

โลกใหม่ของความรู้สึก

Day Dream



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

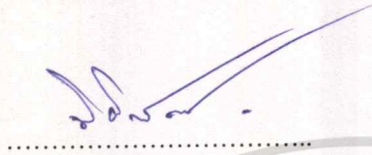
ปีการศึกษา 2560-2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม

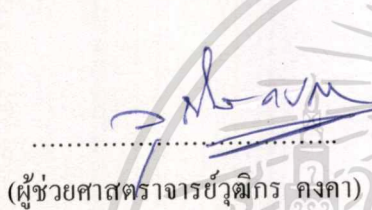
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



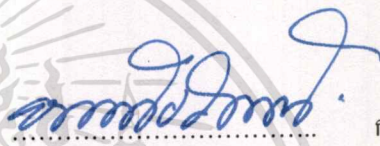
ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



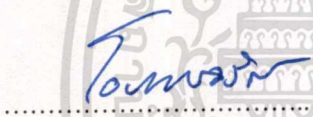
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)



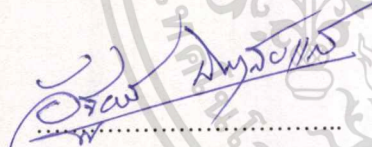
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล. โอภาสจรัส นันทวัน)



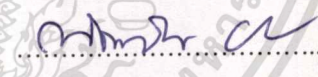
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)



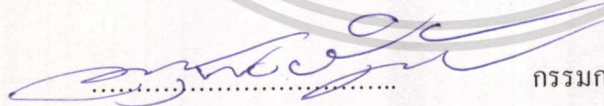
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)



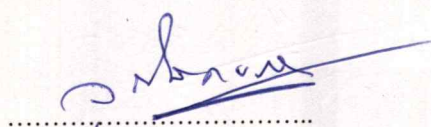
กรรมการ

(อาจารย์ณัฐณรินทร์ บัวลอย)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

| | |
|------------------|---------------------------------|
| หัวข้อศิลปนิพนธ์ | โลกใหม่ของความรู้สึก |
| | Day Dream |
| ชื่อ | นางสาว ดารารัตน์ กิตติธรรมโรจน์ |
| รหัสนักศึกษา | 57020458 |
| สาขาวิชา | จิตรกรรม |
| คณะ | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| ปีการศึกษา | 2560 - 2561 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา |

บทคัดย่อ

มนุษย์ทุกคนย่อมมีความคิด ความรู้สึก ไม่ว่าจะรู้สึกดีหรือร้าย ข้าพเจ้าเองก็เช่นกัน บางครั้งที่เรารู้สึกแย่มักมองหาทางออกให้กับความรู้สึกนั้น หากสิ่งมาเยียวยา ปลอดภัยของตัวเราเอง ความเปราะบางละเอียดอ่อนของความรู้สึกนั้นทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นความงามจากธรรมชาติของสิ่งรอบตัว และย้อนนึกถึงพื้นที่ความทรงจำที่ผ่านมา แต่ในขณะเดียวกันความอ่อนไหวก็ได้กลายเป็นจุดอ่อนที่ต้องรับมือเพื่อใช้ชีวิตในสังคมใหญ่ เผชิญกับความซับซ้อนของคนได้ยากกว่าที่ใครจะคาดคิด บางทีการใช้เวลามีพื้นที่ที่สร้างขึ้นจากความฝันมาอาจจะเป็นทางออกที่เหมาะสมกับความรู้สึกในตอนนั้น ไม่ให้หม่นหมองและหดหู่นเกินเยียวยา

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์นี้ได้ผ่านกระบวนการทำงานหลายอย่าง การเริ่มต้นแนวคิด การค้นหาข้อมูล เทคนิคการทำงาน จนถึงการนำเสนองานจนออกมา สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะตลอดในการทำเล่มศิลปนิพนธ์ ช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้าอีกทั้งอาจารย์หลายๆท่าน ที่ให้คำติชมและแนวทางการสร้างสรรค์แก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า และเพื่อนๆ ผู้คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ที่ให้ศิลปนิพนธ์เล่มนี้ผ่านไปด้วยดี



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 | |
| 2.1 อิทธิพลที่ได้รับ | 4 |
| 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ | 7 |
| 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน | 10 |
| 2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์ | 14 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ | |
| 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง | 16 |
| 3.2 กระบวนการสร้างงาน | 21 |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ | |
| 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม | 25 |
| 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ | 26 |
| 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ | 35 |
| บทที่ 5 บทสรุป | 41 |
| เอกสารอ้างอิง | 42 |
| ภาพผลงานศิลปะ | 43 |
| ประวัติผู้เขียน | 47 |

สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 1. ภาพของฝืนในงานศิลปะ | 5 |
| 2. Salvador Dali, The Persistence of Memory. 1931 | 8 |
| 3. Mark Ryden, Awakening the Moon. 2010 | 9 |
| 4. Mark Ryden | 10 |
| 5. Mark Ryden, Sophia's Mercurial Waters. 2001 | 11 |
| 6. Mark Ryden, Long Yak. 2017 | 11 |
| 7. Mark Ryden, Grotto of the Old Mass. 2008 | 12 |
| 8. Mark Ryden, Church Tree Scrim. 2017 | 12 |
| 9. Jiwoon Pak, Heavy snow. 2015 | 13 |
| 10. Jiwoon Pak, Last summer leaves. 2015 | 14 |
| 11. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 1 | 16 |
| 12. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 1 | 17 |
| 13. ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 1 | 17 |
| 14. ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 1 | 17 |
| 15. ภาพร่างชั้นที่ 5 ชุดที่ 1 | 18 |
| 16. ภาพร่างชั้นที่ 6 ชุดที่ 1 | 18 |
| 17. ภาพร่างชั้นที่ 1 ชุดที่ 2 | 19 |
| 18. ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 2 | 19 |
| 19. ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 2 | 20 |
| 20. ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 2 | 20 |
| 21. ขั้นตอนการขยายภาพร่าง | 22 |
| 22. ลงสีพื้นหลังส่วนที่เป็นระนาบแบน | 22 |
| 23. ลงสีภูเขาโดยแทรกรายละเอียดของภูเขาตามต้นแบบ | 22 |
| 24. ลงสีระนาบพื้นที่ที่เหลือ และลงรองพื้นสุนัขเพื่อวาดขนเป็นลำดับต่อไป | 23 |
| 25. ลงสีต้นไม้โดยใช้พู่กันเล็กค่อยๆแทรกสีให้มีมิติเป็นพุ่ม | 23 |
| 26. ลงสีคนชั้นแรก | 23 |
| 27. ลงสีขนเป็นลายเส้น โดยใช้พู่กันขนาดเล็ก แทรกสีที่ตกกระทบด้านข้างเข้าไป | 24 |

สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 28. คัดน้ำหนักร และเก็บรายละเอียดให้สมบูรณ์ | 24 |
| 29. การวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 1 | 26 |
| 30. การวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 2 | 26 |
| 31. การวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 3 | 27 |
| 32. การวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 1 | 27 |
| 33. การวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 2 | 28 |
| 34. การวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 3 | 28 |
| 35. การวิเคราะห์พื้นผิวของขนสัตว์ ผลงานชั้นที่ 1 | 29 |
| 36. การวิเคราะห์พื้นผิวคน ผลงานชั้นที่ 1 | 29 |
| 37. การวิเคราะห์พื้นผิวดินไม้ ผลงานชั้นที่ 1 | 29 |
| 38. การวิเคราะห์พื้นผิวของสัตว์ ผลงานชั้นที่ 2 | 30 |
| 39. การวิเคราะห์พื้นผิวดินไม้ ผลงานชั้นที่ 3 | 30 |
| 40. การวิเคราะห์พื้นผิวภูเขา ผลงานชั้นที่ 3 | 30 |
| 41. การวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 1 | 31 |
| 42. การวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 2 | 31 |
| 43. การวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 3 | 32 |
| 44. การวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 1 | 32 |
| 45. การวิเคราะห์น้ำหนักสุนัข ผลงานชั้นที่ 1 | 32 |
| 46. การวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 2 | 33 |
| 47. การวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 3 | 33 |
| 48. การวิเคราะห์แสงและเงา 1 | 33 |
| 49. การวิเคราะห์แสงและเงา 2 | 34 |
| 50. การวิเคราะห์ที่ว่าง 1 | 34 |
| 51. การวิเคราะห์แสงและเงา 2 | 35 |
| 52. ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชั้นที่ 1 | 36 |
| 53. ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชั้นที่ 2 | 37 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

หน้า

54. ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 3

39



บทที่ 1

บทนำ

ในปัจจุบันสังคมเราประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ที่เราไม่สามารถนึกคิดว่าจะมีสิ่งใดเกิดขึ้นในชีวิต บางครั้งสิ่งแวดล้อมบางอย่างอาจสร้างปัญหาให้กับตัวเรา ซึ่งอาจทำให้เกิดสภาวะจิตใจที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งแต่ละบุคคลก็มีการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างพื้นที่ใหม่ขึ้นมาเพื่อเผชิญหน้าและหลีกเลี่ยงกับโดยอิงกับความสบายใจ ความสุข ที่ตัวข้าพเจ้าเองรู้สึกว่าจะปลอดภัย โดยใช้ความแฟนตาซีในการเล่าเรื่องราวของความธรรมดาที่พบเจอในทุกๆ วัน ผ่านความเหนือจริง ของพื้นที่ที่ชวนฝัน โลกที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นใหม่ เพื่อตอบสนองกับความรู้สึกของตนเอง

1.1 ความสำคัญของโครงการ

หน่วยความทรงจำเปรียบเสมือนการบันทึกเรื่องราวอาจอยู่ในรูปแบบของภาพ เสียง กลิ่น รส สัมผัส ทั้งทั้งซับซ้อนและบางเบา ความเลือนลาง ประสบการณ์ที่ผ่านมา บริบทความสัมพันธ์ของมนุษย์เรากับความทรงจำ ความฝัน ความรู้สึกนึกคิดชวนนึกถึง ภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่มีบทบาทในห้วงความคิดบ่อยๆ ครั้ง

มนุษย์ทุกคนย่อมมีความคิด ความรู้สึก ไม่ว่าจะรู้สึกดีหรือร้าย ข้าพเจ้าเองก็เช่นกัน บางครั้งที่เรารู้สึกแย่มักมองหาทางออกให้กับความรู้สึกนั้น หาสิ่งมาเยียวยา ปลอดภัย โลมจิตใจของตัวเอง ความเปราะบางละเอียดอ่อนของความรู้สึกนั้นทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นความงามจากความธรรมดาของสิ่งรอบตัว และย้อนนึกถึงพื้นที่ความทรงจำที่ผ่านมา แต่ในขณะเดียวกันความอ่อนไหวก็ได้กลายเป็นจุดอ่อนที่ต้องรับมือเพื่อใช้ชีวิตในสังคมใหญ่ เผชิญกับความซับซ้อนของคนได้ยากกว่าที่ใครจะคาดคิด บางทีการใช้เวลาในพื้นที่ที่สร้างขึ้นจากความฝันมาอาจจะเป็นทางออกที่เหมาะสมกับความรู้สึกในตอนนั้น ไม่ให้หม่นหมองและหดหู่จนเกินเยียวยา นั่นทำให้โดยส่วนตัวของข้าพเจ้านึกถึงสัมผัสคุ้นเคย มีประสบการณ์ จุดที่ตัวข้าพเจ้าเองรู้สึกสบายใจจากสิ่งธรรมดา รอบตัวเหล่านี้ พื้นที่ที่สร้างขึ้นมาตรงนั้นเกี่ยวโยงกับความทรงจำส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง เรื่องราวในความทรงจำของตัวข้าพเจ้าเองที่ข้าพเจ้ารู้สึกสบายใจและมีความสุขกับสิ่งเหล่านั้น โดยผ่านความเรียบง่ายและธรรมดา ของค้วงานจิตรกรรม

ข้าพเจ้าสร้างงานจิตรกรรมแฟนตาซี เซอร์เรียล (fantasy surrealism) คือลัทธิเหนือจริง เอกลักษณะของศิลปะเซอร์เรียลลิซึมก็คือการใช้สิ่งที่เรียกว่า ความบังเอิญ มาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงาน โดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน เหมือนเป็นการพบกัน โดยบังเอิญที่ก่อให้เกิดความหมาย แม้แต่ตัวอย่างจะไม่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวเนื่องกันเลย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน ก็ย่อมจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและ ความรู้สึกถึงเอกภาพแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใดๆ ในโลกกายภาพ รูปแบบผลงาน ศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่อยู่เข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งที่เดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและ ประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่ ซึ่งความแฟนตาซีมี ความหมายคล้ายกับอิมเมจิน คือจินตภาพ จินตนาการ ความเพ้อฝัน ความคิดฝัน ซึ่งไม่จำเป็นต้องมี หลักการ คำนิยาม หรือทฤษฎีมารองรับ โดยสร้างจากเรื่องราวที่ฝันขึ้นเพื่อแสดงถึงสิ่งที่ข้าพเจ้า มองเห็นความงามจากความธรรมดาของสิ่งรอบตัว ธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่เรามักที่จะสัมผัส กันเคย มีประสบการณ์ การมีตัวตนในพื้นที่ส่วนตัวเพื่อเผชิญหน้ากับความซับซ้อนของคน ทางออกในการ หลีกเลี่ยงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากสภาวะจิตใจ การใช้เวลามีพื้นที่ส่วนตัวที่เป็นพื้นที่ในจินตนาการ จากความทรงจำอาจจะเป็นทางออกที่เหมาะสมกับความรู้สึกในตอนนั้น โดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ จากสิ่งรอบตัว เช่นคน สัตว์ ให้มีความรู้สึกขวนฝืน โดยโครงสร้างของภาพจิตรกรรมสีเทาหม่นมัว เพื่อให้มีความรู้สึกถึงความทรงจำเลือนลาง หวังความคิดโลกใหม่ที่แสดงความรู้สึกเหงา หลีกหนี สัตว์ คาแรกเตอร์ต่างๆเหมือนเพื่อน สิ่งที่น่าสนใจ ที่มีความผูกพันสิ่งที่อยู่ในหัวสมอง ความคิด ตลอดเวลา หรือสิ่งที่เห็นแล้วพึงชอบ

งานจิตรกรรมแฟนตาซีเซอร์เรียลของข้าพเจ้าที่สร้างขึ้นนั้น ข้าพเจ้าได้สร้างงานจิตรกรรมกึ่ง นามธรรม ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากความ fantasy Surrealism แสดงออกผ่านการสร้าง illustration โดยมีสัญลักษณ์ symbolic เป็นองค์ประกอบของงานจิตรกรรมชุดนี้ ซึ่งเกิดมาจากความ ผูกพันของตัวข้าพเจ้าที่มีต่อสัตว์เลี้ยง ความรัก ความผูกพัน ความเพ้อฝัน โลกใหม่ที่มีความสุขใน งานจิตรกรรม เพื่อสร้างจินตนาการในเชิงความฝัน เป็นเรื่องราวของความรัก ความสุข ความหวัง ความปรารถนา โดยข้าพเจ้านำการใช้รูปถ่ายต้นแบบตนเองที่มีต่อสัตว์ สถานที่ใหม่มาจัดวางใหม่ โดยย่อขยายให้ผิดสัดส่วน เพื่อให้เกิดสภาวะความรู้สึกใหม่ขึ้นมา

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการสร้างพื้นที่ในจินตนาการที่แสดงออกถึงการมีบทบาท ณ พื้นที่ตรงนั้น
2. เพื่อแสดงถึงพื้นที่ในความฝันที่ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามีตัวตน และปลอดภัย จากความคุ้นชินของ ความทรงจำ
3. เพื่อต้องการสื่อให้เห็นความงามของความธรรมดา ธรรมชาติ ความทรงจำ ผ่านตัวงาน จิตรกรรม
4. เพื่อแสดงถึงทางออกในการหลีกเลี่ยงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากสภาวะจิตใจ
5. เพื่อหลีกเลี่ยงจากโลกความจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เพื่อให้เกิดสภาวะความรู้สึกใหม่จากการจัดองค์ประกอบที่ผัสผัสส่วนของตัวงานจิตรกรรม
ชุดนี้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้คนรู้สึกถึงความรู้สึกถึงการใช้เวลามีพื้นที่ส่วนตัวโดยสร้างพื้นที่
ในจินตนาการอาจจะเป็นทางออกที่เหมาะสมกับความรู้สึกในตอนนั้น โดยใช้โทนสีที่
ไม่ให้หม่นหมองและหดหู่จนเกินเยียวยา พื้นที่ส่วนตัวและสภาพแวดล้อมที่ดูเป็น
ธรรมชาติไม่ได้แต่งเติม ให้เกิดถึงความรู้สึกสร้างพื้นที่ส่วนตัวขึ้นมาโดยมองเห็นความ
งามจากความธรรมดาของประสบการณ์ในความทรงจำ โดยมีสุนัขเป็นตัวดำเนินเรื่องราว
เนื้อหาในตัวงานจิตรกรรมผ่านวิธีการสร้างความแฟนตาซี เหนือจริง โดยมีวิธีการจัด
องค์ประกอบเป็นแนวภาพประกอบ
2. แนวทางในการสร้างสรรค์งานเป็นงานจิตรกรรมถึงนามธรรมและภาพประกอบ ที่เหนือ
จริง ผิดผัสผัสต่อพื้นที่นั้นๆ เพื่อแสดงถึงการมีตัวตนบนพื้นที่ตรงนั้น
3. ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนี้ด้วยสีน้ำมัน โดยตัวเทคนิคเกลี่ยเนียน
4. จำนวนผลงาน 3 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 135x180 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 120x180 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 150x150 เซนติเมตร

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

เนื่องจากสภาวะจิตใจของแต่ละบุคคลล้วนเป็นสิ่งที่คาดการณ์ไม่ได้ ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นเราต้องอยู่กับสิ่งๆนั้นได้ สังคมปัจจุบันมีบุคคลมากบางครั้งบางทีคนเราก็สร้างพื้นที่ขึ้นมาเพื่อปกป้องตัวเอง ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนองานจิตรกรรมโดยการสร้างโลกใหม่ของความรู้สึกขึ้นมา ซึ่งประกอบด้วยความฝัน และจากสภาพแวดล้อมรอบตัว สิ่งมีชีวิตที่คุ้นชิน โดยใช้สัญลักษณ์ภาพแทนที่ใกล้ชิดกับตัวข้าพเจ้าก็คือสัตว์เลี้ยงของตัวข้าพเจ้าเอง

องค์ประกอบของตัวงานจิตรกรรมของข้าพเจ้านั้นได้รับอิทธิพลมาจากจิตรกรรมเหนือจริง ซึ่งเป็นภาพความจริงที่ต่างออกไป เมื่อตอนเราหลับฝัน ความฝันของเราคือสิ่งที่เราพบในชีวิตประจำวันของเรา แต่บางครั้งความฝันนั้นก็กลับแปลกออกไป บางครั้งก็หะได้ หรือพบเจอสิ่งที่ไม่ปกติหรือมีความพิเศษไปกว่าสิ่งที่ประสบพบเจอในชีวิตจริง แล้วแต่ที่เรารู้สึกประทับใจในสิ่งใด สิ่งนั้นย่อมเด่นชัดในความคิดและจินตนาการของเรา

2.1.1 ความฝัน ความฝันมีสองประเภท ความฝันในตอนหลับ และในตอนตื่น ความฝันในตอนหลับ ซึ่งในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า ตัวข้าพเจ้าเองได้ใช้ความฝันในตอนตื่น หรือที่เรียกว่า Day Dream คือการแสดงออกของความนึกคิด ความรู้สึก และเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในสมอง ในระหว่างช่วงเวลาที่เราไม่ได้นอน ความคิดของเราพุ่งพรูด้วยการมีสติ และการควบคุมความคิดของตัวเองได้ คำว่า "ฝัน" มาจากคำเก่าในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีความหมายว่า ความยินดี และเสียงดนตรี ความฝันของคนเรามักจะรวมถึงรูป รส กลิ่น เสียง และสิ่งที่เราสัมผัสได้ ในบางครั้งบรรดาศิลปิน และนักเขียน บอกว่าพวกเขาได้แนวคิดต่างๆ จากความฝัน

ในปีคริสต์ศักราช 1900 นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย ได้ตีพิมพ์หนังสือที่มีชื่อว่า "The Interpretation of Dreams" หรือการตีความเกี่ยวกับความฝัน เขาเชื่อว่าคนเรามักจะฝันถึงสิ่งที่ตนต้องการ แต่ไม่อาจครอบครองได้ ความฝันเต็มไปด้วยความหมายที่ซ่อนเร้น เขาเชื่อว่าความฝันอาจเป็นหนทางสำคัญ ในการช่วยให้เข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสมองของคนเรา เขาบอกอีกว่า ความฝันคือหนทางในการช่วยแก้ไขปัญหา และช่วยให้สามารถเข้าใจความวิตกกังวลต่างๆ ตัวอย่างเช่น เวลาที่คนเราฝันว่ากำลังบินอยู่ หรือกำลังนั่งชิงช้าแกว่งไปมา นั้นหมายถึงว่า พวกเขาต้องการที่จะเป็นอิสระจากเรื่องราวในวัยเด็กของพวกเขา

Carl Jung นักจิตวิทยาชาวสวิส ผู้ทำงานอย่างใกล้ชิดกับ Sigmund Freud เป็นเวลานานนับปี แต่กลับพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับความฝันที่แตกต่างออกไป Jung เชื่อว่า ความฝันอาจช่วยให้คนเราเติบโต และเข้าใจในตัวเองมากขึ้น เขาเชื่อว่าความฝันจะบ่งบอกทางแก้ไขปัญหา ที่คนเราต้องเผชิญ ในยามตื่น นอกจากนี้เขายังเชื่อว่าความฝันบ่งบอกถึงตัวตนของคนเรา และความสัมพันธ์ที่เรามีต่อผู้อื่น แต่เขาไม่เชื่อว่า ความฝันซ่อนเร้นความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ หรือความก้าวร้าวรุนแรง

นอกจากนี้ยังมีนักวิจัยอีกหลายคน ที่กำลังศึกษาว่า ความฝันสามารถช่วยให้คนเรารับมือกับปัญหาต่างๆ ความเศร้า และอารมณ์ของคนเราได้อย่างไร นักวิทยาศาสตร์หลายๆ คนเชื่อว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความฝันเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง



ภาพที่ 1 ภาพของฝันในงานศิลปะ

[Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/ฝัน>

Retrieved September 30, 2016

2.1.2 สัญลักษณ์ (Symbolic) โดยพื้นฐานหมายถึง สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือถ้าจะกล่าวให้ลึกลงไปอีก สัญลักษณ์ หมายถึง วัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสีสรร ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายหรือแนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ในทางปรัชญามักมีคำนิยามว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติ หรือแม้ในจักรวาล สามารถแทนได้ด้วยสัญลักษณ์ทั้งสิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์นั้นช่วยในการสื่อสาร อาจจะเป็นรูปภาพ การเขียนอักษร การออกเสียง หรือการทำท่าทาง ซึ่งช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้จะพูดกันคนละภาษา แต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากเพียงใด และผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ใช้มากเพียงใด ดังนั้นภาษามือจึงจัดว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งเช่นกัน

สัญลักษณ์ที่เป็นองค์ประกอบหลักในงานจิตรกรรมชุดนี้ที่ข้าพเจ้าใช้ คือ สุนัข ซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของข้าพเจ้าเอง ซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงตัวข้าพเจ้าเองรู้สึกผูกพันมาตั้งแต่เด็ก ทั้งในการใช้เวลาด้วยกัน มีความทรงจำร่วมกัน ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นที่พึ่งพิงให้กับจิตใจของข้าพเจ้าในการดำเนินชีวิตประจำวัน และด้วยนิสัยของตัวสุนัขนี้ ข้าพเจ้าจึงหยิบสุนัขซึ่งเป็นสัญลักษณ์ ภาพแทนของความรัก ของความสดใส ความสบายใจ ความความซื่อสัตย์ เป็นสัตว์เลี้ยงที่ซื่อสัตย์ของคน รักและเป็นห่วงเจ้าของอย่างสุดชีวิต ซึ่งมีตำนานของสุนัขมากมาย เช่น สะชิโก ซึ่งโด่งดังและเป็นที่รู้จักกันจากการที่นำมาสร้างภาพยนตร์เรื่อง HACHI: A DOG'S TALE (2009)

สะชิโก (10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2466 - 8 มีนาคม พ.ศ. 2478) เป็นสุนัขที่เป็นที่รู้จักในนามของ "สุนัขขอดคคัตตัญญู สะชิโก" เป็นสุนัขสายพันธุ์อะกิตะ สะชินั้นเป็นสัญลักษณ์ถึงความจงรักภักดีอันน่าทึ่งจากการที่มันเฝ้ารอเจ้านายของมันเป็นเวลาหลายปี แม้ว่าเจ้านายของมันจะเสียชีวิตไปแล้ว ในปัจจุบันสะชิเป็นสัญลักษณ์ของความสัตย์ และตำนานของสะชิโกกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำชาติในด้านความจงรักภักดีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคจักรวรรดินิยม ที่ผู้คนจงรักภักดีต่ออย่างสุดซึ่งต่อองค์จักรพรรดิในประเทศญี่ปุ่น

และเนื่องจากตัวข้าพเจ้าเองได้นำสุนัขตัวนี้เข้ามาในชีวิตช่วงที่ข้าพเจ้ามีปัญหาช่วงเวลาที่ข้าพเจ้ามีความรู้สึกด้านแง่ลบ ความไม่สมดุลของสภาวะอารมณ์และจิตใจ ของตัวข้าพเจ้าเอง ที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนของความคิด ความอ่าน นิสัยใจคอ การกระทำของบุคคลอื่นที่มีผลต่อความรู้สึกของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงผูกพันและรักใคร่สุนัขตัวนี้มาก เพราะเข้ามาในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้ารู้สึกแย่ เป็นสิ่งที่ช่วงประโลมเยียวจิตใจมาก เป็นส่วนหลักๆที่ทำให้ข้าพเจ้าข้ามผ่านพ้นช่วงเวลานั้นได้ ข้าพเจ้าจึงนำสุนัขมาเป็นภาพแทน สัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมชุดนี้

2.1.3 ภาพประกอบ (Illustration) ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มาช้านาน เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงศิลปวัฒนธรรม ความเป็นไปของมนุษย์ มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์เกือบทุกด้าน เป็นเสมือนเทปบันทึกอดีต เป็นรากฐานของการสร้างงานอดีตสู่ปัจจุบัน ดังตัวอย่างการเขียนภาพประกอบผนังถ้ำ ตั้งแต่ยุคสมัยหิน ประวัติศาสตร์ของอียิปต์ กรีก โรมัน และอีกหลายชาติ ที่มีเรื่องราวให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้จากภาพประกอบเหล่านั้น ดังนั้น ภาพประกอบคือตัวบอกคุณสมบัติ เล่าเรื่องสิ่งที่ต้องการชี้แนะ บอกเล่าให้รู้กระจำง ที่ผู้ดูแล้วสามารถรู้เรื่อง เข้าใจกระจ่างชัดได้ในทันที เป็นสิ่งสำคัญโน้มน้าวให้ผู้เกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกตอบสนอง บางกรณี ภาพประกอบจะให้ความเข้าใจได้ดีกว่าการพรรณนาด้วยตัวอักษร แต่เราไม่อาจสรุปได้ว่า ระหว่างตัวอักษรกับภาพประกอบ อะไรให้ความเข้าใจได้ชัดเจนกว่ากัน อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างภาพประกอบ ต้องเป็นผู้มีความสามารถในการประมวลความรู้สึก ความจำ ความคิด อันเป็นจินตนาการจากคำบอกเล่า หรือความรู้สึกที่มองไม่เห็นเป็นรูปธรรม ให้เห็นได้ ดังนั้น ผู้สร้างภาพประกอบจึงนับว่ามีความสำคัญระดับหนึ่ง

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

2.2.1 ลัทธิเหนือจริง หรือ เซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) เริ่มขึ้นตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มดาดา (Dada) โดยนักทฤษฎีหลักประจำกลุ่มก็คือ อองเดร เบรตง มีจุดหมายอยู่ที่การคลี่คลายสภาพอันขัดแย้งระหว่างระยะห่างของความฝันและความเป็นจริง โดยถ่ายทอดออกมาในงานศิลปะด้วยวิธีต่างๆ กัน เช่น สร้างภาพซึ่งดูเหนือจริงหรือถึงขั้นหลอน หรือพัฒนาเทคนิคด้านภาพที่จะช่วยถ่ายทอดความฝันหรือจิตใต้สำนึกออกมา งานของกลุ่มนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเจนเอาไว้ จนทำให้รู้สึกถึงความป่าเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ

เอกลักษณ์ของศิลปะเซอร์เรียลลิซึมก็คือการใช้สิ่งที่เรียกว่า ความบังเอิญ (Chance) มาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงาน โดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน เหมือนเป็นการพบกันโดยบังเอิญที่ก่อให้เกิดความหมาย แม้แต่ละอย่างจะ ไม่มีความเกี่ยวเนื่องกันเลย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกัน ในพื้นที่เดียวกัน ก็ย่อมจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกถึงเอกภาพแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใดๆ ในโลกกายภาพ รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่ดูเข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่

ศิลปะเหนือจริงเป็นศิลปะที่ว่ากันด้วยเรื่องของ การถ่ายทอดภาพจากจิตใต้สำนึก ความฝัน ความแปลกแยก โดดเดี่ยว ฯลฯ มีศิลปินที่ถ่ายทอดผลงานแนวนี้มากมาย เช่น Jean Arp, Max Ernst, Giorgio de Chirico, Man Ray, Joan Miro, Rene Magritte แต่ที่มีชื่อเสียงและคุ้นตามากที่สุดก็น่าจะเป็น ซาลวาดอร์ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ชาวสเปน บุคลิกเพี้ยนๆ ที่มีผลงานได้รับการยอมรับไปทั่วโลก ทั้งในวงการศิลปะทัศนศิลป์, การแสดง, กราฟิกดีไซน์, ออกแบบตกแต่งภายนอก-ภายใน, จนไปถึงผลงานทางภาพยนตร์ศิลปินกลุ่มนี้กล่าวว่า ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าท่านรู้สึกอย่างไร จงแสดงออกทันที อย่าสกดกั้นเอาไว้ เพราะมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะฝังอยู่ที่จิตสำนึก และจะเป็นอันตรายต่อตัวท่านเอง จากคำกล่าวของลัทธินี้ ทำให้ทราบว่าการลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่นายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (1856-1934) ประกาศทฤษฎีด้านจิตวิทยาอยู่ในยุโรปพอดิ นับว่า ซิกมันด์ ฟรอยด์ มีส่วนช่วยให้ลัทธิตเซอร์เรียลลิสม์ มีอิทธิพลต่อวงการมาก



ภาพที่ 2 Salvador Dali, The Persistence of Memory. 1931

[Online]. Available : www.clipmass.com/story/32704

Retrieved May 31, 2011

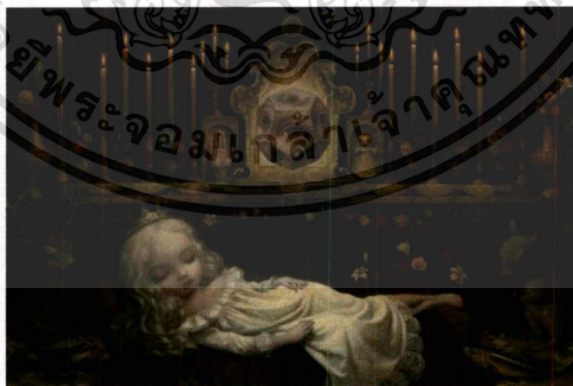
2.2.2 ศิลปะใต้ดิน (Lowbrow) มีชื่อเรียกชื่อว่า ป๊อป เซอเรียลลิสม์ (pop surrealism) คือ ความเคลื่อนไหวทางทัศนศิลป์ใต้ดิน (underground visual art) ซึ่งเฟื่องฟูขึ้นในบริเวณ ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ในปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 ซึ่งคือศิลปะป๊อปอาร์ต ที่มีต้นกำเนิดมาจาก คอมมิคส์ใต้ดิน ฟังก์หรือ hot-rod วัฒนธรรมข้างถนน และวัฒนธรรมอื่นๆอีกมากมาย โลวโบรว (lowbrow art) ศิลปะประเภทนี้นั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ขัน บ้างก็ร้ายแสบใสซุกซน และ ประชดประชัน ศิลปะโลวโบรว ส่วนมากเป็นรูปวาด และ ระบายสี แต่อาจมีของเล่น ศิลปะดิจิทัล และ หุ่นปั้นอยู่บ้าง

ภาพวาดที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครการ์ตูนและทิวทัศน์อันงดงามทำให้สามารถอธิบายถึงศิลปะ Lowbrow หรือที่เรียกว่า Pop Surrealism แต่ความจริงก็คือขบวนการแหวกแนวนี้มีมากกว่าที่อื่น นักวิจารณ์หลายคนที่ได้รับการยกย่องและสถาบันที่มีหน้ามีตารับผิดชอบในการตัดสินใจเลือกสิ่งที่จะได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะและสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการหลักของพิพิธภัณฑ์หรือศิลปินและแม้แต่คนสะสมจะทำให้ Lowbrow ในประเภทหลังๆ โดยไม่ต้องคิดสองครั้ง แต่เหมือนการเคลื่อนไหวหลายอย่างก่อนหน้านี้ Lowbrow ไม่สนใจว่าโลกศิลปะจะเป็นที่ยอมรับได้หรือไม่ ถ้ามีอะไรพวกเขาเขียนกฎของตัวเองในทางที่ไม่ถูกจรรยาบรรณกฎที่ชัดเจนพอที่จะทำให้สนามสร้างสรรค์ทั้งหมดนี้มีอยู่ได้โดยปราศจากปัญหาเดียว เนื่องจากรากฐานในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัฒนธรรมใต้ดิน Lowbrow หรือ Pop Surrealism กลายเป็นเรื่องประชานิยมโดยได้รับแรงบันดาลใจจากหลากหลายหัวข้อและสุนทรียศาสตร์มากมายที่ทำให้ศิลปินสามารถชื่นชมได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับ ดังนั้นสิ่งที่ว่ามานี้คืออะไรที่ทำให้ศิลปะ Lowbrow แตกต่างและมีเสน่ห์

สไตล์การวาดภาพ Lowbrow ต้น โดย Robert Williams แรงบันดาลใจจากการ์ตูน นวนิยายเกี่ยวกับกาม วัฒนธรรมคันร่อนและสุนทรียภาพใต้ดิน ภาพวาดตอนแรกของ Robert Williams ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือการ์ตูนนวนิยายเกี่ยวกับกามวัฒนธรรมแนวร่อนและสุนทรียศาสตร์ใต้ดิน

การปรากฏตัวของศิลปะ Lowbrow เกิดในมุมที่รุ่มร้อนของ Los Angeles ในปลายปี 1970 Lowbrow เกิดขึ้นในงานศิลปะของนักเขียนการ์ตูนพื้นบ้านที่จัดแสดงในแกลเลอรีทางเล็กลงในนิวยอร์กและแคลิฟอร์เนีย เนื่องจากวิธีการศิลปะโดยเฉพาะของพวกเขาพวกเขาไม่ได้รับรู้ว่าเป็นงานฝีมือหรืองานศิลปะทางปัญญา และแน่นอนการ์ตูนเก้และการ์ตูน ในความเป็นจริงแล้วดูเหมือนว่าศิลปะโลกนี้จะไม่ค่อยชอบอารมณ์ขันแบบนี้ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ของ John Waters หรือแผ่นพับของ Acid house ไปสเตอร์ละครสัตว์ศิลปะประดิษฐ์อะนิเมะญี่ปุ่น ภาพยนตร์สยองขวัญ ซินงานศิลปะประสาทหลอนและแม้กระทั่งกราฟฟิตี้และศิลปะบนท้องถนน เป็นผลให้ศิลปะ Lowbrow และผู้ที่เรียนด้วยตัวเองได้เข้าร่วมกับกลุ่มของโจร เช่นนักวาดภาพศิลปินสักคนและศิลปินหนังสือการ์ตูนและมีความสุขกับสถานะการเคลื่อนไหวที่ถูกทอดทิ้งในด้านวิชาการซึ่งยังคงเติบโตในสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นเอง เช่นนี้ก็สามารถหาบ้านในหลาย ๆ แห่งทั่วโลกและสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มภาพของพวกเขาจึงพัฒนาไปสู่หลายสาขาที่แตกต่างกันและสุนทรียศาสตร์ของแต่ละบุคคล



ภาพที่ 3 Mark Ryden, Awakening the Moon. 2010

[Online]. Available : www.platinumcheese.com/news/prints-mark-ryden-awakening-the-moon

Retrieved february 25, 2014

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.3.1 มาร์ก ไรเดน (Mark Ryden) เป็นจิตรกรชาวอเมริกัน ส่วนหนึ่งของศิลปะใต้ดิน นิตยสารอินเทอร์วิวแมกซีนให้ชื่อเขาว่าเป็น "เจ้าพ่อลัทธิเหนือจริง" (the god-father of pop surrealism) อาร์ตเน็ตเรียกเขาและภรรยาชื่อ มาเรียน เพ็ก จิตรกร ว่าเป็นราชาและราชินีลัทธิเหนือจริง และเป็นหนึ่งในคูร์กจิตรกรที่สำคัญที่สุดในลอสแอนเจลิส สุนทรียศาสตร์ของไรเดนพัฒนาจากการผสมผสานจากหลายแหล่ง ตั้งแต่แอ็งกอร์ ดาวิด และผู้เลื่อมใสในคติคลาสสิกฝรั่งเศสคนอื่น ๆ จนถึงชุดหนังสือลิตเทิลโกลเดนบุคส์ ไรเดนมีแรงบันดาลใจจากวัตถุที่ทำให้ระลึกถึงความลึกลับ เช่น ของเล่นเก่า ๆ หุ่นสั้ว หุ่นสัตว์ โครงกระดูก และของสะสมทางศาสนาเล็ก ๆ น้อย ๆ ตามตลาดขายของมือสอง



ภาพที่ 4 Mark Ryden

[Online]. Available : <https://www.markryden.com>

Retrieved June 20, 2017

การผสมผสานรูปแบบของวัฒนธรรมป๊อปด้วยเทคนิคที่ชวนให้นึกถึงอดีต Mark Ryden ได้สร้างรูปแบบเอกพจน์ที่ทำให้พื้นผิวแบบดั้งเดิมของศิลปะสูงและต่ำลง ผลงานของเขาได้รับความสนใจเป็นครั้งแรกในทศวรรษที่ 1990 เมื่อเขาเริ่มเปิดโลกทัศน์ใหม่ในการวาดภาพ "Pop Surrealism" และลากกลุ่มผู้ติดตามไปตามคำฟัง Ryden ได้ครุ่นคิดถึงกลยุทธ์ surrealist เริ่มต้นโดยการเลือกเรื่องที่เต็มไปด้วยความหมายแฝงทางวัฒนธรรม คำศัพท์ของ Ryden มีตั้งแต่ความคลุมเครือไปจนถึงนาร์กการเหยียดเส้นแบ่งระหว่างความคิดถึงความคิดสร้างสรรค์และความสับสนวุ่นวาย หลงใหลกับพื้นผิวที่ละเอียดและพิถีพิถันอย่างพิถีพิถันของเขาผู้ชมกำลังเผชิญหน้ากับความไร้เดียงสาในวัยเด็กและความลึกลับของชีวิต ความไม่สงบอบบางอาศัยอยู่กับภาพวาดของเขา



ภาพที่ 5 Mark Ryden, Sophia's Mercurial Waters. 2001

[Online]. Available : <https://www.markryden.com>

Retrieved June 20, 2017



ภาพที่ 6 Mark Ryden, Long Yak. 2017

[Online]. Available : <https://www.markryden.com>

Retrieved June 20, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

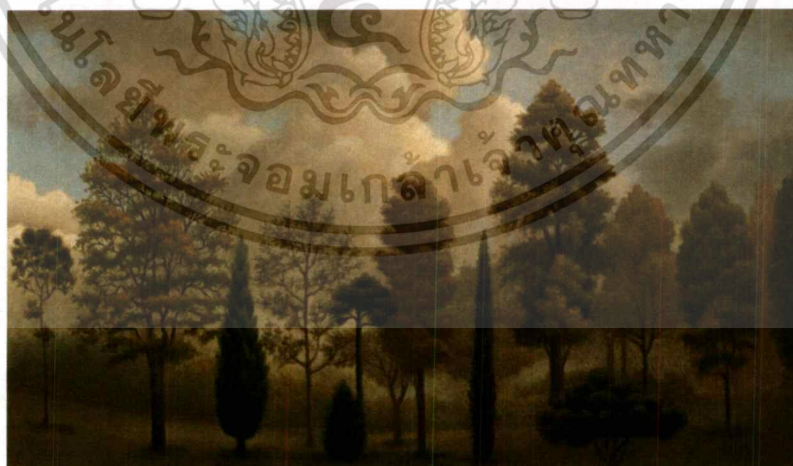


ภาพที่ 7 Mark Ryden, Grotto of the Old Mass. 2008

[Online].Available : <https://www.markryden.com>

Retrieved June 20, 2017

เรื่องราวของอลิซในแดนมหัศจรรย์เป็นเรื่องแรกที่ศิลปินเลือกในการสร้างงานจิตรกรรม วิธีที่เรื่องราวยุ่งเหยิงกับตรรกะ เพื่อทำให้ศิลปินได้กลายเป็นเด็กและยังไม่มีบางสิ่งบางอย่างที่พิเศษอย่างไม่น่าเชื่อเกี่ยวกับการเดินทางผ่านประตูสู่โลกแห่งจินตนาการจินตนาการ เป็นเชื้อสายเข้าไม่ได้สติวิสัยทัศน์และซึมสอดคล้องกับวัยเด็กรุ่นหลัง พวกเขามีพลังมาก โดยมีกระต่ายขาวเป็นสัญลักษณ์แทนในความเป็น wonderland ที่ได้มีแรงบันดาลใจ แนวคิดมาจาก Alice in Wonderland



ภาพที่ 8 Mark Ryden, Church Tree Scrim. 2017

[Online].Available : <https://www.markryden.com>

Retrieved June 20, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1 Jiwoon Pak เป็นนักวาดภาพประกอบและศิลปินจากกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้ หลังจากเรียนศิลปะในโรงเรียนจิตรศิลป์วาลองเซียนแนนในประเทศฝรั่งเศส Jiwoon Pak เดินทางกลับมายังประเทศเกาหลีซึ่งเธอได้จัดจ้ออยู่กับภาพวาดดิจิทัล แรงบันดาลใจจากการวาดภาพพื้นบ้านแบบดั้งเดิมของเกาหลีซึ่งเนื้อหาของภาพวาด (สัตว์พีชหรือแมลง) มีความหมายเชิงสัญลักษณ์และลึกลับเช่นความมั่งคั่งและชีวิตอันยาวนานการทำงานของ Jiwoon Pak เน้นการตีความ "สีและการแสดงผลที่ได้จากแบบดั้งเดิมและ สิ่งเก่าด้วยการทำงานแบบดิจิทัล "

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาศิลปินได้ทุ่มเทให้กับการขยายรูปแบบด้วยเหตุผลและความรู้สึกไม่สับสนเกี่ยวกับชีวิตที่ควรหลีกเลี่ยงไม่ได้และหายตัวไปเหมือนกับสิ่งเหล่านั้นและแสดงออกด้วยวัฒนธรรมชาติหรือหลักการเป็นบรรทัดฐาน



ภาพที่ 9 Jiwoon Pak, Heavy snow. 2015

[Online].Available : <https://www.booooooom.com/2015/12/10/artist-spotlight-jiwoon-pak/>

Retrieved December 10, 2015



ภาพที่ 10 Jiwoon Pak, Last summer leaves. 2015

[Online]. Available : <https://www.booooooom.com/2015/12/10/artist-spotlight-jiwoon-pak/>

Retrieved December 10, 2015

ศิลปินท่านนี้ได้มีการจัดการกับพื้นที่ที่ดี แม้ว่าตัวรายละเอียดในเรื่องงานจะมีไม่มาก แต่สามารถคอนโทรลได้ด้วยตัวชุดสี สีหน้า ท่าทาง และองค์ประกอบ ทุกอย่างล้วนไปในทิศทางเดียวกันหมด ทำให้สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกให้คนดูสามารถเข้าใจ ได้ดีจากผลงานชิ้นนี้

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

สภาวะจิตใจของแต่ละคนล้วนเป็นสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นเราต้องอยู่กับสิ่งๆ นั้นได้ บางครั้งบางทีคนเราก็สร้างพื้นที่ขึ้นมาเพื่อปกป้องตัวเอง ข้าพเจ้าจึงต้องการที่จะสร้างโลกใหม่ของความรู้สึกขึ้นมา ซึ่งมีองค์ประกอบจากสภาพแวดล้อมรอบตัว สิ่งมีชีวิตที่คุ้นชิน นั่นก็คือสัตว์เลี้ยงของข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้ารู้สึกผูกพัน ในการใช้เวลาด้วยกัน มีความทรงจำร่วมกัน ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นที่พึ่งพิงให้กับจิตใจของข้าพเจ้าในการดำเนินชีวิตประจำวัน และด้วยนิสัยของตัวสุนัขนี้ ข้าพเจ้าจึงหยิบสุนัขซึ่งเป็นสัญลักษณ์ ภาพแทนของความรัก ของความสดใส ความสบายใจ ความความซื่อสัตย์ เป็นสัตว์เลี้ยงที่ซื่อสัตย์ของคน รักและเป็นห่วงเจ้าของอย่างสุดชีวิต เนื่องจากข้าพเจ้าได้พบเจอกับสุนัขตัวนี้ช่วงเวลาในแง่ลบของสภาวะจิตใจและอารมณ์ ของตัวข้าพเจ้าเอง ที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนของความคิด ความอ่าน นิสัยใจคอ การตัดสินใจของบุคคลอื่นที่มีผลต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกรักของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงรู้สึกรักและผูกพันกับสุนัขตัวนี้มาก เหมือนเป็นสิ่งประโลมเยียวจิตใจและทำให้ข้าพเจ้าผ่านพ้นช่วงนั้นมาได้ ข้าพเจ้าจึงมีเรื่องราวกับสุนัขตัวนี้ จึงนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมชุดนี้

ข้าพเจ้าได้สร้างงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรม โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากความแฟนตาซี เซอร์เรียลลิสต์ โดยแสดงออกผ่านการสร้างภาพประกอบ โดยมีสัญลักษณ์ภาพแทน โดยมุ่งเน้นไปที่ตัวสิ่งมีชีวิต ผ่านการวาดด้วยสีน้ำมัน จัดวางองค์ประกอบ ให้มีความเหนือจริง โดยความผิดสัดส่วนขององค์ประกอบต้นแบบ อารมณ์ของสีแปร่ง และชุดสีที่แสดงออกมา องค์ประกอบของงานจิตรกรรมชุดนี้มาจากความผูกพันของตัวข้าพเจ้าที่มีต่อสัตว์เลี้ยง ความรัก ความผูกพัน ความฝันโลกใหม่ที่มีความสุขในงานจิตรกรรม เพื่อสร้างจินตนาการในเชิงความฝัน ซึ่งองค์ประกอบและชุดสีที่เลือกใช้ในงานจิตรกรรมชุดนี้ ไม่ได้มีความน่ากลัว สะพรึงกลัว เกือบกด ซึ่งเป็นเรื่องราวของความรัก ความสุข ความหวัง ความปรารถนา โดยข้าพเจ้านำการใช้รูปถ่ายต้นแบบตนเองที่มีต่อสัตว์เลี้ยงสถานที่ใหม่มาจัดวางใหม่ โดยข่อยขยายให้ผิดสัดส่วน และใช้ชุดสีที่หม่นมัวแต่สอดแทรกไปด้วยความสนุก ความหวาน มีความละมุนและสบายตาในเนื้องานไปพร้อมๆกัน เพื่อให้เกิดสภาวะของการปล่อยวางเรื่องราวในโลกของความเป็นจริง สร้างจินตนาการไปสู่โลกแห่งความฝัน ความสบายใจในการมองเห็น เนื่องด้วยความละมุนของชุดสีและพื้นที่ใหม่ในโลกใหม่ของความรู้สึกรักของข้าพเจ้า

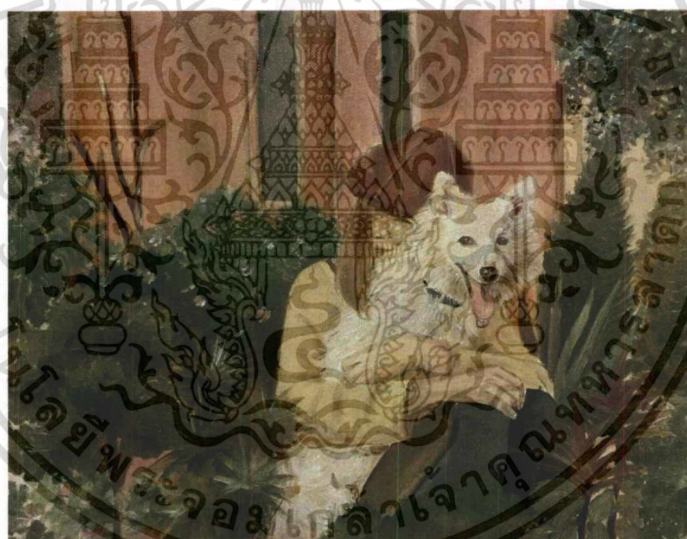
บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อเรื่อง “โลกใหม่ของความรู้สึก” ข้าพเจ้าเริ่มต้นจากความรู้สึกส่วนตัวที่มีที่มาจากตัวของข้าพเจ้าเอง นำมาประกอบสร้างให้เกิดพื้นที่และมุมมองใหม่จากจินตนาการเพื่อนำเสนอเป็นการบอกเล่าเรื่องราวเชิงจินตนาการ นำมาสู่กระบวนการทางจิตรกรรม 2 มิติโดยผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์ ค้นหาแนวคิด รูปแบบและเทคนิควิธีการ ให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะแสดงออก จึงกำหนดวางแผนขั้นตอนการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน ดังนี้

3.1 ภาพร่างและพัฒนาภาพร่าง

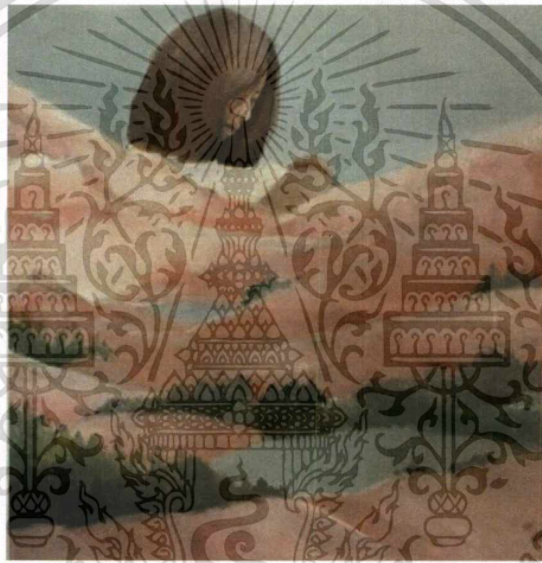
3.1.1 ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 11 ภาพร่างขั้นที่ 1 ชุดที่ 1



ภาพที่ 12 ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 1

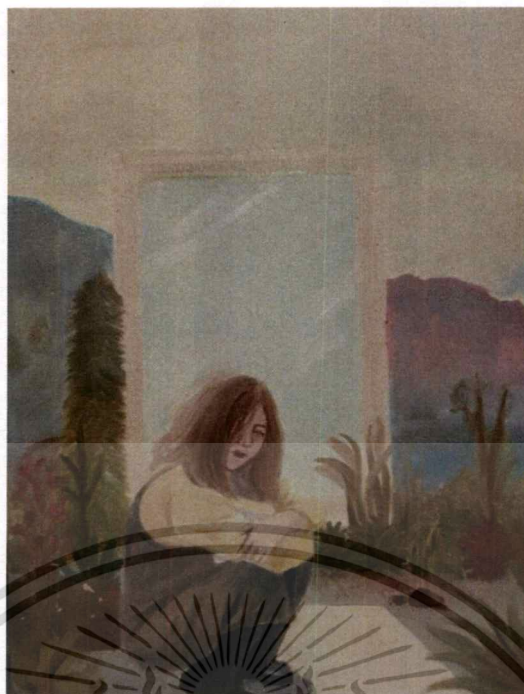


ภาพที่ 13 ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 1



ภาพที่ 14 ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ภาพร่างชั้นที่ 5 ชุดที่ 1



ภาพที่ 16 ภาพร่างชั้นที่ 6 ชุดที่ 1

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

จากผลงานภาพร่างชุดที่ 1 ทั้งหมดในชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอพื้นที่ในจินตนาการ ที่ใช้ตัวสัญลักษณ์เป็นตัวดำเนินเรื่องราวในงานจิตรกรรม ซึ่งในระยะแรกของการสร้างภาพร่างพบปัญหา คือ

1. ไม่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ งานไม่เป็นไปในทางเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สัญลักษณ์ในงานบางชิ้นที่ต้องการใช้ไม่ตอบสนองกับแนวความคิด

เนื่องจากปัญหาเรื่ององค์ประกอบที่ไม่ลงตัวและไม่มีจุดโฟกัสที่น่าสนใจในบางภาพ ข้าพเจ้าได้นำปัญหาทั้งหมดมาประมวลผล และวิเคราะห์ ข้าพเจ้าจึงนำไปพัฒนาและปรับใช้กับภาพร่างชุดที่ 2

ข้าพเจ้าได้เลือกแบบร่างชิ้นที่ 1 และ 2 มาเป็นภาพต้นแบบ ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการร่างภาพสาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือกแบบร่างชิ้นที่ 1 และ 2 เพราะการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม ชุดสีที่ใช้ และสัญลักษณ์ในตัวงาน

3.1.2 ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 17 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 2

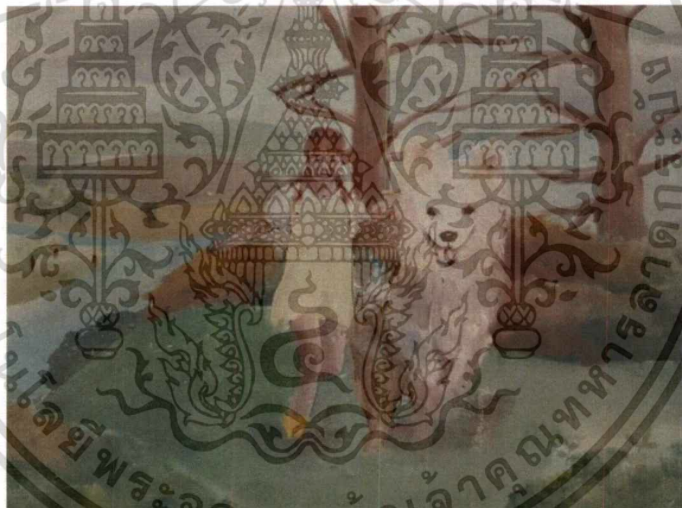


ภาพที่ 18 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 2



ภาพที่ 20 ภาพร่างชิ้นที่ 4 ชุดที่ 2

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ข้าพเจ้าได้นำปัญหาทั้งหมดจากภาพร่างชุดที่ 1 มาประมวลผล และวิเคราะห์ นำมาพัฒนา และปรับใช้กับภาพร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้นำเสนอตัวงาน โดยใช้สัญลักษณ์เดียวกันทั้งหมด นำมาซึ่ง การสร้างพื้นที่ที่เหนือจริงและนำไปสู่การสร้างสรรคพื้นที่ในจินตนาการจากภาพกราฟิก

จากการพัฒนาและปรับแก้ภาพร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้เลือกแบบร่างชิ้นที่ 3 มาเป็นภาพ ต้นแบบ ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการร่างภาพ สาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือกแบบร่างชิ้นที่ 3 เพราะการจัดวาง องค์ประกอบที่เหมาะสม ชุดสีที่ใช้ และสัญลักษณ์ในตัวงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

รูปแบบในการนำเสนอผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ แบบจิตรกรรมแพนตาซีกิ่งนามธรรม โดยวิธีการสร้างภาพประกอบ มีที่มาจากกรนำภาพจากต่างที่ ย่อยขยายให้ผิดสัดส่วน โดยมีสัญลักษณ์ในงาน สร้างพื้นที่ในจินตนาการขึ้นมา เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนของคน เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.1 ขั้นตอนการการศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาหาข้อมูล ข้อมูลที่ทำการศึกษาค้นคว้าส่วนใหญ่เป็นข้อมูลที่ได้มาจากสภาพแวดล้อมรอบตัวในชีวิตประจำวัน สิ่งที่น่าสนใจและข้อมูลจากสื่อร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2. การเก็บบันทึกและรวบรวมข้อมูล ข้าพเจ้าเก็บรวบรวมภาพองค์ประกอบต่างๆ ด้วยวิธีการเก็บภาพจากกล้อง และหารูปภาพเพิ่มเติมจากสื่ออินเทอร์เน็ต

3.2.2 ขั้นตอนการประมวลผลความคิดเพื่อทำภาพต้นแบบ

จากข้อมูล ข้าพเจ้าทำการหาภาพต้นแบบที่เป็นสัญลักษณ์และจุดเด่น ในงานเก็บภาพถ่ายจากกล้อง และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวางองค์ประกอบ ปรับเปลี่ยนพื้นที่ย่อยขยายให้ผิดสัดส่วน เป็นภาพต้นแบบเพื่อนำเสนอเป็นการบอกเล่าเรื่องราวพื้นที่เชิงจินตนาการ

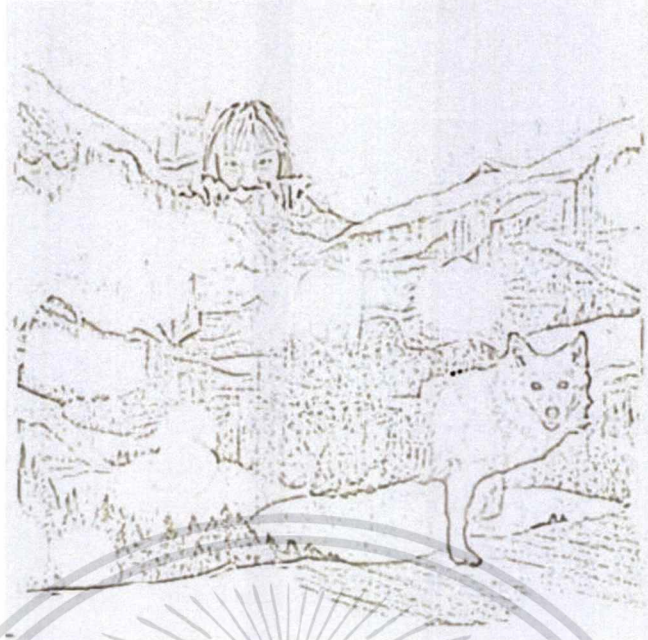
3.2.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติ หลังจากที่ได้ภาพต้นแบบที่มีการกำหนดองค์ประกอบ สัดส่วน สีโดยรวม ที่พร้อมจะนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์แล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ การลงมือปฏิบัติจริง โดยมีรายละเอียดซึ่งสามารถสรุปได้เป็นขั้นตอนย่อย ๆ ดังนี้

1. การเตรียมผ้าใบ (Canvas) เป็นผ้าผิวเรียบขึงบน โครงไม้

2. การร่างภาพ เนื่องจากเป็นการกำหนดองค์ประกอบของภาพ และสัดส่วนของรูปทรงให้มี ความแม่นยำสูง ข้าพเจ้าใช้โปรเจกเตอร์ในการขยายและร่างภาพบนผ้าใบที่เตรียมไว้

3. การลงสี ข้าพเจ้าใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ เริ่มด้วยการผสมและตีสีเข้าด้วยกัน ให้เกิดเฉดสีตามที่กำหนดไว้ในแบบร่าง แล้วระบายลงผ้าใบ ให้เกิดการทับซ้อนของชั้นสี เพื่อสร้างมิติของภาพ เครื่องมือที่ใช้ในวิธีการนี้ คือ พู่กัน ความแตกต่างของขนาดพู่กัน ทำให้เกิดทิศทางและให้ความรู้สึกต่างกัน เช่น พู่กันขนาดเล็กระบายลงไปทำให้เกิดการทับซ้อนและประสานกันของสีอย่างละเอียดละไม เพื่อที่จะปล่อยเนื้อสีและร่องรอยของสีที่ประสานกัน กระบวนการดังที่กล่าวมา สามารถควบคุมความสมบูรณ์และตอบสนองต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 21 ขั้นตอนการขยายภาพร่าง

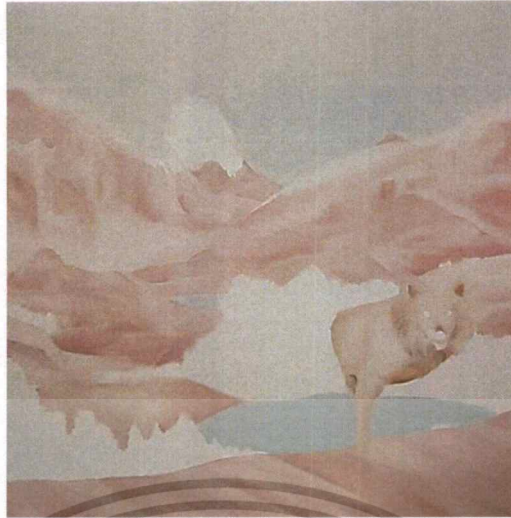


ภาพที่ 22 ลงสีพื้นหลังส่วนที่เป็นระนาบแบน



ภาพที่ 23 ลงสีภูเขาโดยแทรกรายละเอียดของภูเขาตามต้นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 ลงสีระนาบพื้นที่ที่เหลือ และลงรองพื้นสุนัขเพื่อวาดขนเป็นลำดับต่อไป



ภาพที่ 25 ลงสีต้นไม้โดยใช้พู่กันเล็ก ๆ แทรกสีให้มีมิติเป็นพุ่ม

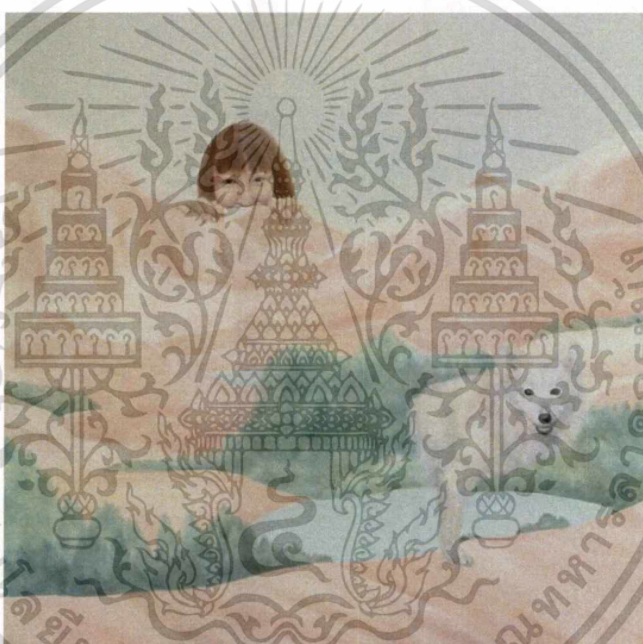


ภาพที่ 26 ลงสีคนชั้นแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ลงสีชนเป็นลายเส้นโดยใช้พู่กันขนาดเล็ก แทรกสีที่ตกกระทบด้านข้างเข้าไป



ภาพที่ 28 คัดน้ำหนัก และเก็บรายละเอียดให้สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าแสดงถึงการสร้างศิลปะนั้นมีความคิดหรือสิ่งที่ต้องการแสดงออกเป็นอันดับแรก ซึ่งการวิเคราะห์ทัศนธาตุ ได้แก่ รูปทรง (Form) สี (color) น้ำหนัก (Volume) และที่ว่าง (Space) และการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (Composition) เป็นการจัดการของพื้นที่ที่ขยายให้ผิวด้าน มีภาพและบรรยากาศที่ละมุน เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นเอกภาพของการแสดงออกในงานศิลปะ จุดเด่นในงานจะมีเอกภาพที่มีความขัดแย้งกันให้อยู่ร่วมกันได้ให้เกิดจินตนาการใหม่ต่อผลงานจิตรกรรมชุดนี้ การจัดองค์ประกอบศิลป์ ให้เกิดคุณค่าทางด้านความงาม และทางด้านอารมณ์ความรู้สึก การวิเคราะห์ผลงานชุดนี้มุ่งเน้นให้เห็นถึงจุดประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ และเพื่อเป็นการค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “โลกใหม่ของความรู้สึก” มีลักษณะที่สอดคล้องกับแนวความคิดทางศิลปะ โดยสามารถจำแนกการวิเคราะห์ผลงานโดยรวมออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

แรงบันดาลใจในการสร้างงานของข้าพเจ้า เกิดจากสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอด้วยตนเอง เรื่องราวสภาวะจิตใจที่อยากหลีกหนีความซับซ้อนของคน จากความวุ่นวายในโลกของความเป็นจริง ข้าพเจ้าจึงนำเสนอพื้นที่ส่วนตัวในรูปแบบพื้นที่ในจินตนาการ การสร้างโลกใหม่ โดยใช้วิธีการย่อขยายสัดส่วนให้ดูเหนือจริง

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ข้าพเจ้าจดจำและรวบรวมความรู้สึกที่เกิดจากสภาวะจิตใจในช่วงที่ของตนเองรู้สึกอยากจะหลีกหนีความวุ่นวาย ความซับซ้อนของมนุษย์ในโลกความเป็นจริง เพื่อต้องการสร้างพื้นที่ใหม่ของความรู้สึกขึ้นมา

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกทางด้วยวิธีการวาดรูปสีน้ำมันเหนือจริง (Surrealism) โดยสร้างภาพต้นแบบมาจากการนำภาพถ่ายที่ถ่ายด้วยตนเอง และองค์ประกอบต่างที่ต่างทางมาประกอบสร้างรวมกันโดยใช้วิธีการย่อขยายให้ผิวด้าน โดยคำนึงถึงความรู้สึกสนุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และความแปลกในงาน แต่สามารถอยู่รวมกันได้และสร้างจินตนาการให้คนดู และใช้สีให้รู้สึกถึงอารมณ์ความรู้สึกในจิตรกรรมชุดนี้

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การวิเคราะห์ทัศนธาตุแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Elements) และการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ในหัวข้อนี้กล่าวถึงการวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี รูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง เป็นเรื่องของการจัดวางทัศนธาตุให้เกิดความงามที่ลงตัวเป็นเอกภาพ (Unity) ซึ่งในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้าได้มีการใช้ทัศนธาตุดังต่อไปนี้

4.2.1 เส้น (Lines)



ภาพที่ 29 การวิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้มีองค์ประกอบที่หลากหลายมาก แต่มีเส้นและความโค้งของพื้นหลังและต้นไม้ในการนำสายตาไปยังจุดเด่นในงาน ซึ่งช่วยขบเน้นให้ตัวคนและสุนัขในงานให้เด่นชัดขึ้น



ภาพที่ 30 การวิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 2

องค์ประกอบในงานมีเส้น ถึงแม้จะเป็นเส้นที่มีความโค้งมนเป็นอิสระ แต่มีความสามารถในการช่วยนำสายตาไปยังจุดเด่นเพื่อขบเน้นจุดเด่นที่ข้าพเจ้าอยากนำเสนอ



โดยเส้นมีความโค้งมน ช่วยผลงานมีความอ่อนนุ่มละมุน เมื่อสังเกตภาพรวมของตัวงาน จะเห็นได้ชัดว่าเส้น มีบทบาทสำคัญในการกำหนดภาพของผลงานและทิศทางการเคลื่อนไหว

ภาพที่ 31 การวิเคราะห์เส้น ผลงานชั้นที่ 3

4.2.2 รูปทรง (Form)



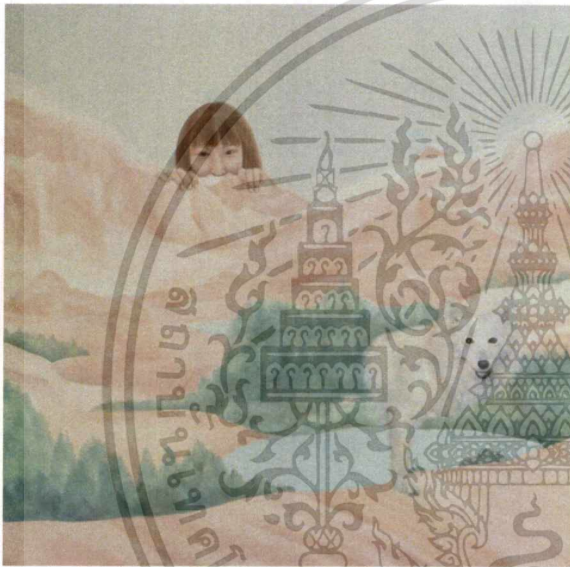
รูปทรงส่วนใหญ่เป็นรูปทรงของธรรมชาติ ต้นไม้ เป็นรูปทรงหลัก มีความพลิ้วไหว ประกอบด้วยรูปทรงต่างๆ และมีรูปทรงคนและสัตว์เข้ามาเป็นจุดเด่นในงาน รวมถึงท่าทางมาประกอบสร้างกัน ช่วยสร้างบรรยากาศให้ดูละมุน เป็นธรรมชาติมากขึ้น

ภาพที่ 32 การวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชั้นที่ 1



ภาพที่ 33 การวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 2

รูปทรงหลักในงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้าส่วนใหญ่สามารถมองได้เป็นรูปทรงเรขาคณิตซึ่งเป็นรูปทรงที่มองเห็นได้ชัดเจน รูปทรงของต้นไม้ใบไม้ มีการใช้รูปทรงที่โค้งมนตามลักษณะธรรมชาติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว



ภาพที่ 34 การวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3

งานชิ้นนี้มีภูเขาและต้นไม้เป็นรูปทรงโดยรวม แต่ไม่ใช่จุดเด่นในงาน โดยมีรูปทรงของสุนัขและคนเป็นจุดเด่นในงานเพื่อสร้างเรื่องราวสร้างระยะด้วยขนาดของสัดส่วน ความใกล้กันด้วยขนาดของรูปทรง

4.2.3 พื้นผิว (Textures)



พื้นผิวของขนสัตว์แสดงออกโดยการใช้พู่กันขนาดเล็ก เกิดการทับซ้อนกันเพื่อให้มีความละมุนและมีมิติ ความมืด ความสว่าง ความชัด ความเบลอของเส้นขน ให้ความรู้สึกนุ่ม และมีชีวิต

ภาพที่ 35 การวิเคราะห์พื้นผิวของขนสัตว์
ผลงานชิ้นที่ 1



พื้นผิวของมนุษย์ ใช้ชุดสีและพู่กันเกลี่ยให้เกิดความละมุน

ภาพที่ 36 การวิเคราะห์พื้นผิวคน ผลงานชิ้นที่ 1



พื้นผิวในการเขียนต้นไม้เป็นส่วนประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่ง ทำการวาดโดยใช้พู่กันค่อย ๆ เกลี่ยตัวสีให้ผสมกัน

ภาพที่ 37 การวิเคราะห์พื้นผิวด้านไม้
ผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พื้นผิวส่วนดังกล่าวมีความละเอียดมาก จึงจำเป็นต้องใช้พู่กันเล็กในการเก็บรายละเอียด เส้นขน อีกทั้งลวดลายบนปีกของผีเสื้ออีกด้วย

ภาพที่ 38 การวิเคราะห์พื้นผิวของสัตว์
ผลงานชิ้นที่ 2



พื้นผิวพุ่มหญ้ามีการใช้พู่กันค่อยๆ สร้างมวลให้กลายเป็นพุ่ม แสดงความรู้สึกที่มีมิติขึ้น

ภาพที่ 39 การวิเคราะห์พื้นผิวดินไม้
ผลงานชิ้นที่ 3



พื้นผิวของธรรมชาติต่างๆ มีความแตกต่างกัน ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องให้ผิวปรากฏออกมาเหมือนกัน ในส่วนขององค์ประกอบแต่ละชนิดนั้นมีพื้นผิวที่เป็นจุดเด่นในการรับรู้มองเห็น เน้นสังเกตพื้นผิวขององค์ประกอบนั้นๆ เป็นสำคัญ และถ่ายทอดรายละเอียดผ่านฝีแปรง และพู่กัน

ภาพที่ 40 การวิเคราะห์พื้นผิวภูเขา ผลงานชิ้นที่ 3

4.2.4 สี (Colors)



สีในผลงานของข้าพเจ้าเน้นสีโทนเย็น โดยรวมจะออกไปทางแนวโทนสีพาสเทล กลุ่มบรรยากาศเพื่อให้งานไปในทิศทางเดียวกัน โดยทำการแทรกสีเข้าไปในองค์ประกอบต่างๆ ด้วย

ภาพที่ 41 การวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 1



ส่วนของฉากหลังในผลงานชิ้นนี้นั้นเป็นองค์ประกอบที่อยู่ด้านหลัง ใช้สีกลมกลืนกับบรรยากาศ ไม่แสดงรายละเอียดของพุ่มไม้นั้นๆ ส่วนจุดเด่นและระยะหน้านั้นใช้พู่กันในการลงสีรายละเอียดให้ชัดเจนขึ้น

ภาพที่ 42 การวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 2



มีการใช้สีคู่ตรงข้าม แต่โดยรวมสามารถไปด้วยกันได้ เนื่องด้วยโทนสีที่ใช้ไม่ได้ดูฉูดฉาดมีความละมุน มีการแทรกสีที่ตัดกระทบจากด้านข้างเข้าไปด้วยเพื่อความกลมกลืน และสมดุลของงาน

ภาพที่ 43 การวิเคราะห์สี ผลงานชั้นที่ 3

4.2.5 น้ำหนัก (Volume)



น้ำหนักของภาพเป็นสิ่งที่ทำให้ดูมีมิติมาก ทำให้มองออกได้ว่าส่วนไหนไกลออกไปหรือใกล้ สามารถผลักระยะออกไปได้ดี และทำให้วัตถุต่างๆดูสมจริงยิ่งขึ้น เน้นให้เกิดความเด่น เกิดความน่าสนใจ

ภาพที่ 44 การวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชั้นที่ 1



น้ำหนักบริเวณขนมีน้ำหนักทับซ้อนกันหลายชั้น เพิ่งสร้างมิติของเส้นขน แสงและเงาที่ตกกระทบลงบนขนสัตว์

ภาพที่ 45 การวิเคราะห์น้ำหนักสุนัข
ผลงานชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



มีการสร้างน้ำหนักของพุ่มหญ้า โดยส่วนของ
ต้นที่อยู่ด้านหลังจะมีด โดยการใช้สีโทนสีที่มี
ค่าน้ำหนักเข้ม ส่วนจุดที่และเส้นที่เกิดจากค่า
น้ำหนักอ่อนทำหน้าที่เป็นแสง

ภาพที่ 46 การวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 2



น้ำหนักของบริเวณ ใบหน้ามีน้ำหนักที่ทับซ้อน
กัน เพื่อสร้างพื้นผิวคน โดยค่อยๆ ปั้นมวลของ
กล้ามเนื้อขึ้นมา

ภาพที่ 47 การวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 3

4.2.6 แสงและเงา (Light and Shade)



เนื่องด้วยผลงานชิ้นนี้การจัดแสงของภาพอยู่ใน
ที่โล่ง และด้วยตัวของโทนสีของงาน จึงไม่ได้
มีการใช้จัดเงาจัด แต่มีการขบเน้นส่วนที่เป็นให้
เกิดคู่มิติในองค์ประกอบแต่ละส่วน ซึ่งภาพ
ยังคงอยู่ในตามสิ่งที่เลือกใช้

ภาพที่ 48 การวิเคราะห์แสงและเงา 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



มีการขบเน้นแสงและเงาที่ตัวจุดเด่น ให้มีความเด่นชัดกว่าจุดอื่นๆ สามารถอยู่รวมกันในภาพได้

ภาพที่ 49 การวิเคราะห์แสงและเงา 2

4.2.7 ที่ว่าง (Space)



พื้นที่ว่างในสีเหลือง เพื่อเว้นให้ตัวงานไม่เกิดความอึดอัดจนมากเกินไปเนื่องจากองค์ประกอบภาพนี้ดูแน่น จึงมีจังหวะขององค์ประกอบให้เกิดพื้นที่ว่าง

ภาพที่ 50 การวิเคราะห์ที่ว่าง 1

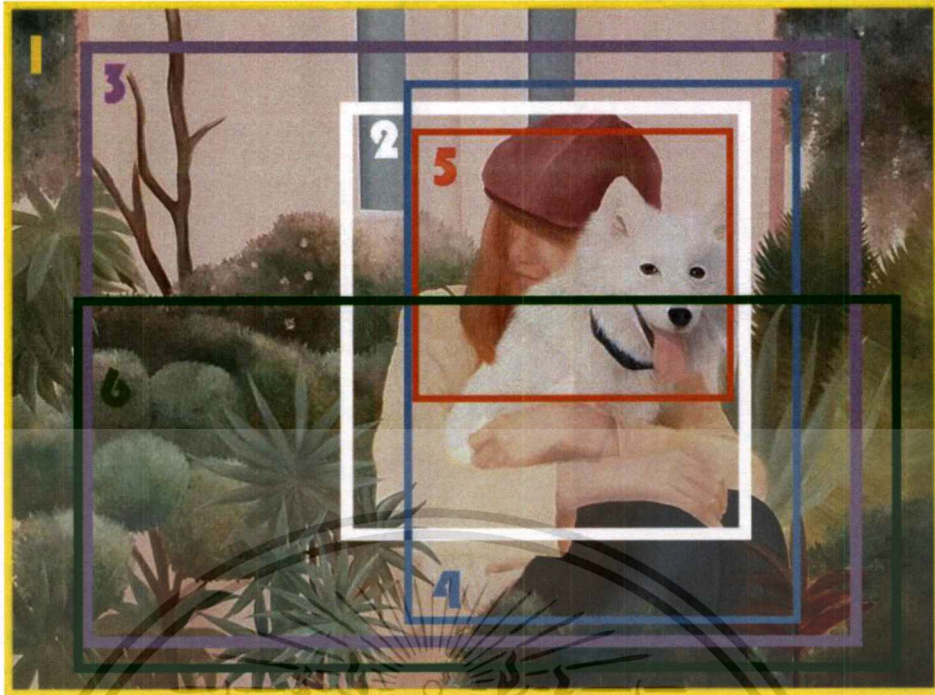


ใช้โทนสีอ่อน โดยการเจือสีขาวเข้าไปในพื้นที่
หลัง เพื่อสร้างพื้นที่ว่างให้ดูสบายตา

ภาพที่ 51 การวิเคราะห์แสงและเงา 2

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ครั้งนี้



ภาพที่ 52 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้สีที่คลุมบรรยากาศเดียวกันทั้งงาน ทำให้ชุดสีไปในทิศทางเดียวกัน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของสีและการลงรายละเอียดที่มีความวิจิตรประณีต มีการแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของพื้นที่ผิวต่างๆ

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลของการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรงต่างๆ รวมถึงการจัดวางตำแหน่งของจุดเด่น ถูกแบ่งตามตำแหน่งตรงกลางให้เกิดจุดเด่นแบ่งให้สองข้างและทั้งงานสมดุลกัน และการเลือกใช้โทนสีเพื่อให้เกิดความสมดุลในงาน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

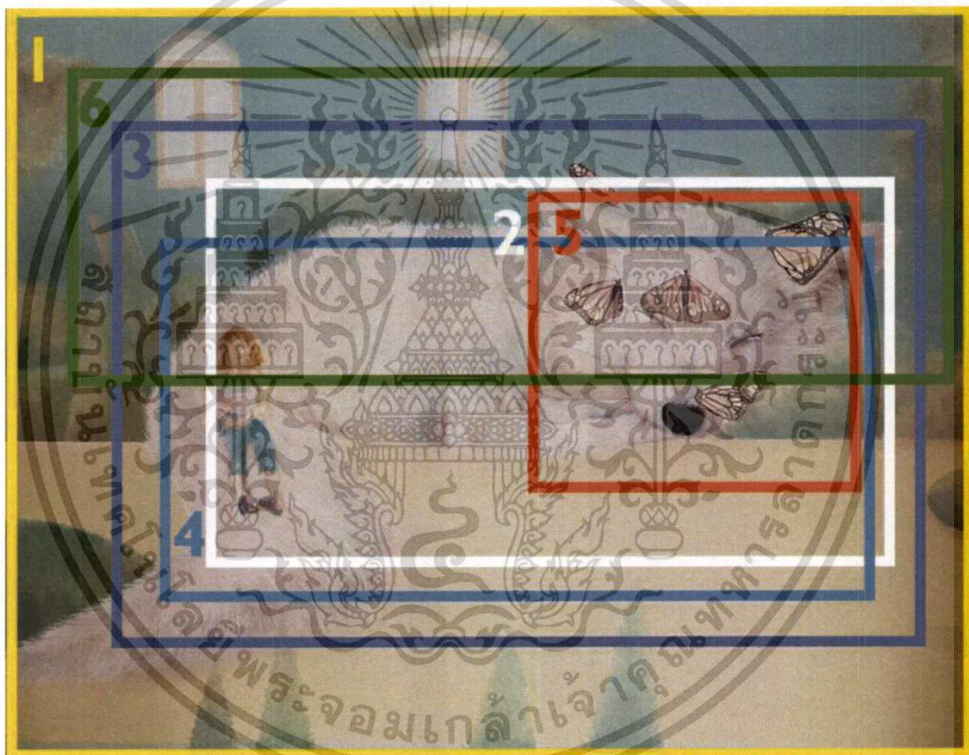
ภาพนี้แสดงถึงสัตว์ของผู้หญิง และสัตว์ รวมถึงทั้งท่าทางช่วยขับเน้นอารมณ์ ความรู้สึกให้ เป็นไปตามเจตนารมณ์

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดนำสายตาของรูปภาพนี้อยู่ที่เส้นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพทำให้จับจุดเด่นได้ดี และอีกทั้ง โทนสีของบรรยากาศโดยรวมๆ

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวภาพนี้เกิดจากสภาพแวดล้อม ต้นไม้ ธรรมชาติ องค์ประกอบที่ช่วยจับแน่น ตัวจุดเด่น และตัวจุดเด่น เส้นขนของสุนัขที่ทับซ้อนกัน ที่เน้นความเป็นเส้นพลิ้วไหว ทำให้รู้สึก เหมือนขนสุนัขจริงๆ



ภาพที่ 53 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 2

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานให้กลมกลืนกันด้วยการจัดวางองค์ประกอบ และการเลือกใช้สีที่ไปในทิศทางเดียวกัน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานอยู่ที่ตัวรูปทรงที่เกิดขึ้น อีกทั้งองค์ประกอบที่มีขนาดแตกต่างกัน ปะปนกันอยู่โดยทั่ว การทับซ้อนกันของสีและเส้น

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีขนาดของสัดส่วนรูปทรง ถูกแบ่งตามตำแหน่งของสี โทนต่างๆ ในสัดส่วนที่เท่าๆกัน ใช้การกระจายขององค์ประกอบและสีเพื่อให้เกิดความสมดุลกัน

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

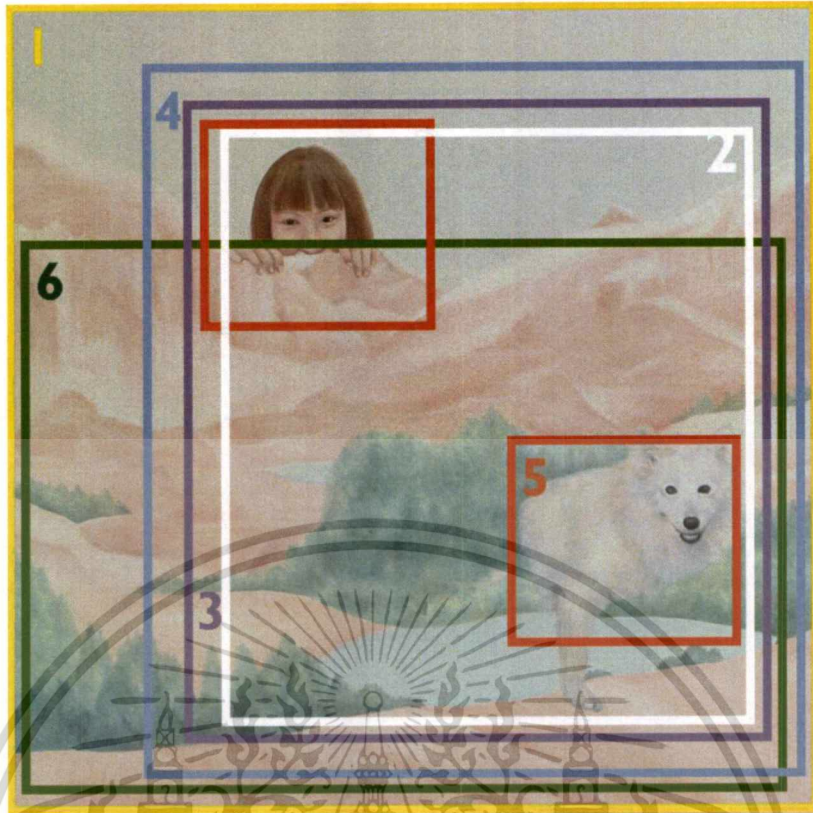
ขนาดของสัดส่วน มีขนาดที่ไม่สมจริง เพื่อเพิ่มความแปลกใหม่และสนุกสนาน หลุดจากโลกของความเป็นจริง

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชุดนี้ จะอยู่ที่รูปทรงของหน้าของสุนัขที่ค่อนข้างจะเด่นชัดกว่ารายละเอียดอย่างอื่นรวมถึงการใช้ทัศนธาตุที่มีความสนุกสนาน ยิ่งส่งผลให้ตัวผลงานดูแปลกตาและเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในผลงานของข้าพเจ้า ได้เน้นให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวด้วยจุดและเส้น การสร้างต้นไม้ การสร้างเส้นขนของสุนัข เพื่อบ่งบอกทิศทางของรูปทรง



ภาพที่ 54 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 3

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานชิ้นนี้ จะเป็นความกลมกลืนของชุดสีที่ใกล้เคียงกัน ทับซ้อนกันด้วยสี โดยจะคำนึงถึงทัศนธาตุเป็นสำคัญ ในเรื่องของการใช้ เส้น สี ให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน โดยการใช้ความต่อเนื่องของเส้น และองค์ประกอบทำให้เกิดบรรยากาศและโทนสีที่ทำให้เกิดความกลมกลืน

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในส่วนนี้ข้าพเจ้าเน้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของสีและการลงรายละเอียดที่มีความวิจิตรประณีต มีการแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของพื้นที่ผิวต่างๆ

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของตัวภาพ เกิดจากการจัดองค์ประกอบที่มีพื้นหลังคลุมบรรยากาศทั้งงาน อีกทั้งการจัดวางจุดเด่นที่ดูสนุกทำให้เกิดเรื่องราว ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความเป็นดุลยภาพของตัวผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

มีการลดทอนขนาดในองค์ประกอบ และขนาดของรูปทรง การย่อขยายสัดส่วนที่ไม่สมจริง เพื่อให้เกิดทัศนียภาพทางการชม การใช้สีที่สอดคล้องกลมกลืนกันระหว่างบรรยากาศ ทำให้เกิดสัดส่วนที่ลงตัวขึ้น

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

การใช้รูปทรงที่สะท้อนให้เห็นถึงบรรยากาศของตัวภาพ ส่งผลให้จุดสังเกตในตัวภาพมีบทบาทและทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในตัวผลงาน ซึ่งความชัดเจนในภาพนี้ จะอยู่ที่การขับเคลื่อนของคนและสุนัข

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

โดยธรรมชาติ สายตาของคนเรามักจะมองการเคลื่อนไหวตามองค์ประกอบของภาพ เช่น เส้น สี น้ำหนัก ทิศทาง ซึ่งจะมีบุคลิก ลักษณะของการเคลื่อนไหวเสมอ โดยในผลงานชุดนี้ จะเป็นท่าทางของจุดเด่นทั้งคู่ ซึ่งในการสร้างผลงานให้รู้สึกเคลื่อนไหว



บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “โลกใหม่ของความรู้สึก” ข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นรูปแบบและเนื้อหาสาระ เป็นการถ่ายทอดเรื่องทัศนคติของข้าพเจ้าที่ต้องการนำเสนอในเรื่องของการสร้างพื้นที่ใหม่ซึ่งเป็นพื้นที่ในจินตนาการ เพื่อเป็นแนวทางในการหลีกเลี่ยงปัญหาความซับซ้อนทางความคิดและการกระทำของบุคคลอื่นๆ ซึ่งเกิดจากการประสบพบเจอผู้คนในปัจจุบันทำให้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างพื้นที่ใหม่ พื้นที่ส่วนตัวบนพื้นที่ในจินตนาการ โดยการประกอบสร้างนำองค์ประกอบจากต่างๆที่ มาย่อยขยายให้ผิวดัดส่วนเพื่อให้เกิดจินตนาการ ให้เกิดสภาวะความอบอุ่น ความสนุกสนาน ความสบายใจ และอื่นๆอีกที่แล้วแต่จินตนาการของผู้ชม ด้วยการแสดงออกผ่านองค์ประกอบที่มีสุนัขของข้าพเจ้าเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตให้ผ่านพ้นช่วงเวลาที่ยากลำบาก ข้าพเจ้ารู้สึกแยกกับสิ่งต่างๆรอบตัว เปรียบกับการที่สัตว์เลี้ยงเป็นสัตว์ประโลมจิตใจที่ดีของมนุษย์ ข้าพเจ้าจึงบอกเล่าความต้องการที่จะแสดงออกทางความรู้สึกผ่านกระบวนการทางศิลปะในรูปแบบของข้าพเจ้า

เอกสารประกอบผลงานศิลปนิพนธ์เล่มนี้ มีกระบวนการและขั้นตอนการทำงานทั้งหมด ที่บอกถึงแนวความคิด การสร้างรูปแบบ การค้นหาข้อมูลและขั้นตอนการปฏิบัติงานที่ส่งผลมาสู่การสร้างสรรคผลงานในการทำศิลปนิพนธ์ในผลงานชุด “โลกใหม่ของความรู้สึก” ในผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้แสดงออกตามความสามารถและทัศนศิลป์ตามแบบเฉพาะตัวเพื่อแสดงความเป็นตัวเองให้มากที่สุด ในการสร้างสรรคผลงานทั้งในด้ยรูปแบบ วิธีการ ขั้นตอน กระบวนการ และแนวคิดในการทำงานต่าง ๆ ทั้งนี้อาจเป็นวิธีการหรือแนวทางส่วนหนึ่งในความสนใจของบุคคลที่ต้องการศึกษาศิลปนิพนธ์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ฝัน [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/ฝัน>

(February 10,2018)

สัญลักษณ์ [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/สัญลักษณ์>

(February 10,2018)

สะซึโก [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/สะซึโก>

(February 10,2018)

ลัทธิเหนือจริง [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิเหนือจริง>

(February 12,2018)

Surrealism [Online]. Available : <http://getartsbysalie.blogspot.com/2016/01/surrealism.html>

(February 12,2018)

Mark Ryden [Online]. Available : <https://www.markryden.com/>

(April 2,2018)

Jiwoon pak [Online]. Available : <https://www.booooooom.com/artist-spotlight-jiwoon-pak/>

(April 10,2018)





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Relationships

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 135x180 ซม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Amusement in dream

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 120x180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Wonderland
 เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
 ขนาด 150x150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาว ดารารัตน์ กิตติธรรมโรจน์
 วัน เดือน ปีเกิด 28 กรกฎาคม 2539 ที่กาญจนบุรี
 ที่อยู่ 437 หมู่ที่ 2 ตำบลท่าม่วง อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
 โทร.0-3461-1203

ประวัติการศึกษา
 2554 โรงเรียนวีรศิลป์
 2557 โรงเรียนวิสุทธิรังษี
 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

รางวัลและเกียรติประวัติ

- 2556 ได้รับรางวัลชมเชยโครงการประกวดแข่งขันวาดภาพในงานสัปดาห์สะพานข้ามแม่น้ำแคว
- 2559 ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ Bangkok Artisan 2017 Art & Artist Fair
- 2560 ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ All About Eve