

ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า  
EXPERIENCE BEFORE TO NOTHINGNESS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
พ.ศ. 2560  
KMITL-2017-AR-M-005-009

ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า

EXPERIENCE BEFORE TO NOTHINGNESS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2560

KMITL-2017-AR-M-005-009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**EXPERIENCE BEFORE TO NOTHINGNESS**



**SARUN CHEURKRUNG**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ARCHITECTURE KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
LADKRABANG**

**2017**

**KMITL-2017-AR-M-005-009**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPYRIGHT 2017**

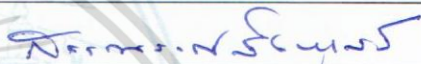


**FACULTY OF ARCHITECTURE**

**KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า  
EXPERIENCE BEFORE TO NOTHINGNESS  
นักศึกษา นายศรัณย์ เชื้อกรุง  
รหัสประจำตัว 56602013  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กัญจณา ดำโสภี  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์สรธรรมรงค์ สิงทเสนี	
รองศาสตราจารย์กัญจณา ดำโสภี	
ดร.ตลฤทัย ชลอมรัักษ์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 16 มิถุนายน 2560 เวลา 10.00 น.  
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทย์สกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 11 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า
นักศึกษา	นาย ศรัณย์ เชื้อกรุง
รหัสนักศึกษา	56602013
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2560
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. กัญญา คำโสกี

### บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animation) เกิดจากการผ่านประสบการณ์การใช้ชีวิตที่ผ่านมาเป็นแหล่งบ่มเพาะให้เกิดการตั้งคำถามที่ว่า ความสุขของมนุษย์นั้นที่แท้คืออะไร ผ่านการตั้งคำถามผ่านงานศิลปะและเสมือนการตอบคำถามภายในจิตใจตลอดมา สิ่งที่จะช่วยอธิบายสิ่งเหล่านี้คือ ศาสนาพุทธ หลักคำสอนต่างๆ ในปัจจุบันแล้วกลับไปศึกษาคำสอนเหล่านี้ทำให้เกิดการขัดแย้งและเข้าใจถึงเหตุและผลในคำสอนของพุทธะได้ระดับหนึ่งที่ว่าทุกอย่างล้วนมีเกิดดับ ไม่จริงยั่งยืนเสมอ มีสุขก็ย่อมมีทุกข์ ทุกอย่างล้วนเป็น สุนทรียะ การไม่ยึดติด สุขและทุกข์ ความว่างเปล่าในจิตใจที่แท้ นั่นคือความสงบที่สมบูรณ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า เป็นรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Animation) 2 มิติโดยสร้างต้นแบบจากงานจิตรกรรมก่อนนำไปทำเป็นเรื่องราวผ่านภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ เกิดเป็นสุนทรียภาพที่มีความเฉพาะตัว โดยผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้จะมีจำนวน 1 ชิ้น

สิ่งที่เกริ่นมาเหล่านี้ได้ถูกเล่าผ่านผลงานภาพเคลื่อนไหว เล่าความคิดผ่านทัศนคติและประสบการณ์เสมือนการเดินทาง การทำความเข้าใจของชีวิตและจิตใจของตัวเอง ทุกชิ้นงานผ่านการวิเคราะห์การตั้งคำถามจากประสบการณ์ชีวิตและขมวดเป็นผลงานที่มีความเฉพาะตัว เคล้าคลอไปกับรสนิยมและอัตลักษณ์ทำให้เกิดรสชาติใหม่ๆ ในการถ่ายทอดวิทยานิพนธ์ที่สอดแทรกด้วยหลักคำสอนของศาสนาพุทธ

Thesis	Experience Before to Nothingness
Student	Mr. Sarun Cheurkrung
Student ID	56602013
Degree	Master of Fine Arts
Field	Visual Arts
Year	2017
Advisor	Assoc. Prof. Kunjana Dumsopee

## ABSTRACT

I was inspired to create a motion picture through the experience of living in the past as a source of provocation to ask that question. What is human happiness? Ask questions through art and answer questions in the my mind. What helps explain these are the Buddhist teachings. At present, the return to these doctrines makes it clear and understand the causes and effects of the learned teachings. Everything has gone. Not always sustainable, I have a happy life. Everything is happy, not attached to happiness and suffering. Emptiness in the true mind is complete peace

The thesis work under the title EXPERIENCE BEFORE TO NOTHINGNESS It is a 2-dimensional animation (Animation) by creating prototype from the painting before moving to the world through the program on the computer. Born to be a individual aesthetic number of 1 pieces.

These motifs have been told through animation. Tell your through the attitude and experience of traveling. Understanding of my life and my own mind. Every piece of work through analysis, questioning from experience, life and frown is a unique work. Accompanied by tastes and identity, it creates new flavors in disseminating theses that are interwoven with the doctrines of Buddhism.

## กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค้วิตยานิพนธ์ “ ประสพการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า ” นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาบ่มเพาะการศึกษาผ่านคณาจารย์ทุกๆ ท่าน และอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. กันจณา คำโสภี ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะแก้ปัญหาบอกรแนวทางที่ถูกต้องที่ควรเกิดเป็นประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ศรัณย์ เชื้อกรุง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพประกอบ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	3
1.5 แหล่งข้อมูล.....	3
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม.....	4
2.1 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม.....	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	10
2.3 สรุปีทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน.....	16
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	16
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	17
3.1 วิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ด้านแนวคิดและการถ่ายทอดตามทัศนคติ.....	17
3.2 การสร้างภาพร่างและพัฒนาภาพร่าง.....	18
3.3 อธิบายและวิเคราะห์ภาพร่าง.....	19
3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	23
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์.....	28
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	28
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ.....	32
4.4 สรุปผลการวิเคราะห์.....	37
บทที่ 5 บทสรุป.....	38
บรรณานุกรม.....	40
ภาคผนวก.....	42
ประวัติผู้เขียน.....	46



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 สวนสำราญ .....	6
2.2 The Chrysalis of Death .....	9
2.3 ฮายาโอะ มียาซากิ .....	10
2.4 ลาพิวต้า ฟริกตำนานเหนือเวหา .....	12
2.5 โทโทโร่เพื่อนรัก .....	12
2.6 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี .....	13
2.7 Natural Born Killer .....	14
2.8 Lady .....	15
2.9 Suicide .....	15
3.1 ภาพร่างที่ 1 .....	19
3.2 ภาพร่างที่ 2 .....	19
3.3 ภาพร่างที่ 3 .....	20
3.4 ภาพร่างที่ 4 .....	20
3.5 ภาพร่างที่ 5 .....	21
3.6 ภาพร่างที่ 6 .....	21
3.7 ภาพร่างที่ 7 .....	22
3.8 ภาพร่างที่ 8 .....	22
3.9 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 1 .....	24
3.10 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 2 .....	25
3.11 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 3 .....	25
3.12 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 4 .....	26
3.13 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 5 .....	27
3.14 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 6 .....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.1 ภาพแสดงรูปทรงที่ 1.....	29
4.2 ภาพแสดงรูปทรงที่ 2.....	29
4.3 ภาพแสดงพื้นผิวที่ 1.....	30
4.4 ภาพแสดงพื้นผิวที่ 2.....	30
4.5 ภาพแสดงพื้นผิวที่ 3.....	30
4.6 ภาพแสดงสีที่ 1.....	31
4.7 ภาพแสดงสีที่ 2.....	31
4.8 ภาพแสดงสีที่ 3.....	31
4.9 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 1.....	32
4.10 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 2.....	33
4.11 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 3.....	34
4.12 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 4.....	35
ภาคผนวก.....	42

# บทที่ 1

## บทนำ

ในปัจจุบันสภาพแวดล้อมความเป็นไปของประชาคมนุษย์มีความสะดวกสบายขึ้น อาจจะเป็นธรรมชาติของสัตว์สังคมที่มีการพัฒนาที่ตอบสนองสิ่งที่เรียกว่า “กิเลส” มนุษย์มีกิเลสติดตัวมาตั้งแต่ซำนานหรือตั้งแต่เกิด กิเลสเป็นตัวอธิบายอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดจากความเป็นมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย ข้าพเจ้าเชื่อว่ามนุษย์ดำรงสิ่งต่างๆ ผ่านความอยากได้อะไรก็มี การโหยหาต่อสิ่งที่ตนขาด พฤติกรรมเหล่านี้เกิดเป็นคำถาม มันเป็นกลไกของประชาคมนุษย์จริงหรือ หรือมนุษย์เป็นความบกพร่องของธรรมชาติ

คำถามที่เกิดขึ้นจากการนิยามของมนุษย์ทำให้ข้าพเจ้าหันกลับมามองสิ่งที่ใกล้ตัวที่สุดนั่นคือ “ตัวเอง” จากการวิเคราะห์จากการเฝ้ามองตัวเองกว่า 20 ปี ถึงจะดูน้อยแต่ค่อนข้างจะตอบโจทย์บางอย่างผ่านช่วงวัยรุ่นได้ประมาณหนึ่ง เริ่มจากจินตภาพในวัยเด็กการเดินทางจนถึงวัยรุ่น รสนิยมต่างๆ การเสพสื่อ การเข้าถึงสังคม อบายमुखทุกสิ่งทีเคล้าคลอไปกับสิ่งที่เรียกว่า “ความสุข” ทำไมเราต้องการมัน มันรู้สึกดีจริงหรือ ข้าพเจ้าโหยหามันในช่วงเวลาผ่านมาถึงปัจจุบันเกิดเป็นคำถามในใจตลอดมา

ข้าพเจ้ายังไม่ได้บวชเรียนแต่เป็นคนชอบศึกษาหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ศึกษาเพราะอยากทำความเข้าใจต่อความเป็นมนุษย์และตนเอง ทุกคนรู้หรือตัวข้าพเจ้ารู้การติดสุขหรือการทำตามกิเลสระหว่างทางย่อมเกิดทุกข์แต่ก็ละไม่ได้ด้วยเหตุอันใด ความสุขมันหอมหวานจนเรลิมทุกข์เมื่อเราอยู่กับมันหรือ ศาสนาพุทธได้ตอบคำถามเหล่านี้ว่า ทุกข์สุขแยกกัน สุขก็คือสุข เมื่อทุกข์ก็ต่อทุกข์ เป็นอนิจจา ข้าพเจ้าหาความเป็นไปได้ในการทำความเข้าใจมันจนไปเจอหลักคำสอนที่เรียบง่ายและน่าจะเป็นสิ่งที่อธิบายทุกสิ่งของภายในจิตใจมนุษย์นั่นคือคำว่า สุญญตา ความว่างเปล่า ความไม่จริง การปล่อยวางต่อทุกสิ่งทีเกิดขึ้น เมื่อสุขก็แค่เข้าใจว่าทำไมไม่สุข ทุกข์ก็ยอมรับว่ามันคือทุกข์ ทุกอย่างมีเวลาเคลื่อนตัวไปข้างหน้าเป็นหลักธรรมชาติ แต่สิ่งที่กำหนดได้คือตัวเราเอง

ข้าพเจ้าสนใจคำสอนนี้แล้วพยายามละกิเลสต่างๆ โดยการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ทีเกิด แต่ใช้จะตัดมันได้อย่างถาวรด้วยเหตุหรือข้ออ้างของความเป็นมนุษย์ แต่สิ่งที่ได้คือความสงบบางอย่างทีถูกมาแทนที่ความวุ่นวายภายในจิตใจทีเกิดจากการหาคำตอบในสิ่งที่กระทำลงไป การตั้งสติและปล่อยวางอย่างจริงๆ ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีถึงจะไม่มากก็ตามและมีผลต่อแนวคิดและการทำศิลปะที่ผ่านๆ มา

การได้รู้จักถึงวิธีคิดของ “สุญญตา” ได้ขยายมุมมองในการมองชีวิตและการทำงานศิลปะของข้าพเจ้าได้กว้างขึ้น

## 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ว่าด้วย ความว่างเปล่า ความว่างเปล่าในที่นี้คือว่างเปล่าภายในจิตใจ ภายในความคิดหรือในทางภาษาบาลีเรียกว่า สุญญตา เป็นสภาพการรับรู้ ความมีก็ไม่ใช่ ความไม่มีก็ไม่ใช่ ไม่ใช่ความมีก็ไม่ใช่ ไม่ใช่ความไม่มีก็ไม่ใช่ ทั้งหมดเป็นสภาพการรับรู้ระหว่างกลางนั้นคือ สุญญตา ความเป็นไปอย่างสมบูรณ์ของธรรมชาติ ทุกสรรพสิ่งอาศัยซึ่งกันและกัน ทุกสิ่งที่มนุษย์รู้สึกล้วนเป็นมายา ไม่ว่าจะความสุข ทุกข์ การคำนึงถึงสังขารและอารมณ์นานาประการที่เกิดขึ้น

พุทธทาสภิกขุกล่าวถึง สุญญตา ว่าเป็นแก่นของพระพุทธศาสนาที่พระพุทธองค์ทรงสั่งสอนให้มนุษย์ได้รู้จักและเข้าใจความจริงของชีวิต ความว่างเปล่า การปล่อยวาง ทุกสรรพสิ่งล้วนไม่จริงยั่งยืน ความไม่ยึดติดและไม่ยึดมั่นถือมั่น มนุษย์มักสร้างอัตตาอีกนั่นว่าเป็นตัวกูของกูตลอดเวลา และวิหิงสา สุญญตา ก็เสมือนการนำพาความเป็นมนุษย์ที่เอนอ่อนไปทางใดทางหนึ่งให้กลับมาอยู่ตรงกลาง เกิดเป็นความสมดุลผ่านคำสอน และข้าพเจ้าก็เชื่อว่าทุกสิ่งในธรรมชาติล้วนมีความพอดี ด้วยเหตุต่างๆ เหล่านี้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการทำผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ที่เอื้อไปกับวิถีคิดทางศาสนาที่ถูกสั่งสอนตั้งแต่วัยเยาว์ ข้าพเจ้าพยายามตั้งคำถามกับเหตุต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในตัวเราหรือความเป็นมนุษย์ สุดท้ายแล้วมีเหตุปัจจัยเกิดจากอะไรและสิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านี้ท้ายสุดจะสิ้นสุดอย่างไร เล่าผ่านผลงานที่เสมือนการบอกเล่าความคิดเหล่านี้และการตั้งคำถามต่อผู้ชมผลงานข้าพเจ้าต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

- 1.2.1 เพื่อตอบคำถามภายในจิตใจของตัวข้าพเจ้าเองต่อความเป็นมนุษย์
- 1.2.2 แสดงสุนทรียะในงานจิตรกรรมที่เป็นภาพเคลื่อนไหว
- 1.2.3 บอกเล่าแนวความคิดที่เล่าผ่านจากประสบการณ์ชีวิต ผ่านรสนิยมและหลักคำสอนผ่านทางพระพุทธศาสนาโดยแสดงความเป็นอัตลักษณ์ส่วนตัว

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ด้านเนื้อหาและเรื่องราวหิบบวิถีคิดของ สุญญตา หรือ ความว่างเปล่า ของหลักคำสอนของศาสนาพุทธ นำมาผสมกับวิถีเล่าในมุมมองความเป็นรสนิยมของข้าพเจ้าผ่านอัตลักษณ์ในการสร้างเรื่องราวและคาแรคเตอร์

1.3.2 ด้านรูปแบบและอิทธิพล ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นรูปแบบเสมือนจริงที่ผสมความเป็นการ์ตูนและความเป็นจริงของ มีต้นแบบจากสื่อที่บริ โภคต่างๆ ไม่ว่าจะดนตรี ภาพยนตร์ หนังสือ สิ่งเหล่านี้ตัวแปรรูปหรือสังเคราะห์จากประสบการณ์เกิดเป็นรูปแบบของตนเอง หิบบมาลดทอนเพิ่มเติมผ่านการสร้างสรรค์จิตรกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.3 ด้านเทคนิคแล้ววิธีการสร้างสรรค์ ผลงานภาพเคลื่อนไหวของข้าพเจ้ามีต้นแบบจากการสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมก่อนที่จะนำเข้ามาคอมพิวเตอร์สร้างเป็นผลงานภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความต่างในความเป็นระบบผิวของดิจิทัล เกิดเป็นสุนทรียะใหม่และเป็นเอกลักษณ์ในการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ของตนเอง

1.3.4 วิทยานิพนธ์ชุดนี้ประกอบไปด้วยงานจิตรกรรมภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด 1 ชิ้น  
ชิ้นที่ 1 วิดีโอภาพเคลื่อนไหว ขนาด 1280 x 720 พิกเซล

## 1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ เกิดจากการถ่ายทอดทัศนคติ ความเป็นศิลปะที่มีต่อวิถีความเป็นมนุษย์และตัวข้าพเจ้าเองและขมวดทิ้งท้ายด้วยการเล่าผ่านมุมมองความเชื่อในคำสอนของศาสนาพุทธที่ว่าด้วยสุญญตา หรือ ความว่างเปล่า ข้าพเจ้าได้แยกออกเป็นโครงการสร้างสรรค์ที่มีลำดับต่อไปนี้

1.4.1 ข้าพเจ้ารวบรวมหาข้อมูลจากบทความหนังสือธรรมะ หลักคำสอนของศาสนาพุทธ เพื่อใช้อ้างอิงในการสร้างรูปแบบผลงาน

1.4.2 เมื่อข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจึงนำมาวิเคราะห์ให้เกิดมโนภาพขึ้นมาอย่างคร่าวๆผ่านภาพร่างด้วยดินสอสร้างจากเหตุการณ์เพื่อบอกเล่าตัวงานตั้งแต่ต้นจนจบ

1.4.3 พอได้ต้นแบบภาพร่างแล้วนำมาสร้างแยกย่อยระหว่างภาพพื้นที่บรรยากาศและตัววัตถุคาแรคเตอร์ต่างๆ ในงานสร้างเป็นงานจิตรกรรมหลายๆ อิริยาบถเพื่อนสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวแบบนั้นๆ เพื่อสะดวกในการจัดวางต้นแบบในการทำภาพเคลื่อนไหวต่อไปในคอมพิวเตอร์

1.4.4 นำภาพจิตรกรรมทั้งหมดสแกนหรือใช้กล้องดิจิทัลถ่ายต้นแบบนำมาลงในคอมพิวเตอร์ใช้โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวเล่าเป็นฉากที่เราได้กำหนดเป็นภาพร่างไว้ จนจบผลงานในแต่ละชิ้น

## 1.5 แหล่งข้อมูล

1.5.1 ศึกษาหาข้อมูลจากหนังสือหรือบทความที่เกี่ยวข้องกับวิถีคิดของ สุญญตา

1.5.2 ศึกษาค้นหาแรงบันดาลใจหรือการอ้างอิงจากการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์

1.5.2 สร้างข้อมูลด้วยภาพร่างเป็นจำนวนมาก เพื่อใช้ในการหาต้นแบบที่น่าสนใจในการหยิบมาใช้ในผลงาน

1.5.3 บันทึกสิ่งที่พบเห็นหรือบันทึกความคิดเป็นตัวอักษรจากการไปพบผู้คนหรือการพูดคุยเพื่อเกิดวิสัยทัศน์ในการวิเคราะห์ผู้คนหรือการทำความเข้าใจผู้คนผ่านเหตุและผล เก็บมาบันทึกเป็นข้อมูลในการหยิบนำมาใช้ในการอ้างอิงความเป็นอารมณ์มนุษย์หรือช่วยในการคิดภาพร่างผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม

จากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง ประสพการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า ที่มุ่งนำเสนอการสร้างสรรค์เพื่อบอกเล่าประสพการณ์ก่อนที่ข้าพเจ้าจะคำนึงถึงความเรียบง่ายหรือธรรมดาของชีวิตผ่านรูปแบบที่เกิดขึ้นในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ว่าได้รับอิทธิพลจากอะไรเป็นเส้นคู่แนวความคิดในการทำงาน ข้าพเจ้าได้กลั่นกรองให้เห็นถึงกระบวนการความคิด การนำเสนอและตีความข้อมูลต่างๆ อย่างละเอียด การมีข้อมูลหรือสิ่งที่ใช้อ้างอิงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานศิลปะหรือทำอะไรก็เหมือนการมีเหตุและผลงานการดำเนินไปอย่างถูกต้องวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และยังช่วยให้เกิดความแข็งแกร่งต่อการเดินทางไปข้างหน้าของตัวผลงานอาจช่วยสร้างคุณค่าทางศิลปะอีกด้วย

### 2.1 อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

นอกเหนือจากทัศนคติส่วนตัวแล้ว อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรมเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การศึกษาที่ได้รับยอมรับในยุคสมัยนั้นๆ ทั้งในเรื่องของการแสดงออกทางเนื้อหา รวมไปถึงเทคนิควิธีการที่ศิลปินเกิดค้นขึ้น นับเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสร้างจินตนาการออกมาให้เป็นผลงานศิลปะของตนเอง

#### 2.1.1 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว ( Animation )

อนิเมชันกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตา โดยเมื่อเราเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้นๆ คืออะไรแล้วเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อ 1 วินาที เราก็จะรู้สึกได้ว่าเรากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว อนิเมชันก็ถือกำเนิดมาจากจุดนี้นั่นเอง โดยผู้ที่ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นกันก็คือ พอล โรเจต์ (Paul Roget) ชาวฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1828 โดยเขาได้ทำสิ่งประดิษฐ์ง่ายๆ เป็นแผ่นวงกลมแบนๆ เหมือนกระดาษ ด้านหนึ่งวาดรูปนก อีกด้านวาดรูปกรงนกเปล่าๆ แล้วติดกับแกนไม้หรือเชือก เมื่อหมุนด้วยความเร็วก็จะเกิดเป็นภาพนกอยู่ในกรง และอนิเมชันได้ถือกำเนิดอย่างจริงจังขึ้นเมื่อ โทมัส อันวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายได้ หลังจากนั้นการสร้างอนิเมชันก็ได้มีวิวัฒนาการมาโดยตลอด โดยแบ่งตามวิธีการสร้างผลงานเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบดั้งเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Traditional Animation) ซึ่งได้แก่ อนิเมชัน 2 มิติ ที่วาดด้วยมือ คัท-เอาท์ อนิเมชัน (Cut-Out Animation) ที่เป็นการตัดกระดาษให้เป็นรูปร่างต่างๆ และ Clay Animation หรือ Stop Motion ที่สร้างจากดินน้ำมันหรือวัสดุที่ใกล้เคียงกัน และ อนิเมชันอีกประเภทคือ Digital Computer Animation ที่เกิดจากการสร้างด้วยระบบดิจิทัลทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ (ดิษพงศ์ วงศ์อร่าม., ออนไลน์, 2009)

### 2.1.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะลัทธิอศจรรย ( Fantastic Art )

ศิลปะอศจรรย หรือ อศจรรยศิลป์ ( Fantastic Art) คือประเภทของงานศิลปะ ขอบข่ายของศิลปะอศจรรยได้รับการนิยามอย่างเคร่งครัดโดยนักวิชาการมาตั้งแต่สมัยของ ชูลส์ แวร์น และ เอช. จี. เวลส์ ก่อนหน้าและระหว่างภาวะเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ก็ได้มีขบวนการศิลปินไซ-ไฟแฟนตาซีที่ครอบคลุมงานประเภทศิลปะภาพประกอบศิลปะและหนังสือคอมมิก บทเขียนรวมเกี่ยวกับงานศิลปะประเภทนี้เห็นได้ชัดในหนังสือ “Infinite Worlds : The Fantastic Visions of Science Fiction Art” โดยศิลปินอเมริกัน วินเซนต์ ดิ เฟท โดยมีนักเขียนอเมริกัน เรย์ แบรดเบอร์รี่ เป็นผู้เขียนบทนำ

ศิลปะอศจรรยเดิมจำกัดอยู่เฉพาะแต่งงานจิตรกรรมและภาพประกอบ แต่ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970 เป็นต้นมาก็ขยายไปรวมภาพถ่าย ศิลปะอศจรรยมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับแฟนตาซี, แฟนตาซีเชิงวิทยาศาสตร์ (ประเภทย่อยของไซ-ไฟที่เกี่ยวกับความลึกลับของมนุษย์ต่างดาวและศาสนาของมนุษย์ต่างดาว), จินตนาการ, และภาวะกึ่งฝัน, มโนทัศน์อันเหนือจริง และรวมทั้งศิลปะเชิงกอธิค การที่ศิลปะอศจรรยมีที่มาจากประเภทของงานศิลปะแบบสัญลักษณ์นิยมของสมัยวิคตอเรียทำให้ครอบคลุมหัวข้อที่คล้ายคลึงกันที่รวมทั้งเทพวิทยา, รหัสญาณ (Occultism) และ รหัสลัทธิ (mysticism), หรือตำนานและตำนานพื้นบ้านจะแสวงหาคคุณค่าของคุณสมบัติภายใน (ธรรมชาติของวิญญาณและจิตวิญญาณ)

แฟนตาซีเป็นส่วนสำคัญของการสร้างงานศิลปะมาตั้งแต่ก่อตั้งขึ้น แต่มาเพิ่มความสำคัญยิ่งขึ้นอีกในการเขียนจิตรกรรมแมนเนอริสม์, ลัทธินิมแนวมายา, จินตนิมม, สัญลักษณ์นิยมเหนือจริง, สัญลักษณ์นิยม และ ศิลปะใต้ดิน (Lowbrow) ฝรั่งเศสเรียกศิลปะในกลุ่มนี้ว่า “ศิลปะแฟนทาสติก” (Fantastique) ในภาษาอังกฤษบางครั้งก็จะเรียกว่า “ศิลปะมโนทัศน์” (Visionary Art) หรือ “ศิลปะแมนเนอริสม์” ศิลปะอศจรรยมีความสัมพันธ์อย่างเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมแฟนตาซีต่างๆ เหล่านี้



ภาพที่ 2.1 สวนสำราญ ฮีเยโรนีมีส โบส, 2003. The Garden of Earthly Delights. [Online]. Available [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Garden\\_of\\_Earthly\\_Delights](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden_of_Earthly_Delights) Retrieved May 16, 2016.

ฮีเยโรนีมีส โบส (Hieronymus Bosch; ราว ค.ศ. 1450 - 9 สิงหาคม ค.ศ. 1516) เป็นจิตรกรสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (เรอแนซ็องส์) คนสำคัญของประเทศเนเธอร์แลนด์ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 และ 16 มีความเชี่ยวชาญทางการเขียนภาพสีน้ำมันและบานพับภาพ ภาพเขียนหลายภาพของโบสเป็นภาพความลึกลับทางจริยธรรมของมนุษย์ โบสใช้ภาพปีศาจ, มนุษย์ครึ่งสัตว์, และเครื่องกลไกในการสร้างความกลัว, ความตบตัน และการแสดงความเลวของมนุษย์ งานจะซับซ้อนและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง เต็มไปด้วยจินตนาการและการใช้รูปสัญลักษณ์ บางสัญลักษณ์ก็เป็นสัญลักษณ์ที่ตีความหมายได้ยากแม้แต่ในสมัยของโบสเอง

ในศตวรรษต้น ๆ หลังจากโบสเสียชีวิตไปแล้ว มักจะเชื่อกันว่างานจิตรกรรมของโบสได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะนอกศาสนาคริสต์ในยุคกลางหรือประเพณีท้องถิ่นที่ลึกลับต่าง ๆ แต่บางคนก็เชื่อว่าเป็นงานเขียนที่สร้างขึ้นเพียงที่จะขำอารมณ์ของผู้ดูหรือเพื่อความชวนหัวคล้ายกับลักษณะศิลปะที่เรียกว่า "ศิลปะแบบอัปลักษณ์" (Grotesque) ของศิลปะเรอแนซ็องส์แบบอิตาลี ขณะที่ศิลปะของจิตรกรผู้มีฝีมือคนอื่น ๆ ในสมัยนั้นยังวาดภาพสิ่งต่าง ๆ ที่เห็นรอบตัว โบสมักจะวาดภาพจากจินตนาการ เช่นที่นักประวัติศาสตร์ศิลปะ วอลเตอร์ กิบสัน (Walter Gibson) กล่าวว่า เป็นงานเขียนที่แสดงให้เห็นถึง "โลกของความฝัน ช่วงเวลาของฝันร้ายในรูปที่แทบจะกระโดดโลดเต้นออกมาได้ต่อหน้าต่อตาผู้ชม" คำบรรยายแรกที่เกี่ยวข้องกับงานของโบสในปี ค.ศ. 1560 ของเฟลิเป เด เกบารา (Felipe de Guevara) ชาวสเปนกล่าวถึงโบสว่าเป็น "ผู้สร้างสัตว์ประหลาดและคิเมียรา" เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 นักประวัติศาสตร์ศิลปะชาวดัตช์กาเรล ฟัน มันเดอร์ (Karel Van Mander) บรรยายงานของโบสว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประกอบด้วย "Wondrous and Strange Fantasies" แต่ก็สรุปว่าภาพเขียนมักจะไม่วางแผนและดูแล้วน่าขยะแขยง

ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักวิชาการเห็นว่าภาพของโบสไม่ได้เป็นภาพอัจฉริยะบรรเจิดอย่างมากมายอย่างที่เคยเชื่อกัน แต่เป็นงานที่แสดงให้เห็นความเชื่อทางศาสนาที่เป็นแบบออร์ทอด็อกซ์ของสมัยนั้น โบสวาดภาพความบาปของมนุษย์ และ ภาพสวรรค์และนรกที่ละม้ายคล้ายคลึงกับคำบรรยายทางวรรณกรรมและคำเทศนาในสมัยปลายยุคกลาง นักเขียนหลายคนให้ความสำคัญต่องานของโบสมากกว่าที่เคยเป็นมาและพยายามตีความหมายงานจากมุมมองของจริยธรรมของยุคกลาง นอกจากนั้นก็เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่างานของโบสสร้างขึ้นเพื่อสอนศีลธรรมเช่นงานเขียนอื่น ๆ ของสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาตอนเหนือในสมัยนั้นเช่นของกี ร็อบิรต์ เฮนริสัน (Robert Henryson) และ รายละเอียดแต่ละอย่างภายในภาพเป็นรายละเอียดที่โบสสนใจเขียน ดีร์ก บัคซ์ กล่าวว่าภาพเขียนของโบสเป็นงานจักษุศิลป์ที่ถอดความหมายมาจากคัมภีร์ไบเบิลและตำนานพื้นบ้านของสมัยนั้น

แต่นักเขียนบางคนกล่าวว่าโบสเป็นผู้ริเริ่มการเขียนแบบเหนือจริงของยุคกลางและมักจะเปรียบเทียบกับงานของซัลบาดอร์ ดาลี ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักเขียนบางคนพยายามตีความหมายของภาพโดยใช้ทฤษฎีจิตวิทยาของซิกมุนด์ ฟรอยด์ แต่ทฤษฎีนี้ไม่เป็นที่ยอมรับกัน กิบสันกล่าวว่า "สิ่งที่เราเรียกกันว่า libido ก็คือสิ่งเดียวกับที่สถาบันศาสนาในยุคกลางประณามที่เรียกว่าปฐมบาป และสิ่งที่เราเรียกว่าจิตใต้สำนึกก็คือสิ่งที่สมัยกลางใช้เรียกพระเจ้าและสิ่งชั่วร้าย"

### 2.1.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะใต้ดิน ( Lowbrow art )

คือความเคลื่อนไหวทางทัศนศิลป์ใต้ดิน (Underground Visual Art) ซึ่งเฟื่องฟูขึ้น ในบริเวณ ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ในปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 โลวโบรว คือ ศิลปะป๊อปอาร์ต ที่มีต้นกำเนิดมาจาก คอมมิคส์ใต้ดิน, ฟังก์รีอค, Hot-Rod วัฒนธรรมข้างถนน และ วัฒนธรรมอื่นๆ อีกมากมาย โลวโบรว ( Lowbrow Art ) มีชื่อเรียกชื่อว่า ป๊อป เซอเรียลลิซึม (Pop Surrealism) ศิลปะประเภทนี้นั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ขัน บ้างก็ร้ายแสบแสบ ชุกชก และ ประชดประชัน ศิลปะโลวโบรว ส่วนมากเป็นรูปวาด และ ระบายสี แต่อาจมีของเล่น ศิลปะดิจิทัล และ หุ่นปั้นอยู่บ้าง

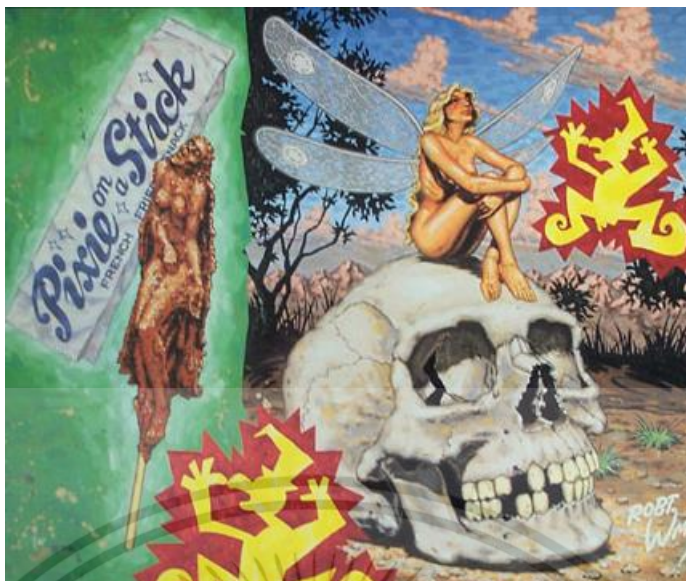
ศิลปินคนแรกๆ ที่สร้างงานศิลปะแนวนี้ที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในวงการ Lowbrow คือ Underground Cartoonist ชื่อ โรเบิร์ต วิลเลียม (Robert Williams) และ เกรย์ เพนเทอร์ (Gary Panter) งานแสดงศิลปะล่าสุดแสดงอยู่ที่ แกลอรีในนิวยอร์ก และ ลอสแอนเจลิส เช่น Psychedelic Solutions Gallery ใน Greenwich Village LaLuz de Jesus และ 01 Gallery ใน Hollywood ความเคลื่อนไหวทางศิลปะนี้ค่อยๆ ออกจากยุคเริ่มต้น จนมีศิลปินที่นำแนวความคิดนี้ไปปรับใช้หลายร้อยชีวิต เมื่อเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวนศิลปินเพิ่มขึ้น งานแสดงผลงานทางศิลปะแนวโลวโบรว ก็มากขึ้นตามไปด้วย Julie Rico และ Bess Cutler Gallery เป็น ผู้เผยแพร่ผลงานชิ้นสำคัญ และ เผยแพร่ความเคลื่อนไหวทางศิลปะนี้ ให้เป็นที่รู้จักในวงการศิลปะ นิตยสาร Juxtapoz โดย โรเบิร์ต วิลเลียม (Robert Williams) ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ.1994 และ เป็นแกนนำในการเขียนวิจารณ์ หรือ ถกแถลงกันเกี่ยวกับ Lowbrow art ซึ่งช่วยชี้แนวทาง และ สนับสนุนการเติบโตขึ้นของความเคลื่อนไหวนี้ นักเขียนได้กล่าวไว้ว่าตอนนี้ลักษณะพิเศษของ Lowbrow Art สามารถบ่งเบียดต้นกำเนิดของมันได้อย่างชัดเจน อเมริกาฝั่งตะวันตก นั้น ได้รับอิทธิพลจาก Underground Commix และ Hot Rod Car-Culture มากกว่าที่อื่น เมื่อ Lowbrow Art ได้กระจายไปทั่วโลก มันได้หลอมรวมวัฒนธรรมในสถานที่นั้นๆเข้ากับศิลปะแนวนี้ทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ศิลปะชนิดนี้ยังสามารถแบ่งแยกออกเป็นหลากหลายสาขา หรือแม้กระทั่งความเคลื่อนไหวทางศิลปะใหม่ๆ อีกแนวหนึ่งก็เป็นได้

ต้นกำเนิดของคำว่า “Lowbrow” ในบทความเดือน กุมภาพันธ์ 2006 ในหัวข้อหนึ่งของนิตยสาร Juxtapoz Robert Williams ได้ประกาศว่าเป็นผู้บัญญัติศัพท์นี้ขึ้นมา เขาได้เขียนหนังสือชื่อว่า "The Lowbrow Art of Robt. Williams," ซึ่งพิมพ์ขึ้นในปี 1979 ในเมื่อศิลปะในยุคนี้ยังไม่มีใครแยกแยะว่า ศิลปะของเขาเป็นประเภทอะไร เขาจึงก่อตั้งศิลปะแนว Lowbrow ขึ้นมา ซึ่ง ตรงกันข้ามกับศิลปะแนว Highbrow วิลเลียมเรียกความเคลื่อนไหวนี้ว่า Caron-Tainted Abstract Surrealism

Lowbrow หรือ Pop Surrealism โลวโบรว นั้นโดยทั่วไปถูกกล่าวถึงว่า ป๊อป เซอเรียลลิซึม คริสเทน แอนเดอร์สัน (Kristen Anderson) ผู้จัดพิมพ์และแก้ไขหนังสือ Pop Surrealism กล่าวไว้ว่า Pop Surrealism กับ Lowbrow นั้นเป็นศิลปะคนละแนวกัน แต่ แมทท์ ดุกส์ จอร์แดน (Matt Dukes Jordan) ผู้เขียนหนังสือ Weirdo Deluxe กล่าวว่ามันแทนกันได้ Lowbrow vs. Fine Art พิพิธภัณฑ์ การวิจารณ์งานศิลปะ แกนนำ แกลอรี่ และ อื่นๆ ได้พยายามตลอดมาที่จะบอกสถานะของศิลปะโลวโบรวให้เกี่ยวข้องกับ Fine Art แต่ก็ยังคลุมเครือ ศิลปะแนวนี้เสมือนถูกแยกออกจากศิลปะแนวอื่นๆ ถึงอย่างไรก็ตาม นักสะสมงานศิลปะ ก็ยังคงซื้องานศิลปะโลวโบรวไว้ครอบครอง ผู้วิจารณ์งานศิลปะยังคงมีคำถามว่าโลโบรวนั้นเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ถูกกบฏเกณฑ์หรือไม่ มีนักวิชาการด้านการวิจารณ์นั้นน้อยคนที่จะเขียนเรื่องเกี่ยวกับโลวโบรว โลกศิลปะยังมีความสงสัยอย่างมากกับความเป็นโลวโบรว การเล่าเรื่องราว และ คุณค่าทางเทคนิคของงาน ซึ่งได้รับการดูถูกจากโรงเรียนศิลปะ และ นักวิจารณ์ในยุค 1980s-1990s

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ศิลปิน The Chrysalis of Death โรเบิร์ต วิลเลียม, 1993. The Chrysalis of Death. [Online]. Available : <http://www.wikiart.org/en/robert-williams/the-chrysalis-of-death-1993> Retrieved May 16, 2016.

ในยุค ค.ศ. 1970 ศิลปินคนแรกๆ คือ โรเบิร์ต วิลเลียม ที่ถูกจำแนกหรือศิลปินที่อยู่ในจำพวก ศิลปะใต้ดินหรือโลวโบวอาร์ต ผลงานส่วนใหญ่บอกเล่าอารมณ์ขัน มีความเป็นคอมมิคของการ์ตูนอเมริกัน แต่ไม่ใช่การสร้างเพื่อเล่าเรื่องแบบการ์ตูนแต่ถูกการเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ในรูปแบบของศิลปะ การจัดวางงานมีความตลกร้ายจะแฝงไปทุกๆ งานของ โรเบิร์ต วิลเลียม โรวโบวจะนำเสนอไปถึงความเป็นวัฒนธรรมในช่วงนั้นๆ ไม่ต่างกับป๊อปอาร์ตแต่การเล่าของโลวโบวจะแฝงไปกับความน่ารัก ประชดประชัน เส้นสีสดใสเหมือนการ์ตูนแต่แฝงไปด้วยความซีเรียส

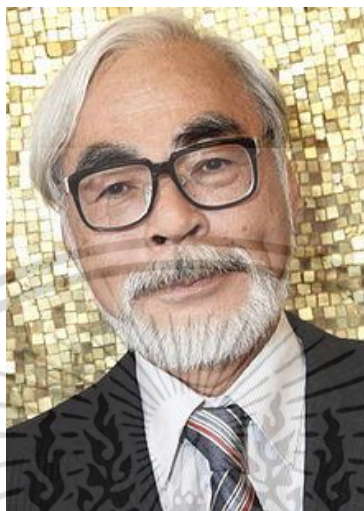
#### 2.1.4 สรุปเกี่ยวกับอิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

อิทธิพลที่ได้จากลัทธิในงานศิลปะที่กล่าวมานี้ มีส่วนสำคัญในการช่วยเหลือสำหรับหาแรงบันดาลใจจากรูปแบบ แนวความคิดที่เคยมีมาและได้รับการยอมรับในอดีต เพื่อหาจุดยืนของการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าจึงต้องมีข้อมูล ความเข้าใจ ถึงองค์ความรู้ที่มี มาวิเคราะห์ ถิ่นกรองออกมา อยู่ในรูปแบบศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นความ ป๊อป ในรูปแบบ เนื้อหาหรือเรื่องราวที่ตอบโต้ต่อความเป็นสังคม มนุษย์ว่าลัทธิเหล่านั้นมีความเกี่ยวโยงกันและถ่ายทอดออกมาในแง่มุมไหนมีกระบวนการความคิดอย่างไรบ้าง เพื่อเป็นต้นทางในการศึกษาเป็นข้อมูลในการทำงานของข้าพเจ้าในภายภาคหน้าต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

### 2.2.1 ฮายาโอะ มียาซากิ ( Miyazaki Hayao )



ภาพที่ 2.3 ฮายาโอะ มียาซากิ ฮายาโอะ มียาซากิ. 2009. Miyazaki Hayao. [Online]. Available : [http://www.kartoon-discovery.com/history/miyazaki\\_story.html](http://www.kartoon-discovery.com/history/miyazaki_story.html) Retrieved May 16, 2016.

เป็นนักวาดมังงะ ผู้กำกับ และผู้สร้างอะนิเมะชาวญี่ปุ่น ที่มีผลงานที่มีชื่อเสียงหลายเรื่อง จากการคร่ำหวอดในวิชาชีพเป็นเวลาราวห้าทศวรรษ มียาซากิได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์อะนิเมะ ร่วมกับอิซาโอะ ทาคาฮาตะ ผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ ความสำเร็จของภาพยนตร์เหล่านี้ทำให้เขาได้รับการเปรียบเทียบกับวอลต์ ดิสนีย์ ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันชาวอเมริกันกับ นิค พาร์ค ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันชาวอังกฤษ รวมถึง โรเบิร์ต เซเม็กคิส ผู้บุกเบิกการสร้างแอนิเมชัน นิตยสารไทม์ ยกย่องว่าเขาเป็นบุคคลที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่ง

มียาซากิเริ่มทำงานที่ โตเอแอนิเมชัน ในตำแหน่งศิลปินคนกลาง ในการสร้างภาพยนตร์ Gulliver's Travels Beyond the Moon เขาได้เสนอความคิดที่เป็นฉากจบของเรื่อง ได้ในที่สุด มียาซากิทำงานในหลายหน้าที่ในวงการอนิเมชันราวสิบปีจนกระทั่งได้มีผลงานกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกคือ จอมโจรสลัดแปงที่ 3 ตอนปราสาทของคาริออสโตร ซึ่งเผยแพร่ใน พ.ศ. 2522 หลังจากความสำเร็จในภาพยนตร์เรื่องที่สอง มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม เขาจึงร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ ซึ่งก็ได้ผลิตผลงานภาพยนตร์ของเขาออกมาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งถึงเรื่อง โมะโนะ โนะ เกะอิเมะ (Princess Mononoke) มียาซากิจึงเกษียณอายุงานตัวเองไปชั่วคราว หลังจากการพักช่วงสั้นๆ มียาซากิก็กลับมากำกับภาพยนตร์เรื่อง เช่น โทะ ชิชิโระ โนะ คะมิกะกุชิ (Spirited Away) และผลิตภาพยนตร์ออกมาอีกอย่างต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขณะที่ภาพยนตร์ของมิยะซะกิประสบความสำเร็จในเชิงพาณิชย์และได้รับคำชื่นชมจากนักวิจารณ์ในญี่ปุ่นเป็นเวลายาวนาน เขาไม่เป็นที่รู้จักมากนักในโลกตะวันตกจนกระทั่งในปี พ.ศ. 2540 มิราแมกซ์ได้เผยแพร่ภาพยนตร์เรื่องโมะ โนะ โนะ เกะ อิเมะของเขาออกไป โมะ โนะ โนะ เกะ อิเมะ เคยเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงที่สุดในญี่ปุ่นแห่ง พ.ศ. 2540 จนกระทั่งไททานิกมาทำลายสถิติลง โมะ โนะ โนะ เกะ อิเมะ ยังเป็นภาพยนตร์อะนิเมะเรื่องแรกที่ได้รับรางวัล Picture of the Year จาก เจแปนีส-อคาเดมีอะวอร์ด Spirited Away ภาพยนตร์เรื่องถัดไปของเขาทำลายสถิติรายได้ของไททานิกในญี่ปุ่นลง และกวาดรางวัล พิกเจอร์ออฟเดอะเยียร์ จาก เจแปนีส-อคาเดมีอะวอร์ด และเป็นภาพยนตร์อะนิเมะเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลออสการ์ มิยาซากิยังมีผลงานภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่ได้รับรางวัลและได้รับรางวัลต่างๆ มากมาย ภาพยนตร์ของมิยาซากิมักจะมีแก่นเรื่องที่คล้ายคลึงกัน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและเทคโนโลยี หรือ ความยากลำบากในการดำรงไว้ซึ่งจริยธรรมสันตินิยม ตัวละครเอกของเรื่องมักจะเป็นเด็กหญิงที่ห้าวหาญและเป็นอิสระ สะท้อนถึงความคิดสตรีนิยมของมิยะซะกิ แนวคิดสังคมนิยมของมิยะซะกิยังสะท้อนออกมาในภาพยนตร์ของเขาด้วย โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องแรกๆ มิยาซากิเป็นคนที่วิพากษ์ทุนนิยมและโลกาภิวัตน์อย่างเปิดเผยซึ่งอาจสังเกตได้จากงานภาพยนตร์ของเขาเช่นกัน

สิ่งที่น่าสนใจของอนิเมชันของ มิยาซากิ หรือสตูดิโอค่ายนี้ก็คือความอนิเมชันที่ยังมีระบบการใช้ต้นแบบจากสีน้ำสร้างบรรยากาศความเป็นจิตรกรรมของที่อยู่ในทุกผลงานอนิเมชันของ มิยะซากิ เกิดเป็นเสน่ห์ขั้นดีในงาน ทำให้ผู้ดูเพลิดเพลินความงามของความเป็นอนิเมชันและความเป็นดิจิทัลที่อยู่ด้วยกันอย่างลงตัว ข้าพเจ้าได้อิทธิพลจากผลงานมิยะซากิหรือค่ายสตูดิโอจิบรีมาก่อนข้างเยอะด้วยความสนุกของเนื้อเรื่องและความสวยงามของภาพจึงนำมาวิเคราะห์และการหาจุดเด่นผ่านกระบวนการการสร้างสรรค์ต่อเนื่องกับงานของตนเองต่อไป



ภาพที่ 2.4 ลาพิวต้า ฟริกตำนานเหนือเวหา ฮายาโอะ มิยาซากิ. 2009. Laputa Castle in the Sky. [Online]. Available :[https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki) Retrieved May 16,2016.



ภาพที่ 2.5 โทโทโร่เพื่อนรัก ฮายาโอะ มิยาซากิ. 2009. My Neighbor Totoro. [Online]. Available : [https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki) Retrieved May 16, 2016.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.2 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี (Lolay )



ภาพที่ 2.6 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี แดนสนทนา. 2014. โลเล ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. [Online]. Available : <http://www.adaymagazine.com/interviews/dialogue-18> Retrieved May 18, 2016.

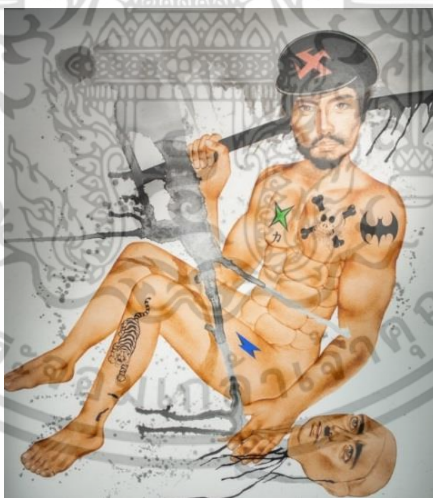
โลเล หรือ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ศิลปิน นักวาดภาพประกอบชื่อดัง เกิดเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2513 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท จาก คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร เริ่มผลงานแสดงเดี่ยวชุด “Dream” ครั้งแรกในช่วงปี 2537 ก่อนที่ผลึกความคิด ความสับสนใน ความสัมพันธ์ แง่มุมและเส้นแบ่งที่เลื่อนร้าวระหว่างเพศสภาพ และเพศสถานะ ในความเป็นไปของ สังคมเมืองใหม่จะถูกนำเสนออย่างต่อเนื่อง ผลงานที่เริ่มปรากฏสู่สาธารณะในปี พ.ศ. 2538 จึงได้รับ ส่วนผสมแปลกๆ ที่สะท้อนภาพลักษณ์แควดวงสังคมเมือง คนดัง คารา นางแบบ รวมถึงอิทธิพลจากสื่อ โฆษณาและแฟชั่น และมันก็กลายเป็นอารมณ์ประหลาดที่สังคมเพิ่งรับรู้ เขาเป็นจิตรกรที่มีผลงาน สะท้อนประเด็นส่วนตัวอย่างชัดเจน ทำให้การเล่าเรื่องราวของเขาโดนใจวัฒนธรรมป๊อปของชนชั้น กลางในเมืองใหญ่ แต่สิ่งที่น่าสนใจของงาน โลเล คือ สไตล์ ของรูปทรง และ วิธีการสร้างผิวที่มี ลักษณะเฉพาะและให้อารมณ์ความนิ่งแต่มีความน่าค้นหาในทุกชิ้นของผลงาน ลักษณะเฉพาะของ โลเล แสดงถึงตัวของศิลปินอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะการใช้สื่อผสมแฟชั่นจะแฝงออกมาในงานแทบทุกชิ้น จนบางครั้งผู้ชมไม่ได้สนใจคอนเซ็ปต์เรื่องราวของศิลปินด้วยซ้ำ แค่สไตล์ของผลงานก็สามารถดึงดูด ให้ผู้คนให้จับจ้องมองผลงานอย่างเพลิดเพลิด

ลักษณะเฉพาะตัวของผลงานแต่ละคนมักเกิดขึ้นผ่านจิตรสนิยมนิสัยของศิลปินว่าเป็นอย่างไร ผ่านมุมมองความสนใจของศิลปินผู้นั้น บางครั้งเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติด้วยซ้ำและสไตล์ในผลงานมีความสำคัญมากพอๆ กับเนื้อหา เพราะจะเป็นตัวบ่งบอกถึงความเป็นเจ้าของหรือผู้สร้างผลงานของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินแต่ละคน ต่อมาก็อยู่ที่ผู้ชมว่าถูกจริตหรือรสนิยมความชอบผ่านผลงานของศิลปินผู้ใด รูปแบบในงานศิลปะเป็นตัวบ่งบอกความเป็นไปในแต่ละคนหรือยุค

แต่ที่จะพูดถึงสไตล์การทำงานศิลปะในยุคปัจจุบันการสร้างควมใหม่ในปัจจุบันค่อนข้างยาก เสมือนถูกอดีตได้สร้างขึ้นมาหมดแล้ว ศิลปินปัจจุบันก็เหมือนการหิบบีบหรือการได้รับอิทธิพลแล้ว สร้างลักษณะเฉพาะของแต่ละคน สไตล์” คือรูปแบบเฉพาะตัวของศิลปิน (Individuality) หรือต้นแบบ (Originality) ของศิลปินที่ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะ ทั้งรูปทรงและเนื้อหา เป็นลักษณะที่มีความเฉพาะ เกิดจากกระบวนการคิด รสนิยม ประสบการณ์และสภาพแวดล้อม ทำให้เกิดความมีเอกลักษณ์ ความเป็นตัวตนขึ้นในผลงานการสร้างสรรค์ อาจจำแนกหรือแบ่งประเภทได้ตามวัตถุประสงค์ เนื้อหา รูปแบบ หรืออาจจะลงไปถึงรายละเอียดที่แสดงในผลงาน อาทิ รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว วิธีการใช้ไฟแปลง เป็นต้น ลักษณะเฉพาะหรือสไตล์ของผลงานมักเกิดขึ้นเพื่อป้องกันอิทธิพลของศิลปินแต่ละคน บางคนเกิดจากการทำซ้ำจนเกิดเป็นภาพจำ บางอิทธิพลเกิดจากการได้รับอิทธิพลของตะวันตก บางคนเกิดจากสื่อหรือรสนิยมส่วนตัวถ่ายทอดของมาเกิดเป็นกลิ่นอายบางอย่างของตัวศิลปินนั้นๆ สไตล์เป็นตัวบ่งชี้ให้ผู้ชมผลงานรู้อ่างานลักษณะนี้วิธีการนี้หรือวิธีคิดแบบนี้เป็นของศิลปินผู้นี้ บางครั้งสไตล์ช่วยให้ผลงานเป็นตัวบอกเล่าที่มาที่ไปอุปนิสัยของศิลปินคนนั้น โดยที่ไม่ต้องให้ศิลปินเอ่ยอธิบายผลงานด้วยซ้ำ



ภาพที่ 2.7 Natural Born Killer ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. 2014. Natural Born Killer. [Online]. Available :

<http://www.fineart-magazine.com/events/นิทรรศการ-tamcois-dazed-confused/>

Retrieved May 18, 2016.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 Lady ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. 2013. Lady. [Online]. Available : <http://sale29.eurseree.com/>  
Retrieved May 18, 2016.



ภาพที่ 2.9 Suicide ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. 2014. Suicide. [Online]. Available :  
<http://www.fineart-magazine.com/events/นิทรรศการ-tamcois-dazed-confused/>  
Retrieved May 18, 2016.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน

จากการที่ได้ศึกษาทำความเข้าใจในผลงานศิลปิน ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงที่มาของการสร้างสรรค์กระบวนการของการทำงานของศิลปินแต่ละท่านมีเส้นทางการสร้างสรรค์และภาษาในการแสดงออกที่มีเอกลักษณ์มาก ทั้งในด้านที่มา อารมณ์ความรู้สึกของภาพที่ศิลปินแสดงออกมา ทำให้เกิดแรงบันดาลใจและสาระของการสร้างเนื้อประเด็นต่างๆ เพื่อใช้ในการศึกษาอ้างอิง ศิลปินแต่ละท่านที่หยิบยกมานั้นมีเนื้อเรื่องของการแสดงออกอยู่ภายใน โดยสร้างภาษาใหม่ๆ สร้างสัญลักษณ์ใหม่ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวผ่านการเล่าเรื่องราวตามยุคสมัยของตัวศิลปินเอง

## 2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเสนอเป็นตัวแทนความเป็นมนุษย์ที่เต็มไปด้วยอัตตาผ่านจิตบอกล่าการโหยหาความสุขเพื่อจัดทุกข์ เสมือนการเดินทางตามหาความสุขที่แท้จริงผ่านจิตนิสัยของข้าพเจ้าเป็นตัวนำ โดยถ่วงนานไปกับวิถีคิดทางพุทธศาสนาของ สุนทรียตา ความว่างเปล่า เหมือนการขมวดการบอกล่าว่าความสุขแท้จริงแล้วก็เป็นเพียงมายา การหลงในสุขหรือยึดติดสุข ท้ายที่สุดก็ย่อมเกิดทุกข์ ทุกสรรพสิ่งย่อมไม่มีความจริงยั่งยืนด้วยความเป็นมนุษย์บางที่ก็มักเกิดการพลอเลอ เกิดเป็นเหตุส่งผลเป็นประสบการณ์นำพาสู่การสร้างสมดุลภายในใจในท้ายที่สุด ความว่างเปล่าในอัตราและการปล่อยวางความไม่ยึดมั่นถือมั่นคือความสงบที่แท้จริงต่อทุกๆ สิ่ง ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เสมือนการตอบโจทย์ความคิดภายในจิตใจของข้าพเจ้าและอยากเป็นสื่อกลางบอกล่าต่อผู้ชมผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ให้เกิดความกระจ่างในความเป็นไปภายในอารมณ์พื้นฐานทางจิตใจในความเป็นมนุษย์ไม่มากนักน้อย

## บทที่ 3

### การดำเนินการสร้างสรรค์

สิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ในการทำงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าต้องประมวลสิ่งที่คิดต่อเรื่องที่จะนำเสนอขึ้นหารูปแบบ รูปทรงที่น่าสนใจผ่านภาพร่างคร่าวๆ หลายจำนวน เพื่อนำมาประติดประต่อความคิดที่กระจัดกระจายในจินตนาการ เพื่อนำมาจัดวางเรื่องราวเพื่อเล่าเรื่องผ่านกิจกรรมภาพเคลื่อนไหวที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอ

#### 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านแนวความคิดและการถ่ายทอดตามทัศนคติ

สิ่งที่นำไปสู่วิถีคิดต่อ สุขัญญา หรือ ความว่างเปล่า คือประสบการณ์การใช้ชีวิตการพบเจอผู้คนสิ่งต่างๆ ดำเนินเดินทางไปตามอารมณ์ของตัวข้าพเจ้าการค้นหาความสุขเมื่อครั้งอดีต การทำอะไรก็ได้เพื่อให้ได้พบความสิ่งที่ต้องการ นำพาตัวเองไปสู่พื้นที่หรือความรู้สึกถึงการมีความสุข ท่านพุทธทาสภิกขุ ได้กล่าวไว้ประโยคหนึ่งที่ว่า “อยากสุข อย่าชอบสุข หลงสุข มันจะกัดเรา” เป็นคำที่จุดประกายอย่างหนึ่งเพราะเรากลับไปมองย้อนมา ระหว่างที่เราอยากจะทำความสุขนั้นระหว่างนั้นเราเกิดทุกข์ในใจมากมายพอเจอความสุขแล้วความสุขมันก็ยอมมีวันเลิกลาจากนั้นเราก็เกิดทุกข์ ด้วยเหตุนี้ทำให้ข้าพเจ้าพยายามสร้างความเป็นไปได้ผ่านแง่คิดเหล่านี้ว่าเราจึงปล่อยวาง ไม่ยึดติดต่อทุกอย่าง เปิดรับความเป็นไปได้ที่เข้ามาสิ่งที่นำพาเราไปคือผลที่ทำ ข้าพเจ้าเชื่อว่าทุกสิ่งที่ผ่านมาสร้างประสบการณ์ให้เราตลอดเวลา ความว่างเปล่า คือความรู้สึกเฉยๆ จริงๆ แค่นั้นก็พอแล้ว จริงแท้อาจเป็นความสงบหรือความสุขที่แท้จริงที่เราต้องการก็ได้

ข้าพเจ้าพยายามมุ่งเน้นการบอกเล่าต่อประสบการณ์ที่เรื้อรันทันผ่านสุนทรียะของผลงานจิตรกรรมที่มีกลิ่นอายของความล้ำสมัยผสมกับความเป็นพื้นถิ่นแสดงถึงความปัจจุบันที่มีความก้าวกระโดดของเทคโนโลยีส่วนความเป็นพื้นถิ่นแสดงนัยยะของคนที่ยังมีความคิดแบบเป็นต้นข้าวของความเป็นมนุษย์ การอยู่ร่วมกันเสมือนการยื้อแย่งบางอย่างแต่มีเคมีที่ส่งนัยยะบางอย่างของยุคเราในปัจจุบัน ตัวงานบอกเล่าการเดินทางพาลพบประสบการณ์ต่างๆ ทั้งสุขและทุกข์ ขมวดจบด้วยวิถีคิดของ สุขัญญา ความว่างเปล่าเสมือนแสดงความหมายที่ว่าสิ่งที่ได้รับมาไม่ว่าทั้งสุขหรือทุกข์ทุกอย่างก็ต้องผ่านไปไม่มีความจริง จงยอมรับหรือปล่อยวางต่อประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากจุดนี้เกิดเป็นประสบการณ์ขึ้นภายใน ข้าพเจ้าอยากหยิบประสบการณ์นี้บอกเล่าผ่านผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ผ่านรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของอัตลักษณ์ของข้าพเจ้าเล่าผ่านการนึกคิดผ่านกระบวนการเป็นขั้นตอนเพื่อตอบโต้จิตภายในที่ทัศนคติส่วนตัว

## 3.2 การสร้างภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

### 3.2.1 แรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าสนใจการสร้างพื้นที่วัตถุต่างๆ และคาแรคเตอร์ที่มีความตลกร้ายบางอย่างซึ่งอาจเกิดจากเสพสื่อหรือภาพยนตร์และการฟังเพลงการอ่านหนังสือ เป็นต้น สิ่งที่เราผ่านสื่อต่างๆ อาจเกิดแรงบันดาลใจ ความปิติ ความสะเทือนใจ สิ่งเหล่านี้เป็นความคิดขั้นต้นในการเริ่มลงมือคิดผลงาน สื่อต่างๆ มีผลกับการทำงานของข้าพเจ้ามาก ด้วยปัจจุบันสื่อสามารถเสพได้อย่างสะดวกรวดเร็วและหลากหลายมาก ทำให้เราต้องโฟกัสหรือเจาะจงในส่วนที่เราต้องการพูดถึงมันอย่างไร ข้อดีก็คือเราสามารถหยิบจับค้นหาได้อย่างรวดเร็วแล้วใช้อ้างอิงในการคิดผลงาน เพื่อการตกตะกอนความคิดของเราในระดับต่อไป

### 3.2.2 การสร้างภาพร่าง

สิ่งเหล่านี้จะถูกข้าพเจ้าบันทึกลงสมุดภาพร่างเวลาเราสนใจหรือหลงใหลสิ่งที่ได้เสพจากสื่อต่างๆ เกิดเป็นการบันทึกช่วงเวลาของความคิดเราในตอนนั้นๆ จากนั้นเวลาคิดหรือสร้างผลงาน ภาพร่างเหล่านี้ก็เปรียบเสมือนอุปกรณ์ที่คอยเชื่อมต่อกับความคิด บางภาพร่างๆ ที่มีความน่าสนใจหรือลงตัวกับผลงานก็สามารถหยิบมาใช้ได้เลยโดยไม่ต้องปรับเปลี่ยนอะไร ภาพร่างหรือภาพที่ใช้ร่างความคิดต่อให้สะเปะสะปะอย่างไร บางครั้งมันจะช่วยสร้างความสมบูรณ์เมื่อเราต้องการมัน เพราะจริงแล้วภาพร่างมันก็สิ่งที่ออกมาจากภายในความคิดจิตใจเรานั้นเอง

### 3.3 อธิบายและวิเคราะห์ภาพร่าง

#### 3.3.1 ภาพร่าง

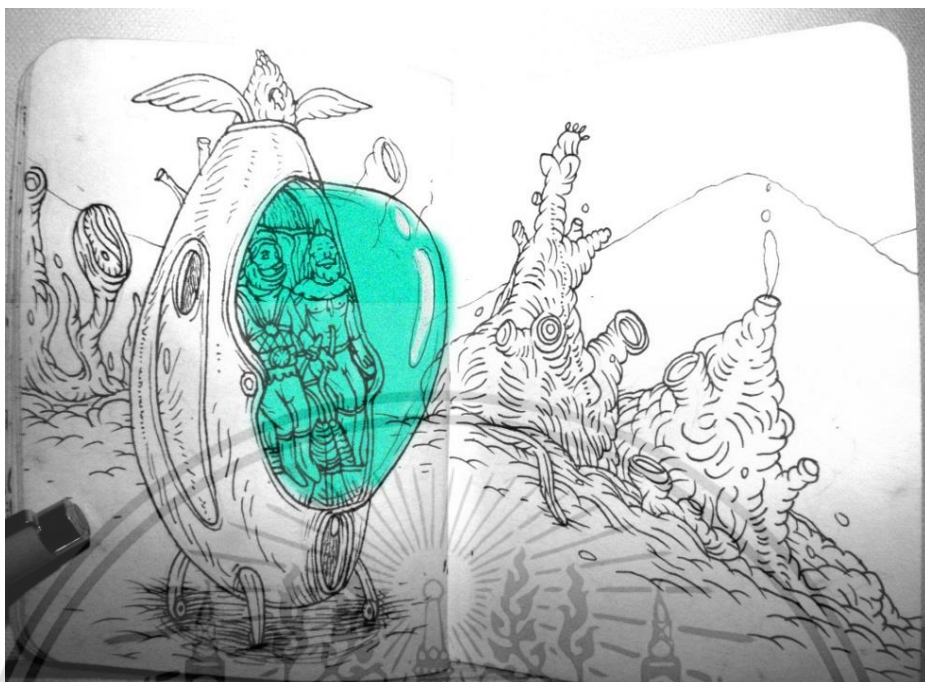


ภาพที่ 3.1 ภาพร่างที่ 1

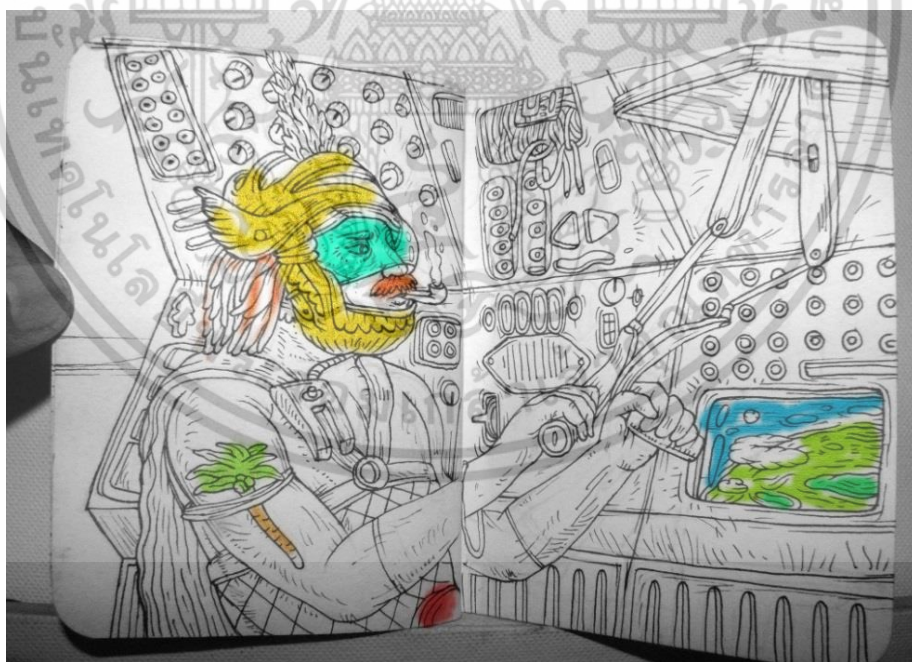


ภาพที่ 3.2 ภาพร่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างที่ 3



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

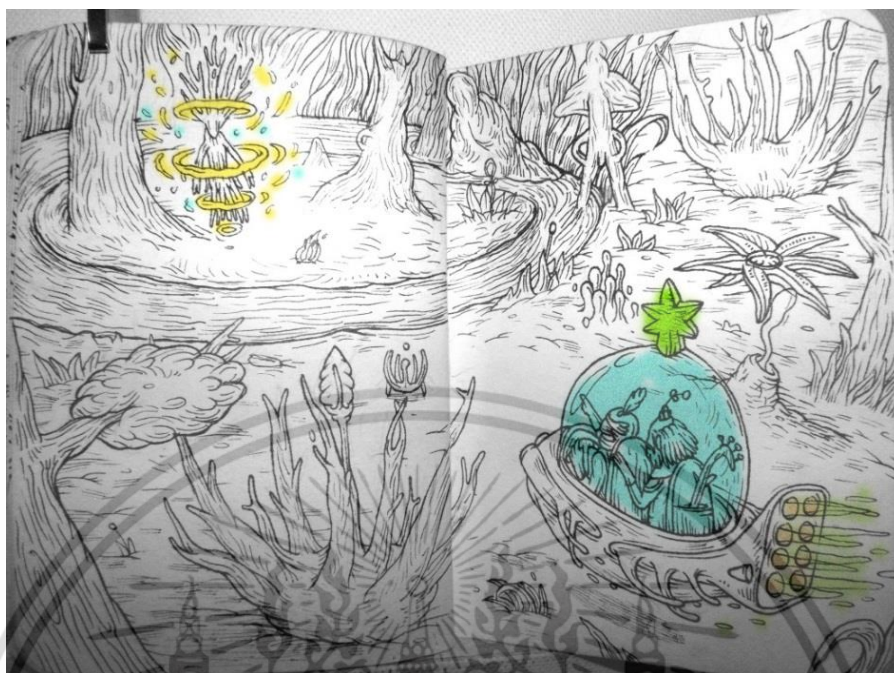


ภาพที่ 3.5 ภาพร่างที่ 5

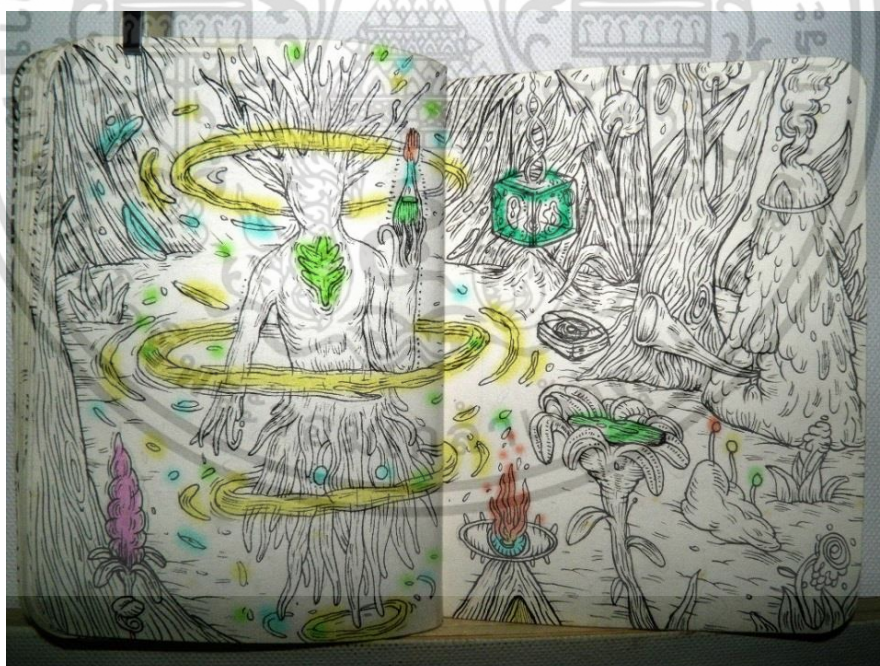


ภาพที่ 3.6 ภาพร่างที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างที่ 7



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ภาพร่าง ข้าพเจ้าใช้การสร้างภาพร่าง เสมือนการสร้างฉากในผลงานภาพเคลื่อนไหว (Storyboard) เป็นที่ละฉากตามความคิดของข้าพเจ้าเป็นคนกำหนดภายใต้แนวความคิดของผลงาน วิทยานิพนธ์ จากนั้นภาพร่างเหล่านี้จะถูกนำมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อนำไปสร้างวีดิโอในงานก่อนที่ จะนำไปเข้าคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว

### 3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

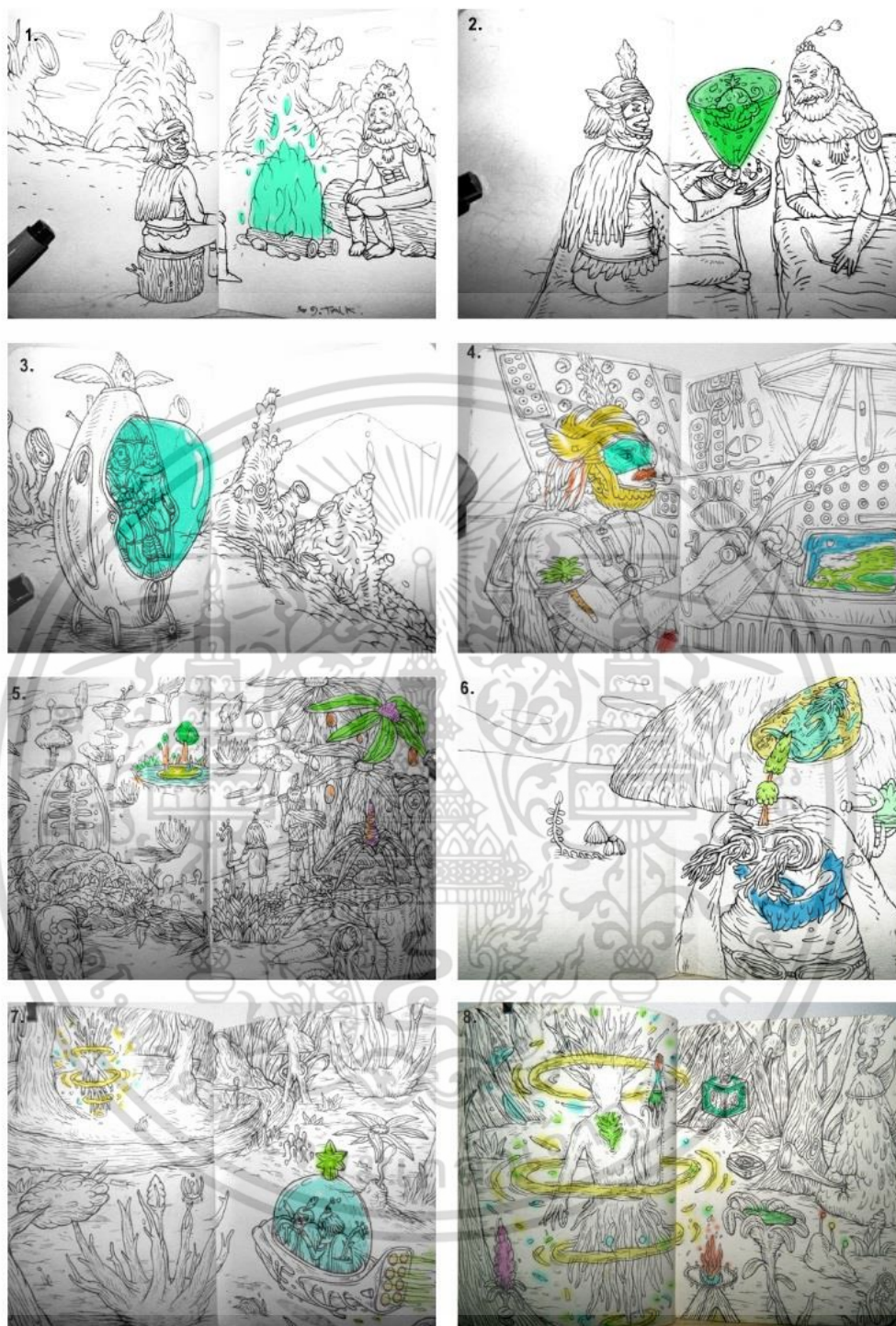
3.4.1 นำภาพร่างที่เป็นการกำหนดไว้เป็นฉากๆ (Storyboard) นำมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม

3.4.2 นำภาพร่างทั้งหมดมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม โดยแยกเป็นส่วนๆ ระหว่างภาพพื้นหลัง และตัววัตถุหรือคาแรคเตอร์ แยกมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อสร้างผิวและสีที่ข้าพเจ้าต้องการ โดยสร้างหลายๆ อิริยาบถเพื่อเอาไปใช้ในการสร้างให้วัตถุหรือทำให้คาแรคเตอร์เหล่านั้นสามารถ ขยับได้ผ่านโปรแกรมในคอมพิวเตอร์

3.4.3 เมื่อภาพร่างทั้งหมดถูกทำให้เป็นผลงานจิตรกรรม ใช้การสแกนหรือการถ่ายภาพด้วยกล้อง ดิจิตอลที่มีความคมชัดเพื่อถ่ายทอดให้เหมือนต้นแบบอย่าง 100 เปอร์เซ็นต์ นำเข้าคอมพิวเตอร์โดย ข้าพเจ้าใช้โปรแกรมโฟโตชอป (Adobe Phostoshop) นำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวเฟรมต่อเฟรมเพื่อนำ ให้เกิดการเคลื่อนไหวในภาพจิตรกรรมต้นแบบตามฉากที่เรากำหนดไว้ในภาพร่างของข้าพเจ้าใน ขั้นตอนแรก

3.4.4 เมื่อได้ภาพเคลื่อนไหวตามเนื้อเรื่องทั้งหมดแล้ว บันทึกไฟล์งานเป็นไฟล์วีดิโอ นำผลงานมา ตัดต่อหรือเพิ่มเสียงในผลงานผ่านโปรแกรมเวกัสโปร (Vegas Pro) สร้างเสียงบรรยากาศ วัตถุ เสียงดนตรีตามที่เราต้องการเพื่อขับเน้นอารมณ์ในการดูผลงาน

3.4.5 เมื่อเสร็จสิ้นทั้งหมดหรือพอใจแล้วทำการตัดต่อและการใส่เสียงในภาพเคลื่อนไหวแล้ว บันทึกผลงานเป็นไฟล์วีดิโออีกที จากนั้นลองเปิดไฟล์ผลงานเพื่อตรวจเช็คความบกพร่องเพื่อความ สมบูรณ์ในผลงาน จากนั้นพิจารณาจุดเด่นจุดด้อยเพื่อการพัฒนาในงานชิ้นต่อไป

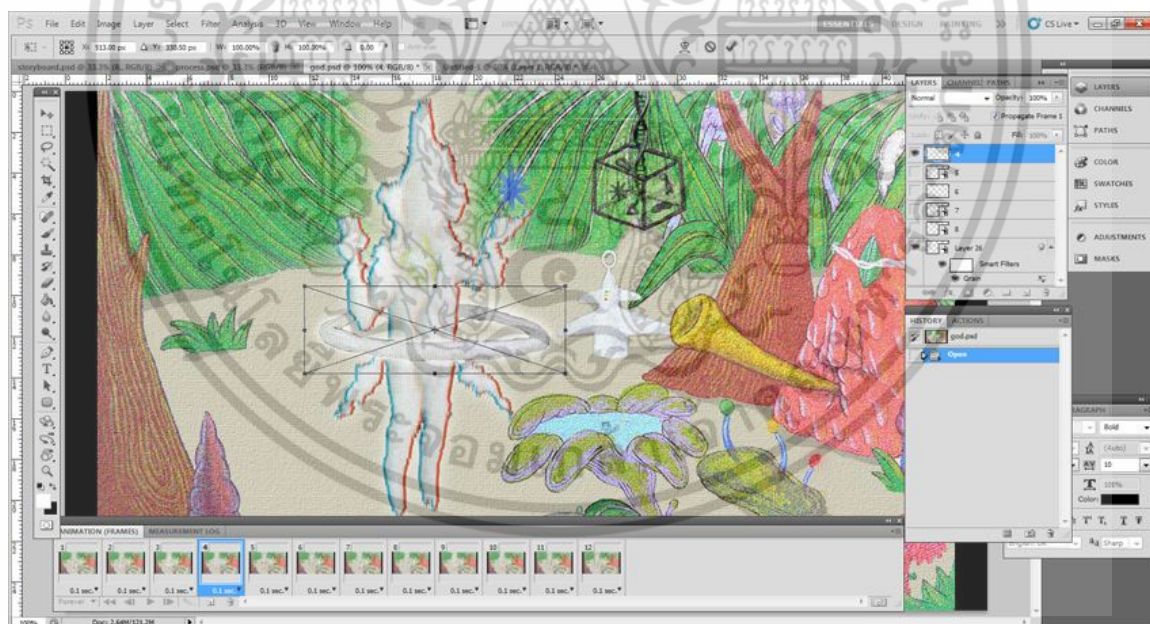


ภาพที่ 3.9 ภาพการสร้างสรรค์ขั้นตอนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

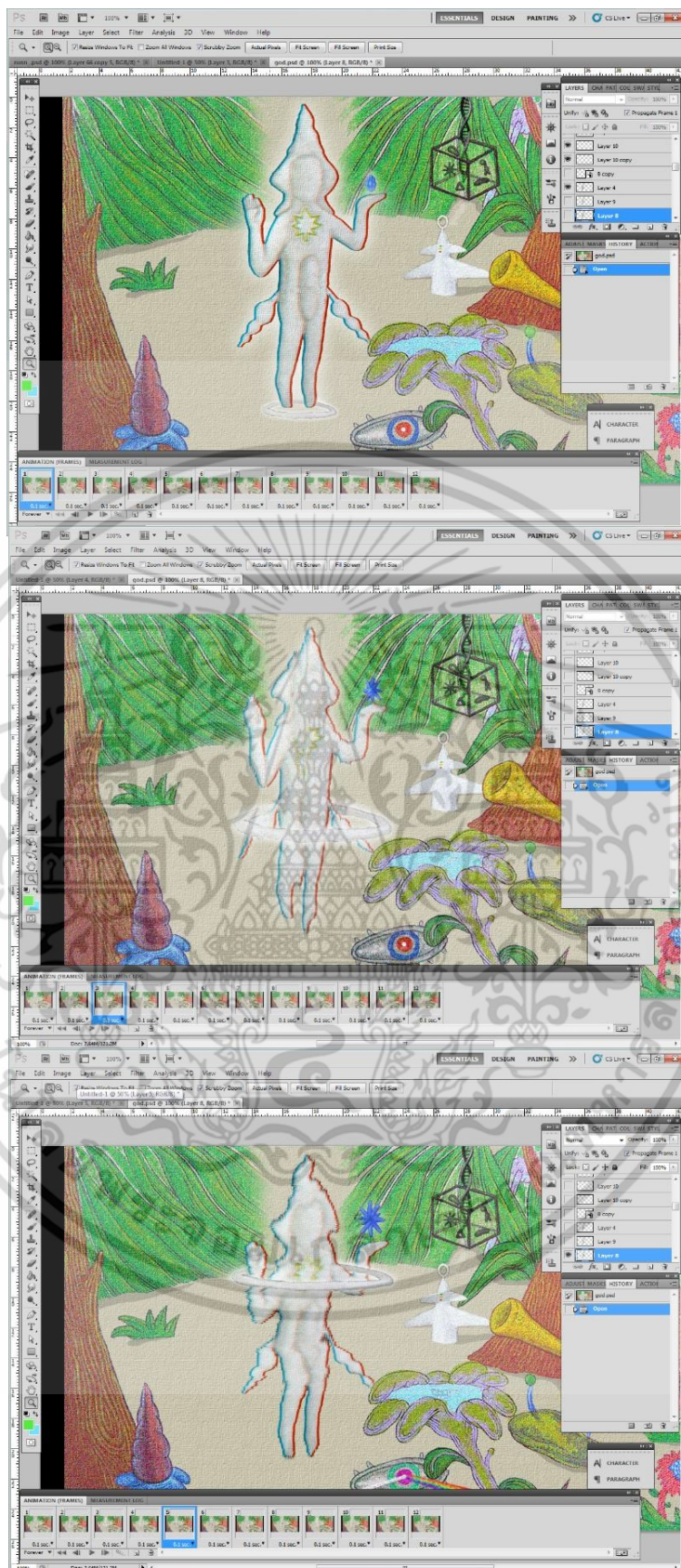


ภาพที่ 3.10 ภาพการสร้างสรรค้ขั้นตอนที่ 2



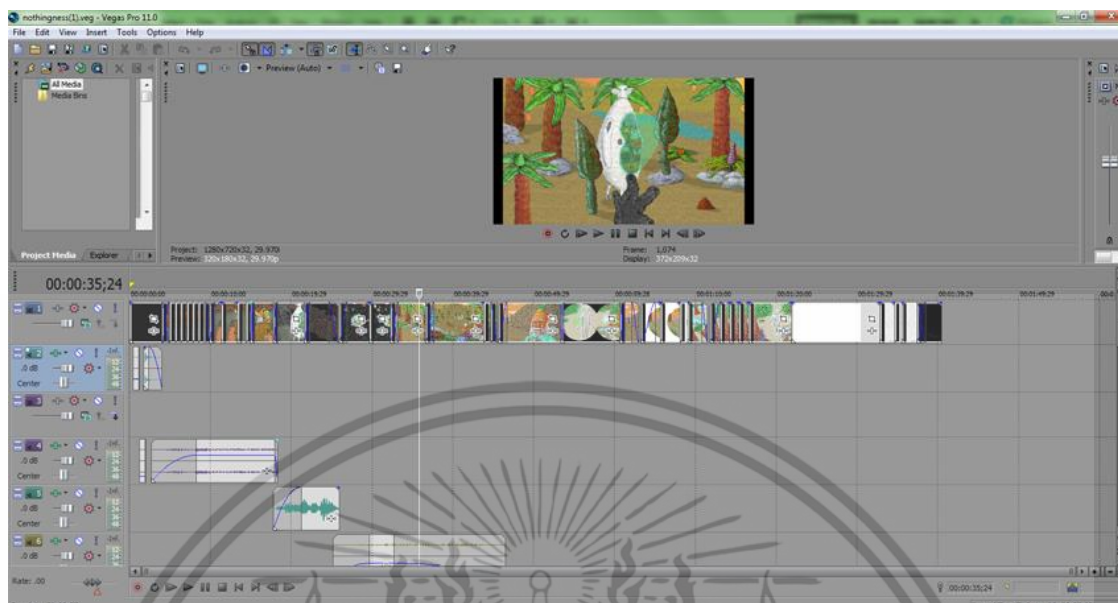
ภาพที่ 3.11 ภาพการสร้างสรรค้ขั้นตอนที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

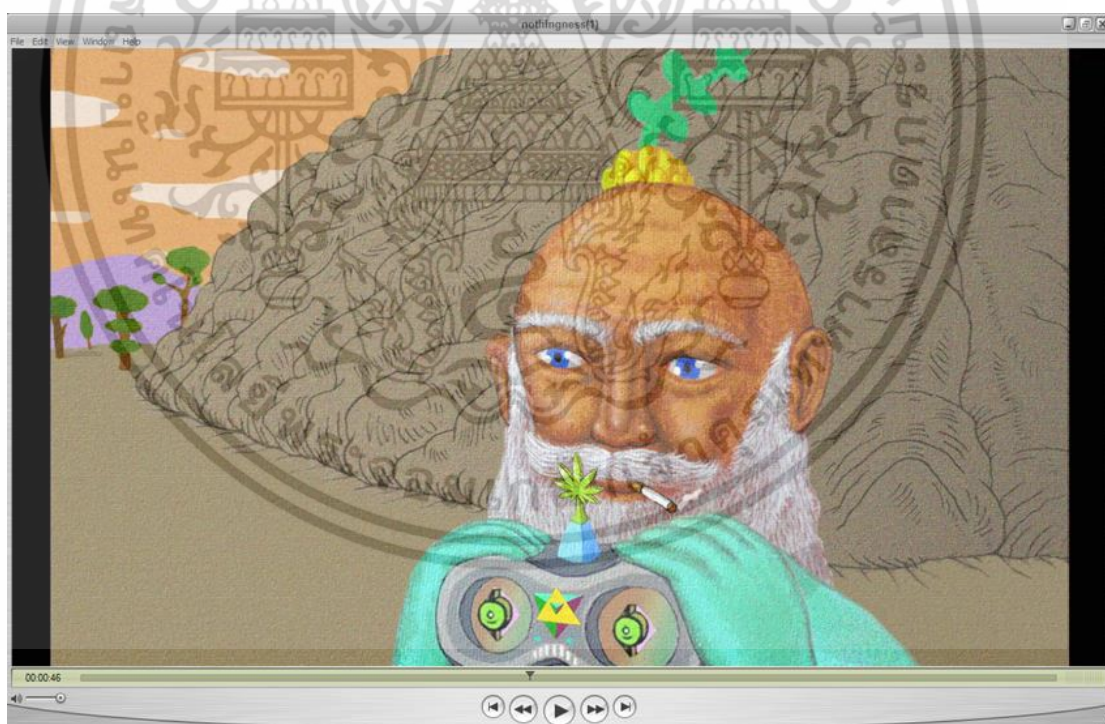


ภาพที่ 3.12 ภาพการสร้างสรรคขั้นตอนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 ภาพการสร้างสรรค้ขั้นตอนที่ 5



ภาพที่ 3.14 ภาพการสร้างสรรค้ขั้นตอนที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า” เมื่อได้ผลงานโดยสมบูรณ์ออกมาแล้วการวิเคราะห์ผลงานเป็นสิ่งสำคัญในการประเมินและตรวจสอบองค์ประกอบว่าผลงานของข้าพเจ้านั้นตรงตามเป้าหมาย หัวข้อ เรื่องราว รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจของตัวข้าพเจ้าเองว่าดีไม่น้อยแค่ไหนและสื่อสารกับผู้ชมมากน้อยหรือไม่

#### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

##### 4.1.1 ด้านเรื่องราว

ข้าพเจ้าสนใจความเป็นศาสนา หลักธรรมคำสอนและวิเคราะห์เหตุผลผ่านวิทยาศาสตร์ความเป็นไปได้ที่เกี่ยวเนื่องกับความเป็นมนุษย์ เล่าผ่านผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อเสริมในการเล่าเป็นเรื่องราวให้เข้าใจมากขึ้นผ่าน รูป รส กลิ่น เสียง ในผลงานภาพเคลื่อนไหว

##### 4.1.2 ด้านเนื้อหา

การสร้างผลงานชุดนี้ เริ่มจากการตั้งคำถามที่เกิดขึ้นจากการนิยามของมนุษย์ทำให้ข้าพเจ้าหันกลับมามองสิ่งที่ใกล้ตัวที่สุดนั่นคือ “ตัวเอง” จากการวิเคราะห์จากการเฝ้ามองตัวเองกว่า 20 ปี ถึงจะดูน้อยแต่ค่อนข้างจะตอบโจทย์บางอย่างผ่านช่วงวัยรุ่นได้ประมาณหนึ่ง เริ่มจากจินตภาพในวัยเด็กการเดินทางจนถึงวัยรุ่น รสนิยมต่างๆ การเสพลือ การเข้าสังคม อบายมุขทุกสิ่งทีเล้าคลอไปกับสิ่งที่เรียกว่า “ความสุข” ทำไมเราต้องการมัน มันรู้สึกดีจริงหรือ ข้าพเจ้าโหยหามันในช่วงเวลาผ่านมาจนถึงปัจจุบันเกิดเป็นคำถามในใจตลอดมา ผลงานชุดจะแสดงผลการตั้งคำถามเป็นเนื้อหาหลักที่กล่าวมาขั้นต้นนั่นเอง

##### 4.1.3 ด้านการแสดงผล

ผลงานชุดนี้ได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างภาพในผลงานผ่านรสนิยมจากการเสพลือ นิตยสาร ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ดนตรี ทีวีทัศน์และการอ่านหนังสือการ์ตูน ฯลฯ และผสมกับวิถีคิดของศาสนาพุทธ ซึ่งในความเป็นศาสนาพุทธจะมีภาพจำทั้งด้านความเชื่อและสุนทรียะในเชิงศิลปะ เมื่อถูกรวมกันทำให้เกิดภาพที่เข้ากันอย่างแปลกตาในผลงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุในผลงานศิลปกรรมนั้นเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหากขาดไปนั้น อาจเรียกว่าไม่สมบูรณ์ในทางความถูกต้อง ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลความรู้เรื่องทัศนธาตุทางศิลปะมา ประกอบหลอมรวม เพื่อให้สมบูรณ์ในการสื่อสารความหมายการแสดงออกโดยกำหนดของทัศนธาตุ ต่างๆ ตามผลงานที่เกิดขึ้นดังนี้

### 4.2.1 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงรูปทรงที่ 1

จากการวิเคราะห์ รูปทรงที่ได้เลือกมาใช้คือรูปทรงของภาพ จำสัญลักษณ์ทางความเชื่อของศาสนาพุทธนำมาอ้างอิงเพื่อการ นำเสนอการแสดงความคิดเห็นและเรื่องราวในการนำเสนอในเชิง ความคิดผ่านผลงาน รูปทรงในผลงานในแต่ละฉากจะมีความ หลายเพื่อสร้างจุดเชื่อมต่อสายของแก่ผู้ชมผ่านรูปทรงขนาดเล็กและ ใหญ่แตกต่างกัน



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงรูปทรงที่ 2

ในงานของข้าพเจ้าเกือบทุกชิ้นของผลงาน ชุดนี้ จะให้ ความสำคัญต่อรูปทรงและสัญลักษณ์ที่มีความกึ่งที่เล่นที่จริงเพื่อ หยอกล้อไปกับแนวความคิดที่เสมือนการควานหาคำตอบใน ผลงาน

#### 4.2.2 พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 4.3 ภาพการแสดงผลพื้นผิวที่ 1

ลักษณะของผิวมีความสำคัญในการเน้น เนื้อหา เพื่อแสดงในตัวละครที่ต้องสร้างให้ภาพใกล้เคียง ต้นแบบและคอยบอกความเป็นลักษณะของผิวในแต่ละวัตถุเช่น ความมันเงา ความด้าน ขรุขระ เป็นต้นเพราะตัวผิวเหล่านี้จะคอยช่วยแสดงตัวและอาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกในตัวงานด้วย



ภาพที่ 4.4 ภาพการแสดงผลพื้นผิวที่ 2

ข้าพเจ้าจะจงในการสร้างผิวจิตรกรรมในผลงานแทนที่จะสร้างในในคอมพิวเตอร์ซึ่งกระบวนการรวดเร็ว แต่ก็เพราะว่าผิวในจิตรกรรมจะมีความเฉพาะตัวมากกว่า ซึ่งเมื่อถูกนำมารวมกันกับเทคนิคการตกแต่งภาพในดิจิทัลทำให้เพิ่มความโดดเด่นของผิวในผลงานข้าพเจ้าขึ้นไปอีก



ภาพที่ 4.5 ภาพการแสดงผลพื้นผิวที่ 3

พื้นผิวในงานภาพเคลื่อนไหวของข้าพเจ้าจะเกิดจากการสร้างผิวจากผลจิตรกรรมเป็นต้นแบบ ตัวผลงานจะมีร่องรอยที่แปรจากพู่กันและเอกลักษณ์ในการเขียนของตัวข้าพเจ้าช่วยสร้างอัตลักษณ์ของตัวงานให้เด่นชัดในผลงานภาพเคลื่อนไหว

### 4.2.3 สี (Colour)



ภาพที่ 4.6 ภาพการแสดงสีที่ 1

การใช้สีในผลงานศิลปะมีความสำคัญในการบอกความรู้สึกหรือการแสดงอารมณ์ในภาพเป็นตัวกำหนดความรู้สึกในการมองภาพรวมทั้งหมดของผลงาน สีและน้ำหนักที่ใช้จะคอยสื่อความเป็นอารมณ์ของตัวงานในแต่ละฉาก



ภาพที่ 4.7 ภาพการแสดงสีที่ 2

จากการวิเคราะห์สีในผลงานข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะคุมโทนสีในผลงานเพื่อแสดงอารมณ์ในฉากนั้นๆ โดยคุมสีหลักไปทั่วทั้งภาพเพื่อให้เกิดความกลมกลืนภายในแต่ละฉาก



ภาพที่ 4.8 ภาพการแสดงสีที่ 3

จากการวิเคราะห์สีที่เกิดขึ้นในผลงานชุดนี้ เนื่องด้วยความเป็นสีในจอคอมพิวเตอร์จะเป็นสีพิเศษในระบบดิจิทัลซึ่งมนุษย์ไม่สามารถเห็นในธรรมชาติได้ ทำให้เกิดความพิเศษหรือข้อได้เปรียบในการวางสีที่หลากหลายในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

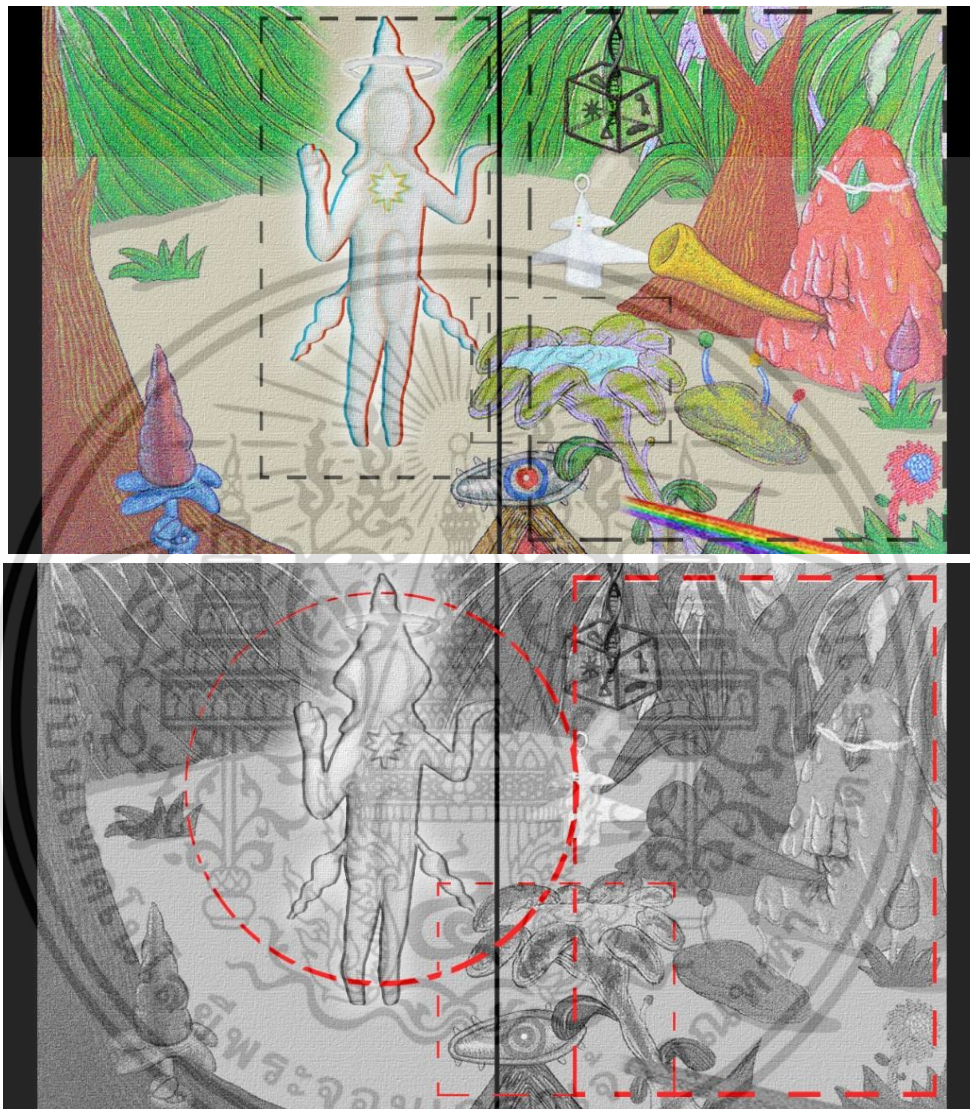
### 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบของภาพ

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) เป็นหลักการในการจัดภาพโดยมุมมองที่มีหลักการ เพื่อช่วยให้เกิดเหตุและผลงานในดูหรือวางสายตาในภาพซึ่งหลักการที่กล่าวมาจะสอดคล้องถึงคุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราวหรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างต้องการที่จะแสดงออกมาโดยให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าวางองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอผลงานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างดีและทำให้งานศิลปะนั้นทรงคุณค่าทางความงาม จึงจำเป็นต้องมีองค์ความรู้และความเข้าใจในการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ โดยตัวภาษาของศิลปะเอง ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ “ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า” ได้วิเคราะห์องค์ประกอบภาพดังนี้



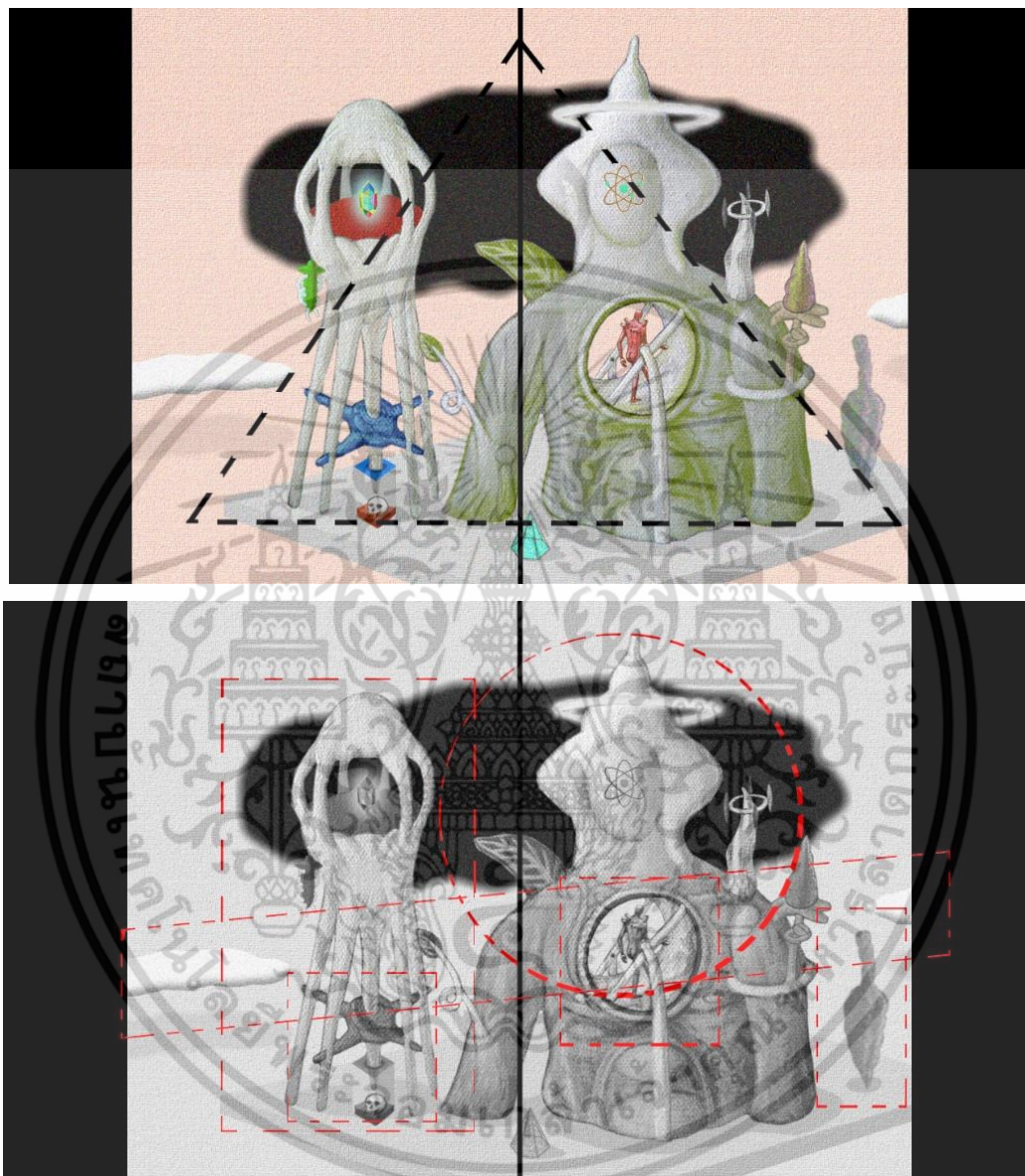
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการจัดวางชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในผลงานของข้าพเจ้าจะเห็นหลักๆคือจะมีความหลากหลายในรูปทรงหลายวัตถุประกอบสร้าง เกิดเป็นพื้นที่ใหม่ ทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้ในระหว่างดูผลงานไปตามที่ข้าพเจ้าสร้างในแต่ละฉากและทุกๆฉากมีการเล่าที่ต่อเนื่องกันทำให้ตัวงานตั้งแต่ต้นยันจบผลงาน มีความหลากหลายและมีจุดสนใจต่างกัน

### 4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานหากวิเคราะห์ดูแล้วส่วนใหญ่จะเป็นการให้ความรู้ความรู้สึกแบบการจัดวางซ้ายขวาไม่เท่ากัน เรียกว่า ดุลยภาพแบบพอสสมมาตร งานในภาพจะแสดงให้เห็นด้วยการจัดการของน้ำหนักในผลงาน จัดการด้วยสิ่งตัดกัน จัดการด้วยรูปร่างและพื้นผิวและด้วยการใช้ตำแหน่งของทิศทาง การมอง

### 4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

ในงานจะใช้รูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกันไปในแต่ละส่วนของรูปทรงจะมีสัดส่วนเล็กใหญ่ในรูปทรงลดหลั่นตามจังหวะของข้าพเจ้า นำมาปะติดปะต่อเพื่อให้เกิดมิติใหม่ในภาพอย่างพอเหมาะ

### 4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ในผลงานจุดเด่นอยู่ที่ความชัดของน้ำหนักสว่างและขนาดของรูปทรง เกิดการจับเน้นและการนำพาสายตาในการมองผลงาน

### 4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

การสร้างการเคลื่อนไหวในผลงานชุดนี้ เป็นการอนิเมชั่น โดยการนำภาพร่างทั้งหมดมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม โดยแยกเป็นส่วนๆ ระหว่างภาพพื้นหลังและตัววัตถุหรือคาแรคเตอร์ แยกมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อสร้างผิวและสีที่ข้าพเจ้าต้องการ โดยสร้างหลายๆ อิริยาบถเพื่อเอาไปใช้ในการสร้างให้วัตถุหรือทำให้คาแรคเตอร์เหล่านั้นสามารถขยับเคลื่อนไหว สร้างจังหวะภาพ คนตรีและอารมณ์ต่างๆในภาพ โดยการตัดต่อผ่าน โปรแกรมในคอมพิวเตอร์

#### 4.4 สรุปการวิเคราะห์

จากการสรุปวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ซึ่งได้เกิดปัญหาในกระบวนการสร้างสรรค์มากมายทั้งจะเป็นการองค์ประกอบในภาพ ระยะเวลาในสร้างผลงานและการทำความเข้าใจต่อเนื้อหา เพื่อแปลงเป็นภาพที่เชื่อมโยงกันต่อแนวความคิดของข้าพเจ้า การสร้างผลงานที่ดีนั้นจำเป็นต้องวิเคราะห์ผลงานให้มากทั้งจากผลงานที่มีมาของศิลปิน ประวัติศาสตร์ศิลป์ในอดีตรวมไปถึงการทำความเข้าใจในวัสดุอุปกรณ์และหน้าที่ของการทำงาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความหลากหลายมาก เพื่อให้เกิดความชำนาญในการสร้างหรือในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ส่วนในทางด้านการแก้ไขนั้น ข้าพเจ้าจำเป็นที่จะต้องวางแผนหรือวิเคราะห์ในกระบวนการทุกขั้นตอนการทำงานให้ชัดเจนยิ่งขึ้นต่อไป เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้นในงานศิลปะของข้าพเจ้าในภายภาคหน้า

การวิเคราะห์องค์ประกอบจึงเป็นหัวใจสำคัญของการทำความเข้าใจศิลปะของตนเองเพื่อเป็นการปรับใช้กับสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบันให้มีความน่าเชื่อถือหนักแน่นในตัวที่มานุ่มนวลต่างๆ และคุณค่าทางศิลปะที่ดียิ่งขึ้นต่อไปในปัจจุบันและอนาคต

## บทที่ 5

# สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “ประสบการณ์สู่ความว่างเปล่า” ของข้าพเจ้าได้ มุ่งเน้นถึงเนื้อหาสาระ โดยถ่ายทอดจากทัศนคติส่วนตัวตนความนึกคิดการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมภาพเคลื่อนไหวชุดนี้

ซึ่งผลงานชุดนี้ข้าพเจ้ามุ่งเน้นการนำเสนอต่อการหาคำตอบแก่ตนเอง การวิเคราะห์ในการนึกคิด ในช่วงวัยที่รู้สติภาวะจนเริ่มเข้าวัยผู้ใหญ่ ข้าพเจ้ามักตั้งคำถามให้ตัวเองที่ว่า มนุษย์นั้นที่แท้จริงต้องการอะไร เกิดมาทำไม เราอยู่เพื่อหาความสุขเพียงเท่านั้นหรือไม่ สิ่งนึกคิดเหล่านี้ก่อตัวเป็นปัจจัยหลักในการทำงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้และข้าพเจ้าเองก็ต้องการคำตอบในระหว่างหาข้อมูลและการสร้างผลงานไปด้วย ข้าพเจ้ายังไม่ได้บวชเรียนแต่เป็นคนชอบศึกษาหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ศึกษาเพราะอยากทำความเข้าใจต่อความเป็นมนุษย์และตนเอง ทุกคนรู้หรือตัวข้าพเจ้ารู้การติดสุขหรือการทำตามกิเลสระหว่างทางย่อมเกิดทุกข์แต่ก็ละไม่ได้ด้วยเหตุอันใด ความสุขมันหอมหวานจนเราลืมทุกข์เมื่อเรายู่กับมันหรือ ศาสนาพุทธได้ตอบคำถามเหล่านี้ว่า ทุกข์สุขแยกกัน สุขก็คือสุข เมื่อทุกข์ก็ต้องทุกข์ เป็นอนิจจา ข้าพเจ้าหาความเป็นไปได้ในการทำความเข้าใจมันจนไปเจอหลักคำสอนที่เรียบง่ายและน่าจะเป็นสิ่งที่อธิบายทุกสิ่งของภายในจิตใจมนุษย์นั่นคือคำว่า สุญญตา ความว่างเปล่า ความไม่จีรัง การปล่อยวางต่อทุกสิ่งที่เกิดขึ้น เมื่อสุขก็แค่เข้าใจว่าทำไมไม่สุข ทุกข์ก็ยอมรับว่ามันคือทุกข์ ทุกอย่างมีเวลาเคลื่อนตัวไปข้างหน้าเป็นหลักธรรมชาติ แต่สิ่งที่กำหนดได้คือตัวเราเอง

ข้าพเจ้าสนใจคำสอนนี้แล้วพยายามละกิเลสต่างๆโดยการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เกิด แต่ใช้จะ ตัดมันได้อย่างถาวรด้วยเหตุหรือข้ออ้างของความเป็นมนุษย์ แต่สิ่งที่ได้คือความสงบบางอย่างที่ถูกมา แทนที่ความวุ่นวายภายในจิตใจที่เกิดจากการหาคำตอบในสิ่งที่กระทำลงไป การตั้งสติและปล่อยวางอย่างจริงๆถือว่าเป็นสิ่งที่ดีถึงจะไม่มากก็ตามและมีผลต่อแนวคิดและการทำศิลปะที่ผ่านๆ มา

การได้รู้จักถึงวิธีคิดของ “สุญญตา” ได้ขยายมุมมองในการมองชีวิตและการทำงานศิลปะของ ข้าพเจ้าได้กว้างขึ้น และผลงานชุดนี้ก็ช่วยให้เราทำความเข้าใจกับตนเอง ความท้าทายในการลงทำ ผลงานภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแต่ก่อนนั้นข้าพเจ้าสร้างแต่ผลงานจิตรกรรมบนผ้าใบ สูดทำแล้ว ประสบการณ์จากปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นหรือคำแนะนำของอาจารย์ทุกท่านในการสร้างผลงาน วิทยานิพนธ์ชุดนี้จะช่วยให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้ความเข้าใจเพื่อการพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะสืบต่อไปในภายภาคหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพเคลื่อนไหวชุด “ประสบการณ์ผู้ความว่างเปล่า” นี้ สามารถแบ่งได้เป็น

1. ปัญหาทางความคิดและรูปแบบ เกิดขึ้นในระยะแรกของการสร้างสรรค์ผลงานเนื่องจากการนำความคิดที่ใช้ข้อมูลส่วนตัวมาใช้สร้างสัญลักษณ์ที่มีความหมายเฉพาะ เจาะจง เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทำให้ขาดความเป็นสากล ไม่สามารถรับรู้หรือรู้สึกได้กับบุคคลทั่วไปเท่าที่ควร อีกทั้งความพยายามถ่ายทอดการสื่อผลงานให้ตรงกับความคิดของข้าพเจ้า ทำให้เกิดการคาดหวัง รวมถึงการตั้งคำถามของจุดสุดท้ายของเรื่องราว สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ทำให้ผลงานเกิดข้อสงสัยแก่ผู้ชมประมาณหนึ่งในบางเรื่องราว แต่การทำผลงานชุดนี้ทำให้ตระหนักถึงการทำงานในอนาคตว่าข้าพเจ้านั้นต้องแก้ปัญหาอย่างไร เพราะสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานต้องมีความชัดเจน และใช้สัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและสามารถส่งความเข้าใจผ่านความรู้สึกต่อสัญลักษณ์นั้นๆ ต่อผู้ชม จะทำให้การสร้างสรรค์ผลงานสามารถสื่อสารความคิด อารมณ์และความรู้สึกได้ตามต้องการ
2. ปัญหาทางขั้นตอนและกระบวนการทำงาน ข้าพเจ้าสร้างต้นแบบจากผลงานจิตรกรรมก่อนที่จะนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหวอีกที สิ่งที่เป็นปัญหาเลยก็คือ ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ค่อนข้างใช้เวลาสูงในการสร้างผลงานแต่ละฉาก สิ่งสำคัญคือการจัดจอการให้ความรู้สึกต่อช่วงเวลานั้นให้ต่อเนื่องไปจนจบการนำเสนอในแต่ละช่วงแต่ละฉากของการสร้างสรรค์ ฉะนั้นต้องมีสมาธิในทุกกระบวนการผลิตต้นแบบเป็นอย่างสูง การวางแผนการทำงานก่อนหลังในการนำภาพจิตรกรรมก่อนนำไปตัดต่อสร้างภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ แต่สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ข้าพเจ้าฝึกความละเอียดบรรจง ฝึกการวางแผนการทำงานให้ตนเองในการทำงานสร้างสรรค์ต่อไปในภายภาคหน้า
3. ปัญหาการนำเสนอผลงานและการติดตั้ง ปัจจุบันนี้สำคัญมากเพราะเป็นการถ่ายทอดผลงานต่อผู้ชม ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ความคมชัด ซึ่งอาจเกิดจากแสงภายในที่จัดแสงไม่มีทิศทางเนื่องด้วยข้าพเจ้าเลือกการถ่ายทอดผลงานชุดนี้ด้วยวิดีโอทัศน์ (Projector) ด้วยความคมชัดซึ่งแน่นอน ไม่เท่ากับการดูผลงานผ่านจอคอมพิวเตอร์แน่นอน แต่การทดแทนความด้อยตรงนั้นคือ ขนาดของผลงานจะใหญ่และเต็มตาขึ้นแก่ผู้ชม การแก้ปัญหาต่อประเด็นนี้ในผลงานสร้างสรรค์ต่อไปของข้าพเจ้าคือ ควรสร้างพื้นที่หรือห้องเฉพาะดูผลงานของข้าพเจ้าเองเลย เพราะเราสามารถสร้างพื้นที่ปิดเพื่อปิดแสงที่รอดเข้ามาทำให้ผลงานไม่ชัดเจนระหว่างดูผลงานและยังสามารถให้ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545. **โลกศิลปะ ศตวรรษที่ 20**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ  
 ชลูด นิ่มเสมอ. 2544. **องค์ประกอบศิลป์**. กรุงเทพมหานคร : บริษัทไทยวัฒนาพานิช  
 ธนาวิช เตือวรรณศรี. 2543. **สูญญตาหัวใจของพุทธศาสนา**. กรุงเทพมหานคร : เอส.อาร์.พรีนติ้ง  
 อธิพิณ ตั้ง โลก. 2550. **แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง**. กรุงเทพมหานคร : บริษัท  
 อัมรินทร์ พรีนติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)

ดิษพงศ์ วงศ์อร่าม., 2009. **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)**

[Online]. Available :<https://sites.google.com/site/animationsites/> Retrieved May 16, 2016.

แดนสนธนา., 2014. **โลเล ทวีศักดิ์ ศรีทองดี.**

[Online]. Available :<http://www.adaymagazine.com/interviews/dialogue-18>

Retrieved May 18, 2016.

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี., 2014. **Natural Born Killer.**

[Online]. Available :<http://www.fineart-magazine.com/events/นิทรรศการ-tamcois-dazed-confused/> Retrieved May 18, 2016

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี., 2013. **Lady.**

[Online]. Available :<http://sale29.eurseree.com/> Retrieved May 18, 2016.

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี., 2014. **Suicide.**

[Online]. Available :<http://www.fineart-magazine.com/events/นิทรรศการ-tamcois-dazed-confused/> Retrieved May 18, 2016.

โรเบิร์ต วิลเลียม., 1993. **The Chrysalis of Death.** [Online]. Available :

<http://www.wikiart.org/en/robert-williams/the-chrysalis-of-death-1993>

Retrieved May 16, 2016.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

ฮาซาโอะ มียาซากิ., 2009. **Miyazaki Hayao.**

[Online]. Available :[http://www.kartoon-discovery.com/history/miyazaki\\_story.html](http://www.kartoon-discovery.com/history/miyazaki_story.html)

Retrieved May 16, 2016.

ฮาซาโอะ มียาซากิ., 2009. **Laputa Castle in the Sky.**

[Online]. Available :[https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki) Retrieved May 16, 2016.

ฮาซาโอะ มียาซากิ., 2009. **My Neighbor Totoro.**

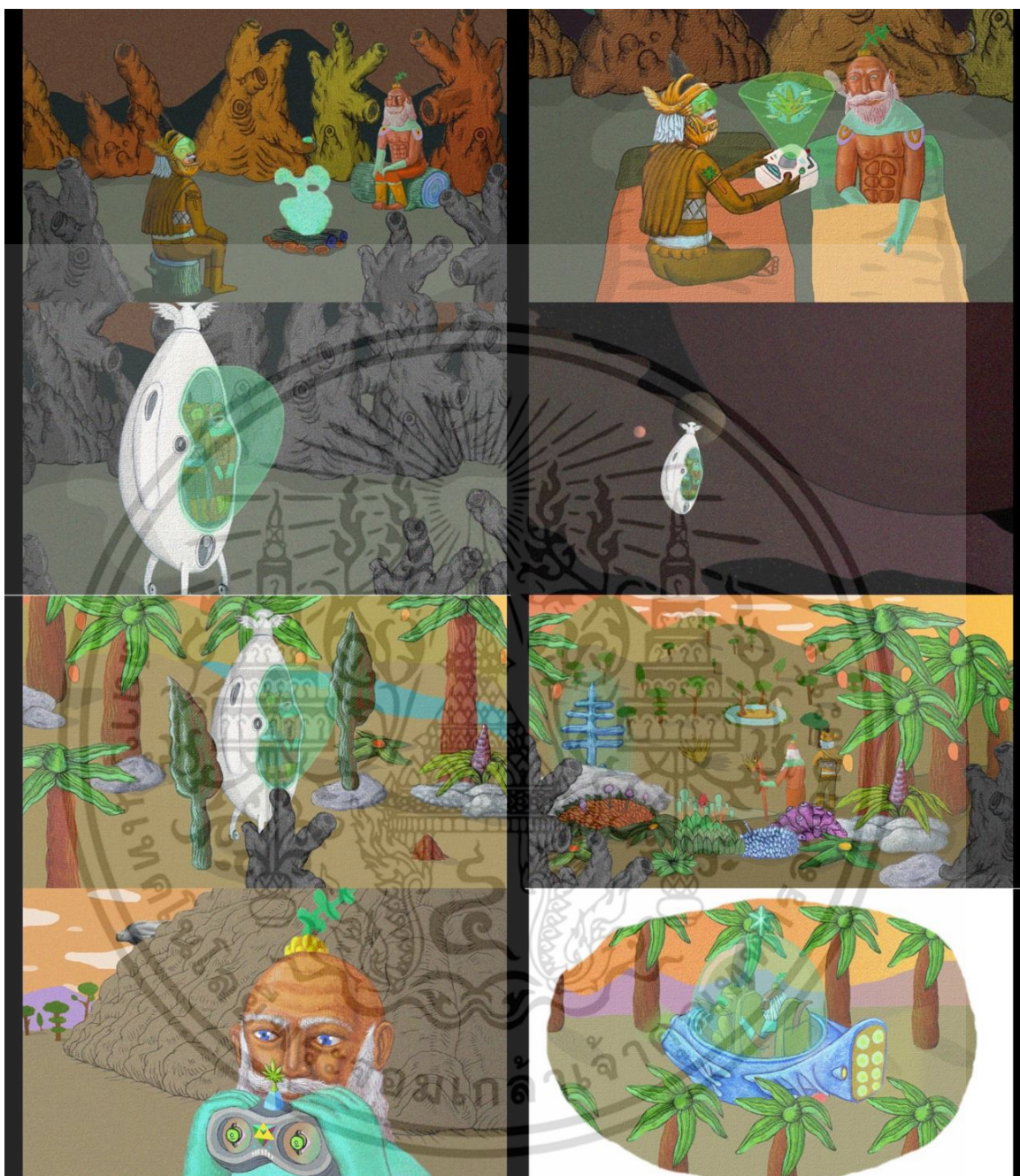
[Online]. Available :[https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki) Retrieved May 16, 2016.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ภาพผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า

เทคนิค จิตรกรรมภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ขนาด 1280 x 720 พิกเซล, 2.50 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ชื่อผลงาน ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า

เทคนิค จิตรกรรมภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ขนาด 1280 x 720 พิกเซล, 2.50 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์การติดตั้ง (Installation)

ชื่อผลงาน ประสบการณ์ก่อนสู่ความว่างเปล่า

เทคนิค ฉายผลงานผ่านเครื่องเล่นวีดิทัศน์ (Projector)

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อนาม-สกุล	นาย ศรันย์ เชื้อกรุง
วัน เดือน ปีเกิด	17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2531
ที่อยู่	99/98 ซ.11ก. หมู่บ้านนักกีฬาแหลมทอง ถนนกรุงเทพกรีฑา เขต/แขวง สะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10250
เบอร์โทร	094-854-2922
E-Mail	Trystandx@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
2551	วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง
2555	ศิลปบัณฑิต(จิตรกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม
ประวัติการแสดงงาน	
2560	- (Eva13) Experimental Video Art Exhibition - อนิเมชันมิวสิควิดีโอ “พรรณ ล่าพัง (Roll Alone)” Srirajah Rockers
2559	- Korea Daejeon International Arts Exchange Association 2016 - แสดงผลงานอาร์ตเวิร์คและ โมชั่นวีช่วลร่วมกับ “Dj Noxro” - แสดงผลงานอาร์ตเวิร์คและ โมชั่นวีช่วลร่วมกับ “Dj Patty Your Villain”
2558	- แสดงผลงานกลุ่มนิทรรศการ Inner Space ณ Ubaan art Station - แสดงผลงานวิดีโออนิเมชันในงาน Maklak ร่วมกับวงดนตรี Srirajah Rockers และวงดนตรี Yena ณ Speedy Grandma - อนิเมชันมิวสิควิดีโอ “การแชร์ (Karn Share)” Srirajah Rockers - ร่วมแสดงงานกลุ่ม Granny Revamp’s WHO CARES ? ณ Speedy Gandma - ร่วมแสดงศิลปกรรม “อมตะ อวอร์ด ครั้งที่ 7” - ร่วมแสดงงานนิทรรศการกลุ่ม Thai Kustom Kulture x PISTONHEAD LEGER

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน (ต่อ)

- 2558 - แสดงผลงานกลุ่ม Hopfest ep1.Art Canival ณ Hof art space at w district
- ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ CIRCLE  
ณ สุภโชค ดิ อาร์ต เซ็นเตอร์
- 2557 - ร่วมแสดงเปิดบ้านสถาบันของคณะภาควิชาจิตรศิลป์
- 2555 - ร่วมแสดงศิลปกรรมภาพพิมพ์และวาดเส้นนานาชาติ ครั้งที่ 3  
ณ หอศิลป์ร่วมสมัยกรุงเทพ
- ร่วมโครงการดาวเด่นบัวหลวง101 รุ่นที่4 หอศิลป์ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์
- ร่วมแสดงนิทรรศการกลุ่ม หัวข้อ LINE หอศิลป์สามกษัตริย์ เชียงใหม่
- แสดงงานศิลปะสัญจรครั้งที่3 หัวข้อ “Signature เส้นลายมือ”  
จังหวัดภูเก็ตและจังหวัดนครศรีธรรมราช
- 2554 - ร่วมแสดงศิลปกรรมเด็กและเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 6  
ณ หอศิลป์เจ้าฟ้า
- 2553 - แสดงงานศิลปะสัญจรครั้งที่ 2 หัวข้อ “Super Market”  
จังหวัดสงขลา หาดใหญ่
- 2552 - ร่วมแสดงงานศิลปกรรมผลงานนักศึกษาวិทยาช่างศิลป์  
ณ ห้างสรรพสินค้าซีคอนสแควร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้