

ความรู้สึกรู้สึกจากการดูการ์ตูนสู่อารมณ์ในงานจิตรกรรม

Feeling from comics to emotions in painting



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562 - 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์นิธิวัฒน์ หอยสังข์ทอง)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิศร คงคา) กรรมการ
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)	(รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน)
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร์) กรรมการ
.....	กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.โอภาษจรัส นันทวัน)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

ความรู้สึกจากการ์ตูนสู่อารมณ์ในงานจิตรกรรม

Feeling from comics to emotions in painting

ชื่อ

นาย อัฐพล คำถวาย

รหัสนักศึกษา

57020539

สาขาวิชา

จิตรกรรม

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2557 - 2563

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน

บทคัดย่อ

เมื่อข้าพเจ้าได้ศึกษาและสังเกต การจัดองค์ประกอบของการ์ตูนมีความน่าสนใจบางอย่าง ข้าพเจ้าจึงมีแรงบันดาลใจอยากจะนำเสนอแทนค่าสิ่งต่างๆของการ์ตูนในรูปแบบที่ไม่ใช่สิ่งพิมพ์ จึงนำมาแทนค่าสิ่งต่างๆ จากรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็น เส้น ปากกา สกรีนโทนแทนค่าน้ำหนักที่เป็นสิ่งพิมพ์สู่ งานจิตรกรรม ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอความรู้สึกที่มีต่อการอ่านการ์ตูนและต้องการถ่ายทอดความรู้สึกให้ผู้ ที่เห็นผลงานรู้สึก นึกถึงฉากในการ์ตูนในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน และเกิดความ สันตะเทือนทางอารมณ์ต่อผู้ชมด้วยการสร้างมิติในงานจิตรกรรมด้วยวิธีการปาดป้ายทิศทางของที่แปร่งใน แบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้จากอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.มล.โอภาสจรัส นันทวัน ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

นาย อัฐพล คำถวาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	9
1.3 ขอบเขตของโครงการ	9
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	11
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	12
2.2 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูน	20
2.3 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากนักเขียนการ์ตูน	26
2.4 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ	29
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	30
3.1 ภาพร่างผลงานและการพัฒนาภาพร่าง	30
3.2 กระบวนการสร้างงาน	35
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	40
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	40
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	40
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	45
บทที่ 5 บทสรุป	49
บรรณานุกรม	50
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	51
ประวัติผู้เขียน	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ย้อนกลับไปเมื่อสมัยก่อน ช่วงที่เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษา หรือประถม ข้าพเจ้าเป็นคนขี้เกลียดอ่านหนังสือมาก พ่อแม่พยายามให้อ่านหนังสือเพื่อแลกกับอะไรบางอย่างเช่น จะซื้อหนังสือที่อยากดูหรือเล่นเกมก็ได้ บ้านของพ่อแม่ทำงานทั้งคู่ ส่วนมากจะอยู่กันเองกับพี่ชายของส่วนมากมีขึ้นเดียว มีอะไรก็ต้องผลัดต้องแบ่งกันต่อเสมอ ข้าพเจ้าเป็นคนชอบวาดรูปเหมือนแบบเห็นภาพบางภาพในหนังสือเรียน หรือในห้องสมุดมีความรู้สึกอยากจะเก็บ ในสมัยนั้นยังไม่สามารถยืมหนังสือจากห้องสมุดได้ สมัยนั้นมีการใช้ระบบยืมหนังสือเรียนเพื่อลดค่าใช้จ่าย เลยชอบลอกรูปเก็บไว้จนกระทั่งวันหนึ่ง ผมได้รู้จักหนังสือการ์ตูนเล่มหนึ่ง นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ หรือ Naruto ที่พี่ชายซื้อมาจากร้านหนังสือ จากคนที่ไม่ชอบอ่านหนังสือเลยแม้แต่ชนิดเดียว กลับมาคิดหนังสือการ์ตูน จึงทำการค้นหาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับการ์ตูนต้นกำเนิดความเป็นมาและคนมองการ์ตูนเช่นไร การ์ตูน คือทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามเวลา ความหมายในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัจนิยมหรืออัสัจนิยม (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง) เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนการแบบเชิงศิลปะ ศิลปินผู้วาดการ์ตูนถูกเรียกว่านักเขียนการ์ตูน

ในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้ในการเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ที่มีการฉายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์



ภาพที่ 1 นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ [Online]. Available: <http://manga-thai-league.blogspot.com/2013/07/naruto>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 Bleach บลิธ เทพมรณะ [Online]. Available: <http://manga-thai-league.blogspot.com/2013/06/bleach.html>



ภาพที่ 3 Black Clover แบดลิกโคลเวอร์

[Online]. Available: <https://www.viz.com/shonenjump/chapters/black-clover>

1.1 ความสำคัญของโครงการ

สืบเนื่องมาจากข้างต้น ผลจากการหาข้อมูลส่งผลให้เกิดคำถาม ทำไมคนไทยถึงไม่มองการ์ตูนเป็นงานศิลปะ ที่ถูกแสดงในเกลออีร่มากนัก ทั้ง ๆ ที่ต้นกำเนิดของการ์ตูน ก็ใช้หลักทัศนธาตุเดียวกับงานจิตรกรรมแต่การ์ตูนกับถูกแบ่งแยกเป็นอุตสาหกรรมมากกว่าการถูกมองเป็นงานจิตรกรรม เพราะใจความหลักสำคัญ ด้วยความคุ้นเคยของชาวไทยซึ่งมักเรียกผลงานต่างๆ ที่เป็นลายเส้นแบบกว้างว่า “การ์ตูน” ไม่ว่าจะป็นหนังสือหรือหนัง ก็เรียกว่า “การ์ตูน” แบบรวมๆ แตกต่างกับการใช้ศัพท์แบบตะวันตกซึ่งเรียกหนังสือการ์ตูนว่า “คอมิกส์” (Comics) และเรียกหนังการ์ตูนว่า “แอนิเมชัน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมชั่น” (Animation) ขณะที่ญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า “มังงะ” (Manga) และเรียกหนังสือการ์ตูนว่า “อนิเมะ” (Anime)

ในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ที่มีการฉายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์

ย้อนกลับไปว่าภาพวาดลายเส้นของมนุษย์ยุคโบราณในถ้ำเป็น “การ์ตูน” ก็อาจเป็นการเรียกแบบกว้างเกินไป ในมุมมองของผู้ศึกษาเรื่องราวของการ์ตูนอย่างนายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (เป็นจิตแพทย์และนักเขียน ด้านจิตเวชแล้ว ยังเป็นนักเขียนและคอลัมนิสต์ให้สิ่งพิมพ์ และเว็บไซต์หลายแห่ง) มองว่า ความหมายของ “การ์ตูน” ที่แท้จริงนั้นควรหมายถึง “ลายเส้นที่แสดงเรื่องราวได้และถูกนำไปเผยแพร่หรือแจกจ่ายในที่สาธารณะ” ขณะที่ลายเส้นของมนุษย์ยุคโบราณที่จารึกในผนังถ้ำ หรือบันทึกที่เป็นลายเส้นในเอกสารหรือเสาแบบ โรมันเป็นผลงานที่ไม่ได้เผยแพร่ไปสู่สาธารณะหรือเข้าถึงผู้อ่านโดยทั่วไป ผู้คนที่ต้องการชมก็ต้องเดินทางไปดูในสถานที่เฉพาะเจาะจง บางกรณีสถานที่ซึ่งปรากฏลายเส้นยังไม่เปิดให้เป็นสาธารณะด้วยซ้ำ

เป็นเหตุผลให้การดูการ์ตูนปัจจุบันจะพบได้จากหนังสือ, หนังสือพิมพ์, โปสเตอร์, ภาพยนตร์ เป็นต้น การ์ตูนเริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงเรเนซองส์ ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มีการคัดทำมาจากภาษาอิตาเลียน **catone** ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ และ ในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบเฟรสโก (ขั้นตอนการทำงานวาดภาพเฟรสโกเริ่มต้นจากการวาดภาพลายเส้นขนาดเท่าคนจริงที่เรียกว่าภาพ 'การ์ตูน' จากนั้นภาพการ์ตูนจะถูกลอกกลายลงบนพื้นปูนเปียกซึ่งฉาบไว้บนกำแพงอิฐที่เตรียมไว้อย่างดี)

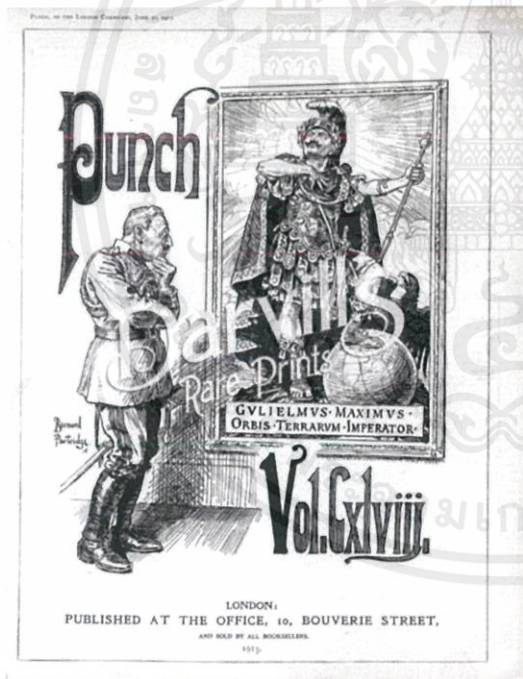
การ์ตูนฝรั่ง โดยเริ่มต้น ที่ ยุโรป สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยมีการค้นพบ ภาพร่างของการ์ตูนของ วิลเลียม โฮการ์ต นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี 1843 นิตยสาร **Punch** ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของจอห์น ลีช และถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วย ซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆอย่าง เยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆด้วย ในปี 1884 ก็เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วย ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆ ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ในสหรัฐฯ ก็มีการ์ตูนตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวขำขันเป็นหลัก ในปี 1929 ดิน ดิน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ซึ่งตีพิมพ์ลงสีขาวดำในขณะนั้น ส่วนการ์ตูนภาพสีนั้น ก็เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐฯ และ **The Funnies** ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น คนทั่วโลกก็ปั่นป่วน สังคมก็เริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น และในปัจจุบันนั้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การ์ตูนฝรั่งก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น และมีการให้ทุนการศึกษาในการพัฒนาด้านการ์ตูนอีกด้วยในปี 1980

ภาพที่ 4 Ally Sloper's Half Holiday เป็นการ์ตูนประจำสัปดาห์ที่ตีพิมพ์โดย Dalziel Brothers ตั้งแต่วันที่ 3 พฤษภาคม ค.ศ. 1884 มีหน้ายาวแปดหน้าและพิมพ์เป็นขาวดำขนาดแท็บลอยด์และราคาที่เพนนี มีการอ้างสิทธิ์ว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ได้รับการตั้งชื่อตามและมีตัวละครปกติ

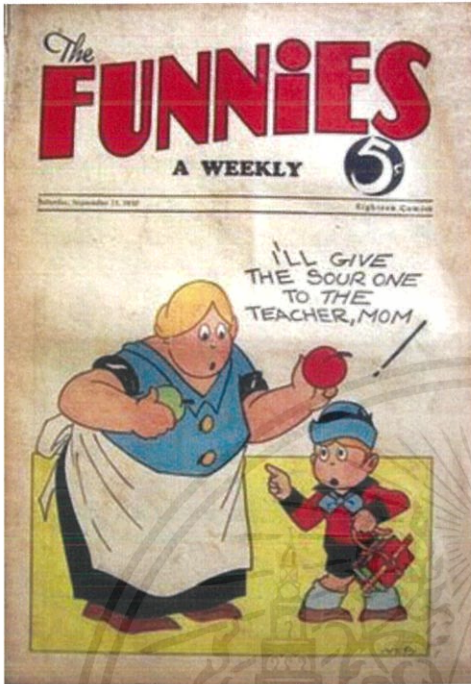
[Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Ally_Sloper%27s_Half_Holiday



ภาพที่ 5 นิตยสาร Punch นิตยสารตลกเสียดสีสังคมอังกฤษนี้ก่อตั้งมาแต่ปี 1841 เพิ่งปิดตัวลงไปในปี 2002 นี้เอง และอย่างที่ทราบกัน รัชกาลที่ 6 ทรงเป็นนักเรียนเก่าอังกฤษ ดังนั้นย่อมทรงรู้จักนิตยสารนี้ดี ไม่เพียงเท่านั้น เมื่อเสด็จกลับมาอยู่สยาม ยังทรงรับนิตยสารนี้อยู่

[Online]. Available: <http://www.darvillsrareprints.com/Punch%20Cartoons%201915%2005.htm>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 The Funnies เป็นหนังสือการ์ตูนชุดแรกในรอบทศวรรษที่ 1920 เป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรก

[Online]. Available: <https://comicbookplus.com/?cid=1418>

การ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ(manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่ง มังงะนั้น ก็เป็นการนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน ซึ่งคำว่ามังงะ นั้นก็แปลตรงๆว่า ความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือโอคุไซ มังงะ ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ จิงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน 12 ท่าน ซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐและญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตลต์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพ อุกิโยเอะไม่มีนั้นมารวมกันเป็น มังงะหรือ การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และการ์ตูนญี่ปุ่น ก็เป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากที่รัฐบาลสั่งยกเลิก การคว่ำบาตรสื่อต่างๆ ซึ่งมังงะในยุคแรกๆนั้น จะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ก็เป็นผู้ที่พัฒนการ์ตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า ปรมจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น และนักเขียนการ์ตูนยุคหลังๆก็ได้พัฒนาแนวคิดของ เนื้อเรื่องไป สร้างสรร จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบ และความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



และมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย(อย่างเช่นเรื่อง วิช เป็นต้น)

ภาพที่ 7 **อุคิโยเอะ Ukiyo-e** เริ่มมีในศตวรรษที่ 18 โดยมีศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น ฮิซิกาวา โมโร โนะบุ, ชูซูกิ ฮารุ โนะบุ และคิตะกาวา อูตะมะ โระ จากงานพิมพ์ภาพเหมือนบุคคลของพวกเขา, โทซุไซซาราคู จากงานภาพพิมพ์ อุคิโยเอะ เริ่มถูกจัดว่าเป็นงานศิลปะในศตวรรษที่ 20 โดยก่อนหน้านี้มันถูกจัดว่าเป็นงานเพื่อการบันเทิงเท่านั้น

[Online].Available:<https://www.talonjapan.com/%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%9E%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B8%9E%E0%B9%8C%E0%B8%AD%E0%B8%B8%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%B0/>

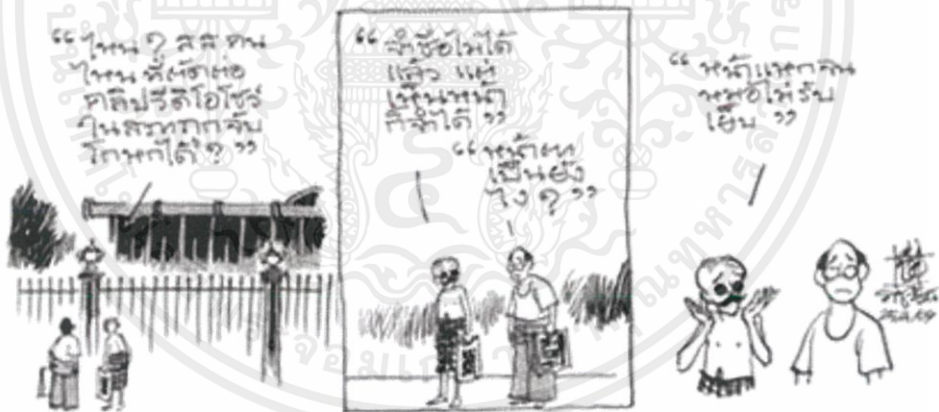
การ์ตูนไทย ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากงานภาพวาดบนกำแพงตามวัดต่างๆ หลังจากประเทศไทยเรา เริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง การ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพ โดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง ในปีพ.ศ. 2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทย มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และ วารสาร โดยมี **เหม เวชกร** และ **จุก เบี้ยวสกุล** เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มีการตีพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นการ์ตูนแนวสยองขวัญ ตามด้วย การ์ตูนแก๊กเน้นตลก อย่าง **ขายหัวเราะ** **มหาสนุก** **หนูจ๋า** และ **เบบี๋** ที่ยังคงขายดีจนถึงปัจจุบัน ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไตส์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้น มาจากนิตยสาร**ไทยคอมิค** ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยที่ทำท่าจะฝืนฝืนออกก็เริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้น ในสไตส์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น **การ์ตูนแปลงจากวรรณคดี** บุคคลสำคัญ ,**Joe-theSeacret Agent** ,**มิด13**,การ์ตูนเสนอมุมมองใหม่ๆอย่าง **HeSheIt**, **นายหัวแดง** วมไปถึง การ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่อง**พระมหาชนกและคุณทองแดง**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 การ์ตูนการเมือง ผลงานการ์ตูน ของเจี๊ย ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ

[Online].Available:<http://chenminmin4.blogspot.com/2006/08/blog-post.html>



ภาพที่ 9 การ์ตูนการเมือง ชัย ราชวัตร กับคอลัมน์ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ

[Online].Available:http://119.46.166.126/self_all/selfaccess12/m6/710/lesson1/lesson1.php

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 นิยายภาพ ผลงานครูเหม เวชกร ศิลปินและจิตรกรชาวไทย ที่มีผลงานเด่นแนวเหมือนจริง เช่น ภาพจิตรชุดวรรณคดีไทย, นางงามในวรรณคดี, ชีวประวัติสุนทรภู่, ภาพประวัติศาสตร์ไทย, ราชาราชและกาก็ และพระลอภาพจิตร เป็นต้น

[Online]. Available: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=176013.0>



ภาพที่ 11 จุก เบี้ยวสกุล (จุกศักดิ์ อมรเวช) เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในช่วงสมัย พ.ศ. 2490 ถึง

2500 [Online]. Available: <https://www.gotoknow.org/posts/297539>

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการ์ตูนถูกมองว่าเป็นงานศิลปะสิ่งพิมพ์เป็นส่วนมากทั้งๆที่ต้นกำเนิดของการ์ตูนก็ใช้หลักการเดียวกับงานจิตรกรรม ทักษะศิลป์จิตรกรรมได้แก่ จุก เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ส่งผลให้ตัวข้าพเจ้า ต้องการนำเสนอการ์ตูน ในรูปแบบงานจิตรกรรม กึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ผสมวิธีการถ่ายทอดการแสดงอารมณ์ (Expressive) เพื่อสร้างให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นเป็นประสบการณ์ที่รับรู้ถึงการ์ตูนในอีกรูปแบบหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อแสดงถึงรูปแบบการแสดงออกของการ์ตูนผ่านคุณลักษณะของมวลสี นำมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ในรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ผสมวิธีการถ่ายทอดการแสดงอารมณ์ (Expressive) ผสมผสานเทคนิคการวาดภาพเรขาคณิต ผสมผสานเทคนิคการวาดภาพเรขาคณิต เพื่อสร้างให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นเป็นประสบการณ์ที่รับรู้ถึงการ์ตูนในอีกรูปแบบหนึ่ง

1.2.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากงานศิลปกรรมที่มีเทคนิควิธีการ ในการเขียนโดยใช้ฝีแปรงแทนค่าความเป็น การ์ตูน ที่ใช้ การถมดำ การใช้เส้นสปีด การตัดเส้น การติดสกรีน โทนหรือเพนท์แสงเงาส่งสร้างมิติ และความเคลื่อนไหวที่ข้าพเจ้าสนใจ

1.2.3 เพื่อค้นหาเทคนิควิธีการทางจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อ เช่นการร่วมตัวของสี ด้วยการใช้นิเทศน์ ปาด ป้าย การเบลอลงเข้าหากัน และลักษณะพื้นผิว รวมไปถึงผลของค่าน้ำหนักของสี การรวมตัวและการกระจายออกของสีทำให้เกิดประกายสีพุ่งออกไปในทิศทางต่าง ๆ หรือการผสมวิธีการหลาย ๆ วิธีการด้วยกัน ซึ่งเป็นการสร้างภาษาจิตรกรรมและแทนค่าความรู้สึกได้ตอบกับเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 เนื้อหา ต้องการนำเสนอการ์ตูนในรูปแบบของทัศนธาตุทางจิตรกรรม ผ่านงานกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ผสมวิธีการถ่ายทอดการแสดงอารมณ์ (Expressive)

1.3.2 แนวทางการสร้างสรรค์เป็น จิตรกรรมในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ผสมลักษณะการถ่ายทอดอารมณ์ (Expression)

1.3.3 กรรมวิธี จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ

1.3.4 จำนวนผลงานมี 2 ชิ้น



4.1 ขนาด 200 x 150 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.2 ขนาด 200 x 150 เซนติเมตร

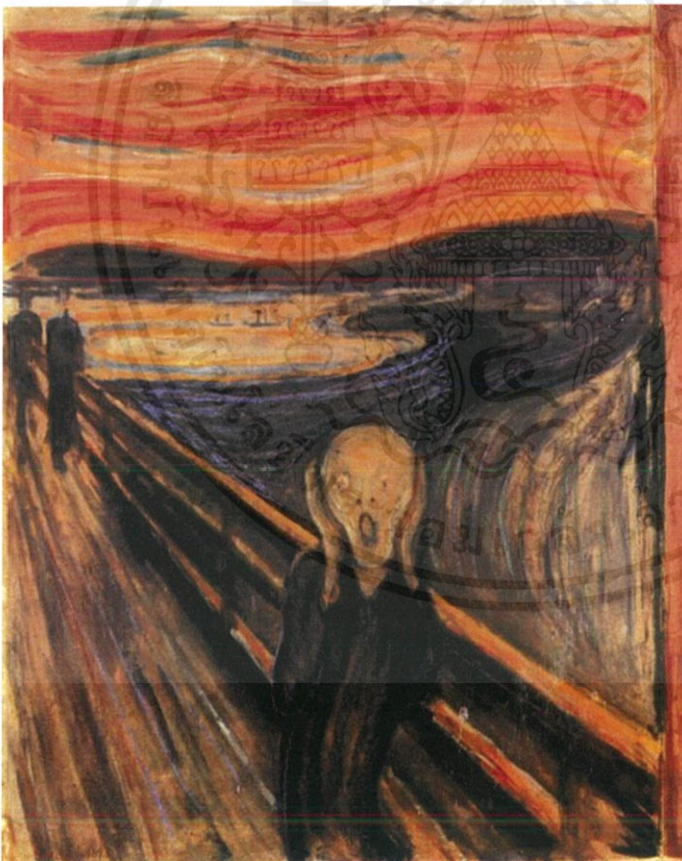


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

งานจิตรกรรม เป็นสื่อความหมายภาพบนพื้นผิวแบนราบ 2 มิติโดยใช้สีๆเดียวหรือหลายๆสี ผสมกับทัศนธาตุ (Visual Elements) ต่างในทางศิลปะมาประกอบสร้างด้วยกัน สีมีความสำคัญอย่างยิ่งในงานจิตรกรรม มนุษย์ทุกคนมีความรู้สึกและรับรู้ต่อสีแตกต่างกัน แต่ก็มีโครงสร้างทางอารมณ์ร่วมกันอยู่ในทางจิตวิทยา สีแสดงอารมณ์ต่างๆเป็นสัญลักษณ์ เช่นสีที่มีค้ำกับสีที่สว่างสดใสให้ผลทางจิตวิทยาแตกต่างกัน สีส้มให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนานแต่เมื่ออยู่ในอีกสถานะหนึ่ง เช่น ยามเย็นใกล้ค่ำที่มีสีส้มเพลิงจ้า ตัวอย่างเช่นงานจิตรกรรมชื่อ **The Scream** หรือ **เสียงกรี๊ดร้อง** ของ **Edvard Munch** (เอ็ดวาร์ด มุงก์) ศิลปินชาวนอร์เวย์ อาจให้ผลถึงความน่ากลัว อึดอัด บีบคั้น ต่อผู้ดูงาน ดังตัวอย่างนี้จะเห็นว่าโครงสร้างทางอารมณ์ของมนุษย์จะสัมพันธ์ความรู้สึกร่วมกันของสีได้ทันทีเมื่อเห็นไม่ว่าจะเป็นจากธรรมชาติก็ดีหรือสีที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของศิลปิน



ภาพที่ 12 ศิลปินชื่อ **Edvard Munch** (เอ็ดวาร์ด มุงก์) ผลงานชื่อ **The Scream** หรือ **เสียงกรี๊ดร้อง** ปีที่
ทำ ค.ศ.1893 เทคนิค Oil, tempera,
pastel and crayon on cardboard
ขนาด 91 x 73.5 cm.

[Online].Available:<https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ในช่วงชีวิตที่ดำเนินไปแต่ละวัน มนุษย์ต่างซึมซับสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่รอบตัว ทั้งในสังคมสภาพแวดล้อมและสื่อ สันนิษฐานว่ามีความสำคัญและผูกพันกับมนุษย์มาเป็นเวลาช้านานแล้วและมีบทบาทต่อวิวัฒนาการทางด้านจิตรกรรมตั้งแต่มนุษย์รู้จักบันทึกเหตุการณ์ และสิ่งต่างๆที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของเขาทั้งทางกายภาพ (Physical) และทางด้านจิตวิทยา (Psychology) โดยใช้สีเพื่อสื่อทัศนคติและเจตนาอารมณ์ของตน มนุษย์ถ้าวาดภาพสัตว์นานาชนิด ด้วยการใช้ความทรงจำจากประสบการณ์ และความจำักของสิ่งที่หาได้ในยุคนั้นซึ่งได้แก่สิ่งที่มาจากแร่ธาตุ เช่น ดิน เปลือกไม้ เขม่าไฟ ครั้นวิวัฒนาการเจริญก้าวหน้าผ่านยุคสมัย เข้าสู่ยุควิทยาศาสตร์การคิดค้น การผลิตสีและประเภทของสีได้ตอบสนองให้ศิลปินเลือกใช้สีตามเทคนิคและความถนัดของตน ศิลปินที่ขึ้นชื่อว่าเป็นเจ้าแห่งการใช้สี มีหลายคนเช่นรูเบนส์ (Rubens) ศิลปินชาวเฟลมิช แห่งยุคบารอก (Baroque) ใน ศตวรรษที่ 17 เดลาครัวซ์ (Delacroix) ศิลปินฝรั่งเศสกลุ่มโรแมนติก ช่วงปลายศตวรรษที่ 18 และช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ทั้งสองท่าน เน้นงานสร้างสรรค์ จิตรกรรม ในเรื่องสี น้ำหนักของสีและฝีแปรงเป็นสำคัญ ต่อมาในศตวรรษที่ 19 และ 20 ซึ่งเป็นยุคของศิลปะสมัยใหม่มีศิลปะรูปแบบต่างๆ หลากหลายกลุ่ม ต่างมีความคิด รูปแบบตลอดจนเทคนิค วิธีการแปลกใหม่คลี่คลายพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเห็นจากวิวัฒนาการดังนี้

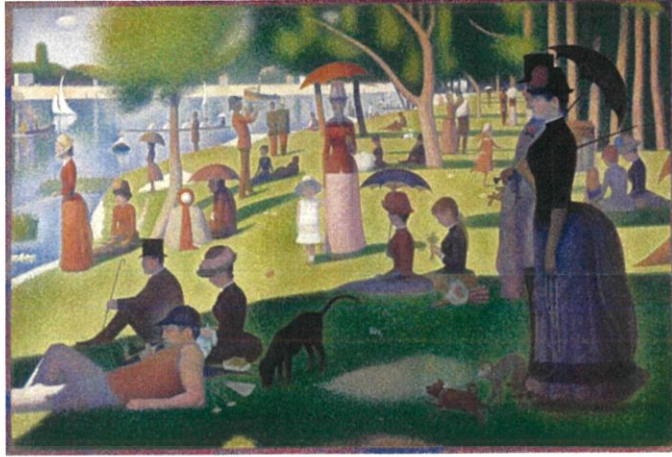


ภาพที่ 13 ศิลปินชื่อ Claude Monet (โกลด มอแน) ผลงานชื่อ Water Lilies ปีที่ทำ 1840–1926

เทคนิค Oil on canvas. [Online]. Available: <https://siamstreetnerds.com/2019/05/08/>

โมนेट (Monet) ศิลปินยุคอิมเพรสชันนิสม์ ใช้ความรู้ตามแนวทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ของเชอเพลเวิล ซึ่งเป็นทฤษฎีทางฟิสิกส์ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับสีรุ้งมาป้ายประสานสัมพันธ์กัน โมนेटมีความเข้าใจเรื่องสีทำให้เขียนภาพกลางแจ้งของเขาสามารถแยกแยะสีต่างๆที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติอย่างแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ศิลปินชื่อ **Georges Pierre Seurat (ฌอร์ฌ-ปีแยร์ เซอรา)** ผลงานชื่อ **A Sunday**

Afternoon on the Island of La Grande Jatte.

ปีที่ทำ 1884 – 1886

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 207.6 x 308 cm.

[Online].Available:<https://www.1st-art-gallery.com/Georges-Seurat-2/A-Sunday-Afternoon-On-The-Island-Of-La-Grande-Jatte.html>

เซอราต์ (Seurat) ศิลปินกลุ่ม นีโออิมเพรสชันนิสม์ เขาใช้วิธีเขียนโดยแต้มป้ายสีสดใสต่างๆ ไว้เคียงข้างกันบนผืนผ้าใบขาวทำให้สีต่างๆถูกผสมในม่านตาของผู้ดูวิธีนี้ทำให้เกิดความรู้สึกสั่นสะเทือนของแสงและรู้สึกเคลื่อนไหว วิธีการของพวกนีโอ อิมเพรสชันนิสม์ มีความเป็นวิทยาศาสตร์มากกว่ากลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ งานของศิลปินกลุ่มนี้มักจะเสกซ์ภาพเป็นน้ำหนักด้วยดินสอด่านเพื่อเป็นการวางแผนการใช้คู่สีในบริเวณที่สว่างและมีผลงานเหมือนการทำวิจัยเรื่องมิติ สีกลุ่มโทนร้อนเย็นการตัดกันของสี ความจัดของสี งานของเซอราต์ แสดงให้เห็นคุณค่าของพุทธิปัญญา (Intellectual Value) ของศิลปินด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ศิลปินชื่อ Paul Cezanne (ปอล เซซาน) ผลงานชื่อ Montagne Sainte – Victoire ปีที่ทำ 1839–1906 เทคนิค Oil on canvas ขนาด 70 x 92 in.

เซซาน ศิลปินโพสอิมเพรสชันนิสม์ใช้วิธีการเขียนสีใหม่ด้วยวิธีป้ายทับซ้อนกันจนเป็นรูปทรง ปริมาตร

[Online].Available:[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%84%E0%B8%9F%E0%B8%A5%E0%B9%8C:Montagne Sainte-Victoire, par Paul C%C3%A9zanne_108.jpg](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%84%E0%B8%9F%E0%B8%A5%E0%B9%8C:Montagne_Sainte-Victoire,_par_Paul_C%C3%A9zanne_108.jpg)



ภาพที่ 16 ศิลปินชื่อ Vincent van gogh (วินเซนต์ แวน โก๊ะ) ผลงานชื่อ Wheatfield with Cypresses ปีที่ทำ 1889

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 73.7 x 92.1 cm.

แวนก็อก ศิลปินโพสอิมเพรสชันนิสม์ใช้วิธีการเขียนสีที่แสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ภายใน สดและรุนแรงด้วยสีแปร่งจึงให้อิทธิพลต่อศิลปินกลุ่มเอ็กเพรสชันนิสม์ในภายหลัง

[Online].Available:<https://today.line.me/th/pc/article/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



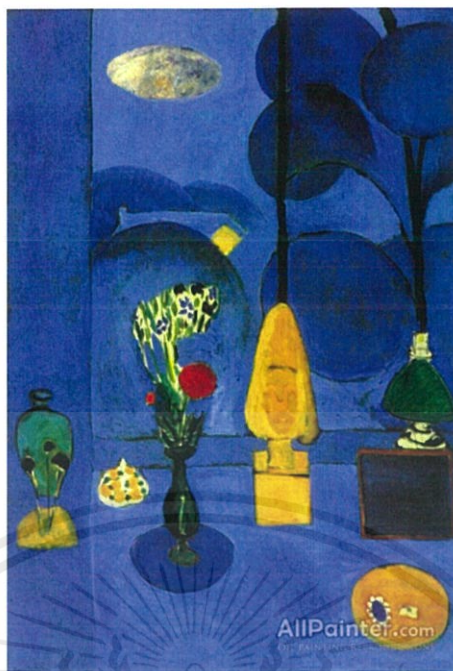
ภาพที่ 17 ศิลปินชื่อ Paul Gauguin(ปอล โกแก็ง) ผลงานชื่อ Where do we come from? Who are we? Where are we going? ปีที่ทำ 1897

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 139 x 375 cm.

โกแก็ง ศิลปิน โปสอิมเพรสชันนิสม์เขียนภาพแบนสองมิติ ใช้วิธีการสังเคราะห์สีขึ้นมาไม่ใช่สีจากธรรมชาติโดยตรง มีความเป็นลวดลายงานของเขาไปให้อิทธิพลต่อพวกอาร์ตนูโวมาก

[Online]. Available: <https://smarthistory.org/gauguin-where-do-we-come-from-what-are-we-where-are-we-going/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 ศิลปินชื่อ **Henri Matisse (อ็องรี มาติส)** ผลงานชื่อ **The Blue Window** ปีที่ทำ 1913

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 131 x 90 cm.

มีทิสต์ (Matisse) ศิลปินกลุ่มโฟวิสต์ (Fauvist) ใช้สีตัดกันอย่างรุนแรง ไม่คำนึงถึงความถูกต้องสีที่ใช้แสดงความรู้สึกของศิลปิน (Subjective Colour) ศิลปินกลุ่มนี้ใช้สีตามความพอใจของตนเองเป็นหลักกลุ่มโฟวิสต์ไปให้อิทธิพลดีต่อพวกเอกเพรสชันนิสม์ที่จะตามมาภายหลัง

[Online]. Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Henri_Matisse,_1913,_La_glace_sans_tain_\(The_Blue_Window\),_oil_on_canvas,_130.8_x_90.5_cm,_Museum_of_Modern_Art.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Henri_Matisse,_1913,_La_glace_sans_tain_(The_Blue_Window),_oil_on_canvas,_130.8_x_90.5_cm,_Museum_of_Modern_Art.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 ศิลปินชื่อ **Pablo Picasso**(ปาโบล ปีกาโซ)ผลงานชื่อ **Guernica**(เกอร์นิกา) ปีที่ทำ 1937

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 349.3 x 776.6 cm.

ปีกาโซ (Picasso) ศิลปินยุคคิวบิสม์ แรกๆเขาใช้สีแบบเกรงค์ (Monochrome) คือใช้สีในโทนเดียว ซึ่งเป็นลักษณะคิวบิสม์แบบวิเคราะห์ (Analytic Cubism) ต่อมาใช้วิธีแบบสังเคราะห์ (Synthetic Cubism) โดยผสมผสานเทคนิคปิดปะและใช้สีทันสมัย จุดมุ่งหมายของเขาคือต้องการให้สีมีลักษณะเด่นออกมา [Online].Available:<https://artmo.com/th/2019/07/madrid-museo-reina-sofia-permanent-collection/>



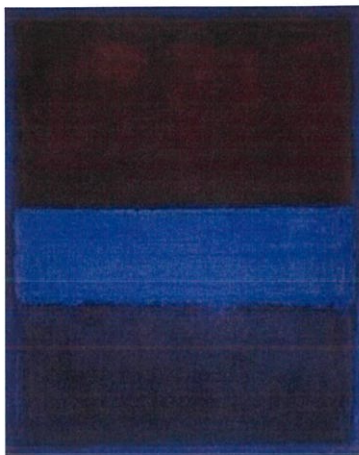
ภาพที่ 20 ศิลปินชื่อ **Wassily Kandinsky** (วาซีลี กันดินสกี) ผลงานชื่อ **Landscape with Factory Chimney** ปีที่ทำ 1910

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 66.2 x 82 cm.

กานดินสกี (Kandinsky) ศิลปินนามธรรม แรกๆเขาใช้สีแทนดนตรีหรือบทเพลงและได้อธิบายความหมายของสีต่างๆแทนเสียงเครื่องดนตรีแต่ละชนิด ต่อมาภายหลังสีไม่แสดงอารมณ์ใดๆแต่แสดงเรื่องความคิดมากกว่า

[Online].Available:<https://brainly.co.id/tugas/839081>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 21 ศิลปินชื่อ Mark Rothko(มาร์ก รอทโก) ผลงานชื่อ No. 61 (Rust and Blue) ปีที่ทำ 1953

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 292.74 x 233.68 cm.

ร็อทโก (Rothko) ศิลปินกลุ่มคัดเลอร์พีวด์ ชาวอเมริกันผลงานของเขานั้นเรื่องสีโดยเฉพาะลักษณะของแผ่นสีคล้ายมีแสงสว่างอยู่ใต้พื้นสีด้วยวิธีเขียนขี้สีแปร่งซ้อนทับกันของสีสองสีทำให้เมื่อให้สายตามองสักพักจะเห็นปรากฏการณ์ของสีโดยสร้างความสับสนเหมือนประสาทตาของเราทำให้มองดูคล้ายเคลื่อนไหวเป็นคลื่นราวกับมีลมพัดอยู่ภายใน นักวิจารณ์บางคนเรียกงานของเขาว่า

Poetic Painting [Online]. Available: <https://blog.singularart.com/en/2019/08/22/no-61-rust-and-blue-and-rothkos-signature-multiform-style/>

สีในงานศิลปะปัจจุบัน ศิลปะปัจจุบันก้าวพ้นยุคสมัยใหม่มาโดยบางทฤษฎีถือตั้งแต่หมดยุคของการใช้คำว่าลัทธิ (ism) ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่ปีอ็อป อาร์ต (Pop Art) เป็นต้นมาซึ่งเทคนิคการใช้สีก็ถูกวิวัฒนาการควบคู่กันมา ยุคสมัยนี้มีการใช้สีเคมีสีที่ผลิตโดยกระบวนการจากเม็ดพลาสติก เช่น สีอะคริลิก ซึ่งบางสีใส่สารเรืองแสง สามารถสร้างผิววิหับาง หนา หรือผสมวัสดุทำให้เกาะติดผิวมีความสนุกในการสร้างงานมากขึ้น และสอดคล้องกับแนวคิดประชานิยม เนื่องจากโลกเข้าสู่กระบวนการผลิตเต็มรูปแบบ ศิลปะอย่างป๊อปอาร์ตที่เข้าถึงคนธรรมดาสามัญได้ง่าย จึงได้รับความนิยมอย่างมาก เมื่อศิลปินถูกดึงเข้าสู่ระบบธุรกิจการค้าศิลปะ ศิลปินระลอกหลังจึงต่อต้านวัตถุนิยม ศิลปะ ปฏิเสธการซื้อขาย จึงเกิดศิลปะนอกพิพิธภัณฑสถานศิลปะ นับตั้งแต่เพอร์ฟอรั่มอาร์ต (Performance Art) ศิลปะพรอสเซส (Processes Art) ภูมิศิลป์ (Earth Art) ศิลปะแนวคิด (Conceptual Art) เป็นต้น แต่ในที่สุดงานจิตรกรรมก็ถูกนำกลับมานิยมอีกครั้งในช่วงยุค 80s โดยศิลปินรุ่นใหม่ชาวเยอรมัน จอร์จ บาเซลติก (Georg Bazalic) งานจิตรกรรมของเขาแปลกประหลาดราวกับถ้ำค้างคาว เมื่อมันถูกติดตั้งในห้องแสดง ภาพทั้งหมดเป็นภาพกลับหัว (up side down) และมีวิธีเขียนที่แปร่งที่รุนแรงแบบศิลปินเยอรมันยุคก่อน ลักษณะผลงานของเขาจึงถูกเรียกว่าเยอรมันนีโอเอ็กเพรสชันนิสม์ (Germomn Neo-Expressionism) และจิตรกรรมในหอศิลป์ก็กลับขึ้นมาผงาดอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากหลายสิบปีของคำกล่าวที่จัดด์ (Donald Judd) ศิลปินมินิมอลกล่าวไว้ว่า “จิตรกรรมได้ตายไปแล้ว”



ภาพที่ 22 ศิลปินชื่อ **Georg Baselitz** ผลงานชื่อ **Where is the Yellow Milkjug, Mrs Bird** ปีที่ทำ 1989

เทคนิค Oil on canvas ขนาด 250.4 x 250.5 x 5.5 cm.

ตัวอย่างงานจิตรกรรมสมัยหลังโพสท์ - โมเดิร์น (Post – Postmodern)

[Online]. Available: <https://www.wikiart.org/en/georg-baselitz/where-is-the-yellow-milkjug-mrs-bird-1989>

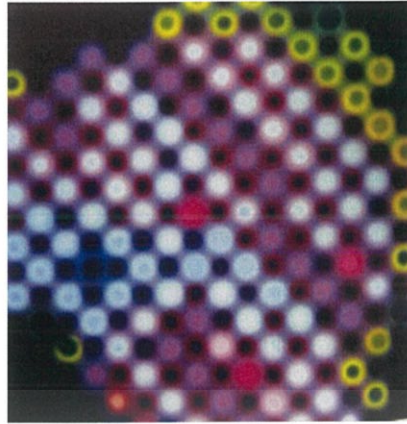


ภาพที่ 23 ศิลปินชื่อ **Li Shurui** ผลงานชื่อ **Lights No. 100** ปีที่ทำ 2009

เทคนิค Acrylic on canvas ขนาด 210 x 210 cm.

[Online]. Available: <https://www.candidmagazine.com/chinas-next-generation-9-artists-radar/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 ศิลปินชื่อ Li Shurui ผลงานชื่อ Lights No. 78 ปีที่ทำ 2009

เทคนิค Acrylic on canvas ขนาด 140 x 140 cm.

[Online].Available:<http://www.lishurui.com/publication/publication/>

Li Shurui ศิลปินจีนร่วมสมัยจีนรุ่นใหม่ หลีใช้เทคนิคการเขียนด้วยพ่นแอร์บรัชโดยมาจากจินตนาการในโลกเทคโนโลยี จุดของแสงไฟ แถบของแสงนีออน แสงของวัฒนธรรมยามค่ำคืนของจีน แม้จะเป็นจิตรกรรม 2 มิติแต่ผลของปฏิกิริยาโต้ตอบเมื่อมองดูงานของหลี คล้ายกับที่เราได้ยืนอยู่ท่ามกลางห้องแสดงงานของ แดน ฟลาวิน (Dan Flavin) เพราะพลังของสีจากงานจิตรกรรมของหลีสร้างความรู้สึกต่อมิติของการลวงตา (optical-illusionary) อย่างยิ่ง แม้ว่าจะเป็นเพียงจิตรกรรม 2 มิติ

2.2 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูน

2.2.1 การ์ตูน การ์ตูนเป็นคำเรียกของภาพวาดซึ่งถูกตัดทอนหรือตัดแปลงจากความเป็นจริง โดยมีจินตนาการความคิดของผู้วาดเป็นตัวกำหนด(การจำลองภาพจากความคิด)มีการสื่อสารความหมาย ล้อเลียน ถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดของผู้วาดออกมา แต่อีกหนึ่งความหมายของการ์ตูนคือคำว่าคอมมิค (อเมริกา,ยุโรป) หรือ มังงะ (ญี่ปุ่น) เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องเป็นราวมีคำบรรยายมีบทสนทนาในแต่ละภาพลักษณะจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนไม่เน้นความจริงของกายวิภาคการ์ตูนถูกแบ่งตามลักษณะได้เป็น 2 แบบคือ

2.2.1.1 การ์ตูนภาพนิ่ง (STATIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ เป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง

2.2.1.2 การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (DYNAMIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงสรีลาอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

2.2.2 ประเภทของการ์ตูน แบ่งตามคุณประโยชน์ตามการใช้ภาพ

2.2.2.1 การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคล หรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านอ่านเกิดความสนใจมีความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่มีก็ได้

2.2.2.2 การ์ตูนฮาขำขัน (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก การ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียน เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย

2.2.2.3 การ์ตูนเรื่องยาว (Comicorserial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น และฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นนิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน จักร ๆ วงศ์ ๆ เป็นต้น

2.2.2.4 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อความอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการสอน

2.2.2.5 การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวมีการลำดับภาพ และเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์

2.2.3 การ์ตูนตะวันตก ถูกเรียกแทนในชื่อ Comic ซึ่งหมายถึงการ์ตูนช่องที่มีบอลลูนคำพูด มีการตีพิมพ์ออกมาเป็นเล่มการ์ตูนตะวันตกมุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายและเด็กวัยรุ่นก่อนเข้ามหาวิทยาลัย อาทิเช่น การ์์ฟิว สนูปี เป็นต้นส่วนใหญ่แล้วการ์ตูนที่เป็นที่นิยมคือ การ์ตูนแนวฮีโร่ ซึ่งมีต้นกำเนิดขึ้นมาเพื่อสร้างขวัญกำลังใจเป็นต้นแบบของคุณงามความดีให้กับผู้คน นิยมพิมพ์เป็นภาพสีมีการวาดสีระที่สมจริงเห็นมัดกล้ามเนื้อที่ชัดเจน (ตัดทอนรายละเอียดน้อย) ช่องบอลลูนคำพูดอัดแน่นไปด้วยบทสนทนาที่ค่อนข้างยาว บ้างก็ถึงขั้นเป็นย่อหน้า ตัวละครหนึ่งตัวสามารถมีรูปร่างหน้าตาได้หลากหลาย และ โลกเล่นได้ในหลาย Universe พร้อมกัน (Universe หมายถึงจักรวาลของการ์ตูน) ทำให้ตัวละครตัวเดียวมีหลายบทบาท ในจักรวาลหนึ่งอาจจะเป็นฮีโร่ ในอีกจักรวาลหนึ่งอาจจะเป็นตัวร้าย สาเหตุที่เป็นแบบนี้ก็เพราะทางค่ายการ์ตูนมีนักเขียนหลายคนอย่างค่าย Marvel หรือ DC นอกจากการ์ตูนแนวฮีโร่ก็มีการ์ตูนแนว Western หรือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ที่มีการสร้างมาจากภาพยนตร์ หรือถูกต่อยอดมาเป็นภาพยนตร์กับ TV ซึ่งี่ส์ด้วย เรื่องราวส่วนใหญ่จะถูกเล่าในช่วงระยะสั้น และไม่มีตีพิมพ์ผ่าน Magazine ภายหลังจากได้มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมมีเทคโนโลยีที่กว้างขึ้น เริ่มมีการสร้าง Web Comic เกิดขึ้น แนวเนื้อเรื่องมีความหลากหลายรวมไปถึงเขตพรมแดนของ Comic เริ่มกระจายไปสู่ผู้อ่านในทุกช่วงอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ปกสไปเดอร์แมนใน Universe ต่างๆ

[Online]. Available: <https://www.europosters.eu/canvas-print/spider-man-into-the-spider-verse-comic-cover-v52483>

2.2.4 การ์ตูนตะวันตก มีประวัติความเป็นมายาวนานในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วงสมัยศตวรรษที่ 12 จากภาพล้อเลียนลำดับชั้นพระผู้อาวโสะและบุคคลสำคัญ เขียนเป็นรูปสัตว์ลงบนม้วนกระดาษเนื้อหาที่ถูกเขียนลงไปเป็นเนื้อหาที่ทุกคนเข้าถึงได้ว่าเขียนถึงใครแต่ไม่สามารถเอาผิดได้ เนื่องจากใช้ภาพแทนของสัตว์ไม่ได้ใช้เป็นตัวบุคคลนั้น ๆ ลักษณะของฝ่าม้วนได้รับความนิยมแพร่หลาย เริ่มมีการขยายขอบเขตของเนื้อเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอจากภาพล้อเลียนมาเป็นการเล่าเรื่องภูตผีปีศาจ ดำเนินความเชื่อ ความสง่างามของผู้หญิง (เกอิชา) ชื่อเสียง ระบบนักรบ วีรกรรมของชาмуไร่ม้วนกระดาษนั้นมีข้อจำกัดในการแพร่หลายและเดิมที่เป็นของที่แพร่หลายกันอยู่แต่ในชนชั้นสูงจึงเริ่มมีการค้นหารูปแบบอื่นในการผลิตผลงานเพื่อให้เข้าสู่ทุกชนชั้นได้ง่ายขึ้น การจัดวางภาพในสมัยช่วงศตวรรษที่ 12 นั้นส่งผลต่อมาจนถึงการ์ตูนในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 26 การ์ตูนล้อเลียนคนและสัตว์ม้วนกระดาษ โอะคุไซ มังงะ

[Online]. Available: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5f/Chouju_1st_scroll-06.jpg/1628px-Chouju_1st_scroll-06.jpg

ในช่วงศตวรรษที่ 17 สมัยสงครามญี่ปุ่น เกาหลี จีน ญี่ปุ่น ได้รับความสามารถทำภาพพิมพ์เข้ามาจากการนำคนเกาหลีเข้ามาในประเทศสเปนเมื่อถึงยุคเอโดะซึ่งเป็นยุคที่บ้านเมืองค่อนข้างมีความสงบสุขนอกจากการพิมพ์ภาพแล้วก็ทำให้มีการพิมพ์ตำรา หรือผลงานชนิดอื่นเพิ่มขึ้น ภาพผลงานจะมีความเกี่ยวเนื่องกับ โรงน้ำชา โรงโสมเกอิชาเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะมีคนหลายชนชั้นรวมถึงศิลปิน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าไปเขียนภาพที่นั่น ภายหลังจากช่วงอุคิโยเอะคือโลกแห่งความสำราญและความสุขชั่วขณะ ได้มีการเกิดภาพพิมพ์สีเกิดขึ้น ภาพมีความหลุดพ้นออกไปจากชีวิตประจำวันที่ซ้ำซาก จากแรกเริ่มเป็นภาพประดับต่อมาเป็นภาพที่ถูกร้อยเรียงเข้าเป็นเล่มจนกลายเป็นสมุดภาพได้รับความนิยมเป็นอย่างมากความเฟื่องฟูจากการผลิตสมุดภาพสร้างฐานให้กับผู้คนที่เข้ามาเสพผลงาน อิทธิพลเหล่านี้ถูกส่งต่อมาถึงศิลปินในยุค โอะคุไซ โอะคุไซชื่อเรียกที่มาจากชื่อของบุคคลซึ่งเป็นต้นกำเนิดของคำว่ามังงะ โดยเกิดจากการที่ตัวของเขาเองเรียกผลงานว่ามังงะ ซึ่งแปลว่าภาพร่าง โดยผลงานของ โอะคุไซ ได้ให้อิทธิพลกับมังงะ ในเวลาต่อมา ชื่อเรียกมังงะถูกใช้เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น โดยตัว โอะคุไซเองไม่ได้วาดทิวทัศน์ หรือคนเพียงอย่างเดียวเขาได้วาด ชุนงะ ภาพที่เป็นเรื่องกามารมณ์มีการวาดภาพเหนือจริงคนสมสู่กับสัตว์ประหลาด และอื่นๆอีกมากมาย และทั้งหมดนั้นสืบทอดมาสู่ยุคสมัยปัจจุบัน มิซึกิ ชิเงรุ (19922 - 2015)เขียนเกี่ยวกับเรื่องของภูตผีปีศาจ ซึ่งสัตว์ประหลาดปีศาจเหล่านี้ทำให้ชีวิตประจำวันของเราไม่จืดชืด มีความแตกต่างออกไป มังงะญี่ปุ่นมักจะเขียนสะท้อนออกมาในรูปแบบของการอยู่ร่วมกับภูตผีเหล่านี้หลังจากนั้นได้เข้าสู่ยุค โทบะเอะ หนังสือเชือกผูก พิมพ์ด้วยบล็อกไม้สมัยเก่า เขาปลายศตวรรษที่ 18 การผลิตผลงานเหล่านี้เริ่มจริงจังมากขึ้น เริ่มแทรกตัวหนังสือมีการวิจารณ์ สะท้อนทัศนคติของคนเมืองที่มีต่อรัฐบาล (มีการแบนเกิดขึ้น) พรังพรูออกมาเป็นผลงานเชิงกระแสต่อต้านที่แม้จะถูกทำลายก็จะมีคนอื่นที่พร้อมใจจะผลิตขึ้นมาใหม่เพื่อแพร่หลายผลงานต่อไป การเปลี่ยนแปลงสำคัญของญี่ปุ่น คือยุคปฏิรูปเมจิในช่วงที่มีการถกเถียงกันเรื่องเปิดปิดประเทศ ทางญี่ปุ่นมองว่าตะวันตกมีอำนาจที่ญี่ปุ่นด้านทานไม่ได้จึงพยายามพัฒนาประเทศมีการรับวัฒนธรรมจากตะวันตกซึ่งส่งผลต่อการผลิตที่เกี่ยวกับการ์ตูนเริ่มมีระบบการพิมพ์แบบเป็นพิมพ์ และมีภาพวาดแทรกในหนังสือพิมพ์ ส่งต่อมาถึงนิตยสาร the japan punch ลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นยุคนั้นเริ่มมีการเอารายเส้นของตะวันตกผสมผสานเข้ามาเรียกได้ว่าเป็นการสะท้อนถึงการข้ามวัฒนธรรมอย่างชัดเจน เพราะญี่ปุ่นต้องการความทันสมัยต่าง ๆ จากทางตะวันตก



ภาพที่ 27 ภาพจากนิตยสาร The Japan Punch Yoko-Hama

1887.[online].Available:https://www.rarebook.com/pictures/88345_2.jpg?v=1526661487

ต้นศตวรรษที่ 20 นิตยสารเริ่มมีการ์ตูนสี่ช่อง มีการ์ตูนเป็นหน้าตามหนังสือพิมพ์ หลังจากนั้นเอาทั้งหมดมารวมเป็นเล่ม และเริ่มเกิดเป็นสำนักพิมพ์ที่พิมพ์การ์ตูน โดยเฉพาะออกมาเป็นแต่ละ สำนักเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิมพ์ ผู้คนต้องการผลงานเหล่านี้เป็นจำนวนมาก มีการได้รับการยอมรับจนบางครั้งการ์ตูนมี การกินพื้นที่แทบจะทั้งหมดของนิตยสารจนต้องแยกพิมพ์เป็นเล่มสำหรับการ์ตูน โดยเฉพาะออกมา ทางประเทศญี่ปุ่นได้มีการแลกเปลี่ยน รับและผสมผสานวัฒนธรรมด้านการ์ตูนจากทางตะวันตกอยู่ เสมอ ภาพเขียนการ์ตูนเริ่มมีการเขียนกล้านเนื้อที่มีสัดส่วนสมจริง มีลีลาที่ถูกต้องหลักชัดเจนมากขึ้น แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์หรือสไตล์ของมังงะ ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เท็ตสึเกะ โอซามุ ผู้เขียนเรื่อง Blackjack, Metropolis 2002, Lost world, Buddha ถือเป็นคนเผยแพร่ต้นแบบของมังงะ ในยุคปัจจุบัน โดยมีการข้ามข้อจำกัดของการ์ตูนแบบช่องสี่เหลี่ยมมากขึ้น มีการใช้เอฟเฟกต์เสียง โดยที่ท่าที่ไปมาจากการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังเป็นผู้บุกเบิกแอนิเมชัน การเขียนการ์ตูนดาวหวาน และการ์ตูนแนว โนะอิ (ปกติแล้วการ์ตูนมักจะมีตัวเอกเป็นผู้ชายคอยดำเนินเรื่อง โนะอิ เป็นการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นตัวละครผู้หญิงดำเนินเรื่อง) เริ่มเขียนมังงะแบบยาวจาก 5 เล่ม เป็น 10-20 เล่ม ขยายขอบเขตของมังงะออกไปทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่บนโลกสามารถถูกหยิบจับมาเขียนเป็นมังงะได้



ภาพที่ 28 หนังสือมังงะเรื่อง Astro Boy โดย เท็ตสึเกะ โอซามุ (1952-1968)

[online]. Available: <https://www.manga-online.co/manga/astro-boy-tetsuwan-atom/%e0%b8%95%e0%b8%ad%e0%b8%99%e0%b8%97%e0%b8%b5%e0%b9%88-1/?style=list>

มังงะ กลายมาเป็นวรรณกรรม ภายหลังได้รับการยอมรับจากทางตะวันตกแถบยุโรปอย่างมาก ก่อนที่อเมริกาจะยอมรับตามมา มังงะในยุคปัจจุบันมีการตีพิมพ์แพร่หลาย เป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ มีการตีพิมพ์ในแมกกาซีน ก่อนจะถูกนำมา มารวมเป็นเล่มเพื่อผลิตขาย มักตีพิมพ์ในรูปแบบ การ์ตูนขาวดำ ใช้คำพูดไม่มากคำในช่องบอลูนหนึ่งซึ่งแตกต่างออกไปจากคอมมิคของทางอเมริกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 การ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนตะวันออก ในยุคปัจจุบันการ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนตะวันออก มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและอิทธิพลซึ่งกันและกันอยู่เสมอ ทำให้รูปแบบการเขียนคอมิกของทั้งสองฝั่งมีส่วนผสมระหว่างกันและกันมากขึ้น การใช้สกรีนโทน ใช้สีในภาพ การเปลี่ยนแปลงทางด้านลายเส้น มังงะมีการเน้นกล้ามเนื้อชัดเจนมากขึ้นมีการเขียนภาพที่ไหลย่นเส้นสมจริงมากขึ้น หรืออย่างคอมิกที่มีการลดทอนรายละเอียดความซับซ้อนในการวาดลงมีการพิมพ์เป็นขาวดำ มีการนำประวัติศาสตร์ ประเพณีจากต่างชาติเข้ามาเขียนอย่างเรื่อง คาสปาร์โรห์ โดยที่ทั้งสองรูปแบบยังคงเอกลักษณ์ลายเส้นกลืนอายุ หรือวัฒนธรรมของตนเองเอาไว้เมื่อเห็นแล้วก็จะยังคงแยกออกได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 29 ภาพตัวอย่างการเปรียบเทียบลายเส้นการ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนตะวันออก
 .[online].Available: <https://www.mangaforever.net/621646/captain-america-the-end-parla-erik-larsen>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากนักเขียนการ์ตูน

ศิลปะเป็นสิ่งที่มีมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์แสดงออกทางความรู้สึก ความคิด และอารมณ์จากภาพที่ได้จากความจริงหรือจินตนาการที่คิดฝันขึ้นอย่างมีเจตนา โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจในเจตนาที่นั้น ซึ่งอยู่กับคนที่มองอยู่กับบุคคลว่าจะมองในมุมใดการแสดงออกของมนุษย์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะจึงเกิดจากมูลเหตุที่ว่ามนุษย์ได้รับรู้ในความงามของธรรมชาติที่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปแบบต่าง ๆ เช่น การวางองค์ประกอบ พื้นที่ว่าง พื้นผิว จังหวะ สีลา ฯลฯ ที่เป็นการนำเอาองค์ประกอบพื้นฐานมาใช้ในการจัดสร้างให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ โดยใช้วัสดุ สื่อและเทคนิคที่แตกต่างกันออกไปมนุษย์จะมีความชื่นชมในความงามที่สร้างขึ้นจนเกิดความพอใจภายในและประทับใจความเป็นศิลปะจึงต้องมีเกณฑ์ที่นำมาใช้ตัดสินความเป็นงานศิลปะหรือความงามในศิลปะ งานศิลปะนั้นได้นำเอามโนทัศน์และกระบวนการเข้าด้วยกัน มุ่งที่กระบวนการในการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นสิ่งสำคัญ ศิลปินที่ข้าพเจ้าหยิบยกเป็นศิลปินที่คิดว่าตรงกับความรู้สึก การเลือกที่มีมุมมองอารมณ์ต่าง ๆ ภายในงานเป็นเสน่ห์ของงานศิลปะ โดยความรู้สึกทางกายภาพและสิ่งที่สามารถรับรู้อารมณ์ที่ได้รับมาจากเส้นน้ำหนักแสงเงา งานของเขามีลักษณะเฉพาะตัวหรือที่เรียกว่าลายเส้นเป็นของตัวเอง



2.3.1 โคเฮย์ โฮริโคชิ Kōhei Horikoshi

Tenko: ได้รับรางวัล Akamaru Jump ถูกรื้อในปี 2007 **Boku no Hero:** ได้รับรางวัล Akamaru Jump ถูกรื้อในปี 2008 **Shinka Rhapsody:** ได้รับรางวัล Akamaru Jump ถูกรื้อในปี 2008
Oumagadoki Doubutsuen : เผยแพร่ใน จัมป์รายสัปดาห์ฉบับที่ 2, 2010
Uchu Shonen Bulge: Jump NEXT! ถูกรื้อในปี 2011 **Oumagadoki Zoo:** เผยแพร่ในจัมป์รายสัปดาห์ฉบับที่ 32, 2010 ถึงฉบับที่ 19, 2011 ได้รวมเล่ม 5 เล่ม **Barrage:** เผยแพร่ในจัมป์ราย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัปดาห์ฉบับที่ 25, 2012 ถึงฉบับที่ 41, 2012 ได้รวมเล่ม 2 เล่ม **My Hero Academia: เผยแพร่**
 ในฉบับรายสัปดาห์ฉบับที่ 32, 2014 อย่างต่อเนื่องและได้รวมเล่มประมาณ 26 เล่ม
 โสริโคชิ มีมังงะที่ชื่นชอบ ได้แก่ Naruto, One Piece, Akira, Tekkonkinkreet and Boys on the Run

เมื่อการ์ตูนเรื่อง Naruto จบลง โสริโคชิ เรียกมันว่าบทสรุปของการ์ตูนเรื่องที่ยิ่งใหญ่และยาวนานเท่าที่จับปลายมือมาเป็นการ์ตูนที่เขาชื่นชอบในวัยเด็กและเป็นแรงบันดาลใจให้เขาเขียน Boku no Hero Academia และเมื่อ my hero academia ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ในฉบับรายสัปดาห์ มาซาชิ คิชิโมโตะ ผู้เขียนนารูโตะได้มาแสดงความยินดีกับเขา

เรื่องย่อ การปรากฏตัวของ "อัตลักษณ์" ที่ค้นพบพลังพิเศษใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาโดย 80 เปอร์เซ็นต์ของมนุษย์มีความสามารถที่หลากหลายตั้งแต่การจัดการองค์ประกอบจนถึงการแปรรูป สิ่งนี้ทำให้คนที่เหลือของโลกที่เกิดมาแล้วไม่มีอัตลักษณ์หาได้ยากมาก อิซูกุ มิโคริยะก็เป็นบุคคลเช่นนั้น ตั้งแต่เขายังเป็นเด็กมัธยมต้นที่ทะเลาะทะยานไม่ต้องการอะไรมากไปกว่าการเป็นฮีโร่ ชะตากรรมที่ไม่ยุติธรรมของ อิซูกุ ทำให้เขาชื่นชมวีรบุรุษและจดบันทึกพวกเขาทุกครั้งที่ได้ แต่ดูเหมือนว่าการคงอยู่ของเขาได้ส่งผล อิซูกุได้พบกับฮีโร่อันดับหนึ่งและไอดอลส่วนตัวของเขา All Might All Might มีความสามารถพิเศษที่สามารถสืบทอดและเขาเลือกให้ Izuku เป็นผู้สืบทอดของเขา! หลังจากผ่านการฝึกฝนอย่างทรหดมาหลายเดือนอิซูกุก็ลงทะเบียนเรียนที่ UA High ซึ่งเป็นโรงเรียนมัธยมที่มีชื่อเสียงด้านโปรแกรมการฝึกอบรมฮีโร่ที่ยอดเยี่ยม ด้วยเพื่อนร่วมชั้นที่มีความแปลกประหลาด แต่มีความสามารถของเขาและภัยคุกคามที่ปรากฏขององค์กรชั่วร้ายในไม่ช้าอิซูกุจะได้เรียนรู้ว่าการเป็นฮีโร่จริงๆหมายถึงอะไร



2.3.2 ยูกิ ทาบาคะ Yūki Tabata

Grave Keeper HAKAMORI : ได้รับรางวัล **Tenkaichi Manga Award** วันที่ 31 สิงหาคม 2001

Blue Steady: ได้รับรางวัล **Rookie Manga Award June 2003** **XXX WITH NO NAME**: ได้รับรางวัล

Tezuka 2004 Garance : เปิดตัวมืออาชีพเผยแพร่ใน **Akamaru Jump** ฤดูหนาวปี 2005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Hungry Joker : เผยแพร่ใน โชเน็น Jump ฉบับที่ 37, 2011 **Black Clover** : เผยแพร่ใน Jump NEXT ปีญาหา 2, 2014 **Hungry Joker** : เผยแพร่ในจัมป์รายสัปดาห์ฉบับที่ 50, 2012 ถึงฉบับที่ 24, 2013 ได้รวบรวมเล่ม 3เล่ม **Black Clover** : เผยแพร่ในจัมป์รายสัปดาห์ฉบับที่ 12, 2015 อย่างต่อเนื่องและได้รวบรวมเล่มประมาณ 22 เล่ม

ก่อนที่จะมีการตีพิมพ์ตามลำดับของซีรีส์ ยูกิ ทาบาตะ ได้เขียนเรื่องในชื่อเดียวกันมาก่อนแล้ว เมื่อปี 2014 ถูกตีพิมพ์มาประมาณ 2 ครั้ง หลังจากนั้นถูกเขียนใหม่สำหรับการทำให้เป็นซีรีส์เรื่องยาวแต่ยังคงใช้รูปแบบเดิมคือการใช้ตัวละครเอก 2 ตัว

ได้รับความนิยมจากผู้อ่านชาวญี่ปุ่นได้ถูกดัดแปลงมาเป็นนวนิยายบรรจระหว่าง 8-10 บท ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างฉบับการ์ตูนรวมเล่มและฉบับนวนิยาย นวนิยายบางครั้งมีการแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นกับซีรีส์หลักนอกจากนี้ในฉบับนิยายยังมีการขยายเนื้อเรื่องของแต่ละตัวละครสำคัญ

เนื้อเรื่องย่อ ในอดีตมนุษย์นั้นเกือบถูกเทพอสูรทำลายล้างเผ่าพันธุ์แต่มีชายคนหนึ่งได้ปราบเทพอสูรเพื่อช่วยโลกไว้ได้ จากนั้นถูกเรียกว่าจักรพรรดิเวทมนตร์(รุ่นแรก)แล้วก่อตั้งอาณาจักรโคลเวอร์ขึ้นมาและกลายเป็นตำนาน หลังจากนั้น เวลาผ่านหลายยุคสมัยไปที่อาณาจักรโคลเวอร์มีการเหยียบชนชั้นกัน เวทมนตร์คือทุกสิ่ง ช่มเหงผู้อ่อนแอ จนปัจจุบันเด็กหนุ่ม 2 คนที่เป็นเด็กกำพร้าจากหมู่บ้านฮาจิที่เป็นแถบโลกที่ถูกทอดทิ้ง โดยทั้งคู่ชื่อว่า อัสดากับยูโน ทั้งคู่สนิทกันแตกต่างกันตรงที่อัสดาใช้เวทมนตร์ไม่ได้ แต่ยูโนนั้นใช้เวทมนตร์ได้อย่างชำนาญ แม้อัสดาจะใช้เวทมนตร์ไม่ได้แต่ก็ขยันหมั่นฝึกฝนมาโดยตลอด เมื่อทั้งคู่อายุได้ 15 ปี ในเดือนมีนาคมเหล่าเด็กที่อายุ 15 ปีของอาณาจักรโคลเวอร์เด็กจากทั่วประเทศมารวมกัน เพื่อเข้าร่วมพิธีรับกริมัวร์ หนังสือเวทมนตร์ที่เด็กทุกคนจะถูกเลือกเป็นเจ้าของ โดยตัวกริมัวร์ของอาณาจักรโคลเวอร์จะมีรูปดอกจิกบนตัวเล่มจะบ่งบอกถึงความเชื่อตรงความหวังและความรักผู้ที่ถูกเลือกจะได้รับการยอมรับเป็นจอมเวทย์อย่างเต็มตัว ซึ่งทุกคนที่เข้าร่วมนั้นจะถูกกริมัวร์เลือกกันคนละเล่ม ยูโนถูกเลือกโดยกริมัวร์โคลเวอร์ 4 แฉก ที่ว่าจักรพรรดิเวทมนตร์(รุ่นแรก)ได้รับซึ่งบ่งบอกถึงความโชคดี มีแต่อัสดาเพียงคนเดียวที่ไม่ได้รับเลือกหลังจากนั้นอัสดารู้สึกเสียใจที่ไม่ได้รับเลือกจึงตัดสินใจออกรัก 1 ปีแต่ว่ายูโนก็ถูกอดีตอัศวินเวทมนตร์ที่โจรหวังชิงกริมัวร์เอาไปขายให้นักสะสมแล้วอัสดาที่มาเห็นก็พยายามช่วยแต่สู้ไม่ไหวกับถูกทำร้ายอย่างง่ายคายกับโจรมาบอกว่าอัสดาไม่มีพลังเวทในตัวอัสดาก็หมดกำลังใจแต่ยูโนก็บอกว่าอัสดาคือคู่แข่งของตนอัสดาพอได้ยินที่มีกำลังใจก็ไม่ยอมแพ้แล้วทันใดนั้นมีกริมัวร์สีดำปริศนาที่สภาพเก่ามากลอยมาหาอัสดากับมีดาบสีดำออกมาจากกริมัวร์ โดยกริมัวร์เล่มนั้นมี 5 แฉกที่บ่งบอกถึงมีปีศาจอยู่ในนั้นแล้วอัสดาใช้ดาบฟันเวทช่วยยูโนได้สำเร็จ จากนั้นทั้งคู่ก็สาบานต่อว่าจะแข่งกันว่าใครได้เป็นจักรพรรดิเวทมนตร์ก่อนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลที่ได้รับจาก เซซาน คือ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้ความงามจากปฏิกิริยาของสีเป็นหลักสำคัญ กับการวางแผนในการจัดการกับผลงานและความ จับพลันในการแสดงออก ใช้วิธีการเขียนสีใหม่ด้วยวิธีป้ายทับซ้อนกันจนเป็นรูปทรงปริมาตร

อิทธิพลที่ได้รับจาก ยูจิ ทาบาตะ คือ การจัดวางองค์ประกอบ ทั้งเรื่องราวและสีสันในภาพ ให้เกิดความน่าสนใจจากความซับซ้อน โดยการใช้สีให้เกิดความหลากหลายจากการตัดกันของสีที่ต่างกัน ทำให้ภาพวาดเกิดความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

อิทธิพลที่ได้รับจาก โคเฮย์ โซริโคชิ คือ การใช้สีที่สดใสอย่างรุนแรง ทำให้สีดึงดูดสายตา และ ค่าน้ำหนักสีที่ใกล้เคียง ทำให้งานจิตรกรรมมีความน่าสนใจจากความสดใสของสี ซึ่งมีอิทธิพลต่อความรู้สึกสูง

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

เมื่อข้าพเจ้าได้ศึกษาและสังเกต การจัดองค์ประกอบของการ์ตูนมีความน่าสนใจบางอย่าง ข้าพเจ้าจึงมีแรงบันดาลใจอยากจะนำเสนอแทนค่าสิ่งต่าง ๆ ของการ์ตูนในรูปแบบที่ไม่ใช่สิ่งพิมพ์ จึงนำมาแทนค่าสิ่งต่าง ๆ จากรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็น เส้น ปากกา สกรีน โทนแทนค่าน้ำหนักที่เป็นสิ่งพิมพ์ สูงงานจิตรกรรม ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอความรู้สึกที่มีต่อการอ่านการ์ตูนและต้องการถ่ายทอดความรู้สึกให้ผู้เห็นผลงานรู้สึก นึกถึงฉากในการ์ตูนในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ให้ความรู้สึก ตื่นเต้น สนุกสนาน และเกิดความตื่นตะลึงทางอารมณ์ต่อผู้ชมด้วยการสร้างมิติในงานจิตรกรรม ด้วยวิธีการปาดป้ายทิศทางของที่แปร่งในแบบต่างๆ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อเรื่อง “ความรู้สึกจากการ์ตูนสู่อารมณ์ในงานจิตรกรรม” ข้าพเจ้าเริ่มต้นจากความชื่นชอบและสนใจใน การอ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีเรื่องราวที่น่าตื่นเต้น เหนือธรรมชาติ และแฝงไปด้วยความ มิตรภาพความพยายาม ข้าพเจ้าได้นำมุมมององค์ประกอบของของการ์ตูน นำมาสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงและสีสันที่สนุกสนานเพื่อนำเสนอภาพจินตนาการ นำมาสู่กระบวนการทางจิตรกรรมโดยผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์ ค้นหาแนวความคิด รูปแบบและเทคนิควิธีการ ให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะแสดงออก จึงกำหนดวางแผนขั้นตอนการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน ดังนี้

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

3.1.1 ภาพร่างชุดที่ 1

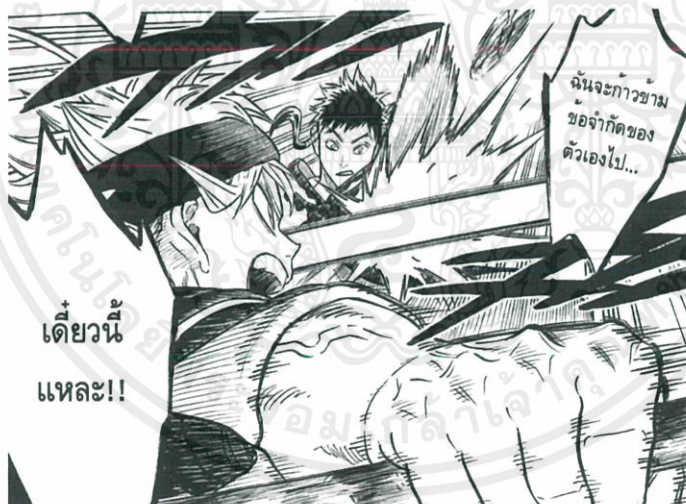


ภาพที่ 30 ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 32 ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 ภาพร่างชิ้นที่ 4

ภาพร่างชิ้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชิ้นที่ 1 นำมาจากช่องการ์ตูน มุมมองในรูปแบบของ Perspective แบบการ์ตูน ข้าพเจ้าเลือกรูปที่มีความหลากหลายของพื้นผิวมาถ่ายทอดสีเส้นให้สามารถรู้สึกถึงช่องการ์ตูนที่เคยอด่านหรือผ่านตา สร้างให้เกิดจินตนาการผ่านทัศนธาตุ เส้น สี น้ำหนัก แสงเงา ระยะ

ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 นำมาสร้างสรรค์และขยายเป็นงานจริง เพราะ ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงการกระจายของเส้น และมีความหลากหลายของเส้น สีน้ำหนักมากที่สุด ข้าพเจ้ามีความชอบในทุกรายละเอียดในผลงาน และมีความรู้สึกว่าจะหากนำมาแปลงค่าเป็นงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรมจะมีความสมบูรณ์ค่อนข้างมากทำให้เห็นถึงความรุนแรงของเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้อ่านหรือได้สัมผัสมาโดยตรงเป็นการแสดงออกที่สัมพันธ์กับเรื่องราว

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 34 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 35 ภาพร่างชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 37 ภาพร่างชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2

นำเอาภาพจากการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่น่าสนใจ เกี่ยวกับการต่อสู้ ความรุนแรง ความโกรธแค้น การเอาคืน ในรูปแบบที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่มีทางเกิดขึ้นมาแทนค่าด้วยการแสดงออกในรูปแบบของงานจิตรกรรม expressionism

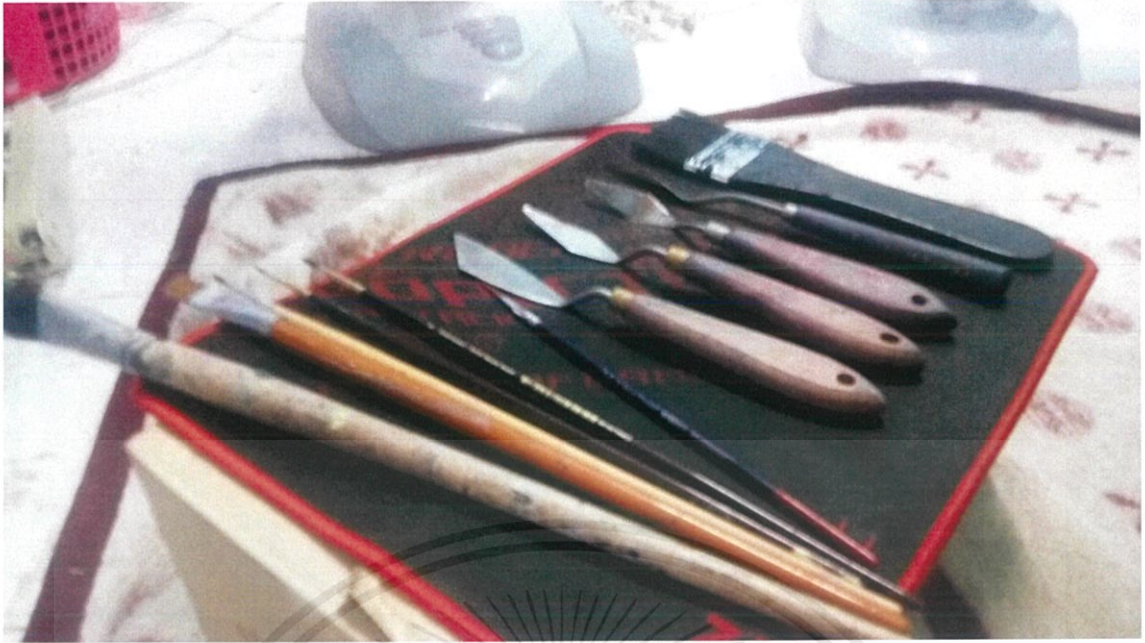
ได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 นำมาสร้างสรรค์และขยายเป็นงานจริง เพราะ ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงการกระจายของเส้น และมีความหลากหลายของเส้น สีน้ำหนัมากที่สุด ข้าพเจ้ามีความชอบในทุกรายละเอียดในผลงาน และมีความรู้สึกว่าจะหากนำมาแปลงค่าเป็นงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรมจะมีความสมบูรณ์ค่อนข้างมากทำให้เห็นถึงความรุนแรงของเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้อ่านหรือได้สัมผัสมาโดยตรงเป็นการแสดงออกที่สัมพันธ์กับเรื่องราว

3.2 กระบวนการสร้างงาน

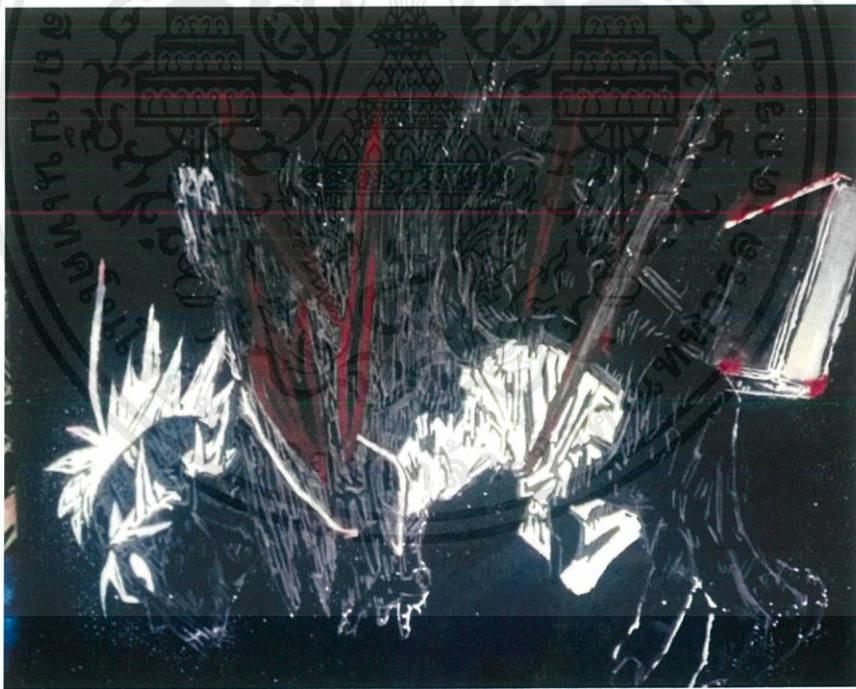
ศิลปะบำบัด คือการบำบัดรักษาทางจิตเวชรูปแบบหนึ่ง ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะ เพื่อค้นหาข้อบกพร่องความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตใจ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยา เพื่อเปิดประตูเข้าสู่จิตใจในระดับ จิต ไร้สำนึกและเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการบำบัดรักษาและฟื้นฟูสมรรถภาพให้ดีขึ้น

การเริ่มต้นการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าได้ศึกษาองค์ประกอบของชองการ์ตูนที่เป็นสีชาวดำ นำมาขยายจากชองเล็กๆ มาเป็นผลงาน โดยประเมินความเหมาะสมและใช้องค์ประกอบที่มีความสมบูรณ์ ใช้ความรู้สึกแรกที่มีต่อภาพต้นแบบภาพนั้น โดยสามารถสรุปการปฏิบัติงานได้ดังนี้

1. การเตรียมเฟรมผ้าใบ (Canvas) เป็นผ้าผิวเรียบขึงบน โครงไม้
2. ทำการร่างภาพและกำหนดว่าจะใช้พื้นผิวแบบใดแทนค่าลงไปและทำพื้นผิว
3. การลงสี ข้าพเจ้าใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ เริ่มด้วยการบีบสีสดๆ จากหลอดสีลง จานสี ผสมเพื่อให้ได้สีที่ต้องการ และใช้เกรียงปาดสีแบบบาง ๆ ลงบนเฟรมเพื่อให้พื้นผิวที่ทำเอาไว้แดงขึ้นมา
4. เก็บรายละเอียดกับสัดส่วนที่เป็นพื้นเรียบหรือที่เป็นรอยพู่กัน

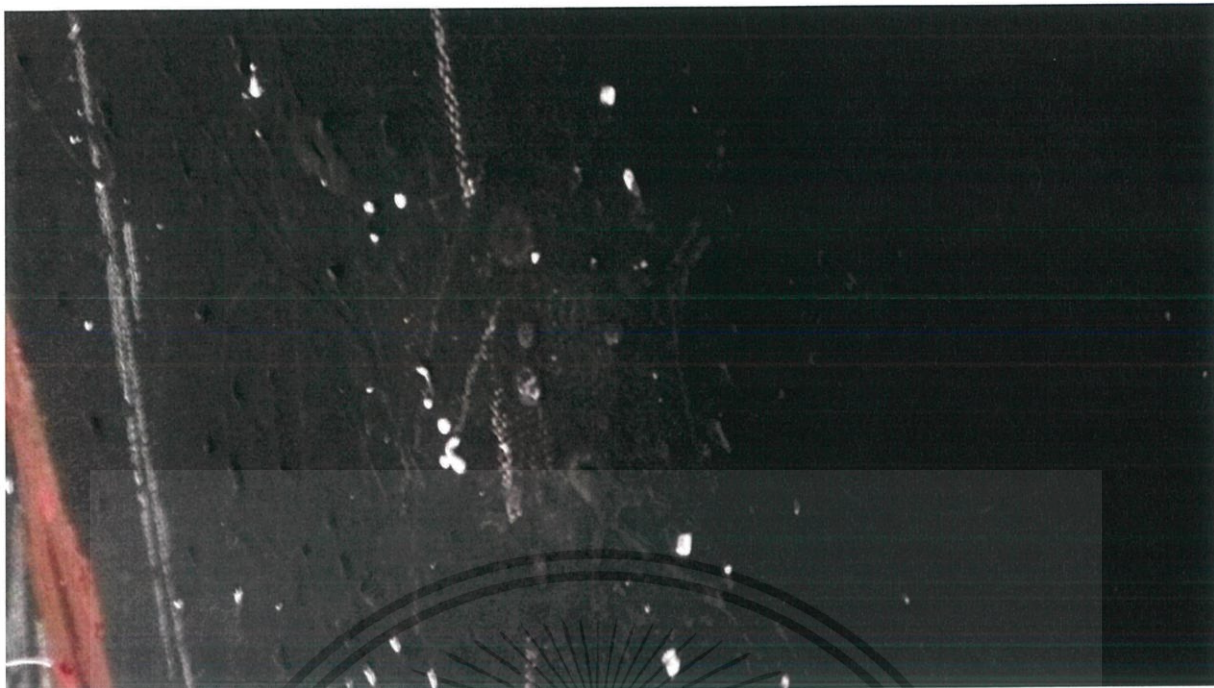


ภาพที่ 38 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน ไม้แกะ เกรียง พู่กัน

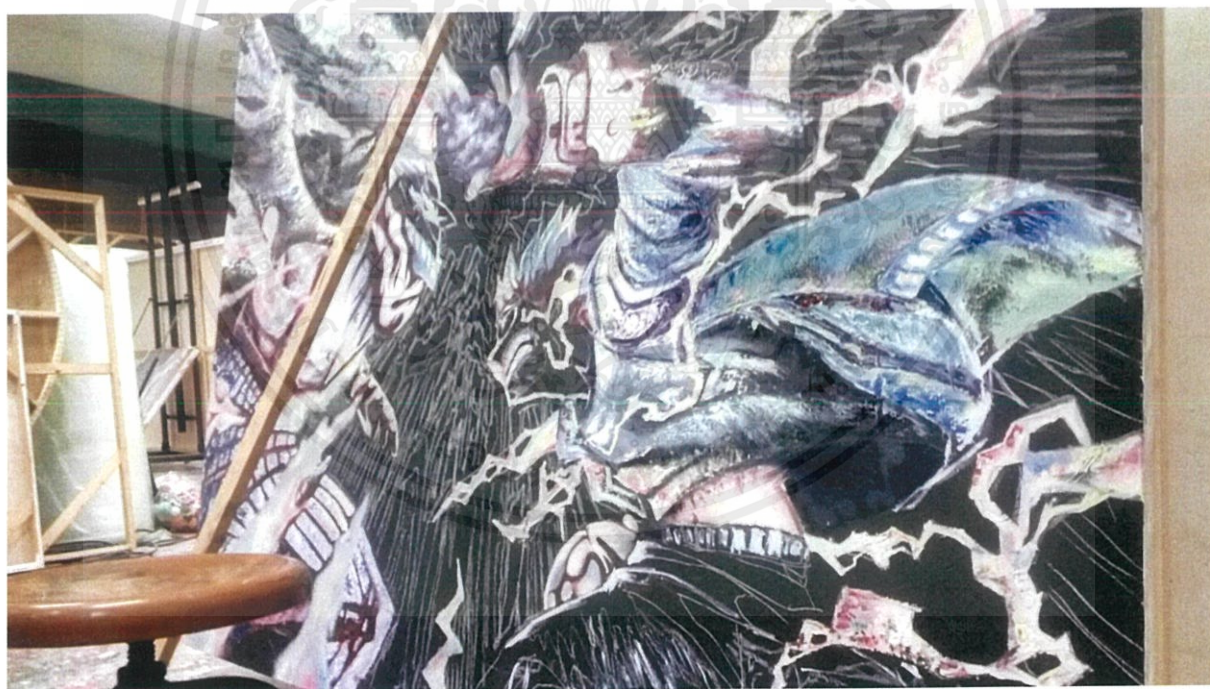


ภาพที่ 39 ใช้สีไม้ร่างภาพด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ทำการสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกันตามส่วนต่างๆ



ภาพที่ 41 ทำการลงสีในแต่ละสัดส่วน ด้วยพู่กันแบ่งแสงและเงาตามที่คิดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ข้าพเจ้าใช้เกรียงปาดป้ายเพื่อให้พื้นผิวที่ทำไว้เด่นขึ้นมา



ภาพที่ 43 ข้าพเจ้าใช้พู่กันเก็บรายละเอียดทั้งภาพจนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าแสดงถึงการสร้างศิลปะนั้นมีความคิดหรืออารมณ์เป็นสิ่งที่ต้องแสดงออกเป็นอันดับแรก ซึ่งการวิเคราะห์ทัศนธาตุ ได้แก่ รูปทรง ระยะเวลา สี น้ำหนัก พื้นผิว และที่ว่าง เป็นการจัดการของพื้นที่ ที่มีภาพและบรรยากาศที่ดูรุนแรง เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นเอกภาพของการแสดงออกในงานศิลปะ จุดเด่นในงานจะมีเอกภาพที่มีความขัดแย้ง แต่ก็ก่อให้เกิดความกลมกลืนทำให้สิ่งต่างๆในงาน ได้แก่ รูปร่างที่ขัดแย้งกัน , เส้นกับน้ำหนักที่ขัดแย้งกัน และลักษณะพื้นผิวที่ขัดแย้งกันให้อยู่รวมกันได้ การจัดองค์ประกอบศิลป์ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการแสดงออกที่ลักษณะของพื้นผิวที่แสดงปริมาณ หรือทั้งแสงเงา สี ในเส้นรวมกันเพื่อแสดงทิศทางที่ต่อเนื่องกันของพื้นผิว ให้เกิดคุณค่าทางด้านความงาม และทางด้านอารมณ์ความรู้สึก

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด “ความรู้สึกจากการ์ตูนสู่อารมณ์ในงานจิตรกรรม” สามารถวิเคราะห์ผลงาน โดยรวมออกเป็นหัวข้อดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวหรือประสบการณ์จากการอ่านการ์ตูนที่เมื่อได้สัมผัสจากการอ่านแล้วความรู้สึกบางสิ่งบางอย่างที่ข้าพเจ้ามีต่อตัวละครหรือเนื้อหาที่ได้อ่านแล้วนำมาถ่ายทอดเป็นงานจิตรกรรม นอกจากจะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดูแล้วก็จะได้รับความรู้สึกที่รุนแรงแต่ดูลึกซึ้ง

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ผลงานชุดนี้แสดงถึงความประทับใจแรกที่ได้จากการอ่านการ์ตูนรวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ส่งผลกระทบต่อข้าพเจ้ารู้สึกต้องการที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยอารมณ์ส่วนมากนั้นส่วนมากจะเป็นอยากปกป้องปกป้องสิ่งสำคัญ

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกทางภาษาจิตรกรรมในรูปแบบ Expression ถูกดัดแปลงจากเดิมด้วยการแสดงออกที่มีจุดเด่น คือ อารมณ์เป็นส่วนรวมของงานที่ผสมผสานกันของทัศนธาตุทางศิลปะให้เกิดเป็นงานที่ระบายความรู้สึกบางอย่างออกมา

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 เส้น (Lines)



ก. ใช้ในการกำหนดโครงสร้างควบคุมขอบเขตของรูปทรง เช่น เส้นนอน เส้นตั้ง ที่ให้ความสมดุลมีทิศทางที่สลับกันไปมาของเส้นที่ไม่แน่นอน



ข. เส้นที่เกิดจากเส้น สี น้ำหนัก ประกอบด้วยเส้นนอนกับเส้นเฉียงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่สมบูรณ์ไม่มั่นคงของเส้นที่ต่างขนาดกัน



ค. เส้นโค้งวงแคบเป็นการเปลี่ยนทิศทางของภาพให้ความรู้สึกที่ขาดระเบียบและพุ่งเข้าไปออกจากภาพ



ง. เส้นเฉียงที่เป็นโครงสร้างขององค์ประกอบ เกิดจากเส้นแบ่งปริมาตรที่ประสานกันเป็นอารมณ์ของเส้นที่สามารถรับรู้ให้เป็นเส้นที่สมบูรณ์และเป็นเส้นนำสายตาจากระยะหน้าของภาพไปสู่ระยะหลังและเส้นทิศทางของรูปทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงกายวิภาคของมนุษย์ที่มีสัดส่วนเป็น perspective เข้าไปเหมือนกับการถ่ายภาพให้ความรู้สึกเหมือนการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่มนุษย์จริงๆ ไม่สามารถทำได้



ข. เป็นรูปทรง Free form ใช้แทนค่าของพลังในคอมมิคที่แสดงถึงความเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบเฉพาะตัวแทนสิ่งต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า ลม ควีน



ค. เป็นรูปทรง Free form ที่ใช้แทนค่าการเคลื่อนไหวมาปะทะกันแล้วยังเป็นเส้นนำสายตาเข้าหาเอกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 พื้นผิว (Textures)



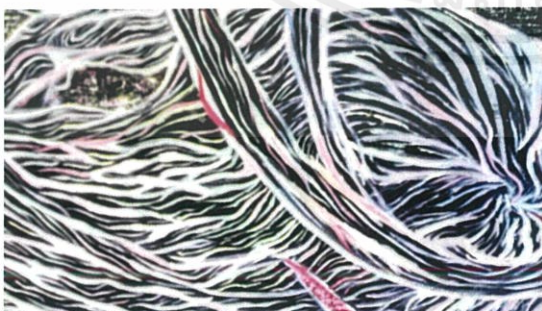
ก. พื้นผิวในผลงาน ได้บ่งบอกถึงความละเอียดจากการทับซ้อนกันของเส้นและสีจำนวนมาก พื้นผิวที่ทับซ้อนกันเพื่อสร้างความกลมกลืนให้เกิดขึ้นกับบรรยากาศของภาพ โดยที่ข้าพเจ้าทิ้งร่องรอยของที่แปร่งไว้เป็นจำนวนมาก เพื่อให้สัมผัสแล้วรู้สึกว่ามีมิติของสีที่ถูกรวมเป็นพื้นผิว



ข. สลับกับพื้นผิวเรียบเพื่อแสดงให้เห็นถึงความรู้ความรู้สึกที่แตกต่างและเพื่อเพิ่มความกลมกลืนของภาพให้อยู่ร่วมกันได้



ค. ลักษณะพื้นผิวที่มีความขรุขระแสดงความรู้สึที่แตกต่างออกไปอีกเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อภาพ



ง. ใช้เส้นจำนวนมากเพื่อสร้างลักษณะพื้นผิวใหม่เพื่อสร้างความรู้สึในการชมผลงานให้มีความหลากหลายมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1 น้ําหนัก (Volume)



ก. ใช้การปรับค่าสีขาวดำเพื่อสร้างน้ำหนัก และมิติ ให้กับตัวผลงานการใช้สีสว่างในที่มืดทำให้มองเห็นแล้ว รู้สึกมีความตื้นลึก มีการกระจายน้ำหนักให้เท่า ๆ กัน



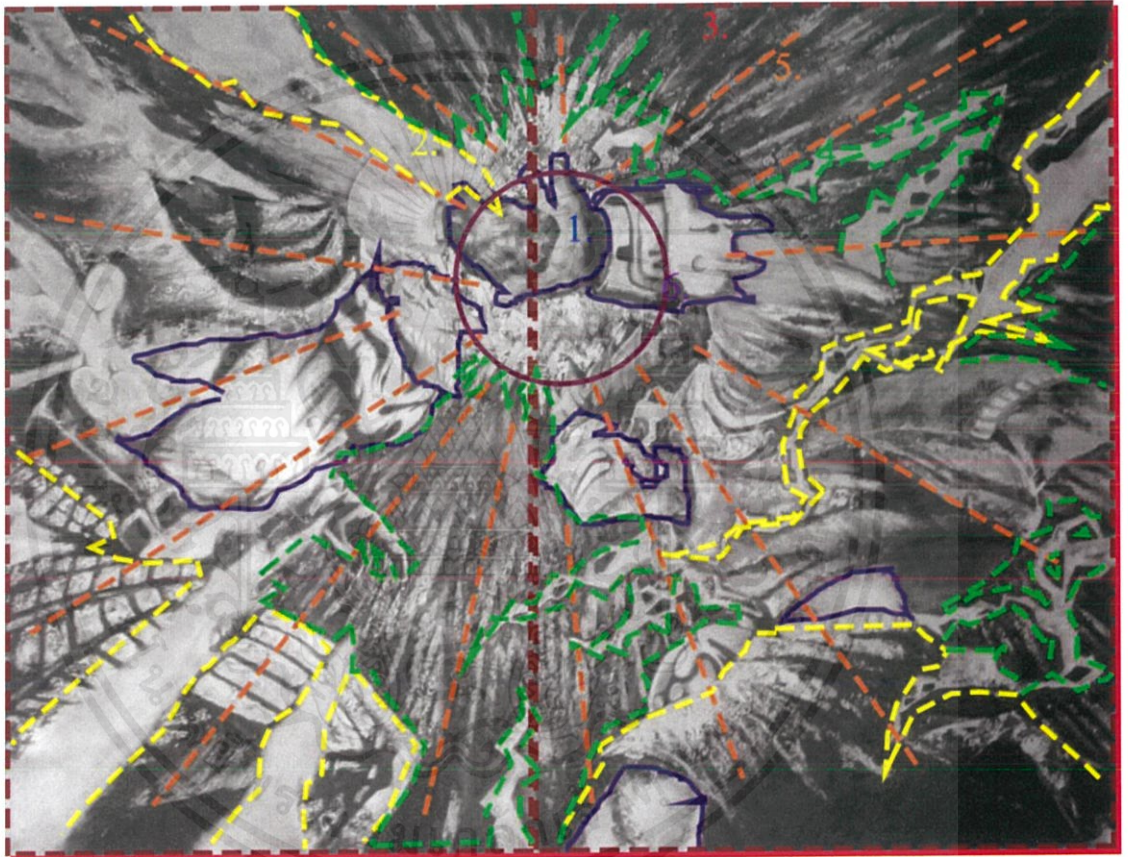
ข. ค่าน้ำหนักที่ปรากฏในรูปทรงมีมวล (Mass) และ ปริมาตร (Value) เกิดมิติ ที่ชัดเจน สามารถสร้าง อารมณ์ และ ความรู้สึกตามต้องการ นอกจากนี้ แสงเงาที่ปรากฏยังวัตถุ ยังสร้างพื้นผิวของวัตถุนั้น ให้เด่นชัดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก การสรรหาหรือคิดค้นรูปทรงซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้นข้าพเจ้าได้ใส่ใจในเรื่องขององค์ประกอบและความคิดที่ต้องนำเสนอผ่านทัศนธาตุต่างๆ การจัดองค์ประกอบในงานของข้าพเจ้านั้น จะเป็นการจัดที่มีความซับซ้อนมีความวุ่นวายโกลาหล ความขัดแย้งของเส้นสี น้ำหนักและแสงเงาเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก

4.3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 1



1. ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานให้สมดุลกันด้วยการจัดวางองค์ประกอบ และการเลือกใช้สีที่ไปในทิศทางเดียวกัน การใช้ค่าโทนเข้มสุดและสว่างสุด ที่เป็นสีที่ม่วงออกน้ำเงิน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของผลงานอยู่ที่ความแตกต่างของพื้นผิวแต่ละส่วนที่กระจายไปทั่วผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีขนาดเหมาะสมของสัดส่วนตำแหน่งของสีโทนต่างๆ ที่ประสานกับที่แปร่งให้ดูเป็นระนาบเข้ากันได้ การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่แตกแยกกระจายไปคนละทิศทาง

4. สัดส่วน (Proportion)

ข้าพเจ้าแสดงสัดส่วนหรือพื้นที่ว่างให้กระจายไปทั่วผลงานเพื่อให้ดูไม่ใช่รูปแบบซ้ำกัน จนเกินไปตามความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพ

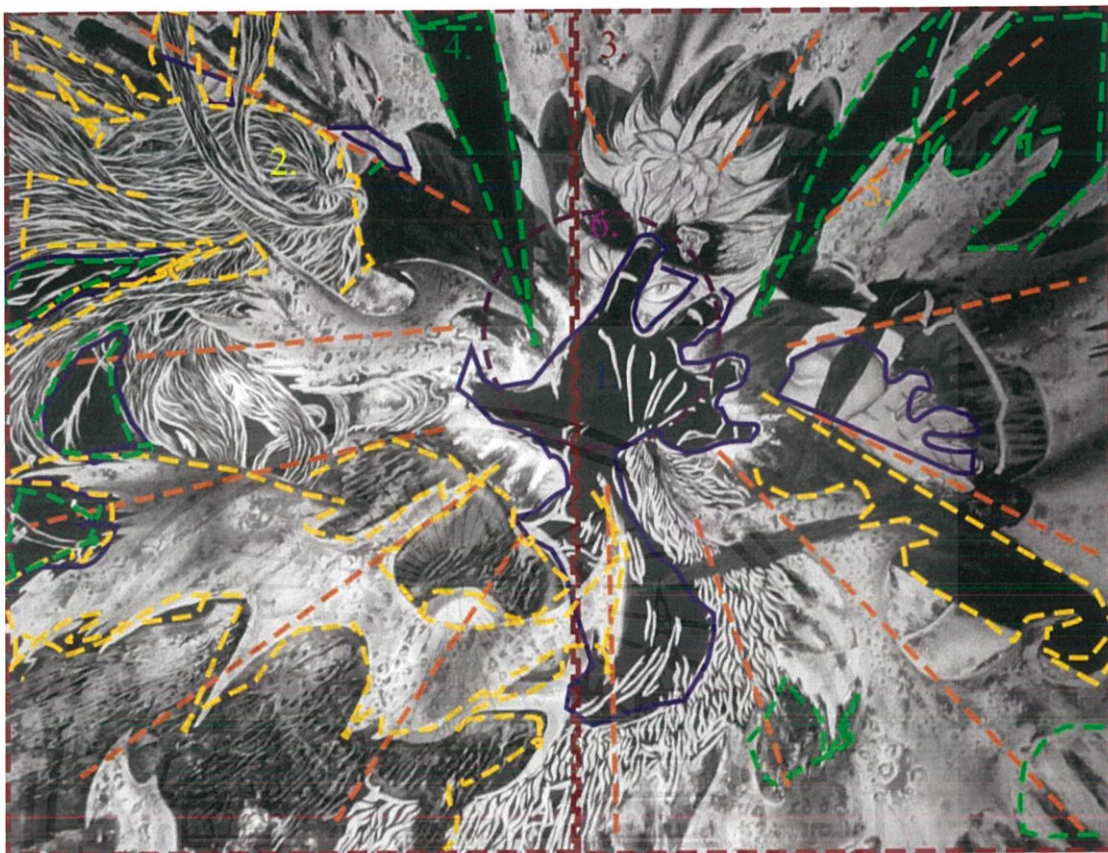
5. ความเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในผลงานข้าพเจ้า เป็นอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดู เห็นได้ถึงทัศนธาตุ รูปทรงการวางตำแหน่ง ความเคลื่อนไหวในผลงาน ที่มีที่แปร่งการใช้เส้นเป็นหลักบ่งบอกถึงความรวดเร็ว การปาดฉับพลัน ให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวนั้น ส่วนหนึ่ง ก็เกิดจากประสบการณ์จากการรับรู้ ของข้าพเจ้าให้เกิดมุมมองที่น่าสนใจ

6. ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของเส้นและพื้นผิวจำนวนมาก บริเวณหรือส่วนสำคัญของผลงาน ที่ปรากฏขึ้น จากการเน้น องค์ประกอบทัศนศิลป์ อย่างหลากหลายผสมกัน ซึ่งจุดเด่นชัดเป็นที่แรกเป็นจุดที่มีแสงเงาชัดเจน มีการดึงดูดยาวตามากกว่าส่วนอื่น ๆ การเน้นแสงเงาให้เกิดความขัดแย้งกันเกิดเป็นจุดเด่นในงาน เป็นการเพิ่ม ความน่าดู สมบูรณ์ ลงตัวขึ้นให้กับผลงาน

4.3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 2



1. ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานให้สมดุลกันด้วยการจัดวางองค์ประกอบ และการเลือกใช้สีที่ไปในทิศทางเดียวกัน การใช้ค่าโทนเข้มสุดและสว่างสุด ที่เป็นสีสีม่วงออกน้ำเงิน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของผลงานอยู่ที่ความแตกต่างของพื้นผิวแต่ละส่วนที่กระจายไปทั่วผลงาน

3. ความสมดุล (Balance)

ภายในผลงานมีความสมดุลในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีขนาดเหมาะสมของสัดส่วนตำแหน่งของสีโทนต่างๆ ที่ประสานกับที่แปรงให้ดูเป็นระนาบเข้ากันได้ การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่แตกแยกกระจัดกระจายไปคนละทิศทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. สัดส่วน (Proportion)

ข้าพเจ้าแสดงสัดส่วนหรือพื้นที่ว่างให้กระจายไปทั่วผลงานเพื่อให้ดูไม่ใช่รูปแบบซ้ำกันจนเกินไปตามความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพ

5. ความเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในผลงานข้าพเจ้า เป็นอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดู เห็นได้ถึงทัศนธาตุรูปทรงการวางตำแหน่ง ความเคลื่อนไหวในผลงาน ที่มีที่แปรปรวนการใช้เส้นเป็นหลักบ่งบอกถึงความรวดเร็ว การปลดปล่อยพลัง ให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวนั้น ส่วนหนึ่ง ก็เกิดจากประสบการณ์จากการรับรู้ ของข้าพเจ้าให้เกิดมุมมองที่น่าสนใจ

6. ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของเส้นและพื้นผิวจำนวนมาก บริเวณหรือส่วนสำคัญของผลงาน ที่ปรากฏขึ้น จากการเน้น องค์ประกอบทัศนศิลป์ อย่างหลากหลายผสมกัน ซึ่งจุดเด่นชัดเป็นที่แรกเป็นจุดที่มีแสงเงาชัดเจน มีการดึงดูดสายตาตามากกว่าส่วนอื่น ๆ การเน้นแสงเงาให้เกิดความขัดแย้งกันเกิดเป็นจุดเด่นในงาน เป็นการเพิ่ม ความน่าสนใจ สมบูรณ์ ลงตัวขึ้นให้กับผลงาน

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “ความรู้สึจากการ์ตูนสู่อารมณ์ในงานจิตรกรรม” มีจุดประสงค์หลักเพื่อสำรวจ ตอบสนอง และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของจินตนาการส่วนตัวที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ที่มาจากการหาข้อมูลส่งผลให้เกิดคำถาม ทำไมคนไทยถึงไม่มองการ์ตูนเป็นงานศิลปะ ที่ถูกแสดงในแกลอรีมากนัก ทั้งๆที่ต้นกำเนิดของการ์ตูน ก็ใช้หลักทัศนธาตุเดียวกับงานจิตรกรรมแต่การ์ตูนกับถูกแบ่งแยกเป็นอุตสาหกรรมมากกว่าการถูกมองเป็นงานจิตรกรรม เพราะใจความหลักสำคัญ ด้วยความคุ้นเคยของชาวไทยซึ่งมักเรียกผลงานต่างๆ ที่เป็นลายเส้นแบบกว้างว่า “การ์ตูน” ไม่ว่าจะป็นหนังสือหรือหนังสือก็เรียกว่า “การ์ตูน” แบบรวมๆ แตกต่างจากประเทศทางตะวันตก จึงส่งผลให้ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอการ์ตูนในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่แตกต่างไปจากการอ่านในรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่ข้าพเจ้าได้อิทธิพลส่วนมากมาจากการเขียนภาพการ์ตูนคอมมิคของญี่ปุ่น

เอกสารประกอบผลงานศิลปนิพนธ์เล่มนี้ มีกระบวนการและขั้นตอนการทำงานทั้งหมดที่บอกถึงแนวความคิด การสร้างสรรค์รูปแบบ การค้นหาข้อมูลและขั้นตอนการปฏิบัติงาน ที่ส่งผลมาสู่การสร้างสรรคผลงานในการทำศิลปนิพนธ์ในผลงานชุด “ความรู้สึจากการ์ตูนสู่อารมณ์ในงานจิตรกรรม” ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้แสดงออกตามความสามารถและทัศนศิลป์ตามแบบเฉพาะตัว เพื่อแสดงความเป็นตัวเองให้มากที่สุด ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งในด้านรูปแบบวิธีการ ขั้นตอนกระบวนการในการทำงานต่างๆ ทั้งนี้อาจเป็นวิธีการหรือแนวทางส่วนหนึ่งในความสนใจของบุคคลที่ต้องการศึกษาศิลปนิพนธ์ต่อไป

บรรณานุกรม

- เทะสึกะ โอซามุ (21 กันยายน 2560) สดุดยอศปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available : <https://thematter.co/entertainment/9-mangas-that-tezuka-osamu-shaped-all-mangakas/35307>
- ที่มาของการ์ตูน (2558) สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available : <https://sites.google.com/a/pbcat.ac.th/khn-rak-kartun/home/lea-prawati-kartun-thiy>
- นุริยะห์ สาละบาลอ (2558) การ์ตูนอนิเมชัน สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available : <https://sites.google.com/site/cartoon565139381/kartun-xe-ni-me-chan>
- ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available : <https://sites.google.com/site/cartoon565139381/prawati-khwam-pen-ma-khxng-kartun>
- ผศ. บุญส่ง ชัยสิงห์กานานนท์ (2560). “ปะทะ-ปะทุ: ความรู้ตะวันตกกับทฤษฎีท้องถิ่น” ครั้งที่ 1 ใน หัวข้อเรื่อง “อ่านมังงะในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมข้ามวัฒนธรรม”. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available : <https://thematter.co/entertainment/brief-history-of-manga/20812>
- ศิลปสมัยใหม่ (10 มีนาคม 2556) สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available : <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B9%88>
- ฮาจิเมะ อิซายามะ. (2555). Attack on Titan. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจคอมมิค
- โฮริโกชิ โคอเฮย์ (2559) เจ้าของผลงาน, Boku no Hero Academia ,สำนักพิมพ์วิซมีเดีย สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 [Online]. Available: <https://akibatan.com/2016/04/about-horikoshi-kouhei-boku-no-hero-author/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



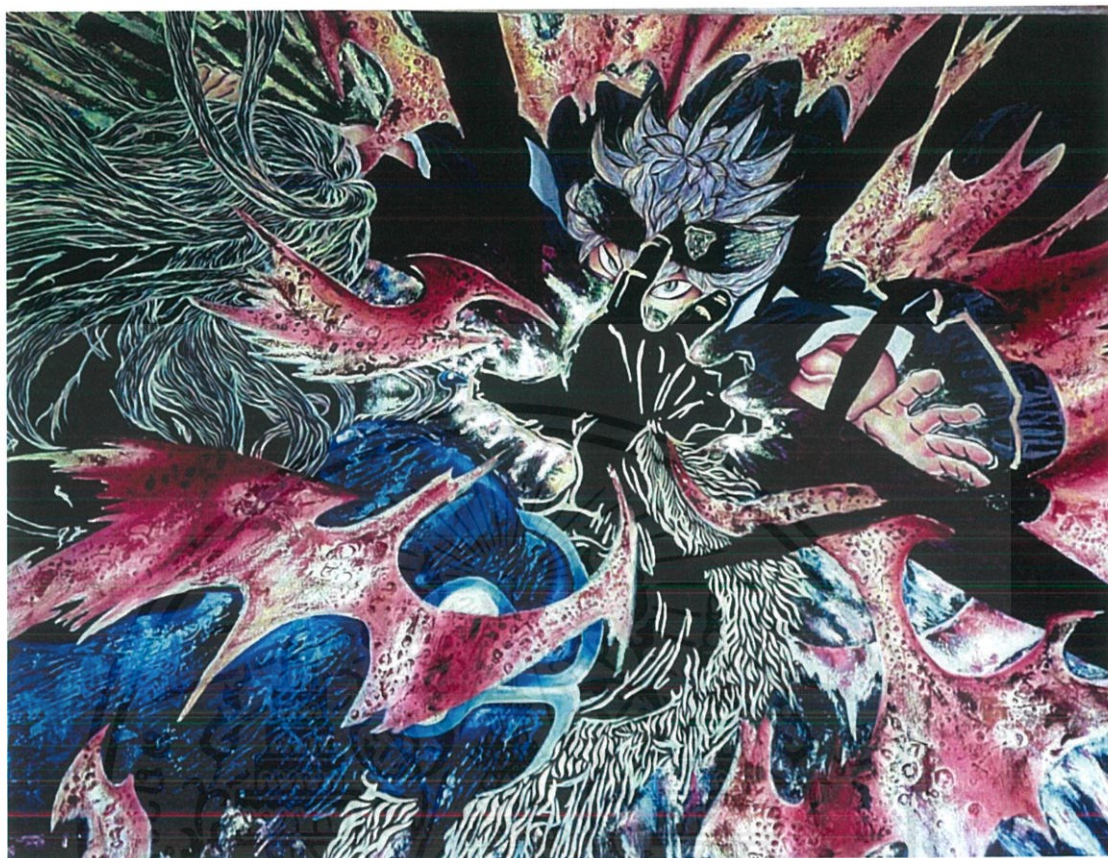
ชื่อผลงาน คลั่งกระแทก

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ (Oil on canvas)

ขนาด 200 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน เส้นสาย

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ (Oil on canvas)

ขนาด 200 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย อัฐพล คำถวาย
วัน เดือน ปีเกิด	2 กันยายน 2537
ที่อยู่	146/1 หมู่ 5 ตำบล สนามชัย อำเภอ เมืองสุพรรณบุรี จังหวัด สุพรรณบุรี 72000 โทร.089-803-6429
ประวัติการศึกษา	2556 วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี 2563 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาจิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้