

กราฟฟิตี้ สcape

Graffiti Scape



ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562-2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

..... กรรมการ (รองศาสตราจารย์ ดร.มล. โอภาสจรัส นันทวัน)

..... กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

..... กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)

..... กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

..... กรรมการ (อาจารย์ณัฐฉรณี บัวลอย)

..... กรรมการ (รองศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการและเลขานุการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	กราฟฟิตี้ สเคป
	Graffiti Scape
ชื่อ	นายพิพัฒน์ หลักเพชร
รหัสนักศึกษา	59020493
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562 – 2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกกร คงคา

บทคัดย่อ

การท่องเที่ยวบนสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์ วิทยุ หนังสือ แม้กระทั่งนวัตกรรมสมัยใหม่ (Smartphone) ทำให้ได้รับอิทธิพลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ การ์ตูน ข่าว สารคดี และอื่นๆอีกมากมายที่ได้มอบทั้งแนวคิดใหม่ๆ และแรงบันดาลใจต่างๆต่อการใช้ชีวิตและการสร้างสรรค์ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสื่อที่เหล่าผู้คนในยุคที่เทคโนโลยีอยู่ในระหว่างพัฒนาจนถึงเพื่อฝูงได้ประสบพบเจอกับสิ่งเหล่านี้แทบจะทุกวัน และทุกครั้งที่ตั้งขึ้นขึ้นมาจากความฝัน ซึ่งเป็นสื่อที่เกิดขึ้นจากทั้งแนวคิดและแรงบันดาลใจของผู้พัฒนา อีกทั้งศิลปะแบบกราฟฟิตี้ในยุคปัจจุบัน (2000s) นั้นแนวทางได้มีแนวคิดของศิลปะประชานิยม (Pop art) ในการสื่อสารบางอย่างต่อผู้พบเห็น ซึ่งจะทำให้นึกถึงบางอย่างที่มักจะคุ้นเคยกับผู้คนตัวอย่างเช่น บุคคลสำคัญ ตัวละครในโทรศัพท์ เป็นต้น

ด้วยวิธีการต่างๆของศิลปินกราฟฟิตี้นั้นข้าพเจ้าได้เห็นถึงความคล้ายคลึงกับการเล่าเรื่องราวของผนังถ้ำที่ถูกสร้างขึ้น โดยมนุษย์ยุคแรก ข้าพเจ้าได้นำสื่อต่างๆที่พบเจอในชีวิตประจำวันมานำเสนอถึงเรื่องราวต่างๆในช่วงชีวิต โดยที่เรื่องราวต่างๆที่จะเกิดขึ้น จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อผู้ชมนั้นได้มีการวิเคราะห์กับสิ่งที่เห็นและตั้งประเด็นข้อสงสัยถกเถียงกันและกัน เพราะ ณ เวลานั้นตัวข้าพเจ้าไม่ได้อยู่ ณ ตรงนั้น ซึ่งเหมือนกับมนุษย์ยุคแรกเริ่มที่ได้ทิ้งประวัติศาสตร์ของพวกเขาไว้ให้เราได้ศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความกรุณาจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร กงคา ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้ และมอบประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดาซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูบาอาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1. ความสำคัญของโครงการ	1
1.2. วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์	2
1.3. แนวความคิดในการสร้างสรรค์	3
1.4. ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดการสร้างสรรค์	4
2.1. ที่มา	4
2.2. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะผนังถ้ำ	6
2.3. อิทธิพลที่ได้รับจากรอยขูดขีดเขียน	6
2.4. อิทธิพลที่ได้รับจาก Rasko	8
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	10
3.1. ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	10
3.2. กระบวนการสร้างงาน	14
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	21
4.1. วิเคราะห์ทัศนธาตุ	21
4.2. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	30
บทที่ 5 บทสรุป	34
บรรณานุกรม	35
ภาพผลงานศิลปะ	36
ประวัติผู้เขียน	39

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 เสื้อสูมาตราดออยากที่สวนสัตว์แห่งหนึ่ง	5
ภาพที่ 2.2 T-800	5
ภาพที่ 2.3 The oldest known cave painting , chouvet cave , France	6
ภาพที่ 2.4 Graffiti	7
ภาพที่ 2.5 Midnight Graffiti	8
ภาพที่ 2.6 สีสเปรย์	8
ภาพที่ 2.7 Rasko	9
ภาพที่ 3.1. ภาพร่างชิ้นที่ 1	11
ภาพที่ 3.2. ภาพร่างชิ้นที่ 2	12
ภาพที่ 3.3. ภาพร่างชิ้นที่ 3	12
ภาพที่ 3.4. ภาพร่างชิ้นที่ 4	13
ภาพที่ 3.5. ภาพร่างชิ้นที่ 5	13
ภาพที่ 3.6. เครื่องยิงบอร์คสำหรับชิงผ้าแคนวาส)	15
ภาพที่ 3.7. ลูกแม็กสำหรับเครื่องยิงบอร์ค	15
ภาพที่ 3.8. คีมดึงแคนวาส	16
ภาพที่ 3.9. สีสเปรย์สัญชาติเอเชียและต่างชาติ (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)	16
ภาพที่ 3.10. ตัวแปลงหัวสเปรย์สำหรับสีสเปรย์สัญชาติเอเชีย	17
ภาพที่ 3.11. หัวสเปรย์แรงดันสูง (New York Fat cap)	17
ภาพที่ 3.12. หัวสเปรย์แรงดันสูงพิเศษ (Hardcore cap)	18
ภาพที่ 3.13. หัวสเปรย์แรงดันต่ำ (Skinny cap)	18
ภาพที่ 3.14. สีอะคริลิก	19
ภาพที่ 3.15. ฟู่กันสีอะคริลิกและอุปกรณ์ต่างๆสำหรับกระบวนการจิตรกรรม	19

บทที่ 1

บทนำ

รอยขีดเขียน(Graffiti) เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้นำเสนอในสิ่งที่คิดและสิ่งที่ต้องการจะกล่าว ซึ่งเมื่อนานมาแล้วได้ถูกใช้โดยกลุ่มเชื้อชาติแอฟริกัน-อเมริกันที่ต้องการแสดงออกถึงสถานะคนชนชั้นที่สอง ต่อมาในปัจจุบันสิ่งนี้ได้เปลี่ยนไปและเนื้อหาต่างๆก็จะมี ความสนุกสนานในแต่ละสไตล์ของแต่ละคน ผลงานชิ้นนี้ได้นำเสนอรอยขีดเขียนด้วยรูปแบบของข้าพเจ้าเมื่อมันได้ถูกย้ายบริบทมาสู่ผ้าใบของงานจิตรกรรม ซึ่งภายในภาพจะประกอบไปด้วย ความสนุกสนานการออกลวดลาย ท่าทาง และการทดลองเทคนิคต่างๆด้วยสีสเปรย์ เพื่อบอกเล่าบางสิ่งบางอย่าง

1.1 ความสำคัญของโครงการ

โครงการนี้มีจุดเริ่มต้นจากความสนใจในศิลปะของรอยขีดเขียน(Graffiti) ซึ่งในยุคปัจจุบันจะสามารถสังเกตเห็นได้ทั่วไปตามสิ่งก่อสร้าง พื้นที่สาธารณะต่างๆในหลายรูปแบบด้วย ข้าพเจ้าจึงได้หยิบยกการนำเสนอในรูปแบบการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อจิตรกรรมผสมผสานกับวิธีการเบบรอยขีดเขียน

จากนิยามของคำว่า “รอยขีดเขียน” จะเห็นได้ว่าคำนี้มีรากฐานสืบเนื่องมาจากวิธีการแบบดั้งเดิมที่ถูกใช้โดยมนุษย์ยุคแรกเริ่ม หรือมนุษย์ยุคหิน ทั้งยังเป็นการนิยามคำว่ารอยขีดเขียนได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้วิธีการได้ถูกใช้อย่างเรื้อยมาตั้งแต่ยุคอียิปต์โบราณ สมัยจักรวรรดิโรมรุ่งเรือง แม้กระทั่งนาซีเยอรมันที่ได้นำวิธีการของรอยขีดเขียนมาใช้โดยที่เนื้อหาจะออกแนวของโฆษณาชวนเชื่อ(Propaganda) ในยุคสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งวิธีการจะขึ้นอยู่กับช่วงยุคสมัยอย่างเช่นการใช้ดิน หิน และสีต่างๆที่นำมาจากวัสดุธรรมชาติโดยมนุษย์ยุคหิน ซึ่งเนื้อหาจะขึ้นอยู่กับบริบท ฃ เวลาและสถานการณ์ (อ้างอิงจากหนังสือGraffiti World from Five Continent เขียนโดย Nicholas Ganz) และข้าพเจ้าได้นำวิธีการนี้มานำเสนอในรูปแบบของรอยขีดเขียนสมัยใหม่ที่มีการเล่นกับเทคนิค สี ความซับซ้อน และบริบทของพื้นที่ แต่ในด้านของพื้นที่จำเป็นต้องถูกตัดออกไปเพราะสื่อที่นำมาใช้เป็นผ้าใบสำหรับงานจิตรกรรม หากพูดถึงการเล่าเรื่อง ข้าพเจ้าจึงขอยกตัวอย่างศิลปินกราฟฟิตี้ชาวอเมริกัน ฃอน มิเชล บาสเกีย ซึ่งเขาใช้สื่อรอยขีดเขียนมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับเรื่องต่างๆที่เกิดกับกลุ่มคนผิวสี กลุ่มเพศทางเลือก และสถานการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นในอเมริกาช่วงปี 1980s อย่างตรงไปตรงมาด้วยรูปแบบของเขาเอง (ข้อมูลจาก <http://www.bkkartbiennale.com/profile/jean-michel-basquiat/> ม.ป.ป.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการนี้ยังเป็นตัวแปรในการทบทวนสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอ โดยการกระตุ้นในเรื่องของแนวคิดที่อาจจะไม่จำเป็นต้องซับซ้อน ซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินกราฟฟิคดี และ สตริทอาร์ท ได้หวนกลับมาทบทวนอีกครั้งหนึ่งเมื่อพวกเขาเกิดความรู้สึกที่ว่าสิ่งที่พวกเขาทำกันตลอดเรื่อยมานั้นจริงๆแล้วพวกเขาทำเพื่ออะไร พวกเขากลับมาทบทวนกับตัวเอง แทนที่จะทำงานไปเรื่อยๆแบบไร้จุดหมาย และเมื่อผ่านกระบวนการคิดโดยผิวเผินทำให้พวกเขาได้รู้สึกถึงจุดหมายที่ตนเองต้องการและพร้อมที่จะกลับมาผจญอีกครั้งเหมือนเมื่อก่อนที่ทำงานตามสิ่งที่อยากทำ (อ้างอิงจากหนังสือ Art of Rebellion 2 เขียนโดย Christian Hundertmark)

ศิลปินอีกคนหนึ่งซึ่งเป็นคนจำนวนแรกของศิลปินกราฟฟิคดีที่นำบริบทมาสู่บนผืนผ้าใบ ด้วยสไตลท์ที่มีเพียงแค่เส้นที่แสดงถึงท่าทางของมนุษย์พร้อมไปด้วยเรื่องราวของความรักของเพศทางเลือก และเมื่อบริบทได้มาอยู่ในผืนผ้าใบ จึงเป็นที่รู้จักเป็นหมู่มาในกลุ่มสังคมศิลปะ (แหล่งข้อมูล <http://www.artnet.com/artists/keith-haring/> ม.ป.ป.)

เราทุกคนจะสังเกตได้ว่า เมื่อเวลาผ่านไป ภาพต่างๆที่เคยอยู่บนกำแพงหนึ่งย่อมไม่จรัสยั่งยืน ยุคสมัยผ่านไปย่อมมีผลงานศิลปินหน้าใหม่มาปรากฏหรือไม่กี่ผลงานชิ้นใหม่อยู่เสมอ ถึงแม้ในบางครั้งเรื่องนี้อาจจะเป็นเรื่องที่ยอมรับได้ยาก แต่ ณ ที่ที่นั่นเราไม่ใช่เจ้าของ ทั้งนี้ทั้งนั้นเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้กับศิลปินหน้าใหม่และงานชิ้นใหม่ๆให้ผู้คนสัญจรผ่านไปมาได้พบปะชื่นชมอยู่เสมอ จากที่กล่าวไปข้างต้น คือเหตุผลที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอบนผ้าใบซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนบุคคลส่วนหนึ่งของข้าพเจ้า เพื่อไม่ให้สิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจะบอกกล่าว เลือนลางหายไปกับยุคสมัยที่ผ่านไป

1.2. วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์

1. เพื่อเป็นการทดลองและศึกษาหาวิธีการใหม่ๆและทุกๆความเป็นไปได้เมื่องานกราฟฟิคขนาดใหญ่ได้ถูกย่อขนาดมาอยู่ในผืนผ้าใบ
2. ปรับเปลี่ยนบริบทของกราฟฟิคจากพื้นที่สาธารณะสู่พื้นที่ส่วนบุคคล
3. ศึกษาหาความเป็นเอกลักษณ์และเป็นที่น่าสนใจสำหรับตัวข้าพเจ้า
4. เพื่อเก็บบันทึกเอาไว้ในกรณีศึกษาสำหรับตัวข้าพเจ้าและผู้ที่กำลังศึกษางานศิลปะประเภทกราฟฟิค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3. แนวความคิดในการสร้างสรรค์

รอยขีดเขียน (graffiti) แต่เดิมนั้นคือวิธีการสร้างลายเส้นหรือภาพลงบนผนัง ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า “graffito” จนกระทั่งมีการนำมาใช้ในรัฐฟิลาเดลเฟีย ปลายทศวรรษที่ 60 จากแรงผลักดันของกลุ่มคนเชื้อชาติแอฟริกัน-อเมริกันที่ต้องการแสดงจุดยืนและสิทธิเสรีภาพของตนเอง ในเวลาต่อมาก็ได้ถูกเปลี่ยนมาใช้ในเชิงการประกาศอาณาเขตของกลุ่มหนึ่งรวมถึงการแสดงศักยภาพและความเป็นเอกลักษณ์ของตน

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องราวที่มักจะเป็นประเด็น ซึ่งก็คือประเด็นเกี่ยวกับการปฏิบัติกับสรรพสัตว์ไม่ว่าจะในสวนสัตว์ ละครสัตว์ และในอีกประเด็นที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ประเด็นนี้ที่มีการถกเถียงกันในเรื่องของข้อเสียซึ่งอาจจะมีโอกาสหรือไม่มีก็เป็นไปได้ โดยในความประทับใจแรกที่ข้าพเจ้าต้องการให้เห็นคือความสนุกและความตื่นเต้นกับสิ่งที่เราอาจจะไม่ได้สัมผัสโดยตรง

ส่วนที่ใช้เทคนิคจิตรกรรมนั้นข้าพเจ้ามองว่าเป็นวิธีการใช้ที่มีมาแต่โบราณ ข้าพเจ้าจึงนำไปเปรียบเทียบกับเหล่าตัวละครตัวเล็กที่โผล่เล่นอยู่บนตัวอักษรนั้นเป็นสิ่งที่เรามักจะเห็นกันอยู่บ่อยครั้ง ส่วนตัวอักษรที่เป็นนัยยะแฝงได้ใช้วิธีการของรอยขีดเขียนเหมือนกับประเด็นที่เคยเกิดขึ้นและหายไป

ข้าพเจ้าได้นำเสนอลงบนผ้าใบที่เป็นสื่อของจิตรกรรม เพื่อปรับเปลี่ยนบริบทจากพื้นที่สาธารณะ สู่อพื้นที่ส่วนบุคคลของข้าพเจ้าเอง โดยมีความตั้งใจเพื่อให้เรื่องราวที่ข้าพเจ้าต้องการจะบอกเล่าไม่เลือนลางหายไปตามเวลาดังเช่นรอยขีดเขียนที่เคยปรากฏอยู่และดับสูญ

1.4. ขอบเขตของโครงการ

1.ศึกษาหาภาพผลงานของศิลปินกราฟฟิตี้ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ จากอดีตมาจนถึง ณ เวลปัจจุบัน

2.แนวทางในการสร้างสรรค์แบบ Graffiti ผสมผสานกับเทคนิคจิตรกรรมต่างๆ

3.ผลงานจะใช้วิธีการของกราฟฟิตี้แต่ย้ายบริบทมาอยู่บนผ้าใบ โดยการใช้สีสเปรย์เป็นหลัก

4.จำนวนผลงานมี 2 ชิ้น

4.1. ขนาด 190 * 300 เซนติเมตร

4.2. ขนาด 190 * 298 เซนติเมตร

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

เนื้อหาต่อไปนี้จะอธิบายถึงปัจจัยต่างๆที่มีผลมาสู่ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้า ซึ่งแนวทางและรูปแบบต่างๆได้รับอิทธิพลมาจากศิลปินกราฟฟิตี้ต่างๆจากห้าทวีป ข้อมูลเกี่ยวกับการบันทึกรูปภาพบนผนังถ้ำโดยมนุษย์ยุคโบราณ สื่อบันเทิงรูปแบบต่างๆตั้งแต่ภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน และสื่อทุกรูปแบบที่มีความเป็นไปได้ที่จะพบเจอไม่ว่าจะปากต่อปาก โทรทัศน์ รวมไปถึงสื่ออินเทอร์เน็ต อันนำมาซึ่งการเล่าเรื่องต่างๆที่ไม่ซ้ำกันจากความประทับใจในสื่อที่พบเจอ ไม่ว่าจะปัจจุบันหรืออดีต และเพื่อค้นหารูปแบบที่จะเป็นที่น่าจดจำสำหรับข้าพเจ้า

2.1 ที่มา

ประเด็นต่างๆที่ข้าพเจ้าได้หยิบยกขึ้นมากล่าวไว้ในบทที่ 1 นั้น ณ ปัจจุบันระหว่างช่วงปี พ.ศ. 2559 มาจนถึง พ.ศ. 2563 ในสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆนั้นมักจะมีการส่งต่อข่าวต่างๆที่แสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว ความก้าวหน้า เรื่องราวใหม่ๆ เรื่องราวอีกมุมหนึ่งของหน่วยงาน แนวคิดใหม่ๆ และอื่นๆอีกมากมาย ถึงแม้ว่าเรื่องราวที่ถูกส่งต่อมาจะเป็นเรื่องเก่าเรื่องใหม่ แต่ก็เป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นจริง อาจจะมีบ้างที่เป็นการสร้างขึ้นมาด้วยเหตุผลบางประการซึ่งข้าพเจ้าไม่สามารถเอยได้อย่างมั่นใจนัก

ข้าพเจ้าได้ประสบพบเจอกับวิดีโอต่างๆที่นำเสนอในเรื่องของการทรمانสิ่งมีชีวิตจากการสำรวจนั้นส่วนมากจะเกิดขึ้นในละครสัตว์ และสวนสัตว์ ซึ่งจะทำให้เห็นว่าสัตว์ต่างๆนั้นก่อนที่จะสามารถทำการแสดง สัตว์เหล่านี้ผ่านความทรมานมาหลายรูปแบบโดยเฉพาะการเชยมนต์ ทั้งยังสภาพความเป็นอยู่ที่ไม่เอื้ออำนวย ซึ่งถ้าหากว่าไม่มีสื่อออนไลน์ในยุคนี้ น้อยคนนักที่จะได้เห็นอีกมุมหนึ่ง

อีกประเด็นที่ข้าพเจ้าสนใจจะเป็นเกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือ “AI” (Artificial Intelligence) ซึ่งจะสามารถพบเห็นได้มากมายในวิดีโอที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับนวัตกรรม ซึ่งเรื่องที่ข้าพเจ้าหยิบยกมานั้นยังไม่มีเกิดขึ้นจริง แต่สามารถมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นได้ โดยแนวคิดในส่วนนี้มาจากภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ที่ผู้คนมักรู้จักกันในชื่อว่า “The Terminator” เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอถึงโลกที่ถูกยึดครองโดยปัญญาประดิษฐ์ สิ่งที่จะสื่อก็คือเบื้องหลังสิ่งเหล่านี้ก็คือมนุษย์

ส่วนของวิธีการนั้น ข้าพเจ้าได้จัดการแบ่งเป็นสองส่วนซึ่งก็คือ สีสเปรย์ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในวิธีการรอยขีดเขียน และสีอะคริลิกที่ใช้ในสื่อของจิตรกรรม อันเนื่องจากในส่วนที่เล็กและเป็นรายละเอียดภายในภาพรวมของงานนั้นจะใช้วิธีของจิตรกรรม และภาพรวมทั้งหมดจะใช้เป็นสีสเปรย์เสียส่วนใหญ่ มุมมองของข้าพเจ้าที่มีต่อจิตรกรรม และรอยขีดเขียนเปรียบเสมือนกับคนละโลก ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างงานของข้าพเจ้าซึ่งนำเสนอถึงเรื่องราวที่มีสองด้าน รูปแบบการจัดวางและสร้างสรรค์ขออนุญาตนำไปอธิบายในส่วนถัดไป



ภาพที่ 2.1 เสือสุมาตราคอยากที่สวนสัตว์แห่งหนึ่ง (Agence France-Presse , 2562)



ภาพที่ 2.2. T-800 (The Terminator , 2527)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะผนังถ้ำ

จากที่อธิบายเกี่ยวกับรอยขูดขีดเขียนไปว่า ถ้าหากสืบจากรากศัพท์ที่นั่นจะสามารถโยงไปถึงการนิยามวิธีที่มนุษย์ถ้ำใช้สีที่สร้างจากวัสดุในธรรมชาติมาวาดลงบนผนังให้เกิดเป็นเรื่องราวต่างๆ ซึ่งรูปแบบจะเป็นเหล่าผู้คนที่ทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการล่าสัตว์ การเกษตร และอื่นๆ ให้เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนิยามคำว่ารอยขูดขีดเขียนได้ ซึ่งแนวคิดในการนำเสนอจะมีความคล้ายคลึงกับภาพประกอบ (Illustration) ที่ใช้อ็องค์ประกอบในการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ



ภาพที่ 2.3. The oldest known cave painting , chouvet cave , France (Burntchicken98 , 2559)

2.3. อิทธิพลที่ได้รับจากรอยขูดขีดเขียน

รอยขูดขีดเขียนในทศวรรษที่ 60 นั้น เกิดขึ้นมาอย่างแพร่หลายตามผนังต่างๆภายในเมือง โดยมีจุดประสงค์เดียวกันคือการต่อต้านสิ่งที่ไม่ชอบธรรมต่อสิทธิเสรีภาพ เป็นวิธีการหนึ่งที่เป็นการสื่อสารออกมาเป็นพฤติกรรมและปรากฏการณ์ กระบวนการสร้างงานของข้าพเจ้าได้นำวิธีการในแบบเดียวกันด้วยการใช้สีสเปรย์ แตกต่างเพียงเนื้อหาและจุดประสงค์ในการนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4. Graffiti (ภาพ โดยผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์ , 2561)



ภาพที่ 2.5. Midnight Graffiti (ภาพ โดยผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์, 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6. สีสเปรย์ (ภาพ โดยผู้จัดทำศิลปะนิพนธ์,2562)

2.4. อิทธิพลที่ได้รับจาก Rasko

ศิลปินรอยขีดเขียนสัญลักษณ์รัสเซีย รู้จักกันอย่างแพร่หลายภายในวงการถึงรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร โดยการผสมผสานระหว่างรูปแบบ Bubble คือรูปแบบที่มาจากรูปทรงกลม โค้ง มนรี ซึ่งตรงตามชื่อที่แปลเป็นภาษาไทยว่า ฟองน้ำ และ WildStyle รูปแบบที่มีความซับซ้อนและเพิ่มลูกเล่นต่างๆ เขาได้ผสมสองรูปแบบนี้เข้าด้วยกันจนเกิดเป็นแบบที่หลายๆคนจดจำ เขาเป็นศิลปินที่ค่อนข้างจะลึกลับ ในแต่ละครั้งที่ปฏิบัติงาน เขามักจะปกปิดตัวตนอยู่เสมอแม้กระทั่งภายในงานพบปะกับศิลปินผู้อื่น รูปแบบที่เขาใช้นั้นยังไม่เป็นที่แพร่หลายและเป็นรูปแบบที่เข้าพหูชนใจที่จะศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ ด้วยการวางมิติและองค์ประกอบในแบบเหนือจริง (Surrealism)



ภาพที่ 2.7. Rasko (Paris Tonkar Magazine , 2562)

2.5. แนวความคิดสร้างสรรค์

การบอกเล่าเรื่องราวต่างๆที่พบเห็นจากสื่อต่างๆลงบนผ้าใบจิตรกรรม ด้วยวิธีการแบบรอยขีดเขียน ซึ่งปรับเปลี่ยนบริบทจากที่มักจะถูกอยู่บนกำแพงต่างๆในพื้นที่สาธารณะ และพร้อมที่จะเลือนหายไป มาสู่ผืนผ้าใบที่เปรียบเสมือนกับพื้นที่ส่วนบุคคลของข้าพเจ้าที่ไม่สามารถแตะต้องได้ไม่ว่าจะใครก็ตาม เว้นแต่เพียงข้าพเจ้า อันมีจุดประสงค์เพื่อให้สิ่งที่ข้าพเจ้าบอกเล่านั้นจะเป็นสิ่งที่คงอยู่ตลอดกาลตราบนานชั่วฟ้าดินสลาย ทั้งนี้ด้วยการผสมผสานระหว่างวิธีการทางจิตรกรรมและรอยขีดเขียน เพื่อเปรียบเปรยกับเรื่องราวทั้งสองด้านซึ่งก็คือเรื่องราวที่พบเห็นบนสื่อต่างๆ ด้วยวิธีแบบจิตรกรรม และ เรื่องราวเบื้องหลังหรือเรื่องราวอีกด้านหนึ่งด้วยวิธีการแบบรอยขีดเขียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในส่วนของการสร้างสรรค์นั้น โดยภาพรวมของผลงานนั้นจะใช้สีสเปรย์สำหรับการปฏิบัติงานของข้าพเจ้า และใช้สีอะคริลิกเป็นส่วนประกอบโดยสังเขป กระนั้นแล้ว พื้นผิวแนวราบที่ใช้เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออก ข้าพเจ้าจะใช้ผืนผ้าใบที่มักจะใช้ในงานจิตรกรรมสีอะคริลิกเสียส่วนใหญ่

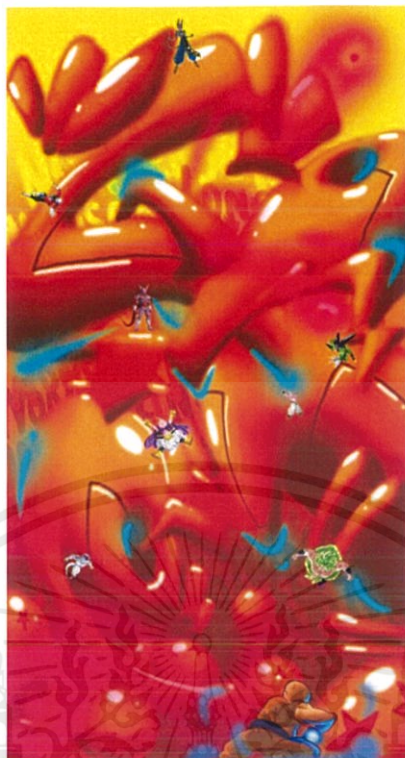
3.1. ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2

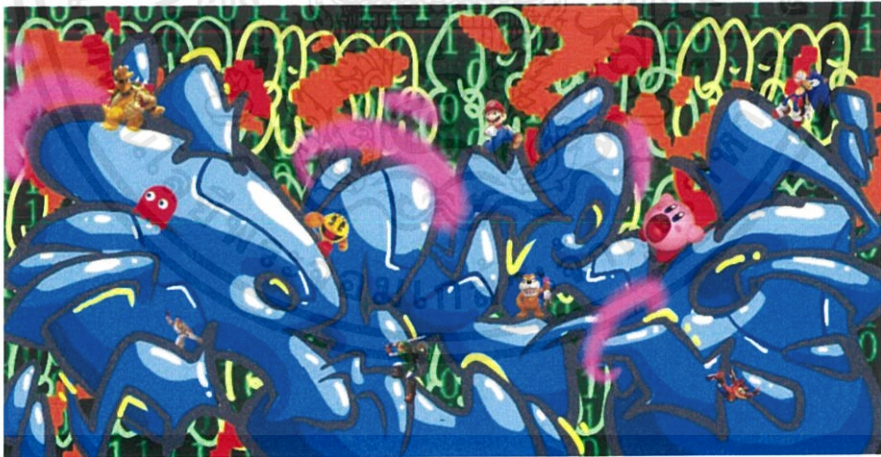


ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 4



ภาพร่างชั้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้จะให้ความสำคัญกับตัวละครต่างๆที่โดดเด่นไปมาบนตัวอักษร มาเป็นส่วนประกอบเพื่อให้มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบหลัก (ตัวอักษร) เพื่อเพิ่มเรื่องราวต่างๆให้กับตัวชิ้นงาน ซึ่งจะเป็นการจับมาวางโดยการคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานที่ใช้กันในงานจิตรกรรม เรื่องราวภายในชิ้นงานนั้นจะแสดงถึงความขัดแย้งซึ่งกันและกันทั้งตัวละครและตัวอักษร ก็คือการแสดงออกทั้งสององค์ประกอบที่ ในส่วนของตัวละครทั้งหลายนั้นคือการแสดงออกถึงสิ่งที่เราพบเห็นกันเป็นส่วนใหญ่ และอีกส่วนหนึ่งจะเป็นการแสดงออกถึงนัยยะแฝงหรือเบื้องหลังของสิ่งนั้นๆ

ในด้านของปัญหานั้นจะเป็นในส่วนของขั้นตอนการจัดเรียงภาพร่าง โดยที่ผลงานจริงนั้นจะเป็นเทคนิคสีสเปรย์แต่ภาพร่างจะใช้เทคนิคจิตรกรรมแบบดิจิทัล ซึ่งผลที่ออกมานั้นจะไม่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการให้เกิด ทั้งนี้ทั้งนี้ข้าพเจ้าจึงทำได้เพียงแค่จัดวางตำแหน่งต่างๆเพื่อเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจที่จะนำเสนอภายในงานจริง

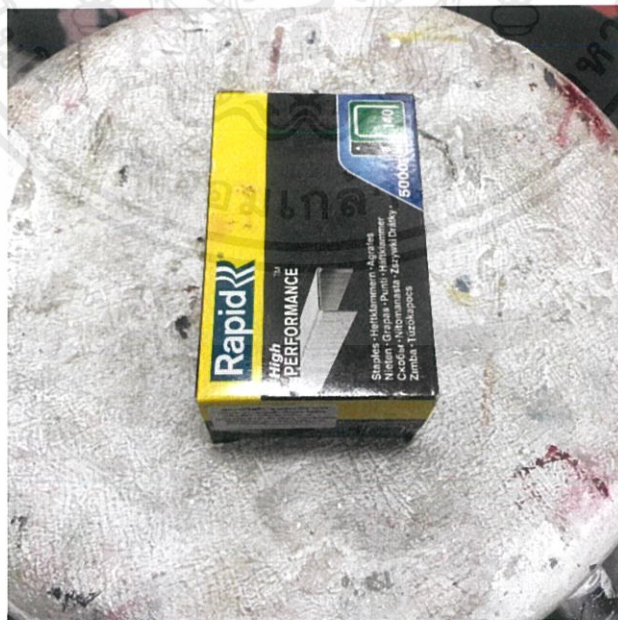
ภาพร่างที่ข้าพเจ้าและกลุ่มอาจารย์ที่ปรึกษาได้ตัดสินใจเลือกนั้นจะเป็นภาพร่างชิ้นที่ 3 และ ภาพร่างชิ้นที่ 4 ด้วยเหตุผลที่ว่าเป็นชิ้นที่ดูสมบูรณ์ที่สุด ทั้งการวางชุดสีและการผูกเรื่องราวระหว่างตัวอักษรและตัวละครจากได้อย่างลงตัว

3.2. กระบวนการสร้างงาน

3.2.1. วัสดุอุปกรณ์สำหรับการเตรียมการผ้าแคนวาส



ภาพที่ 1 เครื่องยิงบอร์ดสำหรับขึงผ้าแคนวาส (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)



ภาพที่ 2 ลูกแม็กสำหรับเครื่องยิงบอร์ด (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



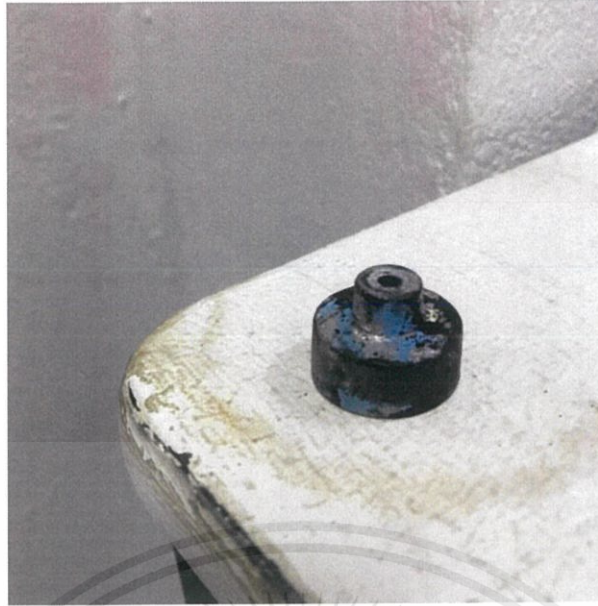
ภาพที่ 3 คีมดึงแคนวาส (รูปภาพโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)

3.2.2. วัสดุสำหรับดำเนินการสร้างสรรค์



ภาพที่ 4 สีสเปรย์สัญชาติไทยและต่างชาติ (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

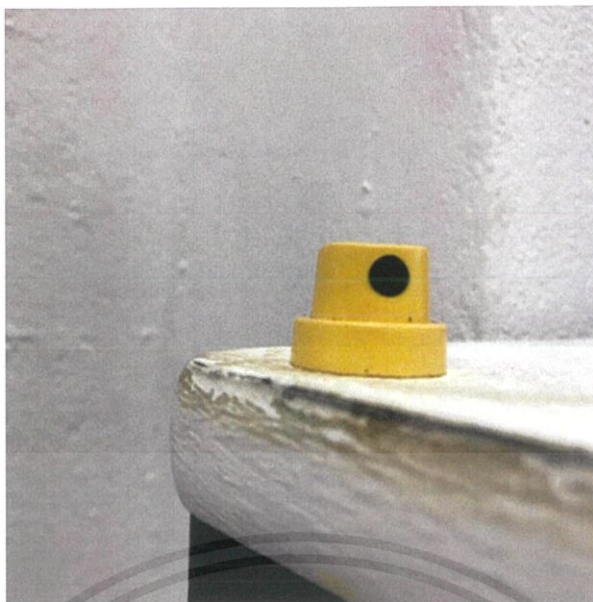


ภาพที่ 5 ตัวแปลงหัวสเปรย์สำหรับสีสเปรย์สัญชาติเอเชีย (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)



ภาพที่ 6 หัวสเปรย์แรงดันสูง (New York Fat cap)
(ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 หัวสเปรย์แรงดันสูงพิเศษ (Hardcore cap) (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)



ภาพที่ 8 หัวสเปรย์แรงดันต่ำ (Skinny cap) (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 สีอะคริลิก (ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)



ภาพที่ 10 พู่กันสีอะคริลิกและอุปกรณ์ต่างๆสำหรับกระบวนการจิตรกรรม
(ภาพถ่ายโดยผู้จัดทำศิลปนิพนธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3. ขั้นตอนการเตรียมการแคนวาส

ก่อนที่จะเริ่มต้นการขึงผ้าแคนวาสนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือพื้นที่ที่เพียงพอและเหมาะสมกับขนาดชิ้นงานที่เราใช้ ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำการสำรวจหาพื้นที่ที่มีขนาดพอให้เราสามารถปฏิบัติงาน

วางผ้าแคนวาสลงบนพื้น แผ่ม้วนผ้าแคนวาสออกมาโดยให้เนื้อพื้นที่ที่เพียงพอสำหรับยึดผ้าแคนวาสเข้ากับโครง จากนั้นทำการยึดปลายผ้าในตำแหน่งกึ่งกลางของแต่ละด้าน โดยในครั้งแรกนั้นจะยึดจากด้านไหนก่อนก็ได้ทั้งนั้น

สำหรับโครงที่มีขนาดใหญ่จำเป็นต้องมีผู้ช่วยอย่างน้อยหนึ่งคน เพราะว่าการยึดนั้นจะต้องให้ผ้าแคนวาสตึงเรียบไม่ให้มีรอยยับ เมื่อยึดด้านใดด้านหนึ่งแล้ว ขั้นตอนต่อไปให้ยึดในตำแหน่งกึ่งกลางของด้านตรงข้าม โดยก่อนที่จะยึดเข้ากับโครงนั้นจะต้องมั่นใจว่าดิ่งผ้าจนตึงพอ จากนั้นให้ยึดกึ่งกลางของด้านที่เหลือ โดยที่มีผู้ช่วยดิ่งปลายผ้าในด้านตรงข้ามไว้ เมื่อมั่นใจว่าเรียบแล้วจึงจะสามารถยึดได้ และทำการยึดอีกฝั่งที่เหลือ

ยึดไล่จากตรงกลางไปซ้ายหรือขวาตามที่เรานัด (ในภาพตัวอย่างจะยึดโดยไล่ไปทางขวา) ผู้ช่วยจะต้องดิ่งปลายผ้าด้านข้างของผู้ที่ยึดผ้าแคนวาส โดยดิ่งที่บริเวณขอบของผ้าใบ ในตำแหน่งใกล้ๆกับมุมโครง ยึดให้เกือบถึงขอบของโครงแต่ไม่ถึงสุดมุม เพื่อเหลือพื้นที่สำหรับพับเก็บมุมของผ้าแคนวาส จากนั้นทำตามขั้นตอนข้างต้นจนครบทุกด้าน

จากนั้นจะเห็นว่ายังมีอีกด้านที่ยังไม่ได้ยึด ให้ทำการยึดปลายผ้าโดยไล่จากจุดกึ่งกลางเสมอ โดยครั้งนี้ผู้ช่วยจะอยู่ในตำแหน่งด้านเดียวกับผู้ยึด

ขั้นตอนสุดท้าย ทำการพับเก็บมุมผ้าแคนวาสตามความถนัดเพื่อความเรียบร้อย จากนั้นให้ยึดในส่วนที่เหลือ เป็นอันเสร็จสิ้น

3.2.4. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ร่างภาพด้วยสีสเปรย์โดยจะใช้หัวสเปรย์แรงดันสูง ด้วยคุณสมบัติของหัวแรงดันสูงนั้นสามารถเอียงกระป๋องสเปรย์เล็กน้อยขณะที่กำลังร่างภาพ เพื่อสร้างทิศทางแสงเงาของภาพได้แบบสังเขป

ลงสีพื้นหลังเป็นอันดับแรก อันเนื่องมาจากสีสเปรย์สัญชาติเอเชีย นั้นเป็นประเภทที่มีเล็กเกอร์บรรจุอยู่มาก ซึ่งมีโอกาสที่สีจะสามารถเหลวและทำให้ต้องเสียเวลาในการแก้ ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับน้ำหนักการกดหัวสเปรย์ด้วย โดยวิธีการลงพื้นหลังก่อนเป็นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ

ลงสีบนภาพที่ร่าง ตามภาพร่างที่เตรียมไว้ เอียงกระป๋องสเปรย์ 45 องศา (ภาพตัวอย่างในย่อหน้าที่ 1) เพื่อการลงแสงเงาและการไล่น้ำหนัก โดยวิธีนี้ในบางครั้งจะสามารถลดต้นทุนในการซื้อสีสเปรย์

ใส่รายละเอียด (Highlight) โดยใช้หัวสเปรย์แรงดันต่ำสำหรับรายละเอียดขยับย่อย ซึ่งในบางเทคนิคก็สามารถใช้หัวประเภทแรงดันสูงได้ อย่างเช่นการลงสีสเปรย์เทคนิคโปร่งใส (transparent)

สำหรับสีอะคริลิกนั้นจะใช้ต่อเมื่อ เป็นส่วนที่จะต้องดำเนินการหากว่าส่วนนั้นเป็นส่วนที่เล็กเกินกว่าสีสเปรย์จะทำได้ถึงแม้ว่าเป็นหัวสเปรย์ประเภทแรงดันต่ำ

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

หลังจากที่ได้อธิบายถึงที่มาของแนวความคิด และขั้นตอนการพัฒนางาน ในส่วนของการวิเคราะห์สร้างสรรค์จะเป็นอีกขั้นตอนหนึ่ง สำหรับการประเมินผลจากผลลัพธ์จากแนวคิดและการรังสรรค์โครงการ เพื่อจุดประสงค์ในการทบทวนและพิจารณาภาพรวมของชิ้นงาน ทำความเข้าใจและหาข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นได้โดยที่ข้าพเจ้าอาจจะคลาดสายตาไปในระหว่างที่กำลังสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

4.1. วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุเป็นคำประสมที่เกิดจากการผสมคำสองคำระหว่าง “ ทัศนะ ” และ “ ธาตุ ” คำว่า ทัศนะมีความหมายว่า แง่มุม มุมมอง การเห็น หรือสามารถตีความไปถึงคำว่า เจตคติ แนวคิด หรือความเห็นก็ได้ ส่วนคำว่าธาตุ (element) ซึ่งมีความหมายว่า “ องค์ประกอบ ” เมื่อรวมเข้าด้วยกันจะแปลว่าองค์ประกอบของมุมมอง ซึ่งทัศนธาตุในเชิงศิลป์มีมากมายตั้งแต่ รูปทรง พื้นผิว สี น้ำหนัก และอื่นๆอีกมากมายโดยขึ้นอยู่กับความรู้ทางการมองเห็นตราบเท่าขีดจำกัดของมนุษย์

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. ตัวละครที่โลดแล่นอยู่ภายในงานนั้น คือเหล่ามาสคอตสัตว์ที่วิ่งเล่นไปตามภูมิประเทศภายในภาพ ซึ่งเป็นมนุษย์ที่สวมเป็นชุดสัตว์ต่างๆ

นัยยะสำคัญในการใช้ต้องการจะให้ผู้ชมได้รับรู้ถึง

สถานที่ภายในภาพนี้เป็นเหมือนกับสวนสัตว์หรือสถานที่จัดแสดงโดยใช้สัตว์



ข. รูปทรงของตัวอักษรที่มีลักษณะรูปแบบของงานกราฟฟิตี้ที่เป็นรูปแบบของ Bubble ซึ่งได้ถูกบิดเบือนจากความเป็นจริงให้มีความยุ่งเหยิง และพื้นหลังที่มีลักษณะคล้ายของเหลวที่พุ่งพล่านออกมา

พื้นหลังนั้นถูกนำมาใช้เพื่อให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวและสนุกสนาน ส่วนตัวอักษรเป็นการแทนค่าถึงสิ่งที่ไม่ต้องการให้เห็นได้อย่างชัดเจนนัก ด้วยการจับบิด หัก งอ หรือการออกแบบใดๆก็ตามที่จำทำให้ผู้ชมต้องใช้สายตาในระดับหนึ่ง สื่อถึงเรื่องราวเบื้องหลังของความสนุกที่ได้รับจากสัตว์โลกต่างๆ

ผลงานชิ้นที่ 2 รูปทรง (Forms)



ก. ตัวละครที่โลดแล่นอยู่ภายในงานนั้น คือนวัตกรรมแบบหนึ่ง ที่มีการตั้งโปรแกรมให้ทำงานต่างๆ ได้เหมือนมีชีวิตจิตใจ ที่มีชื่อเรียกว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence)

นัยยะสำคัญคือการทำให้เห็นถึงสถานที่ที่จะนึกถึงสิ่งที่เรียกว่าปัญญาประดิษฐ์ หรือหุ่นยนต์ที่มีความฉลาดมากๆ ซึ่งจะมาจากภาพยนตร์เสียส่วนใหญ่

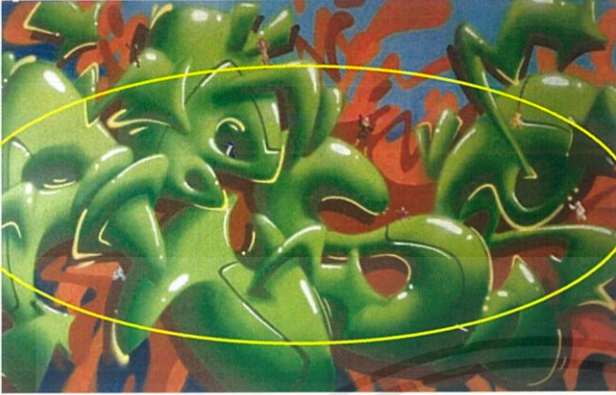


ข. รูปทรงของตัวอักษรที่มีลักษณะรูปแบบของงานกราฟฟิตี้ที่เป็นรูปแบบของ Bubble ซึ่งได้ถูกบิดเบือนจากความเป็นจริงให้มีความยุ่งเหยิง และพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นรูปทรงเรขาคณิต

เป็นการแทนค่าถึงสิ่งที่ไม่ต้องการให้เห็นได้อย่างชัดเจนนัก ด้วยการจับบิด หัก งอ หรือการออกแบบใดๆก็ตามที่จำทำให้ผู้ชมต้องใช้สายตาในระดับหนึ่ง สืบถึงเรื่องราวเบื้องหลังของปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการที่ปัญญาประดิษฐ์มีความคิดที่จะครองโลกจากในภาพยนตร์ต่างๆ ที่เกิดจากมนุษย์ ส่วนพื้นหลังที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตต้องการสื่อถึงสถานที่ๆ มีความเป็นสมัยใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Texture)



ก. ลักษณะพื้นผิวของตัวอักษรที่มีความมันวาว จะเห็นได้จากค่าน้ำหนักต่างๆที่ไล่ระดับจากเข้มไปอ่อนได้ค่อนข้างเนียน และน้ำหนักของจุดไฮไลต์ที่สว่างที่สุดซึ่งมีความคล้ายคลึงกับพื้นผิวของวัตถุอะไรก็ตามที่เป็นวัตถุมันวาว

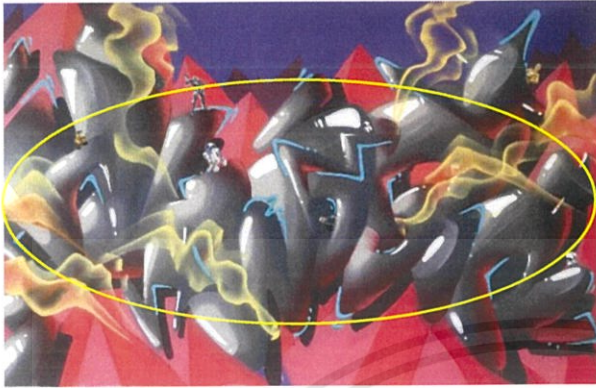
เป็นการแทนค่าพื้นผิวของฟองน้ำตามรูปแบบที่ข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ตัวอักษร โดยฟองน้ำเป็นต้นแบบที่นำมาต่อยอดและดัดแปลงจนเป็นตัวอักษรที่ข้าพเจ้าต้องการ



ข. พื้นผิวของพื้นหลังจะมีลักษณะแบบพื้นผิวเรียบๆ ไม่มีน้ำหนักการไล่สี

พื้นผิวที่ถูกนำมาใช้นี้ เพื่อการผลักดันให้ตัวอักษรเด่นขึ้นมาให้เป็นจุดที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 2 พื้นผิว (Texture)



ก. ลักษณะพื้นผิวของตัวอักษรที่มีความมันวาว จะเห็นได้จากค่าน้ำหนักต่างๆที่ไล่ระดับจากเข้มไปอ่อนได้ค่อนข้างเนียน และน้ำหนักของจุดไฮไลต์ที่สว่างที่สุดซึ่งมีความคล้ายคลึงกับพื้นผิวของวัตถุอะไรก็ตามที่เป็นวัตถุมันวาว

เป็นการแทนค่าพื้นผิวของฟองน้ำตามรูปแบบที่ข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ตัวอักษร โดยฟองน้ำเป็นต้นแบบที่นำมาต่อยอดและดัดแปลงจนเป็นตัวอักษรที่ข้าพเจ้าต้องการ



ข. พื้นผิวของพื้นหลังจะมีลักษณะแบบเรขาคณิต ที่จัดวางสลับไปสลับมา

พื้นผิวที่ถูกนำมาใช้นี้ เพื่อการผลักดันให้ตัวอักษรเด่นขึ้นมาให้เป็นจุดที่น่าสนใจยิ่งขึ้น ทั้งยังเพื่อให้สื่อถึงพื้นที่ของตัวละครเหล่านี้ที่มีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ใหม่และอนาคต โดยใช้ความเป็นรูปทรงเหลี่ยม จัดวางให้เหมือนกับสถาปัตยกรรม

ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Colour)



ก. สีเขียวซึ่งเป็นสีหลักของตัวอักษรที่เป็นจุดเด่นที่สุดในงาน โดยที่ จะมีสีเหลืองอ่อนมาเป็นตัวเน้นเพื่อให้ความเด่นยิ่งขึ้น

สีเขียวที่นำมาใช้ ต้องการจะสื่อถึงผืนหญ้า ธรรมชาติโดยรวมที่เป็นที่

อยู่อาศัยเดิมของสัตว์ต่างๆก่อนที่มนุษย์จะก่อร่างสร้างตัว และสีเหลืองอ่อนที่นำมาเน้นให้กับตัวอักษร นำมาแทนค่าแทนแสงอาทิตย์ที่กระทบกับผืนหญ้าฟางไฟ



ข. สีส้ม น้ำตาล น้ำเงิน และสีฟ้า เป็นสีของพื้นหลังเพื่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างพื้นหลังและตัวหลักที่ชัดเจน

สีส้มและน้ำตาล เป็นการแทนค่าของผืนดินปฐพี ซึ่งเป็นผืนดินที่อยู่

อาศัยของสัตว์ต่างๆ สีฟ้าแทนค่าของท้องฟ้าที่เป็นที่สัญจรของสัตว์ปีก และสีน้ำเงินแทนค่าให้กับผืนน้ำวารี ที่อาศัยของสัตว์น้ำ

ผลงานชิ้นที่ 2 สี (Colour)



ก. เทาซึ่งเป็นสีหลักของตัวอักษรที่เป็นจุดเด่นที่สุดในงาน สีแดงสะท้อนจากสีพื้นหลัง โดยที่จะมีสีเหลืองอ่อนและฟ้ามาเป็นตัวเน้นเพื่อให้ความเด่นยิ่งขึ้น

สีเทานำมาใช้ ต้องการจะสื่อถึงเหล็ก ส่วนประกอบในระบบอุตสาหกรรมต่างๆ รวมทั้งอุตสาหกรรมเครื่องจักรมาอย่างยาวนาน สีเหลืองที่มาในรูปแบบของควัน โดยแทนค่าของการระบายความร้อนของเครื่องจักร และสีฟ้าไม่มีนัยยะสำคัญนอกจากทำให้ตัวอักษรเด่นขึ้นมาด้วยสีตรงข้าม



ระยะหลังสุด

ข. สีชมพูและชมพูบานเย็นเพื่อดึงดูดตัวอักษรที่มีสีเทาเด่นขึ้นมา และสีม่วงที่ใช้กำหนดระยะใกล้ไกล

สีชมพูและชมพูบานเย็นนั้นสื่อถึงความร้อนที่กักตัวอยู่ในความเย็นซึ่งก็คือสีม่วงที่เป็นพื้นหลังใน

ผลงานชิ้นที่ 1 น้่านัก (Volume)



ก. น้่านักแสงจัดเงาจัด
ภายในตัวอักษรและถูกจัดสรร
ให้ความรู้สึกถึงความโค้งมน
ของตัวอักษร และอ้างอิงตาม
ความโค้ง

น้่านักที่แทนค่าถึง
วัตถุที่มีทรงกลมและโค้งไปตาม

ทิศทางจึงถูกจัดการให้มีชั้นของน้่านักซึ่งกลมกลืนไปตามผิวของวัตถุ



ข. น้่านักของพื้นหลัง
จะมีความขัดแย้งกับจุดเด่น
เพื่อให้ความรู้สึกของการแบ่ง
ทั้งสองข้างระหว่างสี

น้่านักพื้นหลังเป็นการ
แทนค่าของผืนแผ่นดินที่มี
หลากหลายภูมิประเทศ ดินที่มี

หลายชนิดแล้วแต่พื้นที่ และสีฟ้าและน้ำเงินที่แบ่งครึ่งอย่างชัดเจนเหมือนกับท้องฟ้าและผืนน้ำ

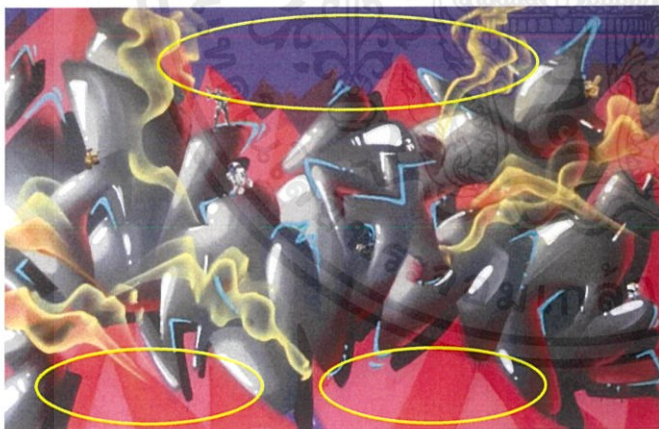
ผลงานชิ้นที่ 2 น้ําหนัก (Volume)



กลมกลืนไปตามผิวของวัตถุ

ก. น้ําหนักแสงจัดเงาจัดภายในตัวอักษรและถูกจัดสรรให้ความรู้สึกถึงความโค้งมนของตัวอักษร และอ้างอิงตามความโค้ง

น้ําหนักที่แทนค่าถึงวัตถุที่มีทรงกลมและโค้งไปตามทิศทางจึงถูกจัดการให้มีชั้นของน้ําหนักซึ่ง



ทั้งยังเพิ่มน้ําหนักเพื่อให้รู้สึกถึงความรู้สึกของภาพทัศนียภาพ

ข. น้ําหนักของพื้นหลังจะมีความขัดแย้งกับจุดเด่นเพื่อให้ทั้งยังเพิ่มเป็นแบบสองน้ําหนักเพื่อให้พื้นหลังมีมิติและระยะ

น้ําหนักพื้นหลังเป็นการแทนค่าของสถาปัตยกรรมแบบสมัยใหม่ที่มีรูปทรงของเรขาคณิตเป็นต้นแบบ

4.2. วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

องค์ประกอบศิลป์นั้นเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญสำหรับการสร้างงานศิลปะ ซึ่งจะมีหลากหลายมากมายอาทิเช่น จุดเด่น ความกลมกลืน จังหวะ ช่องว่าง หลักการใช้นั้นจะไม่มีตายตัว และเป็นเหมือนคำตอบปลายเปิดโดยที่ศิลปินแต่ละคนจะต้องใช้ความรู้สึกของตัวเอง (Sense) โดยในส่วนของงานวิเคราะห์องค์ประกอบภาพนั้น ข้าพเจ้าจะนำเสนอ ดังนี้



ภาพผลงานชิ้นที่ 1

1. ความขัดแย้ง (Contrast) และ ความเป็นเด่น (Dominance)

ภาพรวมของงานชิ้นนี้จะใช้ความขัดแย้งในด้านของการใช้ชุดสีที่ตัดกัน โดยอิงจากหลักทฤษฎีสีเป็นพื้นฐาน ทั้งเพื่อให้ตัวอักษรเป็นจุดเด่น และใช้เส้นสีเหลืองอ่อนเพื่อผลักดันให้ตัวอักษรเด่นชัดยิ่งขึ้น ด้วยสีส้ม น้ำตาล ที่มาในรูปทรงที่ละเอียดยิ่งกว่า และฟ้า ที่เป็นพื้นหลัง ช่วยผลักดันให้ตัวอักษรเด่นยิ่งขึ้นอีก



ภาพผลงานชิ้นที่ 1

2. การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่ไม่มีทิศทางที่แน่นอน และไม่เส้นทางเดียวกันเพื่อจะให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ไร้กฎเกณฑ์และไม่ตายตัวที่สื่อถึงความเป็น Wildstyle และใช้เส้นสีเขียวเพื่อให้เกิดของจังหวะ (Rhythm) ในมุมต่างๆที่เกิดการเปลี่ยนทิศทางและสร้างความซับซ้อน

3. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของงานจะแบ่งเป็นสามส่วนแต่ไม่เท่ากัน มีตัวอักษร ตัวละคร และพื้นหลัง ซึ่งสิ่งที่โดดเด่นที่สุดสัดส่วนจะเยอะที่สุด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นข้าพเจ้าได้เว้นช่องว่างไว้เล็กน้อยเพื่อให้สัดส่วนโดยรวมคล้ายกับตัวอักษรยูในภาษาอังกฤษ เพื่อให้ภาพพื้นหลังมีบทบาทมากขึ้น และตัวละครที่อยู่บนตัวอักษร ถูกจัดวางให้กระจายไปทั่วเพื่อให้ทุกๆจุดมีจุดที่น่าสนใจ



ภาพผลงานชิ้นที่ 2

1. ความขัดแย้ง (Contrast) และ ความเป็นเด่น (Dominance)

ภาพรวมของงานชิ้นนี้จะใช้ความขัดแย้งในด้านของการใช้ชุดสีที่ตัดกัน โดยอิงจากหลักทฤษฎีสีเป็นพื้นฐาน ทั้งเพื่อให้ตัวอักษรเป็นจุดเด่น และใช้เส้นสีชมพู ม่วง เหลืองอ่อน และสีฟ้า เพื่อผลักดันให้ตัวอักษรเด่นชัดยิ่งขึ้น ความขัดแย้งในผลงานชิ้นนี้ยังมีการใช้พื้นผิวที่แตกต่างกันเพื่อผลักดันกันและกัน

2. การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่ไม่มีทิศทางที่แน่นอน และไม่เป็นทางเดียวกันเพื่อจะให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ไร้กฎเกณฑ์และไม่ตายตัวที่สื่อถึงความเป็น Wildstyle และใช้เส้นสีเขียวเพื่อให้เกิดของจังหวะ (Rhythm) ในมุมต่างๆที่เกิดการเปลี่ยนทิศทางและสร้างความซับซ้อน



ภาพผลงานชิ้นที่ 2

3. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของงานจะแบ่งเป็นสามส่วนแต่ไม่เท่ากัน มีตัวอักษร ตัวละคร และพื้นหลัง ซึ่งสิ่งที่โดดเด่นที่สุดสัดส่วนจะเยอะที่สุด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นข้าพเจ้าได้เว้นช่องว่างไว้เล็กน้อยเพื่อให้สัดส่วนโดยรวมคล้ายกับตัวอักษรวีในภาษาอังกฤษ เพื่อให้ภาพพื้นหลังมีบทบาทมากขึ้น และตัวละครที่อยู่บนตัวอักษร ถูกจัดวางให้กระจายไปทั่วเพื่อให้ทุกๆจุดมีจุดที่น่าสนใจ

บทที่ 5

บทสรุป

ณ เวลาปัจจุบันนี้ด้วยเทคโนโลยีที่เติบโตในขั้นสุดขีดและยังคงพัฒนาต่อไปนั้น ทำให้ข้าพเจ้าได้พบกับสิ่งบันเทิงต่างๆ ทั้งการ์ตูน ภาพยนตร์ แม้กระทั่งข่าวสารและสารคดีต่างๆ ที่น่าสนใจ เป็นบ่อเกิดของแรงบันดาลใจต่อข้าพเจ้าให้ได้คิดวิเคราะห์ และเกิดการตั้งคำถามให้นำไปสู่ประเด็นต่างๆที่แอบแฝงหรือประเด็นหลักที่ต้องการจะสื่อต่อสื่อต่างๆ และคำตอบบางอย่างที่ข้าพเจ้าเป็นที่พึงพอใจจากที่ข้าพเจ้าได้พบเจอ แต่จะมีบ้างที่บางเรื่องราวไม่ใช่สิ่งที่จะเป็นเรื่องบันเทิงเสมอไป เมื่อเรื่องราวทุกวันนี้สามารถพบเจอ ได้อย่างง่าย สิ่งที่เรามักจะไม่ค่อยเห็นจะเริ่มผุดขึ้นมาปรากฏอยู่เรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นเบื้องหลังห้องทดลองสินค้าต่างๆ ที่มักจะใช้สัตว์ในการทดลองสินค้านั้นๆ (ขออนุญาตไม่เอ่ยถึงประเภทของสินค้า) เบื้องหลังการฝึกสัตว์ของคณะละครสัตว์ หรือสวนสัตว์ ซึ่งอาจจะมีทั้งเรื่องจริงหรือเนื้อหาต่างๆที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่มีโอกาที่จะเกิดขึ้นสูงมาก จึงได้มีการถกเถียงในประเด็นนั้นๆ เพื่อหาข้อผิดพลาด และเรื่องอื่นๆอีกมากมาย

เรื่องราวเหล่านี้ที่ได้กล่าวไปในข้างต้น จะปรากฏขึ้นมาในบางครั้งบางคราว และถ้าไม่มีใครผลักดัน เรื่องราวเหล่านั้นจึงได้สาบสูญไปตามกาลเวลา ซึ่งข้าพเจ้าได้พบจุดเชื่อมโยงที่เกี่ยวกับรอยขีดเขียน (Graffiti) ที่เป็นปรากฏการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นและเลือนหายไปเมื่อไรก็ได้ จากเงื่อนไขอันเนื่องมาจากสื่อที่ใช้และพื้นที่ที่มักจะอยู่ตามพื้นที่สาธารณะ ข้าพเจ้าจึงย้ายบริบทต่างๆลงสู่ผืนผ้าใบ ที่เปรียบเสมือนกับพื้นที่ส่วนบุคคลของข้าพเจ้า เพื่อให้เรื่องราวนั้นจะยังคงอยู่ถึงแม้ว่าผู้คนจะลืมมันไปแล้ว เมื่อมีผู้คนมาพบมันอีกครั้ง ผู้คนจะยังคงระลึกถึง

ประกอบด้วยความชื่นชอบในศิลปะประเภทกราฟฟิตีนั้น ข้าพเจ้าได้นำแรงบันดาลใจต่างๆมาสร้างเป็นผลงานศิลปะในแบบของข้าพเจ้า ทั้งยังได้มีการคิดวิเคราะห์ถึงผลดีและผลเสียต่างๆ ที่ได้รับจากการทดลองในระหว่างขั้นตอนการสร้างสรรค์ ทั้งวิธีการและเทคนิคใหม่ที่สามารถใช้ได้ผลงานชิ้นถัดๆไปของข้าพเจ้า การนำเสนอศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้แสดงออกถึงการนำแรงบันดาลใจจากสื่อต่างๆมาถ่ายทอดลงบนผ้าแคนวาสด้วยวิธีการแบบกราฟฟิตี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Nicholas Ganz. 2007. Graffiti World Street Art from Five Continents. : Harry N Abrams Inc (US)

87Christian Hundertmark. 2006. Art of Rebellion 2 World of Urban Art Activism. Fairfield , Ohio. : Publikat

Christian Hundertmark. 2010. Art of Rebellion 3. Fairfield , Ohio. : Publikat

Eli Anapur. 2016. Bubblestyle. [Online]. Available : <https://www.widewalls.ch/graffiti-styles/>

Unknown. 2014. Graffiti. [Online]. Available : <http://1155108050411.blogspot.com/2014/01/graffiti.html>

Benz. 2018. Bangkok Street Art. [Online]. Available : <https://urbancreature.co/bangkok-street-art/>

Spraydaily. 2013. Hello My Name Is : Rasko. [Online]. Available : <https://www.spraydaily.com/hello-my-name-is-rasko/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 1



ชื่อผลงาน : Abuse (2020)

เทคนิค : สีสเปรย์และสีอะคริลิกบนแคนวาส

ขนาด : 190 * 300 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2



ชื่อผลงาน : Human (2020)

เทคนิค : สีสเปรย์และสีอะคริลิกบนแคนวาส

ขนาด : 190 * 298 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายพิพัฒน์ หลักเพ็ชร

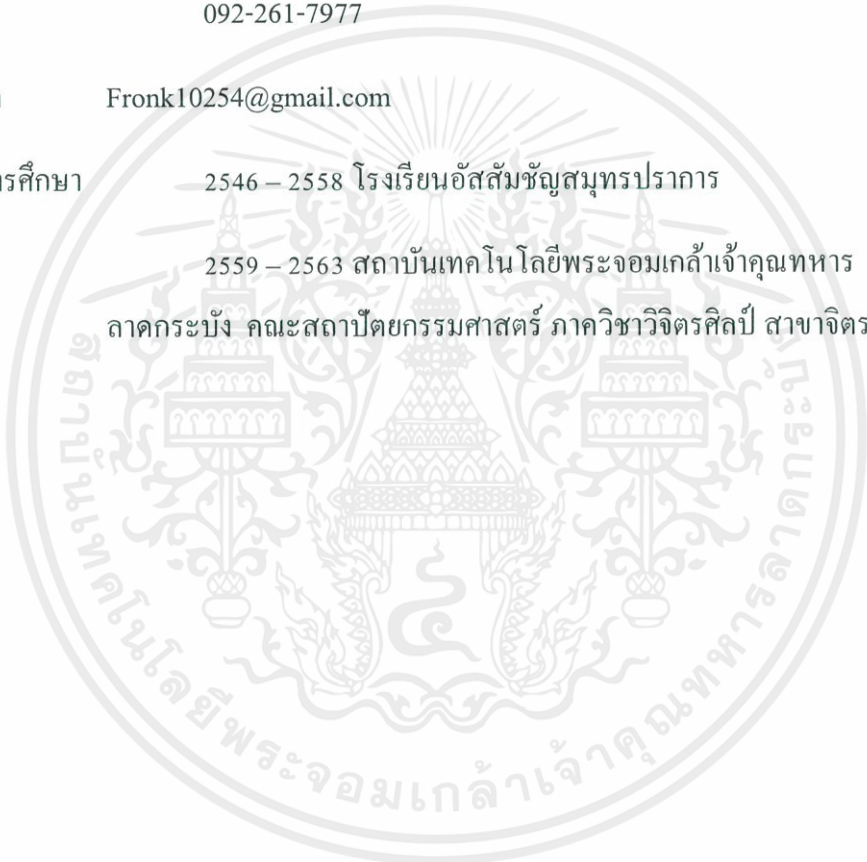
วัน เดือน ปีเกิด 23 มิถุนายน พ.ศ. 2541 ที่กรุงเทพฯ

ที่อยู่ 115 ซอยอุดมสุข 30 แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพฯ 10260

โทร 092-261-7977

ที่อยู่อีเมล Fronk10254@gmail.com

ประวัติการศึกษา 2546 – 2558 โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ
2559 – 2563 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาจิตรศิลป์ สาขาจิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้