พื้นผิวในงานชิ้นนี้มีความหลากหลายมากกว่าพื้นผิวในงานชิ้นอื่นๆ มีทั้งผิวเรียบที่เป็นกราฟิกและผิวแปร่งที่มีลักษณะแตกต่างกันไปในแต่ละจุดในส่วนของพื้นหลัง และกรอบสีม่วงใช้ฟองน้ำในการปั๊มให้พื้นผิวที่มีความเป็นเม็ดเล็กน้อยพื้นผิวสีแดงที่อยู่ในกรอบสีม่วงมีผิวแปร่งที่เกิดจากพู่กันเกลี่ยสีให้เข้ากันด้วยการแตะพื้นผิวหนาที่เกิดจากเกรียงในส่วนของวัตถุชิ้นใหญ่สองฝั่งเพื่อผลักระยะให้อยู่ด้านหน้าสุด



ภาพที่ 44 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชั้นที่ 4

ในงานชิ้นที่มีพื้นผิวที่ซ้ำกันที่เกิดจากการวาดสีเป็นก้อนในทิศทางเดียวกันในแต่ละวัตถุแบ่งแยกวัตถุจากการปาดป้ายทิศทางของสีที่แตกต่างกันในส่วนของพื้นหลังเป็นพื้นผิวแบนเรียบเช่นเดียวกับรูปทรงอื่นๆ ในภาพแต่ใช้วิธีการที่แตกต่างกันในการสร้างผิวเรียบพื้นหลังเกิดจากการปิดฟองน้ำด้วยสีขาวเทาและฟ้าส่วนของก้อนเมฆสีฟ้าใช้พู่กันปิดโดยทิ้งรอยแปร่งเล็กน้อยในส่วนของสีครีมใช้เกรียงยางปาดสีเข้มและอ่อนเข้าด้วยกันโดยจะเหลือในส่วนของสีเข้มทิ้งไว้เป็นรอยปาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี (Color)



ภาพที่ 45 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 1

สีที่โดดเด่นในผลงานชิ้นนี้คือสีส้ม และสีเขียวในเฉดที่ไม่ร้อนแรงบรรยากาศดีโดยรวมดูอบอุ่นเพราะใช้สีที่มีค่าน้ำหนักเท่าๆ กัน ในส่วนของพื้นหลังสีส้มเป็นข้อบกพร่องในงานทำให้งานดูที่บดบังไม่มีอากาศ



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 2

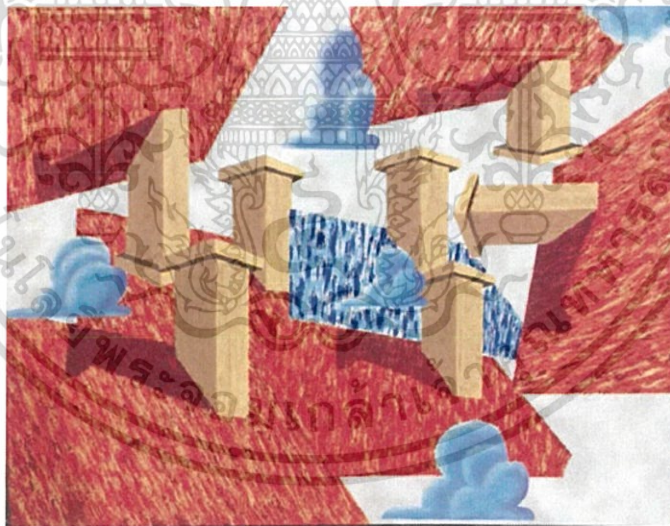
วัตถุด้านหน้าที่ใหญ่เป็นจุดเด่นของงานจึงใช้สีแดงที่เป็นสีโทนร้อนที่โดดเด่นในส่วนของด้านล่างภาพเพื่อดึงวัตถุไม่ให้ดูลอย และใช้การกระจายสีเข้าไปในส่วนของจุดเด่นเพื่อไม่ให้ดึงดูดสายตาไปทางด้านล่างของภาพมากเกินไปสีของพื้นหลังเป็นสีเทาเพื่อที่จะผลักวัตถุด้านหน้าให้โดดเด่นยิ่งขึ้นและกระจายสีโทนเทาด้วยสีม่วง และชมพูที่กระจัดกระจายเป็นกลุ่มสีเล็กๆ ทั่วภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 3

ในผลงานชั้นที่สามเป็นชั้นที่ใช้สีคู่ตรงข้ามอยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัว เช่น สีเขียว กับ สีชมพู และสีแดง สีม่วง กับ สีเหลืองและสีส้มด้วยเปอร์เซ็นต์สีร้อนและเย็นที่มึ่เท่าๆ กันและเลือกใช้สีที่มีการผสมสีขาวทำให้สีดูนุ่มนวลขึ้น ไม่ตัดกันอย่างรุนแรงแต่เลือกใช้สีที่มีความร้อนแรงในส่วนของกลางภาพเพื่อดึงดูดสายตาไปในส่วนที่ต้องการจะให้ เป็นจุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 4

ผลงานชั้นที่สี่เป็นผลงานที่ใช้สีน้อยที่สุดสีส่วนใหญ่ในภาพจะเป็นสีแดงที่เป็นสีหลักของวัตถุในภาพกระจัดกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ และใช้สีเทาฟ้าอ่อนในส่วนของพื้นหลังเพื่อสร้างอากาศให้ภาพไม่ทึบตันจุดเด่นของงานเป็นน้ำเงินที่เป็นวัตถุเพียงชิ้นเดียวในงานเพื่อสร้างความแตกต่างจากวัตถุชิ้นอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำหนัก (Volume)



ภาพที่ 49 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 1

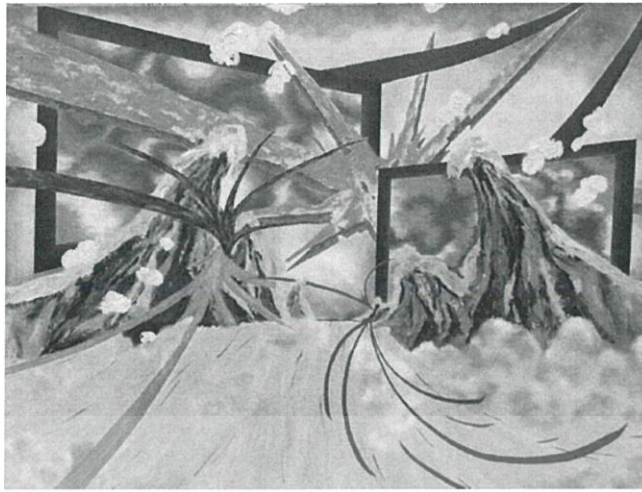
ใช้สีที่มีน้ำหนักเท่าๆ กันทั้งภาพในงานชั้นนี้มีรูปทรง และเส้นในงานเป็นจำนวนมากจึงเป็นข้อบกพร่องเกิดขึ้นในงานทำให้ไม่สามารถแบ่งแยกวัตถุได้อย่างชัดเจน และไม่เกิดระยะชั้นในงานมีเพียงน้ำหนักขาวสุดในส่วนของตัวสถาปัตยกรรมที่เป็นจุดเด่นเท่านั้นที่มีน้ำหนักแยกออกจากภาพอย่างชัดเจน



ภาพที่ 50 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 2

แบ่งแยกระยะของงานด้วยค่าน้ำหนักเทา และเทาเข้มทำให้เกิดการผลักระยะกันระหว่างพื้น หลังและวัตถุด้านหน้าที่เป็นจุดเด่นและใช้น้ำหนักเข้มสุดในส่วนของเราเพื่อผลัดวัตถุให้ลอยขึ้นและอยู่ด้านหน้าสุดชั้นที่สองมีค่าน้ำหนักที่ชัดเจนกว่าชั้นแรกจึงแบ่งแยกระยะ และวัตถุด้านหน้าด้านหลังได้อย่างชัดเจนมีจุดเด่น และบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนัก ผลงานชิ้นที่ 3

พื้นหลังด้านบนที่มีการไล่สีจากน้ำหนักเข้มจากกรอบเข้ามาจนถึงน้ำหนักขาวกลางภาพเพื่อดึงความสนใจให้อยู่ตรงกลางภาพในภาพนี้ลำดับของวัตถุซ้อนกันอย่างชัดเจนทำให้น้ำหนักเข้มไม่ได้มีผลทำให้วัตถุหลักมาอยู่ด้านหน้าสุดในส่วนของกรอบเข้มยังช่วยเสริมให้มีจุดนำสายตาไปยังกลางภาพด้วยเส้น perspective ภาพด้านล่างเป็นค่าน้ำหนักเทาทำให้สาระสำคัญของภาพจะอยู่ในส่วนด้านบนภาพ



ภาพที่ 52 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนัก ผลงานชิ้นที่ 4

บรรยากาศของภาพโดยรวมทั้งหมดเป็นค่าน้ำหนักเทาซึ่งจะมีค่าน้ำหนักสีที่แตกต่างอยู่ที่จุดเด่นของภาพ เพราะจุดเด่นมีขนาดค่อนข้างเล็กแต่มีสี และค่าน้ำหนักที่แตกต่างอย่างชัดเจนจากรูปทรงอื่นๆ ในภาพเพื่อขบขันให้เด่นยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 53 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพจะสังเกตเห็นได้ว่าแทบจะไม่มีพื้นที่ว่างอยู่เลยทำให้ภาพดูมีความยุ่งเหยิงวุ่นวาย เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้แต่พื้นที่ว่างที่ปรากฏขึ้นในงานจะเป็นเพียงส่วนที่แบ่งแยกส่วนต่างๆ ของภาพที่เกิดจากสีที่แตกต่างกันส่วนของฟ้าที่เป็นสีส้ม และส่วนของพื้นที่เป็นสีฟ้า และเทา



ภาพที่ 54 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 2

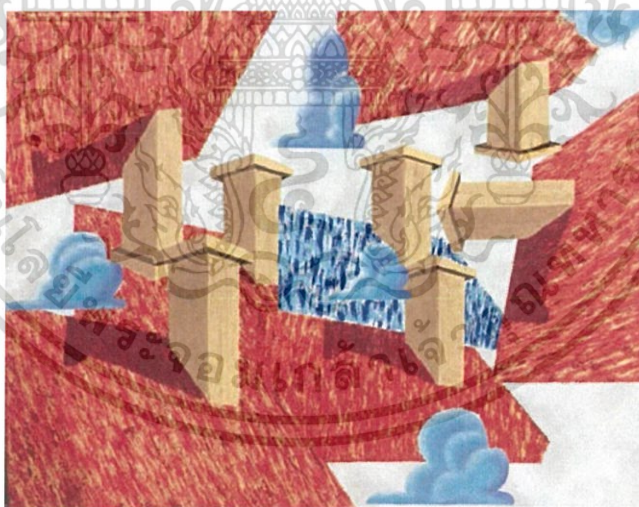
ในส่วนของสีเทาจะเป็นส่วนของที่ว่างทั้งหมดในงานในส่วนของสีเทาด้านล่างทำให้มีมวลเกิดขึ้นเพื่อสร้างระยะให้วัตถุไม่ลอยด้านหลังจะสร้างให้เกิดมวลเพียงเล็กน้อยเพื่อจะปล่อยให้พื้นที่ว่างให้ภาพมีอากาศไม่อัดแน่น และไม่ทึบตันจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้พื้นที่ว่างจะเป็นส่วนของพื้นหลัง และส่วนล่างของภาพเพื่อแบ่งแยกส่วนของภาพด้านบน และล่างอย่างชัดเจนผลักวัตถุต่างๆ ที่อยู่บนภาพให้โดดเด่นขึ้นมาจากพื้นสีชมพูและสีเขียว วิธีการสร้างที่ว่างจะไม่เพียงลงสีเรียบแบนเสมอกันทั้งภาพ แต่จะใช้วิธีการไล่น้ำหนักด้วยพื้นผิวเรียบจึงทำให้พื้นที่ว่างมีความน่าสนใจ และช่วยเสริมตัวงานให้น่าสนใจยิ่งขึ้น



ภาพที่ 56 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 4

พื้นที่ว่าง และวัตถุแบ่งแยกออกจากกันอย่างชัดเจนด้วยสี และพื้นผิวที่ว่างในผลงานชิ้นนี้ไม่ได้มีส่วนช่วยในการแบ่งพื้นที่ออกจากกันอย่างชัดเจนแต่ช่วยให้วัตถุที่อยู่ด้านหน้าดูลอย และไร้น้ำหนักมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

ขั้นที่ 1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้ามีการใช้สีส่วนใหญ่ที่ตัดกันแต่ข้าพเจ้าสร้างความกลมกลืนให้กับผลงานด้วยวิธีการใช้เส้นที่สลับไขว้ไปมาอยู่ในส่วนของด้านหลังทั่วทั้งภาพเพื่อเชื่อมต่อภาพทั้งภาพให้อยู่ในเนื้อหาสาระเดียวกันไม่แบ่งแยกออกจากกันเป็นกลุ่มเป็นก้อน และใช้วิธีการกระจายสีเพื่อไม่ให้ภาพหนักไปฝั่งใดฝั่งหนึ่ง และคงจุดเด่นอยู่ที่สถาปัตยกรรมสีขาว



ภาพที่ 57 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 1 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในงานของข้าพเจ้าจะเป็นเรื่องของคู่สี และพื้นผิวในงาน ข้าพเจ้าเลือกใช้สีที่โดดเด่นและใช้สีเป็นจำนวนมากคู่สีที่มีทั้งความเข้ากัน และตัดกันพื้นผิวที่เลือกใช้จุดต่างๆ จะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงมีทั้งผิวที่เรียบแบน ผิวขรุขระ จุด และเส้นที่รวมตัวกันจนเกิดเป็นรูปทรงเงื่อนงำในการเลือกสี และพื้นผิวขึ้นอยู่กับความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีต่อรูปทรงที่ปรากฏในภาพนั้นๆ



ภาพที่ 58 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 1 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความสำคัญกับดุลยภาพเท่าไรนัก จะสังเกตได้ว่าภาพระหว่างครึ่งขาวซ้าย บนและล่าง ไม่ได้มีความสมมาตรกันภาพจะหนักไปทางด้านซ้ายมากกว่าด้านขวาก็เพราะต้องการที่จะให้สถาปัตยกรรมมีมุมมองแบบภาพถ่าย และเป็นจุดเด่นของงานซึ่งถ้าหากนำสถาปัตยกรรมมาจัดวางตรงกลางเพื่อความสมมาตรจะทำให้ภาพเกิดเอกภาพจนเกินไปทำให้ภาพรู้สึกสงบนิ่งขัดกับความต้องการที่ต้องการให้ภาพดูสนุกสนาน



ภาพที่ 59 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 1 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้าไม่ได้มีสัดส่วนที่สมมาตรเหมือนกันแต่มีสัดส่วนที่ให้ความรู้สึกของภาพถ่ายแบบทิวทัศน์ (Landscape) เพื่อนำเสนอความเป็นสถานที่ที่โดดเด่นในเรื่องและเป็นสถานที่ที่เป็นภาพจำของคนที่ชื่นชอบการ์ตูนเรื่อง Power puff girl



ภาพที่ 60 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 1 ความเป็นเด่น (Dominance)

ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการจะให้ตัวสถาปัตยกรรมที่คุ้นตาเป็นจุดเด่นของงานบริบทโดยรอบตัวอาคารเป็นเพียงส่วนประกอบเพื่อช่วยขับเน้นอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานความรื่นวย่างเหยียง และมีเส้นสีม่วงชมพูเป็นเส้นที่ช่วยนำสายตาให้จุดเด่นมีสาระสำคัญมากขึ้น



ภาพที่ 61 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความโดดเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 1 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้าได้ใช้ทัศนธาตุ คือเส้นสีม่วงชมพู เป็นตัวกำหนดทิศทางของความเคลื่อนไหวเส้นที่เกิดจากการสลับแปร่งไปในทิศทางเดียวกันทางด้านซ้ายทำให้สามารถรับรู้ถึงความเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นได้ และวัตถุสีเขียวที่อยู่ด้านหน้าสุดที่มีปลายแหลมพุ่งลงทำให้ภาพมีน้ำหนักทิศทางที่ถูกกดลงไม่ลอยขึ้น



ภาพที่ 62 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 ความกลมกลืน (Harmony)

ในผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนกันด้วยสถานการณ์ของภาพที่มีลักษณะเหมือนการระเบิดมีเอฟเฟกต์ที่ไปด้วยกันได้อย่างลงตัวทำให้ผลงานชิ้นนี้มีเรื่องราวที่ชัดเจน และมีความขัดแย้งกันในเรื่องของสีที่แบ่งแยกรูปทรงกันอย่างชัดเจนใช้สีเทาในส่วนของพื้นหลังทั้งหมด และใช้สีที่มีความสดในรูปทรงที่เป็นส่วนของสาระสำคัญด้านหน้า

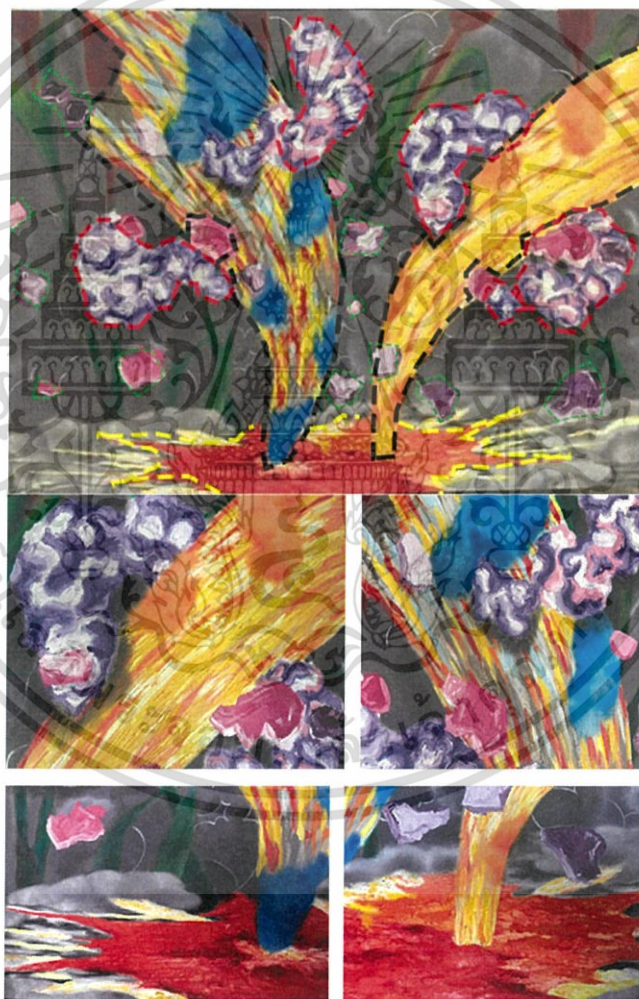


ภาพที่ 63 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในงานของข้าพเจ้าที่เห็นได้ชัดคือเรื่องของสีที่มีสีเทาให้ส่วนของพื้นหลัง ทั้งหมดตัดกับรูปทรงอื่นๆ ในภาพความหม่นของสีในแต่ละส่วนช่วยในการแบ่งระยะของภาพ นอกจากนี้ยังมีพื้นผิวที่โดดเด่นในงานพื้นผิวส่วนสีเทาทั้งหมดเป็นพื้นผิวแบนเรียบในส่วนของเส้นประที่มีสีแตกต่างกันนั้นแสดงถึงความแตกต่างของพื้นผิวที่ปรากฏในภาพเส้นประสีดำมีพื้นผิวที่เกิดจากการปาดเกรียงเป็นเส้นในทิศทางเดียวกันเส้นประสีแดงมีพื้นผิวที่เกิดจากการนำเกรียงที่มีซี่ปาดไปวนไปมาให้เกิดลักษณะเหมือนกลุ่มควันเส้นประสีเหลืองเกิดจากการนำเกรียงแปะหยาบๆ ไปในทิศทางที่กระจัดกระจาย และเส้นประสีเขียวที่มีลักษณะความเป็นเนื้อสีที่ปาดเป็นก้อนๆ



ภาพที่ 64 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ก่อนข้างที่จะสมดุลกันทางด้านซ้ายและขวา เพราะต้องการจะแบ่งน้ำหนักที่สร้างแรงปะทะทั้งสองด้านให้มีลักษณะแผ่กระจายออกเสมือนการระเบิดออกจากทางด้านล่างซึ่งจะเห็นได้ว่าภาพในส่วนด้านล่างนั้นจะมีความหนาแน่นมากกว่าด้านบนที่จะมีที่ว่าง และอากาศมากกว่าด้านล่าง



ภาพที่ 65 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้านอกจากด้านซ้าย และขวาที่มีความสมดุลกันนั้นในส่วนทางด้านล่างภาพจะมีความหนาแน่นมากกว่าด้านบนเพื่อความรู้สึกถึงการแผ่กระจายออกไปรอบด้าน และยังสร้างความหนักแน่นให้กับภาพไม่ทำให้รูปทรงที่เป็นจุดเด่นลอย และดูมีที่มาของรูปทรงอีกด้วยควันสีเทาอ่อนที่สร้างทางด้านล่างแบ่งเส้นระดับสายตาอย่างชัดเจน



ภาพที่ 66 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 ความเป็นเด่น (Dominance)

ในงานชั้นนี้ข้าพเจ้ามีความรู้สึกรู้ว่ารูปทรงเอฟเฟกในการ์ตูนเรื่อง tom and jerry เป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มอรรถรสให้กับการ์ตูนอาจเป็นส่วนประกอบที่มีขนาดเล็กที่ดูจากภาพเคลื่อนไหวจะเห็นด้วยตาเปล่าแค่เพียงไม่กี่วินาทีมาขยายให้เป็นจุดเด่นของงานเพื่อเพิ่มความสำคัญให้กับรูปทรงเหล่านี้ที่ต้องการให้จุดเด่นเป็นวัตถุด้านหน้าทั้งหมดที่ปะทุขึ้นมาจากส่วนด้านล่างของภาพและยังเพิ่มความโดดเด่นด้วยสีของวัตถุให้มีสีที่สดกว่าวัตถุด้านหลัง



ภาพที่ 67 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 2 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้ามีทิศทางที่ชัดเจนจากรูปทรงขนาดใหญ่ และยังสร้างความเคลื่อนไหวมากขึ้นด้วยพื้นผิวที่มีลักษณะของความเป็นเส้นที่มีทิศทางเดียวกันเป็นกลุ่มก้อนอย่างชัดเจนทำให้เกิดลักษณะพุ่งขึ้นไปอย่างรุนแรง และมีทิศทางในส่วนของด้านล่างภาพที่มีการแผ่กระจายออกไปทำให้ภาพมีความรู้สึกระจุกกระจายออกไปรอบด้านเสมือนระเบิดปะทุขึ้นอย่างรุนแรง



ภาพที่ 68 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความกลมกลืน (Harmony)

ในผลงานของข้าพเจ้าชั้นนี้มีความขัดแย้งกันของสี และรูปทรงแต่เชื่อมต่อกันของรูปภาพ และความกลมกลืนได้ด้วยเส้นต่างๆ ที่เชื่อมโยงกันทั่วทั้งภาพ



ภาพที่ 69 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของงานชิ้นนี้มีจุดเด่นที่สุดคือสีของงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามกันเป็นจำนวนมาก อาทิเช่น สีเขียวกับสีแดง สีเขียวกับสีชมพู สีเหลืองกับสีม่วง สีม่วงกับสีส้ม และมีความแตกต่างกันด้วยอุณหภูมิของสี และพื้นผิวขรุขระที่เกิดจากความหลากหลายของเทคนิคด้วยพู่กัน เกรียง และฟองน้ำ

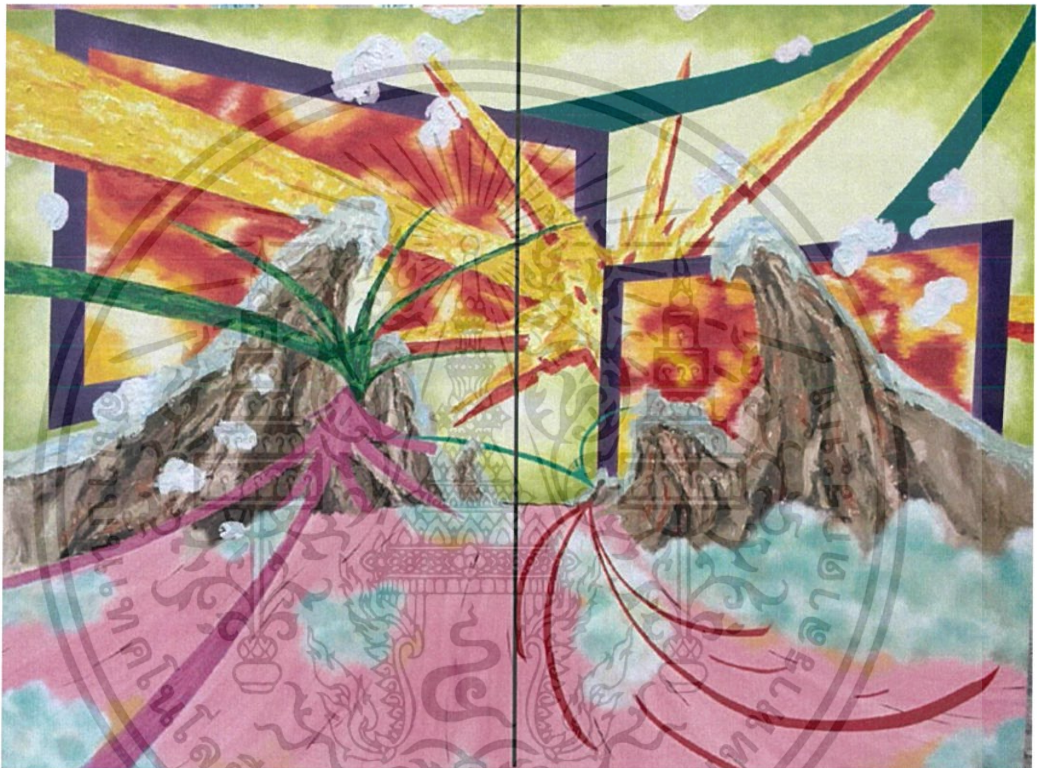


ภาพที่ 70 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้ามีความสมดุลกันในทาง ด้านซ้ายและขวา เพราะรูปทรงที่นำมาใช้ในงานมีความเหมือนกันแตกต่างกันที่ขนาดแต่ก็จะมีรูปทรงอื่นๆ ที่มาบดบังจนทำให้น้ำหนักของภาพทางด้านซ้ายและขวา หนักเท่าๆ กันจะสังเกตได้ว่าต่างจากทางด้านบนและล่างภาพ จะหนักไปทางด้านบนมากกว่าด้านล่างด้านล่างจะทิ้งพื้นที่ว่างไว้เพื่อเป็นจุดนำสายตาไปสู่จุดเด่นตรงกลาง



ภาพที่ 71 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้าในชั้นนี้จะมุ่งเน้นไปที่กลางภาพรูปทรงที่เป็นเนื้อหาสาระต่างๆ ของภาพจะอยู่บริเวณตรงกลางของภาพจะมีที่ว่างด้านบนเล็กน้อย และด้านล่างเป็นพื้นที่ว่างเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 72 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความเป็นเด่น (Dominance)

ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าตั้งใจให้มีจุดเด่นมุ่งเน้นไปที่ตรงกลางด้วยวิธีการใช้สีโทนร้อน และใช้ อุณหภูมิของสีที่ร้อนแรงต่างออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพและยังมีเส้นที่เป็นจุดนำสายตาไปสู่ กลางภาพเป็นจำนวนมาก (ลูกศรสีดำเป็นทิศทางการที่บ่งบอกเส้นนำสายตาไปสู่จุดเด่นของภาพ)



ภาพที่ 73 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้ามีทิศทางที่เกิดจากรูปทรงเส้นในงานที่มีจำนวนมาก เส้นตรงกลางสี่เหลี่ยมมีทิศทางที่กระจายออกไปรอบด้านบริเวณพื้นที่สีชมพูจะมีเส้นเล็กๆ ที่เป็น Perspective ทำให้บริเวณนี้มีการสร้างทิศทางของเส้น เส้น สีชมพูและแดง ที่ตัวออกมาจากบริเวณ กลางภาพให้ความรู้สึกแตกกระจายออกมาต่อจากรูปทรงสี่เหลี่ยมตรงกลาง และในส่วนของรูปทรง ที่เป็นเนื้อหาสาระต่างๆ ไม่มีส่วนในความเคลื่อนไหวของภาพอยู่เลยด้วยวัตถุที่ค่อนข้างมีขนาดใหญ่ขนานอยู่สองฝั่งทำให้รู้สึกมั่นคงแข็งแรงรวมถึงกรอบที่มีการกำหนดขอบเขตอย่างชัดเจน

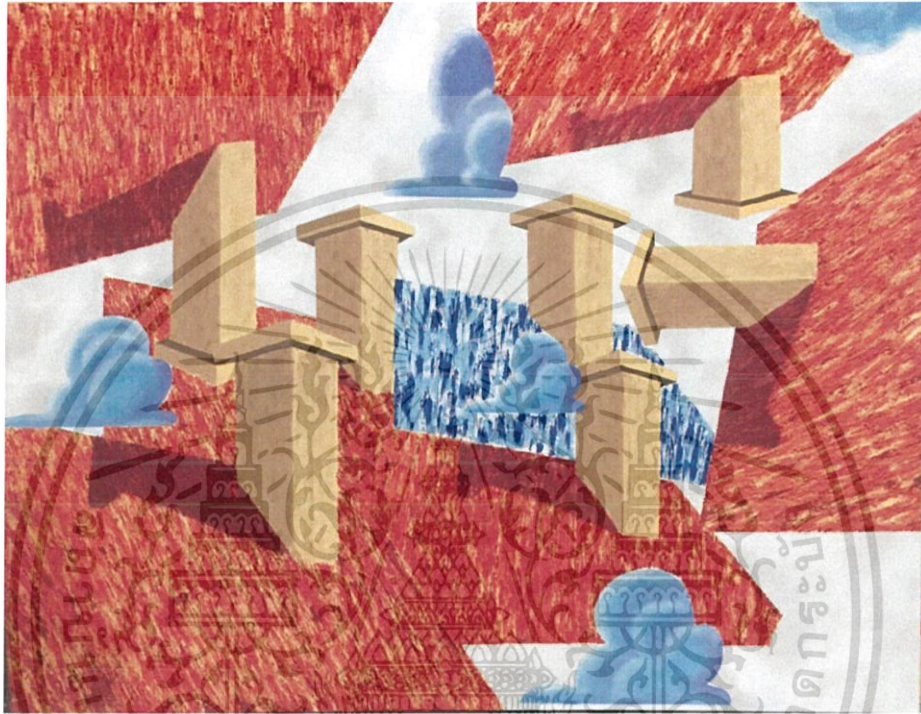


ภาพที่ 74 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 4 ความกลมกลืน (Harmony)

ในผลงานของข้าพเจ้าชิ้นนี้ค่อนข้างมีความกลมกลืนกันมากเนื่องจากรูปทรงในผลงานเป็นรูปทรงเดียวกันซ้ำไปมามีขนาดที่ใกล้เคียงกัน และสีของรูปทรงที่เหมือนกันทำให้เกิดความกลมกลืนกันขึ้นในภาพ

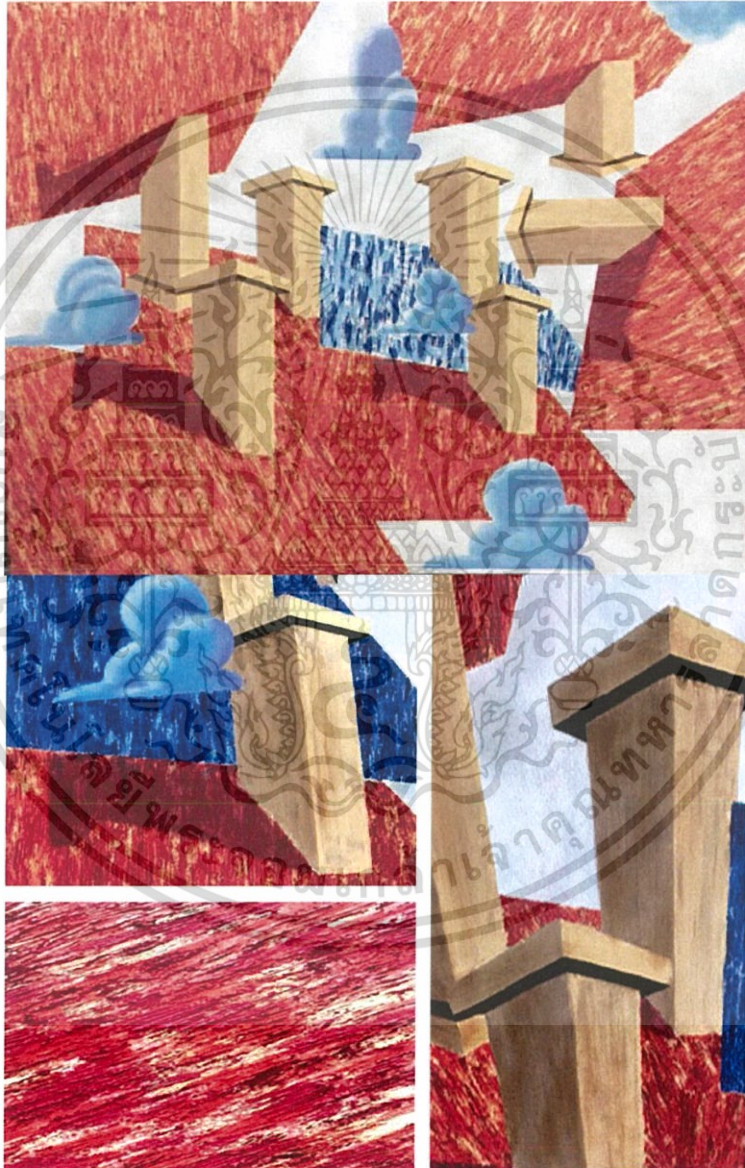


ภาพที่ 75 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความหลากหลาย (Variety)

เนื่องจากผลงานชิ้นนี้ต้องการนำเสนอเรื่องการซ้ากันของวัตถุจนทำให้คุ้นชินตาจึงไม่ได้มีความหลากหลายเกิดขึ้นในงานมากนัก และไม่ได้มีความหลากหลายของพื้นผิวมากเท่าผลงานชิ้นอื่นๆ ในชุดศิลปนิพนธ์ในส่วนของรูปทรงหลังคาสีแดงกับน้ำเงินสร้างพื้นผิวด้วยเนื้อสีที่มีทิศทางในการสลับสีต่างกันไปในแต่ละวัตถุ และพื้นผิวในส่วนอื่นเป็นพื้นผิวเรียบแบนที่มีวิธีการสร้างแตกต่างกัน

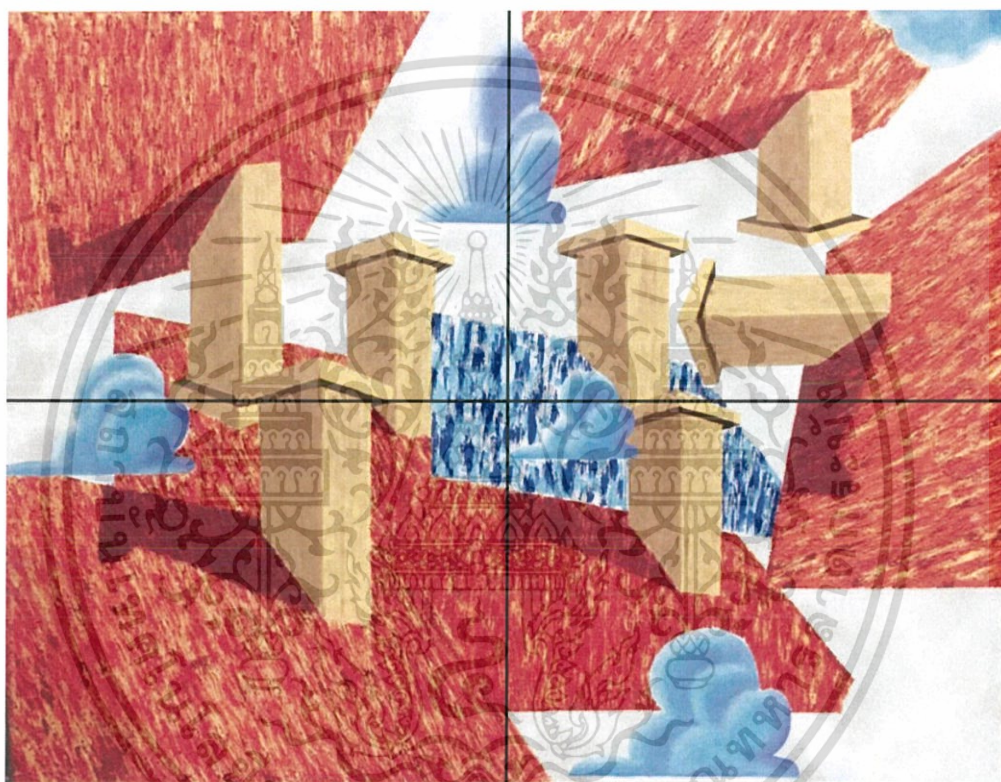


ภาพที่ 76 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้าถ้ามองโดยภาพรวมถือว่ามีสมดุลกันก็เพราะวัตถุที่ซ้ำกันทั้งภาพทั้งสีที่เหมือนกันและขนาดของรูปทรงที่ใกล้เคียงกันแตกต่างกันเพียงทิศทางเท่านั้นแต่ถ้ามองถึงเรื่องความสมมาตรจะเห็นได้ว่าภาพในส่วนด้านล่างซ้ายแทบจะไม่มีในส่วนของพื้นที่ว่างอยู่เลยต่างจากภาพในสามส่วนที่เหลือที่มีที่ว่างพอๆ กันแต่ด้วยทิศทางโครงสร้างที่เกิดจากเส้นแนวดิ่งและแนวนอนจนเป็นวงกลมจึงทำให้ภาพค่อนข้างมีความสมดุลมาก

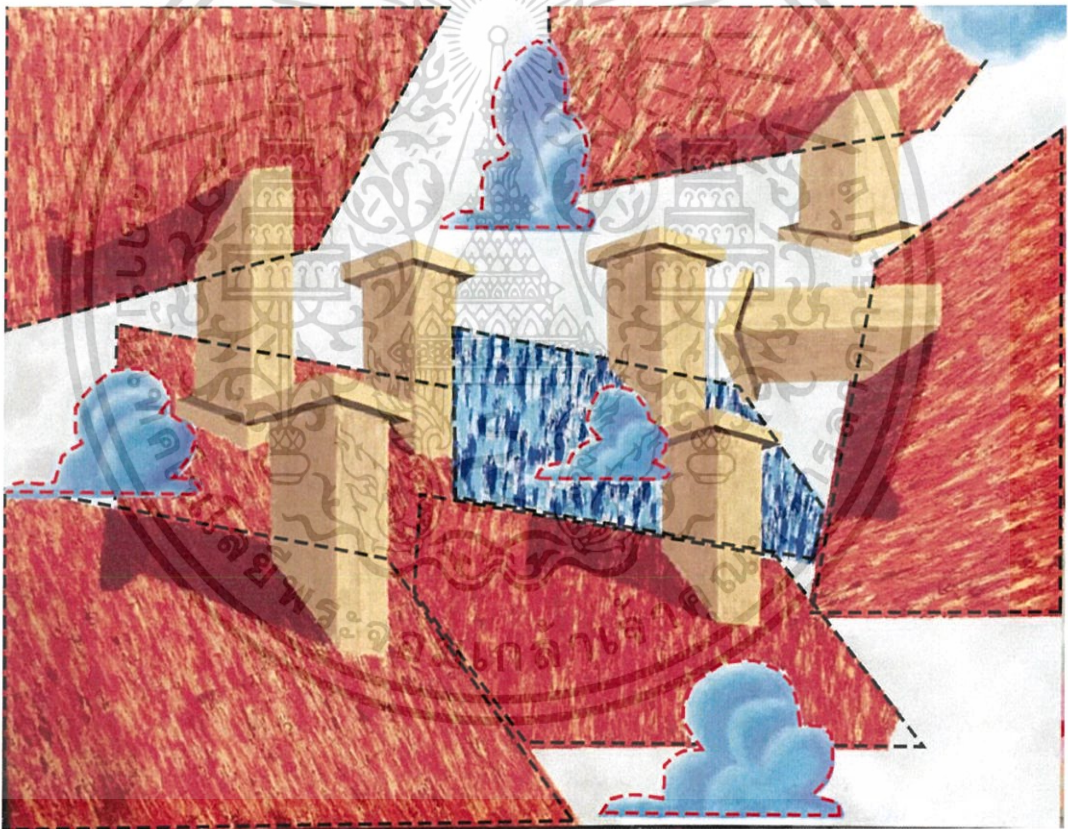


ภาพที่ 77 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้าในชั้นนี้ไม่เหมือนงานชั้นอื่นๆ ตรงที่ชั้นอื่นๆ จะมีเส้นระยะสายตาที่แบ่งภาพส่วนบนและล่างอย่างชัดเจนแต่ในชั้นนี้ข้าพเจ้าจะวิเคราะห์สัดส่วนของรูปทรงที่เป็นสาระสำคัญกับพื้นที่ว่างสัดส่วนของรูปทรงต่างๆ ที่นำมาใช้มีสีที่เหมือนกันและขนาดที่ใกล้เคียงกันมากจะเห็นได้จากรูปทรงที่อยู่ในเส้นประสีดำ และเส้นประสีแดงที่เป็นรูปทรงหลักในภาพมีขนาดที่ใกล้เคียงกันมากจึงทำให้เกิดความรู้สึกของการซ้ำกัน ไปมาในผลงานชั้นนี้มีสัดส่วนของรูปทรงค่อนข้างมาก และในส่วนของพื้นที่ว่างที่มีสัดส่วนเพียงนิดเดียวเมื่อเทียบกับสัดส่วนของรูปทรงที่ว่างเป็นเพียงแฉ่งประกอบที่ทำให้ภาพสมบูรณ์จึงทำให้วัตถุด้านหน้าดูลอยคว้างอยู่กลางอากาศ

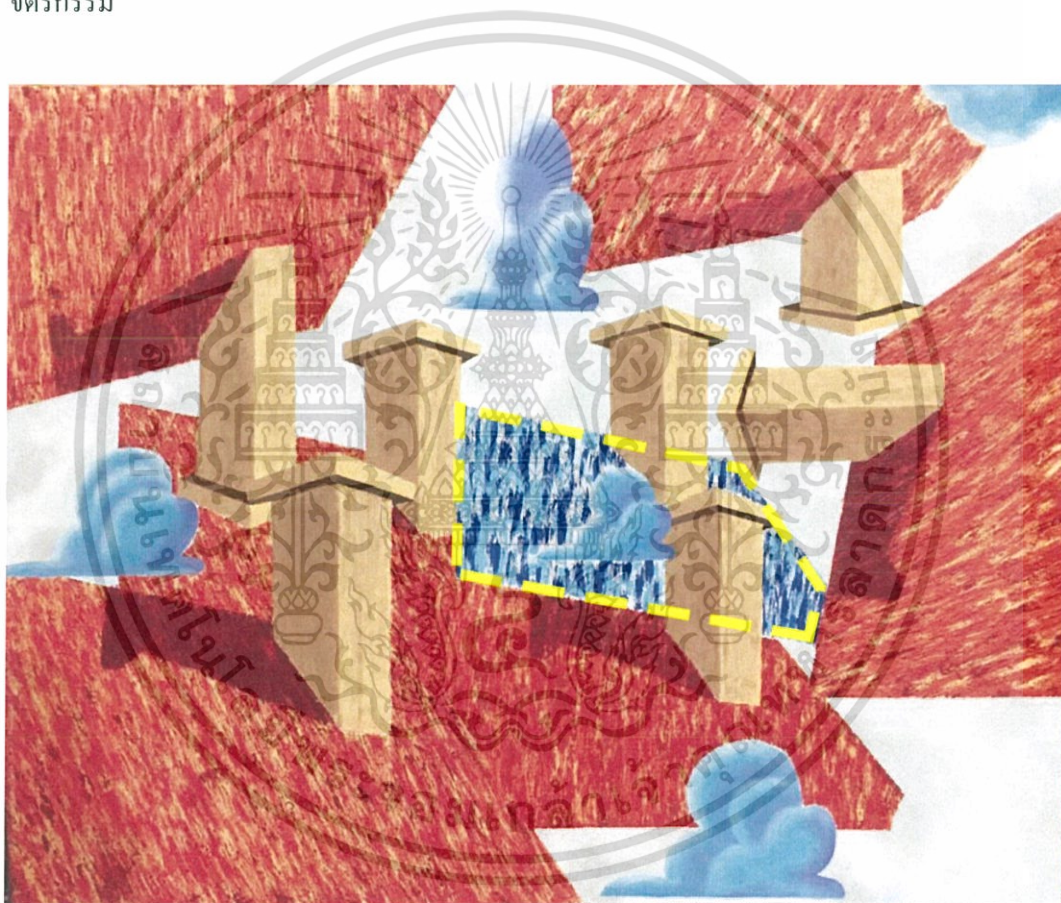


ภาพที่ 78 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 ความเป็นเด่น (Dominance)

ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าตั้งใจให้มีจุดเด่นมุ่งเน้นไปที่รูปทรงที่มีเพียงสีเท่านั้นที่มีแตกต่างจากรูปทรงอื่นๆ ในภาพนั้นก็ คือหลังคาสีน้ำเงิน (รูปทรงในเส้นประสีเหลือง) ถึงแม้จะมีสัดส่วนที่เล็กกว่ารูปทรงอื่นๆ แต่ก็ยังเป็นจุดเด่นของงาน เพราะสีที่เลือกใช้โดดเด่นออกมามากกว่าบริบทรอบข้างอย่างชัดเจนเพื่อสื่อถึงการซำกั้นของหมู่บ้านจัดสรรที่เป็นฉากที่เป็นภาพจำของการ์ตูนที่เป็นวิธีการสื่อสารของผู้เขียนการ์ตูนที่ตั้งใจอยากจะทำให้สถานที่นี้เด่นขึ้นมาด้วยสีเท่านั้นข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะใช้หลังคาบ้านมาจัดองค์ประกอบภาพใหม่ให้มีเจตนาารมณ์เดียวกับผู้เขียนการ์ตูนรูปแบบของภาษาจิตรกรรม

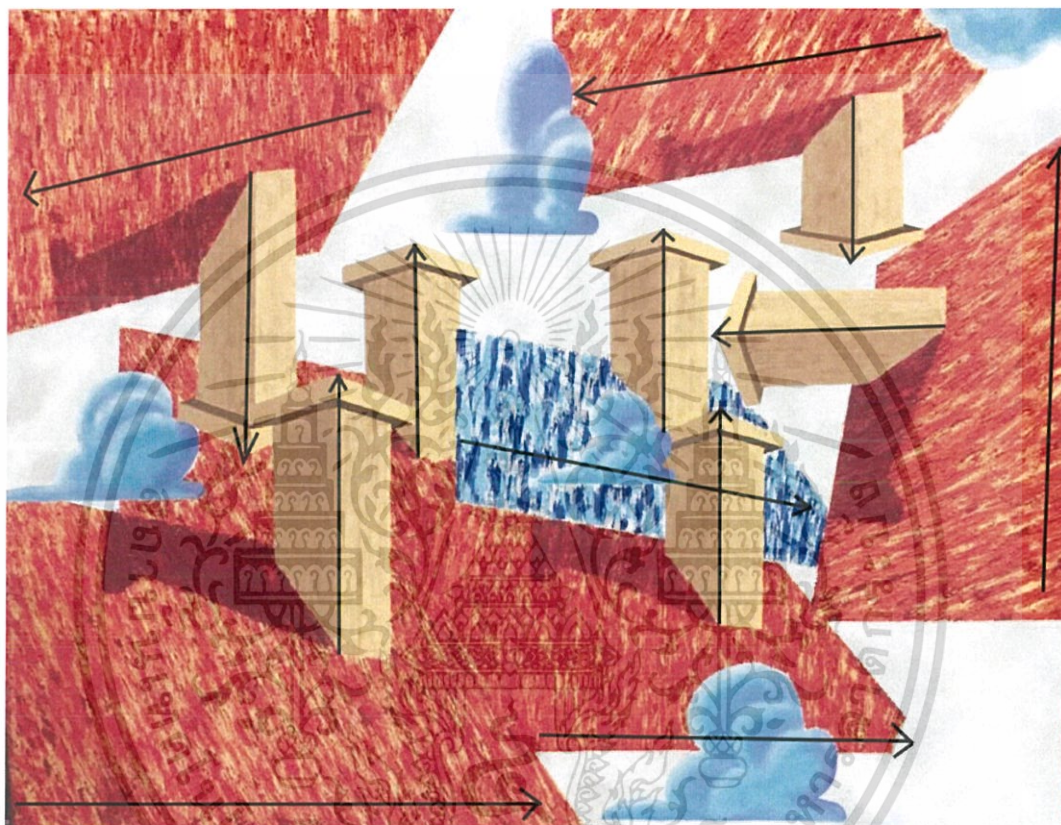


ภาพที่ 79 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 3 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในงานชิ้นนี้ไม่ได้มีทัศนธาตุที่แสดงออกถึงความเร็วแต่อย่างใดเป็นเพียงทิศทางที่วนกันไปมาเป็นวงกลมด้วยเส้นแนวตั้งและแนวนอนจากโครงสร้างของรูปทรงที่ซ้ำกันไปมาเหตุผลที่จัดองค์ประกอบแบบนี้ก็ เพื่อเพื่อขบขันความรู้สึกให้ภาพดูซ้ำกันไปมายิ่งขึ้น



ภาพที่ 80 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ชุด “จิตรกรรมนามธรรมจากความทรงจำในวัยเด็ก” เพื่ออยากที่จะสื่อสารกับผู้ที่มีประสบการณ์ร่วมในการดูการ์ตูนเด็กในยุคยุคหนึ่งเปรียบเสมือนมีฉากมีตัวละคร มีสถานการณ์เหล่านั้น โตขึ้นมากับตัวของข้าพเจ้าเองด้วยวัตถุประสงค์ที่อยากถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวจากการที่ได้ดูการ์ตูนนำมาแปลงให้เป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรมเปลี่ยนภาพจากการ์ตูนที่เป็นรูปแบบกราฟิกมาสู่ผลงานจิตรกรรมเปลี่ยนการรับรู้ใหม่ของคนดูจึงนำมาสู่ผลงานผลงานจิตรกรรมนามธรรมในชุดนี้

ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดความรู้สึกที่ได้จากการกลับไปดูการ์ตูนที่โตมาด้วยกันเมื่อสมัยในวัยเด็ก แปลผ่านความรู้สึกที่เป็นนามธรรมที่ได้จากการเสภาพเหล่านั้นแปลเปลี่ยนเป็นจิตรกรรมนามธรรมโดยการใช้ตัวเองเป็นตัวกลางแปลงผ่านความรู้สึกของผู้สร้างแอนิเมชันสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรมในฐานะคนเสภาพจากภาพเคลื่อนไหวที่ถูกเขียนแบบเฟรมต่อเฟรมต่อกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนำมาแปลงกลับให้เป็นภาพนิ่งด้วยผลงานจิตรกรรมอีกครั้งหนึ่งผู้ฝันฝ่าไปด้วยวิธีการนำภาพที่จดจำได้ในความรู้สึกนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ ในการ์ตูนผู้คนที่ประสบการณ์ร่วมกันจะสามารถจำได้ว่ารูปทรงเหล่านี้มีที่มาที่ไปมาจากที่ใดเพื่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสานตื่นเต้น ตื่นใจกับเส้นสี และสีแปร่งที่ดูอิสระสนุกสนาน ไร้ขอบเขตของความเป็นจริงโดยไม่ต้องกังวลภาพที่เสมือนจริงเพียงแต่ถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสีเส้น รูปทรง และร่องรอยของแปร่งเท่านั้น

ข้าพเจ้าได้ศึกษา และวิเคราะห์แนวความคิดสร้างสรรค์กระบวนการสร้างงาน ทัศนธาตุ และการจัดวางองค์ประกอบของข้าพเจ้าทำให้ข้าพเจ้าเห็นถึง ความสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ ในตัวงาน เห็น ข้อดีและข้อเสีย ข้าพเจ้าหวังว่าในภายภาคหน้าข้าพเจ้าจะได้ใช้ข้อมูลที่ได้ผ่านการวิเคราะห์ที่ได้เห็นจุดอ่อนจุดแข็งของผลงานข้าพเจ้าเองนั้นนำข้อดีในผลงานชุดนี้มาปรับใช้ในผลงานชุดต่อไป และนำข้อเสียมาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นในผลงานชุดต่อไปจะมีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างละเอียดอ่อนมากยิ่งขึ้น และมีความสมบูรณ์ในงานยิ่ง ๆ ขึ้นไป

เอกสารอ้างอิง

ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน

[Online]. Available : <http://www.kartoon-discovery.com/history/history1.html#ixzz4VwpP26Xt>
(ค้นหาข้อมูลวันที่ 17 มกราคม 2560)

บทความเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ)

[Online]. Available: http://sarakadee.com/feature/2001/09/japan_toon.htm
(ค้นหาข้อมูลวันที่ 17 มกราคม 2560)

บทความศิลปะนามธรรม

[Online]. Available : <http://smileartclub.blogspot.com/2012/08/abstract-art.html>
(ค้นหาข้อมูลวันที่ 17 มกราคม 2560)

ประวัติและผลงานของ วาซิลี คานดินสกี

[Online]. Available : <http://www.zcooby.com/wassily-kandinsky/>
(ค้นหาข้อมูลวันที่ 17 มกราคม 2560)

ประวัติและผลงานของ ทาเคชิ มูราคามิ

[Online]. Available: https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%97%E0%B8%B0%E0%B8%81%E0%B8%B0%E0%B8%8A%E0%B8%B4_%E0%B8%A1%E0%B8%B8%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%81%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B4
(ค้นหาข้อมูลวันที่ 17 มกราคม 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 81 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน The Specific Space in Memory I, 2560

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

ขนาด 200 x 260 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 82 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน The Specific Space in Memory II, 2560

เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

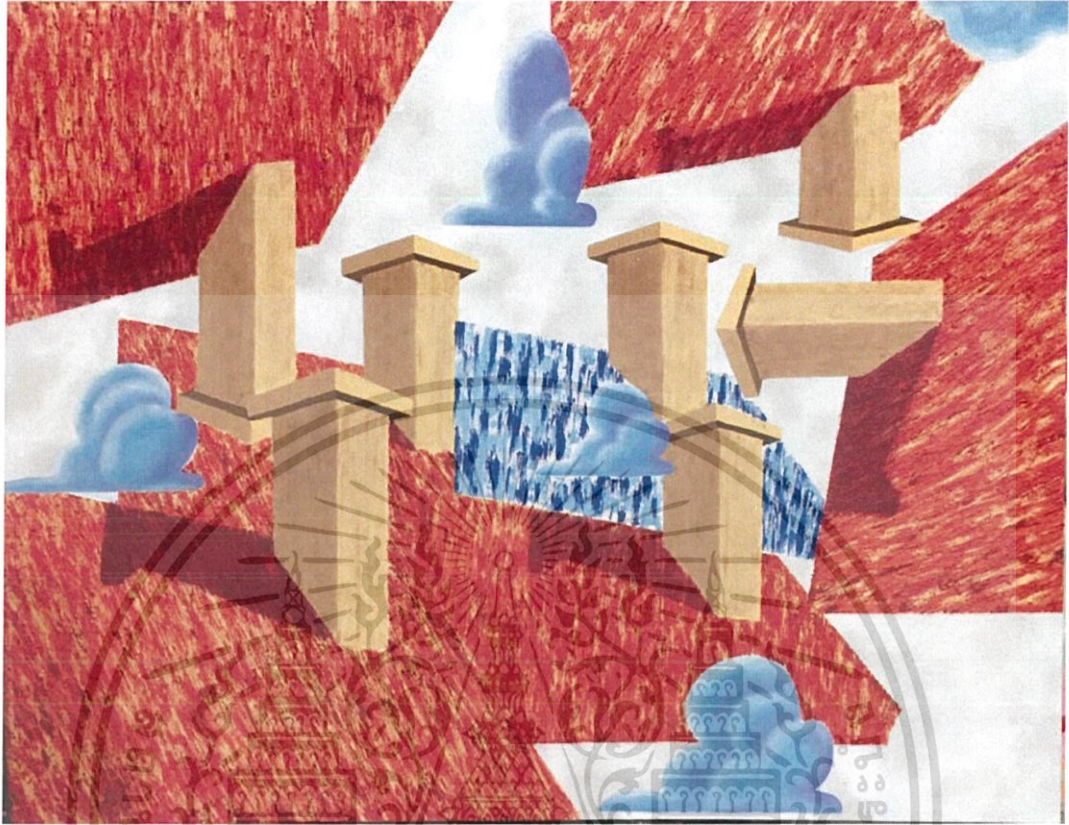
ขนาด 200 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 83 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3
ชื่อผลงาน The Specific Space in Memory III, 2560
เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ
ขนาด 220 x 170 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 84 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4
ชื่อผลงาน The Specific Space in Memory IV, 2560
เทคนิค สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ
ขนาด 220 x 170 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว จูตา จินตอนันต์กุล
วัน เดือน ปีเกิด	3 ธันวาคม 2538 ที่กรุงเทพฯ
ที่อยู่	295/84 หมู่บ้านริมสวน ถนน รามอินทรา 119/1 เขตคลองสามวา แขวง บางชัน กรุงเทพฯ โทร.086-9028437
ประวัติการศึกษา	2556 โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนคริน ทราบรมราชชนนี 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้