

จักรกลศิลป์จากจิตไร้สำนึก
ROBOTICLISM FROM UNCONSCIOUS MIND



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2559

KMITL-2016-AR-M-005-012

จักรกลศิลป์จากจิตไร้สำนึก

ROBOTICLISM FROM UNCONSCIOUS MIND



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2559

KMITL-2016-AR-M-005-012

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ROBOTICLISM FROM UNCONSCIOUS MIND

NOSHPASH CHATURONGKAGUL

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ART PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE**

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2016

KMITL-2016-AR-M-005-012

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2016

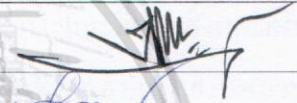
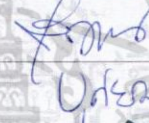
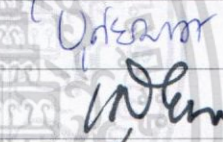
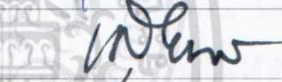
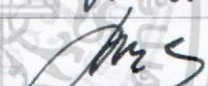
FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ จักรกลศิลป์จากจิตไร้สำนึก
ROBOTICLISM FROM UNCONSCIOUS MIND
นักศึกษา นายณชภัช จาตุรงค์คกุล
รหัสประจำตัว 56602012
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทักษะศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์	
รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน	
ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ	
ศาสตราจารย์เดชา วราขุน	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 21 กรกฎาคม 2559 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่.....๒๑.....เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ.....๒๕๕๙.....

หัวข้อวิทยานิพนธ์	จักรกลศิลป์จากจิตไร้สำนึก
นักศึกษา	นายนชภัช จาตุรงค์กุล
รหัสประจำตัว	56602012
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2559
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	รศ. อริยะ กิตติเจริญวัฒน์

บทคัดย่อ

มนุษย์ทุกคนย่อมคิดเข้าข้างตนเองเสมอว่า ตนนั้นมีความรู้และความเข้าใจในการที่จะแยกแยะเรื่องราวต่างๆระหว่างความดีและความชั่วได้ทั้งหมด ทุกคนจึงใช้สิทธิ์ในความเป็นมนุษย์ตัดสินใจเลือกลงมือปฏิบัติตามความเชื่อที่ตนเองนั้นมีความเข้าใจและคิดว่า สิ่งเหล่านั้นคือสิ่งที่ดีและถูกต้องที่สุดสำหรับทุกสิ่งๆที่ตนเองได้สรรสร้างเลือกไว้ให้กับชีวิตของตน อย่างเหมาะสมแล้ว โดยผลลัพธ์ที่ตามมานั้นอาจจะเป็นได้ทั้งเรื่องราวที่ดั่งงามสร้างสรรค์เกิดประโยชน์ต่อทุกคนรอบข้าง และเรื่องราวที่เลวร้ายสะเทือนอารมณ์ สร้างบาดแผลภายในจิตใจให้กับทุกคน เรื่องราวจึงถูกถ่ายทอดผ่านการสะท้อนความคิดจากมุมมองเบื้องลึก ที่ถูกปลดปล่อยออกมาจากจิตไร้สำนึก ระหว่างความดั่งงามกับความชั่วร้ายที่เคยถูกปิดกั้นด้วยการมีสติระลึกรู้ของข้าพเจ้า

กิเลส ตัณหา ราคะ ล้วนเป็นเหตุปัจจัยที่คอยหลอกล่อ ชักชวน นำพาให้มนุษย์เกิดการขับเคลื่อนตามแรงของสัญชาตญาณในสิ่งมีชีวิต ที่จะสามารถเกิดการนำพาไปสู่เรื่องราวที่สร้างสรรค์ความดั่งงาม หรือจะนำพาไปสู่หุบเหวที่มีมิดเต็มไปด้วยบาปที่ชั่วร้ายตลอดกาล ซึ่งการตัดสินใจทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับผลแพ้ชนะ จากการต่อสู้กันภายในสภาวะของจิตไร้สำนึกการผจญภัยตามสัญชาตญาณของความเป็นเพศชาย ที่ต้องการจะเข้าไปควบคุมและครอบครองทุกอย่าง ให้เป็นไปตามความนึกคิดของตน เพื่อตอบสนองแรงขับของ กิเลส ราคะ ต่อการดำรงเอาชีวิตรอดในสังคมตามแต่ละยุคสมัย การสร้างโลกและอาณาจักรแห่งใหม่ภายในจิตใจของข้าพเจ้าจึงได้เริ่มต้นขึ้น เครื่องจักรและกลไกต่างๆ ที่ดูเหมือนสามารถควบคุมและบังคับสั่งให้ใช้งานได้ตามต้องการ ถูกหยิบยกขึ้นมาจากความทรงจำในการ์ตูนหุ่นยนต์ การแปลงร่างที่ชื่นชอบในวัยเด็ก ผสมผสานกับการออกแบบให้เป็นลักษณะที่เฉพาะตัวจนกลายเป็นกระบวนการถ่ายทอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดของจักรกลศิลป์ คือการใช้รูปแบบของเครื่องจักรและหุ่นยนต์ เพื่อเป็นตัวแทนที่สื่อถึงความนึกคิด ในทุกๆ สิ่งที่เราเจอ ต้องการจะเข้าไปบงการควบคุม โดยนำเอารูปแบบจากลักษณะที่คล้ายมนุษย์และสายพันธ์สิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่อาศัยอยู่บนโลกเป็นองค์ประกอบหลัก โดยแบ่งตามความหมายของสัญลักษณ์ในงานศิลปะ ให้เป็นตัวแทนของความดีงามและความชั่วร้าย ด้วยการวางสีและรูปแบบ โครงสร้างที่ออกแบบมาอย่างชัดเจน สิ่งมีชีวิตหรือสัตว์ประหลาดที่มีการเคลื่อนไหวและรูปร่างที่แปลกประหลาด เป็นตัวแทนของสภาวะอารมณ์ของผู้คนในสังคมรอบข้าง ในแง่มุมกริยาบทต่างๆ ที่มีการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งอยู่ตลอดเวลา รูปคน สัตว์ สิ่งของ ถูกนำมาเล่าประกอบเป็นตัวแทนของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบัน บรรยากาศต่างๆ ที่เกิดจากความรู้สึกของในแต่ละช่วงมิติจากห้วงอารมณ์ สื่อนำพาไปสู่เรื่องราวของการผจญภัยและการต่อสู้กับบาปของ กิเลส ตัณหา ราคะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	Roboticism from Unconscious mind
Student	Mr.Noshpash Chaturongkagul
Student ID	56602012
Degree	Master of Fine art
Program	Visual Art
Year	2016
Thesis Advisor	Assoc.Prof.Ariya Kitticharoenwiwat

ABSTRACT

All men think their favor always. That their knowledge and understanding of how to distinguish between good and evil, the story at all. Everyone has the right to decide for the human action based on the belief that they are understood and considered. Those things are good and right for all that they have chosen to create their own lives. Properly The consequences may be both creative story pretty good impact on everyone around him. And severe emotional story. Create a mental grind wound to anyone. The story is conveyed through the reflection from the perspective depth. The unconscious mind is released from between the good and evil that has been blocked by the consciousness of my mind.

Artifice lust are all factors that will lead to lure recruits, driven by the strength of the human instinct for life. To be able to bring the story of creative goodness. Or will lead to the abyss filled with sin hands completely evil forever. The decision will depend on winning. The fight within the state of instinctive subconscious adventures of a male. The need to control and possess everything. According to their fancy. In response to the thrust of sensual passion to sustain his life in each era. The creation of the world and within the realm of my soul has begun. Machinery and mechanisms That seem to control and enforce the order to use them as needed. Was raised in memory of a cartoon robot. Transmutation favorite childhood. Combined with the unique design features into bordered transfer process.

The concept of Roboticism. Is to take the form of machinery and robotics. To represent the media imagery. Everything that I To be the mastermind control These took the form of a

similar species, humans and various creatures. Living on Earth as a main component. The split เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

within the meaning of the sign in art. To represent goodness and evil. By placing color and style structure designed explicitly. Creatures or monsters that are animated and bizarre shapes. Representing the emotional state of people in the society around them. The various aspects of the verb The motion does not stop at the animal-shaped object being described as comprised of people in today's modern society. atmosphere in Which caused a sensation in each of the dimensions of mood. All leading to stories of adventure and fight against the sin of greed, lust.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะนำเสนอภาพหรือมโนความคิดที่เป็นสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจเบื้องลึก ที่เกิดขึ้นเพียงชั่วขณะ ถ้าข้าพเจ้าไม่ทำการบันทึกไว้ก็จะหลุดลอยหลงลืมไปตามกาลเวลา เพื่อเป็นการบันทึกความทรงจำในช่วงเวลาอันสั้น ช่วงระยะเวลา เพื่อเปิดเผยรูปภาพที่เป็น ธาตุแท้ความคิดภายในใจกับมุมมอง ที่แสดงความเป็นตัวตนในเบื้องลึก ที่น้อยคนจะเปิดเผยให้ผู้อื่น ได้รับรู้และเข้าใจ ความจริงของจิตใจในความเป็นมนุษย์ ผ่านเรื่องราวของผลงานทัศนศิลป์

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณผู้มีอุปการคุณทุกท่าน คุณปู่ บิดา มารดา ผู้ให้การอนุเคราะห์ช่วยเหลือใน ปัจจัยการอุปโภค บริโภค เพื่อน พี่ น้องร่วมสถาบันที่ช่วยแนะแนวทางกระบวนการความคิด ทางศิลปะและประสบการณ์ที่แปลกใหม่ในรั้วมหาวิทยาลัย ขอขอบคุณมิตรภาพของเพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมสายอาชีพ ศิลปินร่วมวงการ ขอขอบพระคุณ อาจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาทางด้านศิลปะและศิลปินชั้นเยี่ยม ผู้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมอันทรงคุณค่า อาจารย์คณะกรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ตรวจประเมินทุกท่าน

นชภัช จาตุรงค์กุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อVอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	III
กิตติกรรมประกาศ	V
สารบัญ	VI
สารบัญภาพ	VIII
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาของการสร้างสรรค์	1
1.2 แนวความคิด	2
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
1.4 ของเขตของการศึกษา	3
1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์	4
1.6 ข้อมูลค้นคว้า	4
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์	8
2.1 ศิลปะจิตรกรรม	8
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินไทยและต่างประเทศ	21
2.3 อิทธิพลจากสื่อต่างๆ	35
2.4 สรุปล	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	52
3.1 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์และแก้ปัญหา	52
3.1.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 Robotic of Ego (ทิวหาชนะ)	52
3.1.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 Lust machine	56
3.1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 โชคดีที่ตายก่อน /Lucky death before	59
3.1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 Robotic of anger	63
3.1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 Throne of Roboticism	67
3.1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6 Pinball Death Machine	70
3.1.7 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7 Robotic of Lazy	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	79
4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม	79
4.1.1 ประเด็นในการสร้างสรรค์ (Subject)	86
4.1.2 เนื้อหา (Content)	86
4.1.3 การแสดงออก (Expression)	86
4.1.4 สัญลักษณ์ (Symbolic)	87
4.1.5 วิธีการและเทคนิคการสร้างสรรค์	91
4.1.6 ทักษะธาตุ (Visual Element)	91
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์	102
บทที่ 5 สรุปผลงานการสร้างสรรค์	110
บรรณานุกรม	111
ประวัติผู้เขียน	112

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 A part of the panel of the cave lions in the end chamber	8
2.2 Night revels หมึกและสีบนไหม จากสมัยราชวงศ์ซ่ง.....	10
2.3 ภาพเหมือนตนเอง" แร็มบรันต์ ค.ศ. 1658.....	11
2.4 "Le Moulin de la Galette" โดยปีแยร์-โอกุสต์ เรอโนัวร์ ค.ศ. 1876.....	12
2.5 ภิกษุสันดานกา : สีอะคริลิกบนจีวร โดย อนุพงษ์ จันทร.....	13
2.6 Toreador Fresco (1500 BC)Minoan art, Palace of Knosses,Archeological Museum.....	16
2.7 “ที่ฝังศพของนักดำน้ำ” (Tomb of the Diver).....	17
2.8 จิตรกรรมฝาผนังของอิสลาม QasrAmra.....	17
2.9 งานจิตรกรรมฝาผนังของริเวรา.....	18
2.10 จิตรกรรมฝาผนังที่โจพะ (Chola) พบเมื่อ ค.ศ. 1931 ภายในวัด Brihadisvara.....	19
2.11 พระกระยาหารคำมือสุดท้าย โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี ที่มิลาน.....	19
2.12 เด็กชายจากอัลฟายุม (Al-Fayum) คริสต์ศตวรรษที่ 2 (วอร์ซอ).....	20
2.13 สวนอีเด็น แฟรงก์ เฟิร์ต" จิตรกรรมแผงเยอรมนี ราวปี ค.ศ. 1410.....	20
2.14 ประทีป คชบัว.....	22
2.15 เรือหอยทากกับเรือมังกร 2546 / 2003.....	23
2.16 พันธุ์.....	24
2.17 ซัลบาดอร์ โดมิงโก เฟลิเป คาชินโต ดาลี.....	25
2.18 The Sublime Moment. 1938.....	27
2.19 Crucifixion 1954 Oil on canvas 194.3.....	28
2.20 ปาโบล ปิกัสโซ.....	29
2.21 Les demoiselles d ‘A vignon year 1970.....	30
2.22 Algerian women Delacroix 1955.....	30
2.23 ฮานส์รูคอล์ฟ กีเกอร์ (Hans Rued iGiger).....	31
2.24 the spell.....	32
2.25 Alien.....	32
2.26 แอนดี้ วอร์ฮอล Andy Warhol.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.27 The two marilyns (1962) / silk screen.....	34
2.28 Campbell’s Soup cans 1962.....	34
2.29 แปซิฟิกครีม สงครามอสูรเหล็ก (Pacific Rim).....	35
2.30 ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส (Transformers).....	36
2.31 Robocop.....	38
2.32 เซนต์เซย่า.....	39
2.33 กันดั้ม(Gundam).....	41
2.34 มาครอส (Macross).....	42
2.35 Voltron	43
2.36 ตำรวจอวกาศเกย์บัน(Space Sheriff Gavan).....	44
2.37 SilverHawks.....	45
2.38 เทพสิงไรก้า(Jushin Liger).....	45
2.39 Armored Core.....	46
2.40 มาร์เวลคอมมิคส์ (Marvel Comics).....	47
2.41 ดีซีคอมมิคส์ (DC Comics).....	48
2.42 Page I am a robo tlovers	49
2.43 I am a robot lovers page 1.....	50
2.44 I am a robot lovers page 2.....	50
3.1 ลายเส้นคริสจักร ของ Wenceslaus Hollar (1607 – 1677).....	52
3.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1.....	53
3.3 การแบ่งระยะผลงานชิ้นที่ 1.....	53
3.4 โครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 1.....	55
3.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2.....	56
3.6 การแบ่งระยะผลงานชิ้นที่ 2.....	57
3.7 การแก้ไขปัญหาผลงานชิ้นที่ 2.....	58
3.8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3.....	60
3.9 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 3.....	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.40 การสร้างเทคนิคผลงานชิ้นที่ 3.....	62
3.41 อุปกรณ์ในการสร้างพื้นผิวขนต๋า.....	62
3.42 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4.....	64
3.43 การแบ่งระยะผลงานชิ้นที่ 4.....	65
3.44 อุปกรณ์ในการสร้างเทคนิคผลงานชิ้นที่ 4.....	66
3.45 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5.....	67
3.46 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 5.....	68
3.47 การใช้เทคนิคกากเพชร.....	69
3.48 สีที่ใช้ในการสร้างเทคนิค.....	69
3.49 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6.....	70
3.50 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 6.....	71
3.51 สีที่ใช้ในการวางโครงสร้างภาพ.....	72
3.52 ภาพแสงเงาและมวลปริมาตรผลงานชิ้นที่ 6.....	73
3.53 ภาพการแก้ไขปัญหาผลงานชิ้นที่ 6.....	73
3.54 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 7.....	74
3.55 สีที่ใช้ในการวางโครงสร้าง.....	75
3.56 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 7.....	76
3.57 การสร้างแสงเงาและมวลปริมาตรผลงานชิ้นที่ 7.....	77
3.58 การสร้างเทคนิคผลงานชิ้นที่ 7.....	78
4.1 ReheimWalde (Deer in Woods), 1914, by Franz Marc.....	80
4.2 Edvard Munch (1863-1944) 'The Scream.....	81
4.3 van Gogh, The Starry Night, 1889.....	81
4.4 Salvador Dalí - Soft Construction with Boiled Beans (Premonition of Civil War), 1936.....	82
4.5 Surrealism by Karaska.....	82
4.6 Matisse Red Room 1902.....	83
4.7 Self Portrait fauvism_by_nashaath.....	83
4.8 malevich-the-grinder-principle-of-flickering-1912-13.....	84

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.9 Umberto Boccioni, Elasticity, 1912.....	85
4.10 Fortunato Depero, Skyscrapers and Tunnels (Grattacieli e tunnel), 1930.....	85
4.11 ดอกไม้ในพิธีศพของคริสต์ศาสนา.....	87
4.12 ภาพหน้ากาก.....	88
4.13 สัญลักษณ์คำจำกัดคำว่า Roboticism.....	89
4.14 ทางวงกลม.....	90
4.15 สัญลักษณ์ดาว 7 แฉก.....	91
4.16 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 1.....	92
4.17 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 2.....	93
4.18 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 3.....	94
4.18 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 4.....	96
4.19 ภาพการตัดกันของสีในผลงานชิ้นที่ 4.....	96
4.20 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 5.....	97
4.21 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 6.....	99
4.22 ภาพตัวอย่างเส้นและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 7.....	100
4.23 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 7.....	101
4.24 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 Robotic of Ego.....	103
4.25 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 Lust machine.....	104
4.26 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 โชคดีที่ตายก่อน (Lucky death before).....	105
4.27 ภาพผลงานชิ้นที่ 4 Robotic of anger.....	106
4.28 ภาพผลงานชิ้นที่ 5 Throne of Roboticism.....	107
4.29 ภาพผลงานชิ้นที่ 6 Pinball Death Machine.....	108
4.30 ภาพผลงานชิ้นที่ 7 Robotic of Lazy.....	109

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของการสร้างสรรค์

มนุษย์ทุกคนย่อมมีความคิดที่ดิ้นรน แปรปรวนอยู่ในใจตลอดเวลา ตามอารมณ์ สถานการณ์ และความรู้สึกร่างกายของตนเอง แม้ว่าอาการที่แสดงออกมา ในเรื่องราวต่างๆ จะมีความตรงข้ามกับความคิดเห็นที่มีอยู่ในใจเสียเป็นส่วนใหญ่ก็ตาม ด้วยการถูกควบคุมในสภาวะที่จำยอม จากบทบาททางสังคม หน้าที่การงาน ตำแหน่ง อาชีพ หรือ ข้อจำกัดทางศีลธรรม ภูมิภาค คุณวุฒิ คุณวุฒิ วิทยุ ที่ทำให้มนุษย์ทุกคน พยายามที่จะปิดกั้นด้านตรงข้ามที่เป็นสัญชาตญาณ ที่อยู่ในเบื้องลึกก้นบึ้งของจิตใจตนเอง ไปอย่างละเลย โดยที่ตนเองก็ไม่สามารถบอกได้เช่นกัน ว่าสิ่งที่คอยรุมเร้า วนเวียนอยู่ภายในใจ มันคือสิ่งใด อะไรกันแน่ ทำไมมันจึงรบกวน รังแก กลั่นแกล้งสร้างความทุกข์ ทรมานให้เกิดขึ้นเป็นบาดแผลในจิตใจผู้คนมากมายนัก

ซึ่งการที่มนุษย์ส่วนมาก ขาดความรู้ ความเข้าใจ ขาดการศึกษา ในเรื่องราวที่เกี่ยวกับสภาวะที่เกิดขึ้นภายในใจของตนนั้น ย่อมเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อตัวเอง สังคมรอบข้าง ในทางตรงและทางอ้อม จนถึงขั้นสูญเสียทุกสิ่งทุกอย่าง แม้กระทั่งสูญเสียชีวิตของตนเอง ก็เป็นไปได้

เพราะฉะนั้นข้าพเจ้าจึงใช้เวลาที่เหลืออยู่ตลอดชีวิตพยายาม สืบหาและทำความเข้าใจ ในเรื่องราวของจิตใจอีกด้านหนึ่ง ที่หลายคนพยายามจะปิดกั้น ไม่ยอมมิให้แสดงตัวตนของมันออกมา ด้วยความนึกคิด ที่เกิดขึ้นภายในใจ อย่างรวดเร็วเพียงชั่วพริบตา โดยไร้การควบคุมและสั่งการจากสมอง ซึ่งตามหลักของจิตวิทยา ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้ให้คำจำกัดไว้ว่ามันคือ “จิตใต้สำนึก หรือ “จิตไร้สำนึก”(Unconscious) โดยจากการศึกษาอิสทิเรียทำให้ ฟรอยด์ ค้นพบว่า คนเราอาจเก็บกดความทรงจำไว้ในจิตไร้สำนึก และความทรงจำนั้นย่อมมีผลกระทบต่อชีวิตของคนผู้นั้นต่อไปในภายภาคหน้า จิตไร้สำนึกตามทัศนะของฟรอยด์จึงเป็นกระบวนการที่มนุษย์จัดประสบการณ์และความทรงจำอันเจ็บปวดออกจากจิตสำนึกของตน ฟรอยด์ได้เขียนงานสำคัญที่เกี่ยวกับมโนทัศน์เรื่องจิตไร้สำนึกก็คือ “การแปลความฝัน” (Interpretation of Dream) ในปี 1900 ซึ่ง ฟรอยด์ เชื่อว่า การที่มนุษย์เรามีความฝันเป็นหลักฐานแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า จิตไร้สำนึกของมนุษย์มีจริงและทำงานอยู่ตลอดเวลาทั้งในยามหลับและยามตื่น ในความฝัน จิตไร้สำนึกของมนุษย์อาจเสนอความคิดที่ขัดแย้งกันออกมาหรือความคิดเหล่านั้นอาจถูกเสนอออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวแทนของสิ่งอื่น เช่น งู อาจเป็นตัวแทนขององคชาตหรืออวัยวะเพศชาย (Phallic) ฟรอยด์เรียกกระบวนการที่สัญลักษณ์อันหนึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งนี้ว่า “การแทนที่” (Displacement) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ มักทำให้ข้าพเจ้าเห็นมโนภาพที่ผุดขึ้นมาในใจ จากด้านที่ตรงกันข้าม กับความเป็นจริงของโลกที่ต้องดำรงอาศัยด้วยศิลปกรรม ได้อย่างมากมายและไร้ที่สิ้นสุด

1.2 แนวความคิด

ในระยะหนึ่งข้าพเจ้าได้ทำการทดลองเขียนทั้ง รูปคน สัตว์ สัตว์ประหลาด เครื่องจักรกล สิ่งของ วัตถุต่างๆ และใช้ระยะเวลาอีกช่วงหนึ่งในการ แสวงหาสื่อต่างๆ ในรูปแบบและเรื่องราว ที่ตนเองชอบ ซึ่งข้าพเจ้ามีความสนใจใน เรื่องราวที่เป็นสิ่งประหลาด ของเล่นต่างๆ ในจินตนาการใน ความทรงจำของวัยเด็ก และเรื่องราวที่เป็นเทคโนโลยีที่เหนือจินตนาการจากโลกอนาคต ไม่ว่าจะเป็น สื่อรูปภาพ วิดีโอ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน การ์ตูนแปลงร่าง หนังสือการ์ตูน โมเดล ของเล่น ของสะสม จนท้ายที่สุดในสภาวะจิตได้สำนึก ได้คัดกรองเรื่องราวที่ข้าพเจ้ามีความรู้สึก ประทับใจผลิตเฟลนและอยู่กับสิ่งนั้นได้นานที่สุด สิ่งนั้นคือ เรื่องราวของ หุ่นยนต์ เครื่องจักรกลไก และสัตว์ประหลาดต่างๆ นานาชนิด

เมื่อข้าพเจ้าได้แนวทางในการสร้างสรรค์ที่เป็นไปตามความชื่นชอบ ส่วนตัวแล้วนั้น ข้าพเจ้าก็ได้ดำเนินการ วิเคราะห์ลึกลงไปอีกขั้นโดยการตั้งคำถามกับตนเอง ว่าในเมื่อจะเขียน หุ่นยนต์ที่ออกมาจากจิตได้สำนึกของตนเองแล้วนั้น ใครจะเป็นคนบังคับ? ด้านดีหรือด้านร้าย บังคับ? ซึ่งข้าพเจ้าใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมศึกษา เรียนรู้เรื่องราวทั้งดีและร้ายมาตลอดชีวิต นำมาประมวลวิเคราะห์หาคำตอบ จนสุดท้ายข้าพเจ้าสรุปได้ว่า มันไม่ได้เป็นทั้งด้านดีและร้าย แต่สิ่งที่คอย บังคับมันคือ สิ่งที่ดีที่อยู่ภายในจิตใจของเรามาตั้งแต่แรกเกิด นั่นคือ กิเลส ตัณหา ราคะ ที่ล้วนเป็น เหตุปัจจัย ที่คอยหลอกล่อ ชักชวน นำพาให้มนุษย์เกิดการขับเคลื่อนตามแรงของสัญชาตญาณใน สิ่งมีชีวิต ที่จะสามารถเกิดการนำพาไปสู่เรื่องราวที่สร้างสรรค์ความดีงาม หรือจะนำพาไปสู่หุบเหว ที่มีคมมืดเต็มไปด้วยบาปที่ชั่วร้ายตลอดกาล ซึ่งการตัดสินใจทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับผลแพ้ ชนะจากการ ต่อสู้ระหว่างศิลปกรรมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความเป็นจริงกับมโนภาพที่เป็นความคิดจากภายใน สภาวะของจิตได้สำนึกที่ไร้ซึ่งหลักการและเหตุผลรองรับ

การผจญภัยตามสัญชาตญาณของความเป็นเพศชาย ที่ต้องการจะเข้าไปควบคุมและครอบ ครองทุกอย่างให้เป็นไปตามความนึกคิดของตนเองเพื่อสนองแรงขับของกิเลส ราคะ ต่อการดำรง เอาชีวิตรอดในสังคมยุคสมัยปัจจุบัน การสร้างโลกอาณาจักรแห่งใหม่ภายในจิตใจของข้าพเจ้าจึงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มต้นขึ้นเครื่องจักรและกลไกต่างๆ ที่ดูเหมือนสามารถควบคุมและบังคับสั่งให้ใช้งานได้ตามต้องการ ถูกหยิบยกขึ้นมาจากความทรงจำในการ์ตูนหุ่นยนต์ การแปลงร่างที่ชื่นชอบในวัยเด็ก ผสมผสานกับการออกแบบให้เป็นลักษณะที่เฉพาะตัวจนกลายเป็นกระบวนการถ่ายทอดแนวคิดของจักรกลศิลป์(Robotism) คือการใช้รูปแบบของ เครื่องจักรกลและหุ่นยนต์ เพื่อเป็นตัวแทนที่สื่อถึง ความนึกคิด ในทุกๆ สิ่งของข้าพเจ้า ที่ต้องการจะเข้าไปบงการควบคุมโดยนำเอาแบบจากรูปร่างที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์และสายพันธุ์สิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่อาศัยบนโลกเป็นองค์ประกอบหลัก โดยแบ่งตามความหมายของสัญลักษณ์ในงานศิลปะ ให้เป็นตัวแทนของความดีงามและความชั่วร้าย ด้วยการวางสีและรูปแบบโครงสร้างที่ออกแบบมาอย่างชัดเจน โดยการถูกเขียนขึ้นจากจิตใต้สำนึกที่ไร้ต้นแบบ สิ่งมีชีวิตหรือสัตว์ประหลาดที่มีการเคลื่อนไหวและรูปร่างที่แปลกประหลาด เป็นตัวแทนของสภาวะอารมณ์ของผู้คน

ในสังคครอบข้างใน แง่มุมอริยาบถต่างๆ ที่มีการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งตลอดเวลา รูป คน สัตว์ สิ่งของ ถูกนำมาเล่าประกอบเป็นตัวแทนผู้คนในสังคยุคปัจจุบัน บรรยากาศต่างๆ ที่เกิดจากความรู้สึกของในแต่ละช่วงมิติจากห้วงอารมณ์ ล้วนนำพาไปสู่เรื่องราวของการผจญภัยและการต่อสู้กับบาปของ กิเลส ตัณหา ราคะ

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 เพื่อการแสดงออกและเผยแพร่ มุมมองทางความคิดส่วนตัวที่ออกมาจากจิตใต้สำนึก อย่างไร หลักการและเหตุผลซึ่งน้อยคนที่จะเปิดเผยความจริงในสิ่งที่ตนคิดในใจ ให้สาธารณชนได้ล่วงรู้

1.3.2 เพื่อแสวงหาและพัฒนาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่เป็นเอกลักษณ์ในรูปแบบปัจเจกบุคคล ทั้งรูปร่าง รูปทรง สี องค์ประกอบ

1.3.3 เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจ เกี่ยวกับความจริง และการดำรงของสภาวะที่เกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไปของ ความคิดสภาวะอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจข้าพเจ้า เพื่อการพ้นทุกข์ตามหลักของ พุทธศาสนาและการสร้างสันติสุขตามหลักคริสต์ศาสนา

1.4 ขอบเขตการศึกษา

ในผลงานชุดนี้ประกอบด้วยภาพทั้งหมด 6 ภาพ ซึ่งในแต่ละผลงาน จะมีวิธีการเล่าเรื่อง ที่แตกต่างกันออกไปตามสถานการณ์และเหตุการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงขณะนั้น โดยมีเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้สร้างความหมายใหม่ขึ้น จากบัญญัติบาป 7 ประการ (Seven deadly sins) หรือบาปต้น

(อังกฤษ: cardinal sins) เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก ในอดีตกาล ให้มนุษย์ไม่ทำตามสัญชาตญาณของตนมากเกินไป ทางศาสนาคริสต์ได้แบ่งบาปออกเป็น 2 ประเภทคือ แบบที่สามารถยกโทษให้ได้ และ แบบรุนแรง ในต้นศตวรรษที่ 14 หลักคำสอนนี้เป็นที่นิยมในหมู่ศิลปิน (หรือแม้กระทั่งในปัจจุบัน) ผลงานศิลปะมากมายที่สื่อถึงบาป 7 ประการแพร่ไปทั่ววัฒนธรรมต่างๆทั่วโลก

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1.5.1 ร่างภาพ sketch ต้นแบบ ด้วยการวาดเส้น ลงสี และแสงเงา อย่างคร่าวๆ ประมาณ 5-10 ภาพ ต่อ 1 ชุดผลงาน เพราะมีมโนภาพที่เกิดขึ้น ในใจอยู่ก่อนแล้ว การขึ้นภาพร่างจึงทำในจำนวนที่เพียงพอ ให้ได้สิ่งที่ต้องการจะแสดงออกมาเท่านั้น

1.5.2 การประมวลและจดจำตามความรู้สึก จากลักษณะต่างๆ ที่มีอยู่ในสภาพสิ่งแวดล้อมของ วัตถุ รูปทรง คน สัตว์ สิ่งของ สี มวลปริมาตร ที่จัดวางในองค์ประกอบของภาพร่าง เพื่อนำมาเขียนในผลงานจริง

1.5.3 นำภาพร่างที่สมบูรณ์มาฉายแสง เพื่อถอดแบบฟอร์ม โครงสร้างของรูปภาพ โดยเขียนตามเส้น โครงสร้างลงบนเฟรมผ้าใบที่ขึงไม้ไว้อย่างเรียบร้อยแล้ว

1.5.4 เริ่มขั้นตอนเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานจริง โดยในแต่ละภาพ จะมีเทคนิคที่แตกต่างกัน ออกไปตามลักษณะบรรยากาศ อารมณ์ ความรู้สึก ที่เกิดขึ้นในภาพ

1.6 ข้อมูลค้นคว้า

จากขอบเขตการศึกษา ข้าพเจ้าได้กล่าวถึง เรื่องของบัญญัติ 7 ประการ ซึ่งข้าพเจ้าใช้เป็นแหล่งข้อมูลหลักในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

1.6.1 ตำราทางสังคมศาสตร์

หนังสือคำสอนพระศาสนจักรคาทอลิก ข้อ 1866 อ้างถึง นักบุญยอห์น คาสเซียโน และ นักบุญเกรโกรีองค์ใหญ่ (คศ. 540-604) คริสตศาสนธรรม อัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ

ได้อธิบายเรื่องบาปต้นว่ามี 7 ประการบาป 7 ประการ (อังกฤษ : seven deadly sins) หรือ บาปต้น (อังกฤษ : cardinal sins) เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกในอดีตกาล เรียงลำดับจากความรุนแรงน้อยไปหามาก ตามคำสอนของสมเด็จพระสันตะปาปาเกรกอรีที่ 1

ราคะ (ละติน:luxuria ลุกซูเรีย; อังกฤษ lust)

การคิดในทางเสื่อม ความต้องการเป็นที่สนใจจากผู้อื่น ความต้องการความร่ำรวย หมกมุ่นทางเพศที่มากจนเกินไป หรือที่ผิดมนุษย์ปกติ ความใคร่เกิดขึ้นในทางทุจริต เช่น การมีเพศสัมพันธ์กับสัตว์ กับพ่อแม่หรือลูกหลานตัวเอง การข่มขืน การมีชู้ แอสโมเดอุส 'Asmodeus' ปีศาจที่หลงรักมนุษย์หญิงสาวคนอื่นและฆ่าชายที่จะแต่งงานกับนางทุกคน เป็นปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์แห่งราคะคือแพะ สีประจำบาปนี้คือสีน้ำเงิน บทลงโทษผู้กระทำความบาปข้อนี้คือ ถูกรุมด้วยสารกำมะถันและไฟ และ ตัดอวัยวะเพศ

ตะกละ (ละติน:gula กูลา; อังกฤษ : gluttony)

การสนองความต้องการ โดยไม่ยั้งคิด มุ่งร้ายเอาของคนอื่น บริโภคสิ่งต่างๆจนขาดการไตร่ตรอง บริโภคจนมากเกินไป มากจนเกินความจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาหารรวมถึงการบริโภคสิ่งต่างๆ โดยไม่คำนึงถึงความสนใจหรือเห็นใจคนอื่น ทำให้เวลาสรรเสริญพระเจ้าน้อยลง และยังเป็นบาปที่สามารถชักจูงให้ทำบาปอื่นๆได้ เช่น ประารถนาในความหิว (ราคะ)ฆ่าเพราะความหิว(โทสะ)เป็นต้น เบลเซบับ 'Beelzebub' เทวดา 6 ปีก เซราฟิม เจ้าชายแห่งนรกหรือเจ้าแห่งหมู่แมลงวันเคยอยู่บนสวรรค์มาก่อน แต่ด้วยอำนาจที่มากลับต่อต้านพระเจ้า จึงถูกไล่ออกจากสวรรค์มาเป็นปีศาจแห่งขุมนรก ปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของตะกละคือหมู หรือกา สีประจำบาปคือสีส้ม บทลงโทษของผู้ที่ตะกละในนรกคือการที่ถูกกินทั้งเป็น โดยหนู คางคก และงู ตะกละสามารถแบ่งออกเป็น

Praepropere – กินเร็วเกินไป

Larte – กินแพงเกินไป

Nimis – กินมากเกินไป

Ardenter – กินอย่างกระตือรือร้นมากเกินไป

Studiosse – กินอย่างประณีตเกินไป

Forente – กินอย่างแรงกล้าเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลภะ (ละติน: avaritia อวาริเทีย; อังกฤษ : greed)

ความทะเยอทะยานอันแรงกล้าในการให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินและอำนาจ โดยไม่คำนึงถึงแนวทางหรือคุณธรรมในการได้มาซึ่งสิ่งเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการขโมย การขู่กรร โศกทรัพย์ ยักยอก การกักเก็บทรัพย์สินต่างๆ โดยไม่แบ่งปันหรือช่วยเหลือผู้อื่น ต่อมาโลภะ รวมถึง การหาทรัพย์อย่างทุจริตมาใช้เพื่อประโยชน์ทางศาสนาด้วย ถือเป็นมั่งร้ายต่อศาสนา และเป็นการหักหลังผู้นับถือคริสต์ศาสนาอีกด้วย แมมมอน ‘Mammon’ ปิศาจแห่งความมั่งคั่งที่ไม่เป็นธรรม เป็นปิศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของโลภะคือ จิ้งจอก สีประจำบาปคือสีเหลือง บทลงโทษของผู้ที่โลภมากคือการถูกแช่ในน้ำมันเดือด

เกียจคร้าน (อังกฤษ : acedia อาซีเดีย; อังกฤษ : sloth)

ความไม่สนใจใยดีต่อการเปลี่ยนแปลง ต่อสิ่งรอบข้าง ใช้เวลาอย่างไร้ค่า ความไม่ต้องการที่จะทำอะไร โดยปล่อยให้ผู้อื่นเป็นผู้ทำงานหนักเพื่อตนเองเท่านั้น การปล่อยปละละเลยต่อหน้าที่ของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการละเลยที่จะทำความดีรวมถึงการละเลยที่จะเคารพต่อพระเจ้าด้วย ผู้ที่เกียจคร้านจะอยู่เฉยๆ รักษาสภาพความเป็นอยู่ของตนเองในภาวะเดิมๆ ตลอดเวลา ไม่ทำอะไรมาก แต่ก็ไม่ทำอะไรมากเช่นกัน เบลเฟอร์ ‘Belphegor’ ปิศาจผู้ไม่ยอมทำอะไรเพียงแต่บอกให้มนุษย์คอยทำสิ่งเหล่านั้นให้เป็นปิศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของเกียจคร้านคือ หมี สีประจำบาปคือสีคราม บทลงโทษของผู้เกียจคร้านคือถูกโยนลงไปในบึงอูพิซ

โทสะ (ละติน: ira ไอรา ; อังกฤษ : wrath)

ความโกรธเคืองและพยาบาทที่ขาดความเหมาะสม การทนรับสภาพในบางสิ่งบางอย่างไม่ได้ การแสวงหาหนทางผิดกฎหมายบ้านเมือง ในศีลธรรมในการล้างแค้น การมั่งร้ายที่จะทำสิ่งต่างๆ แก่บุคคลที่ตนไม่ชอบรวมถึงการไม่ชอบบุคคลอื่นโดยไร้เหตุผล เช่น สีผิว เชื้อชาติ ศาสนา นำไปสู่การฆ่า และฆาตกรรมผู้อื่น ซาตาน ‘Satan’ ปิศาจแห่งความมืดเป็นตัวแทนประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของโทสะคือมังกร สีประจำบาปคือสีแดง บทลงโทษของผู้ที่มีบาปโทสะ คือ การถูกฉีกร่างทิ้งเป็น (ฆ่าแล้วฆ่าเล่า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ริษยา (ละติน: invidiaอินวิเดีย; อังกฤษ : envy)

ความปรารถนาให้ผู้อื่นรับเคราะห์ การไม่ยอมรับผู้อื่นที่มีสิ่งต่างๆดีกว่าตนเอง ทั้งด้านทรัพย์สินสมบัติ ลักษณะ รูปร่างนิสัย การประสบความสำเร็จ ความอิจฉานำไปสู่การรังเกียจตัวเอง ต้องการอยากเป็นผู้อื่นนำไปสู่การขโมยและทำร้ายผู้อื่น ความอิจฉาริษยาเป็นการพัฒนาต่อจากตะกละและ โลภะที่สุดชั่ว ลิเวียธาน ‘Leviathan’ ปีสาจอสรพิษทะเลแห่งนรก ผู้เป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อต้านพระเจ้าถือเป็นปีศาจประจำบาปนี้ สัญลักษณ์ของริษยาคืองู สีประจำบาปคือสีเขียว บทลงโทษผู้ที่มีความอิจฉาคือถูกเย็บตาอย่างทรมาน

อวดดี (ละติน: superbiaซูเปอร์เบีย; อังกฤษ : pride)

อวดดีเป็นยอดแห่งบาปทั้งปวง หมายถึงความต้องการเป็นผู้ที่มีความสำคัญและอำนาจเหนือผู้อื่น (เช่นต้องการเป็นพระราชา) การที่รักตนเองมากจนเกินไป หลงในอำนาจและรูปลักษณะของตัวเอง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปรียบตนเองเทียบกับพระเจ้า) ซึ่งบาปประการนี้ทำให้ ลูซิเฟอร์ ‘Lucifer’ (ปีศาจประจำบาปนี้) ถูกขับไล่ออกจากสวรรค์เนื่องจากลูซิเฟอร์เห็นว่าตนมีอำนาจเท่ากับพระเจ้าและสามารถสร้างพรรคพวกของตัวเองเพื่อต่อต้านและไม่เคารพพระเจ้า คนที่มีความโอหังจะสนใจเฉพาะตนเองเท่านั้น ไม่สนใจว่าผู้อื่นจะเป็นเช่นไร สัญลักษณ์ของอวดดีคือ สิงโต สีประจำบาปคือสีม่วง บทลงโทษของผู้ที่โอหังคือการถูกทรมานบนวงล้อ (มัดกับวงล้อแล้วให้ล้อหมุนเรื่อยๆ ผู้ถูกทรมานจะถูกบดขยี้กับพื้น)

1.6.2 ข้อมูลเว็บไซต์

1.6.2.1 <http://www.facebook.com/iamrobotlovers?fref=photo>

1.6.2.2 www.google.com

1.6.2.3 www.asianartnews.com/frames/index.htm

1.6.2.4 <http://artasiapacific.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์

2.1 ศิลปะจิตรกรรม

จิตรกรรม(อังกฤษ : painting) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการวาด ระบายสี และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น เพื่อให้เกิดภาพ 2 มิติ ไม่มีความลึกหรืออนุหนา จิตรกรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ผู้ทำงานจิตรกรรม มักเรียกว่า จิตรกร (painter)

จอห์น แคนาเดย์ (John Canaday) ได้ให้ความหมายของจิตรกรรมไว้ว่า จิตรกรรม คือ การระบายชั้นของสีลงบนพื้นระนาบรองรับ เป็นการจัดรวมกันของรูปทรง และ สีที่เกิดขึ้นจากการเตรียมการของศิลปินแต่ละคนในการเขียนภาพนั้น พจนานุกรมศัพท์ อธิบายว่า เป็นการสร้างงานทัศนศิลป์บนพื้นระนาบรองรับ ด้วยการ ลาก ป้าย ขีด ชูด วัสดุ จิตรกรรมลงบนพื้นระนาบรองรับ ภาพจิตรกรรมที่เก่าแก่ที่สุดที่เป็นที่รู้จักอยู่ที่ถ้ำ Chauvet ในประเทศฝรั่งเศส ซึ่งนักวิทยาศาสตร์บางคนอ้างว่ามีอายุราว 32,000 ปีเป็นภาพที่สลักและระบายสีด้วยโคลนแดงและสีชอล์กดำ แสดงรูปม้า แรด สิงโต ควาย แมมมอธ หรือมนุษย์ ซึ่งมักจะกำลังล่าสัตว์



ภาพที่ 2.1 A part of the panel of the cave lions in the end chamber

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบสำคัญของงานจิตรกรรม คือ

1. ผู้สร้างงานหรือ ผู้วาด เรียกว่า จิตรกร
2. วัสดุที่ใช้รองรับการวาด เช่น กระดาษ ผ้า ผนัง ฯลฯ
3. สี เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราวเกี่ยวกับผลงาน

งานจิตรกรรม แบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

1. การวาดเส้น (Drawing) เป็นการวาดภาพโดยใช้ปากกา หรือดินสอ จัดเขียนลงไป บนพื้นผิววัสดุรองรับเพื่อให้เกิดภาพ การวาดเส้น คือ การจัดเขียนให้เป็นเส้น ไม่ว่าจะเส้นเล็ก หรือเส้นใหญ่ๆ มักมีสีเดียว แต่การวาดเส้นไม่ได้จำกัดที่จะต้องมีสีเดียว อาจมีสีหลายๆ สีก็ได้ การวาดเส้น จัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะแทบทุกชนิด ปัจจุบันได้มีการนำอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการเขียนภาพและวาดภาพ ที่ก้าวหน้าและทันสมัยมาใช้ ผู้เขียนภาพจึงอาจจะใช้อุปกรณ์ต่างๆ มาใช้ในการเขียนภาพ ภาพวาดในสื่อสิ่งพิมพ์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ภาพวาดลายเส้น และ การ์ตูน

2. การระบายสี(Painting)เป็นการวาดภาพโดยการใช้พู่กัน หรือแรง หรือวัสดุอย่างอื่นมา ระบายให้เกิดเป็นภาพ การระบายสี ต้องใช้ทักษะการควบคุมสีและเครื่องมือมากกว่าการวาดเส้น ผลงานการระบายสีจะสวยงามเหมือนจริง และสมบูรณ์แบบมากกว่าการวาดเส้น ภาพเขียนเป็นการสร้างงาน 2 มิติบนพื้นระนาบด้วยสีหลายสี ซึ่งมักจะต้องมีสื่อตัวกลางระหว่างวัสดุกับอุปกรณ์ที่ใช้เขียนอีก ซึ่งกลวิธีเขียนที่สำคัญ ดังนี้

การเขียนภาพสีน้ำ (Color Painting)

จิตรกรรมสีน้ำ (ภาษาอังกฤษ: Watercolor painting; ภาษาฝรั่งเศส : Aquarelle) เป็นวิธีการเขียนภาพวิธีหนึ่ง ที่ใช้สีน้ำเป็นอุปกรณ์การเขียนหรือมีผลเหมือนภาพเขียนที่เขียนด้วยสีน้ำ ที่เขียนด้วยสีที่ทำจากสารสี (pigments) ที่ละลายในของเหลวในภาชนะ สิ่งที่ใช้เขียนส่วนใหญ่จะเป็นกระดาษ แต่ก็อาจใช้วัสดุอื่น เช่น กระดาษพาไพรัส ,กระดาษที่ทำจากเปลือกไม้ ,พลาสติก , กระดาษหนังสัตว์ (vellum) หรือหนังสัตว์ , ผ้า , ไม้ และผ้าใบในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จิตรกรรมสีน้ำเขียนด้วยหมึก ที่เรียกว่าจิตรกรรมแปลง (Brush painting) หรือจิตรกรรมม้วน (scroll painting) จิตรกรรมสีน้ำเป็นวิธีการเขียน ที่นิยมกันมากที่สุดในจิตรกรรมจีน , จิตรกรรมเกาหลี , หรือจิตรกรรมญี่ปุ่น ที่มักจะเป็นสีดำหรือสีน้ำตาลเพียงสีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 Night revelsหมึกและสีบนไหม จากสมัยราชวงศ์ซ่ง

จิตรกรรมสีน้ำมัน หรือ ภาพเขียนสีน้ำมัน (อังกฤษ: oil painting)

คือการเขียนภาพโดยใช้สีฝุ่นที่ผสมกับน้ำมันแห้ง (drying oil) — โดยเฉพาะในตอนต้นของยุโรปสมัยใหม่, น้ำมันลินสีด (linseed oil) ตามปกติแล้วก็จะค้มน้ำมันเช่นลินสีดกับยางสนหรือยางสนหอม (frankincense) ส่วนผสมนี้เรียกว่า "น้ำมันเคลือบ" (varnish) ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพเขียนมีความหนาและเป็นเงา น้ำมันอื่นที่ใช้ก็มีน้ำมันเมล็ดฝิ่น, น้ำมันวอลนัต, และน้ำมันดอกคำฝอย น้ำมันแต่ละอย่างก็มีคุณภาพต่าง ๆ กัน เช่นอาจจะทำให้สีเหลืองน้อยลง หรือใช้เวลาแห้งไม่เท่ากัน บางครั้งก็จะเห็นความแตกต่างจากเงาของภาพเขียนแล้วแต่ชนิดของน้ำมัน จิตรกรจะใช้น้ำมันหลายชนิดในภาพเขียนเดียวกันเพื่อให้ได้ลักษณะของภาพเขียนออกมาตามที่ต้องการ การแสดงออกของสีก็จะต่างกันตามแต่วัสดุที่ใช้เขียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 "ภาพเหมือนตนเอง" เร็มบรันต์ ค.ศ. 1658

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

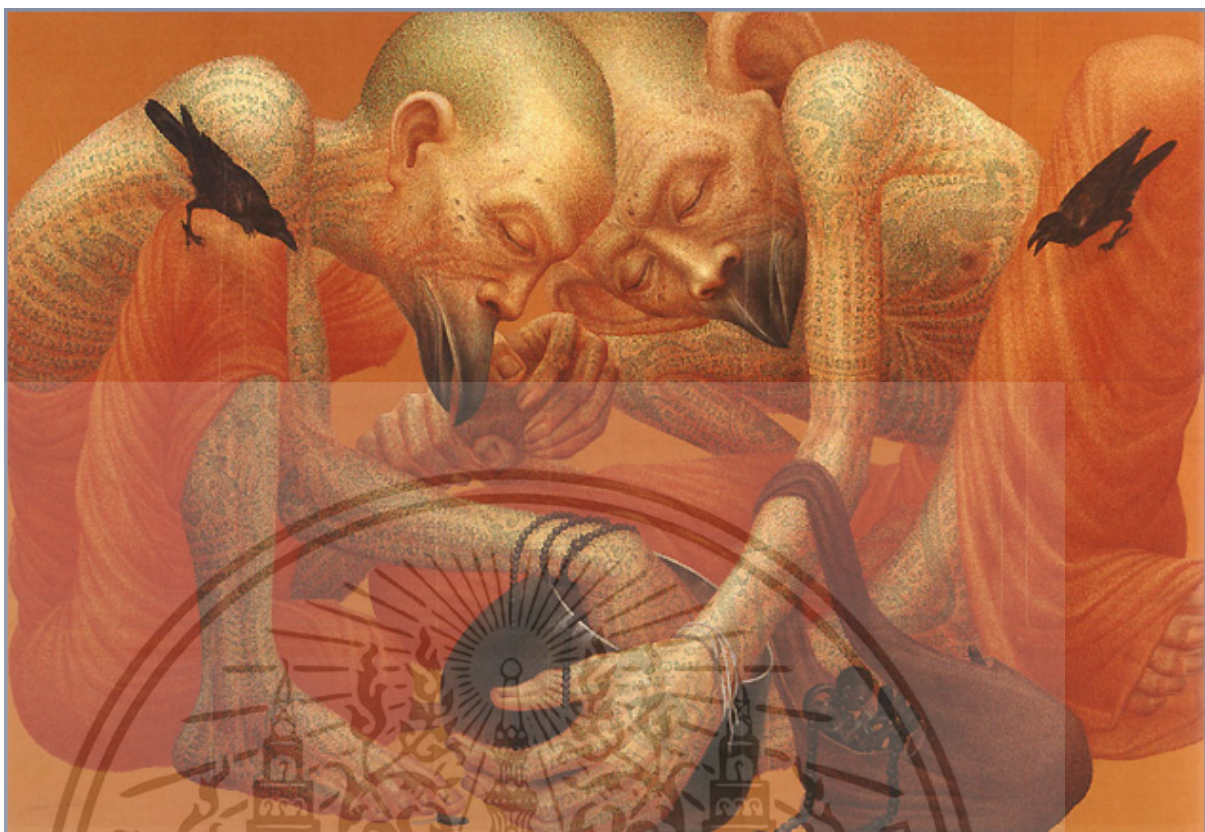


ภาพที่ 2.4 "Le Moulin de la Galette" โดยปีแยร์-โอกุสต์ เรอเนอร์ ค.ศ. 1876

การเขียนภาพสีอะคริลิก (Acrylic Painting)

สีอะคริลิก (Acrylic Color) เป็นสีสังเคราะห์ เป็นสีที่มีส่วนผสมของสารพลาสติกโพลีเมอร์ สามารถเขียนแบบสีน้ำมัน และสีน้ำก็ได้ สีนี้เป็นผลพลอยได้มาจากการกลั่นน้ำมันปิโตรเลียม จึงมีราคาแพงพอสมควร แต่มีคุณภาพดีสีสวยสดใสมากคล้ายสีน้ำมัน การแห้งรูปต้องวาดด้วยความระมัดระวังเพราะสีอะคริลิกแห้งเร็วมาก อาจทำให้การแก้ไขงานยากมากขึ้น สีอะคริลิกเป็นที่นิยมมากขึ้นในปัจจุบันสำหรับการเขียนภาพลงบนผ้า บนไม้ หรือวัสดุอื่นๆ และจากการที่สีอะคริลิกมีคุณสมบัติที่แห้งเร็วภายใน 1 ชั่วโมง และมีคุณสมบัติที่ดีที่ทำให้ศิลปินต่างๆ สามารถสร้างสรรค์ผลงานๆ ได้มากยิ่งขึ้น และอีกทั้งยังมีกลิ่นและสารเคมีที่ไม่มีผลข้างเคียงมากนัก เหมาะสำหรับงานศิลปะเป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 ภิกษุสันดานกา : สีอะคริลิกบนจิวร โดย อนุพงษ์ จันทร

จิตรกรรมฝาผนัง (ภาษาอังกฤษ: Mural painting)

คือภาพเขียนหลายชนิดที่เขียนบนปูนบนผนังหรือเพดาน เทคนิคที่นิยมกัน คือ การวาดภาพบนผนังปูนปลาสเตอร์เปียก (fresco) โดยที่คำว่า “fresco” มาจากภาษาอิตาลี “affresco” ซึ่งมาจากคำว่า “fresco” หรือ “สด” รากศัพท์มาจากภาษาเยอรมัน ชนิดของจิตรกรรมฝาผนัง

จิตรกรรมปูนเปียก

จิตรกรรมฝาผนังแบบปูนเปียก (Buon fresco) เป็นวิธีที่ใช้สีผสมน้ำแล้ววาดลงบนปูนปลาสเตอร์ หรือ lime mortar ที่ปาดไว้บางๆบนผนังที่ภาษาอิตาลีเรียกว่า“อินโทนาโค” เมื่อทำสีลงไปแล้วก็ไม่จำเป็นต้องใช้อะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทาเคลือบให้สีติดเพราะปูนปลาสเตอร์จะมีปฏิกิริยาเคมีกับสีติดปูน เมื่อทาสีจะซึมลงไปปูนที่ยังขึ้นพอปูนแห้งก็จะมีปฏิกิริยาเคมีกับอากาศทำให้สีติดผนังได้อย่างถาวร ผู้ที่ใช้วิธีเขียนจิตรกรรมฝาผนัง โดยใช้วิธีนี้คือ ไอแซ็ค มาสเตอร์ที่ชั้นบนของมหาวิหารเซนต์ฟรานซิสแห่งอาซิซิที่อาซิซิ ประเทศอิตาลี

จิตรกรรมปูนแห้ง

จิตรกรรมฝาผนังแบบปูนแห้ง (A Secco) จะตรงกันข้ามคือจะวาดบนปูนแห้ง (“Secco” ในภาษาอิตาลีแปลว่า แห้ง) วิธีนี้จิตรกรจะผสมสีกับสารที่ทำให้ติดผนังเช่นไข่ (ที่เรียกว่า “เทมเพอร่า”) กาว หรือ น้ำมัน เพื่อให้สียึดติดกับผนัง สิ่งที่ควรระวังคือความแตกต่างระหว่างจิตรกรรมปูนแห้งที่วาดทับบนจิตรกรรมปูนเปียกซึ่งเป็นวิธีที่ใช้กันทั่วไปตั้งแต่ยุคกลางเป็นต้นมา และจิตรกรรมปูนแห้งที่วาดบนผนังเปล่า

ตามปกติแล้วจิตรกรรมปูนเปียกจะทนทานกว่าจิตรกรรมปูนแห้งที่วาดทับภายหลัง เพราะจิตรกรรมปูนแห้งจะติดผนังที่ไม่เรียบได้ดีกว่าผนังที่เรียบ บางครั้งจิตรกรจะใช้วิธีหลังนี้เพื่อเติมรายละเอียดหรือเพราะบางสีไม่สามารถทำได้จากวิธีแรกเพราะปฏิกิริยาเคมีของปูนที่มีค่า โดยเฉพาะสีน้ำเงิน เลือดกลุ่มที่เป็นสีน้ำเงินของจิตรกรรมปูนเปียกจะมาเติมด้วยวิธีหลังให้สีเข้มขึ้น เพราะทั้งสีน้ำเงิน azurite และสีน้ำเงิน “ลาพิสลาซูล” จะออกมาไม่สวยเมื่อใช้ปูนเปียก

จากการวิจัยพบว่าจิตรกรสมัยเรอเนซองส์ตอนต้นมักจะใช้วาดบนปูนแห้งเพื่อจะได้สีที่หลากหลายกว่าปูนเปียก งานที่ทำด้วยวิธีนี้ในสมัยแรกๆ สูญหายไปเกือบหมด แต่งานที่ทำบนผนังที่ทำให้หายบเพื่อให้สีติดจะยังคงเหลืออยู่บ้าง แต่สิ่งที่เป็นอันตรายต่อจิตรกรรมฝาผนังมากที่สุดก็เห็นจะเป็นความชื้น

จิตรกรรมปูนขึ้น

วิธีที่สามเรียกว่า จิตรกรรมปูนขึ้น หรือ “mezzo-fresco” วิธีนี้จิตรกรจะวาดรูปบนผนังปูนที่ใกล้จะแห้ง-ตามที่อิกนาซิโอ ฟ็อลโซอธิบายไว้เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 16 ว่าเพื่อจะพอให้สีซึมลงไป ในเนื้อปูนเพียงเล็กน้อย พอมาถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 วิธีนี้ก็ใช้แทนที่จิตรกรรมปูนเปียกเป็นส่วนใหญ่ จิตรกรที่ใช้วิธีนี้ก็มีจิโอวานนิ บัตติस्ता ติโอโปโล

ระหว่างสามวิธีนี้ งานที่ทำโดยวิธีปูนแห้งล้วนจะทำได้เร็วกว่าวิธีอื่น ถ้ามีอะไรผิดก็แก้ง่ายและความแตกต่างของสีที่ทาลงไปกับเวลาที่สีแห้งจะน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับวิธีอื่นในการสร้างจิตรกรรมปูนเปียก ช่วงจะฉาบบริเวณที่จะวาดภาพด้วย “arriccio” ที่ทำให้ผนังภายใต้สาก แล้วทิ้งไว้ให้แห้งอีกสามสี่วันก่อนที่จะร่างภาพที่จะวาดลงบนผนังที่ฉาบไว้ โดยใช้สีฝุ่นแดงที่เรียกว่า “sinopia” ภาพที่ร่างก็เรียกว่า “sinopia” เช่นเดียวกัน ต่อมาการร่างใช้วิธีวาดบนกระดาษก่อนที่จะมาทาบบนผนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามขอบรูปก็จะปรุเป็นรอยด้วยวัสดุที่มีความแหลมแล้วทาบกับผนังแล้วใช้ประคบที่บรรจุด้วยผงดำๆ ที่เรียกว่า “spolvero” ตบบนตัวร่าง พอเสร็จบนผนังก็จะเป็รรอยร่างคร่าวๆจากฝุ่นที่ตบเอาไว้ ถ้าผนังที่จะวาดมีรูปอยู่แล้วช่างก็จะสกัดผิวออกเป็นระยๆ เพื่อให้ปูนที่จะฉาบเกาะติด วันที่จะวาดรูปช่างก็จะฉาบปูนบางๆ เรียบบนผนังที่เรียกว่า “อินโทนาโค” ที่เตรียมไว้ การฉาบก็จะฉาบเฉพาะบริเวณที่จะทำเสร็จในวันนั้น การซ่อนรอยต่อของปูนก็อาจจะทำโดยใช้ขอบรูปของตัวแบบ หรือ ทิวทัศน์ การทาสีมักจะเริ่มจากส่วนที่สูงที่สุดของภาพ บริเวณที่ทาสีเสร็จในวันหนึ่งเรียก “giornata” เราจะศึกษาขั้นตอนการวาดภาพได้จากตะเข็บหรือรอยต่อจากส่วนหนึ่งไปอีกส่วนหนึ่ง

จิตรกรรมปูนเปียกจะเป็นวิธีที่ค่อนข้างยากเพราะจิตรกรรมมีเวลาวาดเพียงสิบสองชั่วโมง ก่อนที่ปูนจะแห้ง ตามปกติแล้วจิตรกรจะรอชั่วโมงหนึ่งหลังจากฉาบก่อนที่จะเริ่มวาดแล้ววาดไปจนราวสองชั่วโมงก่อนที่ปูนจะแห้ง พอปูนแห้งวิธีวาดปูนเปียกก็ต้องหยุด ไม่มีการแก้ ปูนที่ยังวาดไม่เสร็จก็ต้องเซาะออก เพื่อที่จะได้ฉาบใหม่ ถ้ามีอะไรผิดพลาดก็จะต้องลอกปูนที่วาดไว้ ออกทั้งหมด หรือมาใช้วิธีวาดบนปูนแห้งแก้ภายหลัง

ถ้าเราดูจิตรกรรมฝาผนังบนผนังขนาดใหญ่เราอาจจะเห็นบริเวณที่วาดอาจจะแบ่งได้ราวสิบถึงยี่สิบบริเวณหรืออาจจะมากกว่านั้นก็ได้ รอบตะเข็บที่เคาะซ่อนไว้ อย่างเนบเนียนก็อาจจะเด่นชัดขึ้นจนบางครั้งก็มองเห็นได้จากข้างล่าง นอกจากนั้นรอบตะเข็บมักจะแต่งให้เรียบร้อยด้วยวิธีวาดปูนแห้งซึ่งจะหลุดออกมาตามกาลเวลา

ถ้าเป็นงานปูนแห้งล้วนๆ ปูนที่ฉาบจะมีผิวหยาบ เมื่อแห้งก็จะถูด้วยกระดาษทรายเพื่อให้สีติดดีขึ้น จิตรกรก็จะทาสีเช่นเดียวกับการทาสีบนแผ่นไม้

จิตรกรรมฝาผนังในประวัติศาสตร์

งานจิตรกรรมฝาผนังแรกที่สุดสร้างเมื่อ 1500 ก่อนคริสต์ศักราชที่พบที่เกาะครีต ในประเทศกรีซ ซึ่งที่สำคัญที่สุดเรียกว่า “The Toreador” ซึ่งเป็นเรื่องราวของพิธีศักดิ์สิทธิ์ที่คนกระโดดข้ามหลังวัว งานชิ้นอื่นๆที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ก็มีพบในบริเวณเมดิเตอร์เรเนียน โดยเฉพาะใน ประเทศอียิปต์ และประเทศโมร็อกโก งานจิตรกรรมฝาผนังที่พบมากในประเทศอียิปต์ก็เป็นงานที่พบในสุสานที่ฝังศพและจะใช้วิธีวาดบนปูนแห้ง แต่ที่มาของจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ยังเป็นที่ยังเป็นที่ยืนยันกันอยู่



ภาพที่ 2.6 Toreador Fresco (1500 BC) Minoan art,
Palace of Knossos, Archeological Museum, Herakleion

นักประวัติศาสตร์บางคนก็เชื่อว่าจิตรกรจากครีตอาจจะถูกส่งไปวาดตามที่ต่างเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทางการค้าหรืออาจจะเป็นการส่งเสริมความสำคัญของศิลปะลักษณะนี้ซึ่งถือว่าเป็นศิลปะสำคัญของสมัยนั้นก็ได้

นอกจากนั้นจิตรกรรมฝาผนังยังเห็นได้จากสถาปัตยกรรมกรีก (Ancient Greece architecture) แต่ที่ยังเหลืออยู่ทุกวันนี้เกือบหาไม่ได้ ที่มีก็พบทางตอนใต้ของอิตาลีที่เพสตุม (Paestum) ที่มัญยาเกรเซีย (Magna Graecia) ซึ่งเป็นอาณานิคมกรีก จิตรกรรมที่พบเมื่อปี ค.ศ. 1968 ก็อยู่ภายในที่ฝังศพมาตั้งแต่ 470 ปีก่อนคริสต์ศักราชที่เรียกว่า “ที่ฝังศพของนักดำน้ำ” (Tomb of the Diver) จากที่วาดมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์มากเพราะเป็นการแสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนสมัยนั้น อีกภาพหนึ่งแสดงให้เห็นคนกลุ่มหนึ่งนอนเอนอย่างพบประสังสรรค์กัน อีกภาพหนึ่งเป็นภาพชายหนุ่มกระโดดลงไปในทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 “ที่ฝังศพของนักดำน้ำ” (Tomb of the Diver)

จิตรกรรมฝาผนังที่สร้างในสมัยจักรวรรดิโรมันเช่น ที่ปอมเปอี และ Roman wall paintings, such as those at ปอมเปอี และ เฮอรัควิลเนียม เป็น จิตรกรรมแบบปูนเปียก จิตรกรรมฝาผนังของอิสลาม ซึ่งหาชมได้ยากพบที่ QasrAmraซึ่งเป็นปราสาทกลางทะเลทรายที่ Umayyadवादเมื่อ คริสต์ศตวรรษที่ 8



ภาพที่ 2.8 จิตรกรรมฝาผนังของอิสลาม QasrAmra

สมัยปลายจักรวรรดิโรมัน เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 1 ถึง 2 จิตรกรรมฝาผนังมักจะพบภายในที่ที่เก็บศพ แบบสุสานฝังศพภายใต้ กรุงโรม และ ประเทศไซปรัส ครีตอีฟุส (Ephesus) คาปาโดเซีย

(Capadocia) และ อันติออก (Antioch) จิตรกรรมฝาผนังของโรมันเป็นแบบปูนเปียกบนปูน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลาเตอร์รี่ นอกจากนั้นจิตรกรรมฝาผนังของคริสต์ศาสนายังพบได้ที่วัดโกเรเม (Churches of Goreme) ที่ประเทศตุรกีเมื่อปลายยุคกลางและในสมัยเรอเนซองส์เป็นสมัยที่จิตรกรรมฝาผนังรุ่งเรืองที่สุดโดยเฉพาะในประเทศอิตาลีซึ่งยังนิยมใช้ศิลปะลักษณะนี้ตกแต่งในสิ่งก่อสร้างทางศาสนาและการปกครอง

อันเดรีย พาลลาดีโอ (Andrea Palladio) สถาปนิกคนสำคัญของอิตาลีเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 16 สร้างคฤหาสน์ไว้หลายแห่งที่ดูเรียบภายนอกแต่ภายในตกแต่งด้วยจิตรกรรมฝาผนังอย่างวิจิตรจิตรกรรมฝาผนังของลาตินอเมริกา

โฮเซ เคลเม็นเต โอโรซโก (Jose Clemente Orozco) เดวิด ซีเควโรส (David Siqueiros) ดิเอโก ริเวรา (Diego Rivera) และ ฟรีดา คาห์โล เป็นจิตรกรคนสำคัญของประเทศเม็กซิโกที่มาฟื้นฟูงานจิตรกรรมฝาผนังเมื่อศตวรรษที่ 20 งานจิตรกรรมฝาผนังของริเวราเป็นการเริ่ม “ยุคเรอเนซองส์ของจิตรกรรมฝาผนังของเม็กซิโก”



ภาพที่ 2.9 งานจิตรกรรมฝาผนังของริเวรา

จิตรกรรมฝาผนังของประเทศอินเดีย

จิตรกรรมฝาผนังที่เพดานและผนังถ้ำที่จันทราวาดไไว้ระหว่าง 200 ปีก่อนคริสต์ศตวรรษ ถึงราวค. ศ. 600 พบเมื่อค.ศ. 1819 เป็นเรื่องพุทธชาดก เรื่องราวที่วาดเป็นฉากๆ แต่ไม่ต่อเนื่องกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 จิตรกรรมฝาผนังที่โจพะ (Chola) พบเมื่อ ค.ศ. 1931 ภายในวัด Brihadisvara



ภาพที่ 2.11 พระกระยาหารค่ำมือสุดท้าย โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี ที่มีลาน

จิตรกรรมแผง (อังกฤษ: panel painting)

คือการเขียนภาพบนแผ่นไม้ อาจจะเป็นแผ่นเดียวหรือหลายแผ่นเชื่อมต่อกันเป็นเนื้อเดียว ซึ่งแตกต่างกับบานพับภาพที่จะแยกจากกัน (บานพับภาพ มักรวมเรียกเป็นส่วนหนึ่งของจิตรกรรมแผง) แผ่นไม้ใช้เป็นพื้นสำหรับวาดภาพจนกระทั่งถูกแทนที่ด้วยผ้าใบในคริสต์ศตวรรษที่ 16 นอกเหนือไปจากการวาดบนผนัง หรือบนหนังสัตว์ ซึ่งวัสดุชนิดหลังนี้นิยมใช้ในการวาดหนังสือ

วิจิตร หรือเขียนภาพสำหรับใส่กรอบ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 เด็กชายจากอัลฟายุม (Al-Fayum) คริสต์ศตวรรษที่ 2 (วอร์ซอ) สีฝุ่นร้อนบนแผ่นไม้



ภาพที่ 2.13 "สวนอีเด็นแฟรงก์เฟิร์ต" จิตรกรรมแผงเยอรมนี ราวปี ค.ศ. 1410

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินไทยและศิลปินต่างประเทศ

ผลงานของข้าพเจ้าได้หลอมรวมผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมตะวันออกแบบเอเชียที่มีความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม และแนวคิดความเชื่อแบบตะวันตกที่มีประวัติศาสตร์ทางศิลปะมายาวนาน การศึกษาภาพจิตรกรรมในกลุ่มลัทธิศิลปะต่างๆ ที่มีความหลากหลาย มีความสดใหม่ที่แปลกประหลาด ที่เกิดขึ้นตามแต่ละช่วงเวลาของยุคสมัย ที่ข้าพเจ้ามีความสนใจและนำมาเป็นอิทธิพล คือกลุ่มจิตรกรรมเหนือความจริง (surrealism painting) ,กลุ่มคิวบิสม์ หรือบาศกนิยม (Cubism) , ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์หรือ เอกเพรสชันนิซึม (expressionism) ,จิตรกรรมแบบนามธรรม (abstract painting) ศิลปะแบบโฟวิสม์ (Fauvist),ศิลปะแบบฟิวเจอร์ริสม์ (Futurism)และกลุ่มศิลปะกระแสนิยม (pop art)

เมื่อทั้งหมดถูกนำมาประยุกต์และถูกจัดการ ตามความชื่นชอบ อุปลักษณะนิสัยของข้าพเจ้า จนเกิดเป็นจิตรกรรมรูปแบบใหม่ ที่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกภายในของข้าพเจ้า ที่มีความแปลกประหลาดเฉพาะตัว ซึ่งส่วนมาก ข้าพเจ้ามีความสนใจในศิลปะแบบวงกว้างที่มีความเป็นระดับในสากล ของอารยประเทศมากกว่า ศิลปินและวงการศิลปะในประเทศไทย ซึ่งยังมีมุมมองที่แคบ และยังไม่มียุคแบบ ลักษณะอะไรที่แปลกใหม่ ก้าวล้ำ น่าสนใจ และยังคงเป็นไปในรูปแบบที่ทำตามๆกันมา ด้วยการเน้นทักษะมากกว่า กระบวนการความคิดตามความเป็นจริง อาจจะเป็นจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง หรือตามระบบการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษา ที่มีอิทธิพลในประเทศ จึงทำให้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปินไทยมาก่อนข้างน้อยมาก จนแทบไม่มีเลยก็ว่าได้ มีเพียงคนเดียวที่ข้าพเจ้าได้สัมผัสและเรียนรู้ กระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินไทย



ภาพที่ 2.14 ประทีป คชบัว

เกิดที่กรุงเทพฯ ปัจจุบันเป็นศิลปินอิสระ จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ประทีปหรือพี่ทีป ศิลปินในกลุ่มจิตรกรรมเหนือความจริง ที่ทุกคนในวงการศิลปะรู้จักกันดี ด้วยการเขียนภาพสีน้ำมันและสีอะคริลิก ที่มีความสดใส อ่อนโยน นุ่มนวล การแทรกสีที่กลมกลืนสร้างความสวยงาม ด้วยแสงและเงา ในแบบเฉพาะที่เป็นทักษะจากการฝึกฝนภายในสถาบัน การเขียนรายละเอียด ที่มีความตั้งใจในทุกจุด รูปร่าง รูปทรง ที่เหนือจากความเป็นจริง ซึ่งเป็นรูปแบบของจิตรกรรมในกลุ่มนี้อยู่แล้ว ซึ่งผลงานของพี่ทีปได้สร้างความตกตะลึง แบบฉงน งงววย ไปพร้อมกับความประทับใจให้กับข้าพเจ้า ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมา ทำให้ข้าพเจ้าได้นำไปใช้ในการศึกษา และเป็นอิทธิพลในการสร้างแรงผลักดัน สร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดความแตกต่าง ในแบบที่หลงเหลือได้เพียงกลิ่นอาย ถึงแม้ข้าพเจ้าจะมีความประทับใจและชื่นชอบในผลงานของพี่ทีป มากสักเพียงใดก็ตาม ก็มีอาจสามารถที่จะพยายามทำตามกันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานในช่วงยุคแรกที่แสดงถึงการเปรียบเทียบ ของผู้คนในสังคมกับอาชีพของความเป็นศิลปิน ในการให้ความสำคัญที่แตกต่างกัน การแบ่งชนชั้นหรือการกระทำที่ถูกด้อยค่าลง ซึ่งทำให้การเดินทางในเส้นทางนี้ต้องฝ่าฟันกับอุปสรรคและความลำบากยากเข็น ที่กว่าจะประสบความสำเร็จได้



เรือหอยทากกับเรือมังกร

ภาพที่ 2.15 เรือหอยทากกับเรือมังกร 2546 / 2003 สีอะคริลิกบนผ้าใบ size 177 x 288 cm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานล่าสุดที่แสดงในปี 2013 โดยใช้เวลารวาดทั้งหมด 48 วัน เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับความแตกแยกกันทางความคิดด้านการเมืองและอุดมการณ์ของคนในสังคมไทย



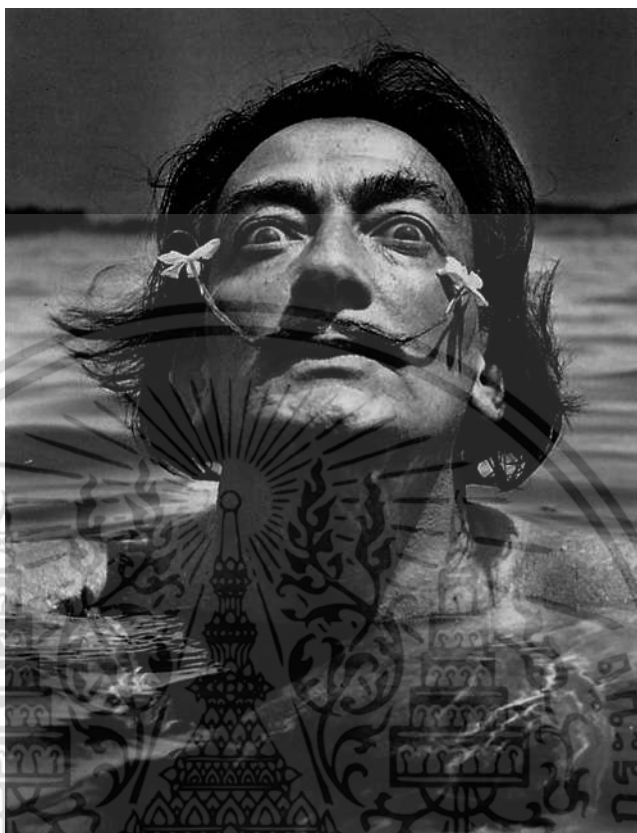
พันตู

Engaged in Combat, 2012, oil on canvas, 240x300 cm.

ภาพที่ 2.16 พันตู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 อิทธิพลศิลปินต่างประเทศ



ภาพที่ 2.17 ซัลบาดอร์ โดมิงโก เฟลิเป กาซินโต ดาลี โดเมเนกมาร์ควิสที่ 1 แห่งปูโบล

(อังกฤษ : Salvador Domingo Felipe Jacinto Dali Domenech, 1st Marquis of Pubol)

ที่รู้จักกันในชื่อ ซัลบาดอร์ ดาลี (11 พฤษภาคม พ.ศ. 2477 –23 มกราคม พ.ศ. 2532)

จิตรกรชาวสเปน มีชื่อเสียงจากผลงานภาพวาดแนวเหนือจริง

ดาลีเป็นลูกชายคนเดียวของบ้าน เนื่องจากก่อนที่เขาจะเกิดไม่นาน พี่ชายของเขาได้เสียชีวิตลง ทำให้พ่อและแม่รักและหวงแหนเขามาก เขามีงานแสดงศิลปะตอนอายุ 14 ปี ที่บ้านของเขาเอง ดาลีได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่

เขาศึกษาศิลปะที่โรงเรียนสอนศิลปะแห่งหนึ่งในกรุงมาดริด แต่เขาไม่เคยเข้าสอบเลยแม้แต่ครั้งเดียว เพราะเขาคิดว่าไม่มีใครสามารถตัดสิน "ศิลปะ" ได้ และเขาก็ไม่ใส่ใจด้วยถึงแม้ว่าจะโดนไล่ออกถึงสองครั้งก็ตาม (ช่วงนี้ได้พบกับเฟเดริโก การ์ซีอา ลอร์กา ซึ่งต่อมากลายเป็นกวีเอกคนหนึ่งของสเปน) เขาทำทุกอย่างเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะในแบบของตัวเอง เมื่อดาลีอายุได้ 20 ปี เขาถูกจับข้อหาทางการเมือง อีก 5 ปีต่อมา ได้เข้าร่วมกับศิลปินลัทธิเหนือจริง มุ่งหมายเน้นความเพ้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝันเหนือจริง และช่วงนี้เองที่เขาได้พบกับปาโบลปีกัสโซ จิตรกรเอกอีกคนหนึ่ง

ช่วงนี้เองที่คาลิได้อยู่อินกับกาลา (Gala) ที่เป็นทั้งเพื่อนคู่คิด นางแบบ และมีงานทำ
 นิติสารด้วยกัน ช่วงอายุที่ได้ 34 ปีการเขียนรูปของคาลิเริ่มพัฒนาจนกลายมาเป็นแนวที่เห็นกันใน
 ปัจจุบัน เช่น รูป Sublime Moment และรูป The Transparent Simulacrum Of The Forged Lmage ที่
 ถูกเขียนขึ้นในปี พ.ศ. 2481 คาลิออกไปอยู่ที่อเมริกานานถึง 8 ปี

ปี พ.ศ. 2498 เริ่มเขียนงานแนวศาสนา เช่นภาพ Crucifixion (พ.ศ. 2495) ซึ่งก็เป็นเหตุให้
 เขาถูกขับออกจากกลุ่ม Surrealism (แต่คาลิบอกว่าเขานี้แหละคือ Surrealism) กาลา ภรรยาของเขา
 ได้เสียชีวิตลงในปี พ.ศ. 2525 ต่อมาในปี พ.ศ. 2532 คาลิก็เสียชีวิตลงด้วยโรคหัวใจล้มเหลว รวมอายุ
 ได้ 84 ปี ซัลบาดอร์ คาลิได้เป็นแบบอย่างให้กับศิลปินรุ่นหลังหลายต่อหลายคน ด้วยความที่งานของ
 เขามีอัตตาดิบอยู่สูงและความที่เปี่ยมไปด้วยเอกลักษณ์ในการเขียนรูป

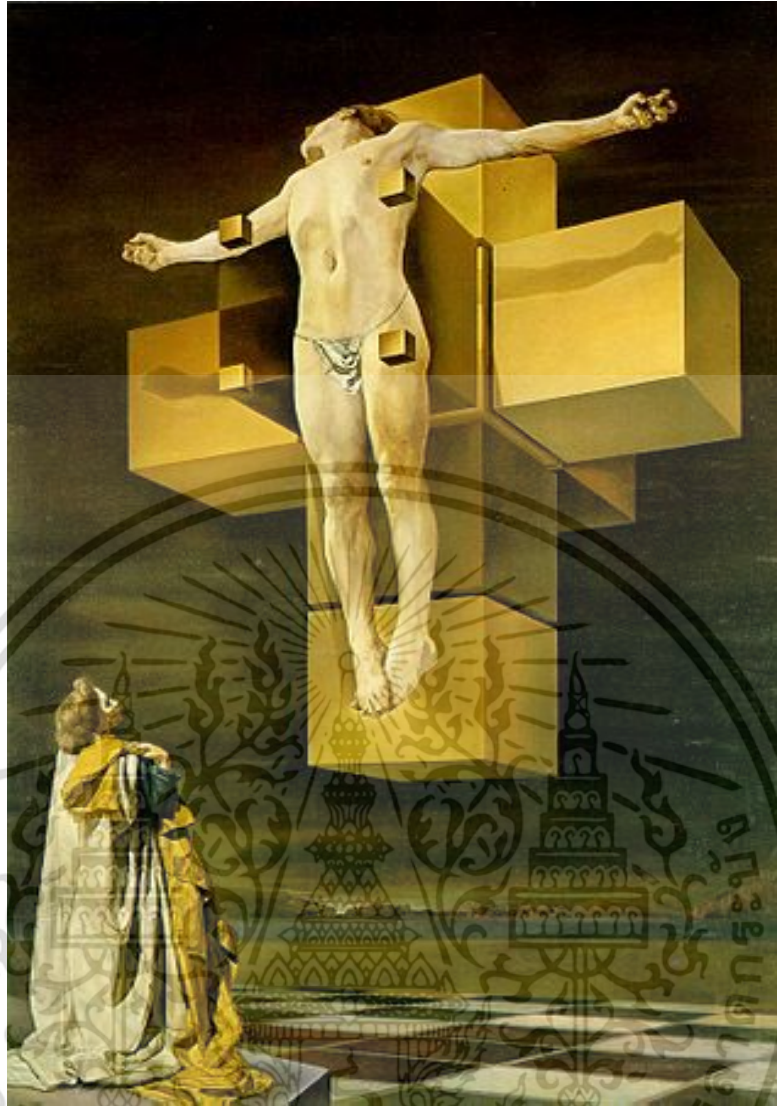


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.18 The Sublime Moment. 1938

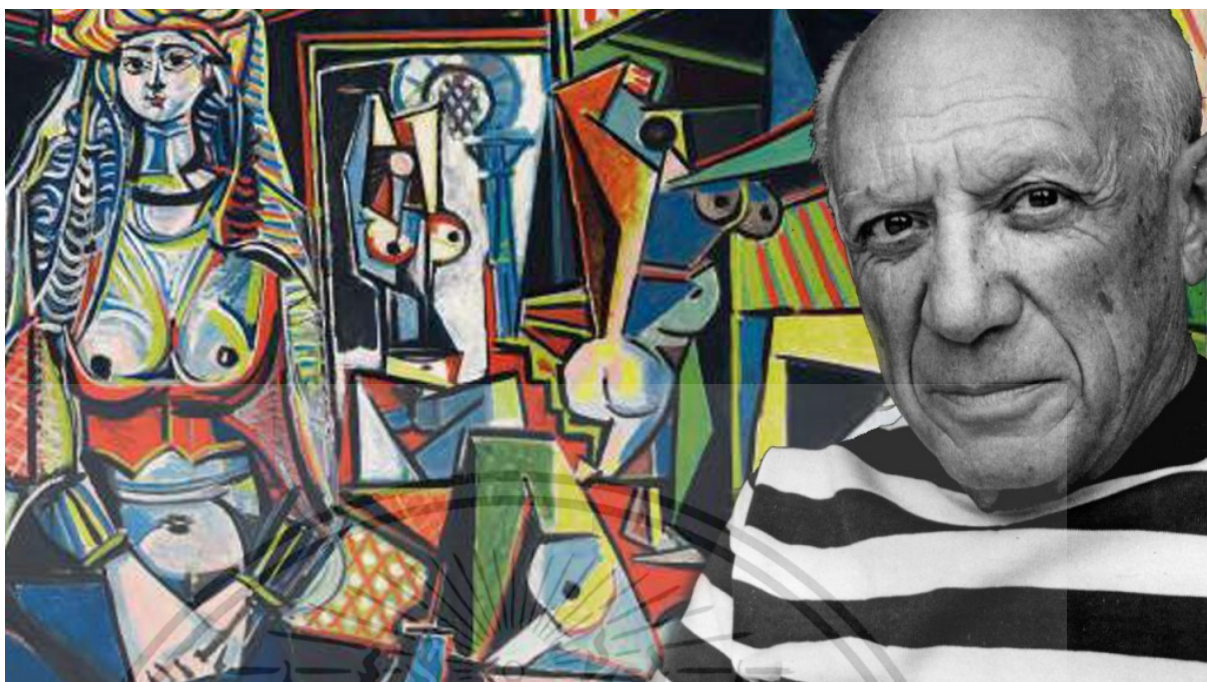
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 Crucifixion 1954 Oil on canvas 194.3 cm × 123.8 cm (76.5 in × 48.7 in)

Metropolitan Museum of Art, New York City

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.20 ปาโบล ปิกัสโซ่

ปาโบล รูซ ปิกัสโซ (สเปน: Pablo Ruiz Picasso) จิตรกรเอกของโลก เป็นบุคคลที่นิตยสาร TIME ยกย่องให้เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์มากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ปิกัสโซเกิดเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม ปี 1881 ที่เมืองมาลากา แคว้นอันดาลูเซียทางตอนใต้ของประเทศสเปน เป็นบุตรชายคนโตของดอนโกเซ รูซ อี บัสโก (ค.ศ. 1838-1913) กับมารีอา ปิกัสโซ อี โลเปซ บิดาเป็นครูสอนศิลปะในมหาวิทยาลัย งานของปิกัสโซเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยแต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ แต่การเปลี่ยนแปลงทิศทางรูปแบบของผลงานนั้นเกิดจากหรืออาจได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เฟอร์นันเดอ โอลิเวียร์ Fernande Olivier ซึ่งเป็นคนรักคนแรกของเขา และเขาได้แต่งงานครั้งที่ 2 กับแจ็กเกอร์รีโรด ในปี 1961 และเขาจบชีวิตศิลปินลงในวันที่ 8 เมษายน ปี 1973 เสียชีวิตในวัย 91 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

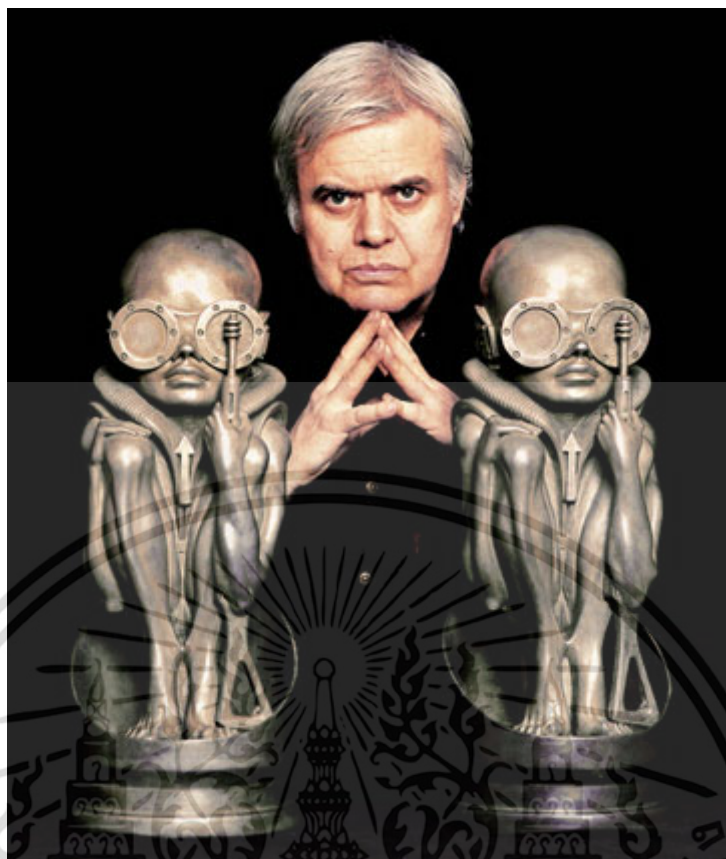


ภาพที่ 2.21 Les demoiselles d 'A vignon year 1970 Dimensions 243.9 x 233.7 cm (96 x 92 in



ภาพที่ 2.22 Algerian women Delacroix 1955

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

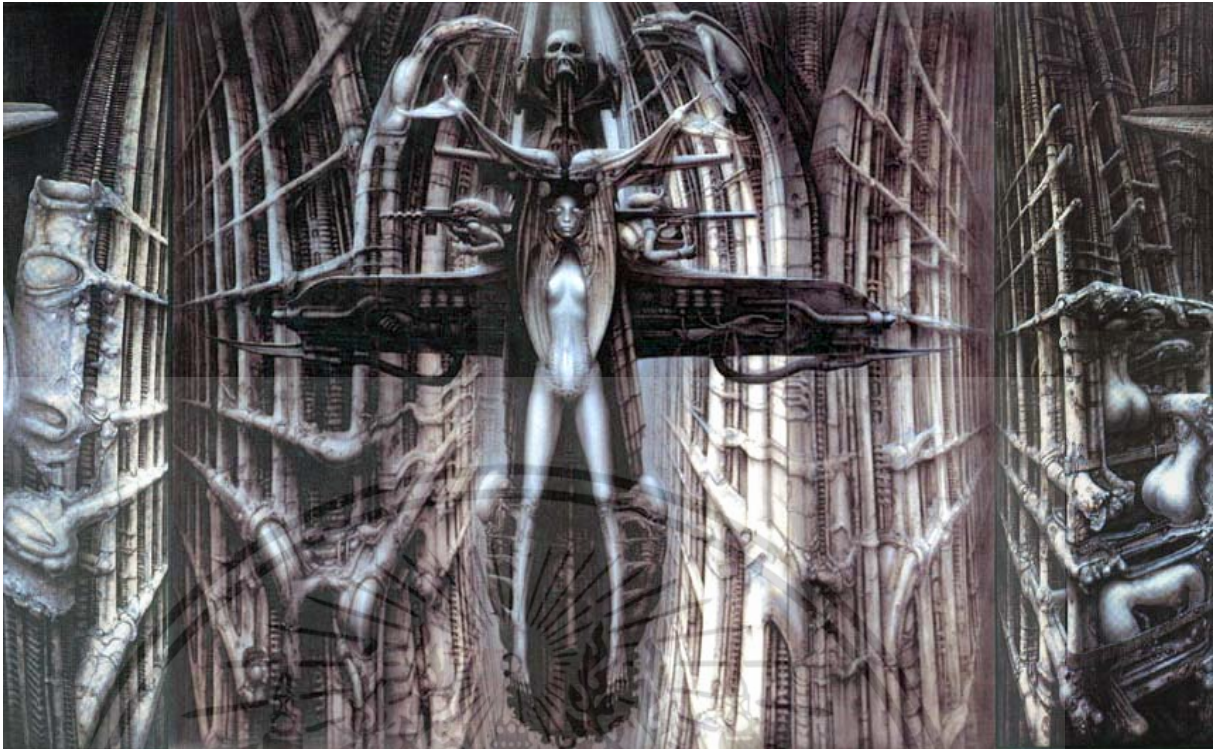


ภาพที่ 2.23 ฮานส์รูคค็อล์ฟกีเกอร์ (Hans Ruedi Giger)

จิตรกรและนักออกแบบศิลปะชาวสวิสที่มีชื่อเสียงจากการออกแบบสัตว์ประหลาดจากต่างดาว ในภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง เอเลี่ยน (1979) ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาเทคนิคพิเศษด้านภาพ เป็นที่รู้จักในชื่อ H.R. Giger (ออกเสียงแบบเยอรมันว่า "กีเกอร์" แบบอเมริกันว่า "ไกเกอร์")

กีเกอร์ เกิดที่เมืองเซอร์ สวิตเซอร์แลนด์ เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1940 ในระยะแรกผลิตผลงานด้วยสีน้ำมัน ต่อมาจึงหันมาใช้เทคนิคแอร์บรัช ผลงานของเขามีเอกลักษณ์ เป็นภาพร่างกายมนุษย์ ผสมผสานกับเครื่องจักร และมักจะสื่อถึงสัญลักษณ์ทางเพศ โดยได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของ Ernst Fuchs และซัลบาดอร์ ดาลี จิตรกรลัทธิเหนือจริง

กีเกอร์ ยังมีชื่อเสียงจากการออกแบบหน้าปกแผ่นเสียง หรืองานศิลปะต่างๆ ให้กับวงดนตรี เช่น หน้าปกอัลบั้ม Brain Salad Surgery ของ อีเมอร์สัน, เลคแอนด์พาล์มเมอร์ ขาดังไมโครโฟนของนักร้องนาง Korn กีเกอร์เสียชีวิตเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม ค.ศ. 2014 ที่โรงพยาบาลในซูริก เนื่องจากอุบัติเหตุจากการหกล้ม



ภาพที่ 2.24 the spell



ภาพที่ 2.25 Alien

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.26 แอนดี้วอร์ฮอล Andy Warhol

เป็นศิลปินชาวอเมริกัน เขาเป็นหนึ่งในผู้นำกลุ่มศิลปะแนวป๊อปอาร์ต (pop art) ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากจนได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของงานแนวนี้ งานของเขาสะท้อนให้เห็นถึงความสนใจในเรื่อง คนดัง วงการบันเทิง และการโฆษณาซึ่งกำลังเจริญรุ่งเรืองเป็นอย่างมากในช่วงยุค 60 หลังจากการประสบความสำเร็จในงานวาดภาพประกอบ แอนดี้ก็กลายเป็นบุคคลมีชื่อเสียงตามที่เขาหวังเอาไว้ งานของแอนดี้มีหลายประเภทตั้งแต่งานมีเดียไปจนถึง ภาพเขียน ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ภาพพิมพ์สกรีน ประติมากรรม ภาพยนตร์ และดนตรี นอกจากนี้เขายังเป็นศิลปินรุ่นแรกๆที่นำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการงานศิลปะด้วย

นอกจากงานเหล่านี้แล้วแอนดี้ยังเป็นผู้ก่อตั้งนิตยสารและเขียนหนังสืออีกหลายเล่ม อาทิ เช่น The Philosophy of Andy Warhol และ Popism: The Warhol Sixties แม้ในช่วงระยะหลังของชีวิตแอนดี้จะไม่ค่อยทำงานศิลปะออกมามากเท่าไร แต่เขาก็ยังคงมีงานในด้านอื่นๆ ออกมาให้เห็นอยู่อย่างต่อเนื่อง เช่น งานโฆษณา หรือ งานแสดงที่เขาได้รับเชิญจากภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง เรือรักเรือ

ตำราญ (Love Boat) และนั่นยังเป็นการตอกย้ำถึงความสำเร็จของเขา หลังจากการแสดงผลงานครั้ง
สุดท้ายในยุโรป เมื่อกลับมานิวยอร์กได้ระยะหนึ่ง แอนดี้ก็เสียชีวิตลงในปี 1987



ภาพที่ 2.27 The two marilyns (1962) / silk screen



ภาพที่ 2.28 Campbell's Soup cans 1962

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 อิทธิพลจากสื่อ

2.2.3.1 สื่อภาพยนตร์และมัลติมีเดีย

แปซิฟิก रिम สงครามอสูรเหล็ก (Pacific Rim)



ภาพที่ 2.29 แปซิฟิก रिม สงครามอสูรเหล็ก (Pacific Rim)

แปซิฟิก रिม สงครามอสูรเหล็ก (อังกฤษ: Pacific Rim) เป็นภาพยนตร์แนวไซไฟสตั๊ว
 ปรหลาดอเมริกันปี ค.ศ. 2013 กำกับ โดยกิเยร์โม เดล โตโร และเขียนบทโดยกิเยร์โม เดล โตโร
 และทราวิส บีแชม ผลิตโดยเลเจนดารี พิกเจอร์ส และจัดจำหน่ายโดยวอร์เนอร์บราเธอร์สพิกเจอร์ส
 ออกฉายในวันที่ 12 กรกฎาคม ค.ศ. 2013 ในระบบ 3 มิติ และไอแมกซ์3 มิติ
 เรื่องย่อเมื่อกองทัพสตั๊วปรหลาดที่โหดร้ายในนามของ ไคจู อุบัติขึ้นมาจากทะเล จึงเกิดสงครามที่
 คร่าชีวิตผู้คนนับล้าน ในการต่อสู้กับสตั๊วปรหลาดตัวยักษ์ ไคจู ทำให้มีการประดิษฐ์คิดค้น จึงต้อง
 สร้างอาวุธที่หลายประเทศผสมเทคโนโลยีวิศวกรรมชั้นสูง หุ่นยนต์ยักษ์ที่เรียกว่า เฮเกอร์ส เพื่อ
 ต่อกรกับไคจูสตั๊วปรหลาดจากใต้มหาสมุทร ซึ่งต้องควบคุมพร้อมกันโดยผู้ควบคุม 2 คน จิตของ
 พวกเขาจะถูกเชื่อมต่อกับสะพานกระแสจิต เฮเกอร์สสามารถปกป้องมนุษย์ได้ในช่วงระยะหนึ่ง
 จนกระทั่งไคจูมีวิวัฒนาการจนเหนือความสามารถของหุ่นยนต์ยักษ์ ทำให้โครงการเฮเกอร์สถูกปลด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระวาง แต่ สแตกเกอร์ (อิดริสเอลบา)ผู้ดูแลโครงการนี้ไม่ยอมที่ถอดย ดึงตัวอดีตผู้ควบคุมเยเกอร์ส ราลีห์ (ชาร์ลี ฮันแนม) มารวมตัวกับ มาโกะ (ริง โกะคิคุจิ) และผู้ควบคุมเยเกอร์สคนอื่นๆ เพื่อต่อสู้ กับหายนะล้างโลกที่กำลังทวีคูณ ในปี 2013 เมือง มนุษย์ มาอยู่ภายใต้ การโจมตี โดยKaijus : extradimensionalสัตว์ ขนาดมหึมา ที่ถูก จากพอร์ทัลinterdimensionalบนพื้นของมหาสมุทร แปซิฟิก เพื่อต่อสู้กับ พวก ประเทศใน แถบมหาสมุทรแปซิฟิก สร้าง Jaegers: เครื่องจักร ขนาด มหึมา อย่างเท่าเทียมกัน มนุษย์

ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส (Transformers)



ภาพที่ 2.30 ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส (Transformers)

ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส (อังกฤษ: Transformers) เป็นหุ่นยนต์ต่างดาวของเล่นขอดนิยมีชื่อ TAKARA TOMY (ในประเทศอเมริกา ผลิตและจัดจำหน่ายโดยฮาสโบร (Hasbro)) ก่อนจะถูกเขียน เป็นเรื่องราวที่มีชีวิตขึ้นมาที่กล่าวถึง ทรานส์ฟอร์มเมอร์สเป็นสปีชีส์ของสิ่งของที่สามารถรับรู้ ความรู้สึกได้[1] เกิดมาจากสปีชีส์ทั่วไปที่สามารถเปลี่ยนร่างได้ เพื่อเปลี่ยนร่างกาย จัดการ ส่วนประกอบจากโหมคหุ่นยนต์พื้นฐาน (ลักษณะเหมือนมนุษย์) ไปเป็นอีกร่างหนึ่ง เช่น ยานพาหนะ อาวุธ เครื่องจักร หรือสัตว์ ความสามารถในการแปลงร่างเป็นสิ่งที่มียู่ในตัวของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งมีชีวิตในสปีชีส์นี้ การแปลงร่างช่วงสงครามซึ่งถูกนำมาใช้โดยส่วนใหญ่ของประชากร สิ่งมีชีวิตนี้ถือกำเนิดจากโลกเครื่องจักรกลที่อยู่ไกลมากเรียกว่า "ไซเบอร์ตรอน" (Cybertron) แม้ว่าทรานส์ฟอร์มเมอร์สเป็นคำธรรมดาที่สุดสำหรับสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ ยังมีคำอื่นอีก โดยหลักๆ คือ ไซเบอร์ตรอน ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งมีชีวิตซึ่งร่องรอยการกำเนิดกลับไปยังดาวเคราะห์ (คำที่ใช้เรียกสิ่งมีชีวิตนี้บ่อยๆคือ ไซเบอร์ตรอนเนียน)

เรื่องราวของชีวิตเหล่านี้ ประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะสงครามถูกบันทึกไว้เป็นเรื่องราวต่อมาในบทประพันธ์อย่างมากมาย เช่น ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส: จี1 (Transformers: G1) เป็นชื่อของทั้งการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ เดอะทรานส์ฟอร์มเมอร์ส (The Transformers) และหนังสือการ์ตูนชุดของมาร์เวลคอมิกส์ (Marvel Comics) ที่ใช้ชื่อเดียว ซึ่งแบ่งเพิ่มเติมเป็นภาษาญี่ปุ่นและส่วนย่อยภาษาอังกฤษตามลำดับ เรื่องถัดมา เช่น หนังสือการ์ตูนเจนเรชัน 2 (Generation 2) และการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ปีสทวร์ส ซึ่งเป็นจักรวาลขนาดเล็กของตนเอง ตัวละครเจนเรชัน 1 (Generation 1) ได้รับการทำใหม่ 2 ครั้ง กับดริมเวฟ (Dreamwave) ใน ค.ศ. 2002 และสำนักพิมพ์ไอดีดับบลิว (IDW Publishing) ในปี ค.ศ. 2006 นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวที่เกิดในยุค 2000 ขึ้นอีก 4 ภาค ได้แก่ ทรานส์ฟอร์มเมอร์สคาร์โรบ็อต, ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส ดำนานไมครอน , ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส ซูเปอร์ลิงก์ และ ทรานส์ฟอร์มเมอร์สกาแล็คซี่ พอร์ซ

จากการออกฉายของฉบับภาพยนตร์คนแสดงในปี 2007 และผลสืบเนื่องจากการเปิดตัวในปี 2009 ชัดเจนขึ้นจากการเกิดครั้งก่อน ในขณะที่ซีรีส์ Transformers Animated ผสมผสานแนวคิดจากเนื้อเรื่องภาคต่อของ จี 1 (G1) และภาพยนตร์ในปี 2007

Robocop



ภาพที่ 2.31 Robocop

RoboCop เป็น 1987 เป็นภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ที่พูดถึงการฟื้นคืนชีพของ นายตำรวจผู้มีประวัติดีเด่นด้านการปราบคอร์ปชั่นต่างๆ ในเมืองดีทรอยต์ ที่กำกับโดย Paul Verhoeven RoboCop เรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าหน้าที่ตำรวจที่ชื่อเล็กซ์เมอร์ฟีเจที่ถูกฆ่าอย่างไร้ความปราณี โดยแก๊งอาชญากรรมและต่อมาร่างของเขาได้ถูกนำมาเข้าโครงการทดลองของบริษัท Omni Consumer Products-OCP สร้างหุ่นยนต์ซูเปอร์มนุษย์ขึ้นมาใหม่ที่รู้จักกันเป็น RoboCop ซึ่งได้แนวคิดที่จะผสมผสานระหว่างความเป็นธรรมชาติและเทคโนโลยีของมนุษย์เข้าไว้ด้วยกัน นอกจากนี้จะเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นต่อมาก็ได้ถูกสร้างเป็นทีวีซีรีส์ที่น่าแสดง โดยริชาร์ดอีเดนละครทีวีกำกับโดยจูเลียนแกรนท์, วิดีโอเกม, และการดัดแปลงหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ซีรีส์ remake ที่ได้รับการปล่อยตัวเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.2 สื่อภาพยนตร์การ์ตูน

เซนต์เซย์ย่า



ภาพที่ 2.32 เซนต์เซย์ย่า

เซนต์เซย์ย่า (ญี่ปุ่น: 聖闘士星矢 Seinto Seiya! เซนต์เซย์ย่า?) เป็นชื่อของหนังสือการ์ตูน ซึ่งแต่งขึ้นโดย มาซามิ คูรูมาดะ ซึ่งใช้กลุ่มดาวม้าบินมาเป็นตัวเอกของเรื่อง เนื่องจากม้าบินกำลังอยู่ในท่าทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า ตรงกับภาพลักษณ์ของตัวเอกที่เขาได้คิดไว้นั่นเอง โดยมีเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่ม 5 คนที่เรียกว่า เซนต์ (saint) ต่อสู้โดยใช้ร่างกายของตนเองเป็นอาวุธเพื่อปกป้องคิโดะ ซาโอริ ผู้เป็นอวตารของเทพีอะธีนา และต่อสู้กับทัพอสูรแห่งความชั่วร้าย ในโลกร่วมสมัยที่มีบรรยากาศของเทพปกรณัมกรีก

ในประเทศญี่ปุ่น เซนต์เซย์ย่าลงตีพิมพ์เป็นครั้งแรกในนิตยสารโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ ของสำนักพิมพ์ชูเอฉะ และออกเป็นหนังสือรวมเล่มจำนวน 28 เล่มจบ ส่วนในประเทศไทย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจได้รับสิทธิ์ในการตีพิมพ์ฉบับรวมเล่ม นอกจากภาคหลักแล้ว เซนต์เซย์ย่ายังได้รับการแต่งภาคเสริมขึ้นอีกหลายภาคด้วยกัน ได้แก่ ภาค Episode G , Next Dimension และ The Lost Canvas

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เซนต์เซย์ย่าถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของอะนิเมะ และออกฉายครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี พ.ศ. 2529 โดยบริษัท โตเอแอนิเมชัน ซึ่งได้รับกระแสตอบรับที่ดีจนได้ออกอากาศติดต่อกัน นานเกือบ 3 ปี นอกจากนี้ยังได้แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในประเทศต่าง ๆ อีกหลายประเทศ ทั้งในแถบ เอเชียด้วยกัน เช่น ประเทศจีน ฮองกง สิงคโปร์ ประเทศแถบยุโรป สหรัฐอเมริกา ละตินอเมริกา รวมทั้งประเทศไทย ซึ่งมีการนำเซนต์เซย์ย่ามาออกฉายเมื่อปี พ.ศ. 2531 ทางไทยทีวีสีช่อง 3 โดยใช้ชื่อว่า "เซย่า เทพบุตรหมัดดาวหาง" จากนั้นก็ได้ออกอากาศซ้ำอีกในปี พ.ศ. 2547 ทาง สถานีโทรทัศน์ยูบีซี (ทรูวิชั่นส์ ในปัจจุบัน) และมีการนำออกวางจำหน่ายในรูปแบบวีซีดีโดย บริษัท การ์ตูนอินเตอร์ จำกัด ด้วย นอกจากนี้เซนต์เซย์ย่ายังได้รับการดัดแปลงเป็นสื่อในรูปแบบอื่น ๆ อีกมากมาย เช่น ภาพยนตร์ ละครเวที เกม และของเล่นต่าง ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กันดั้ม (Gundam)



ภาพที่ 2.33 กันดั้ม (Gundam)

กันดั้ม (ญี่ปุ่น: กันดั้ม Gandamu ?) (อังกฤษ: Gundam) เป็นซีรีส์แอนิเมชันญี่ปุ่นเกี่ยวกับหุ่นยนต์ต่อสู้ขนาดยักษ์ สร้างโดยบริษัทซันไรส์ Sunrise (company) กันดั้มนับเป็นอะนิเมะซีรีส์แรกซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มการ์ตูนหุ่นยนต์แนวเรียลโรบ็อต มีการสร้างภาคต่อและภาคใหม่มาจนถึงปัจจุบัน และในบางตอนของกันดั้มหลายๆซีรีส์ซันไรส์ได้สร้างใหม่หรือสร้างเพิ่มเติมแบบขยายความจากเนื้อเรื่องเดิมในรูปแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ โดยรวมกันในชื่อ Gundam Evolve ออกมาสำหรับคำว่า กันดั้ม เป็นคำเรียกรวม ๆ ของซีรีส์สองกลุ่มคือ กลุ่มที่ใช้ระบบปฏิทินแบบ Universal Century เช่น โมบิลสูทกันดั้ม และกลุ่มจักรวาลคู่ขนานอื่นๆ เช่น กันดั้มวิง กันดั้มเอกซ์ หรือ กันดั้มซี้ด นอกจากนั้นยังมีเรื่องชุดเอสดีกันดั้ม SD Gundam

ซึ่งเอสดีเป็นตัวย่อมาจากคำว่าซูเปอร์ดีฟอร์ม ภาคแรกของเอสดีกันดั้มนี้มีเนื้อหาที่เป็นแนวตลกขบขันและล้อเลียนเนื้อหาของภาคหลัก ผู้กำกับและเขียนบทกันดั้มภาคแรกๆ คือ โทะมิ โนะ โยะชิยุกิ ผู้ออกแบบตัวละครคือ ยะซุฮิโกะ โยะชิกะซุ หรือ YAS เนื้อเรื่องของกันดั้มยังมีการเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนและนิยาย ซึ่งมีทั้งเนื้อเรื่องซึ่งเป็นการดัดแปลง ตัดทอน หรือขยายความจากเนื้อเรื่องในอะนิเมะซีรีส์ กับเรื่องที่เป็นภาคประกอบของเรื่องหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนมีตีพิมพ์ในประเทศไทยโดยสำนักพิมพ์หลายแห่ง เช่น บงกช พับลิชชิ่ง และ สยามอินเตอร์คอมิกส์

มาครอส (Macross)



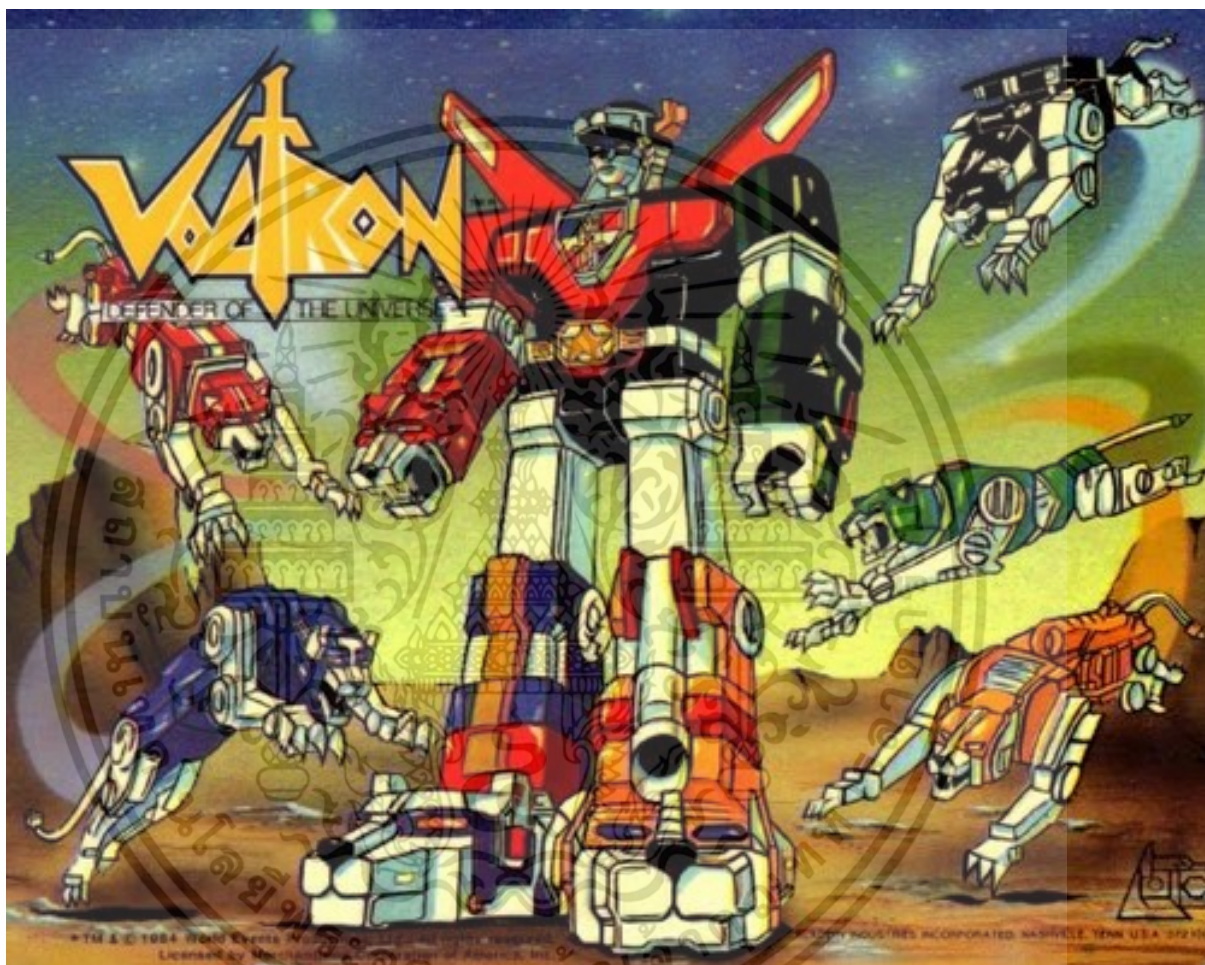
ภาพที่ 2.34 มาครอส (Macross)

มาครอส (ญี่ปุ่น: マクロス Makurosu) ทั่บศัพท์จาก Macross) เป็นซีรีส์แอนิเมชันญี่ปุ่น สร้างโดย โชจิ คาวาโมริ และสตูดิโอโนเอะ (Studio Nue) ในปี 2525 เรื่องราวเกี่ยวกับโลกภายหลังปี 2542 (ค.ศ. 1999) โดยมีเค้าโครงเรื่องอันเป็นเอกลักษณ์คือ รักสามเส้า ไอดอล เสียงเพลง และ วัลคีรี (หุ่นรบแปลงร่าง) ชื่อมาครอสเป็นคำเรียกรวม ๆ ของซีรีส์สองกลุ่ม กลุ่มแรกเป็นไทม์ไลน์หลักของซีรีส์ เช่น ปราการเวหา มาครอส, ปราการเวหา มาครอส: ยังจำความรักได้ไหม?, มาครอสพลัส,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาครอสเซเวน, มาครอสซีโร่ และ มาครอสฟรอนเทียร์ อีกกลุ่มเป็นไลน์ที่ไม่เกี่ยวกับไลน์หลัก ปัจจุบันมีซีรีส์เดียวคือ ปรากฏการเวหา มาครอสII : เลิฟเวอร์สอะเกน ซึ่งไม่ได้สร้างโดยสตูดิโอ นูเอะ

Voltron



ภาพที่ 2.35 Voltron

Voltron: ผู้ปกป้องจักรวาลเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ ที่มีนักบินอวกาศผู้บังคับหุ่นยนต์ยักษ์ที่เรียกว่า "โวลท์" ในตอนแรกเริ่มผลิตเป็นการร่วมทุนระหว่าง Toei Animation, เริ่มออกอากาศในตอนแรก 10 กันยายน 1984 ถึงเดือนพฤศจิกายนที่ 18 ปี 1985 ในฤดูกาลแรกของโวลท์ ได้ตั้งชื่อเรื่องว่า "กองทัพสิงห์โวลท์" ได้รับการดัดแปลงมาจาก โทรทัศน์ญี่ปุ่นอะนิเมะชุดกษัตริย์ GoLion ฤดูกาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่สองเนื้อเรื่อง "ยานพาหนะโวลท์" ได้รับการดัดแปลงมาจากอนิเมะที่ไม่เกี่ยวข้อง จากเรื่องเกราะ
เรือเดินสมุทร Dairugger XV

ตำรวจอวกาศเกียบัน(Space Sheriff Gavan)



ภาพที่ 2.36 ตำรวจอวกาศเกียบัน(Space Sheriff Gavan)

ตำรวจอวกาศเกียบัน (ญี่ปุ่น: 宇宙刑事ギャバン Uchûkeiji Gyaban; อังกฤษ: Space Sheriff Gavan) เป็นซีรีส์เมทัลฮีโรยุคแรกออกอากาศในวันที่ 5 มีนาคม ค.ศ. 1982 ถึง 27 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1983 [1][2][3][4][5][6] ทาง ทีวีอาซาฮี ที่มีตัวเอกเป็นนักรบอวกาศที่สวมชุดเกราะ และมีอาวุธกับพาหนะไฮเทค ช่วยปกป้องโลกจากการรุกรานของจักรวรรดิมาคู (宇宙犯罪組織マクー, สลัดอวกาศมาคู) มีจำนวนตอนทั้งหมด 44 ตอน และตอนพิเศษอีก 2 ตอน ได้แก่ ไคโซคุ เซนไท โทโคเจอร์ vs. ตำรวจอวกาศเกียบัน (海賊戦隊ゴーカイジャー vs 宇宙刑事ギャバン THE MOVIE) และ ตำรวจอวกาศเกียบัน THE MOVIE (宇宙刑事ギャバン THE MOVIE)

ตำรวจอวกาศเกียบัน ถือเป็นปฐมบทการต่อสู้ของเหล่าตำรวจอวกาศในยุคหลังต่อมาอีก 2 นายคือ ตำรวจอวกาศซาลิบัน และ ตำรวจอวกาศไซเดอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.37 SilverHawks ภาพยนตร์ซีรีส์ที่สร้างขึ้นในปี 1986 โดยอาร์เทอร์จูเนียร์และคิวดัสเบต



ภาพที่ 2.38 เทพสมิงไรก้า(Jushin Liger) ฉายที่ญี่ปุ่นปี 1989 เข้าฉายในไทย 1990

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1.2 สื่อเกมส์คอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.39 Armored Core

Armored Core คือ ชุดวิดีโอเกม que พัฒนาโดย FromSoftware ในปี 1997 สำหรับเล่นในเครื่อง PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360 และแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือ Armored Core เป็นเกมยิงบุคคลที่สามซึ่งเป็นนักบินผู้เล่นต้องบังคับหุ่นยนต์เมฆขนาดใหญ่ที่เรียกว่าเกราะคอร์ แกนหุ้มเกราะ: Armored Core: Verdict Day is the fifteenth and latest title in the series เป็นชุดล่าสุดในซีรีส์ที่ถูกปล่อยออกมาทั่วโลกในเดือนกันยายน 2013

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.3 สื่อหนังสือนิตยสาร

มาร์เวลคอมมิกส์ (Marvel Comics)



ภาพที่ 2.40 มาร์เวลคอมมิกส์ (Marvel Comics)

มาร์เวลเวิลด์ไวด์อิงก์ (อังกฤษ: Marvel Worldwide, Inc.) หรือเรียกทั่วไปว่า มาร์เวลคอมมิกส์ (อังกฤษ: Marvel Comics) และชื่อก่อนหน้านี้นี้คือ มาร์เวลพับลิชิ่ง อิงก์ (อังกฤษ: Marvel Publishing, Inc.) และ มาร์เวลคอมมิกส์กรุ๊ป (อังกฤษ: Marvel Comics Group) เป็นค่ายการ์ตูนและสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโรของสหรัฐอเมริกา ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1939 โดย มาร์ติน กูดแมน ในนามของไทม์ลิตคอมมิกส์ มีนักเขียน, นักวาดคนสำคัญ เช่น สแตน ลี, แจ็คเคอร์บี, สตีฟดิโต และคนอื่นอีกมากมาย

มาร์เวลคอมมิกส์ มีชื่อเสียงโด่งดังและรู้จักกันดี เช่น เอกซ์เมน ,สไปเดอร์แมน ,ฮัลค์,กัปตันอเมริกา ,ไอรอนแมน และทอร์ เป็นต้น และศัตรูที่โด่งดังและรู้จักกันดี เช่น กรีนโกบิน ,แมคเนโต ,ดีออกเตอร์ดুম, โลกิ,กาแล็กติกัสและเรดสก็ด เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาร์เวลคอมิกส์ และคู่แข่งสำคัญมายาวนานคือดีซีคอมิกส์ ร่วมหุ้นกันไป 80 % ของตลาดหนังสือการ์ตูนอเมริกันในปี ค.ศ. 2008

ดีซีคอมิกส์ (อังกฤษ: DC Comics)



ภาพที่ 2.41 ดีซีคอมิกส์ (อังกฤษ: DC Comics)

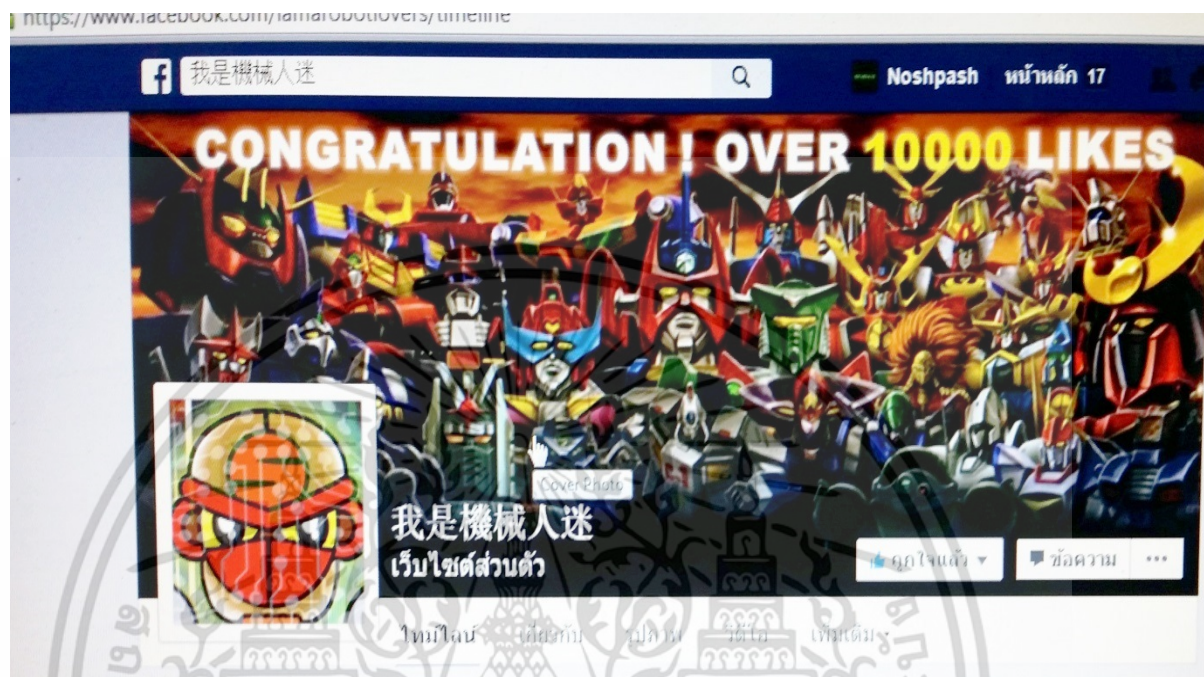
ดีซีคอมิกส์ (อังกฤษ: DC Comics) เป็นสำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนอเมริกาที่ใหญ่และประสบความสำเร็จที่สุดแห่งหนึ่ง ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของดีซีเอนเตอร์เทนเมนต์ซึ่งเป็นบริษัทลูกของวอร์เนอร์บราเดอร์ส เอนเตอร์เทนเมนต์[1] ซึ่งมีเจ้าของใหญ่คือไทม์วอร์เนอร์ ดีซีคอมิกส์จัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนและมีตัวละครที่มีชื่อเสียงมากมาย เช่น ซูเปอร์แมน แบทแมน วอนเดอร์วูแมน โรบิน อะควาแมน ฮอว์คแมนกรีนแอร์โรว์มาร์เชียนแมนฮันเตอร์กรีนแลนเทิร์นเดอะฟแลช และทีมซูเปอร์ฮีโร เช่น จัสติสไซไซติ จัสติสลีก ทินไททันส์คัมแพโทรล และตัวละครตัวร้ายเช่น เล็กซ์ลูเธอร์ โจ๊กเกอร์ริดเดิล มิสเตอร์ฟรีซแคทวูแมน ซิเนสโตร เพนกวิน ทูเฟซ นายพลซ็อด เบรนิแอค ฮาร์ลีย์ควินน์ดาร์กไซด์ และโลโบ เป็นต้น

ชื่อ DC มาจากตัวย่อของหัวหนังสือที่เคยได้รับความนิยมที่สุดของสำนักพิมพ์คือ Detective Comics

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.4 สื่อเว็บไซต์ ออนไลน์

<https://www.facebook.com/iamarobotlovers/>

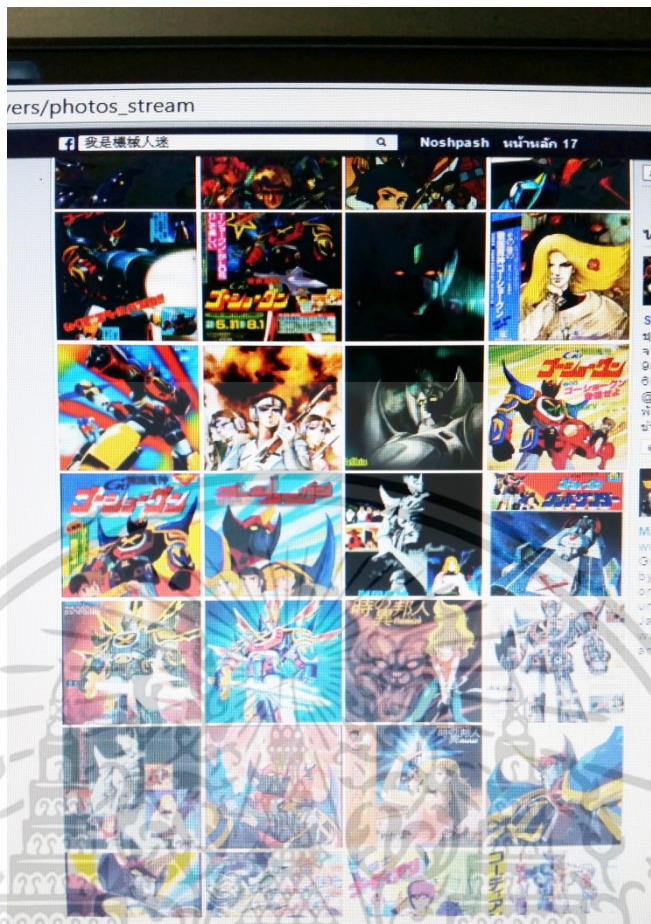


ภาพที่ 2.42 I am a robot lovers

I am a robot lovers

ได้เริ่มเพจขึ้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2013 โดยเพจได้บรรยายไว้ว่า หุ่นยนต์เป็นสิ่งที่อยู่ในสายเลือดของความโรแมนติกและความฝัน ไม่ว่าคุณจะเป็นชายหรือหญิง トラบใดที่คุณมีหุ่นยนต์อยู่ในหัวใจ คุณจะเข้าใจความรู้สึกที่เป็นสิ่งหนึ่งสิ่งเดียวกัน และมันจะเป็นที่ดี ในการที่ทุกคนจะเข้ามาพบปะและสร้างสรรค์ ระหว่างศิลปะและหุ่นยนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.43 I am a robot lovers page 1



ภาพที่ 2.44 I am a robot lovers page 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 สรุป

ผลงานของข้าพเจ้าได้หลอมรวมและผสมผสานกันในความหลากหลายของแนวทางการศิลปะ โดยอาศัยวัฒนธรรมตะวันออกแบบเอเชียที่มาจากชาติกำเนิดตามภูมิภานาของข้าพเจ้า ที่มีความละเอียดอ่อนทางด้านวัฒนธรรม และฝั่งตะวันตกที่มีประวัติศาสตร์ทางศิลปะมาอย่างยาวนาน ด้วยวิธีคิดที่แตกต่างจากรูปแบบประเพณีวัฒนธรรมของเอเชีย การศึกษาภาพจิตรกรรมในกลุ่มลัทธิศิลปะต่างๆที่มีความหลากหลาย และมีความสดใหม่ที่แปลกประหลาดอยู่ตลอดเวลา ตามแต่ละช่วงเวลาของยุคสมัย ที่ข้าพเจ้ามีความสนใจและนำมาใช้เป็นอิทธิพล โดยข้าพเจ้าคัดเลือกรวมเฉพาะสิ่งทีมาจากความทรงจำ ในขั้นแรกเริ่มที่ข้าพเจ้าใช้ศึกษาและพัฒนาแนวทาง เพื่อให้เกิดการพัฒนาจนเป็นรูปแบบเฉพาะของตนเองเพียงเท่านั้น ได้แก่ จิตรกรรมเหนือความจริง (surrealism painting) ซึ่งมีทั้งศิลปินไทยและศิลปินต่างชาติ ได้แก่ ศิลปินไทย คืออาจารย์ประทีป ถงบัว ศิลปินต่างชาติ ได้แก่ ซัลบาดอร์ ดาลี จิตรกรชาวสเปน ศิลปะคิวบิสม์หรือบาศกันิยม(Cubism)โดย ปา โบลปิกัสโซ(Pablo Picasso) ศิลปะแบบแฟนตาซีโดยจิตรกรและนักออกแบบชาวสวิส ฮานส์รูคอล์ฟเกเกอร์ (Hans Ruedi Giger) และศิลปะป๊อป โดย แอนดี้วอร์ฮอล(Andy Warhol)

ซึ่งแนวทางทางศิลปะทั้งหมดได้ถูกนำมาหลอมรวมกับความทรงจำในวัยเด็กด้วย อิทธิพลจากสื่อภาพยนตร์และมัลติมีเดีย ได้แก่ ภาพยนตร์และการ์ตูนเรื่องแบชิฟิกิม ,ทรานฟอร์เทอร์ส ,Robocop ภาพยนตร์การ์ตูน ได้แก่ เซนต์เซย่า ,กันดั้ม,มาครอส,หุ่นยนต์ voltron ,ตำรวจอวกาศเกียบัน ,silver hawk,เทพมิงไรก้า สื่อกอนิตยสาร ได้แก่ หนังสือการ์ตูนของ mavel comic และ DC comic สื่อกอนิตยสารคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เกม Amrored core 1997 เกมสัประกอบร่างหุ่นยนต์ และสุดท้ายคือสื่อเว็บไซต์ออนไลน์ I am a Robot lovers

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

3.1 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

ข้าพเจ้าได้แบ่งออกเป็นประมาณ 5 ขั้นตอน ในวิธีการสร้างสรรค์ ตามสถานการณ์เฉพาะหน้าของในแต่ละชิ้นงาน ที่อาจจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะ ตามบริบทของความเป็นปัจจุบัน คือ การทำภาพร่าง การสร้างรูปทรง การแบ่งระยะ การวางโครงสร้างสี การลงแสงเงาและการสร้างมวลปริมาตร ส่วนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ในเรื่องของ ภาพร่างและการเพิ่มเติม แก้ไข ข้าพเจ้าจะขออธิบายไปตามแต่ละชิ้นงาน เช่นเทคนิคพิเศษ การเพิ่มสีผสมพิเศษ ที่มีประกายสะท้อน การสร้างพื้นผิวในลักษณะต่างๆ เป็นต้น

3.1.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 - Robotic of Ego (ทิวทัศน์หายนะ)

ชื่องาน จักรกมลทิวทัศน์ขนาด 150 x150 cm.

การทำภาพร่างและสร้างรูปทรง

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้มีมโนภาพที่เกิดขึ้นในใจ ที่ค่อนข้างชัดเจนอยู่แล้ว โดยอาศัยแรงบันดาลใจ จาก ภาพเขียนลายเส้นคริสจักร ของ Wenceslaus Hollar (1607 – 1677) Cupid on a lion , after Giulio Romano



ภาพที่ 3.1 ลายเส้นคริสจักร ของ Wenceslaus Hollar (1607 – 1677)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้เผยแพร่เนื้อหาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยการมีภาพที่ตรงตามความคิดชัดเจน ข้าพเจ้าจึงเขียนภาพร่างด้วยลายเส้นอย่างคร่าวๆแบบเร็ว
ขึ้นเพียง 5 – 6 ชั้น แต่ชั้นที่สรุปได้คือ ตามภาพด้านล่าง



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างผลงานชั้นที่ 1

การแบ่งระยะ

ในภาพชั้นนี้ข้าพเจ้าได้สร้างระยะในการเขียนไว้ 6 ระยะ



ภาพที่ 3.3 การแบ่งระยะผลงานชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

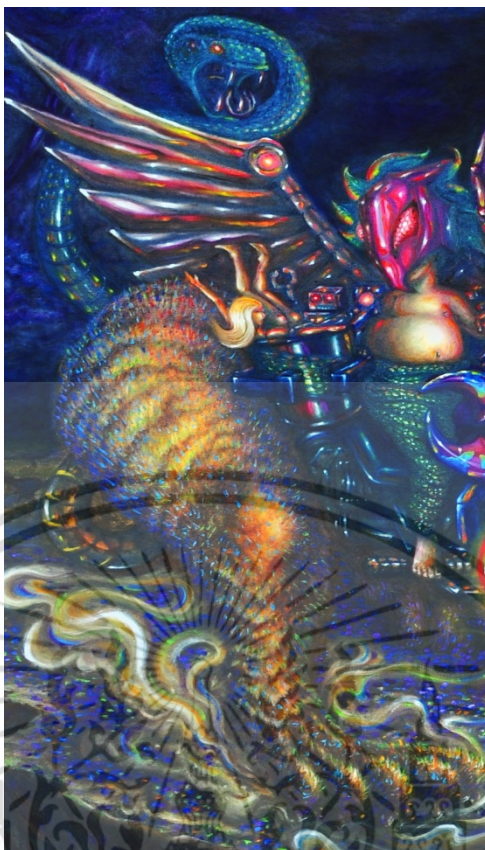
โครงสร้างสี

ด้วยความคล่องจงทางเนื้อหาที่กล่าวอ้างอิง อัดดา (ละติน : superbiaซูเปอร์เบีย; อังกฤษ : pride) อัดดาเป็นยอดแห่งบาปทั้งปวง สัญลักษณ์ของอัดดาคือ สิงโต สีประจำบาปคือ สีม่วง บทลงโทษของผู้ที่โอหังคือ การถูกทรมานบนวงล้อ (มัดกับวงล้อแล้วให้วงล้อหมุนเรื่อยๆ ผู้ถูกทรมานจะถูกบดยีกับพื้น) ตามคำสอนของพระศาสนจักรคาทอลิก

ข้าพเจ้าจึงเริ่มโครงสร้างหลักด้วยใบหน้าสีโทสีม่วง ที่คลุมด้วยบรรยากาศของสีดำ สีเทา และสีน้ำตาล ที่เป็นสีคลุมบรรยากาศในกลาง สื่อถึงความลึกถึบและสับสนภายในใจ โดยสีเทาเกิดจากการสร้างมิติด้วยกลุ่มก้อนของควันและมีติที่มีความลึกถึบ ซ้อนด้วยความแปลกประหลาด สร้างระยะให้ลึกถึบไปอีกในกลุ่มหมอกควัน

สีเหลือง สีส้ม สีน้าตาล ที่เป็นสีคู่ตรงข้ามถูกเขียนขึ้นหลังจากที่ข้าพเจ้าเขียนสีโทนหลักและคลุมบรรยากาศแสง รายละเอียดไปโดยคร่าวๆแล้วตามภาพ

สีเขียวที่เกิดจากงูในส่วนที่เป็นหางและส่วนที่เป็นกางเกง ใช้นามาช่วยตัดทอน ลดการตัดกันที่รุนแรงระหว่างคู่สีตรงข้าม คือ สีม่วง และสีเหลือง รวมถึงการใช้ สีแดง กับสีส้ม นำมาสอดแทรกสร้างแสงเงาที่ตกรกระทบ



ภาพที่ 3.4 โครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 1

แสงเงาและมวลปริมาตร

ขั้นตอนนี้อยู่ในขั้นตอนที่เป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปถึงการสิ้นสุด ของผลงาน ด้วยความชื่นชอบในการใช้สีสร้างมวลและระบายไล่แสงเงา มากกว่าการระบายเกลี่ยสีให้ได้น้ำหนัก ข้าพเจ้าได้สร้างแสงเงาและมวลด้วยวิธีการแทรกสีจากแสงบรรยากาศรอบข้างที่ตลกกระทบ ที่เห็นเนื่องจากความเป็นจริง ให้สามารถได้เห็นเป็นเม็ดสี ตามการสังเกตมองเห็นในระยะของสายตา โดยการเขียนแสงที่เหนือธรรมชาตินี้ เป็นการเขียนแบบ Over lighting หรือแสงเงาที่เกินความเป็นจริง ระบายจนให้เกิดการซ้อนกันของเนื้อสีจนได้ระดับชั้นที่พอใจ จนเสร็จสิ้นผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 - Lust machine

ชื่องานจักรกลราคะ ขนาด 150 x 150 cm

ในผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้หยิบยกมาจากภาพร่างเดี่ยว ในจำนวนภาพร่างหนึ่งชุด ที่มีจำนวน 5 – 6 ชิ้น ที่ข้าพเจ้ามีความสนใจเป็นการส่วนตัว จึงนำมาปรับปรุงเพิ่มเติม แก้ไข โดยได้แรงบันดาลใจ มาจากมโนภาพ ในจิตใต้สำนึก ถึงการถูกกลืนกินด้วยราคะ ตั้งแต่ในวัยเยาว์ จนได้เป็นภาพต้นแบบตามรูป

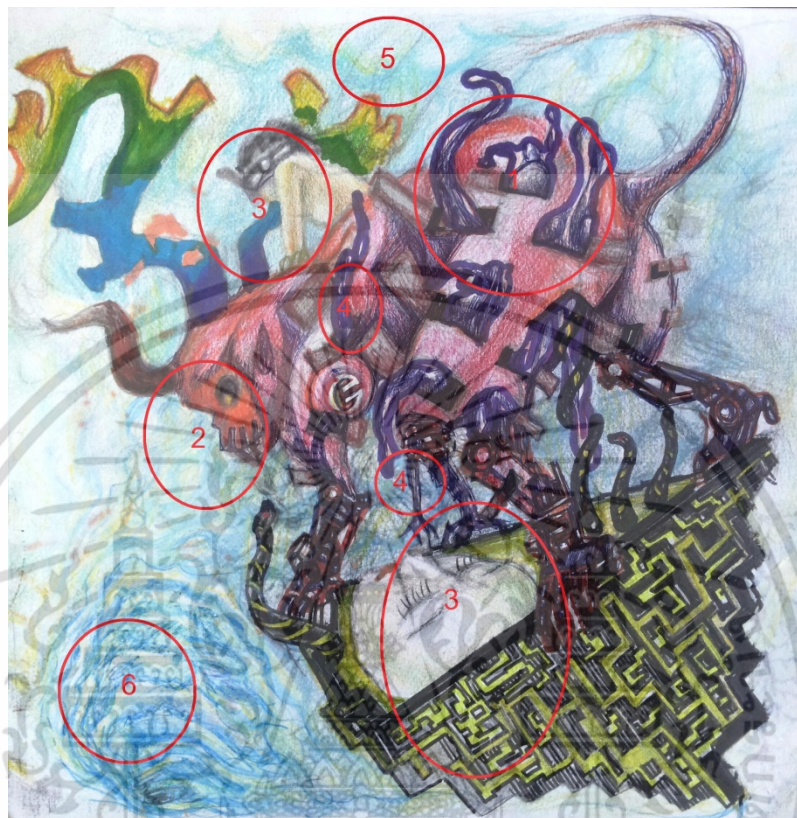


ภาพที่ 3.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแบ่งระยะ

ในภาพงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้สร้างระยะมาทั้งหมด 6 ระยะ ตามภาพ



ภาพที่ 3.6 การแบ่งระยะผลงานชิ้นที่ 2

โครงสร้างสี

ตามคำสอนของสมเด็จพระสันตะปาปาเกรกอรีที่ 1 ในคริสต์ศตวรรษที่ 6 พระศาสนจักรคาทอลิก ชื่อ 1866 ในคริสต์ศาสนธรรม รากะ (ละติน :luxuriaดูชูเรีย : อังกฤษ Lust) การคิดในทางเสื่อม ความต้องการเป็นที่สนใจจากผู้อื่น ความต้องการความร่ำรวย การหมกมุ่นทางเพศที่มากจนเกินไป หรือที่ผิดมนุษยปกติ ความใคร่ที่เกิดขึ้นในทางทุจริต เช่น การมีเพศสัมพันธ์กับสัตว์ กับพ่อแม่ หรือลูกหลานตัวเอง การข่มขืน การมีชู้ แอสโมเดวส์ (Asmodeus) คือ ปีศาจประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์แห่งรากะ คือแพะ สีประจำบาปสีนี้คือสีน้ำเงิน บทลงโทษผู้กระทำบาปข้อนี้คือ ถูกกรรมด้วยกำมะถันและไฟ และตัดอวัยวะเพศ

จากบทความข้างต้น ข้าพเจ้าได้นำสีน้ำเงินมาใช้เป็นสีโครงสร้างหลัก ในส่วนที่เป็นจุดเด่น ส่วนบรรยากาศที่มีสภาวะเหมือนกลุ่มก้อนของควัน หรือเมฆ ที่สื่อถึงสภาวะที่หลุดลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือลุ่มหลงอยู่กับอะไรบางสิ่งภายในใจ และส่วนรองที่ตัดด้วยสีชมพู ที่เป็นสีคู่ตรงข้ามกัน เบรกด้วยสีเขียว และคุมบรรยากาศด้วยสีในวรรณะเย็น เช่น สีม่วง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว ผสมด้วยสีที่มีความเป็นกลางเพื่อสร้างมิติ ให้เกิดความตื้นลึก ตามระยะคือ สีดำ สีน้ำตาล สีส้ม สีเหลือง ปัญหาและการแก้ไข

ในภาพผลงานชิ้นนี้เกิดจากการลากเส้นเพียงครั้งเดียว จึงอาจมีการคลาดเคลื่อนจากมโนภาพที่เกิดขึ้นในใจข้าพเจ้าจึงได้ทำการแก้ไขของค์ประกอบ ด้วยการแก้ไขส่วนที่เป็นแขน โดยตัดทอนในส่วนที่เป็นเขา ในด้านหลังออก และทำจากแพะสองเขาให้เหลือเพียงเขาเดียว เพื่อเป็นการเปิดให้เกิดช่องอากาศ ในที่ว่าง ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวภายในภาพมากขึ้น การปรับระดับของใบหน้าผู้หญิงให้สูงขึ้น เพิ่มความสมดุลในประกอบรอง และการเพิ่มรายละเอียดในส่วนด้านล่างให้เกิดการเคลื่อนไหว ลดความแข็งกระด้างของรูปทรง



ภาพที่ 3.7 การแก้ไขปัญหาผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3 โชคติที่ตายก่อน /Lucky death before

ในภาพผลงานชั้นนี้เกิดจาก การผสมผสานกัน โดยบังเอิญ ของจังหวะในการแบ่งที่เกิดทั้ง ความขัดแย้ง และความลงตัวขึ้น พร้อมกันในเวลาเดียว นั่นจึงเป็นจุดเด่นขององค์ประกอบภาพที่มีความแปลกสะกดตา

ภาพร่างและการสร้างรูปทรง

จากบทความพระศาสนจักรคาทอลิก ข้อ 1866 ในคริสตศาสนธรรม

ริษยา (ละติน : invidiaอินวิเดีย; อังกฤษ : envy)ความปรารถนาให้ผู้อื่นรับเคราะห์ การไม่ยอมรับผู้อื่นที่มีสิ่งต่างๆดีกว่าตนเอง ทั้งด้านทรัพย์สินสมบัติ ลักษณะ รูปร่างนิสัย การประสบความสำเร็จ ความอิจฉานำไปสู่การรังเกียจตัวเอง ต้องการอยากเป็นผู้อื่นนำไปสู่การขโมยและทำร้ายผู้อื่น ความอิจฉาริษยาเป็นการพัฒนาต่อจากตะกละและโลภะที่สุดชั่ว ลิเวียธาน ‘Leviathan’ ปีศาจอสรพิษทะเลแห่งนรก ผู้เป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อต้านพระเจ้าถือเป็นปีศาจประจำบาปนี้ สัญลักษณ์ของริษยาคือ งู สีประจำบาปคือสีเขียว บทลงโทษผู้ที่มีความอิจฉาคือถูกเขี้ยวตายอย่างทรมาน ข้าพเจ้าจึงออกแบบด้วยการนำรูปทรงของงู ที่เป็นงูเห่าเพราะมีพิษสงที่มีความอันตราย ผสมกับ รูปร่างของเพศหญิงที่ผุดขึ้นมาจากจิตไร้สำนึก



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างผลงานจีนที่ 3

โครงสร้างสี

ข้าพเจ้าใช้สีเขียวเป็นสีโครงสร้างหลัก ตามการอ้างอิงจากข้อมูลเบื้องต้นเป็นประธาน และใช้สีเหลืองลดการตัดกันในคู่สีตรงข้าม สีแดงเป็นสีที่คลุมบรรยากาศแสดงถึงสภาวะอารมณ์ ที่เต็มไปด้วยความลุ่มหลงเขี้ยววน ที่รุนแรง ในทางเพศ เปรกด้วยสีบรรยากาศรอง ในสีเทาที่เป็นสีกลางคุมโทนในบริเวณด้านล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 3

การสร้างเทคนิคและพื้นผิว

ในภาพงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้ทำเทคนิคเฉพาะในภาพด้วยการสร้างพื้นผิว โดยสร้างบรรยากาศด้านหลังเพื่อลวงตา จนเป็นชั้นบรรยากาศ ที่ซ้อนกัน 3 สี คือ สีแดงเข้ม สีส้ม และสีชมพู สูดท้ายเขียนทับด้วยสีน้ำตาลและ สีแดงอะคริลิกที่เป็นสีพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.40 การสร้างเทคนิคผลงานชั้นที่ 3

การสร้างพื้นผิวแบบนูนต่ำด้วยสีโป้วเฉพาะ ในบริเวณเสาทั้งสองเป็นการจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความน่าสนใจในตัวงาน ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างรูปทรงและมวลปริมาตร ที่ล้วนเกิดจากผลลัพธ์ของการสร้างเทคนิค ที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวไม่สามารถแก้ไขหรือสร้างชิ้นใหม่ได้อีก



ภาพที่ 3.41 อุปกรณ์ในการสร้างพื้นผิวนูนต่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.4 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 - Robotic of anger

ภาพร่างและการสร้างรูปทรง

จากบทความพระศาสนจักรคาทอลิก ข้อ 1866 ในคริสตศาสนธรรม

โทสะ (ละติน : ira โอร่า ; อังกฤษ : wrath) ความโกรธเคืองและพยายามที่ขาดความเหมาะสม การทนรับสภาพในบางสิ่งบางอย่างไม่ได้ การแสวงหาหนทางผิดกฎหมายบ้านเมือง ในศีลธรรมในการล้างแค้น การมุ่งร้ายที่จะทำสิ่งต่างๆแก่บุคคลที่ตนไม่ชอบรวมถึงการไม่ชอบบุคคลอื่น โดยไร้เหตุผล เช่น สิว เชื้อชาติ ศาสนา นำไปสู่การฆ่า และฆาตกรรมผู้อื่น ซาตาน ‘ Satan’ ปีศาจแห่งความมืดเป็นตัวแทนประจำบาปข้อนี้ สัญลักษณ์ของโทสะคือมังกร สีประจำบาปคือสีแดง บทลงโทษของผู้ที่มีบาปโทสะ คือ การถูกนรกทั้งเป็น (ฆ่าแล้วฆ่าเล่า)

จากบทความข้าพเจ้าจึงใช้รูปแบบของมังกรเป็นโครงสร้างหลัก ตามด้วยโครงสร้างและเส้นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของข้าพเจ้าเป็นโครงสร้างรอง ตามด้วยโครงสร้างปลีกย่อย ที่ดูกระจาย กระจายไปทั่วทั้งภาพ โดยการทำร่างภาพในชิ้นนี้มีความพิเศษ ด้วยการที่ข้าพเจ้าได้แบ่งการออกแบบเป็นส่วนๆจากกระดาษแต่ละแผ่น แต่ละช่วงเวลา แล้วนำภาพร่างที่ได้ทั้งหมดมาตัดต่อปิดทับ ตัดตอนออก และจัดองค์ประกอบรวมให้เกิดเป็นรูปภาพใหม่ที่มีความสมบูรณ์ ด้วยการถ่ายสำเนาภาพออกเป็นจำนวน 4 – 5 แผ่น



ภาพที่ 3.42 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4

โครงสร้างสี

จากบทความข้างต้น ข้าพเจ้าได้เลือกใช้สีแดงเป็นองค์ประกอบหลัก ตามด้วยสีเขียว สะท้อนแสง และเบรคด้วยโทนอุ่นและ โทนครึ่ง ค้วยสีเหลืองทอง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีม่วง สีดำ สีเทา เป็นสีบรรยากาศ เสริมด้วยสีผสมพิเศษสีเงินเพื่อให้ภาพเกิดความเป็นประกายที่สว่าง ดูแล้วเกิดความระยิบระยับ ในการแตกกระจายขององค์ประกอบภาพ รูปอุปกรณ์

แสงเงาและมวลปริมาตร

การกำหนดแสงที่เป็นรัศมีในวงกว้าง จากจุดเด่นหลักในส่วนหัวของมังกรด้านหน้า ลงไปสู่ในระยะหลัง ที่มีความมืด เป็นการสร้างมิติในการเท่ากันของระยะที่ฉากพื้นหลังเพื่อการสร้างระยะที่ชัดข้างนอกแล้วลึกลงไป จึงเกิดจากส่วนหัวของมังกรเป็นระยะแรกโดยแบ่งได้ 6 ระยะตามภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.43 การแบ่งระยะผลงานจีนที่ 4

เทคนิคและการสร้างพื้นผิว

ในภาพผลงานจีนนี้มีการสร้างเทคนิคที่สำคัญคือการสร้างพื้นผิว ในตัวของมังกร เพื่อให้เกิดมิติที่มีความโดดเด่นในองค์ประกอบหลัก การสร้างพื้นผิวของวัตถุสิ่งก่อสร้างที่ถูกทำลาย การสับคี่ และการสาดสีเพื่อสร้างอารมณ์ให้เกิดการปะทะที่รุนแรง เสมือนเกิดการเคลื่อนไหวขึ้นในภาพให้เกิดเป็นสิ่งที่น่าสนใจในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.44 อุปกรณ์ในการสร้างเทคนิคผลงานชิ้นที่ 4

ปัญหาและการแก้ไข

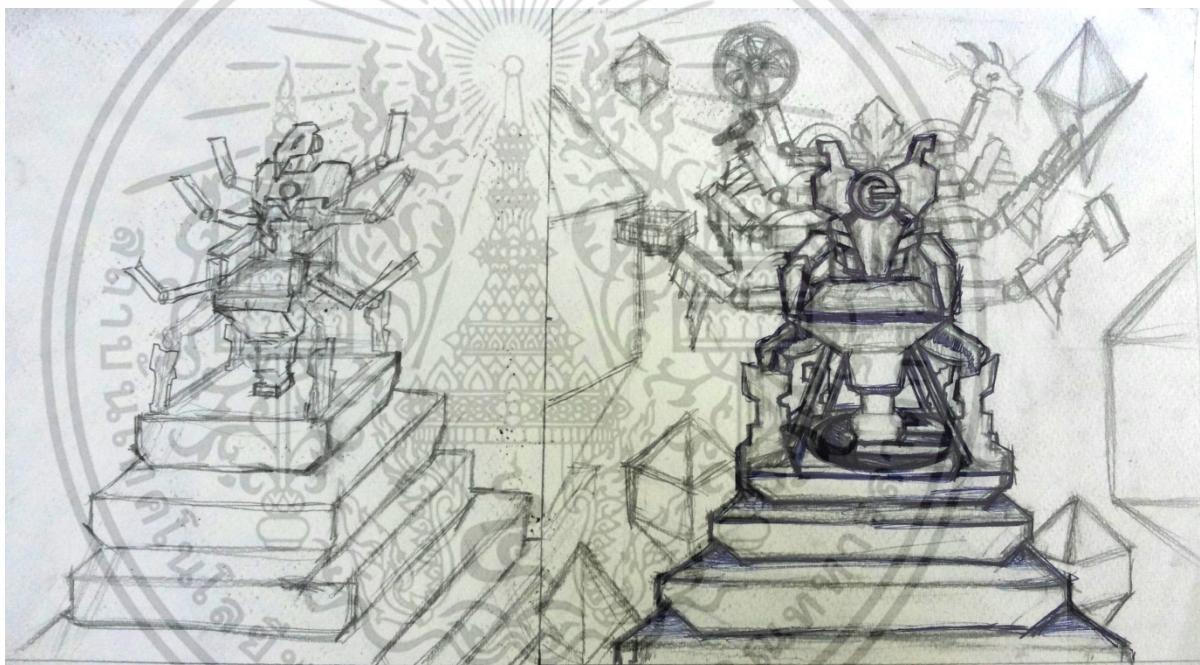
ในส่วนพื้นหลังที่มีความละเอียด ในรูปร่างที่กระจัดกระจาย ซึ่งมีความแบบเป็นระนาบแบบ 2 มิติ ที่เท่ากันไปทั้งภาพ ข้าพเจ้าจึงแก้ไขด้วยการสร้างระย้าน้ำหนักเข้าไป แบบสว่างไปมืด เพื่อให้เกิดมิติในภาพองค์รวม แทนที่จะสร้างน้ำหนักให้เกิดขึ้นในทุกส่วน เพื่อเป็นการลดขั้นตอน และลดเวลาในการสร้างรูปทรงที่ละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.5 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 - Throne of Roboticism

ภาพร่างและการสร้างรูปทรง

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้เริ่มภาพร่างจากกระดาษแผ่นเล็ก เพียง 3-4 รูป เพราะข้าพเจ้ามีมโนภาพที่เกิดขึ้นในใจ ที่ต้องการจะเขียนชัดเจนอยู่แล้ว โดยข้าพเจ้าเริ่มเขียนจากความเชื่อ ความศรัทธาและชื่นชอบในรูปแบบและรูปทรงของนก เป็นองค์ประกอบหลัก ส่วนองค์ประกอบที่เหลือข้าพเจ้าได้ค่อยๆ ทอย สร้างออกมาตามแต่ละช่วงความต่างของสภาวะอารมณ์และช่วงจังหวะของเวลา จึงทำให้ภาพนี้ค่อนข้างใช้เวลานาน กว่าภาพชิ้นอื่นเป็นพิเศษ ซึ่งส่วนมากรูปทรงที่ได้จะเป็นรูปทรงที่ค่อนข้างประหลาด จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของงาน

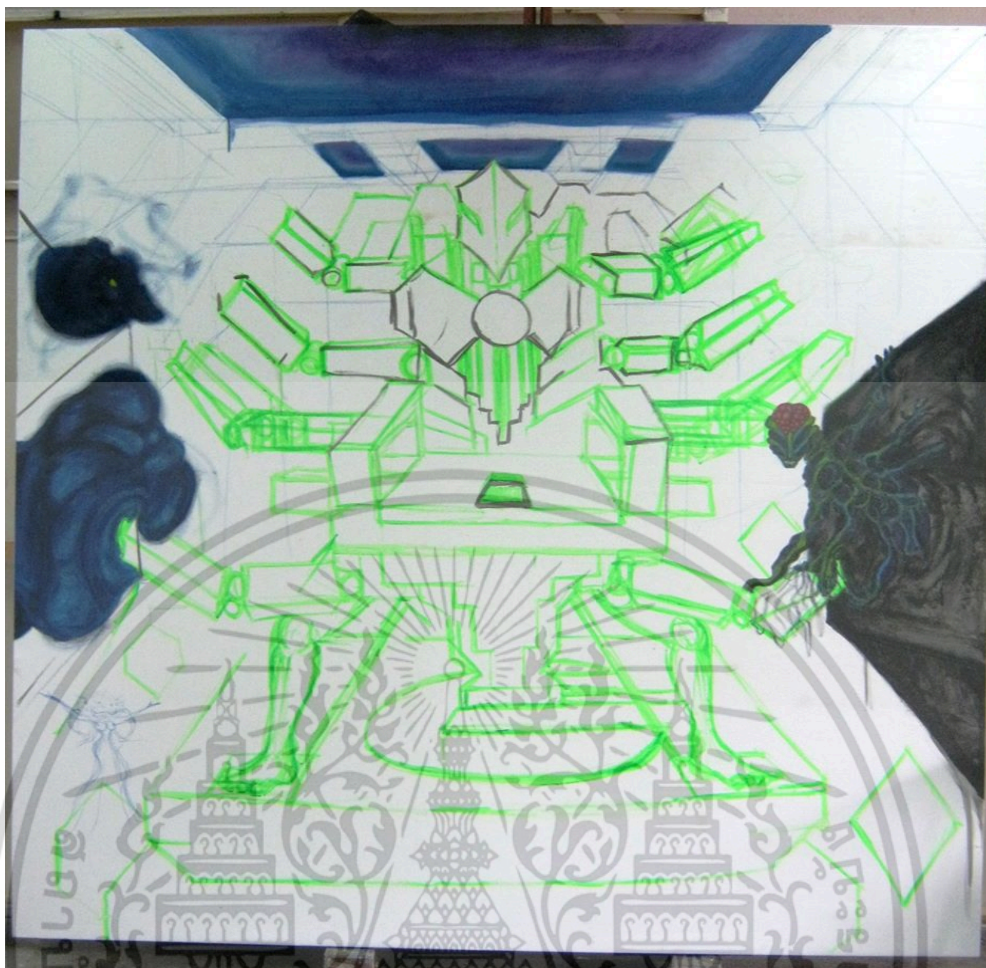


ภาพที่ 3.45 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5

โครงสร้างสี

ข้าพเจ้าได้ขึ้นจากสีที่อ่อนและสว่าง ด้วยการเริ่มจากสีเขียวสะท้อนแสงและใช้สีดำในการสร้างชั้นบรรยากาศโดยรวม ให้ออกมาเป็นโทนสีดำและสีเขียวลดทอนความแข็งของสีดำ ด้วยสีน้ำเงิน สีฟ้า สีส้ม สีเหลืองและสีแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



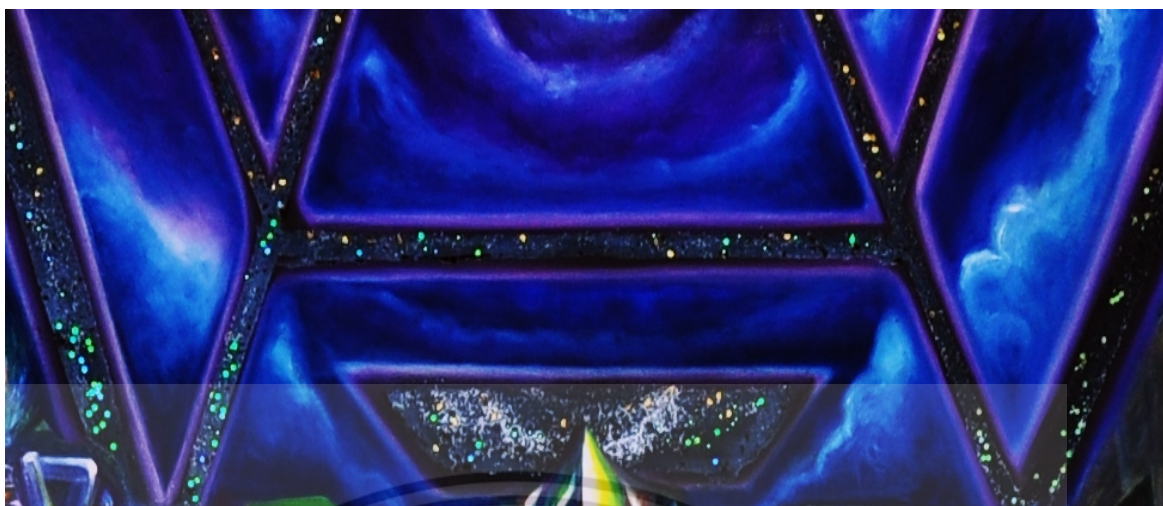
ภาพที่ 3.46 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 5

แสงเงาและมวลปริมาตร

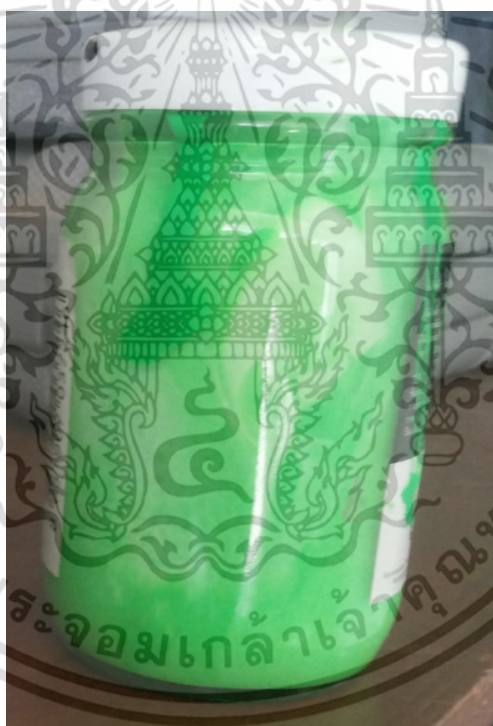
จากภาพร่างด้านบน ข้าพเจ้าได้ทำการสร้างมวลและมิติ ด้วยการทำให้เกิดเป็น perspective ในมุมมองจากด้านหน้าที่มีความชัดเจนด้วยแสงเงาที่มาจากด้านแนวตรง ที่แสดงถึงความลึกจากเส้นนำสายตาและแสดงระยะเข้าไปจากหน้าไปสู่หลัง จากแสงที่สว่างไปสู่แสงที่มีมืด เทคนิคและการสร้างพื้นผิว

ในภาพผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำอิทธิพลจากศิลปะที่แสดงออกทางอารมณ์(expression) เข้ามาผสมผสาน ด้วยการปาดเนื้อสีด้วยเกรียงและอุปกรณ์ที่มีความเป็นระนาบความเรียบเพื่อให้เกิดเป็นจังหวะการเคลื่อนไหวภายในภาพ และการใช้ผงกากเพชรแบบพิเศษที่เคลือบด้วยน้ำยาวาณิชสีเพื่อให้เกิดความเงาและมิติที่ลึก สร้างเป็นเสมือนอุโมงค์มิติแห่งใหม่ที่มีดวงดาวส่องแสงระยิบระยับเมื่อได้กระทบกับแสงไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.47 การใช้เทคนิคกากเพชร



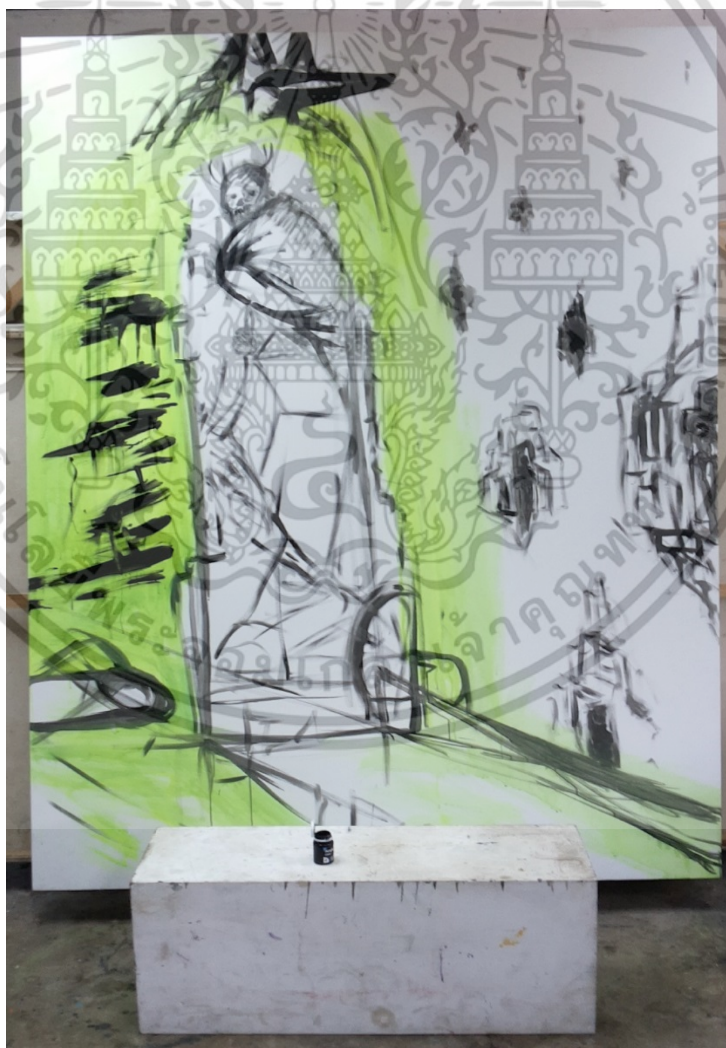
ภาพที่ 3.48 สีที่ใช้ในการสร้างเทคนิค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.6 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6 - Pinball Death Machine

ภาพร่างและการสร้างรูปทรง

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้เริ่มจากภาพร่างในกระดาษสมุดโน้ตขนาดเล็กก่อน โดยเขียนด้วยลายเส้นดินสอก่อนประมาณ 5 – 6 หน้า จึงได้เริ่มตัดสกินใจ เขียนลงในงานจริงโดยที่ข้าพเจ้านั้นมีสีและรูปทรงที่อยู่ภายในใจแล้วระดับหนึ่ง ซึ่งข้าพเจ้าตั้งใจจะให้ภาพรวมที่เป็นจุดเด่น มีรูปร่างคล้ายกับโรงศพ โดยอาจจะเป็นหีบหรือตู้อะไรบางอย่างที่มีการขยับและการเคลื่อนไหวอยู่ภายในนั้น ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจทำการขึ้นรูปทรงด้วยการปาดและขูดจากเกรียงและวัสดุที่มีความแบนระนาบ ด้วยสีอะคริลิกดำ ผสมกับการคำนวณจังหวะที่ต้องการให้เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวในแต่ละส่วน จนได้รูปร่างที่มีการเคลื่อนไหวแบบนับปล้น



ภาพที่ 3.49 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างสี

จากภาพด้านบนข้างเข้าได้ขึ้นเส้นแนวของรูปทรงไว้ก่อนแล้ว จึงขึ้นด้วยสีของบรรยากาศ ด้วยสีเขียวสะท้อนแสง ในส่วนที่เป็นประธาน และตามด้วยการสร้างรูปทรงและบรรยากาศ ด้านหลังด้วยสีดำ ซึ่งภาพรวมสีบรรยากาศจะเป็นสีเขียวและสีดำ แต่ในส่วนประธานข้างเข้าตั้งใจ จะทำให้เกิดความหลากหลายทางมิติ ด้วยสีเส้นที่รวมกันตามเฉดสีของสายรุ้ง เพื่อสร้างความสดใส และความมีชีวิตชีวา และคู่สีโทนร้อน ที่ตัดกับสีบรรยากาศอย่างรุนแรงเพื่อให้เกิดเป็นจุดเด่นดึงดูด สายตาและใช้สีเงินเพื่อนำเสนอในส่วนรองให้มีความน่าสนใจด้วยการสะท้อนจากแสงเมื่อตก

กระทบ



ภาพที่ 3.50 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



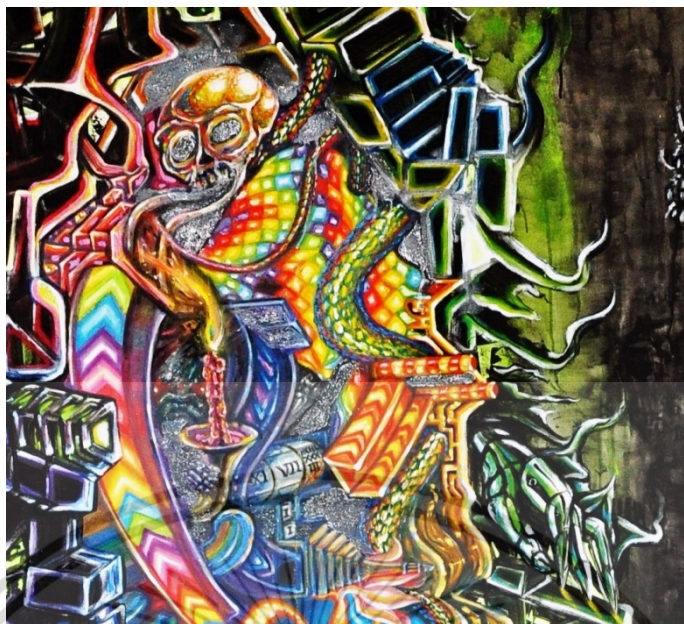
ภาพที่ 3.51 สีที่ใช้ในการวางโครงสร้างภาพ

แสงเงาและมวลปริมาตร

ในผลงานชิ้นนี้เป็นบรรยากาศที่เน้นความลึกถึบและความมืดมิด แสงเงาทั้งหมดจึงเกิดจากแสงที่ตกกระทบผ่านจากวัตถุหนึ่ง ไปยังอีกวัตถุหนึ่งซึ่งส่วนมากจะเป็นแสงที่เกิดจากการสะท้อนของกันและกันจากภายในส่วนของภาพประธาน จากรูปทรงที่สร้างเรื่องราว และสร้างระยะจนเกิดเป็นมิติที่มีความลึก ตามเส้นมุมมอง ให้เกิดเป็นรูปทรงสามมิติ เทคนิคและการสร้างพื้นผิว

การสร้างเทคนิคในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการให้เกิดอารมณ์ของการสูญเสีย ความหดหู่ การอำลาจาก ข้าพเจ้าจึงสร้างเทคนิคที่เรียบง่ายด้วยการระบายสีอะคริลิคดำแบบเปียกบนเปียก ให้สีเกิดการไหลย้อยลงจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำ ระบายทับซ้อนกัน ไปมาจน ได้อารมณ์ความรู้สึกของชั้นสีตามต้องการ และการใช้ผงกากเพชรเคลือบให้เกิดความมันเงาของวานิชใส เพื่อสร้างเป็นมิติที่มีความแวววาวร้อยเรียงกันมากมาย และความมันเงาจากวานิชใสจะสร้างมิติที่เกิดความลึกลงไปภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.52 ภาพแสงเงาและมวลปริมาตรผลงานชิ้นที่ 6

ปัญหาและการแก้ไข

ด้วยภาพชิ้นนี้เป็นแนวตั้งที่มีขนาดสูงถึง 2 เมตรครึ่ง ผลผสมผสานด้วยรูปร่างและรูปทรงที่มีความแตกต่างกันทั้ง 2 ระนาบการเขียนของข้าพเจ้าจึงต้องทำการเขียนแบบสลับกัน ทั้งเขียนแนวอนก็จะสามารถมองได้อีกมิติหนึ่ง แนวตั้งก็จะมีมิติที่สามารถมองได้แตกต่างกันออกไป แต่โดยรวมแล้วข้าพเจ้าต้องพยายามควบคุมมุมมองทั้งหมดให้มีเป็นระนาบของ สามมิติที่ไม่ให้เกิดการบิดเบี้ยวของรูปทรงเป็นหลัก



ภาพที่ 3.53 ภาพการแก้ไขปัญหาผลงานชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.7 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7 Robotic of lazy

ภาพร่างและการสร้างรูปทรง

ผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นสุดท้ายในชุด Unconscious mind ซึ่งข้าพเจ้านั้น ได้ร่างภาพพร้อมขึ้นโครงสร้างอย่างคร่าวๆ ไว้ที่เฟรมผ้าใบที่เตรียมไว้ก่อนแล้ว เพราะในระหว่างที่ข้าพเจ้าได้ทำงานอยู่ในผลงานชิ้นที่ 6 นั้น ก็ได้เกิดมโนภาพบางอย่างที่ข้าพเจ้าต้องการจะแสดงออกถึงความขี้เกียจที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ โดยใช้แนวคิดของการหลอมละลายและการถูกกลืนกินเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างรูปทรงและองค์ประกอบ ซึ่งข้าพเจ้าได้วาดจากโครงสร้างแบบคร่าวๆ ให้เป็นภาพรวมและพื้นผิวเนื้อชิ้นในเป็นขั้นแรกก่อน สักเกตได้จากส่วนที่เป็นสีผิวหนังมนุษย์ยังไม่ได้ถูกห่อหุ้ม ตามภาพ



ภาพที่ 3.54 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างสี

ข้าพเจ้าเลือกใช้สีตาม บทความในหนังสือพระคัมภีร์คริสตจักร โดยอ้างอิงที่ว่าด้วย เรื่องของความเกียจคร้าน (อังกฤษ : acedia อาซีเดีย; อังกฤษ : sloth) ความไม่สนใจใฝ่ดีต่อการเปลี่ยนแปลง ต่อสิ่งรอบข้าง ใช้เวลาอย่างไร้ค่า ความไม่ต้องการที่จะทำอะไร โดยปล่อยให้ผู้อื่นเป็นผู้ทำงานหนักเพื่อตนเองเท่านั้น การปล่อยปละละเลยต่อหน้าที่ของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ ละเลยที่จะทำความดีรวมถึงการละเลยที่จะเคารพต่อพระเจ้าด้วย ผู้ที่เกียจคร้านจะอยู่เฉยๆ รักษา สภาพ ความเป็นอยู่ของตนเองในภาวะเดิมๆตลอดเวลา ไม่ทำอะไรมาก แต่ก็ไม่ใช่อะไรมากเช่นกัน เบล เฟอร์ 'Belphegor' ปีศาจผู้ไม่ยอมทำอะไรเพียงแต่บอกให้มนุษย์คอยทำสิ่งเหล่านั้นให้เป็นปีศาจประจำ บาบิโลนนี้ สัญลักษณ์ของเกียจคร้านคือ หมี สีประจำบาบิโลนคือสีคราม บทลงโทษของผู้เกียจคร้านคือ ถูกโยนลงไปในบ่อพุทีย

ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สีที่จัดเรียงอยู่ใน Shade ของแม่สีน้ำเงิน คুম โทน โดยใช้สีน้ำพลาสติกอะคริลิก เป็นสีรองพื้น และค้อยจัดเรียงไล่ระดับน้ำหนักแบบเข้มไปอ่อนด้วยการผสมสีดำ



ภาพที่ 3.55 สีที่ใช้ในการวาง โครงสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.56 การวางโครงสร้างสีผลงานชิ้นที่ 7

แสงเงาและมวลปริมาตร

เมื่อข้าพเจ้าได้สร้างน้ำหนักที่เกิดจากมโนภาพในความรู้สึกของจิตไร้สำนึกเป็นหลัก โดยไล่น้ำหนักจากเข้มไปอ่อนจนได้ระดับชั้นสีจนเป็นที่พอใจแล้วรอให้ชั้นสีที่ต้องการแห้งแล้วนั้น ข้าพเจ้าก็ได้ทำการเก็บแสงเงาและน้ำหนักด้วยวิธีการเขียนที่สลับกันด้วยการใช้สีแบบอ่อนไปหาเข้มเพื่อเป็นการเก็บรายละเอียด

ระเอียดในแสงเงา ที่สว่างสุดและเข้มสุดเป็นขั้นสุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.57 การสร้างแสงเงาและมวลปริมาตรผลงานชิ้นที่ 7

เทคนิคและการสร้างพื้นผิว

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าไม่ได้เน้นเทคนิคและพื้นผิว แต่ข้าพเจ้าจะเน้นที่จังหวะและพลังงานที่เคลื่อนไหวภายในภาพ ด้วยการปล่อยให้สีเคลื่อนที่ไปอย่างอิสระตามมวลของน้ำและน้ำมัน และการปล่อยให้สีไหลย่อยตามแรงโน้มถ่วงที่แสดงถึงการถูกลอมละลายของสภาวะในจิตใจมนุษย์ ที่เป็นอิสระไม่สามารถเข้าไปควบคุมบงการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.58 การสร้างเทคนิคผลงานชิ้นที่ 7

ปัญหาและการแก้ไข

เนื่องด้วยภาพนี้ข้าพเจ้าเขียนขึ้นจากมโนภาพที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ แล้วขึ้นภาพร่างบนเฟรมผ้าใบอย่างทันทีทันใด ซึ่งบางจังหวะในความสับสนของจิตใจ ทำให้เกิดเป็นสายเส้นที่ค่อนข้างยุ่งเหยิงซับซ้อนและวากวน

ทำให้ข้าพเจ้าต้องคอยแก้ไของค์ประกอบปรับเปลี่ยน โครงสร้าง ให้เกิดความลงตัวให้มากที่สุด อย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น การแก้ไขจากภาพร่างที่ขึ้นรูปทรงของคนแบบเต็มตัวไว้ ก็ต้องตัดออกตามแนวคิดภายในงาน ให้เหลือเพียงเศษเสี้ยวที่กำลังหลอมละลายและถูกดูดกลืนจากเครื่องจักร เป็นต้น จึงต้องใช้ระยะเวลาการคิดวิเคราะห์มากกว่าชิ้นงานที่มีภาพร่างในกระดาษอยู่แล้ว แต่ผลลัพธ์ที่ได้คือความเป็นอิสระขององค์ประกอบและพลังงานที่ไหลลื่นอย่างเป็นอิสระตามที่ข้าพเจ้าต้องการหมุนเวียนอยู่ภายในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด ” Robotilism from Unconscious mind ” หรือ “จักรกลคิดป่จากจิตไร้สำนึก”นี้ เป็นผลงานชุดที่ข้าพเจ้าได้แสดงออกด้วย ภาษาภาพจิตรกรรมแบบสองมิติ โดยอาศัยลักษณะการแสดงออกด้วยเครื่องจักรและหุ่นยนต์ เป็นตัวสื่อสารที่สร้างเรื่องราวและอารมณ์ด้วยการเคลื่อนไหวในกริยาท่าทางต่างๆตามบริบทที่มีในแต่ละภาพ จากความประทับใจและเรื่องราวที่ชื่นชอบในวัยเด็ก ทั้งเกมส์คอมพิวเตอร์ ของเล่น ภาพยนตร์การ์ตูน ข้าพเจ้าจึงนำเรื่องราวทั้งหมดที่สั่งสมมาตั้งแต่วัยเยาว์ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพเขียนสีน้ำมัน ที่พูดถึงสภาวะความเป็นจริงที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ทุกคน ทั้งความรัก โลก โกรธ หลง ซึ่งสามารถที่จะวิเคราะห์เนื้อหา แนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้สัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้า ได้แสดงออกด้วยการปลดปล่อยสภาวะทางอารมณ์และความรู้สึกจากภายในของความเป็นมนุษย์ ซึ่งข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากความทรงจำในวัยเด็ก ผ่านประสบการณ์ส่วนตัวที่สั่งสมมาจนเกิดเป็นอุปลักษณะนิสัยในลายเส้นการวาด การเลือกใช้สี ที่มีความดิบและทรงพลังด้วยการซ้อนของชั้นสีที่หนาแน่น โดยข้าพเจ้าสามารถถ่ายทอดออกมาได้ด้วยความเป็นปกติอย่างอัตโนมัติและพร้อมจะไหลลื่นไปกับการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้อย่างตลอดเวลากภาพผลงานที่ออกมาจึงค่อนข้างมีพลังงานในความเป็นอัตลักษณ์และมีรูปแบบที่เฉพาะตัวสูงอย่างเห็นได้ชัดทั้งในรูปร่าง รูปทรงและโครงสร้างสี โดยข้าพเจ้าจะคำนึงถึงสิ่งต่างๆเหล่านี้เป็นอันดับต้นๆ

ซึ่งผลงานที่ออกมาในชุดนี้นั้น ข้าพเจ้าไม่ได้ตั้งใจเน้นไปที่ความสมจริง ในมุมมองของวัตถุภาพหรือสัดส่วนแสงเงาที่ถูกต้องตามหลักของความเป็นจริงมากนัก แต่ข้าพเจ้าได้เลือกที่จะทำน้ำหนักแสงและเงาให้เกิดเป็นความรู้สึกว่าในผลงานการสร้างสรรค์นั้นทั้งหมดได้ถูกแสดงออกมาจากความรู้สึกภายในของความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริงในสภาวะการเกิดดับที่ไม่เที่ยงแท้ ข้าพเจ้าจึงแสดงออกทางศิลปะด้วยแบบ Expressionism การเขียนที่ผิดเพี้ยนจากรูปทรงและจากสีในแสงเงาตามความจริงนั้น ข้าพเจ้าก็ได้อาศัยอิทธิพลจากศิลปะของ Surrealism, Fauvism และ Futurism ผสมกับการตัดเส้นเพื่อให้เกิดความแบบระนาบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบ 2 มิติ ที่เป็นหนึ่งในลักษณะของการเขียนการ์ตูนได้ลดทอนแสงเงาและน้ำหนักที่เสมือนจริงไป โดยข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมแบบPop เช่น เกมส์,คอมพิวเตอร์ และสื่อการ์ตูน ในช่วงวัยเด็ก

ตัวอย่างศิลปะแบบ expressionism



ภาพที่ 4.1 Rehime Walde (Deer in Woods), 1914, by Franz Marc

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 EDVARD MUNCH (1863-1944) 'The Scream'



ภาพที่ 4.3 van Gogh, The Starry Night, 1889

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลัทธิศิลปะแบบ Surrealism



ภาพที่ 4.4 Salvador Dalí - Soft Construction with Boiled Beans (Premonition of Civil War), 1936



ภาพที่ 4.5 Surrealism by Karaska

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลัทธิศิลปะแบบ Fauvism



ภาพที่ 4.6 Matisse Red Room 1902



ภาพที่ 4.7 Self Portrait fauvism_by_nashaath

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะลัทธิแบบ Futurism



ภาพที่ 4.8 malevich-the-grinder-principle-of-flickering-1912-13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 Umberto Boccioni, Elasticity, 1912



ภาพที่ 4.10 Fortunato Depero, Skyscrapers and Tunnels (Grattacieli e tunnel), 1930 (detail)
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เห็นไปใช้ประโยชน์ในการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 ประเด็นในการสร้างสรรค์ (Subject)

Unconscious mind คือ จิตที่อยู่ใต้สำนึกหรือจิตที่ไร้สติ ไร้การควบคุม ต่อทุกการกระทำ ในความเป็นมนุษย์ ของทุกๆคน ซึ่งข้าพเจ้าในฐานะผู้ถ่ายทอดความจริง โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ของงานทัศนศิลป์ ที่เป็นภาษาการสื่อสาร ที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลอันบริสุทธิ์ที่สุดนั้น การที่ข้าพเจ้าชอบเขียนแต่รูปหุ่นยนต์ เครื่องจักรกล ชุดเกราะกลไก และสัตว์ประหลาดต่างๆโดยไร้สาเหตุและที่มาที่ไปอยู่ อย่างสม่ำเสมอ นั้น ทำให้ข้าพเจ้าได้ตั้งข้อสังเกตในสิ่งที่ตนเองทำไป โดยไร้หลักการและเหตุผล ว่าเพราะอะไร ทำไมจึงวาดแต่พวกสิ่งเหล่านี้ ตั้งแต่วัยเด็กจวบถึงปัจจุบัน จนเวลาได้ผ่านล่วงเลยมากกว่า 30 ปี

4.1.2 เนื้อหา (Content)

โดยข้าพเจ้าอ้างอิงมาจาก หนังสือคำสอนของพระศาสนจักร โรมันคาทอลิก ข้อ 1866 คริสตนาธรรม ที่ว่าด้วยเรื่องของ บัญญัติบาป 7 ประการ (Seven deadly sins) หรือ บาปต้น (Cardinal sins) ที่ประกอบไปด้วย รากะ (ละตินluxuria ; lust) , ตะกละ (ละตินgula ; gluttony) , โลภะ (ละตินavaritia ; greed) , เกียจคร้าน (ละตินacedia ; sloth) , โทสะ (ละตินira ; wrath) , ริษยา (ละตินinvidia ; envy) และ อัดตา (ละตินsuperbia ; pride) ซึ่ง ข้าพเจ้าได้นำมาตีความหมายใหม่ โดยอาศัยจังหวะของ สภาวะที่เหลือเพียงความคิดทางอารมณ์ ที่เกิดขึ้นในความเป็นมนุษย์ปุถุชนคนหนึ่ง ถ่ายทอดผ่านความชื่นชอบในแบบ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของข้าพเจ้า โดยไร้หลักการและเหตุผล

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

Roboticism คือ การแสดงออกด้วย หุ่นยนต์ เครื่องจักร เครื่องยนต์ กลไกชุดเกราะ และ สัตว์ประหลาดในรูปแบบของสิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่ถูกผสมผสานขึ้นมาจากความทรงจำของภายในจิตไร้สำนึก โดยไร้ต้นแบบหรือการดูแบบจากที่ใดๆมาก่อน โดยข้าพเจ้าได้เริ่มเขียนจากความชื่นชอบและหลงใหลในสิ่งต่างๆเหล่านี้มาตั้งแต่ที่ข้าพเจ้าเริ่มจับดินสอในวัยเด็ก

ซึ่งในด้านทัศนศิลป์ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และรับอิทธิพลการแสดงออกมาจาก ลัทธิศิลปะเหนือความจริง(surrealism) ศิลปะลัทธิลูกบาศก์นิยม(cubism)และศิลปะกระแสนิยม(pop-art) ที่ผสมผสานด้วยศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์(expressionism) การใช้สีที่สดและน้ำหนักแสงเงาที่หายวับกระด้างแบบ(Fauvism)และศิลปะที่แสดงถึงพลังการเคลื่อนไหวแบบศิลปะฟิวเจอร์ริสม์(Futurism) และศิลปะนามธรรม(abstract-art) ส่วนในCommercial art หรือในอุตสาหกรรมพาณิชย์ศิลป์นั้นข้าพเจ้ารับอิทธิพลมาอย่างมากมาตลอดระยะเวลาที่สั่งสมประสบการณ์ ทั้งจากเกมส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอมพิวเตอร์ หนังสือและภาพยนตร์การ์ตูนผู้ที่ถือว่าเป็น Robotismที่มีความโดดเด่น ได้แก่ ผู้กำกับ โทะมิโนะ โยะชิยุกิ และผู้ออกแบบตัวละคร ยะซุฮิโกะ โยะชิกะซุ แห่ง Gundam, Guillermo del Toro แห่ง Pacific Rim และ Michael Bay ผู้สร้าง Transformers เป็นต้น

4.1.4 สัญลักษณ์ (Symbolic)

สัญลักษณ์ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้อ้างอิงมาจากหนังสือ “เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ในคริสตศิลป์ โดย จอร์จ เฟอร์กูสัน” ผสมผสานกับสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิตตามวิถีชีวิตประจำวันที่มาจากความชื่นชอบและมีความสอดคล้องในแต่ละบริบทของผลงานภาพ เช่น ภาพวันเดือนปีเกิด , ภาพรูปทรงยานพาหนะที่ข้าพเจ้าใช้ในการเดินทางในชีวิตประจำวัน, ภาพปีกนกที่แสดงถึงอิสรภาพทางจิตวิญญาณและทางด้านความคิด , ภาพดวงตาที่เปรียบเสมือนการเฝ้ารอคอยจับจ้องด้วยความหวัง , ภาพเปลวไฟหมายถึงการต่อสู้ความรุนแรงการทำลายล้าง, ภาพกรงเล็บคือการแสดงถึงอันตรายและหายนะ , ภาพวันห่มเมฆหมายถึงความหวังที่รออย่างไร้จุดหมาย, ภาพนิ้วนี้มาจากผู้สืบเชื้อสายราชวงศ์ที่เป็นดั่งสมมุติเทพ , ภาพห้วกะโหลกที่สื่อถึงความตายและจุดจบของชีวิต , ภาพหน้ากากคือเครื่องพันทนาการและเครื่องผูกมัดอายตนะทั้ง 6 , ภาพกงล้อหมายถึงการขับเคลื่อนของวัฏจักรในสังสารวัตร , ภาพดอกไม้ในพิธีศพของคริสต์ศาสนาเช่น ดอกฝิ่น ดอกลิลลี่ , อวัยวะเพศเป็นตัวแทนของสิ่งมีชีวิตทั้งชายและหญิง , กล้ามปูคือสัญลักษณ์แห่งราศีประจำเดือนเกิดของข้าพเจ้า เป็นต้น



ภาพที่ 4.11 ดอกไม้ในพิธีศพของคริสต์ศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ภาพหน้าปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

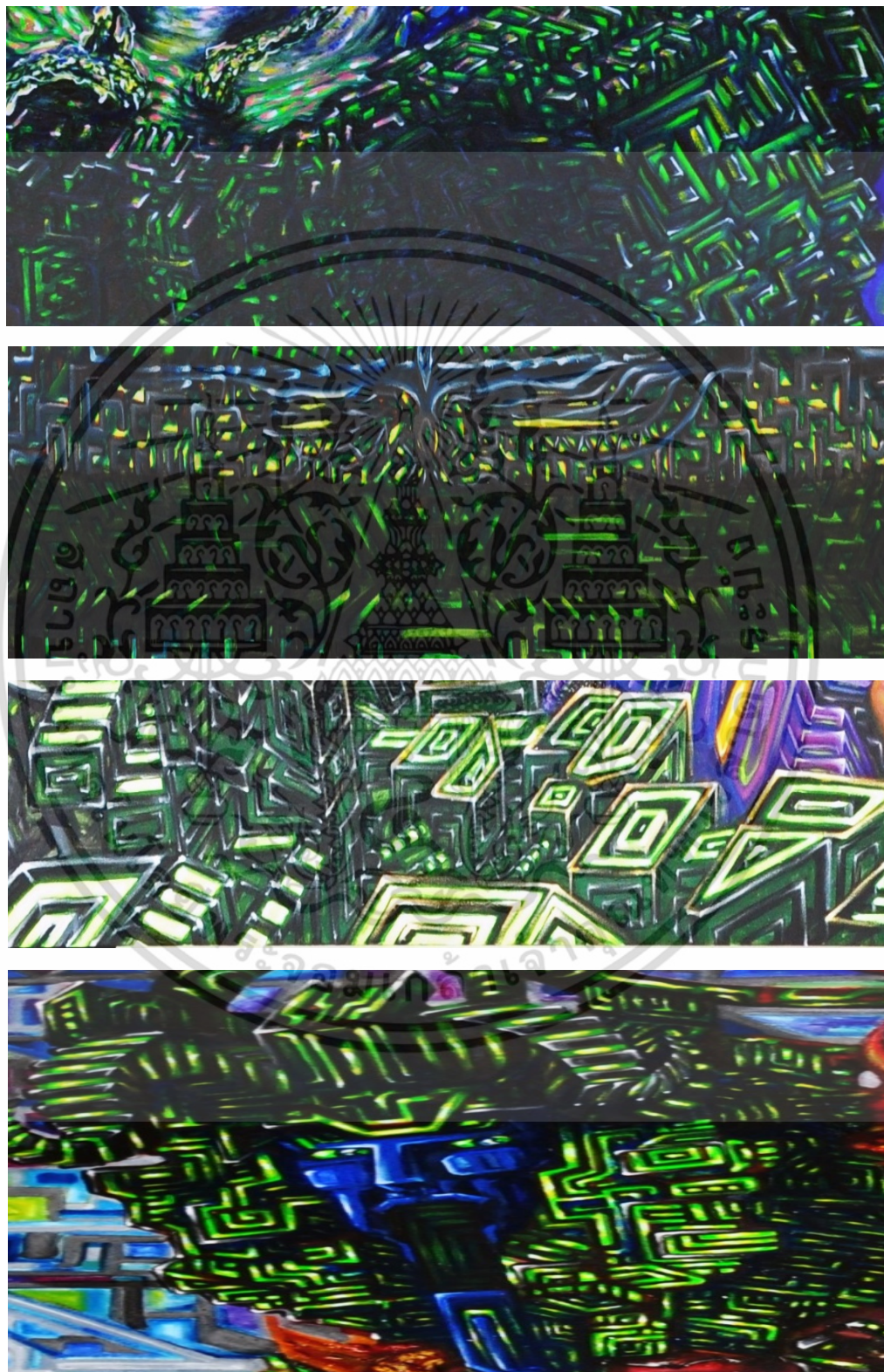
ตลอดจนไปถึงสัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าได้คิดค้นขึ้นเอง ซึ่งเป็นการแทนค่าจากประสบการณ์ ส่วนตัวที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของข้าพเจ้า ได้แก่ สัญลักษณ์คำจำกัดความของคำว่า
 Roboticism



ภาพที่ 4.13 สัญลักษณ์คำจำกัดคำว่า Roboticism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางวงกตที่แสดงถึงสถานะที่สับสนทางอารมณ์ความรู้สึก ทั้งจากภายในและภายนอกทางสังคม
รอบข้าง



ภาพที่ 4.14 ทางวงกต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และสัญลักษณ์ดาว 7 แฉก ที่มีความหมายถึงการร่วมตัวกันของบาปทั้ง 7



ภาพที่ 4.15 สัญลักษณ์ดาว 7 แฉก

ทางด้านสีก็สามารถตีความหมายได้ เช่น สีแดงที่เป็นสีประจำวันเกิดของข้าพเจ้าและเป็นสีที่สื่อถึงการดิ้นรนและความทุกข์ทรมาน, สีเขียวสด สีเขียวสะท้อนแสงที่เป็นสีมงคลตามความเชื่อในชีวิตของข้าพเจ้า ที่สื่อถึงพลังงานในคุณธรรมความศรัทธาในกรรมดีของข้าพเจ้า, สีดำคือสีสื่อถึงความมืดมิดความว่างเปล่า ความชั่วร้าย ความตกต่ำ การดับสูญ เป็นต้น

4.1.5 วิธีการและเทคนิคการสร้างสรรค

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นจากการทำภาพร่างที่มีสเกลสัดส่วนเท่ากันกับเฟรมขนาดจริง แล้วนำไปขยายลงในเฟรมผ้าใบ และ เทคนิคในการสร้างสรรค์ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิศิลปะแบบแสดงออกทางอารมณ์และศิลปะนามธรรม และศิลปะสื่อผสม ที่เน้นความเคลื่อนไหวแบบฉับพลันที่รวดเร็วและสร้างจังหวะให้เกิดขึ้นตามธรรมชาติในเคลื่อนไหวของสี เพื่อแสดงถึงพลังงานการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นขององค์ประกอบในภาพเพื่อให้ภาพมีชีวิตชีวาและมีพลังที่สดใหม่อยู่ตลอดเวลา

4.1.6 ทัศนธาตุ (Visual Element)

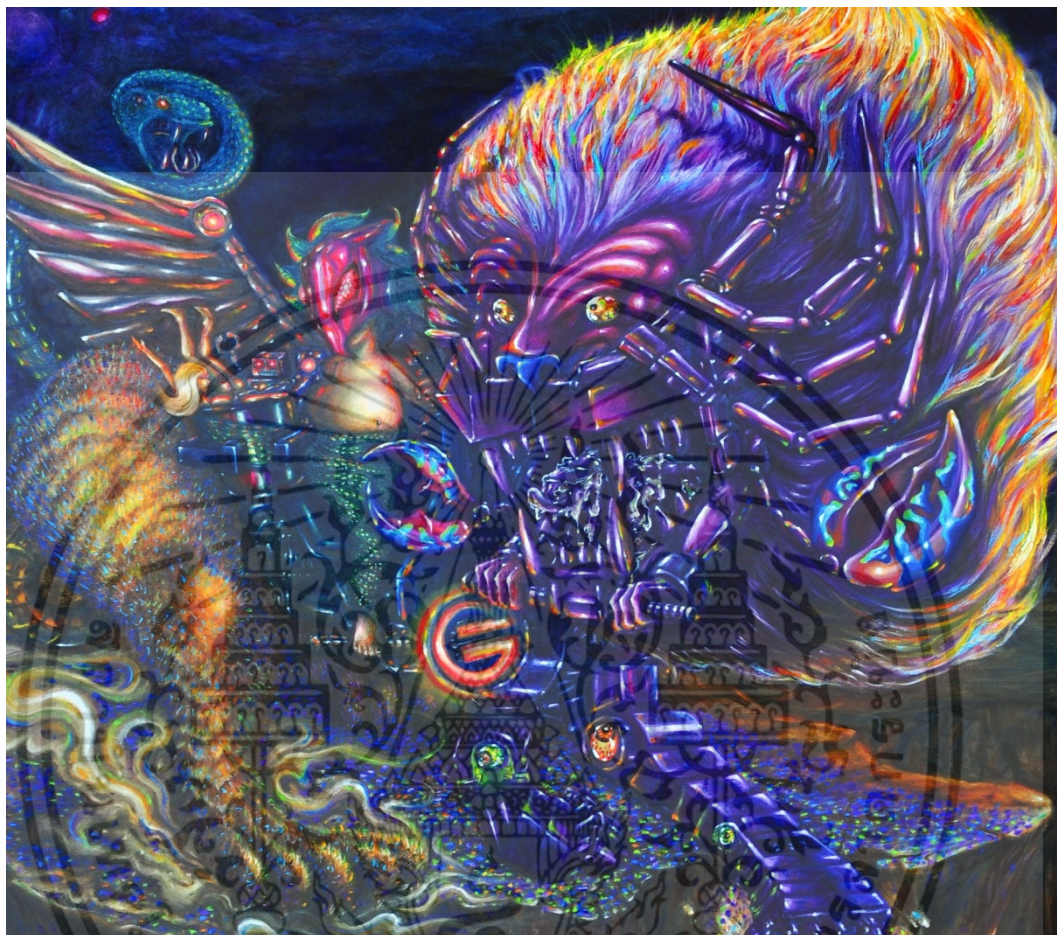
ผลงานชิ้นที่ 1 Robotic of Ego (ทิวทัศน์หายนะ)

เส้นและรูปทรง

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้รูปทรงมาจากสัตว์ที่มีอยู่จริงจากธรรมชาติ ตามขอบเขตของเนื้อหาที่พูดถึงเรื่องราวของสัญลักษณ์ของ ทิวทัศน์ ซึ่งแทนด้วยสิ่งใด ให้เป็นจุดเด่นเพื่อดึงดูดสายตา และผสมผสานจากเส้นและรูปทรงต่างๆที่เกิดจากประสบการณ์และความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่น รูปทรงของเด็ก หน้ากาก ปีก ของเล่น เป็นต้น จนได้ภาพสิ่งโตที่มีลักษณะเป็นเครื่องจักร ที่กำลังถูกดัดแปลงขึ้นใหม่ ตามภาพ



ภาพที่ 4.16 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 1

สีและน้ำหนักแสงเงา

ในตำราอ้างอิงสิ่งโตถูกแทนค่าด้วยสีม่วง ข้ำพเจ้าจึงใช้สีม่วงซึ่งเป็นสีในวรรณะโทนเย็นเป็นหลักด้วยอัตราประมาณ 70 ต่อ 30 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งถูกเบรกด้วยสีของโทนร้อน และโทนอุ่น เช่น สีน้ำตาล สีส้ม สีเหลือง และคลุมบรรยากาศด้วยสีกลาง คือ สีดำที่ผสมด้วยน้ำเงินและสีม่วง เพื่อเพิ่มมิติและอารมณ์ของสีให้มากขึ้น พร้อมกำหนดแสงเงาที่ตกกระทบโดยเริ่มจากส่วนที่เป็นจุดเด่น คือ ส่วนหัวของสิ่งโตซึ่งข้ำพเจ้ากำหนดให้เป็นจุดที่สว่างที่สุด

พื้นผิวและเทคนิค

ข้ำพเจ้าได้สร้างพื้นผิวโดยเกิดขึ้นจากการเขียนด้วยประสบการณ์และความทรงจำผสมกับความรู้สึกส่วนตัว โดยกำหนดจากการตกกระทบของแสงเงาที่ได้สร้างขึ้นไว้ก่อนแล้ว ระบายจน

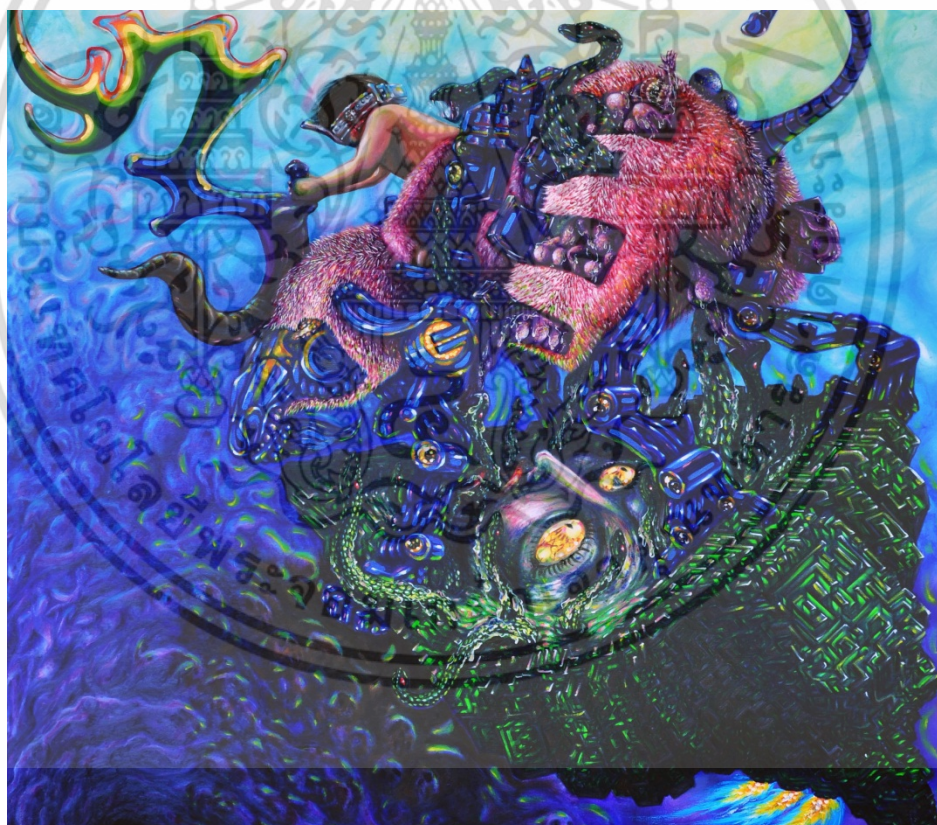
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกิดการซ้อนกันของชั้นสีและมิติที่น่าพอใจ เช่น พื้นผิวของดิน พื้นผิวของขนสัตว์ พื้นผิวของเครื่องโลหะ กว้างและก้อนเมฆ พื้นผิวของเหลว เป็นต้น

ผลงานชิ้นที่ 2 Lust machine

เส้นและรูปทรง

ข้าพเจ้าได้สร้างเส้นให้เป็นให้อยู่ในลักษณะที่หมุนวนเป็นเกลียวคลื่น นำสายตาจากจุดเด่นลงไปหาจุดรองต่างๆ ที่มีอยู่ภายในภาพเพื่อทำให้ภาพเกิดมิติในมุมมองที่มีความน่าสนใจ พร้อมสร้างรูปทรงโดยอาศัยสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาดัดแปลงให้เป็นเครื่องจักร ที่เกิดตามสภาวะอารมณ์ความรู้สึกในขณะนั้น เช่น รูปทรงของเขาสัตว์ รูปทรงของเด็ก รูปทรงของแพะที่อ้างอิงมาจากตำราตามขอบเขตของเนื้อหา รูปทรงของใบหน้าที่มีขนาดใหญ่ รูปการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการลากเส้นแบบอิสระของงู รูปทรงของยานอวกาศที่ลอยอยู่ เป็นต้น



ภาพที่ 4.17 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 2

สีและน้ำหนักแสงเงา

ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้กำหนดแสงเงาจากจุดที่เข้มที่สุดหรือมืดที่สุดจากมุมซ้ายล่าง ค่อยๆ ได้

น้ำหนักออกมาจนนำไปสู่จุดที่สว่างที่สุดจนถึงมุมขวาบน คือ ในบริเวณตัวเด็กมาถึงช่วงหัวและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับของแพะ โดยใช้สีในวรรณะเย็นเป็นสีบรรยากาศและสีโทนหลักในภาพ โดยมีสีน้ำเงิน สีฟ้า สีขาวและสีเขียวเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงสภาวะที่อบอุ่นบางอ่อนไหว และสร้างแรงดึงดูดที่นำสายตาด้วยสีโทนร้อนและโทนอุ่น เช่น สีชมพู สีเหลือง และสีน้ำตาล
พื้นผิวและเทคนิค

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้ายังคงใช้การสร้างเทคนิคของพื้นผิวด้วยการเขียนและระบายสีให้เกิดเป็นน้ำหนักจากจุดเด่นที่สว่างที่สุด ลงชั้นสีจนพอใจเช่น พื้นผิวที่มีความเป็นขน พื้นผิวที่เปียกชุ่ม แต่ภาพนี้โดยส่วนมากจะเป็นพื้นผิวที่มีลักษณะมันเงา เช่น พื้นผิวโลหะ พื้นผิวหนังมนุษย์ พื้นผิวของเขาสัตว์ เป็นต้น

ผลงานชิ้นที่ 3 โชคดีที่ตายก่อน /Lucky death before

เส้นและรูปทรง

เป็นภาพที่มีเส้นเคลื่อนไหวที่ไปมาอย่างสลับซับซ้อนของรูปทรงที่เกิดจากตัวงู และเส้นที่ทับซ้อนกันของเกล็ดงูและหัวกะโหลกที่มีจำนวนมาก ทำให้แบ่งออกเป็นรูปทรงหลักที่เป็นจุดเด่นได้คือ รูปทรงของงู รูปทรงของมนุษย์ และรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดซึ่งเกิดจากสภาวะตามประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าในชั่วขณะนั้น



ภาพที่ 4.18 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 3

สีและน้ำหนักแสงเงา

ข้าพเจ้ากำหนดสีขึ้น โดยใช้การอ้างอิงจากเนื้อหา โดยใช้สีเขียวเป็นสีหลัก ในจุดเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

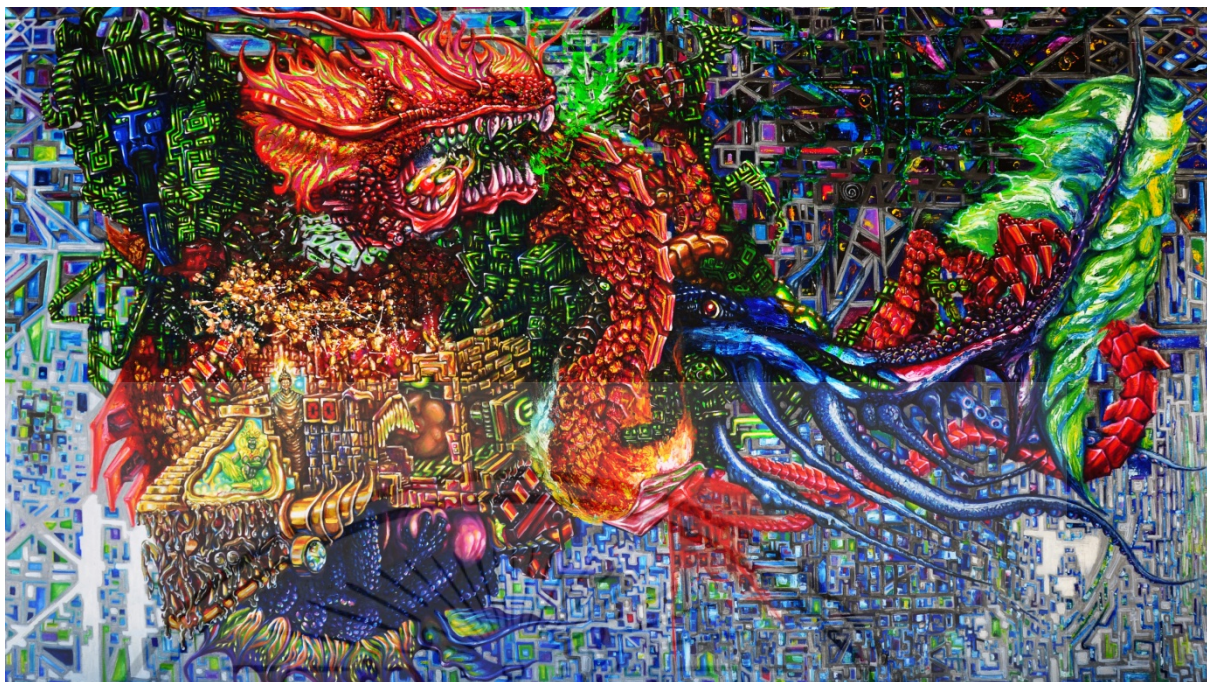
ผสมผสานสีส่วนรองด้วยสีในโทนเขียว สีม่วง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีชมพู ซึ่งในภาพนี้มีการตัดกันของคู่สีอย่างรุนแรง ด้วยโทนสีแดง ข้าพเจ้าจึงลดความรุนแรงลงด้วยสีโทนอ่อนและสีกลาง เช่น สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำ พร้อมกำหนดแสงจากจุดเด่น ให้แสงตกกระทบมาจากทางด้านขวา พื้นผิวและเทคนิค

จุดเด่นอีกส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในภาพนี้คือ ส่วนของบรรยากาศทั้งด้านบนและด้านล่าง ที่ข้าพเจ้าได้สร้างให้เกิดขึ้นแล้วปล่อยให้เป็นไปตามสภาวะของธรรมชาติที่เป็นจังหวะอย่างอิสระด้วย พื้นผิวจากเทคนิคของ สีสเปรย์ น้ำและน้ำมันสน ทำละลายพร้อมกัน และการสร้างพื้นผิวที่มีความหนาต่ำในบริเวณส่วนที่มีลักษณะเป็นเสาที่คั่นช่วงภาพตรงกลางด้วยเนื้อสีกาวพลาสติก เพื่อให้เกิดความน่าสนใจที่เป็นเส้นที่มีลักษณะเฉพาะภายในผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 4 Robotic of anger

เส้นและรูปทรง

ในผลงานชิ้นนี้มีจุดเด่นแรกคือ ความละเอียดทางด้านเส้นและรูปทรงที่มีจำนวนมากและมีความหลากหลาย ซึ่งเกิดจากการที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงสภาวะที่วุ่นวายและสับสน ในอารมณ์ของความโกรธที่มีอยู่ภายในใจของมนุษย์ ข้าพเจ้าจึงได้สร้างรูปทรงเลขาคณิต ที่มีขนาด ที่แตกต่างกันกระจายออกไปทั่วทั้งภาพ โดยใช้จุดเด่นของภาพคือ รูปทรงของมังกร โดยอ้างอิงจากเนื้อหาตามตำรา และจุดรองคือ รูปทรงของยานอวกาศ ที่มีลักษณะคล้ายสิ่งมีชีวิตโดยอาศัยแรงบันดาลใจมาจากสัตว์น้ำ



ภาพที่ 4.18 ภาพตัวอย่างผลงานจีนที่ 4

สีและน้ำหนักแสงเงา

จุดเด่นส่วนที่สองของภาพนี้คือการตัดกันของคู่สีที่รุนแรง ระหว่างสีโทนร้อนและสีโทนเย็น โดยสีโทนร้อนที่เป็นสีหลักคือ สีแดง สีส้ม สีเหลือง และสีโทนเย็นที่นำมาตัดกันของคู่สี เพื่อดึงดูดจุดสนใจของภาพคือ สีสะท้อนแสง สีน้ำเงิน สีฟ้า และสีม่วง โดยมีพื้นหลังเป็นสีเงินที่สามารถลดความรุนแรงของคู่สีลงได้และช่วยทำให้จุดเด่นของภาพมีความสว่าง ลอยออกมาชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมกำหนดแสงที่เข้ามาจากทางด้านหน้าของภาพ และลึกเข้าไปยังฉากหลังที่มีความเข้มที่สุด



ภาพที่ 4.19 ภาพการตัดกันของสีในผลงานจีนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิวและเทคนิค

ข้าพเจ้าได้เน้นในส่วนของจุดเด่นคือ ตัวมังกร ให้มีมิติขึ้นมาด้วยการใช้สีทิวพลาสติก สร้างเป็นพื้นผิวแบบนูนต่ำ ให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ของตัวงานที่สมจริงและดึงดูดความน่าสนใจ ผสมผสานกันการสับสีเทสี และการใช้เกรียงปาดสี ผสมผสานควบคู่กันไป จนเกิดเป็นอารมณ์ภาพที่มีความรุนแรงในลักษณะของการเคลื่อนไหวคล้ายกับมีชีวิต

ผลงานชิ้นที่ 5 Throne of Roboticism

เส้นและรูปทรง

ภาพนี้เป็นอีกภาพหนึ่งที่มีจุดเด่นอยู่ที่ความสลับซับซ้อน ของเส้นและรูปทรง เพื่อสื่อถึงสภาวะที่วุ่นวายและสับสนภายในจิตใจของข้าพเจ้า โดยอาศัยรูปทรงหลักที่มีลักษณะเป็นเก้าอี้ เริ่มจากด้านบนเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นและเคลื่อนไหวที่ไปยังด้านล่างของภาพ และแพร่กระจายออกไปในฝั่งซ้ายและขวาในสัดส่วนที่เท่าๆกัน โดยรูปทรงของสิ่งมีชีวิตภายในภาพ ข้าพเจ้าได้อ้างอิงมาจากเนื้อหาของตำราสัญลักษณ์และตำราคริสตศิลป์



ภาพที่ 4.20 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีและน้ำหนักแสงเงา

ข้าพเจ้าได้วางโครงสร้างของสีหลัก เป็นสีโทนเย็นโดยใช้ประสบการณ์และความเชื่อที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของข้าพเจ้า สร้างเป็น โทนสีเขียว และสีเขียวสะท้อนแสงในจุดประธาน และใช้สีดำเป็นตัวเชื่อมและคอยสร้างจังหวะให้เกิดแสงเงาที่ตกกระทบด้วยสีบรรยากาศในภาพเช่น สีน้ำเงิน สีเขียว สีเหลือง สีส้ม เป็นตัวสร้างการประสานกันในชั้นสี เพื่อให้เกิดเป็นน้ำหนัก จากแสงที่ตกกระทบเข้ามาทางด้านหน้าของภาพ และสร้างระยะหลังด้วยโทนสีเทา เพื่อคลุมบรรยากาศให้ดูมีระยะที่ไกลออกไป

พื้นผิวและเทคนิค

ในภาพนี้ข้าพเจ้าได้กลับมาสร้างพื้นผิวด้วยการระบายชั้นสี ให้เกิดเป็นลักษณะของตัววัตถุที่ต้องการ เช่น พื้นผิวความมันเงาของวัตถุที่มีลักษณะคล้ายโลหะของเครื่องจักร พื้นผิวของเหลว เป็นต้น แทรกด้วยการใช้เกรียงในขนาดต่างๆ ปาดเนื้อสีทีละสีที่เรียงกันไว้ด้วยความเร็ว เกิดเป็นจังหวะการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพลังงานที่หมุนเวียนเคลื่อนไหวให้เกิดขึ้นภายในภาพ

ผลงานชิ้นที่ 6 Pinball Death Machine

เส้นและรูปทรง

ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นการที่ข้าพเจ้าได้ทดลองขึ้นภาพ ด้วยการลากเส้นที่มีจังหวะในการสร้าง ขึ้นเพียงครั้งเดียว และสร้างให้เกิดจังหวะที่ไหลลื่น จนประกอบเชื่อมต่อกันจนเป็นรูปทรง โดยใช้ อิทธิของ pop art ศิลปะแบบ fauvism และ futurism มาประกอบกับรูปทรงของเลขาคณิตที่มีความ บิดเบี้ยว อย่างสลับซับซ้อน ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าได้เส้นและรูปทรงที่มีการเคลื่อนไหว เกิดเป็นพลังงานที่กำลังจะแสดงความรู้สึกอะไรบางอย่างออกมาจากภาพ



ภาพที่ 4.21 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 6

สีและน้ำหนักแสงเงา

ข้าพเจ้าใช้สีดำและสีโทนเขียว เป็นทั้งสีบรรยากาศและสีในโครงสร้างหลัก ในบริเวณ ระยะเวลาโดยส่วนสำคัญที่เป็นเนื้อหาภายใน ข้าพเจ้าได้ใช้สีที่มีความหลากหลาย ความสดใสดูสนุกสนาน เพื่อเป็นจุดดึงดูดความสนใจ จากการใช้สีที่มีอยู่จริงในแสงตามธรรมชาติที่แยกออกมาได้ทั้งหมด 7 สี ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีเขียว สีฟ้า สีน้ำเงิน และสีม่วง พร้อมกำหนดจุดที่เป็นแสงสว่างแบบกระจายออกมาจากบริเวณที่เป็นสีโดยรอบ แล้วแทนค่าน้ำหนักแสงเงา ด้วยสีสะท้อนจากบรรยากาศ สร้างระยะตลอดจนไปถึงในส่วนของดอกไม้ที่มีสีสันที่สดใส สร้างความโดดเด่นที่ขัดแย้งกับบรรยากาศรอบข้างที่เป็นสีดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิวและเทคนิค

การใช้อะคริลิกสีดำและสีเงินสร้างเป็นชั้นบรรยากาศด้วยการละลายน้ำ แล้วแต้มด้วยผ้าและพู่กันหลายๆครั้ง จนเกิดชั้นสีที่ซ้อนกัน ไหลย้อยลงมาตามแรงโน้มถ่วง ได้สร้างอารมณ์ความรู้สึกที่หดหู่และเศร้าหมอง

ผลงานชิ้นที่ 7 Robotic of Lazy

เส้นและรูปทรง

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากข้อมูลอ้างอิง ที่ว่าหมีสีน้ำเงินกรม คือสัญลักษณ์ของความขี้เกียจ ผสมผสานกับรูปทรงของแมลงและรูปทรงทางกายภาพของมนุษย์ รูปทรงของนก ที่มาจากความทรงจำของประสบการณ์ส่วนตัว ร่างเป็นเส้นจากรูปทรงเรขาคณิต ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะแบบ Cubism และ Futurism สร้างขึ้นเป็น โครงสร้างหลักที่มีจุดเด่นอยู่ที่กลางภาพ ลากเป็นเส้นวนเคลื่อนที่ ไหลเลื้อย เข้าไปดูจากหลังจนสร้างเป็นรูปทรงอิสระที่เกิดจากสภาวะในขณะนั้น



ภาพที่ 4.22 ภาพตัวอย่างเส้นและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 ภาพตัวอย่างผลงานชิ้นที่ 7

สีและน้ำหนักแสงเงา

ข้าพเจ้าได้ใช้คู่สีที่เรียบง่ายโดยพยายามทำให้เกิดมิติที่ทรงพลังด้วยการสร้างน้ำหนักจากการผสมสีม่วงและสีดำ สร้างจุดดึงดูดสายตาด้วยการตัดกันที่เห็นได้ชัดเจนระหว่าง สีหลักที่เป็นสีโทนน้ำเงิน และสีโทนร้อนที่มีสีส้มเป็นหลัก โดยกำหนดแสงมาจากด้านซ้ายลงมาถึงส่วนตรงกลางของภาพและค่อยๆมืดลงจนถึงขอบด้านล่าง ผ่านพื้นหลังที่เป็นบรรยากาศในสีโทนดำเพื่อให้เงาสีดำ ผลกระทบของสีน้ำเงินให้มีความโดดเด่นชัดเจน

พื้นผิวและเทคนิค

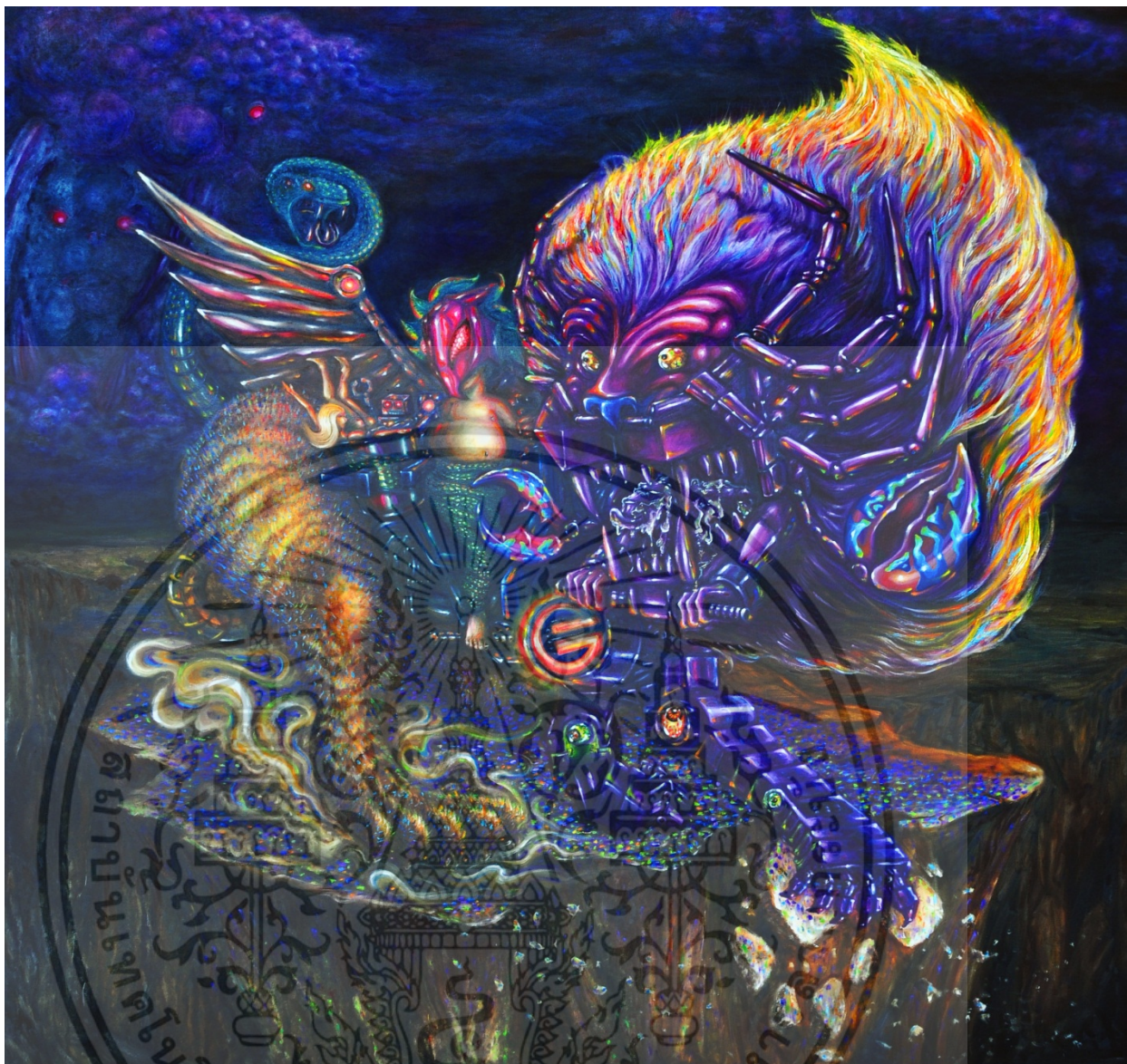
ในบรรยากาศด้านบนข้าพเจ้าได้ใช้น้ำมันสนและน้ำ เป็นตัวทำละลายในชั้นเนื้อสี สร้างให้เกิดเป็นการผสมผสานในรอยต่างของสี เกิดเป็นมิติที่มีความเคลื่อนไหวอย่างอิสระ และการแต้มสีอะคริลิกที่มีความเหลว สร้างการไหลลื่นของตามแรงโน้มถ่วง ที่แสดงถึงสภาวะของการเสื่อมสลาย และ ค่อยๆละลายลงอย่างช้าๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 ผลงานชิ้นที่ 1 Robotic of Ego

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



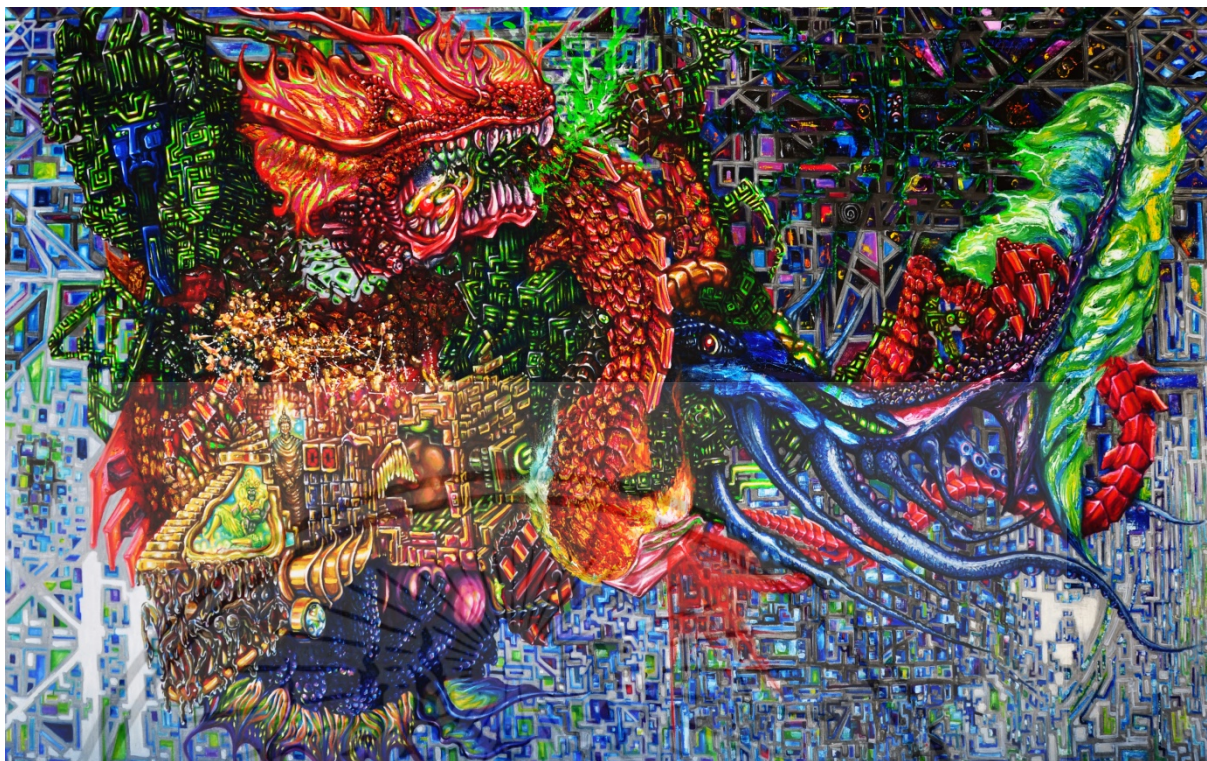
ภาพที่ 4.25 ผลงานชิ้นที่ 2 Lust machine

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



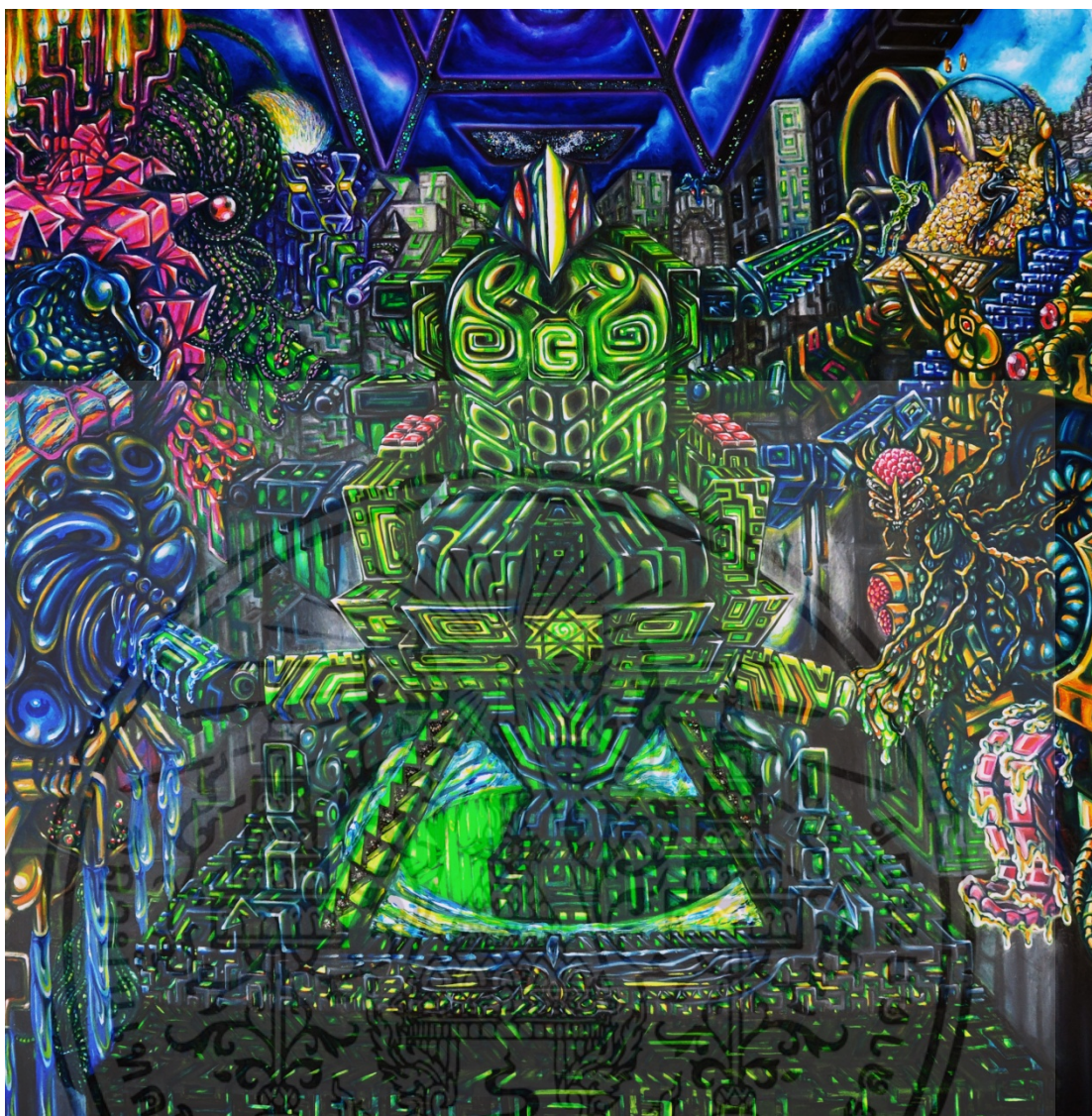
ภาพที่ 4.26 ผลงานชิ้นที่ 3 โชคดีที่ตายก่อน /Lucky death before

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



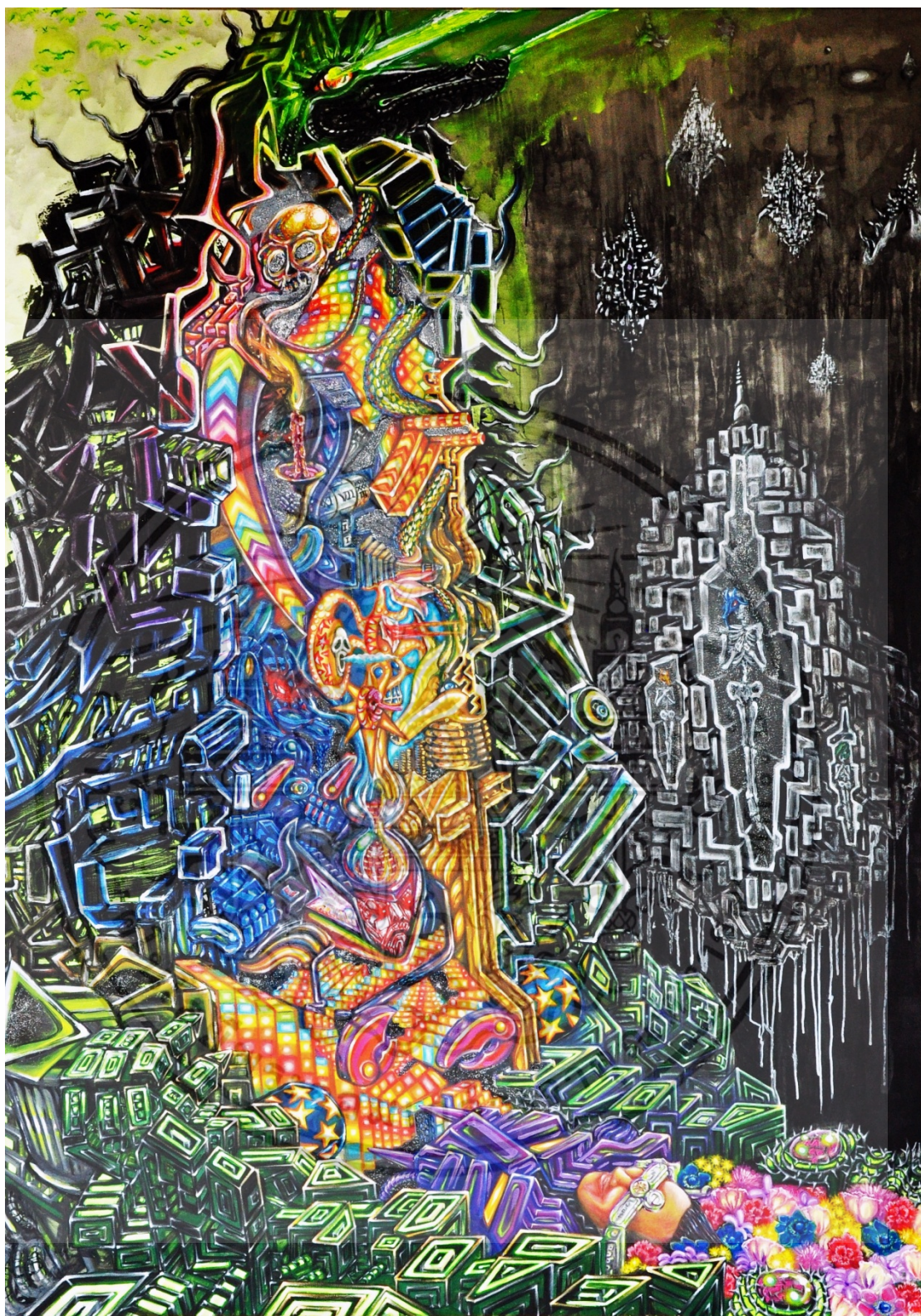
ภาพที่ 4.27 ผลงานชิ้นที่ 4 Robotic of anger

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.28 ผลงานชิ้นที่ 5 Throne of Roboticism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.29 ผลงานชิ้นที่ 6 Pinball Death Machine

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.30 ผลงานชิ้นที่ 7 Robotic of Lazy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลงานการสร้างสรรค์

ในผลงานชุด Roboticism from Unconscious mind นี้เป็นผลงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าได้แสดงออกทางอารมณ์และสัญชาตญาณทางความรู้สึกของความเป็นมนุษย์เป็นหลัก โดยข้าพเจ้าได้แสดงออกด้วยภาพในสิ่งที่ข้าพเจ้ามีความทรงจำที่ประทับใจ จากในช่วงของวัยเด็กที่ยังคอยส่งผลสืบต่อมาในช่วงการดำเนินชีวิต จนเป็นอุปนิสัยและลักษณะส่วนตัวเมื่อเริ่มเติบโตขึ้นตามวัย สิ่งเหล่านั้นคือ ของเล่นในรูปแบบต่างนานาชนิดเช่น ตุ๊กตาหุ่นยนต์ประกอบร่าง รถบังคับ รถแข่ง TAMIYA เป็นต้น แครกเตอร์ตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูน การต่อสู้ของหุ่นยนต์ การแปลงร่าง การประกอบรวมร่าง ชุดเกราะ สัตว์ประหลาดและเกมส์คอมพิวเตอร์

ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ข้าพเจ้าได้ตกผลึกทางความคิดจนกลายเป็นมโนภาพและจินตนาการที่คอยวิ่งวนอยู่ในความคิด ควบคู่กับการที่ข้าพเจ้าชอบเขียนรูปภาพและระบายสีมาตั้งแต่เท่าที่ข้าพเจ้าเริ่มจำความได้แล้วนั้น การถ่ายทอดผลงานของข้าพเจ้าภายในชุดนี้นั้นจึงเป็นเพียงการทดลองของบททดสอบกับภายในจิตที่ไร้สำนึกของข้าพเจ้า ต่อการพิสูจน์ในธาตุแท้ของตัวตนกับอัตลักษณ์ทางศิลปะที่จะสร้างสรรค์ความเป็นเอกลักษณ์ ให้เป็นแบบฉบับส่วนตัวเพื่อให้เกิดการยอมรับในทางเลือกของผู้รับชม นักวิจารณ์ นักสะสมผลงานและเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในทางวิชาการ ทางวิธีในการสร้างความคิดและการพัฒนาสู่แนวทางในกระบวนการของศิลปะแห่งโลกยุคใหม่ที่มีอารยธรรมที่ล้ำสมัยแบบเจริญก้าวหน้ากว่าสิ่งที่ตาของมนุษย์ปุถุชนทั่วไปจะมองเห็นและสัมผัสได้ จนข้าพเจ้าริเริ่มตัดสินใจสร้างคำจำกัดความในบริบท ทางศิลปะอันเป็นอัตลักษณ์ที่แท้จริงของข้าพเจ้าขึ้นมา โดยมีภาษาทางวิชาการว่า "Roboticism" หรืออาจจะเรียกตามภาษาพูดว่าทั่วไปว่า "Robotism"

โดยมีข้อแม้ว่าผู้ที่เรียกคนว่าเป็น "Roboticism" ได้นั้น ต้องแสดงออกด้วยสิ่งใดก็ได้ที่เป็นเครื่องจักรและหุ่นยนต์ รวมไปถึงกลไกต่างๆ ที่อาจจะไม่ได้เป็นไปในทิศทางของศิลปะแต่อาจจะเป็นไปตามบริบทวิถีชีวิตของตัวบุคคลนั้นๆ โดยไม่มีการใช้ต้นแบบจากที่ใดๆมาก่อน ซึ่งกระบวนการทั้งหมดต้องเกิดจากความเป็นธาตุแท้ของตัวตนอย่างชัดเจนชัดเจนนและถ่ายทอดผ่านออกมาจากกระบวนการความคิดที่เป็นของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กิติกร มีทรัพย์ .(2549) . ชิกมันด์ ฟรอยด์ ประวัติชีวิตการทำงานและฟรอยด์บำบัด. กรุงเทพฯ : มติชน

ยศ สันตสมบัติ. (2542) .ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Ford, Donald H. & Urban, Hugh By . Systsem of Psychotherapy: A Comparative Study. John Wile & Sons , Inc, 1965

เฟอร์กูสัน, จอร์จ. เครื่องหมายสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์/ จอร์จ เฟอร์กูสัน : เขียน : กุลวดี มกรากิรมย์ : แปล ,

อธิบายเพิ่มเติม จาก Signs and Symbol in Chistian Art - พิมพ์ครั้งที่ 4 (ปรับปรุงเพิ่มเติม). – กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2549

Miranda Bruce – Mitford . Signs & Symbols . Dorling Kindersley Limited (DK Book) , First published in Great Britain in 2008

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายณชภัช จาตุรงค์กุล
วัน เดือน ปีเกิด	31/ 07 / 2526 (1983)
ที่อยู่	24 ซอย รามคำแหง 22 หัวหมาก บางกะปิ กรุงเทพฯ ๑10240
การศึกษา	2556 - 2559 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ภาควิชาวิจิตรศิลป์ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต 2549 – ม.ราชภัฏสวนดุสิต ศิลปศาสตรบัณฑิตสาขา ออกแบบประยุกต์ศิลป์ 2544 – รร.สาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง
เกียรติประวัติ	2559 - 1st Solo Exhibition “Roboticism from Unconscious mind” (จักรกลศิลป์จากจิตใต้สำนึก) Chamchuri art gallery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้