

การสื่อสารอารมณ์ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์สู่งานจิตรกรรม

Emotional communication through sticker line to painting.



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560-2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสื่อสารอารมณ์ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์สู่งานจิตรกรรม Emotional communication through sticker line to painting.
ชื่อ	นาย ณชพล คุณนะวนิชพงษ์
รหัสนักศึกษา	57020450
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560-2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเสนอเรื่องของการสื่อสารของในยุคปัจจุบัน ที่มีการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว มีความสะดวกสบายมากขึ้น เป็นสิ่งที่มนุษย์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญก็คือ โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ตโฟน โดยติดต่อสื่อสารด้วยการใช้ แอปพลิเคชัน (application) บนมือถือ ที่เป็นการพัฒนาของอินเทอร์เน็ต ในการส่งข้อความหากันแม้จะอยู่ที่ไกลกัน และก็จะมีส่วนที่ใช้แทนในการสื่อสารอารมณ์ต่างๆของผู้ส่งสารเรียกว่า สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ซึ่งเป็นสื่อสาธารณะที่ทุกคนรับรู้ร่วมกันและเป็นสัญลักษณ์แทนอารมณ์ต่างๆของผู้ส่งสาร โดยที่ผู้ส่งสารเองไม่ต้องแสดงท่าทาง ผู้รับสารก็เข้าใจได้ เพราะที่ผู้คนในยุคสมัยนี้มีความสนใจเสพสื่อที่มีความเป็นภาพมากจึงทำให้เกิดตัวภาพแทนเหล่านี้ขึ้นมา เพื่อให้การสื่อสารนั้นเกิดจินตนาการและเป็นการเพิ่มอรรถรสในการสนทนาในโลกโซเชียลมีเดียมากขึ้น

การสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุดนี้ “การสื่อสารอารมณ์ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์สู่งานจิตรกรรม” เป็นการสร้างงานจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีน้ำมัน โดยการนำต้นแบบของตัวคาแรกเตอร์จากตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ในอารมณ์มาจัดวางเรียงๆทับๆกันให้มีความรู้สึกเหมือนดังขึ้นมามาากๆตอนสนทนาในโทรศัพท์และการผลิตเป็นสินค้าจำนวนที่เยอะเหมือนระบบอุตสาหกรรม และดึงความเป็นพื้นผิวจากความเบบดิจิตอลสู่ความเป็นพื้นผิวแบบจิตรกรรมโดยการวางสีใช้เทคนิคต่างๆสร้างพื้นผิวสร้างจังหวะเพื่อให้เกิดความงามในงานจิตรกรรม

ผลงานศิลปนิพนธ์นี้ผ่านการวิคิด กระบวนการสังเคราะห์ข้อมูล เทคนิควิธีการสร้างสรรค์จนสมบูรณ์เป็นที่น่าพึงพอใจและนำเข้าสู่การวิเคราะห์ด้วยการเขียนเอกสารวิทยานิพนธ์อย่างเป็นลำดับขั้นตอนรวมไปถึงการแก้ปัญหาและการพัฒนาผลงาน เพื่อเป็นการแสวงหาลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา และอาจารย์ทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ ได้ให้คำชี้แนะคำวิจารณ์ในชุดผลงานศิลปนิพนธ์ ช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และให้ประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณการสนับสนุนจากบิดา มารดา และครอบครัวของข้าพเจ้า ที่ได้ให้การสนับสนุนและเป็นแหล่งทุนในการทำศิลปนิพนธ์นี้

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ณชพล คุธนะวนิชพงษ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	4
1.3 ขอบเขตของโครงการ	4
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์	6
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมใกล้ตัวและการสื่อสารในยุคปัจจุบัน	10
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากการสื่อสารแสดงท่าทางอารมณ์ต่างๆ	11
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	14
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	28
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	28
3.2 กระบวนการสร้างงาน	30
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	40
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	40
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	41
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	46
บทที่ 5 บทสรุป	51
บรรณานุกรม	52
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์	54
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. Appication line บน สมาร์ทโฟน	10
2. Social medie สมาร์ทโฟน	10
3. ผู้คนเล่น โทรศัพท์ในที่สาธารณะ	11
4. การสนทนาที่ทันสมัยที่ใช้แอปพลิเคชัน line ส่งข้อความบนสมาร์ตโฟน	11
5. คนทะเลาะใส่กัน	12
6. คนแสดงท่าทางอารมณ์โมโห	12
7. เด็กร้องไห้	13
8. คนแสดงท่าทางบอกรัก	14
9. คนแสดงท่าทางบอกรัก	14
10. เว็บไซต์ดาวน์โหลดตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่ใช้เป็นสื่อแทนอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ส่งสาร	14
11. รอย ลิกเทนสไตน์ : ในรถยนต์. ทีแมคนา, กรุงเอเดนสเบิร์ก	16
12. รอย ลิกเทนสไตน์. รอยผีแปร่ง, [จิตรกรรม], ขนาด 213.4 x 457.2 ซม., 1964.	17
13. รอย ลิกเทนสไตน์. ผู้หญิงที่กำลังตื่นตระหนก, [จิตรกรรม], ขนาด 122 x 122 ซม., 1964.	17
14. รอย ลิกเทนสไตน์. แวมม์!, [จิตรกรรม], ขนาด 170 x 400 ซม. 1963.	18
15. ดีซี่ คอมมิคส์, ทำเพื่อความรัก, [การ์ตูน], 1962.	18
16. Drowning Girl (Secret Hearts or I Don't Care! I'd Rather Sink) 1963	19
17. Happy Tears 1964, Roy Lichtenstein Oil and Magna on canvas 96.5 cm × 96.5 cm	19
18. Kiss II 1962, Roy Lichtenstein Oil on canvas, 57 x 68 144.8 cm × 172.7 cm	20
19. Sleeping Girl 1964, Roy Lichtenstein oil and Magna on canvas 91.4 cm × 91.4 cm	20
20. Ohhh...Alright.. 1964, Roy Lichtenstein oil and Magna on canvas 91.4 cm× 96.5 cm	21
21. M-Maybe1965, Roy Lichtenstein Oil and Magna on canvas 152.4 cm × 152.4 cm	21

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
22.	Oh, Jeff...I Love You, Too...But... 1964, Roy Lichtenstein oil and magna on canvas 121.9 cm × 121.9 cm	22
23.	Hopeless is a 1963, Roy Lichtenstein painting with oil paint and acrylic paint on canvas 111.8 cm × 111.8 cm	22
24.	Look Mickey, 1961, oil on canvas, overall: 121.9 x 175.3 cm)	23
25.	Engagement Ring 1961, Oil on canvas, 67 3/4 X 79 1/2 inches	23
26.	แอนดี้ วอร์ฮอล. แผ่นล้างจานบริลโล่, ลูกพีชเคลมอนด์, น้ำมะเขือเทศแคมป์เบลล์ และซอสมะเขือเทศไฮเนส, [ประติมากรรม], 1964	24
27.	แอนดี้ วอร์ฮอล. แผ่นล้างจานบริลโล่, ลูกพีชเคลมอนด์, น้ำมะเขือเทศแคมป์เบลล์ และซอสมะเขือเทศไฮเนส, [ประติมากรรม], 1964.	26
28.	แอนดี้ วอร์ฮอล. ผลงานภาพปกนิตยสาร “คาโน” (Cano) ฉบับเดือนพฤศจิกายน ค.ศ.1948, [ภาพประกอบ], 1948.	26
29.	แอนดี้ วอร์ฮอล. ซูเปอร์แมน, [จิตรกรรม], ขนาด 170.2 x 132.1 ซม., 1961.	27
30.	ภาพร่างชิ้นที่ 1	28
31.	ภาพร่างชิ้นที่ 2	29
32.	ภาพร่างชิ้นที่ 3	29
33.	ภาพการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ ภาพที่ 1	31
34.	ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 2	32
35.	ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 3	32
36.	ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 4	33
37.	ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 5	33

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
38. ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 6	34
39. ภาพขั้นตอนการสร้างภาพร่าง ชั้นที่ 1	34
40. ภาพขั้นตอนการสร้างภาพร่าง ชั้นที่ 2	35
41. ภาพขั้นตอนการสร้างภาพร่าง ชั้นที่ 3	35
42. ภาพขั้นตอนการร่างเค้าโครงลงบนผ้าใบด้วยดินสอสี	35
43. อุปกรณ์ในการทำงาน ถาดสี สีน้ำมัน สีอะคริลิก พู่กัน เกรียง	36
44. ภาพขั้นตอนการลงสีภาพที่ 1	36
45. ภาพขั้นตอนการลงสีภาพที่ 2	37
46. ภาพขั้นตอนการลงสีภาพที่ 3	37
47. ภาพขั้นตอนการใส่พื้นผิว ภาพที่ 4	38
48. ภาพขั้นตอนการใส่พื้นผิว ภาพที่ 5	38
49. ภาพชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ ภาพที่ 6	39
50. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นที่กำหนดขอบเขตรูปทรง ตัวอย่างผลงาน ชั้นที่ 2	41
51. ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของภาพตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)	42
52. ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงอิสระของพื้นที่ช่องว่างระหว่างสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line)	42
53. ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์พื้นผิวของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)	43
54. ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์พื้นผิวของพื้นที่ระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)	43
55. ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์สีของจิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิก	44
56. ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก	45
57. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่างระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)	45
58. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืนของรูปทรง สี ผลงานชั้นที่ 2	47
59. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลายของรูปทรงสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ผลงานชั้นที่ 2	47

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
60. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลายของพื้นผิว ผลงานชั้นที่ 2	48
61. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชั้นที่ 2	48
62. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน ผลงานชั้นที่ 2	49
63. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น โดยใช้สีคู่ตรงข้ามและการตัดเส้น ผลงานชั้นที่ 2	49
64. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 2	50
65. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	55
66. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	56
67. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	57



บทที่ 1

บทนำ

ในชีวิตประจำวันของมนุษย์การสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญ การสื่อสารนั้นประกอบไปด้วยผู้ส่งสารและผู้รับสาร ด้วยการใช้คำพูดถ่ายทอดความคิด และบางทีอาจจะมีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก และในปัจจุบันนั้นการสื่อสารมีความทันสมัยและสะดวกมากขึ้น แค่เพียงปลายนิ้วสัมผัส และ ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่เป็นสื่อแทนบอกอารมณ์ความรู้สึกแทนการแสดงท่าทางของผู้ส่ง เพื่อให้การสื่อสารนั้นมีอรรถสมมากขึ้น จึงนำมาสร้างสรรค์สู่งานจิตรกรรม ที่อิงรูปแบบของป๊อปอาร์ต

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในยุคสมัยที่มีการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ผู้คนนั้นมีการเสพสื่อที่มีความรวดเร็ว และ เรื่องของการติดต่อสื่อสารนั้นมีความสะดวกสบายง่ายและรวดเร็วไม่ต้องรอเป็นเวลานานเหมือนสมัยก่อน และเป็นเหมือนสิ่งที่มนุษย์นั้นขาดไม่ได้ โดยติดต่อสื่อสารผ่านตัวเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์ มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่ใช้ตัวแอปพลิเคชัน (application line) บนมือถือในการติดต่อสื่อสารจากผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร เพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัสซึ่งการติดต่อสื่อสารที่มีความสะดวกสบายนั้น มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่โลกของเรานั้นได้มีสิ่งที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1969 (พ.ศ. 2512) จากการเกิดเครือข่าย ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) โดยมีวัตถุประสงค์หลักของการสร้างเครือข่ายคือ เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อ และมีปฏิสัมพันธ์กันได้ เครือข่าย ARPANET ถือเป็นเครือข่ายเริ่มแรก ซึ่งต่อมาได้พัฒนาให้เป็นเครือข่าย อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันทำได้หลากหลาย อาทิ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมล (email), สนทนา (chat), อ่านหรือแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด, การติดตามข่าวสาร, การสืบค้นข้อมูล / การค้นหาข้อมูล, การชม หรือซื้อสินค้าออนไลน์, การดาวโหลด เกม เพลง ไฟล์ข้อมูล ฯลฯ, การติดตามข้อมูล ภาพยนตร์ รายการบันเทิงต่าง ๆ ออนไลน์, การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์, การเรียนรู้ออนไลน์ (e-learning), การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (video conference), โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (VoIP), การอัปโหลดข้อมูล หรืออื่น ๆ แนวโน้มล่าสุดของการใช้อินเทอร์เน็ตคือการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งพบปะสังสรรค์เพื่อสร้างเครือข่ายสังคม(Social Network) ซึ่งพบว่าปัจจุบันเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดังกล่าวกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ทวิตเตอร์ ไฮไฟฟ์ และการใช้เริ่มมีการแพร่ขยายเข้าไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ (Mobile) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Internet) มากขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีปัจจุบันสนับสนุนให้การเข้าถึงเครือข่ายผ่านโทรศัพท์มือถือทำได้ง่ายขึ้นมาก ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตนี้มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนเราหลายๆด้านมีอิทธิพลกับงานทุกสาขาอาชีพรวมทั้งงานสื่อสารมวลชนด้วย สำหรับงานสื่อสารมวลชนเป็นงานที่ต้องเน้นความรวดเร็วเป็นหลักให้ทันกับสถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน เพราะข่าวสารนั้นมีการอัปเดตอยู่ตลอดเวลา มิใช่มีประโยชน์เพียงแค่นี้ อีกทั้งยังสามารถใช้ในการติดต่อสื่อสาร การโฆษณาสินค้า การค้าขาย รวมทั้งการประชาสัมพันธ์การสื่อสาร โดยใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันนั้นถือว่าการสื่อสารที่ไร้พรมแดน มีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ในจำนวนมากได้เป็นเวลานานรวดเร็วและใช้ต้นทุนต่ำ และอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของสื่อมวลชน

ในการสื่อสารแต่ละครั้งอาจจะไม่ได้มีแค่เพียงข้อความ ที่เป็นตัวหนังสืออย่างเดียว แต่ได้มีการพัฒนาของ แอปพลิเคชันไลน์(application line) จึงทำให้มีตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ขึ้นมาที่เป็นรูปภาพเป็นเหมือนสัญลักษณ์ตัวแทนในการสื่อสาร บ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึก ในขณะที่พิมพ์ของตัวผู้ส่งให้ผู้รับได้รับรู้ เพราะผู้คนในยุคสมัยนี้มีความสนใจในการเสพสื่อที่มีความเป็นภาพมาก จึงทำให้ได้เกิดตัวภาพเหล่านี้ขึ้นมา เพื่อทำให้การสื่อสารนั้นเกิดการจินตนาการ เป็นเหมือนการเพิ่มอรรถรสในการสนทนาในโลกโซเชียลมีเดีย เพราะว่าความจริงเราอาจจะไม่สามารถแสดงอารมณ์หรือท่าทางแบบนั้นออกมาได้ด้วยตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นสีหน้า ท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) จึงเป็นเหมือนสื่อแทนความรู้สึก และตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ก็เป็นสิ่งที่ผู้คนนิยมเป็นเหมือน pop culture มีความเป็น mass product เป็นเหมือนกับสินค้าทั่วไปในระบบอุตสาหกรรมที่ผลิตออกที่นิ่งหลายๆชิ้น ข้าพเจ้าจึงหยิบสิ่งเหล่านี้มาเปลี่ยนบริบทให้อยู่ในงานจิตรกรรม เหมือนกับในยุคของ Pop art ที่นำความเป็นอุตสาหกรรมความเป็น low art มาเปลี่ยนบริบทให้เป็นงานศิลปะ

ด้วยความรู้สึกส่วนตัวและประสบการณ์จากการที่คนรอบข้างของข้าพเจ้ามองว่าข้าพเจ้าชอบทำหน้านิ่งๆ เหมือนมีอารมณ์เดียวแต่ความจริงข้าพเจ้าเป็นคนที่ไม่ค่อยแสดงออกทางความรู้สึก อารมณ์ ออกมาชัดเจนหรือแสดงท่าทางที่ดูเป็นคนกล้าแสดงออกเก่งขนาดนั้น แต่ก็ไม่ใช่ว่าจะไม่แสดงออกอะไรเลย แต่อาจจะเป็นที่ศรัทธาของแต่ละบุคคลที่มีต่อตัวข้าพเจ้าบางทีก็เก็บความรู้สึกไว้ข้างใน ข้าพเจ้าจึงนำตัวสื่อที่ได้มาจาก แอปพลิเคชัน (application) คือพวก emoji หรือ สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) มาเพื่อสร้างเป็นต้นแบบ ดึงความเป็นผิวของกราฟฟิกจากตัวคาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) มาสู่ความเป็นผิวของรูปแบบจิตรกรรมที่มีทั้งความจริงของตัวคาแรคเตอร์ และส่วนที่ข้าพเจ้านั้นสร้างขึ้นเองจากความรู้สึกที่อยู่ภายในเกิดขึ้นเป็น จังหวะ องค์ประกอบ และ element ในงานจิตรกรรมแบบ Pop art

กำเนิดป๊อปอาร์ต (Pop Art) คำว่า "ป๊อป" (Pop) ย่อมาจากคำว่า "ป๊อปูล่าร์" (Popular) ในภาษาอังกฤษ ลอว์เรนซ์อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) (ค.ศ. 1926 – 1990) นักวิจารณ์และภัณฑารักษ์ชาวอังกฤษ เป็นผู้นำมาโยงกับศิลปะเป็นครั้งแรกในบทความที่ชื่อ "ศิลปะและการสื่อสารมวลชน" (The Arts and the Mass Media) ในปี 1958 โดยใช้คำว่า "วัฒนธรรมมวลชน" (Popular Mass Culture) และเนื่องจากป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่สะท้อนชีวิตและสังคมประชานิยมทั้งในด้านบวกและด้านลบจึงมีผู้นำคำนี้มานิยามผลงานในลักษณะนี้อย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา ทั้งๆ ที่ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบนี้ไม่เคยเรียกผลงานของตนเองว่าเป็นงาน "ป๊อปอาร์ต" มาก่อน พวกเขาเพียงแต่ต้องการสร้างศิลปะของตนเองจากชีวิตจริงที่พบเห็นได้ทั่วไปตามแนวทางการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ด้วยเหตุนี้ ผลงานป๊อปอาร์ตจึงมีลักษณะที่หลากหลายและไม่มีรูปแบบเฉพาะที่ชัดเจนเหมือนศิลปะรูปแบบอื่น ๆ โดยเฉพาะผลงานป๊อปอาร์ตในทวีปยุโรป อย่างไรก็ตามลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของป๊อปอาร์ตก็คือ การสะท้อนวิถีชีวิตของมวลชนร่วมสมัยในเชิงเยาะเย้ยหยอกล้อ และเสียดสีแบบทำทนายของศิลปินรุ่นใหม่ที่แตกต่างกันจากการสร้างสรรค์ของศิลปะรูปแบบอื่น ๆ ในอดีตหรือแม้แต่ศิลปะที่ถือกำเนิดในยุคใกล้เคียงกัน เช่น ศิลปะจูนนิยม (Minimal Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่ใช้วัสดุสำเร็จรูปเป็นสื่อในการนำเสนอเช่นเดียวกับประติมากรรมป๊อปอาร์ตปรากฏให้เห็นเป็นครั้งแรกในประเทศสหราชอาณาจักร (Great Britain) ราวปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1940 หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านไปได้เพียงไม่นาน และสภาพเศรษฐกิจภายในประเทศยังอยู่ในขั้นวิกฤติ โดยเริ่มจากกลุ่มปัญญาชนรุ่นใหม่ที่มีมุมมองและแนวคิดใหม่ ซึ่งต่อมาได้รวมตัวกันก่อตั้ง "กลุ่มอิสระ" (Independent Group: IG) ขึ้นในปี ค.ศ. 1952 ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Art หรือ ICA) แห่งกรุงลอนดอน ริชาร์ดฮามิลตัน (Richard Hamilton) (ค.ศ. 1922 – 2011) ซึ่งขณะนั้นสอนวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม (Industry Design) ที่ Central School of Arts and Designs และเอ็ดดูอาโด เปาลอซซี (Eduardo Paolozzi) (ค.ศ. 1924 – 2005) ศิลปินชาวอังกฤษเชื้อสายอิตาลี เด็บ โดที่สก็อตแลนด์ ซึ่งขณะนั้นเป็นครูสอนวิชาการออกแบบสิ่งทอ (Textile Design) ที่ Central School of Arts and Designs ก็มีส่วนในการร่วมก่อตั้งกลุ่มอิสระ (Independent Group: IG) ด้วยเนื่องจากกลุ่ม IG ประกอบด้วยสมาชิกที่มาจากหลากหลายสาขาอาชีพ เช่น จิตรกรประติมากร สถาปนิก นักเขียน ช่างภาพ นักวิจารณ์ศิลปะ กราฟิกดีไซเนอร์ (Graphic Designer) และนักออกแบบอุตสาหกรรม (Industry Designer) พวกเขาจึงมักนัดพบปะจัดงานประชุมหรือสัมมนาที่สถาบันศิลปะร่วมสมัยเป็นระยะ ๆ การพบปะกันของคนกลุ่มนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความคิดเห็นและมุมมองเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งจัดแสดงผลงานที่สมาชิกแต่ละคนสร้างสรรค์ขึ้น ดังนั้น การพบปะกันในแต่ละครั้งของคนกลุ่มนี้จึงมีเรื่องวิพากษ์วิจารณ์ที่ต่างกันอย่างหลากหลาย เช่น การวิพากษ์วิจารณ์เรื่องเทคนิคและการออกแบบตัวถังรถยนต์และเฮลิคอปเตอร์ นอกจากนี้ยังมีการวิจารณ์ในเรื่องนิยัตศาสตร์ (Cybernetics) การ

แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางด้าน เทคนิคด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะเกี่ยวกับวัฒนธรรมชาวบ้าน (Folk) กับชาวเมือง บทบาทของสื่อมวลชนในโฆษณา ภาพยนตร์ แฟชั่น หนังสือการ์ตูน และนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีต่อสังคมอังกฤษในขณะนั้น เรื่องเหล่านี้เป็นประเด็นที่นักวิชาการรุ่นเก่ายังไม่เคยพูดถึงมาก่อน กลุ่ม IG ได้นำเรื่องเหล่านี้มาวิพากษ์วิจารณ์เพื่อปลุกจิตสำนึกและสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนในวัฒนธรรมของสังคมปัจจุบัน อันเป็นหนทางหนึ่งที่จะทำให้สังคมสามารถเตรียมรับมือกับสถานการณ์เหล่านี้ได้อย่างถูกต้องระหว่างปี ค.ศ. 1952 – 1955 กลุ่ม IG ได้จัดงานประชุมสัมมนาธารณะในหัวข้อ“ปัญหาทางด้านสุนทรียศาสตร์ของศิลปะร่วมสมัย” (Aesthetic Problems of Contemporary Art) และมีการบรรยายแบบไม่เป็นทางการในหลายหัวข้อที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ประวัติศาสตร์การออกแบบ วรรณกรรม และการเคลื่อนไหวของสังคมยุคใหม่ด้าน ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสื่อที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และหัวข้อสุดท้ายของปี ค.ศ. 1955 ได้กล่าวถึงการนำภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมมวลชน (Popular Culture) มาใช้เป็นสื่อในงานศิลปะ เช่น รดยนต์อเมริกันเพลงป๊อป แฟชั่น นิตยสารแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ยุคใหม่ ผู้บรรยายและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการสัมมนาในครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นสมาชิกของกลุ่ม IG อาทิเช่น ลอร์เรนซ์ ฮอลลาเวย์ (Lawrence Alloway ; ค.ศ. 1926 – 1978) นีเกิล เฮนเดอร์สัน (Nigel Henderson ; ค.ศ. 1917 – 1985) เรย์เนอร์แบนแฮม (Reyner Banham ; ค.ศ. 1922 – 1988) รวมทั้งเอ็ดดูอาร์โด เปาลอซซี (Eduardo Paolozzi) ริชาร์ด ฮามิลตัน (Richard Hamilton) และสมาชิกอื่น ๆ นอกจากนั้น ในระหว่างปี ค.ศ. 1952- 1955 กลุ่ม IG ยังได้จัด แสดงนิทรรศการศิลปะ 3 ครั้งด้วยกันคือ "การถ่วงน่านกันระหว่างชีวิตและศิลปะ"(Parallel of Life and Art) (ค.ศ. 1953) "เทคนิคการปะติดและวัตถุ" (Collages and Objects) (ค.ศ.1954) และ "มนุษย์ เครื่องจักร และการเคลื่อนไหว" (Man, Machine and Motion) (ค.ศ. 1955)

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดความรู้สึก อารมณ์ ผ่านตัวสื่อที่ได้มาจาก แอปพลิเคชัน (application) พวก emoji หรือ สติกเกอร์ไลน์ (Sticker line) เพื่อเป็นเหมือนสิ่งแทนเป็นสัญลักษณ์ บ่งบอกความรู้สึก อารมณ์ ทำทางต่าง ๆ

1.2.2 ข้าพเจ้าต้องการดึงความเป็นพื้นผิวของตัว สติกเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่เป็นกราฟฟิก จากในจอโทรศัพท์สู่ความเป็นพื้นผิวของงานจิตรกรรม

1.2.3 เพื่อศึกษาค้นหาแนวทางและเทคนิคต่าง ๆ ที่จะนำไปสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานในอนาคตต่อไป

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ด้านเนื้อหา

นำเอาคาแรกเตอร์จาก สติกเกอร์ไลน์ (Sticker line) มาใช้ในการเป็นสื่อแทนเป็น สัญลักษณ์ที่ทุกคนรับรู้ในการบ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึก ผู้งานจิตรกรรม

1.3.2 ด้านรูปแบบ

ใช้การเขียนภาพแบบแบนคล้ายการเขียนการ์ตูนในยุคป๊อปอาร์ต ดึงความเป็นพื้นผิว จากหน้าจอมือถือสู่ความพื้นผิวในงานจิตรกรรม

1.3.3 ด้านเทคนิค

กรรมวิธีเป็นรูปแบบ จิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิก

1.3.4 จำนวนผลงาน

มีทั้งหมด 1 ชุด ประกอบด้วย

- จำนวน 3 ชิ้น

1.3.4.1 ขนาด 150x200 เซนติเมตร

1.3.4.2 ขนาด 150x200 เซนติเมตร

1.3.4.3 ขนาด 150x200 เซนติเมตร

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

การสร้างสรรคผลงานมีต้นความคิดจากประสบการณ์ร่วมและการที่ผู้คนในยุคสมัยนี้มีสื่อที่ทันสมัยผู้คนติดต่อสื่อสารกันง่ายสะดวก รวดเร็วผ่านตัวแอปพลิเคชันไลน์(application line) บนสมาร์ทโฟนที่ใช้ส่งข้อความติดต่อหากัน และข้าพเจ้าก็อยู่ในยุคนี้ซึ่งเป็นที่ถือว่าเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลย และในการสื่อสารนั้นไม่ได้มีเพียงการส่งแค่ข้อความเท่านั้นเพราะผู้คนในยุคปัจจุบันให้ความสนใจกับความเป็นภาพ จึงเกิดมีสิ่งที่เรียกว่าตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ให้ชื่อหรือดาวน์โหลด เป็นคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนต่าง ๆ ที่ใช้ในส่งเพื่อบ่งบอกอารมณ์ ท่าทางต่าง ๆ เหมือนเป็นการสร้างอรรถรสในการ สื่อสารที่แตกต่างกับยุคสมัยก่อนที่ไม่มีสิ่งนี้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนรับรู้ร่วมกัน เป็น วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

ข้าพเจ้าจึงต้องการนำตัว สติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่อยู่ในสมาร์ทโฟนนั้นมาเปลี่ยนบริบทจากที่ตัวมันแสดงอยู่บนหน้าจอมาสู่งานจิตรกรรมเพื่อนำความเป็นภาพแทนของการแสดงอารมณ์ท่าทางต่าง ๆ และความเป็นพื้นผิวแบบดิจิทัลสู่ความเป็นพื้นผิวในงานจิตรกรรมและได้รับอิทธิพลจากงานศิลปะ ในยุคป๊อปอาร์ตข้าพเจ้าจึงได้อิงรูปแบบความเป็นป๊อปอาร์ตมาสู่งานจิตรกรรมของตัวเอง

ความเป็นมาของป๊อปอาร์ตในสหรัฐอเมริกา

1.สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของสหรัฐอเมริกา ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 - 1980 มีความสัมพันธ์กับผลงานป๊อปอาร์ต (Pop Art) ในสหรัฐอเมริกาอย่างแยกไม่ออก เพราะป๊อปอาร์ตคือผลงานที่สะท้อนภาพเหตุการณ์และชีวิตประจำวัน ของสังคมอเมริกันในเวลานั้นไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง โดยเฉพาะผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ด้วยเหตุนี้จึงควรกล่าวถึงสถานการณ์และเหตุการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของสหรัฐอเมริกาช่วงนี้ (ค.ศ. 1950 - 1980) หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ถือเป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองอย่างกว้างขวางทั้งในยุโรปตะวันตกและอเมริกา ส่วนหนึ่งเนื่องมาจากการฟื้นฟูประเทศหลังสงคราม อีกส่วนหนึ่งเนื่องมาจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ทั้งการผลิตสินค้าในชีวิตประจำวัน อุตสาหกรรมหนัก (เครื่องจักร) และทางด้านสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นประเทศที่บอบช้ำ จากสงครามโลกน้อยกว่า ประเทศตะวันตกอื่น ๆ นอกจากนั้นยังมีอุตสาหกรรมผลิตอาวุธและอุปกรณ์สำหรับสงคราม ซึ่งมีการค้นคว้าและขยายตัวตลอดเวลาระหว่างช่วงสงคราม ต่อมาภายหลังสงครามสงบ โรงงานอุตสาหกรรมต่างก็เริ่มหันมาผลิตอุปกรณ์เครื่องจักรต่าง ๆ ที่มีเทคโนโลยีสูงหรือสินค้าสำหรับวเรือนแทน เช่น รถยนต์ เครื่องดูดฝุ่น เครื่องซักผ้า เครื่องอบผ้า ไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จนถึงสินค้าฟุ่มเฟือยที่สร้างความสะดวกสบายแก่คนทั่วไป และประกอบกับภายหลังสงครามโลก จำนวนประชากรของสหรัฐอเมริกาเริ่มมีเพิ่มมากขึ้นและมีรายได้สูงขึ้นมาก อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้สหรัฐอเมริกาสามารถฟื้นฟูเศรษฐกิจให้เติบโตสูงสุด และผลิตสิ่งของด้วยเทคโนโลยีทันสมัยที่สุดในโลกได้ภายในระยะเวลาอันสั้น ด้วยเหตุนี้ หลังสงครามโลกครั้งที่สองสหรัฐอเมริกาจึงเป็นประเทศมหาอำนาจที่เจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม และกลายเป็นประเทศที่มีอำนาจและอิทธิพลทางการเมืองทุกด้านไปทั่วโลก วัฒนธรรมและรสนิยมการบริโภคของสหรัฐอเมริกาในยุคนั้นจึงสามารถหลั่งไหลเข้าสู่ประเทศในยุโรปตะวันตกอย่างรวดเร็ว แม้กระทั่งปัจจุบันเพลงป๊อป (Pop Music) และภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ก็ยังเป็นวัฒนธรรมบันเทิงที่สามารถครองความนิยมอันดับหนึ่งของโลก เราจึงอาจกล่าวได้ว่า การเคลื่อนไหวใด ๆ ภายในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จนถึงปัจจุบันย่อมมีผลต่อโลกไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม

1.1 พัฒนาการทางด้านเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและบริโภคนิยมในสหรัฐอเมริกา ระหว่างปี ค.ศ. 1950 – 1959 ได้เกิดการขยายตัวครั้งใหญ่ทางเศรษฐกิจในสหรัฐอเมริกา ซึ่งมาจากสาเหตุหลายประการ ประการแรก เนื่องจากระหว่างสงครามโลกรัฐบาลสหรัฐได้ทดลองค้นคว้าอุปกรณ์สำหรับ "สงคราม" ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งต่อมาหลังสงครามเริ่มมีผู้นำเทคโนโลยีอันทันสมัยที่ค้นพบระหว่างสงครามมาผลิตสินค้าใหม่ที่มีคุณภาพดีสำหรับโลก "สันติ" และช่วยอำนวยความสะดวกให้ชีวิต เช่น รถยนต์ เครื่องดูดฝุ่น เครื่องล้างจาน เครื่องซักผ้าโทรทัศน์ เครื่องเล่นเทป แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง เป็นต้น ซึ่งต่อมาก็ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางภายในระยะเวลาอันสั้น ประการที่สอง ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจของทุกประเทศคือ จำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นและรายได้ของประชากรที่สูงขึ้นดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ประการที่สาม คือความเข้มแข็งของ "สหภาพแรงงาน" ที่ทำให้มีอิทธิพลทางการเมืองมากขึ้นจนสามารถต่อรองค่าแรงงานของสมาชิกให้สูงขึ้นและลดเวลาทำงานให้น้อยลงได้ ซึ่งทำให้ลูกจ้างมีเวลาเพิ่มมากขึ้นและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นกว่าแต่ก่อน พวกเขาเริ่มมองเห็นความมั่นคงในอนาคตของตนเอง จึงเริ่มประหยัดลดน้อยลง ขณะเดียวกันความต้องการทางวัตถุโดยเฉพาะเครื่องอำนวยความสะดวกและสินค้าฟุ่มเฟือยเริ่มขยายตัวเพิ่มมากขึ้น ลัทธิบริโภคนิยมได้กลายมาเป็น 9 องค์ประกอบหลักของสังคมอเมริกัน ผู้คนนิยมซื้อบ้านหลังใหญ่แถบชานเมืองและอุปกรณ์อำนวยความสะดวกภายในบ้านเหมือนเป็นสูตรสำเร็จมากขึ้น แนวโน้มการจับจ่ายใช้สอยในลักษณะนี้ล้วนแล้วแต่ได้รับอิทธิพลมาจากการโฆษณาผ่านสื่อแทบทุกประเภทปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการเบ่งบานของลัทธิทุนนิยมและบริโภคนิยมในสหรัฐอเมริกาคือ สถาบันการเงินต่างเสนอเงินกู้และเครดิตส่วนบุคคลเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการซื้อสินค้าทุกประเภทตามที่ประชาชนต้องการไม่ว่าจะเป็นบ้าน รถยนต์ ตู้เย็น โทรทัศน์ ฯลฯ อานาจการซื้อที่มีเพิ่มมากขึ้นราวกับไม่มีขีดจำกัด ทำให้คนอเมริกันสร้าง

ค่านิยมใหม่ที่วัดความสำเร็จของคนและคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิมจากวัตถุที่ซื้อหามาได้ จนเกิดคาขวัญ “American Dream” ขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันก็มีการพัฒนาทางด้านสื่อสารมวลชน เช่น การผลิตรายการบันเทิงทางโทรทัศน์มีหลากหลายรายการมากขึ้น จนนับได้ว่าเป็นยุคทองของโทรทัศน์ระหว่างปีค.ศ. 1950 – 1959 โทรทัศน์มียอดจำหน่ายสูงอย่างต่อเนื่องแบบก้าวกระโดด ชาวอเมริกันส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างไปกับการดูโทรทัศน์มากจนจำนวนคนเข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ลดลงอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นพัฒนาการและความก้าวหน้าทางเทคนิคการถ่ายทอดข่าวสารและรายการบันเทิงผ่านสื่อโทรทัศน์จึงนับเป็นการปฏิวัติการบริโภคสื่อที่ทำให้คนอเมริกันมองเห็นตัวเองและเห็นโลกทั้งใบ ซึ่งต่อมาได้ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมแบบอเมริกันอย่างมีนัยสำคัญ เพราะการเสฟสื่อทุกประเภทในทุก ๆ วัน โดยเฉพาะ โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อรสนิยมในการแต่งกายหรือฟังเพลงหรือแม้กระทั่งการเลือกรับประทานอาหารของผู้คนส่วนสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์และสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ เช่น นิตยสารและหนังสือพิมพ์ โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนก็เริ่มมีบทบาทและได้รับความนิยมในสังคมมากขึ้น สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่มีผู้ผลิตมากขึ้น และคนต้องการเสฟความบันเทิงและความเพลิดเพลินให้กับชีวิตในรูปแบบใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น นิตยสารและหนังสือพิมพ์มักเน้นความสำคัญของการใช้ภาพถ่ายและภาพกราฟิกสำหรับประกอบบทความหรือการโฆษณาเพิ่มขึ้น และมีการออกแบบตราหรือโลโก้ (Logo) สินค้าเพื่อสื่อให้ผู้บริโภคสามารถจดจำสินค้าของบริษัทได้ง่ายในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั้งหมดนี้คือวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ซึ่งควรเป็นเสาหลักแห่งการให้ข้อมูลทางความรู้ และขณะเดียวกันก็ให้ความบันเทิงได้เช่นกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนสมควรจะได้รับ แต่การมุ่งใช้สื่อเหล่านี้เป็นเครื่องมือจูงใจหรือกระตุ้นให้เกิดการ “ผลิต” “จาหน่าย” และ “บริโภค” และการมุ่งทำให้คนอยาก “ได้” อยาก “มี” และอยาก “เป็น” ได้นำไปสู่วัฒนธรรมที่เรียกกันว่า “บริโภคนิยม” (Consumerism) และวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) อันเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับระบบเศรษฐกิจในสังคมอเมริกันและสังคมแบบตะวันตก ซึ่งแม้จะทำให้คนมีงานทำ และมีรายได้เพิ่มขึ้น แต่ก็เป็นดาบสองคมเช่นกัน

1.2 แนวคิด เนื้อหา สาระ และเทคนิคการสร้างงานแนวป๊อปอาร์ต ราวต้น คริสต์ศตวรรษที่ 20 กลุ่มเคลื่อนไหวต่อต้านศิลปะแบบดั้งเดิมที่เรียกว่า “ดาดา” (Dada) ได้ถือกำเนิดขึ้นอันเป็นกลุ่มมีแนวคิดสำคัญประการหนึ่งคือ การปฏิเสธหรือลดความสำคัญของ “ความเป็นศิลปะ” “ความเป็นปัจเจก” และ “ความเลอเลิศ” (Grandeur) ของศิลปะลง แต่มุ่งให้ความสำคัญไปที่ความคิดเบื้องหลังในการสร้างงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ หรือที่เรียกกันว่า แนวคิดเชิงมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบของผลงานมากกว่ากระบวนการสร้างสรรค์ และขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานด้วยตนเองของศิลปิน ด้วยเหตุนี้ กลุ่มดาดาจึงได้นำสิ่งที่เห็นกันทั่วไปบนท้องถนน แม้กระทั่งวัตถุเก็บตกจากที่ใช้กันในชีวิตประจำวันและผลิตภัณฑ์จากอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินไม่ได้สร้างขึ้นเอง มาประกอบให้เป็นผลงานศิลปะหรือยกให้มีคุณค่าเทียบเท่ากับผลงานศิลปะ เช่น “โถ

สุขภัณฑ์” (Fountain) (ค.ศ. 1917) ของมาร์เซล ดูชองปี (Marcel Duchamp) แนวคิดนี้เป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะครั้งใหญ่อีกครั้งหนึ่งและได้ให้อิทธิพลต่อศิลปินป๊อปอาร์ตและศิลปินรุ่นหลังในเวลาต่อมาถึงแม้ว่าศิลปินป๊อปอาร์ตจะได้รับอิทธิพลและพัฒนาต่อยอดแนวคิดจากกลุ่มดาดีอย่างเห็นได้ชัดก็ตาม แต่พวกเขาก็มีจุดยืนของตนเอง นั่นคือการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคแบบใหม่ที่ได้รับมาจากกระบวนการสร้างงานเชิงพาณิชศิลป์ อาทิเช่น การวาดภาพด้วยสีอะคริลิกการใช้เทคนิคปะติด ภาพถ่าย และตะแกรงใหม่ นอกจากนี้พวกเขายังนำเอาสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันจนคุ้นชินมาเป็นองค์ประกอบในการสร้างงานของตนเองด้วย เช่น ฉลากสินค้าภาพพิมพ์โฆษณา นิตยสาร โทรท์สัน ภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน ซึ่งส่วนใหญ่มีสีสันสดใสหรือสีตัดกันอย่างรุนแรง การจัดวางองค์ประกอบถึงจะเป็นแบบง่ายๆ แต่สามารถดึงดูดสายตาและง่ายต่อการเข้าใจของผู้ชมมากกว่าจะแฝงท่าทีต่อต้านแนวคิดของศิลปะแบบดั้งเดิมและขณะเดียวกันก็ทำให้ป๊อปอาร์ตเป็นผลงานที่สามารถสื่อสารกับชีวิตประจำวันความเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม และค่านิยมของมวลชนร่วมสมัยในช่วงนั้น ซึ่งนับว่าเป็นครั้งแรกที่ผลงานศิลปะมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากยิ่งขึ้นกว่าในอดีตตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา คำว่า “ป๊อปอาร์ต” ได้เริ่มถูกนำมาใช้อย่างเป็นทางการเมื่อมองในองค์รวมอาจกล่าวได้ว่า หลักการสร้างสรรค์ป๊อปอาร์ตในแต่ละด้านเป็นดังนี้ ทางด้านแนวคิด ภาษาภาพมีรูปแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจ ทางด้านเทคนิค มีการใช้วิธีหรือกลไกของการสื่อสารการตลาดแบบพาณิชศิลป์ และ ส่วนด้านเนื้อหาสาระ มีการนำ “สิ่ง” หรือ “สาระ” จากชีวิตประจำวัน ที่พบเห็นทั่วไปและกำลังเป็นที่นิยมในสังคมมาเป็นสื่อในการสร้างงาน ป๊อปอาร์ตจึงเป็นศิลปะที่สื่อภาวะวิสัยมากกว่าสื่ออัตวิสัย บังคับเหล่านี้สามารถทำให้ป๊อปอาร์ตมีลักษณะเด่นแตกต่างจากศิลปะรูปแบบอื่นในยุคเดียวกัน และเป็นศิลปะที่สะท้อนถึง “ชีวิต” “ค่านิยม” และ “รสนิยม” ของสังคมยุคใหม่ ได้เหมือนดังกระจกเงาอันที่จริงแล้ว แนวคิดในการใช้ศิลปะสะท้อนภาพชีวิตประจำวันนั้นก็ไม่ใช่สิ่งที่แปลกใหม่แต่อย่างใด เพราะเคยปรากฏมาแล้ว ตั้งแต่สมัยยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ทั้งในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ และถึงแม้ในยุคนั้นศิลปินส่วนใหญ่จะสร้างผลงานที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเทพปกรณัม ศาสนา ประวัติศาสตร์ วีรบุรุษ และบุคคลสำคัญต่าง ๆ ทั้งในลักษณะของการเล่าเรื่องและในเชิงเปรียบเทียบ (Allegory) แต่ก็มีผลงานจำนวนไม่น้อยที่สะท้อนชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะผลงานศิลปะของศิลปินเนเธอร์แลนด์ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 – 17 หรือสมัยแมนเนอริสม์ (Mannerism) และสมัยบาโรก (Baroque) โดยศิลปินเฟลมมิชได้เคยสร้างผลงานประเภท “ภาพชีวิตประจำวัน” (Genre Art) ที่สะท้อนชีวิตสามัญชนมาก่อน และผลงานในลักษณะดังกล่าวก็ได้สร้างชื่อเสียงให้แก่ศิลปินของประเทศเนเธอร์แลนด์ในยุคนั้นเป็นอย่างมาก และถึงแม้ว่าภาพชีวิตประจำวันในยุคนั้นจะเป็นผลงานที่สะท้อนชีวิตของสามัญชนเช่นเดียวกับการสื่อ

ชีวิตประจำวันในยุคต่อ ๆ มาจนถึงยุคป๊อปอาร์ต แต่ก็ยังเป็นผลงานประเภทที่สื่อความหมายที่คมคาย ซึ่งก็กำลังเป็นที่นิยมในยุคนี้

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมใกล้ตัวและการสื่อสารในยุคปัจจุบัน

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลของเทคโนโลยีในยุคสมัยปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว อาจารย์ เพื่อน ในสถานที่สาธารณะต่าง ๆ ซึ่งตัวสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่มีส่วนสำคัญในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คน ซึ่งแถบมีความสำคัญเป็นเหมือนปัจจัยสี่ เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนแถบจะต้องใช้เพราะมีความรวดเร็วและสะดวกกว่าสมัยก่อนที่ยังเป็นการเขียนจดหมาย เพื่อส่งข้อความหากัน หรือโทรศัพท์แต่ในสมัยก่อนก็มีค่าใช้จ่ายสูง เทคโนโลยีที่เรียกว่าสมาร์ทโฟนในสมัยนี้จึงเป็นที่นิยมและเป็นสิ่งที่ทุกคนมี ที่ใช้ได้ทั้งโทร เล่นอินเทอร์เน็ต ส่งข้อความ หรือโซเชียลมีเดียต่าง ๆ แม้จะผู้ส่งสารกับผู้รับสารจะอยู่ในที่ไกลกันออกไปก็ตาม



ภาพที่ 1 Application line บน สมาร์ทโฟน

ที่มา: <http://www.flashfly.net/wp/103953>



ภาพที่ 2 Social media สมาร์ทโฟน

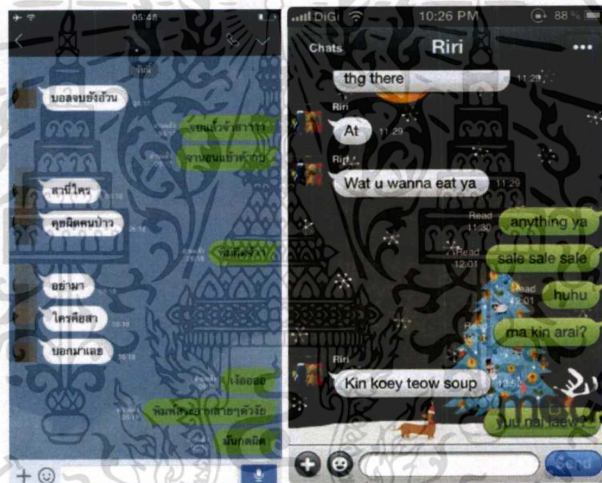
ที่มา: <http://www.trueplookpanya.com/tcas/article/detail/61636>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3 ผู้คนเล่นโทรศัพท์ในที่สาธารณะ

ที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/Content/25998- html>



ภาพที่ 4 การสนทนาที่ทันสมัยที่ใช้แอปพลิเคชัน line ส่งข้อความบนสมาร์ตโฟน

ที่มา: <https://www.iphonemod.net/line-holiday-chat-wallpaper-update.html>

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากการสื่อสารแสดงท่าทางอารมณ์ต่างๆ

ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่เราได้พบเห็นนั้น การที่มีอินเทอร์เน็ตเข้ามา ทำให้การสื่อสารกันนั้นอาจจะไม่ได้มีเพียงการพูดคุยสื่อสารที่เป็นคำพูดกันเพียงอย่างเดียว แต่อาจจะมี การสนทนาแบบส่งข้อความหากัน ที่เรียกว่าการแชท แต่ในการสนทนากันของผู้รับและผู้ส่งนั้นอาจจะมีอารมณ์ระหว่างการพูดคุยและแสดงออกมาเป็นท่าทางต่าง ๆ ผ่านอารมณ์นั้น เช่น โกรธ โมโห รัก เสียใจ ฯลฯ เราเห็นการแสดงออกท่าทางต่าง ๆ เหล่านี้เราก็จะรับรู้ถึงอารมณ์หรือสิ่งที่คู่สนทนาเป็น หรือรู้สึกอยู่ได้ แต่ในการสื่อสารของสังคมปัจจุบันอาจจะไม่ได้พูดคุยกันต่อหน้าอย่างเดียว เพราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่มีการสื่อสารผ่านตัวสมาร์ทโฟน มีการส่งข้อความถึงกันผ่านตัวแอปพลิเคชัน ที่เรียกว่าแอปพลิเคชันไลน์(Appication line) บนมือถือสมาร์ทโฟน แต่การสื่อสารส่งข้อความผ่านตัวสื่อแบบนี้อาจจะไม่เห็นความรู้สึกหรืออารมณ์ทำทางต่าง ๆ และผู้คนที่ในปัจจุบันนั้นก็ให้ความสำคัญกับตัวสื่อที่มีความเป็นภาพ และการพัฒนาต่อเนื่องของอินเทอร์เน็ตจนทำให้ผู้คนที่นั้นไม่ได้มีการส่งข้อความที่เป็นตัวหนังสืออย่างเดียว จึงเกิดสิ่งทีเรียกว่าสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) มีความคล้ายกับตัว emojicon ที่ใช้เป็นสื่อแทนบ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึก ใช้ส่งหากันแทนตัวข้อความและก็เข้าใจความหมายของตัวภาพได้ ทำให้รู้สึกเกิดอรรถรสในการคุยผ่านตัวแอปพลิเคชันนี้มากขึ้นทางแอปพลิเคชันจึงได้จัดทำขึ้นมาจำนวนมากมายหลากหลายแบบ หลากหลายอารมณ์มีทำทางต่าง ๆ มากมาย เพื่อให้ผู้คนที่ซื้อและดาวน์โหลดมาใช้ เปรียบเสมือนกับระบบอุตสาหกรรมและตัวข้าพเจ้าก็มีประสบการณ์ร่วมในการใช้ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) มาเพื่อเป็นสื่อแทนในการบ่งบอกความรู้สึกในขณะสนทนาหรือส่งข้อความหาผู้รับสาร



ภาพที่ 5 คนทะเลาะใส่กัน

ที่มา: <https://www.winnews.tv/news/18849>



ภาพที่ 6 คนแสดงท่าทางอารมณ์โมโหที่มา:

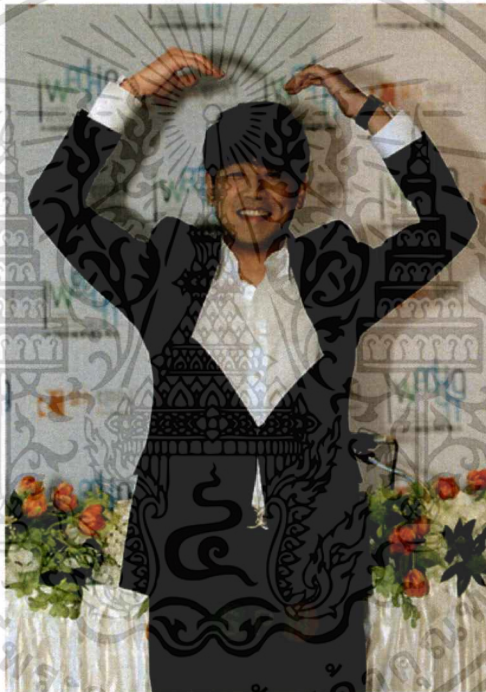
<http://www.pooyingnaka.com/content/content.php?No=4489>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 เด็กร้องไห้

ที่มา: <https://www.sumrej.com/5-reasons-why-people-who-cry-a-lot-are-mentally-strong-8-2016/>



ภาพที่ 8 คนแสดงท่าทางบอกรัก

ที่มา: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2012/03/A11807794/A11807794.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 คนแสดงท่าทางบอกรัก

ที่มา: <https://picpost.postjung.com/237672.html>



ภาพที่ 10 เว็บไซต์ดาวน์โหลดตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่ใช้เป็นสื่อแทนอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ส่งสาร

ที่มา: <https://store.line.me/stickershop/home/general/th>

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะ

ผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจหรือได้รับอิทธิพลมากจากผลงานศิลปะจากยุคของ ป๊อปอาร์ต (Pop Art) หรือศิลปะคริสต์ศตวรรษที่ 20 ป๊อปอาร์ต (Pop Art) มาจากภาษาอังกฤษว่า "Popular Art" ซึ่งแปลว่า ศิลปะที่เป็นที่นิยม การเคลื่อนไหวของป๊อปอาร์ตในอเมริกาและอังกฤษเกิดขึ้นใน ค.ศ.1950 โดยนำแรงบันดาลใจมาจากแนวความคิดของสังคมบริโภคและความนิยมในสังคมมาสร้างเป็นงานศิลปะเช่น การ์ตูน รูปโฆษณาสินค้า รูปถ่ายดาราดาราภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ประชาชนคลั่งไคล้ ตัวอักษรหรือหนังสือจำขัน ป้ายโฆษณาตามทางหลวง เครื่องรับวิทยุ โทรทัศน์ ด้วยพลาสติก กระป๋อง เบียร์ กระป๋องโคล่า ไอศกรีมชั้นเคย์ ฮอทด็อก และแฮมเบอร์เกอร์

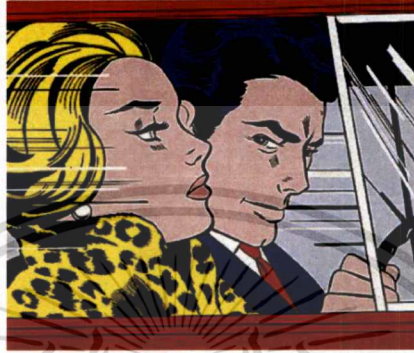
ป๊อปอาร์ต เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในลัทธินี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น รูปแบบของศิลปะจะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวัน

แนวความคิดและแนวทางสร้างสรรค์ของศิลปินป๊อปอาร์ต

ศิลปินต้องการสะท้อนชีวิตในสังคมปัจจุบัน ยอมรับสรรพสิ่งที่มีอยู่โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อมซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้ โดยใช้เทคนิคและการผลิตทางอุตสาหกรรมเข้ามาช่วยสร้างงานด้วย เช่น การพิมพ์หรือการถ่ายภาพ อาจใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เช่น หดสี สลัดสี ป้ายสี ปะติด ฮาร์ด เอจ (Hard Edge) หรือการใช้สีที่ฉูดฉาดบาดตา เนื่องจากศิลปินป๊อปอาร์ตคนสำคัญส่วนใหญ่ในสหรัฐอเมริกา เช่น ทอมวอลเซลแมนน์ แคลร์ โอลเดนเบิร์ก โรเบิร์ต อินเดียนา เจมส์ โรเซนควิส รอย ลิกเทนสไตน์ และแอนดี้ วอร์ฮอล เคยประกอบอาชีพทางด้านโฆษณาและการออกแบบมาก่อน พวกเขาจึงได้นำเทคนิคและยุทธวิธีทางพาณิชย์ศิลป์ เช่น ตราสินค้า การโฆษณา การสื่อสารมวลชน วิธีการล่อใจมวลชนมาสร้างผลงานป๊อปอาร์ต นอกจากนี้พวกเขายังใช้กระบวนการสร้างงานพาณิชย์ศิลป์ เช่น เทคนิคภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ป้ายโฆษณา คำโฆษณา และภาพจากนิตยสารมาตัดต่อและปะติด (Collage) รวมทั้งภาพยนตร์ ภาพการ์ตูน ภาษาและसानวนที่การ์ตูนใช้ “สโลแกน” การพาดหัวข่าวของหนังสือพิมพ์และนิตยสารต่าง ๆ และภาษาโฆษณามาเป็นกลไกในการสร้างผลงาน และทำให้ผลงานป๊อปอาร์ตมีลักษณะไม่ออกนาม (Anonymity) และไม่อาจบ่งบอกแน่นอนได้ว่าใครคือผู้สร้าง (Anonym) เช่น วิธีการตัดภาพและตัวอักษรจากนิตยสารมาตัดปะเป็นผลงานปะติด รวมทั้งการใช้ภาษาภาพของการ์ตูน ภาษาโฆษณา รวมทั้งผลงานที่แสดงภาพมาริสลิน มอนโรว์หรือโคคา โคล่า ซึ่งมีผู้นำ มาสร้างผลงานศิลปะอยู่บ่อยครั้ง จึงทำให้ความเป็นต้นฉบับ ความเป็นเจ้าของ และฝีมือการสร้างสรรค์ลดความหมายลง แต่จะให้ความสำคัญต่อแนวคิดและบริบทของสังคม ซึ่งสะท้อนอยู่ในตัวของผลงานเอง

2.3.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein 1923 - 1997) ศิลปินชาวอเมริกัน เขาเกิดที่นครนิวยอร์ก มีความสนใจในงานศิลปะตั้งแต่เด็ก แต่ที่โรงเรียนที่เขาเรียนอยู่นั้นไม่มีการเรียนการสอนศิลปะ จึงทำให้ลิกเทนสไตน์ต้องศึกษาศิลปะด้วยตนเองนอกชั้นเรียน แต่เมื่อโตขึ้นเขาได้เข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยโอไฮโอ ซึ่งที่นั่นเขาได้เรียนศิลปะที่เขาชอบ แต่ก็ต้องเสียเวลาไป 3 ปีเพราะต้องประจำการเป็นทหารในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อกลับจากสงครามกลับมาเรียนต่อจนสำเร็จ เขาได้เป็นอาจารย์สอนศิลปะที่มหาวิทยาลัยนั้น เขาได้จัดนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกที่แกลเลอรีในนครนิวยอร์ก รอย ลิกเทนสไตน์ คือ ศิลปินสำคัญคนหนึ่งของป๊อปอาร์ตที่นำภาษา

ภาพของการ์ตูนมาสร้างผลงานและสามารถพัฒนางานของตนเองจนผลงานมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งแม้กระทั่งคนธรรมดาทั่วไปก็สามารถจำ ผลงานของศิลปินได้โดยไม่ต้องมีความรู้ทางด้านศิลปะเท่าไรนัก เขาศิลปินป๊อปอาร์ตที่ได้นำภาษาภาพของการ์ตูนมาสร้างเป็นผลงานศิลปะโดยใช้สื่อที่เกี่ยวกับการ โฆษณาและหนังสือการ์ตูนเป็นหลัก



ภาพที่ 11 รอย ลิชเชินสไตน์ : ในรถยนต์. สีแมคกนา, กรุงเอเดนสเบิร์ก
ที่มา: <https://sites.google.com/site/popart20thcentury/home/working>

ภาพ "ภาพในรถยนต์" เป็นภาพของหญิงสาวกับชายหนุ่มนั่งอยู่ในรถยนต์ที่กำลังวิ่ง เป็นภาพในลักษณะของการ์ตูน แต่ รอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein) นำมาขยายใหญ่ขึ้นและพิมพ์ด้วยเทคนิคกรีนเป็นจุดสี ดังนั้นเขาจึงถูกกล่าวหาจากนักวาดภาพการ์ตูนอาชีพว่า เขาเป็นคนขโมยแบบการ์ตูนที่พวกเขาวาด จนสมาคมหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์แห่งชาติของสหรัฐอเมริกา ต้องตั้งกรรมการสอบสวนแล้วพิจารณาตัดสินออกมาว่า ผลงานของเขามีได้ลอกเลียนแบบมาจากหนังสือการ์ตูน เพราะการ์ตูนเป็นแค่แรงบันดาลใจไปสู่เป้าหมายในปรัชญาการสร้างงานของรอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein) มากกว่า เขาได้แสดงงานย้อนหลังของเขาที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ที่นครนิวยอร์กอีกครั้งหนึ่งในปี ค.ศ.1993 ซึ่งได้รับความสำเร็จอย่างมาก รอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein) ถึงแก่กรรมเมื่อ ค.ศ.1997 รวมอายุ 73 ปี รอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein) ไม่ได้ใช้เพียงภาษาภาพของการ์ตูนเท่านั้น แต่เขายังได้นำเทคนิคของสื่อสิ่งพิมพ์มาใช้ด้วย ซึ่งในที่นี้คือจุดเบนเดย์ (Ben-Day Dots) ที่เป็นจุดสำคัญในการสร้างผลงาน (เห็นในภาพจากสิ่งตีพิมพ์แบบออฟเซต [Offset] ทุกชนิด เมื่อส่องดูด้วยแว่นขยาย) ด้วยฝีมืออันประณีตบนผ้าใบขนาดใหญ่ จึงทำให้ผลงานที่เขาสร้างขึ้นด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิม (ใช้สีและพู่กันวาด) มีลักษณะเหมือนภาพการ์ตูนที่พิมพ์ด้วยเครื่องจักร เมื่อมองดูเผินๆ จึงดูเหมือนดังว่าภาพเหล่านี้สื่อเรื่องราวไร้สาระแบบการ์ตูนที่ไม่ได้กระตุ้นให้เกิดพุทธิปัญญาแต่อย่างใด แต่เมื่อพิจารณาดูให้ดีจะเห็นได้ว่าเรื่องที่ลิต

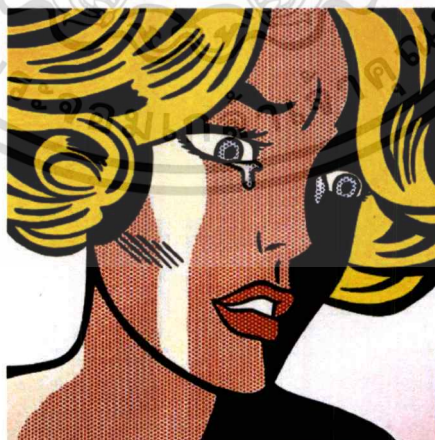
เทคนสไตน์ลื่อนั้นเป็นเรื่องชีวิตจริง แม้ภาพที่เขาวาดบางชิ้นจะมีลักษณะเชิงนามธรรม เช่น ผลงานชุด รอยฝีแปรง



ภาพที่ 12 รอย ลิกเทคนสไตน์. รอยฝีแปรง, [จิตรกรรม], ขนาด 213.4 x 457.2 ซม., 1964.

ที่มา: Wikipedia, Yellow and Green Brushstrokes, accessed December 27, 2014, available from http://en.wikipedia.org/wiki/Yellow_and_Green_Brushstrokes

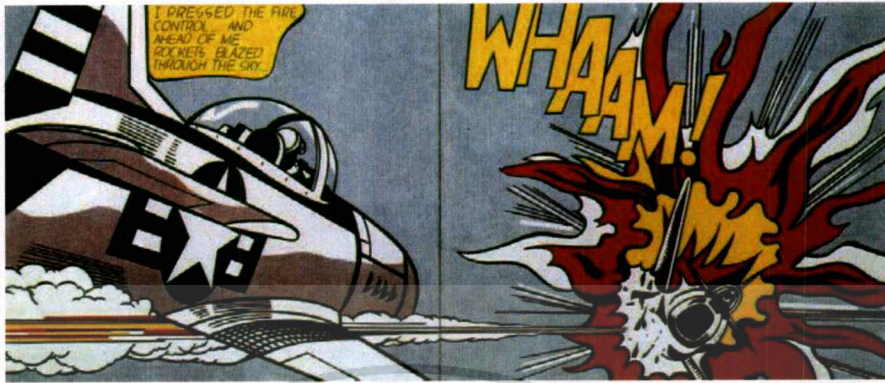
ผลงานส่วนใหญ่จะแสดงสาระต่าง ๆ ด้วยการวาดฉากที่สะท้อนในเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับความตายซึ่งเป็นสาระที่ศิลปะแบบดั้งเดิมนิยมสื่อ นอกจากนี้ลิกเทคนสไตน์จะใช้วิธีการวาดภาพแล้ว เขายังใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมหรือซิลค์สกรีนมาใช้ในการสร้างผลงานอีกด้วย แต่แม้กระนั้นภาพพิมพ์ของเขาก็ยังคงสามารถแสดงลักษณะเฉพาะของเขาได้อยู่



ภาพที่ 13 รอย ลิกเทคนสไตน์. ผู้หญิงที่กำลังตื่นตระหนก, [จิตรกรรม], ขนาด 122 x 122 ซม., 1964.

ที่มา: Bradford R. Collins, Pop Art The Independent Group to Neo Pop, 1952-90, 1st ed. (New York: Phaidon Press, 2012), 117.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 รอย ดิกเทนสไตน์. แวมม์!, [จิตรกรรม], ขนาด 170 x 400 ซม., 1963.

ที่มา: Bradford R. Collins, **Pop Art The Independent Group to Neo Pop, 1952-90**, 1st ed. (New York: Phaidon Press, 2012), 112-113.



ภาพที่ 15 ดีซี คอมมิคส์, ทำเพื่อความรัก, [การ์ตูน], 1962.

ที่มา: Bradford R. Collins, **Pop Art The Independent Group to Neo Pop, 1952-90**, 1st ed. (New York: Phaidon Press, 2012), 103.

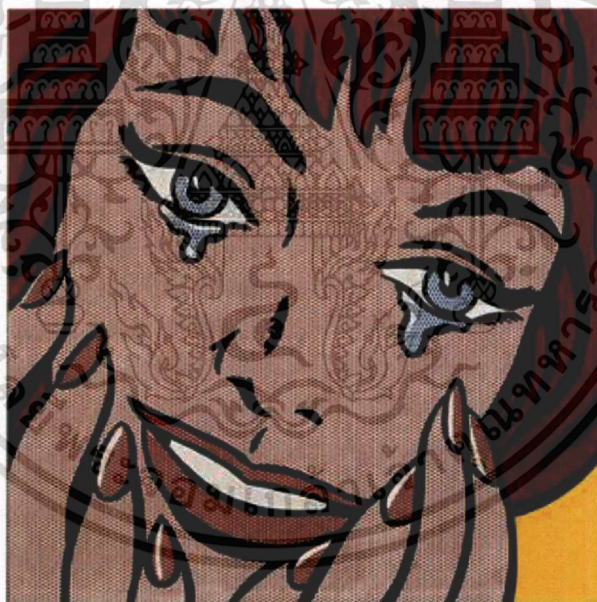
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 Drowning Girl (Secret Hearts or I Don't Care! I'd Rather Sink) 1963

oil and synthetic polymer paint on canvas 171.6 cm × 169.5 cm

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Drowning_Girl



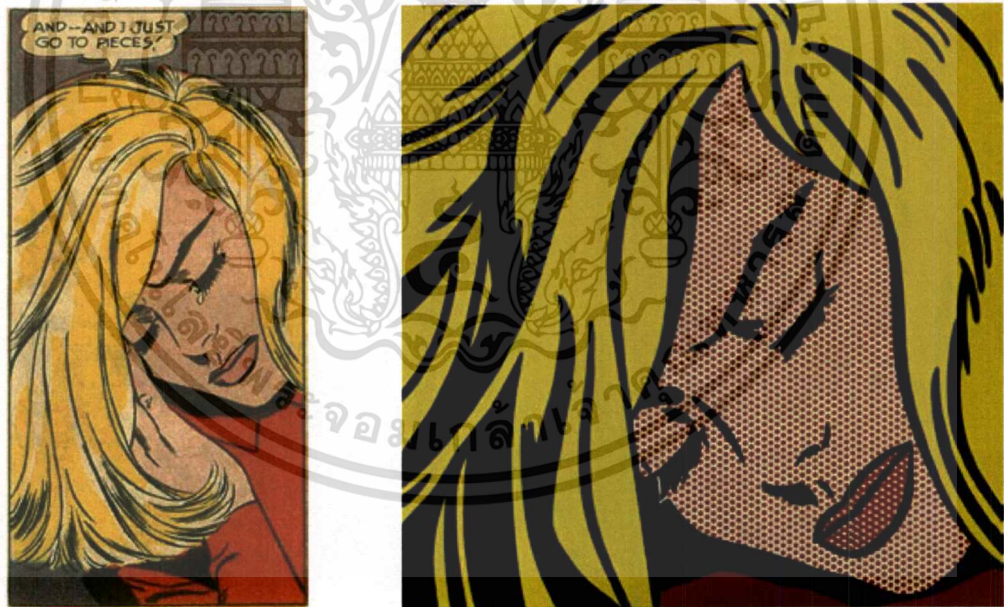
ภาพที่ 17 Happy Tears 1964, Roy Lichtenstein Oil and Magna on canvas 96.5 cm × 96.5 cm

ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/Happy_Tears_\(Roy_Lichtenstein\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Happy_Tears_(Roy_Lichtenstein))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 Kiss II 1962, Roy Lichtenstein Oil on canvas, 57 x 68 144.8 cm × 172.7 cm
ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/Kiss_II#/media/File:Kiss_II.JPG:



ภาพที่ 19 Sleeping Girl 1964, Roy Lichtenstein oil and Magna on canvas 91.4 cm × 91.4 cm
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Sleeping_Girl

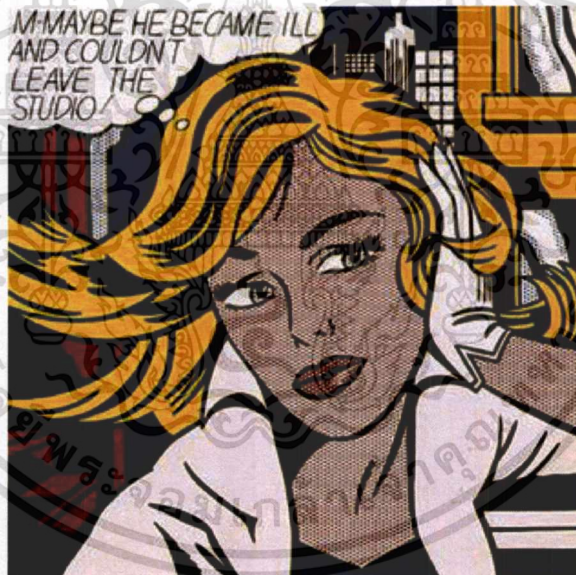
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(Ohhh...Alright... 's source was *Secret Hearts* #88, June 1963)

ภาพที่ 20 Ohhh...Alright.. 1964, Roy Lichtenstein oil and Magna on canvas 91.4 cm × 96.5 cm

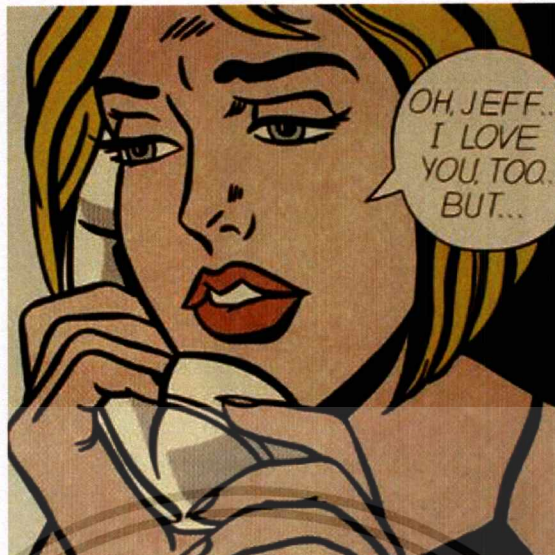
ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ohhh...Alright...>



ภาพที่ 21 M-Maybe1965, Roy Lichtenstein Oil and Magna on canvas 152.4 cm × 152.4 cm

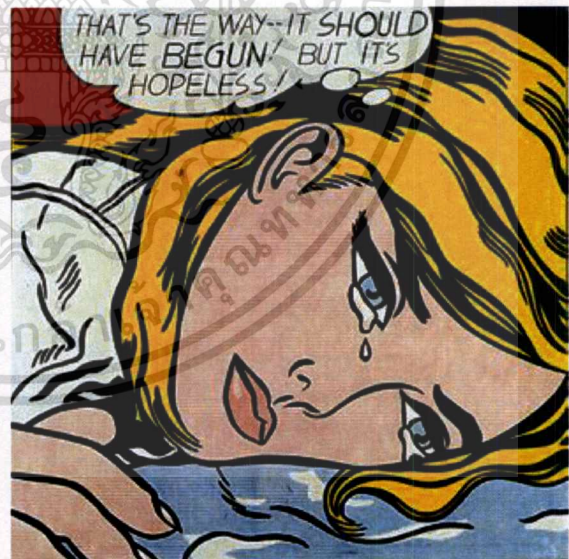
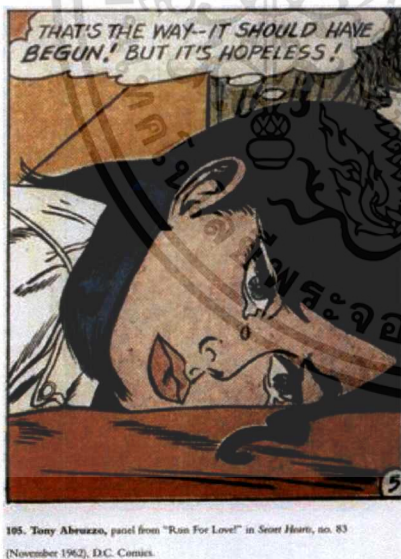
ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/M-Maybe>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 Oh, Jeff...I Love You, Too...But... 1964, Roy Lichtenstein oil and magna on canvas
121.9 cm × 121.9 cm

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Oh,_Jeff...I_Love_You,_Too...But...



ภาพที่ 23 Hopeless is a 1963, Roy Lichtenstein painting with oil paint and acrylic paint on canvas 111.8 cm × 111.8 cm

ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hopeless_\(Roy_Lichtenstein\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hopeless_(Roy_Lichtenstein))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 Look Mickey, 1961, oil on canvas, overall: 121.9 x 175.3 cm

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Look_Mickey



ภาพที่ 25 Engagement Ring 1961, Oil on canvas, 67 3/4 X 79 1/2 inches

ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/Engagement_Ring_\(Roy_Lichtenstein\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Engagement_Ring_(Roy_Lichtenstein))

วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพล

ในผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้านั้นได้รับแรงบันดาลใจและได้รับอิทธิพลมาจากผลงานจิตรกรรมของ รอย ลิกเทนสไตน์ ในส่วนของรูปแบบงานที่มีต้นแบบมาจากการ์ตูนเหมือนกันกับของข้าพเจ้า รอย นั้นหยิบต้นแบบมาจากสื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือการ์ตูนคอมมิกส์ ที่มีอยู่แล้วที่หาได้ง่ายทั่วไปในสมัยนั้น มาเป็นเค้าโครงและเปลี่ยนพื้นผิว เปลี่ยนวิธีการ ตัดทอนสี รูปแบบการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขยายจากภาพที่อยู่ในหนังสือการ์ตูนขนาดเล็กสู่งานจิตรกรรมที่มีขนาดใหญ่ที่มีพื้นผิวแบบงานจิตรกรรม เป็นคนที่ใช้ภาษาภาพได้ดี ซึ่งคล้ายคลึงกับงานของข้าพเจ้าที่นำต้นแบบมาจาก ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) (Sticker line) ซึ่งเป็นคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนที่ไว้ใช้ส่งเป็นสื่อแทนในการบอกอารมณ์ต่างๆ ที่อยู่ในแอปพลิเคชันไลน์ (line) ที่เอาไว้ใช้ส่งข้อความหากันในยุคปัจจุบัน ข้าพเจ้าจึงนำสื่อเหล่านี้มาจัดให้อยู่ในหมวดอารมณ์ที่เหมือนกันมีความเป็นภาษาภาพและข้าพเจ้าดึงความเป็นพื้นผิวจากเดิมที่มีความเป็นดิจิทัลสู่พื้นผิวแบบงานจิตรกรรมเหมือนกับงานของรอยที่หยิบงานจากสื่อหนึ่งมาสู่สื่อหนึ่งและขบขันอารมณ์ความเป็นภาพด้วยสี จังหวะ ของความเป็นงานจิตรกรรม

2.3.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล แอนดี้ หรือในชื่อเดิม แอนดรูว์ วาร์โฮล์ด

จูเนียร์ เกิดเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม ค.ศ. 1928 ในเมืองพิตส์เบิร์ก รัฐเพนซิลวาเนีย เขาเป็นบุตรคนที่สามของครอบครัว พ่อแม่ของเขาอพยพจากสโลวาเกียตะวันออกมายังสหรัฐอเมริกา ช่วงวัยเด็กแอนดี้ป่วยเป็นโรคทางประสาทบางอย่าง ส่งผลให้สุขภาพของเขาอ่อนแอและมีนิสัยขี้อิจฉาไปตลอดชีวิต เขาผ่านชีวิตในวัยเด็กส่วนใหญ่ที่บ้านหรือไม่กี่โรงพยาบาล จึงทำให้เขาเป็นเด็กแปลกแยก เข้ากับเพื่อนๆ ที่โรงเรียนไม่ค่อยได้ และเป็นเด็กคิดแหม่อย่างมาก เขามักจะใช้เวลาหมดไปกับการวาดรูป ฟังวิทยุ และสะสมภาพดารานาง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อตัวตนและผลงานของเขาในภายหลังอย่างมาก เขาเริ่มฉายแววศิลปินออกมาตอนที่เรียนพหุศาสตร์ศิลป์อยู่ที่ Carnegie Institute of Technology ในพิตส์เบิร์ก ว่ากันว่าตอนที่อาจารย์ตั้งโจทย์ให้นักเรียนวาดรูปสิ่งที่โปรดปรานที่สุด เขาวาดรูปแบงก์ดอลลาร์ส่งไป ในปี 1949 เขาย้ายไปอยู่นิวเจอร์ก และทำงานเป็นนักวาดภาพประกอบในนิตยสารชื่อดังหลายเล่มอย่าง Glamour, Vogue, Harper Bazaar และจับงานอีกหลายต่อหลายอย่าง เช่น งานโฆษณา งานออกแบบแผ่นพับและปกแผ่นเสียงให้กับค่ายเพลงต่าง ๆ เขาได้รับรางวัลทางการออกแบบหลายรางวัลซึ่งทำให้เขามีชื่อเสียงพอดูอยู่บ้างในช่วงเวลาใกล้ๆ กันนั่นเอง ก็มีศิลปินอังกฤษกลุ่มหนึ่งมาจัดแสดงงานศิลปะในนิวยอร์ก ด้วยผลงานที่หยิบยกเอาเรื่องราวใกล้ตัวอย่างรูปการ์ตูน ใบปลิวโฆษณา โปสเตอร์คารา ภาพถ่ายเก่าๆ มาทำเป็นงานศิลปะ (ซึ่งเขามารู้ทีหลังว่ามันเรียกว่า ป๊อปอาร์ต) รวมถึงแรงบันดาลใจจากงานของศิลปินหัวก้าวหน้าในดวงใจของเขาอย่าง มาร์แชล ดูซงปี ที่โค่นใจวัยรุ่นหัวศิลป์อย่างแอนดี้อย่างแรงและผลักดันเขาตัดสินใจเปลี่ยนแนวจากนักวาดภาพประกอบ/คนทำงานออกแบบโฆษณาไปสู่การเป็นคนทำงานศิลปะเสียเลย

เขาเริ่มค้นหาแนวทางศิลปะของตัวเองด้วยการหยิบเอาภาพการ์ตูนอย่าง ซูเปอร์แมน, แบทแมน, คีคเทรซี, ป๊อบอาย และภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์เก่าๆ มาเป็นแบบวาดภาพ แต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าไรนัก ไม่นานหลังจากนั้น เขาค้นพบเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนซึ่งมีกระบวนการทำงานแบบเดียวกับงานอุตสาหกรรม ที่ทำให้เขาสามารถผลิตผลงานได้คราวละมาก ๆ อีกทั้งยังช่วยลดต้นทุนรูปทรงและรายละเอียดของภาพที่เขานำเสนอให้เหลือแต่ความเรียบง่ายและลักษณะที่คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จดจำได้ง่าย จนกลายเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของเขาในเวลาต่อมา เขาหันมาหยิบของรอบ ๆ ตัวที่คุ้นตาคนทั่ว ๆ ไป อย่าง กระป๋องซूप ขวด โคลา โคล่า ก่อง Brillo หรือแม้แต่สิ่งของที่คนทั่วไปไม่ค่อยจะคุ้นเคยอย่าง แก้วไฟฟ้าที่ใช้ประหารนักโทษ (คงไม่มีใครอยากคุ้นเคยเท่าไหร่นัก!) มาถ่ายทอดลงบนผืนผ้าใบหรือพิมพ์ลงบนรูปทรงสามมิติอย่างก่อง เขามีงานแสดงเดี่ยวเป็นครั้งแรกในลอสแอนเจลิสและนิวยอร์ก ที่ถึงแม้จะเรียกความสนใจจากผู้ชมได้พอสมควร และเปลี่ยนสถานภาพของเขาจากนักวาดภาพประกอบมาเป็นศิลปินเต็มตัวได้สำเร็จ แต่ก็ประสบความล้มเหลวด้านชื่อเสียงและรายได้อย่างสิ้นเชิง “การทำเงินเป็นศิลปะ การทำงานเป็นศิลปะ และธุรกิจที่ดีเป็นงานศิลปะที่ยอดเยี่ยมที่สุด”



ภาพที่ 26 แอนดี้ วอร์ฮอล. กระป๋องซूपแคมป์เบล (ข้าวในซूपมะเขือเทศ), [จิตรกรรม], ขนาด 93.3 x 88.3 ซม., 1960)

ที่มา: Painting and Frame, Campbell's Soup (Tomato Rice), accessed January 4, 2015, available from http://paintingandframe.com/prints/andy_warhol_campbell_s_soup_can_c_1962_old_fashioned_tomato_rice-19423.html

กล่าวถึงเหตุผลที่เขาสร้างผลงานชุดที่โด่งดังและเป็นที่จดจำมากที่สุดชิ้นหนึ่งของเขาคือ นอกจากจะเป็นอาหารโปรดของเขาแล้ว ภาพกระป๋องซूपแคมเบลล์ที่ดูวางเรียงรายกันอย่างสวยงามบนชั้นวางในซูเปอร์มาร์เก็ตที่เขาเคยเห็นเป็นประจำยังดึงดูดจิตใจจนเขาต้องถ่ายทอดลงบนผืนผ้าใบและบังเอิญไปเตะตาค้างานศิลปะและเจ้าของแกลเลอรีอย่าง เออร์วิง บลัม จนอดไม่ได้ต้องเอามาแสดงในแกลเลอรี Ferus ของเขาในลอสแอนเจลิสเมื่อปี 1962 แต่ตอนนั้นยังไม่ได้รับการตอบรับที่ดีเท่าไหร่นักจากผู้ชมงานและบรรดานักวิจารณ์ศิลปะ พวกเขาคงอยากดูภาพอะไรที่เป็นเรื่องเป็นราวมากกว่าที่จะมาดูรูปกระป๋องซूपธรรมดาๆ ที่เห็นอยู่ดาษดื่นทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 แอนดี วอร์ฮอล. แผ่นล้างจานบริลโล่, ลูกพีชเคลมมอนเต้, น้ำมะเขือเทศแคมป์เบลล์ และซอสมะเขือเทศไฮเนส, [ประติมากรรม], 1964.

ที่มา: Christie's The Art People, Set of Four Boxes, accessed December 29, 2014, available from http://www.christies.com/LotFinder/lot_details.aspx?intObjectID=4806378

แนวคิดในการสร้างผลงานที่เลียนแบบกล่องบรรจุภัณฑ์อาหารสำเร็จรูปทุกประการนี้เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการนำวัตถุสำเร็จรูป (Ready Mades) มาสร้างงานศิลปะของมาร์แชล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp ค.ศ.1887 – 1968)



ภาพที่ 28 แอนดี วอร์ฮอล. ผลงานภาพปกนิตยสาร “คานอ” (Cano) ฉบับเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1948, [ภาพประกอบ], 1948.

ที่มา: David Bourdon, **Warhol**, 1st ed. (New York: Harry N. Abrams, 1995), 24.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 แอนดี้ วอร์ฮอล. ซุปเปอร์แมน, [จิตรกรรม], ขนาด 170.2 x 132.1 ซม., 1961.

ที่มา: Editors of Phaidon Press, Andy Warhol "Giant" Size, 2nd ed. (London: Phaidon Press, 2009), 88.

วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพล

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากแอนดี้ วอร์ฮอล ในเรื่องการเริ่มต้นทำงานที่ได้ต้นแบบจากสิ่งของที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งทั่วไป มีความเป็น mass product เป็นของที่ใช้บริโภคทุกวัน ดังเช่น งาน กระจกชุบแคมป์เบลและแผ่นล้างจานบริดโล่ที่เป็นสิ่งที่พบเจอได้ทั่วไปเป็นสิ่งของธรรมดา มีอยู่แล้วแต่แอนดี้ วอร์ฮอล หยิบสิ่งที่มีความเป็น mass product มาเปลี่ยนบริบทมาเป็นงานศิลปะที่มีมูลค่าสูงมาก มีความเป็นศิลปะ HI-END ซึ่งคล้ายกับตัวข้าพเจ้าที่หยิบสื่อที่อยู่ในยุคสมัยนี้เป็นที่รู้จักกันดี เป็นสื่อที่ใช้แทนในการสื่อสารบ่งบอกอารมณ์ได้ และมีจำนวนที่เยอะและหาซื้อได้ง่ายเหมือนกับกระจกชุบ และข้าพเจ้าก็ได้หยิบสิ่งนั้นที่เรียกว่าสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นมาเปลี่ยนบริบท เปลี่ยนพื้นผิวจากความเป็นดิจิทัลสู่ความเป็นจิตรกรรม

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำภาพของตัวการ์ตูนที่ใช้เป็นสื่อแทนในการบ่งบอกอารมณ์ที่อยู่ในโลกโซเชียลมีเดีย มาเป็นต้นแบบในการทำชุดผลงานศิลปะนิพนธ์ และใช้กระบวนการในทางจิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิก มาเป็นตัวสร้างพื้นผิวใหม่ที่เปลี่ยนจากความเป็นพื้นผิวแบบดิจิทัล และบริบทเดิมที่มีฟังก์ชันในการใช้ส่งข้อความเพื่อเป็นสื่อแทนในการบอกถึงอารมณ์ของผู้ส่งในมือถือสมาร์ทโฟน มาสู่บริบทของงานศิลปะที่มีความเป็นพื้นผิวแบบงานจิตรกรรมบนผ้าใบ และกระบวนการทางจิตรกรรมที่สร้างสุนทรียภาพในรูปแบบของศิลปะแบบป๊อปปาร์ตของสื่อจากยุคสมัยใหม่ได้อย่างกลมกลืน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเสนอผลงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการสื่อสารอารมณ์ผ่านตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ผ่านงานจิตรกรรม โดยใช้เทคนิควิธีการของสีน้ำมัน และสีอะคริลิก เพื่อแสดงออกในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นงานศิลปะ 2 มิติบนผ้าใบ โดยกำหนดอารมณ์ของตัวคาแรกเตอร์ที่เอามาจากตัวการ์ตูนใน สติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ในแต่ละชิ้นงาน ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้ามี 3 ชิ้น จึงยกมา 3 อารมณ์ความรู้สึก คือ เสียใจ โมโห รัก เพื่อที่จะได้ไปคัดเลือกรูปแบบตัวคาแรกเตอร์ตามที่กำหนดอารมณ์ และให้มีความหลากหลายของตัวแบบคาแรกเตอร์ และใช้เรื่องของรูปร่าง รูปทรง สี จังหวะของท่าทาง เป็นส่วนช่วยในเรื่องของการวางตำแหน่งวางองค์ประกอบเพื่อนำไปสู่การภาพร่าง และขั้นตอนสู่ตัวงานในชุดผลงานศิลปนิพนธ์

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง



ภาพที่ 30 ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 31 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 32 ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ภาพร่าง

ภาพร่างในแต่ละชิ้นนั้นจะมีรูปแบบในการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีความคล้ายคลึงกันไม่ต่างกัน สัดส่วนของภาพในแต่ละภาพร่างก็จะมีสัดส่วนของภาพที่เท่า ๆ กัน ส่วนเนื้อหาที่ต่างออกไปกันทั้งสามชิ้น ในแต่ละชิ้นจะพูดถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ต่างออกไป ภาพร่างทั้งสามชิ้นจะมีความคล้ายกันของการวางตำแหน่งตัวคาแรกเตอร์ที่มาจากสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) เพราะการวางตำแหน่งในภาพร่างนั้นเป็นการวางแบบ กระจายไปทั่วภาพมีขนาดเล็กและใหญ่ปะปนกันไป กำหนดให้พื้นที่ในงานส่วนใหญ่เป็นตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่มีหลายจำนวน เพื่อบ่งบอกการแสดงอารมณ์ผ่านตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) เป็นสื่อแทนและเปรียบเหมือนตัวของสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ในบริบทที่มันมีหน้าที่ตัวมันใช้ส่งเป็นข้อความ ที่บางครั้งผู้ส่งอาจจะส่งจำนวนที่เยอะๆ และจำนวนของตัวสติ๊กเกอร์ที่มีหลากหลายแบบจึงนำมาอ้างอิงในการวิเคราะห์ภาพร่างของงานชุดนี้ ในเรื่องของโทนสี ก็จะต่างกันออกไปของแต่ละชิ้นงานตามอารมณ์ของภาพ อาจจะเป็นโทนสีที่มาจากคาแรกเตอร์ของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) เช่นสีแดง ชมพู เป็นสีของอารมณ์ความรู้สึกแทนความรู้สึกรัก สีโทนร้อนใช้แทนความรู้สึก โมโห หรือในงานอาจจะมีการใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อจับเน้นจุดเด่นจูงรอง ในภาพ จับเน้นเนื้อหาที่เป็นตัวการ์ตูนในภาพของงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

ปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพร่างแต่ละชิ้น

1. ความเท่ากันของภาพที่มาจากเลือกใช้ตัวคาแรกเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) มาเป็นต้นแบบในการทำภาพร่างนั้น อาจจะขนาดตัวที่เท่า ๆ กันทั้งหมด และเป็นตัวประกอบหลักของภาพที่มีจำนวนเยอะกระจายอยู่ทั่วภาพ เป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพร่างนั้นมีความเท่า ๆ กันจึงไม่ค่อยมีจุดเด่นในภาพร่างปรากฏเท่าไร
2. ความที่มีต้นแบบมาจากที่เดียวกันจึงทำให้พื้นผิวที่ปรากฏในภาพร่างนั้นมีความเท่ากัน
3. เรื่องของโทนสีในภาพร่างนั้นอาจจะเป็นโทนสีที่ยังไม่ค่อยน่าสนใจ ไม่ค่อยสีคู่ตรงข้ามกันในงาน จึงไม่เกิดจุดเด่นในภาพร่าง
4. ความคมชัดของตัวต้นแบบที่นำมาเป็นภาพร่างนั้นอาจจะไม่ค่อยคมชัด จึงทำให้มองรายละเอียดของภาพได้ยาก

ภาพร่างทั้งหมดนี้ได้ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “การสื่อสารอารมณ์ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์สู่งานจิตรกรรม” เพราะเนื้อหาของภาพที่มีการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์แทนการบอกอารมณ์ความรู้สึก และมีตัวคาแรกเตอร์ที่น่าใจมีหลายรูปแบบหลายรูปร่าง รูปทรงต่างกันไป โดยแต่ละชิ้นก็มีอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละชิ้นทำให้งานมีหลากหลายรูปแบบมีความน่าสนใจ มีความเป็นภาษาภาพที่จะนำเสนอ เรื่องขององค์ประกอบมีความกลมกลืน

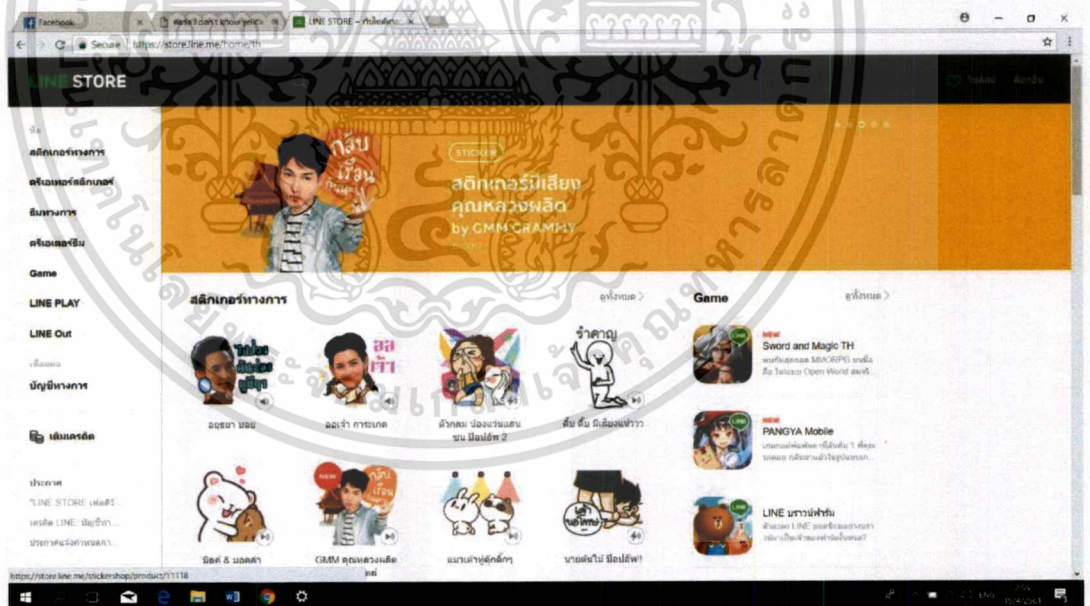
จับแน่นกัน ชุดสีของภาพมีความหลากหลาย ผลงานในแต่ละชิ้นมีความงามและองค์ประกอบของผลงานทั้งหมดก็มีความไปในทิศทางเดียวกัน จึงทำให้ภาพร่างนี้ถูกเลือกนำมาสร้างสรรค์

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ภาพร่างทั้งหมดเกิดจากการนำเอาภาพของตัวการ์ตูนในสติกเกอร์ไลน์มาเป็นต้นแบบในการสร้างผลงาน โดยกำหนดอารมณ์ ความรู้สึก ท่าทาง เป็นภาพรวมของแต่ละชิ้นงาน ในผลงานชุดนี้มี 3 อารมณ์ หลักที่เลือกมาคือ โมโห เสียใจ รัก เมื่อกำหนดได้แล้ว ก็คัดเลือกหาตัวการ์ตูนในสติกเกอร์ไลน์ที่ใช้เป็นสื่อแทนอารมณ์ ให้เข้ากับอารมณ์ที่กำหนดของแต่ละชิ้น แล้วเลือกมาให้มีความหลากหลายรูปแบบหลากหลายคาแรกเตอร์จากนั้นตัดต่อตัวการ์ตูนเพื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกันและจัดวางองค์ประกอบใส่ในตัวภาพ และใช้กรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลโดยใช้กระบวนการทางจิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิก เพื่อดึงความเป็นพื้นผิวจากความเป็นดิจิทัลสู่ความเป็นพื้นผิวของงานจิตรกรรม ให้มีความแตกต่างกันของพื้นผิว และทำให้เกิดการจับแน่นกันของตัวภาพในผลงาน สามารถลำดับขั้นตอนได้ดังนี้

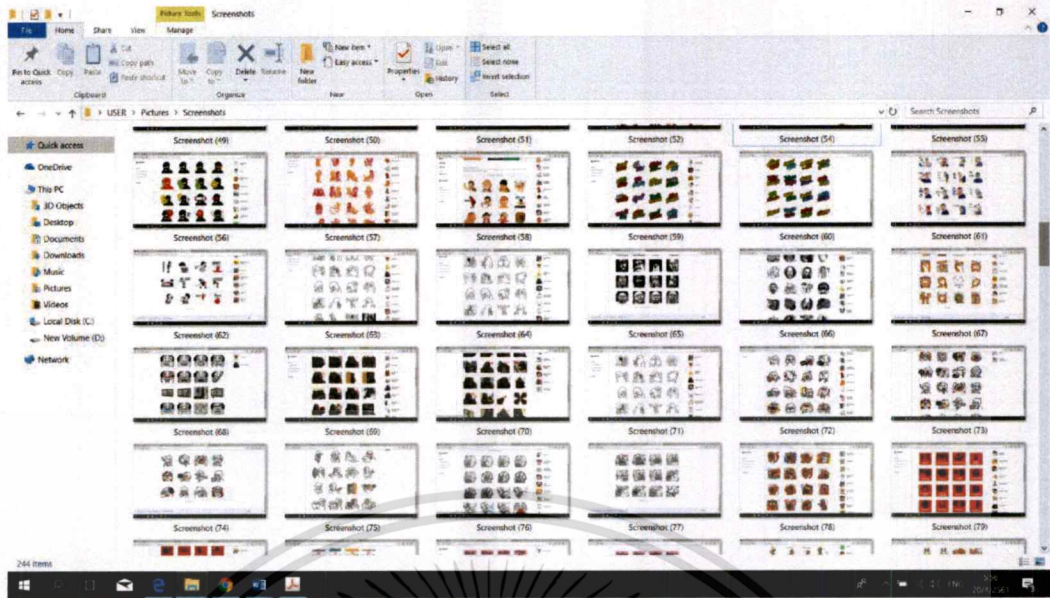
1. เลือกภาพตัวการ์ตูนที่นำมาเป็นต้นแบบจากอินเทอร์เน็ต

<https://store.line.me/stickershop/showcase/top/th>

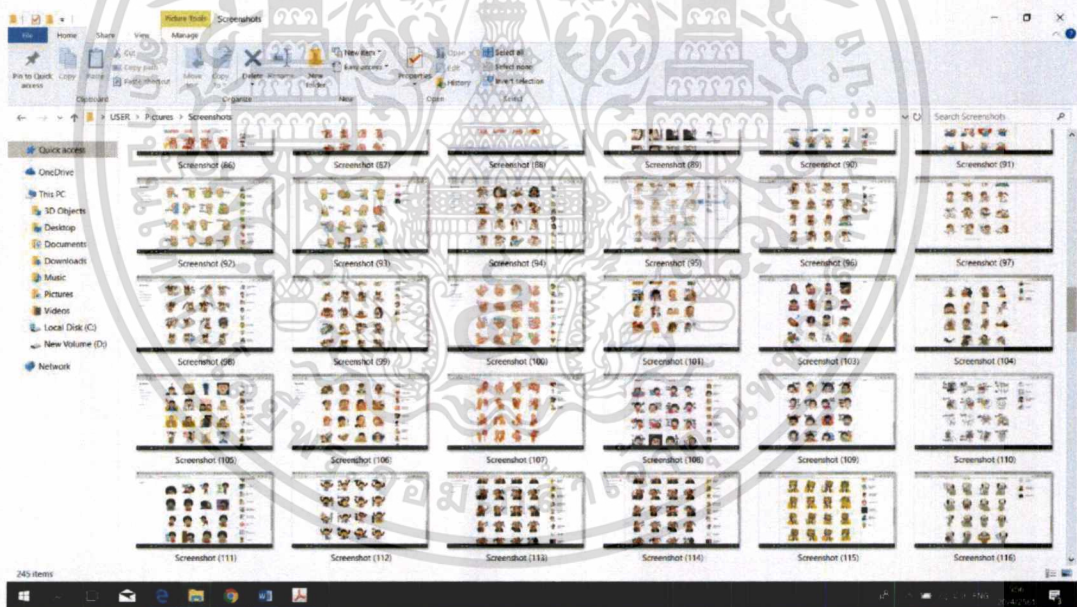


ภาพที่ 33 ภาพการค้นหภาพต้นแบบที่เป็นตัวการ์ตูน ภาพที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

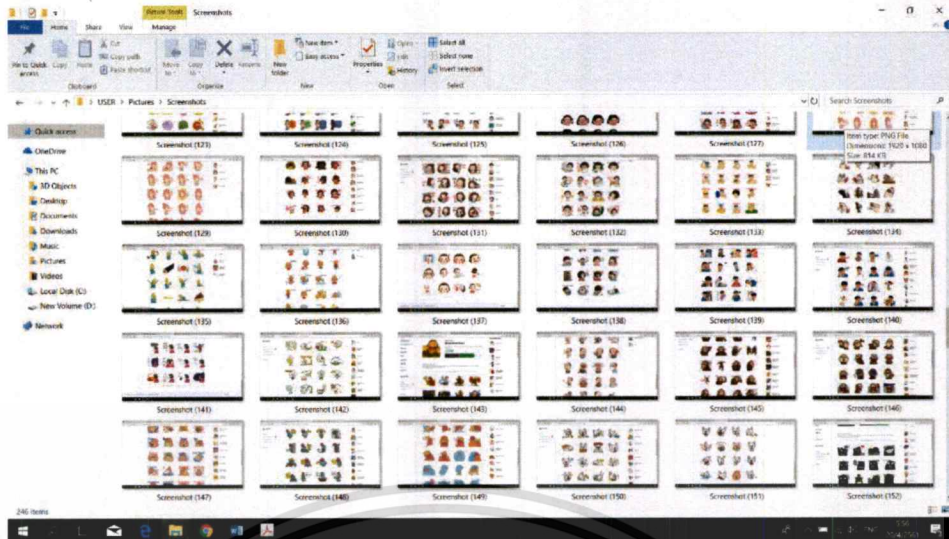


ภาพที่ 34 ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 2

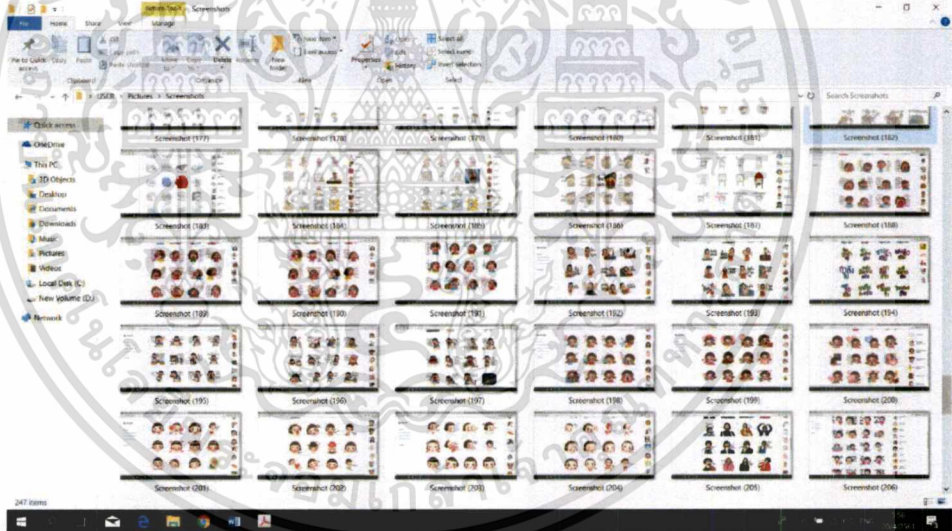


ภาพที่ 35 ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

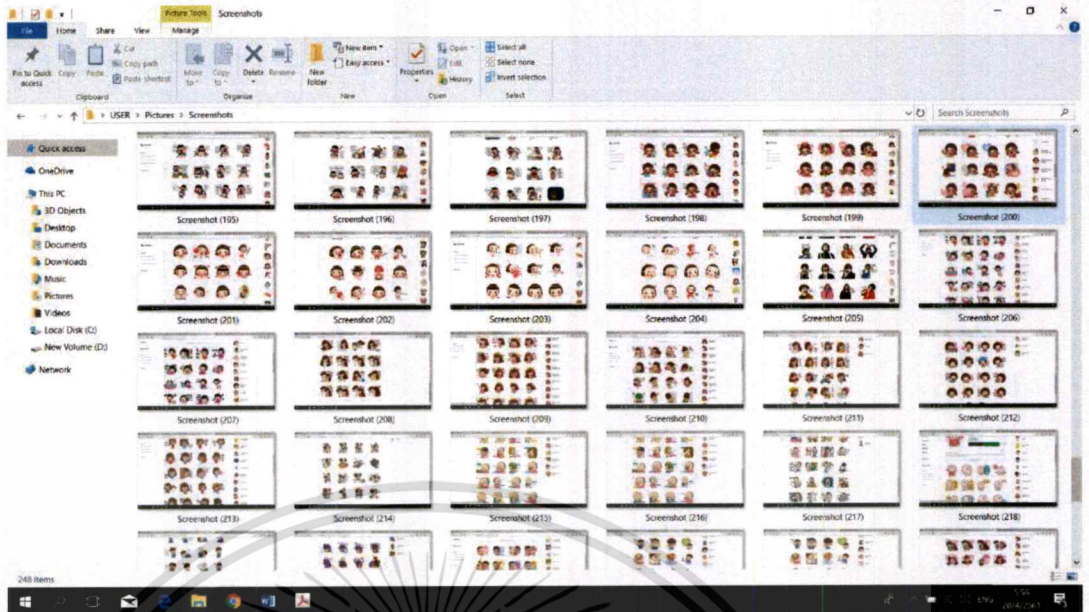


ภาพที่ 36 ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 4



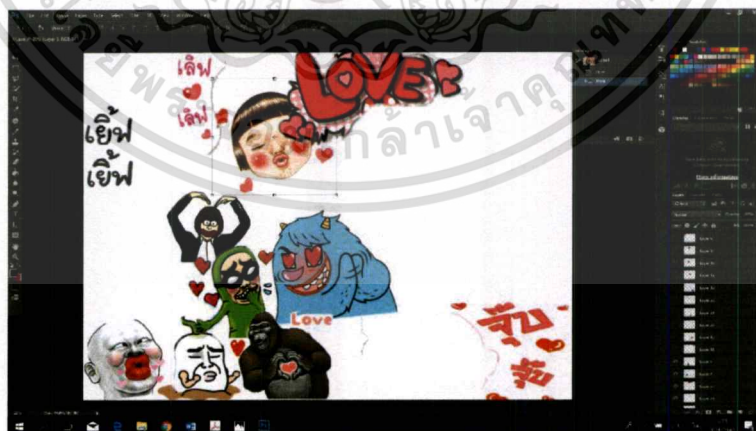
ภาพที่ 37 ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวคาแรกเตอร์ในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



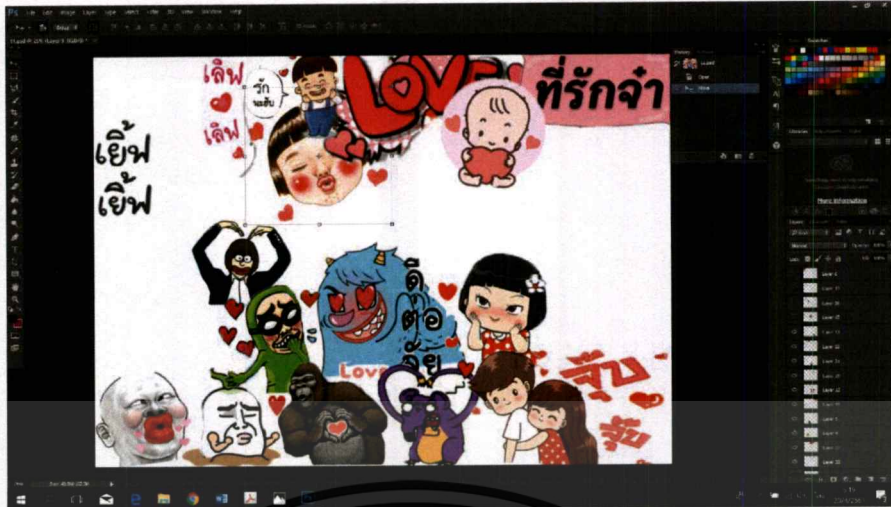
ภาพที่ 38 ภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวการ์ตูนในอินเทอร์เน็ต ภาพที่ 6

- 2.) นำภาพที่เซฟจากการค้นหาภาพต้นแบบที่เป็นตัวการ์ตูนในอินเทอร์เน็ตมาคัดเลือกให้ตรงกับอารมณ์ที่กำหนดไว้ และจากนั้นตัดต่อตัวการ์ตูนและคัดเลือกมาจัดวางในโปรแกรมโฟโต้ชอปให้มีลักษณะของคาแรกเตอร์ที่ต่างไปให้มีความหลายทั้งเรื่อง สี รูปร่าง รูปทรงแต่อยู่อารมณ์ที่สื่อเหมือนกัน จัดวางแบบกระจายๆ ให้ทั่วภาพ จนเต็ม



ภาพที่ 39 ภาพขั้นตอนการสร้างภาพร่าง ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



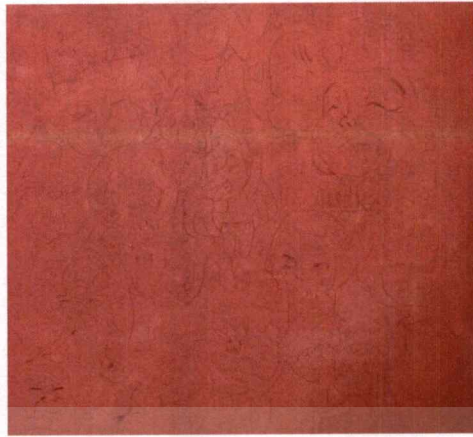
ภาพที่ 40 ภาพขั้นตอนการสร้างภาพร่าง ชั้นที่ 2



ภาพที่ 41 ภาพขั้นตอนการสร้างภาพร่าง ชั้นที่ 3

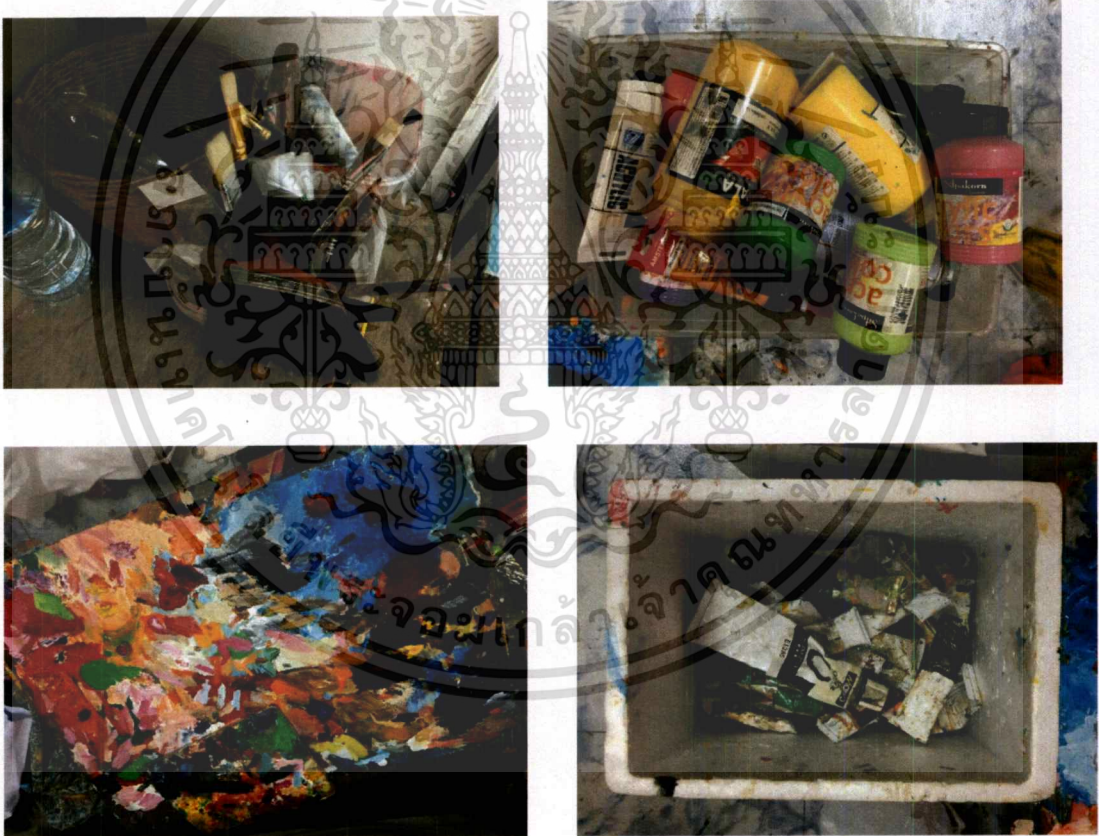
3. นำภาพร่างที่ทำเสร็จเรียบร้อยแล้วนำเอาคอมพิวเตอร์ไปต่อกับเครื่องฉายโปรเจกเตอร์เพื่อทำขั้นตอนการร่างภาพลงบนเฟรมผ้าใบที่รองพื้นเตรียมไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ภาพขั้นตอนการร่างเค้าโครงลงบนผ้าใบด้วยดินสอสี

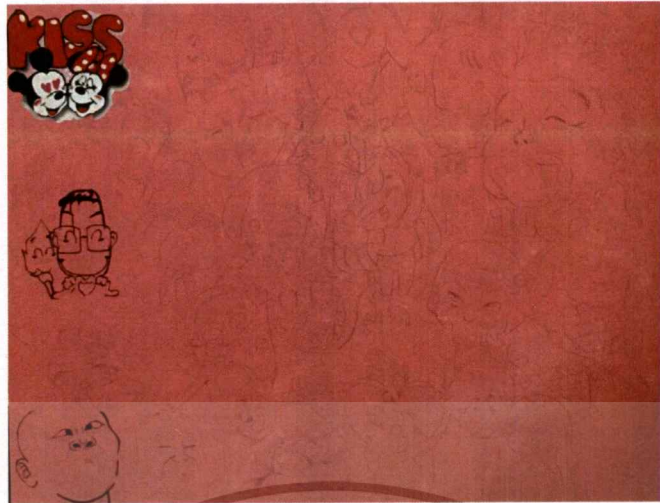
4. เตรียมอุปกรณ์สำหรับการทำงานและใช้ขั้นตอนการลงสีผลงานบนเฟรมผ้าใบ



ภาพที่ 43 อุปกรณ์ในการทำงาน ถาดสี สีน้ำมัน สีอะคริลิก พู่กัน เกรียง

5. ใช้สีอะคริลิกสีดำในการร่างทึบรอยดินสอเพื่อให้เห็นรูปร่างและรูปทรงของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ชัดเจนขึ้นและลงสีอะคริลิกเป็นพื้นและทึบด้วยสีน้ำมันเพื่อให้สีที่ตัวคาแรคเตอร์นั้นแน่นและเป็นการจับแน่นให้เด่นชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 44 ภาพขั้นตอนการลงสีภาพที่ 1



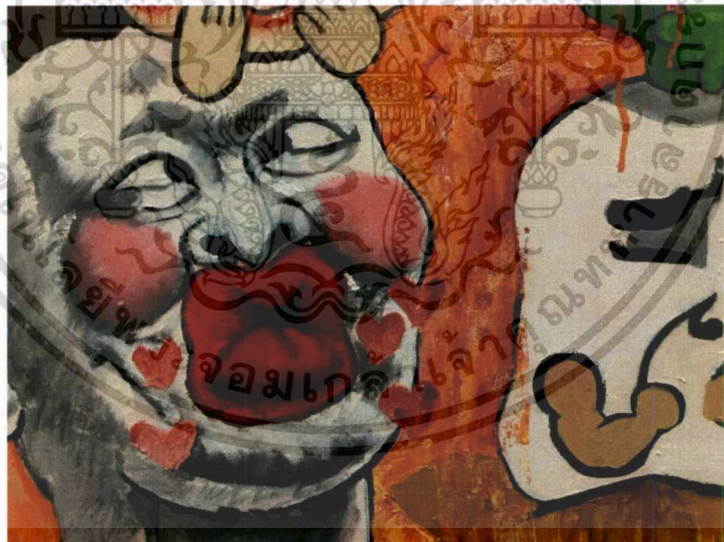
ภาพที่ 45 ภาพขั้นตอนการลงสีภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 ภาพขั้นตอนการลงสีภาพที่ 3

6. ลงสีในส่วนของตัวคาแรคเตอร์สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ใหญ่ ๆ แล้วก็มาลงสีตรงส่วนเล็กๆ เช่น หัวใจ พวกตัวหนังสือต่าง ๆ



ภาพที่ 47 ภาพขั้นตอนการใส่พื้นผิว ภาพที่ 4

7. เมื่อลงสีในส่วนของตัวคาแรคเตอร์สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ใหญ่ ๆ แล้ว ก็เพิ่มตัวพื้นผิวโดยใช้เกรียงทำเนื้อสีในพื้นที่ระหว่าง ตัวคาแรคเตอร์สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ภาพขั้นตอนการใส่พื้นผิว ภาพที่ 5



ภาพที่ 49 ภาพชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ ภาพที่ 6

- 8. เมื่อทำการเพิ่มพื้นผิวเสร็จแล้ว ก็เก็บรายละเอียดของภาพจนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ข้าพเจ้าได้แยกการวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ผลงานทางจิตรกรรม ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) ได้แก่ เส้น (Line) รูปทรง (Forms) พื้นผิว (Texture) สี (Color) น้ำหนัก (Volume) ที่ว่าง (Space) เป็นการจัดวางรูปแบบและทัศนธาตุของภาพให้เกิดความสมดุลทางความงามและความ เป็นเอกภาพ (Unity) ที่ลงตัว ส่วนที่สอง คือ ส่วนของการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) และความโดดเด่น (Dominance) โดยวัตถุประสงค์หลักในการวิเคราะห์ เพื่อให้มีเป้าหมายในการทำงานอย่างแน่ชัด มั่นคง และมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบและเป็นการค้นหา สัจจแนวทางความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นและมีการ ต่อยอดของผลงานต่อไปในอนาคต

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “การสื่อสารอารมณ์ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) สู่งาน จิตรกรรม” เป็นผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของสีน้ำมันและอะคริลิกที่มีความเป็นรูปแบบของ ความเป็นงานจิตรกรรมแบบป๊อปอาร์ต

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวของผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ เป็นประสบการณ์จากการที่คนรอบข้างของข้าพเจ้า มองว่าข้าพเจ้าชอบทำหน้านิ่งๆ เป็นคนที่ไม่ค่อยแสดงออกทางความรู้สึก อารมณ์ ออกมาชัดเจน หรือแสดงท่าทางที่ดูเป็นคนกล้าแสดงออกเก่งเท่าไร แต่ก็ไม่ใช่ว่าจะไม่แสดงออกอะไรเลย แต่ อาจจะเป็นทัศนคติของแต่ละบุคคลที่มีต่อตัวข้าพเจ้าบ้างที่ก็เก็บความรู้สึกไว้ข้างใน และในการ สนทนากันต่อหน้าบางครั้งการสื่อสารอาจจะออกมาได้ไม่ดี แต่ในชีวิตประจำวันนั้น ไม่ได้มีการ สื่อสารหรือสนทนาต่อหน้าเพียงอย่างเดียว แต่มีการสื่อสารผ่านตัวแอปพลิเคชันไลน์บนมือถือ สมาร์ทโฟน การส่งข้อความหากัน แต่ไม่ได้มีเพียงข้อความที่เป็นตัวหนังสืออย่างเดียว แต่มีสิ่งที่ เรียกว่า สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่เป็นตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์ท่าทางต่าง ๆ ใช้เป็นตัวแทนใน การสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ส่งสารได้

4.1.2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาของผลงานนั้นจะเป็นการนำตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ทุกคนในปัจจุบันนั้นให้การยอมรับและใช้เป็นสื่อแทนการบ่งบอกถึงอารมณ์ ทำทาง ในการสนทนาได้ มาเปลี่ยนบริบทจากที่อยู่ในหน้าจอหน้ามือถือมีผิวแบบดิจิทัลมาสู่กระบวนการทางจิตรกรรม โดยข้าพเจ้าใช้กระบวนการของจิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิก มาสร้างพื้นผิวของรูปแบบงานจิตรกรรม และจัดวางลักษณะการจัดกระจายทัชช้อน ให้ทั่วทั้งภาพเปรียบเสมือนตอนที่ใช้ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์พวกนี้ส่งหากันที่ละหลายตัว จากตัวเล็ก ๆ บนหน้าจอก็นำมาขยายลงบนเฟรมผ้าใบเพื่อขบเน้นเนื้อหาสาระของความเป็นภาพ

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกทางจิตรกรรมในรูปแบบของความเป็น ป๊อปอาร์ต แต่ยังคงมีความเหมือนจริงของตัวรูปแบบตัวคาแรกเตอร์สติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) และใช้กระบวนการทางสีน้ำมันและสีอะคริลิกในการแสดงออกเป็นผลงานจิตรกรรม

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

สำหรับการวิเคราะห์ทัศนธาตุ ข้าพเจ้าขอยกตัวอย่างการวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 เพียงชิ้นเดียว เพราะผลงานทั้งชุดศิลปนิพนธ์นี้มีรูปแบบและการใช้ทัศนธาตุใกล้เคียงกัน

เส้น (Lines)



ภาพที่ 50 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นที่กำหนดขอบเขตรูปทรง ตัวอย่างผลงาน ชิ้นที่ 2

เส้นในงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นตัวกำหนดขอบเขตของรูปทรงของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) เป็นเส้นรูปร่างของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 51 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของภาพตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)



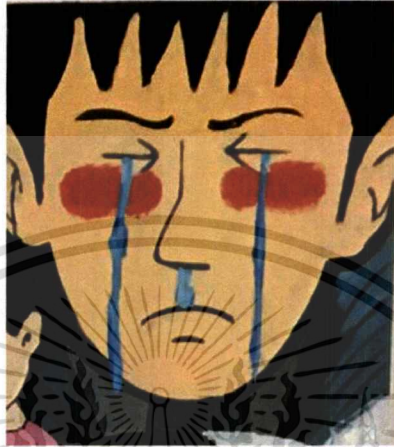
ภาพที่ 52 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงอิสระของพื้นที่ช่องว่างระหว่างสติ๊กเกอร์ไลน์

(Sticker line)

รูปทรงในงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะมีรูปทรง 2 รูปแบบ คือรูปทรงของภาพตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) และรูปทรงของพื้นที่ช่องว่างระหว่างสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ซึ่งรูปทรงของภาพตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นจะมีลักษณะที่เป็นฟอร์มของคน หรือสัตว์ ที่มีรูปทรงที่ไม่แตกต่างกันมาก มีความคล้ายกัน ทำท่าทางต่าง ๆ ให้ความรู้สึกที่มีความเคลื่อนไหวของรูปทรง และเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงอิสระของพื้นที่ช่องว่างระหว่างสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่เกิดจากเส้นรอบนอกของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)

พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 53 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์พื้นผิวของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)



ภาพที่ 54 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์พื้นผิวของพื้นที่ระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)

ศิลปินพจน์ชุดนี้จะมีพื้นผิว 2 รูปแบบ คือ พื้นผิวของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่เป็นเขียนแบบเรียบ ๆ ที่ใช้เทคนิคของสีน้ำมันและอะคริลิก และพื้นผิวของพื้นที่ระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ซึ่งเป็นเทคนิคเกรียง ซึ่งพื้นผิวทั้ง 2 รูปแบบจะมีความแตกต่างกัน โดยพื้นผิวของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นจะมีลักษณะที่แบนไม่ค่อยมีพื้นผิวที่เป็นเนื้อสี และพื้นผิวของพื้นที่ระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่มีความเป็นเนื้อสีมากกว่าตรงส่วนของพื้นผิวที่สติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ทั้ง 2 ส่วนนี้มีพื้นผิวที่แตกต่างกันไปเพื่อให้ภาพนั้นมีการจับแน่นซึ่งกันและกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี (Color)



ภาพที่ 55 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์สีของจิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิก

สีของศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะมีลักษณะที่เป็นสีคู่ตรงข้ามมีการตัดกันของสี มีทั้งสีวรรณะร้อนและเย็น ภาพรวมของสีในงานจะเป็นสีที่ดูสว่าง สบายตา สีของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่มีความสดใส ทำให้ดึงความสนใจของผู้รับชมได้ และส่วนที่มีมวลปริมาตรซึ่งเป็นสีของกระบวนการจิตรกรรมสีน้ำมัน โดยใช้เทคนิคเกรียง

น้ำหนัก (Volume)



ภาพที่ 56 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก

เรื่องของน้ำหนักของศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะมีลักษณะน้ำหนักกลางๆ ไม่เข้มนัก อยู่ในโทนน้ำหนักเทา และน้ำหนักที่ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ซึ่งในบางตัวก็มีหลายน้ำหนัก บางตัวก็มีไม่กี่น้ำหนัก แต่ส่วนมากตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) นั้นจะมีลักษณะเป็นตัวการ์ตูน มีความแบน จึงมีน้ำหนักไม่เยอะมาก

ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 57 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่างระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line)

ที่ว่างระหว่างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) นั้นเป็นส่วนที่เป็นตัวกำหนดและช่วยขับเน้นตัวรูปทรงของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ให้มีความชัดเจนมากขึ้น และที่ว่างบางส่วนในตัวงานนั้นจะช่วยทำให้ภาพดูไม่อึดอัดเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นการนำตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นมานำเสนอ นำมาเป็นตัวสื่อสารถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนในยุคสมัยนี้รับรู้ร่วมกันว่าตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นเป็นเหมือนสินค้าชนิดหนึ่งที่ผู้คนบริโภคมาเพื่อเป็นสิ่งที่ใช้แทนการแสดงท่าทางหรืออารมณ์ ความรู้สึก ในการสื่อสารของผู้คนที่อยู่ห่างไกลกันไป แบบที่การสื่อสารในสมัยก่อนอาจจะยังไม่มีสิ่งเหล่านี้ และตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเห็นมีความคุ้นชินและได้ใช้มันอยู่เป็นประจำ จึงนำตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นมาสร้างเป็นผลงาน โดยผ่านกระบวนการของจิตรกรรม โดยเทคนิคสีน้ำมันและสีอะคริลิก และการนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนองรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ ซึ่งรูปแบบของผลงานศิลปนิพนธ์ในชุดนี้ของข้าพเจ้ามีความคล้ายคลึงกันของการจัดวางองค์ประกอบ ข้าพเจ้าจึงเลือกนำผลงานชิ้นที่ 2 มาวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ 1 ชิ้น จากผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น

4.3.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 2

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ มีความกลมกลืนของตัวเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ในงานชิ้นนี้กำหนดรูปแบบอารมณ์ความรู้สึกเป็นอารมณ์เศร้า จึงคัดเลือกอารมณ์เศร้าของแต่ละตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) มาจัดให้อยู่ในภาพเดียวกัน และมีความกลมกลืนด้วยเนื้อหาเรื่องราวของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่ไปในทิศทางเดียวกัน ความกลมกลืนของสีที่ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่มีชุดสีที่ใกล้เคียงกันของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) และความกลมกลืนของรูปทรงสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่มีรูปทรงไม่ต่างกันมาก



ภาพที่ 58 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืนของรูปทรง สี ผลงานชิ้นที่ 2

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของศิลปินพินซ์ชิ้นนี้ คือความหลากหลายของการเลือกใช้รูปทรงของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่มีหลากหลายรูปทรงหลากหลายแบบแตกต่างกันออกไป และความหลากหลายของพื้นผิวที่มีทั้งพื้นผิวที่เรียบและส่วนที่ใช้สีน้ำมันและสีอะคริลิกทำพื้นผิวโดยใช้เทคนิคเกรียงที่มีความหนาบางที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ของชิ้นงาน



ภาพที่ 59 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลายของรูปทรงสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 60 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลายของพื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 2

ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้านั้นให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยคำนึงถึงการถ่วงน้ำหนักด้านซ้ายและขวาของภาพ เรียงเป็นแถวตรงกันทั้งแนวนอนและแนวตั้งโดยใช้การวางตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) แบบกระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพ ทำให้เกิดการถ่ายเทน้ำหนักไปให้ทั่วในแต่ละพื้นที่ของภาพ



ภาพที่ 61 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชิ้นที่ 2

สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า จะเป็นการให้ความสำคัญกับตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่เป็นเนื้อหาของผลงานเป็นส่วนใหญ่ในภาพ มากกว่าส่วนอื่น ๆ คือ สัดส่วนที่เป็นตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่มีความเรียบแบนจากสีอะคริลิกและสีน้ำมัน 90 เปอร์เซ็นต์ และ สัดส่วนที่เป็นพื้นผิวจากเทคนิคเกรียง 10 เปอร์เซ็นต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 62 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน ผลงานชิ้นที่ 2

ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างความเด่นชัดโดยใช้การตัดเส้นเพื่อให้ตัวรูปทรงของสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) นั้นเด่นชัด และทำพื้นผิวให้มีความแตกต่างกันซึ่งตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) นั้นจะมีความเรียบแบน และตรงส่วนอื่น ก็มีความเป็นเนื้อสีด้วยเทคนิคเกรียง เพื่อให้เกิดการจับเน้นนั้นเพื่อสร้างความเด่น และใช้เรื่องสีคู่ตรงข้ามนั้นเข้ามาช่วยในการสร้างให้ตัวภาพนั้นจับเน้นซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 63 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น โดยใช้สีคู่ตรงข้ามและการตัดเส้น ผลงานชิ้นที่ 2

ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้า จะเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบที่มีการหันทิศทางของรูปทรงของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line) ที่แตกต่างกัน การเรียงต่อเชื่อมกันของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ (Sticker line)



ภาพที่ 64 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้ความเคลื่อนไหว ผลงานจีนที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “การสื่อสารอารมณ์ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) คู่งานจิตรกรรม” เป็นการนำเอาตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นมาเป็นสื่อที่ใช้เป็นเหมือนสัญลักษณ์แทนการบ่งบอกถึงอารมณ์ ท่าทาง การแสดงออกถึงความรู้สึก เป็นสื่อที่ผู้คนรับรู้ว่าเป็นสิ่งเหล่านี้เป็นสินค้าที่ทำออกมาเพื่อให้คนได้อุปโภคบริโภคและตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนที่ให้ความสนใจกับสื่อนี้ สื่อที่มีความเป็นตัวภาพที่ผู้คนให้ความสนใจ และการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วของวงการสื่อสารมวลชนได้ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่เรียกว่า “วัฒนธรรมแบบมหาชนหรือวัฒนธรรมป๊อป” และการที่ข้าพเจ้านั้นเห็นสื่อภาพเหล่านี้อยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวันและมีประสบการณ์ร่วมกับมันจากการที่ข้าพเจ้าใช้สื่อภาพหรือตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นเพื่อใช้เป็นสื่อที่สื่อสารแทนการแสดงท่าทาง อารมณ์ ผ่านการสนทนา กับบุคคลอื่น ทำให้รู้สึกมีความสำคัญ จึงทำให้ข้าพเจ้าเลือกตัวเนื้อหาและรูปแบบของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) นั้นมาพัฒนาสู่งานจิตรกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า จะเป็นการนำเสนอความงามทางจิตรกรรมในรูปแบบของกระบวนการทางจิตรกรรมสีน้ำมันและสีอะคริลิกที่อ้างอิงจากรูปของงานในยุคสมัยป๊อปอาร์ต ใช้สีที่สดใส และความเป็นสีส้มของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) มาเป็นตัวดึงดูดให้ผู้คนสนใจในผลงาน และการลงสีแบบแบนที่ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) สลับกับการทำเนื้อสีบางส่วนในภาพ ทำให้งานนั้นเกิดการขบขันซึ่งกันและ และทำให้งานดูมีมิติมากขึ้น และการจัดวางองค์ประกอบแบบกระจายทั่วภาพ เปรียบเสมือนการผลิตออกมาจำนวนมากของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line)

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล ค้นหาแรงบันดาลใจเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน มีการพัฒนาแนวความคิดและรูปแบบตลอดจนการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน และแก้ไขปัญหา จนสามารถทำให้การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์นั้น สำเร็จไปได้

บรรณานุกรม

การสนทนาที่ทันสมัยที่ใช้แอปพลิเคชัน line ส่งข้อความบนสมาร์ตโฟน.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก :

<https://www.iphonemod.net/line-holiday-chat-wallpaper-update.html>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

คนทะเลาะใส่กัน.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก :

<https://www.winnews.tv/news/18849>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

คนแสดงท่าทางอารมณ์โมโห.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://www.pooyingnaka.com/content/content.php?No=4489>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

คนแสดงท่าทางบอกรัก. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:

<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2012/03/A11807794/A11807794.html>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

คนแสดงท่าทางบอกรัก.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://picpost.postjung.com/237672.html>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

เด็กร้องไห้.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก :

<https://www.sumrej.com/5-reasons-why-people-who-cry-a-lot-are-mentally-strong-8-2016/>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

ผู้คนเล่นโทรศัพท์ในที่สาธารณะ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://www.thaihealth.or.th/Content/25998- html>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

เว็บไซต์ดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์(Sticker line) ที่ใช้เป็นสื่อแทนอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ส่งสาร.
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://store.line.me/stickershop/home/general/th>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

รอย ลิขเซนสไตน์ : ในรถยนต์. ซีแมคนา, กรุงเอเดนสเบิร์ก. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://sites.google.com/site/popart20thcentury/home/working>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

รอย ลิกเทนสไตน์. รอยสีแปรง, [จิตรกรรม], ขนาด 213.4 x 457.2 ซม., 1964 .[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

Wikipedia, Yellow and Green Brushstrokes, accessed December 27, 2014, available from http://en.wikipedia.org/wiki/Yellow_and_Green_Brushstrokes

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

รอย ลิกเทนสไตน์. ผู้หญิงที่กำลังตื่นตระหนก, [จิตรกรรม], ขนาด 122 x 122 ซม., 1964.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

Bradford R. Collins, Pop Art The Independent Group to Neo Pop, 1952-90, 1st ed. (New York: Phaidon Press, 2012), 117.

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

Appication line บน สมาร์ทโฟน .[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://www.oceanconservancy.org>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)

Social medie สมาร์ทโฟน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://www.trueplookpanya.com/tcas/article/detail/61636>

(วันที่ค้นข้อมูล : 23 เมษายน 2561)



ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 65 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน โกรธ

เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมันและอะคริลิก

ขนาด 150 x 200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 66 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน เสียใจ

เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมันและอะคริลิก

ขนาด 150 x 200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 67 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 3
ชื่อผลงาน รัก
เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมันและอะคริลิก
ขนาด 150 x 200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายฉพล คุณนะวนิชพงษ์
 วัน เดือน ปีเกิด 5 กุมภาพันธ์ 2539 ที่พระนครศรีอยุธยา
 ที่อยู่ 39/22 หมู่บ้าน สุวีรวัฒน ซอย บางปลา 24 ต.บางปลา อ.บางพลี
 จ.สมุทรปราการ 10540
 ประวัติการศึกษา 2556 โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว
 2557-2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม
 สาขาวิชาจิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้