

งานทอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

เจตคติกับสังคม

Attitude of Social



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....*Chafu*.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....*Prachon*.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์วุฒิกร คงคา)

.....*Alan*.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)
.....*Prachon*.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราขุน)

.....*Norrasit*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)
.....*Wong*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

.....*Wong*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
.....*Kanjanat*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญจมา คำโสภี)

.....*Wong*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)
.....*Wong*.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)

.....*Wong*.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)
.....*Wong*.....กรรมการ (อาจารย์ชนตล ตีรุจิเจริญ)

.....*Wong*.....กรรมการ (อาจารย์คมสัน นนุเขียว)
.....*Wong*.....กรรมการ (อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

.....*Wong*.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันทร์เพ็ชร)

.....*Norrasit*.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	เจตคติกับสังคม
	Attitude of Social
ชื่อ	นางสาววินิตา เศรษฐสุนทร
รหัสนักศึกษา	47020285
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2550
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ ถึงหเสนี

บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “เจตคติกับสังคม” เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการสังเกต และศึกษามนุษย์ ข้าพเจ้าสนใจในพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ เนื่องจากเมื่อบุคคลปรารถนาที่จะได้รับความพึงพอใจ และได้รับมา บุคคลนั้นก็ยังคงปรารถนาที่จะเรียกร้องความพึงพอใจในสิ่งอื่น ซึ่งนั่นเป็นคุณลักษณะของความเป็นมนุษย์ และความต้องการนั้นมีติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด เรียงลำดับขั้นตั้งแต่ขั้นแรกไปยังขั้นที่สูงขึ้นตามลำดับ ซึ่งส่งผลกระทบต่อ เจตคติส่วนตัวของข้าพเจ้าที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความคิดในการสร้างสรรค์ และการนำเสนอถึงเจตคติที่มีต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ในสังคม ที่ข้าพเจ้าสังเกต พบเห็น หรือมีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว มนุษย์แต่ละบุคคลต่างก็มีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ด้วยแรงบันดาลใจทั้งหมดเหล่านี้ ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยรูปทรงในจินตนาการที่มีการดัดแปลง การตัดทอน และการผสมผสานรูปทรงต่างชนิด เพื่อให้ผลงานเป็นไปตามความต้องการในการแสดงออกทางความคิด ในรูปแบบการ์ตูนแฟนตาซี(Cartoon Fantasy) โดยได้รับอิทธิพลมาจากการศิลปะยุคนีโอ เอ็กซ์เพรสชันนิสม์(Neo Expressionism) และการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ และพัฒนางานในชุดนี้จำนวน 4 ชิ้น ในกระบวนการ สื่อผสม(Mixed Media)จำนวน 1 ชิ้น และกระบวนการทางจิตรกรรมบนผ้าใบ จำนวน 3 ชิ้น จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ผลงานอย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน แสดงให้เห็นถึงปัญหา และมีการแก้ไขปัญหารวมไปถึงการพัฒนาผลงานให้ประสบผลสำเร็จสมบูรณ์ ตามที่คาดหวังไว้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงความรัก จากทุกคนในครอบครัว ขอขอบพระคุณการอบรมเลี้ยงดู ความอบอุ่น ความห่วงใย ความปรารถนาดี และ ความเข้าใจที่ข้าพเจ้าได้รับจาก บิดา มารดา ผู้ให้ กำเนิด ขอขอบพระคุณสถาบันการศึกษา อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ โดยเฉพาะ รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงหนณี ที่ให้คำแนะนำ และ คำปรึกษาในเรื่องของการศึกษา การสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ในชุดนี้ สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณมิตรที่ดีที่อยู่รอบตัว ข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มา	1
1.2 ความสำคัญของโครงการ	8
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ	8
1.4 ขอบเขตของโครงการ	9
1.5 แหล่งข้อมูล	9
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับและแนวความคิดสร้างสรรค์	10
2.1 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	10
2.1.1 นีโอ เอ็กซ์เพรสชันนิซึม (Neo Expressionism)	10
2.1.2 ฟรานเชสโก คุกิ คีลิเมนต์ Francesco Clemente	12
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะในรูปแบบของการ์ตูน	18
2.2.1 ฮายาโอะ มิยาซากิ Hayao Miyazaki	24
2.2.2 อาคิรา โทริยามา Toriyama Akira	29
2.3 แนวความคิดที่สร้างสรรค์	34
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	35
3.1 การสร้างภาพร่าง	35
3.2 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	36
3.3 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ	47
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	50
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	50
4.2 วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ	59
บทที่ 5 บทสรุป	62
- ปัญหาและข้อเสนอแนะ	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม	63
ผลงานศิลปะ	64
ประวัติผู้เขียน	69



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพร่างชุดที่ 1	36
ภาพร่างชุดที่ 2	39
ภาพร่างชุดที่ 3	42
ภาพร่างชุดที่ 4	45
ภาพประกอบวิเคราะห์ทัศนธาตุ	50
ภาพประกอบวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ	59
ภาพผลงานชิ้นที่ 1	65
ภาพผลงานชิ้นที่ 2	66
ภาพผลงานชิ้นที่ 3	67
ภาพผลงานชิ้นที่ 4	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ บทนำ

1.1 ที่มา

มนุษย์มีรากฐานของความเป็นอิสระ มนุษย์สามารถที่จะเลือกทางของตน และรับผิดชอบพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งการศึกษาเรื่องธรรมชาติและความต้องการของมนุษย์จะช่วยให้เราเข้าใจตนเอง และเข้าใจผู้อื่นได้ดีขึ้นและนำไปสู่การยอมรับความแตกต่างของมนุษย์ได้ คนมิใช่สิ่งของ (Man is not a thing) หรือเครื่องจักร เพราะคนมีอารมณ์ความรู้สึก ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น และบุคลิกและลักษณะส่วนตัว

มนุษย์เป็นทรัพยากรที่มีการพัฒนาที่สุดในโลก เพราะมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และสามารถสร้างสิ่งต่างๆตามความคิดได้ มนุษย์มีความสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งต่างๆรอบตัวทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ความสัมพันธ์ที่เป็นรูปธรรมได้แก่ สิ่งต่างๆที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น เครื่องใช้สอย สิ่งอำนวยความสะดวก สิ่งก่อสร้าง อาคารบ้านเรือน ชุมชนเมือง และสิ่งต่างๆที่เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ ความสัมพันธ์ที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ระบบคุณค่าที่ยึดถือตามวัฒนธรรมของกลุ่มสังคม ข่าวสาร การสื่อสาร ความรู้ ความคิด ทศนคติ ตลอดจนความรู้สึกต่างๆไม่ว่าจะเป็นของตนเองและของผู้อื่นก็ตาม ทำให้มนุษย์ไม่สามารถอยู่ได้อย่างโดดเดี่ยว มนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคม มนุษย์จึงมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ด้วยกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความสัมพันธ์กับบุคคลหรือกลุ่มสังคมนั้นเป็นไปตามบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดตามบทบาทหน้าที่ และโครงสร้างทางสังคม

มีศาสตร์แขนงหนึ่งที่เรียกว่า จิตวิทยา ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ซึ่งหมายถึงการแสดงออกถึงอาการหรือการกระทำต่างๆของมนุษย์ โดยเฉพาะการกระทำที่ไม่เหมือนกันทั้งที่เป็นมนุษย์เหมือนกัน

การศึกษาพฤติกรรมภายในหรือพฤติกรรมปกปิด (Covert Behavior) มีความสำคัญมาก เพราะสามารถทำให้มนุษย์ดำรงชีพอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข และในทางตรงกันข้ามพฤติกรรมมนุษย์ก็สามารถทำให้ประสบความทุกข์ หรือไม่สมหวังดังปรารถนาได้เช่นเดียวกัน อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์สุขหรือทุกข์อยู่ที่การกระทำของตัวเอง ดังนั้นอารมณ์ความคิด ความรู้สึกภายในของมนุษย์นั้นเป็นเรื่องที่ควรใส่ใจเป็นอย่างมาก เพราะเป็นตัวแรกเริ่มที่จะทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตไม่ได้

เจตคติ (Attitude) คือ ท่าทีหรือความรู้สึกนึกคิด ความชอบ ความชัง ของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เจตคติเกิดจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เด็ก และเป็นไปตามสภาวะของสมองและอารมณ์ที่แสดงออกต่อสิ่งเร้า เจตคติสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมในส่วนที่เป็นเหตุซึ่งกันและกัน ความรู้สึกเป็นองค์ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางด้านอารมณ์ ความคิดเป็นองค์ประกอบทางด้านปัญญา และทำที่เป็นองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน รศ.ดร.ลักขณา สิริวัฒน์)

กลุ่มอัตถิภาวะนิยม(Existentialists) แนวคิดจิตวิทยาของกลุ่มมนุษยนิยมเชื่อว่า มนุษย์สามารถที่จะเลือกวิถีทางของตน และมนุษย์มีรากฐานของความเป็นอิสระและรับผิดชอบพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งความเป็นอิสระนี้จะปรากฏชัดเจนในสิ่งที่บุคคลเลือกกระทำพฤติกรรมนั้นๆ เพื่อที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจในความต้องการของตนเอง เช่น บุคคลจะเลือกสิ่งใดหรือเลือกอย่างไรที่จะทำให้เขาเกิดความพึงพอใจ และสิ่งสำคัญก็คือบุคคลมีอิสระในการแสวงหาเพื่อมุ่งไปสู่การเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง และการที่บุคคลจะเลือกอะไรนั้น คือศักยภาพของตัวเองและการพัฒนาศักยภาพตัวเอง เป็นผู้กำหนดในทฤษฎีของมาสโลว์ Maslow เชื่อว่าบุคคลที่อายุมากจะไปถึงขั้นของความต้องการก่อนผู้ที่มีอายุอ่อนกว่า และเมื่อมีอายุเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ความอิสระก็จะเพิ่มมากขึ้นด้วย ถึงแม้ว่า Maslow จะยอมรับในความเป็นอิสระของมนุษย์ดังกล่าวมาข้างต้น เขาก็ยังคำนึงถึงอิทธิพลของสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด และสิ่งแวดล้อมว่าได้เข้ามามีบทบาทในการปรุงแต่งพฤติกรรมมนุษย์ ระหว่างสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดกับสิ่งแวดล้อม Maslow มีความโน้มเอียงที่จะให้สิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดมีความสำคัญกว่าเล็กน้อย

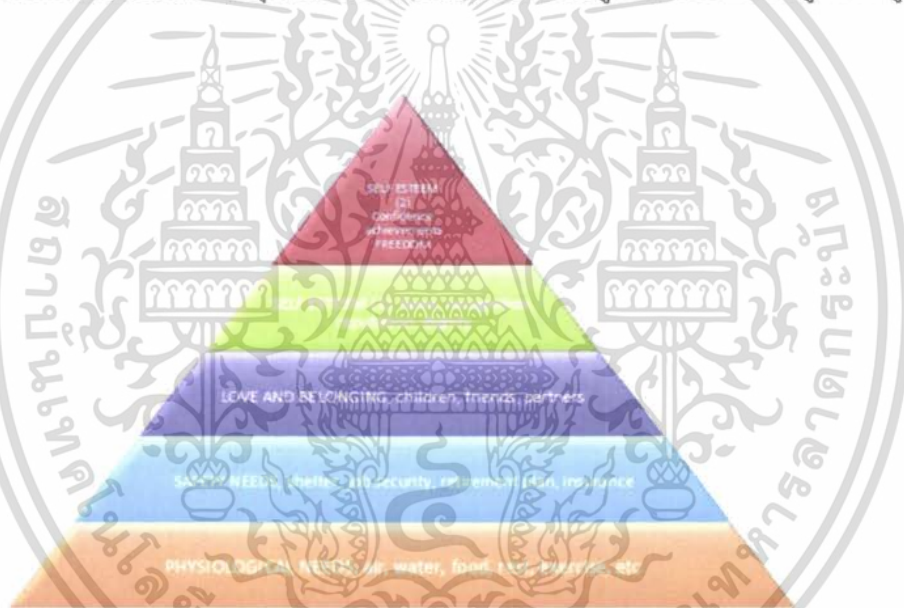
ความต้องการของมนุษย์ พจนานุกรมไทยในฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (2526:323) กล่าวถึง “ความต้องการ” ว่า หมายถึงความอยากได้ ใคร่ได้ หรือประสงค์ได้ และเมื่อเกิดความรู้สึกดังกล่าวจะทำให้ร่างกายเกิดการขาดความสมดุล เนื่องมาจากมีสิ่งเร้ามากระตุ้นมีแรงขับภายในเกิดขึ้น ทำให้ร่างกายไม่อาจอยู่นิ่งต้องพยายามดิ้นรนและแสวงหา เพื่อตอบสนองความต้องการนั้นๆ เมื่อได้รับการตอบสนองแล้วจะกลับสู่สภาวะสมดุลอีกครั้งหนึ่ง และก็จะเกิดความต้องการใหม่ๆ เกิดขึ้นมาทดแทนวนเวียนอยู่ไม่มีที่สิ้นสุด

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) Maslow เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจำนวนมากสามารถอธิบายแนวโน้มของบุคคลในการค้นหาเป้าหมาย ที่จะทำให้ชีวิตของเขาได้รับความต้องการ ความปรารถนา และได้รับสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง Maslow เชื่อว่ามนุษย์เป็น “สัตว์ที่มีความต้องการ”(Wanting animal) เมื่อบุคคลปรารถนาที่จะได้รับความพึงพอใจ และเมื่อบุคคลได้รับความพึงพอใจในสิ่งหนึ่ง และก็จะยังคงเรียกร้องความพึงพอใจสิ่งอื่นๆต่อไป ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะของมนุษย์ Maslow กล่าวว่า ความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนาตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ

ลำดับชั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need-Hierarchy Conception of Human Motivation) Maslow เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปได้เป็นลำดับ ดังนี้

- ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs)
- ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs)
- ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs)
- ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem needs)
- ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs)

ลำดับชั้นความต้องการของ Maslow มีการเรียงลำดับชั้นความต้องการที่อยู่ในขั้นต่ำสุดจะต้องได้รับความพึงพอใจเสียก่อน บุคคลจึงจะสามารถผ่านพ้นไปสู่ความต้องการที่อยู่ในขั้นสูงขึ้น



<http://www.oknation.net>

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่มีอำนาจมากที่สุดและสังเกตเห็นได้ชัดที่สุด จากความต้องการทั้งหมดเป็นความต้องการที่ช่วยการดำรงชีวิต ได้แก่ ความต้องการอาหาร น้ำดื่ม ออกซิเจน การพักผ่อนนอนหลับ ความต้องการทางเพศ ความต้องการความอบอุ่น ตลอดจนความต้องการที่จะถูกระงับอวัยวะรับสัมผัส แรงขับของร่างกายเหล่านี้จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับความอยู่รอดของร่างกายและของอินทรีย์ ความพึงพอใจที่ได้รับ ในขั้นนี้จะกระตุ้นให้เกิดความต้องการในขั้นที่สูงกว่าและถ้าบุคคลใดประสบความล้มเหลวที่จะสนองความต้องการพื้นฐานนี้ก็จะไม่ได้รับการกระตุ้น ให้เกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม ถ้าความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่ได้รับความพึงพอใจ บุคคลก็จะอยู่ภายใต้ความต้องการนั้นตลอดไป ซึ่งทำให้ความต้องการอื่นๆ ไม่ปรากฏหรือกลายเป็นความต้องการระดับรองลงไป เช่น คนที่ อดอยากหิวโหยเป็นเวลานานจะไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งที่มีประโยชน์ต่อโลกได้ บุคคลเช่นนี้จะหมกมุ่นอยู่กับการจัดหาบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้มีอาหารไว้รับประทาน Maslow อธิบายต่อไปว่าบุคคลเหล่านี้จะมีความรู้สึกเป็นสุขอย่างเต็มที่เมื่อมีอาหารเพียงพอสำหรับเขาและจะไม่ต้องกังวลเรื่องอื่นใดอีก ชีวิตของเขาถือว่าได้ว่าเป็นเรื่องของการรับประทาน สิ่งอื่นๆ นอกจากนี้จะไม่มีค่าสำคัญไม่ว่าจะเป็นเสรีภาพ ความรัก ความรู้สึกต่อชุมชน การได้รับการยอมรับ และปรัชญาชีวิต บุคคลเช่นนี้มีชีวิตอยู่เพื่อที่จะรับประทานเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ตัวอย่าง การขาดแคลนอาหารมีผลต่อพฤติกรรม ได้มีการทดลองและการศึกษาชีวิตประวัติเพื่อแสดงว่า ความต้องการทางด้านร่างกายเป็นเรื่องสำคัญที่จะเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์

2. ความต้องการความปลอดภัย(Safety needs) เมื่อความต้องการทางด้านร่างกายได้รับความพึงพอใจแล้วบุคคลก็จะพัฒนาการ ไปสู่ขั้นใหม่ต่อไป ซึ่งขั้นนี้เรียกว่าความต้องการความปลอดภัยหรือความรู้สึกมั่นคง (safety or security) Maslow กล่าวว่าความต้องการความปลอดภัยนี้จะสังเกตได้ง่ายในทารกและในเด็กเล็กๆ เนื่องจากทารกและเด็กเล็กๆ ต้องการความช่วยเหลือและต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น ตัวอย่าง ทารกจะรู้สึกกลัวเมื่อถูกทิ้งให้อยู่ตามลำพังหรือเมื่อเขาได้ยินเสียงดังๆ หรือเห็นแสงสว่างมาก ๆ แต่ประสบการณ์และการเรียนรู้จะทำให้ความรู้สึกกลัวหมดไป ความต้องการความปลอดภัยยังมีอิทธิพลต่อบุคคลแม้ว่าจะผ่านพ้นวัยเด็กไปแล้ว แม้กระทั่งคนชรา บุคคลทั้งหมดนี้จะใฝ่หาความปลอดภัย ศาสนาและปรัชญาที่มนุษย์ยึดถือทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง เพราะทำให้บุคคลได้จัดระบบของตัวเองให้มีเหตุผล และวิถีทางที่ทำให้บุคคลรู้สึกปลอดภัย

Maslow ได้ให้ความคิดต่อไปว่าอาการโรคประสาทในผู้ใหญ่ โดยเฉพาะโรคประสาทชนิดย้ำคิด-ย้ำทำ (obsessive-compulsive neurotic) เป็นลักษณะเด่นชัดของการค้นหาความรู้สึกปลอดภัย ผู้ป่วยโรคประสาทจะแสดงพฤติกรรมว่าเขากำลังประสบเหตุการณ์ที่ร้ายกาจและกำลังมีอันตรายต่างๆ เขาจึงต้องการมีใครสักคนที่ปกป้องคุ้มครองเขาและเป็นบุคคลที่มีความเข้มแข็งซึ่งเขาสามารถจะพึ่งพาอาศัยได้

3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and Loves needs) ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของเป็นความต้องการขั้นที่ 3 ความต้องการนี้จะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการทางด้านร่างกาย และความต้องการความปลอดภัยได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลต้องการได้รับความรักและความเป็นเจ้าของโดยการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวหรือกับผู้อื่น สมาชิกภายในกลุ่มจะเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับบุคคล กล่าวคือ บุคคลจะรู้สึกเจ็บปวดมากเมื่อถูกทอดทิ้ง ไม่มีใครยอมรับ หรือถูกตัดออกจากสังคม ไม่มีเพื่อน โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งเมื่อจำนวนเพื่อนๆ ญาติพี่น้อง สามีหรือภรรยาหรือลูกๆ ได้ลดน้อยลงไป นักเรียนที่เข้าโรงเรียนที่ห่างไกลบ้านจะเกิดความต้องการเป็นเจ้าของอย่างยิ่ง และจะแสวงหาอย่างมากที่จะได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

Maslow คัดค้านกลุ่ม Freud ที่ว่าความรักเป็นผลมาจากการทดแทนสัญชาตญาณทางเพศ (sublimation) สำหรับ Maslow ความรักไม่ใช่สัญลักษณ์ของเรื่องเพศ (sex) เขาอธิบายว่า ความรักที่แท้จริงจะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่ดี ความสัมพันธ์ของความรักระหว่างคน 2 คน จะรวมถึงความรู้สึกนับถือซึ่งกันและกัน การยกย่องและความไว้วางใจแก่กัน นอกจากนี้ Maslow ยังย้ำว่าความต้องการความรักของคนจะเป็นความรักที่เป็นไปในลักษณะทั้งการรู้จักให้ความรักต่อผู้อื่นและรู้จักที่จะรับความรักจากผู้อื่น การได้รับความรักและได้รับการยอมรับจากผู้อื่นเป็นสิ่งที่ทำให้นุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า บุคคลที่ขาดความรักก็จะรู้สึกว่าชีวิตไร้ค่ามีความรู้สึกอ้างว้างและเสียใจ แค้น กล่าวโดยสรุป Maslow มีความเห็นว่าบุคคลต้องการความรักและความรู้สึกเป็นเจ้าของ และการขาดสิ่งนี้มักจะจะเป็นสาเหตุให้เกิดความคับข้องใจและทำให้เกิดปัญหาการปรับตัวไม่ได้ และความยินดีในพฤติกรรมหรือความเจ็บป่วยทางด้านจิตใจในลักษณะต่างๆ

สิ่งที่ควรสังเกตประการหนึ่ง ก็คือมีบุคคลจำนวนมากที่มีความลำบากใจที่จะเปิดเผยตัวเองเมื่อมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดสนิทสนมกับเพศตรงข้ามเนื่องจากกลัวว่าจะถูกปฏิเสธความรู้สึก เช่นนี้ Maslow กล่าวว่าสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ในวัยเด็ก การได้รับความรักหรือการขาดความรักในวัยเด็ก ย่อมมีผลกับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะและการมีทัศนคติในเรื่องของความรัก Maslow เปรียบเทียบว่าความต้องการความรักก็เป็นเช่นเดียวกับรถยนต์ที่สร้างขึ้นมาโดยต้องการก๊าซหรือน้ำมันนั่นเอง (Maslow 1970 p. 170)

4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Self-Esteem needs) เมื่อความต้องการได้รับความรักและการให้ความรักแก่ผู้อื่นเป็นไปอย่างมีเหตุผลและทำให้นุคคล เกิดความพึงพอใจแล้ว พลังผลักดันในขั้นที่ 3 ก็จะลดลงและมีความต้องการในขั้นต่อไปมาแทนที่กล่าวคือมนุษย์ต้องการที่จะได้รับความนับถือยกย่องออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นความต้องการนับถือตนเอง (self-respect) ส่วนลักษณะที่ 2 เป็นความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น (esteem from others)

4.1 ความต้องการนับถือตนเอง (Self-respect) คือ ความต้องการมีอำนาจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความแข็งแรง มีความสามารถในตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น และมีความเป็นอิสระ ทุกคนต้องการที่จะรู้สึกว่าเขามีคุณค่าและมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในงานภารกิจต่างๆ และมีชีวิตที่เด่นดัง

4.2 ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น (Esteem from others) คือ ความต้องการมีเกียรติยศ การได้รับการยกย่อง ได้รับการยอมรับ ได้รับการความสนใจ มีสถานภาพ มีชื่อเสียงเป็นที่กล่าวขาน และเป็นที่ยอมรับยินดี มีความต้องการที่จะได้รับความยกย่องชมเชยในสิ่งที่เขากระทำซึ่งทำให้รู้สึกว่าคุณค่าความสามารถของเขาได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-Actualization needs) ถึงลำดับขั้นสุดท้าย ถ้าความต้องการลำดับขั้นก่อนๆ ได้ทำให้เกิดความพึงพอใจอย่างมีประสิทธิภาพ ความต้องการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงก็จะเกิดขึ้น Maslow อธิบายความต้องการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงว่าเป็นความปรารถนาในทุกสิ่งทุกอย่างซึ่งบุคคลสามารถจะได้รับอย่างเหมาะสมบุคคลที่ประสบผลสำเร็จในขั้นสูงสุดนี้จะใช้พลังอย่างเต็มที่ในสิ่งที่ท้าทายความสามารถและศักยภาพของเขาและมีความปรารถนาที่จะปรับปรุงตนเอง พลังแรงขับของเขาจะกระทำพฤติกรรมตรงกับความสามารถของตน กล่าวโดยสรุปการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงเป็นความต้องการอย่างหนึ่งของบุคคลที่จะบรรลุถึงจุดสูงสุดของศักยภาพ เช่น “นักดนตรีก็ต้องใช้ความสามารถทางด้านดนตรี ศิลปินก็ต้องวาดรูป กวีจะต้องเขียน โคลงกลอน ถ้าบุคคลเหล่านี้ได้บรรลุถึงเป้าหมายที่ตนตั้งไว้ก็เชื่อได้ว่าเขาเหล่านั้นเป็นคนที่รู้จักตนเองอย่างแท้จริง” Maslow (1970 : 46)

ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงจะดำเนินไปอย่างง่ายหรือเป็นไปโดยอัตโนมัติ โดยความเป็นจริงแล้ว Maslow เชื่อว่าคนเรามักจะกลัวตัวเองในสิ่งเหล่านี้ “ด้านที่ดีที่สุดของเรา ความสามารถพิเศษของเรา สิ่งที่ดีงามที่สุดของเรา พลังความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์” Maslow (1962.58)(<http://socialscience.igetweb.com>)

Maslow มีความเชื่อในเรื่องความรู้สึกส่วนตัว ว่ามีความสำคัญยิ่ง เขาเห็นว่าประสบการณ์หรือความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลเป็นข้อมูลที่สำคัญทางจิตศาสตร์ (Psychological science) เขากล่าวว่าเราจะไม่สามารถเข้าใจมนุษย์ได้ ถ้าปราศจากการอ้างอิงถึงโลกส่วนตัวของเขา (Private World) สำหรับจิตศาสตร์แล้ว ประสบการณ์หรือความรู้สึกส่วนตัวมีความสำคัญมากกว่าพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกต ในขณะที่ Maslow ได้แสดงลำดับขั้นของความ ต้องการว่าเป็นเรื่องปกติวิสัยของมนุษย์เขาก็ออมรับว่า ความต้องการเหล่านี้จะมีลักษณะเฉพาะในแต่ละคน จะแสดงออกในวิถีทางที่เป็นเอกลักษณ์ ของตน

ความต้องการตามหลักพุทธศาสนา

ในทางพุทธศาสนา กล่าวถึง ความต้องการของมนุษย์ หรือความอยากซึ่งเรียกว่า กิเลส มีอยู่ 3 อย่าง คือ (พระธรรมปิฎก ป.อ. ปยุตโต, 2538: 67 - 70)

1. กามตัณหา คือ ความอยากในกามคุณทั้ง 5 คือ ความอยากหรือปรารถนาในสิ่งน่ารักใคร่พอใจ ซึ่งอาจเป็น รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส มิใช่หมายถึงความต้องการทางเพศเพียงอย่างเดียวเช่นที่คน

ส่วนใหญ่เข้าใจกัน

2. ภาวตัณหา คือ ความอยากมี อยากเป็น อยากได้
3. วิภวตัณหา คือ ความไม่อยากมี ไม่อยากเป็น ไม่อยากได้

กล่าวไว้ว่า เมื่อเทียบกับหลักธรรมของพุทธศาสนา เปรียบได้กับอิฐารมณ 4 คือ (เสถียร เหลืองอร่าม, 2519 : 21)

1. ลาภ ซึ่งได้แก่ ทรัพย์ ศฤงคาร(สิ่งที่ทำให้เกิดความรัก, ความใคร่) เงินทอง
2. ยศ ได้แก่ ตำแหน่ง เจริญศุข ปราณีญา วิทยฐานะ
3. สรรเสริญ ได้แก่ ความเคารพ นับถือจากผู้อื่น
4. ความสุข ทั้งในร่างกายและจิตใจ

(<http://www.kmutt.ac.th>)

ข้าพเจ้าศึกษาและสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกที่มาจากความต้องการส่วนลึก และความไม่รู้จักพอของบุคคลและมนุษย์บางจำพวกที่มีอยู่อย่างดาษดื่นในสังคมปัจจุบัน ที่แสดงสิ่งเร้าภายในออกมาเป็นการกระทำหรือพฤติกรรม โดยได้รับการกระตุ้นบางอย่างจากสิ่งเร้าภายนอก จนไม่สามารถควบคุมอารมณ์และความต้องการอันเกินพอดีของตนเองเอาไว้ได้ ข้าพเจ้านำสิ่งเหล่านั้นมาแสดงผ่านมุมมองความคิดและกลั่นกรองออกมาให้เห็นเป็นภาพ โดยสร้างสรรค์เป็นงานจิตรกรรมในรูปแบบ และแนวทางของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ความสำคัญของโครงการ

เนื่องด้วยมนุษย์แต่ละคนมีชีวิตอยู่ในความเปลี่ยนแปลงของโลกที่มีตัวเองเป็นจุดศูนย์กลาง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง และมนุษย์แต่ละคนมีประสบการณ์ของตนเองที่ไม่เหมือนใคร เป็นการรับรู้ของตนเอง และสิ่งนี้ก่อให้เกิด “ตน” (Self) หรือ “โครงสร้างของตน” โครงสร้างของตนนั้นเกิดจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และ สิ่งแวดล้อมรวมทั้งเจตคติ และค่านิยมของตนเอง การมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยพัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับ “ตน” ได้ดีขึ้น บิдамารดา มีบทบาทสำคัญยิ่งในการสร้าง โครงสร้างแห่ง “ตน” ของแต่ละบุคคล จากการประเมิน มนุษย์ทุกคน จะต้องมีคุณค่า และ ความต้องการความพึงพอใจในตนเอง ดังนั้น ถ้ามนุษย์ได้รับการตอบสนองตาม ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ อันได้แก่ ความต้องการทางด้านร่างกาย ความต้องการทางด้าน จิตใจ ความต้องการความรัก ความภาคภูมิใจในตนเอง ความรู้จักตน และความสามารถที่จะซึ่งใน คุณค่าของความเป็นคนได้ ถ้าความต้องการพื้นฐานเบื้องต้นได้รับการตอบสนอง พฤติกรรมของ มนุษย์จะพัฒนาในแนวโน้มที่จะตอบสนองความต้องการพื้นฐานขั้นสูงๆต่อไป ธรรมชาติแท้จริง ของมนุษย์นั้นดี ถ้าความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง

ข้าพเจ้าได้นำเรื่องราวต่างๆจากสิ่งที่ข้าพเจ้าศึกษา สังเกต และ ทำความเข้าใจในพฤติกรรม มนุษย์ ข้าพเจ้าเลือกจะนำเสนอเจตคติส่วนตัวต่อพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ในสังคมที่มี ความต้องการที่ไม่เท่ากัน และ แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.3.1 เพื่อแสดงเจตคติส่วนตัวต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน
- 1.3.2 เพื่อศึกษา และ ทำความเข้าใจในพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานที่สร้างให้เกิดแรง บันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 1.3.3 เพื่อสร้างสรรค์ และ แสดงบทบาทในการมีเจตคติส่วนตัวต่อสังคม และ พฤติกรรม ของมนุษย์ในสังคม

1.4 ขอบเขตของโครงการ

- 1.4.1 **เนื้อหา** แสดงเจตคติส่วนตัวต่อพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ ที่มีความแตกต่าง หลากๆเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ โดยแสดงออกด้วยตัวละครที่ถูกสร้างขึ้น
- 1.4.2 **รูปแบบ** แสดงแนวทางการสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงในจินตนาการ ที่มีการดัดแปลงหรือตัดทอนเพื่อให้ผลงานเป็นไปตามต้องการในรูปแบบการ์ตูนแฟนตาซี(Cartoon Fantasy)
- 1.4.3 **เทคนิควิธีการ** แสดงออกด้วยเทคนิควิธีการทางจิตกรรมในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ และ เทคนิคสื่อผสม(Mixed Media) ระหว่าง โฟม ดิน ญี่ปุ่น และ สีอะครีลิคบนไม้กระดาน
- 1.4.4 **จำนวนผลงาน** ผลงานทั้งหมดของโครงการมีทั้งหมดจำนวน 4 ชิ้น
- ขนาด 120 x 150 เซนติเมตร
 - ขนาด 150 x 180 เซนติเมตร
 - ขนาด 190 x 170 เซนติเมตร
 - ขนาด 150 x 190 เซนติเมตร

1.5 แหล่งข้อมูล

- 1.5.1 **ตำรา**
- ขนิษฐา วิเศษสาทร,รศ.2544.จิตวิทยาทั่วไป.กรุงเทพฯ
 - ถักขณา สรีวัฒน์.จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน.กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์, 2549
- 1.5.2 **เว็บไซต์**
- <http://socialscience.igetweb.com>
 - <http://www.kmutt.ac.th>
 - <http://www.oknation.net>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับและแนวความคิดสร้างสรรค์

2.1 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1.1 นีโอ เอ็กเซพชันนิสม์ (Neo Expressionism)

ศิลปะแบบ นีโอ เอ็กเซพชันนิสม์ (Neo Expressionism) มีจุดกำเนิดขึ้นในราวๆ ปลายทศวรรษที่ 1970 และเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในราวต้นทศวรรษที่ 1980 จนกระทั่งถึงกลางทศวรรษที่ 1980 คำว่า Neo Expressionism ถูกนำมาใช้ครั้งแรกอย่างไร ไม่มีเอกสารยืนยันชัดเจน แต่ในปี ค.ศ. 1982 ได้แพร่หลายออกไปในฐานะของคำที่เรียกงานศิลปะแนวใหม่ในเยอรมัน และอิตาลี ต่อมาคำว่า Neo Expressionism ได้กลายเป็นชื่อที่ใช้เรียกร่วมกันของผลงานศิลปินกลุ่ม Trans Avantgade ในอิตาลี และกลุ่ม New Image ในอเมริกา ด้วยมีลักษณะการสร้างสรรค์และการแสดงออกถึงความรู้สึกภายในที่คล้ายคลึงกัน มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงถึงอิทธิพล และแหล่งบันดาลใจที่ไม่แตกต่างกัน

ศิลปะ Neo Expressionism มีปฏิกริยาต่อต้านงานศิลปะ Conceptual Art และศิลปะในกลุ่ม Modernist โดยย้อนกลับไปสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคจิตรกรรมและได้รับแรงบันดาลใจจาก ศิลปะ Modern Art และศิลปะก่อน Modern Art ศิลปินกลุ่มนี้ละทิ้งศิลปะแบบ Minimal Art ที่มีข้อจำกัด และศิลปะ Conceptual Art ที่ขีดจำกัดการแสดงออกทางอารมณ์ พวกเขาได้ใช้การแสดง ความรู้สึกอย่างรุนแรง ใช้ความหมายและสัญลักษณ์ที่ในอดีตเป็นสิ่งต้องห้าม ผ่านอาภักปกริยาของรูปทรงคน และการแสดงออกในเชิงอุปมาอุปไมย

เป็นการยากที่จะระบุถึงลักษณะโดยทั่วไป หรือ เนื้อหาสาระของศิลปะ Neo Expressionism เพราะศิลปะนี้ได้รับจินตภาพจากหลายแหล่ง อาทิเช่น ข่วพาดหัวของหนังสือพิมพ์ ความฝันเพื่อแบบศิลปะ Surrealism ไปถึงเทพนิยายคลาสสิกและนิยายน้ำเน่า ตลอดจนการอ้างอิงถึงศิลปะ Expressionism อันเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมในประวัติศาสตร์ของประเทศเยอรมันนี้

มีการใช้รูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน ผลงานเน้นความเป็น Figurative Art แสดงออกในแบบ Representation และนิยมใช้ลักษณะการพรรณนาเล่าเรื่อง หรือการอุปมาอุปไมย มีการใช้สัญลักษณ์ที่ยากต่อการตีความเพราะเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน

ผลงานสะท้อนถึงสภาวะของจิตใจอันเป็นผลกระทบจากสังคมในโลกยุคใหม่ การต่อต้านรสนิยมของชนชั้นกลาง ความเสื่อมโทรมของวิถีชีวิต และวัฒนธรรมความไม่แน่นอนของชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหวาดวิตกอันเนื่องมาจากสงครามความตึงเครียดจากการเผชิญหน้ากันในรูปแบบสงครามความตึงเครียดจากการเผชิญหน้ากันรูปแบบสงครามเย็น ของสองประเทศมหาอำนาจสหรัฐอเมริกา กับสหภาพโซเวียต ที่ล่อแหลมต่อการเกิดสงครามนิวเคลียร์ ชีวิตที่บริโภคนกระทั่งตัดขาดจากรากเหง้าวัฒนธรรมดั้งเดิม การใช้ชีวิตอย่างฟุ่มเฟือยขาดสติ ศิลปินนำเสนอผ่านเรื่องราวเทพนิยาย ปกรณัม ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ศาสนา อารมณ์แบบ โรแมนติก และกามรมณ์

โดยภาพรวมศิลปะ Neo Expressionism มีการแสดงออกอย่างรุนแรง ด้วยการใช้องค์ประกอบหรือมีสีมืดคล้ำ และรอยฝีแปรงที่หยาบปาดป้ายอย่างอิสระ พื้นผิวที่หยาบ รูปทรงในภาพเขียนขึ้นอย่างง่ายๆ มุมมองหรือองค์ประกอบของภาพที่ดูแปลกประหลาดต่างจากมุมมองในชีวิตประจำวัน มีการลดทอนรูปทรง หรือบางครั้งมีการผสมผสานรูปทรงต่างชนิดต่างประเภทในภาพเดียวกัน กล่าวโดยสรุปไม่มีข้อจำกัดใดๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้

ศิลปินที่มีชื่อเสียงในเยอรมัน เช่น A.R. Penck, Sigmar Polke, George Baselitz, Anselm Kiefer, ในอิตาลี เช่น Sandro Chia, Mimmo Paladino, Enzo Cucchi, Francesco Clemente, ในอเมริกา เช่น Philip Guston, Susan Rothenberg, Julian Schnabel, David Salle เป็นต้น

ศิลปะ Neo Expressionism นับว่าเป็นการกลับมาใหม่อย่างยิ่งใหญ่ของศิลปะที่เต็มไปด้วยอารมณ์ อีกทั้งเป็นการฟื้นคืนกลับมาของงานจิตรกรรมหลังจากความซบเซายาวนานเกือบ 10 ปี จนมีผู้กล่าวว่า งานจิตรกรรมตายไปแล้ว และเป็นการคืนกลับมาบิบทบาทในวงการศิลปะโลกอีก (ครั้งหนึ่งของศิลปินเยอรมันและอิตาลี จิระพัฒน์ พิตรปรีชา.254. โลกศิลปะศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ. Atkins, Robert.1990. Art Speak. New York : Abbeille Press. Honnef, Klaus. 1992. Contemporary Art. Koln : Benedite Tashen.)

2.1.2 ฟรานเชสโก ค्लीเมนเต Francesco Clemente



ฟรานเชสโก ค्लीเมนเต Francesco Clemente เป็นชาวอิตาลีเกิดที่เมือง Naples ค.ศ. 1952 ในปีค.ศ.1970เขาได้ศึกษาที่ Universiti degli studi 'La Zapienza' ในกรุง Rome นับตั้งแต่ค.ศ. 1970เขาได้เปลี่ยนจากการแสดงงาน Drawing มาเป็นงาน Photographs และ Conceptual ตั้งแต่ค.ศ. 1973 เขาได้ย้ายมาทำงานที่ประเทศอินเดีย และในปีค.ศ.1981 Clemente ได้ย้ายมาอยู่ที่ New York กับภรรยา และลูกๆ ในช่วงที่เขาอาศัยอยู่ที่ New York เขาได้ร่วมงานกับ Jean-Michel Basquiat และ Andy Warhol และศิลปินอื่นๆ งานของเขาที่ได้นำมาตีพิมพ์เขาได้เคยร่วมงานกับ John wieners, Allen Ginsberg, Robert Creeley และ Rene Ricard

งานของ Clemente หลายๆชุดที่ได้นำมาจัดแสดงที่ Nationalgalerieที่ Berlinในปีค.ศ.1984-1985 เขามักจะใช้สีในรูปแบบ Pastels และงาน Drawing ได้จัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์ Fur Gegenwarts Kunst ที่ Basel ในปีค.ศ.1987-1989 ในช่วงปี1990เขาได้จัดแสดงผลงานที่ Philadelphia Museum of Art เป็นงานประเภทที่ทำลงในกระดาษวาดภาพธรรมดา และผลงานแบบนี้ยังถูกจัดแสดงมาจนถึงปีค.ศ.1994-1995 ที่ Musee National d' Art Moderneในกรุง Paris และที่ Moderna ในกรุงBologna ในปีค.ศ.1999 ช่วงปีค.ศ.1999-2000 ได้จัดแสดงผลงานที่พิพิธภัณฑ์ Guggenheim ใน New York และปีค.ศ.2000ได้แสดงผลงานที่ประเทศสเปน จนกระทั่งปีค.ศ.2002-2003 ผลงานของเขาได้จัดแสดงที่ Musee Archeologico NaZionale di Napoli

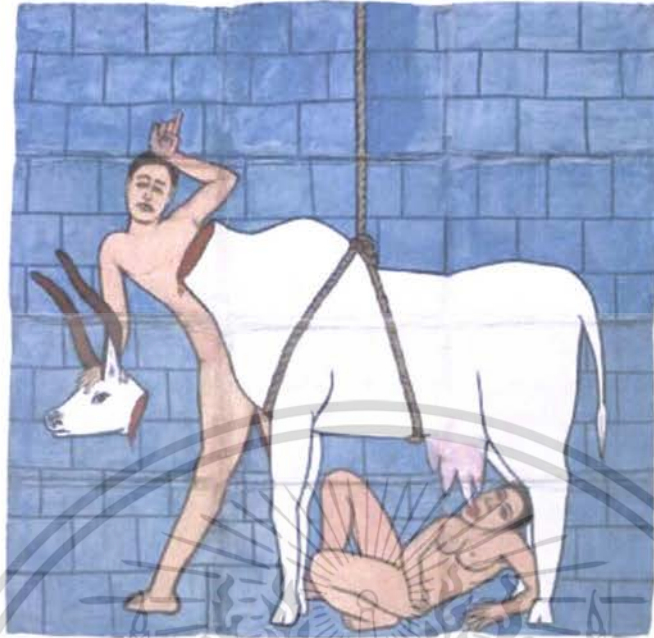
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับในช่วงปี 1970 Clemente ได้หันมาสนใจงานทางด้านจิตรกรรม และได้เข้าร่วมกับกลุ่มศิลปินหนุ่มเชื้อสายอิตาลีเช่น Sandro Chia Enzo Cucchi Mimmo Paladino ซึ่งเป็นการวาดภาพในแนว Figurative หรือการวาดภาพแบบใช้คนเป็นสื่อหลักในการแสดงเนื้อหา Francesco Clemente หันกลับมาวาดรูปเช่นนี้หลังจากที่เสื่อมความนิยมลงไปแล้ว ให้กลับมาเป็นแนวทางหลักในการแสดงออกทางศิลปะของพวกเขาอีกครั้ง โดยมุ่งสื่อสารเรื่องโลกร่วมสมัย แบบ Modernist และการวาดภาพที่นำเอาความหลากหลายของ Civilizations อย่างโรมัน, อินเดีย, โยคะ, ฮินดู, ญี่ปุ่น, อินคา หรือเรื่องตำนานรวมถึงนิทานมาเป็นเนื้อหาบนผ้าใบ เมื่อ 6-7 ปีที่ผ่านมาผลงานของ Clemente ได้ถูกนำมาจัดแสดงที่แกลเลอรี เคียว โกะ ในชอยตันสน ซึ่งเป็นภาพสีชอล์กขาว 10 ชิ้น กับสีน้ำอีก 2-3 ชิ้น ปัจจุบัน Clemente ยังคงมีที่พักอยู่ 3 แห่ง โดยย้ายไปมาระหว่าง New York, Rome และที่เมือง Madras ประเทศอินเดีย

การพิจารณาภาพเขียนของ Clemente

1. ภาพวาดของ Clemente แทบทุกรูปแบบจะมี Subject หลักเป็นรูปคน (โดยมากเขาจะวาดรูปตัวเอง) ซึ่งเรียกว่า Figurative Style
2. Clemente วาดภาพทุกภาพด้วยความทรงจำ ซึ่งทำให้ผลงานของเขามีเอกลักษณ์เด่นชัดในเรื่องเส้นสาย Out line drawing ที่มีอิสรภาพสูง ไม่ต้องติดขัดกับ Model ต้นแบบ
3. มีความเป็นอีโรติกสูงมาก แต่อารมณ์จะฝังซ่อนอยู่ในส่วนลึกของภาพมากกว่าที่จะพุ่งออกมาแบบชัดๆ
4. Clemente มีจะล้อเล่น ชั่วๆ คนดูเสมอด้วยการตั้งใจให้เกิดความขัดแย้งต่าง ๆ นานาในภาพวาดของเขา
5. การให้สีในภาพวาดของเขาเป็นแบบ Straight in อาศัยความแม่นยำและประสบการณ์ในการจัดการ
6. ดวงตาของคนในรูปจะจับจ้องมายังคนดูตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Francesco Clemente

Water and wine 1981

gouache on paper

243 x 248 cm

Art Gallery of New South Wales

การเปลี่ยนแปลงทางด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นการสำรวจถึงการตอบสนองของทฤษฎีสุนทรียภาพ ต่อศิลปะรูปแบบใหม่ และการแสดงออกการปฏิบัติ ซึ่งปรากฏให้เห็นในความสัมพันธ์ของการเมืองช่วงหลัง 9/11(เครื่องบินถล่มตึกเวิร์ลเทรดที่อเมริกา), ยุคโลกาภิวัตน์, ยุคอาณานิคมช่วงหลัง และช่วงการสิ้นสุดลงของความเป็นใหญ่ในฝั่งยุโรปความสัมพันธ์ที่วุ่นวายของศิลปะ และการเมืองนั้น ส่วนมากแล้วจะกระตุ้นนักทฤษฎีศิลปะ ให้แสดงแนวคิดจากวัฒนธรรม และทฤษฎีการเมือง ศิลปะนั้น ไม่ได้เป็นแค่วิธีใช้ในทางทฤษฎี แต่ตรงกันข้าม แนวคิด และทฤษฎีถูกเข้าใจว่า ปรากฏออกมาจากงานศิลปะ เพราะเหตุผลนี้ จึงเป็นการยากที่จะรับรู้ถึงลักษณะพิเศษของของภาษาที่เห็น ได้ด้วยตา และในด้านความสุนทรีย์ การเมืองและยุคอาณานิคมช่วงหลัง ที่เป็นรูปแบบใหม่ ได้มีส่วนเกี่ยวข้องให้มีการตรวจทานและแก้ไข เพื่อการขยายและประเมินค่าของงานด้านทฤษฎีสุนทรียภาพ ดังนั้น การอภิปรายนี้ จึงได้วางเค้าโครงการเปลี่ยนแปลงที่รุดหน้าของสุนทรียศาสตร์

(www.artgallery.nsw.gov.au)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Francesco Clemente

South 1992

2-color, soft ground etching

71.1 x 63.5 cm

“ดั่งนั้นแล้ว มันจึงไม่เกี่ยวกับความเป็นตะวันตกหรือตะวันออก แท้จริงมันคือส่วนหนึ่งของประสบการณ์ภายใต้สภาพแวดล้อมหรือบุคลิกเฉพาะของตัวคนที่คุณได้รับมา ซึ่งคุณต้องอยู่กับมัน และทำมันให้ดีที่สุดเท่าที่คุณจะทำได้ต่างหาก เหตุนี้เองเราจึงหลงไหลในประเพณีของฮินดู เพราะสิ่งที่เราเรียนรู้มันขัดกับความรู้สึกของคนทั่วไป เช่น การวางเฉยที่ดี การเข้าถึงแก่นของการเรียนรู้ที่ดี และยังมีจิตกำเนิดอันบริสุทธิ์ภายในตัวเราเองอีก ยังมีอีกอย่าง สิ่งที่เราทุกคนต้องการมากที่สุด การฟังการบรรยาย(สอน) การสอนที่สนุกจะนำไปสู่การตั้งข้อสงสัย การบรรยายไหนหนึ่งเรียกกันว่าเมื่อเราจึงค่อนข้างจะไม่เห็นด้วย กับการนำเสนอของ โยคะ หรือแม้แต่การฝึกจิต “ไม่ให้โกรธ (ขัดแย้ง)” ตอนได้ยินเรื่องสันติภาพ ฉันงงมาก เพราะว่าสิ่งนั้นไม่มีอยู่จริงหรือ สงครามมีอยู่เสมอ ไม่สงครามกับคนอื่นก็สงครามกับตัวเราเอง ถ้าคุณฉลาดพอ ต่อสู้กับตัวเองดีกว่า”

(www.souljerky.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Francesco Clemente

Air, 2007

Twenty-seven color hand printed woodcut created in the Ukiyo-e tradition with 21 woodblocks

Paper Size: 24 x 18 inches (www.nytimes.com)



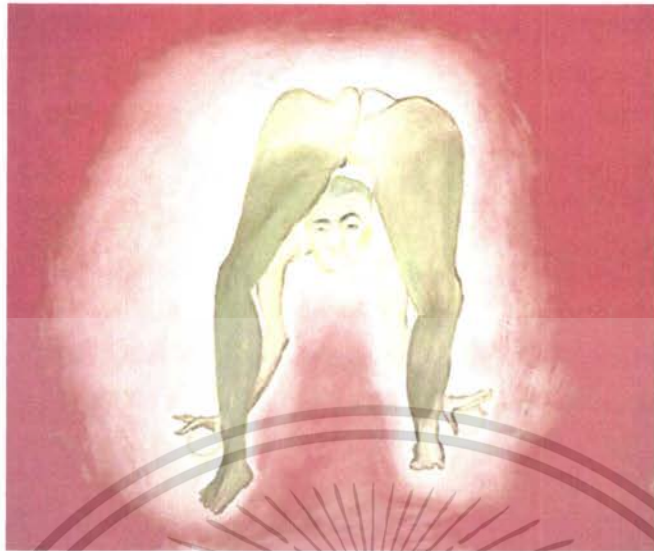
Francesco Clemente

Portrait of Andy Hall and Christine Hall 2004-2005

oil/canvas

67" by 92" (www.maryboonegallery.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Francesco Clemente

Due Porte 1982

Paintings Fresco

381 x 457.2 cm(www.artnet.com)



Francesco Clemente

Rene Ricard 2006

Paintings Oil on linen

152.4 x 76.8 cm(www.artnet.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

83804

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากผลงานของศิลปินในยุค นีโอ เอ็กเพรสชันนิซึม (Neo Expressionism) ทางด้านความเป็น Figurative Art คือใช้คนเป็นสื่อหลักในการแสดงออกของเนื้อหา การเล่าเรื่องที่ใช้สัญลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน การใช้มุมมองหรือการจัดองค์ประกอบที่ดูแปลกประหลาดไปจากชีวิตประจำวัน การลดทอน และการผสมผสานรูปทรงต่างชนิดให้เกิดขึ้นในภาพเดียวกันไม่มีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ โดยที่ศิลปินชาวอิตาลีที่มีชื่อว่า ฟรานเชสโก คลีเมนเต (Francesco Clemente) ซึ่งเป็นศิลปินที่อยู่ในยุคนีโอเอ็กเพรสชันนิซึมนี้ ข้าพเจ้าชื่นชอบเอกลักษณ์ในงานของคลีเมนเต ที่วาดภาพทุกภาพด้วยความทรงจำ ซึ่งทำให้ผลงานของเขามีเอกลักษณ์เด่นชัด ในเรื่องเส้นสาย Out line drawing ที่มีอิสรภาพสูง ไม่ต้องติดยึดกับ Model ต้นแบบ การใช้สี การจัดวางองค์ประกอบที่ดูแปลกประหลาด การจัดทำทางของคนที่คุณคิดเขี้ยว และอารมณ์ความรู้สึกที่ดูซึ้งอ่อนเร้นถูกซ่อนอยู่ในส่วนลึกของภาพซึ่งปรากฏให้เห็นในงานทุกชิ้น

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะในรูปแบบของการ์ตูน

คำว่า การ์ตูน (Cartoon) เป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาลี Cartone แปลว่า กระดาษใหญ่ การ์ตูนกำเนิดในปี 1843 โดย John Leech วาดลงนิตยสาร Punch Magazine หลังจากนั้นเป็นต้นมา การ์ตูนก็เริ่มแยกตัวออกจากภาพเขียน โดยมีการเขียนเป็นเรื่องเป็นราวขึ้นมา เรียกว่า Comics และมีพัฒนาการตามกระแสสังคม การ์ตูนสีโร้ต่างๆในอเมริกาสะท้อนปัญหาสังคมในขณะนั้น และมีเนื้อหาเข้มข้นเป็นที่สุดเมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 ขึ้นจนรัฐบาลถึงกับระงับการ์ตูนพวกนี้ระยะหนึ่ง

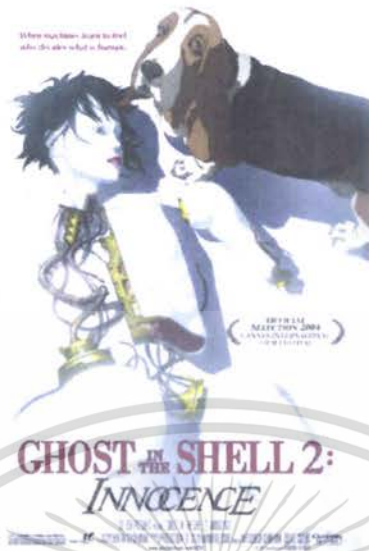
การ์ตูนญี่ปุ่น คำว่า Comics ตรงกับภาษาญี่ปุ่นว่า มังงะ (漫画) มังงะจะพัฒนามาจากการรวมกันระหว่าง อุกิโยเอะ (浮世絵 - ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น) กับการเขียนภาพแบบตะวันตก มีกำเนิดในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 คำว่ามังงะ มีความหมายตรงๆว่า ภาพที่ไม่แน่นอน (Whimsical Pictures) คำนี้ได้รับการกล่าวถึงเป็นครั้งแรกในศตวรรษที่ 19 จากการพิมพ์ โฮคุไซ มังงะ ซึ่งประกอบไปด้วยภาพเขียนต่างๆจากสมุดภาพของศิลปินอุกิโยเอะ ชื่อตั้งนามว่า โฮคุไซ แต่สิ่งที่ใกล้เคียงกับความเป็นมังงะในปัจจุบันมากกว่า ได้แก่ กิงะ (ภาพตลก) ซึ่งวาดในศตวรรษที่ 12 โดยศิลปินหลายท่านซึ่งประกอบด้วยเนื้อเรื่อง และลายเส้นที่เรียบง่าย จึงคล้ายกับมังงะที่เราคุ้นเคยมากกว่า ดังที่กล่าวว่า มังงะ พัฒนามาจากอุกิโยเอะ + การเขียนแบบตะวันตก สาเหตุที่มีการพัฒนาดังนี้ เริ่มมาจากตอนที่สหรัฐอเมริกาได้เริ่มการค้าขายกับญี่ปุ่น ญี่ปุ่นพยายามพัฒนาตนเองให้ทันสมัยทัดเทียมอารยประเทศ ดังนั้น ญี่ปุ่นจึงรับศิลปินตะวันตกเข้ามาสอนการวาดภาพต่าง ๆ เช่น ลายเส้น รูปร่าง และองค์ประกอบสี (สิ่งเหล่านี้ไม่ได้มีการเน้นในงานเขียนแบบอุกิโยเอะ ซึ่งให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญกับความคิด และอารมณ์ความรู้สึกเบื้องหลังภาพมากกว่า) มังงะอย่างในปัจจุบันนั้น 'ได้รับความนิยมห้างสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อรัฐบาลยกเลิกมาตรการคว่ำบาตรสื่อต่างๆ และสำนักพิมพ์หลายแห่งก็เริ่มฟื้นตัว ในศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา มังงะ ก็เข้าใจได้เกี่ยวกับความหมายของคำว่า Comic แต่มังงะนั้นมีความสำคัญกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากกว่าที่ Comic มีความสำคัญกับวัฒนธรรมอเมริกัน ในญี่ปุ่นนั้น มังงะได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปะ และวรรณกรรมสมัยใหม่ ในขณะที่ Comic ไม่ใช่ จากที่กล่าวมานั้น จึงไม่แปลกที่ไทยซึ่งรับวัฒนธรรมจากชาติตะวันตกเข้ามา มากกว่าจึงมองหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือมังงะ ในแง่ที่เป็นสิ่งไร้สาระไม่ได้มองเป็นวรรณกรรมหรือวัฒนธรรมแบบที่ญี่ปุ่นมองแต่ในขณะเดียวกันญี่ปุ่น และอเมริกันมีปัญหาอย่างเดียวกัน นั่นก็คือ ความรุนแรง และการแสดงออกทางเพศในหนังสือญี่ปุ่นยังไม่มีกฎหมายชัดเจนที่จำกัดการวาดมังงะ เพียงแค่มีข้อกำหนดในกฎหมายควบคุมสิ่งพิมพ์ว่า "ห้ามขายสื่อที่ไม่เหมาะสม" ดังนั้นเสรีภาพในการวาดมังงะจึงเปิดกว้าง และมังงะจึงเป็นสื่อที่ศิลปิน เพียงแค่มีข้อกำหนดในกฎหมายควบคุมสิ่งพิมพ์ว่า "ห้ามขายสื่อ ไม่เหมาะสม" ดังนั้นเสรีภาพในการวาดมังงะจึงเปิดกว้าง และมังงะจึงเป็นสื่อที่ศิลปินสามารถวาดให้กับทุกกลุ่มอายุ และวาดได้ทุกหัวข้อ กล่าวถึงการตูนญี่ปุ่นในรูปแบบของหนังสือ หรือ มังงะ มาแล้วคราวนี้จะกล่าวถึงการตูนญี่ปุ่นในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมะบ้าง

อนิเมะ (アニメ) เป็นคำญี่ปุ่นย่อมาจากคำว่า Animation หรือภาพเคลื่อนไหวศัพท์นี้เป็นคำแยก Animation ของฝรั่งออกจาก Animation ของญี่ปุ่นมีประวัติยาวนานมากกว่า Animation ของฝรั่ง หัวใจของอนิเมะ คือ การเล่าเรื่องมิใช่ความสวยงามของภาพและการเคลื่อนไหว ปัจจุบันนี้บริษัทสร้างอนิเมะยังยึดติดกับแนวคิดนี้อยู่ คือ มีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมในตลาดโลกน้อยลง การพัฒนามังงะของญี่ปุ่นถือว่าอยู่ในระดับที่สูงมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น เช่น Shonen Jump ซึ่งเป็นบริษัทมังงะที่ใหญ่ที่สุด มียอดขายสัปดาห์ละ 3 ล้านเล่ม เทียบเท่ากับยอดขายหนังสือการ์ตูนของ Marvel Comics ในสหรัฐฯทั้งเดือน แต่ยอดขายของอนิเมกลับไม่มากเท่าที่ควร ดังเช่น Production I.G. ซึ่งสร้างอนิเมะเรื่อง Ghost in the Shell (ซึ่งพี่น้อง Wachowski ยอมรับว่าเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ The Matrix) รวมทั้งร่วมสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบภาพยนตร์ Kill Bill Vol 1 ของควอนติน ทาแรนติโน มีรายได้ในปี 2004 เพียง 2,080 ล้านบาท (กำไร 184 ล้านบาท) เมื่อเทียบกับ Pixar มีรายได้ในปีเดียวกัน 10,940 ล้านบาท (กำไรกว่า 5,600 ล้านบาท)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(<http://th.wikipedia.org>)

คำว่า มังงะ แปลตรงตัวว่า “ภาพตามอารมณ์” ถูกใช้อย่างกว้างขวางเป็นครั้งแรกหลังจากจิตรกรอุคิโยเอะ ชื่อ โฮคุไซ ตีพิมพ์หนังสือชื่อ โฮคุไซมังงะ ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์บางกลุ่มเห็นว่ามังงะอาจมีประวัติยาวนานกว่านั้น โดยมีหลักฐานคือภาพจิกะ (แปลตรงตัวว่า “ภาพตลก”) ซึ่งเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 12 มีลักษณะหลายประการคล้ายคลึงมังงะในปัจจุบัน อาทิ การเน้นเนื้อเรื่องและการใช้เส้นที่เรียบง่ายแต่สะกดตาย เป็นต้น

มังงะนอกประเทศญี่ปุ่น มังงะหลายเรื่องถูกแปล และจำหน่ายในประเทศหลายๆประเทศ อาทิ เกาหลี จีน สหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส เยอรมนี อิตาลี ฯลฯ กล่าวถึงบางประเทศบ้าง เช่น จีน เขาพัฒนาลายเส้นพู่กันของเขาเอง พัฒนามาจากศิลปะพู่กันจีน ร่วมกับการแสดงอารมณ์แบบตะวันตกเป็นการดูในรูปแบบของเขา ในขณะที่ไทยเรายังหารูปแบบของตัวเองไม่เจอ จะหนักไปทางญี่ปุ่นบ้าง หรือฝรั่งบ้าง เป็นต้น

ในประเทศไทยธุรกิจมังงะเพิ่งจะมาเติบโตเมื่อสิบปีที่แล้ว โดยก่อนปีพ.ศ. 2536-2538 มังงะในไทยส่วนใหญ่ไม่ได้รับลิขสิทธิ์จากญี่ปุ่นและคุณภาพก็ไม่สู้จะดีนัก หลังจากนั้นจึงเริ่มมีบริษัทที่ซื้อลิขสิทธิ์อย่างถูกกฎหมาย และตีพิมพ์มังงะอย่างเป็นท่าเป็นต้น ปัจจุบัน มังงะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงตลาดมีขนาดใหญ่ และมีบริษัทแข่งขันอยู่เป็นจำนวนมาก โดยมีบริษัทที่สำคัญๆ ได้แก่ วิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์คอมิกส์ เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ และบงกช มีหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ซีคิดส์ บูม และเคซีวีคัลส์ซึ่งทั้งหมดตีพิมพ์มังงะแนวโชเน็น เป็นที่น่าสังเกตว่ามังงะในไทยราคาถูกกว่ามังงะในต่างประเทศมากๆ เนื่องจากมังงะในประเทศญี่ปุ่นเขียนจากขวาไปซ้ายเวลาที่มังงะถูกแปลเป็นภาษาอื่น รูปภาพจะถูกกลับให้อ่านได้จากซ้ายไปขวา อย่างไรก็ตาม นักเขียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ์ตูนหลายคนไม่พอใจกับการกดทับภาพ และขอให้สำนักพิมพ์ในต่างประเทศตีพิมพ์มังงะให้อ่านจากขวาไปซ้ายเหมือนต้นฉบับ ในปัจจุบันสำนักพิมพ์ต่างๆตีพิมพ์มังงะให้อ่านจากขวาไปซ้ายมากขึ้น เนื่องจากต้องการแสดงความเคารพต่อศิลปินผนวกกับเสียงเรียกร้องจากนักอ่านมังงะหรือไม่ก็เป็นเพราะไม่ได้รับลิขสิทธิ์อย่างเต็มที่จากสำนักพิมพ์ หมายถึงสำนักพิมพ์อาจไม่ได้รับอนุญาตจากทางบริษัทต้นสังกัดให้กลับด้านการ์ตูนให้เป็นซ้ายไปขวาได้

ในสหรัฐอเมริกาธุรกิจมังงะยังมีขนาดเล็กโดยเฉพาะเมื่อเทียบกับธุรกิจอะนิเมะซึ่งประสบความสำเร็จอย่างสูง บริษัทตีพิมพ์มังงะที่มีชื่อเสียงในอเมริกาบริษัทหนึ่งคือ วิซมี-เดีย (Viz Media) ซึ่งตีพิมพ์มังงะของ โชกากูกัน และชูเอฉะ เช่น อีวานเกเลียน ดราก้อนบอลเทนจิกับเพื่อนต่างดาว ซามูไรพเนจร คนเก่งทะลุโลก เกมกลคนอัจฉริยะ และผลงานของ รุมิโกะ ทากะฮาชิ หลายๆเรื่องอีก บริษัทหนึ่งคือ โตเกียวป๊อป (TOKYOPOP) ซึ่งใช้การพิมพ์มังงะโดยคงวิธีการอ่านแบบญี่ปุ่นไว้เป็นจุดขาย ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างความนิยมแบบญี่ปุ่นไว้เป็นจุดขาย และได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างความนิยมมังงะในอเมริกา โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นหญิง อย่างไรก็ตามก็ยังมีนักวิจารณ์บางกลุ่มกล่าวว่าทางบริษัทเน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณแถบฉายาที่ใช้ยังไม่ค่อยสุภาพ และอ่านแล้วได้ความต่างกับต้นฉบับ ฝรั่งเศสมีตลาดมังงะที่แข็งแกร่ง และมีความหลากหลาย มังงะหลายเรื่องที่ตีพิมพ์ในฝรั่งเศสอยู่ในแนวที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมนอกประเทศญี่ปุ่นนัก เช่น ดราม่าสำหรับผู้ใหญ่ หรือมังงะแนวทดลองต่างๆ นักเขียนการ์ตูนอย่าง จิโระ ซึ่งแทบไม่มีคนรู้จักในประเทศอื่น มีชื่อเสียงอย่างมากในฝรั่งเศส สาเหตุหนึ่งที่มังงะได้รับความนิยมอย่างสูงในฝรั่งเศสคือความที่ฝรั่งเศสมีตลาดการ์ตูนเชื้อชาติฝรั่งเศสอยู่ก่อนแล้ว

สำนักพิมพ์ชวงยตีพิมพ์มังงะเป็นภาษาอังกฤษ และภาษาจีนในสิงคโปร์ และส่งออกหนังสือการ์ตูนภาษาอังกฤษส่วนหนึ่งไปยังออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ ในอินเดีย มังงะเป็นหนึ่งในธุรกิจที่เติบโตเร็วที่สุด ทำให้อินโดนีเซียเป็นตลาดมังงะที่ใหญ่ที่สุดนอกญี่ปุ่น ส่วนนักพิมพ์ในอินโดนีเซียที่มีชื่อเสียง ได้แก่ อีเล็กซ์เดียคอมพิวทีนโด (EJex Media Komputindo), อะโกลไลท์ (Acolyte), และกรามีเดีย (Gramedia) นอกจากนี้มังงะยังเป็นตัวจุดประกายการ์ตูนเชื้อสายอินโดนีเซียอีกด้วย ในออสเตรเลีย มังงะชื่อดังหลายเรื่องถูกจัดจำหน่ายโดยบริษัท (Madman Entertainment) มังงะสามารถพบได้ทั่วไปบนแผงหนังสือประเทศเกาหลี

สตูดิโอจิบลิ หรือในชื่อภาษาอังกฤษ Studio Ghibli Inc. เป็นสตูดิโอภาพยนตร์อะนิเมะของประเทศญี่ปุ่น เคยเป็นส่วนหนึ่งของโทคุมะ โชเท็น ภาพยนตร์อะนิเมะของสตูดิโอนี้ เต็มไปด้วยจินตนาการ เข้าถึงอารมณ์ และได้รับความชื่นชมไปทั่วโลก ชื่อ จิบลิ มาจากเครื่องบินตรวจการณ์ของประเทศอิตาลี ที่ใช้ในทะเลทรายซาฮารา ในยุคสงครามโลกครั้งที่สอง คำนี้มีที่มาจากคำในภาษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

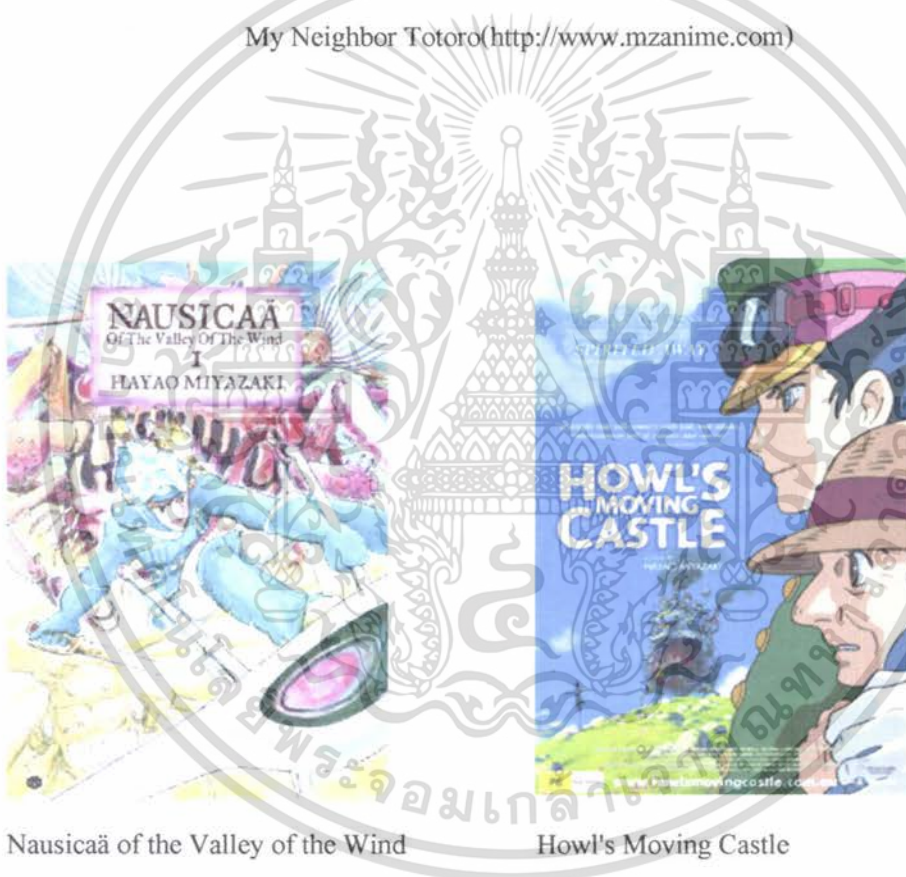
ลิเบียที่แปลว่า “ลมร้อนที่พัดผ่านทะเลทรายซาฮารา” เปรียบได้กับสตูดิโอที่พัดเอากระแสลมลูกใหม่ผ่านมายังอุตสาหกรรมอะนิเมะของญี่ปุ่น

โลโก้ของบริษัทจะมีแคแรคเตอร์ “โตะโตะโระ” จากภาพยนตร์เรื่อง My Neighbor Totoro ประกอบอยู่ด้วย ประวัติ ก่อตั้งในค.ศ.1985 โดยผู้กำกับอย่าง ฮายาโอะ มิยาซากิ ร่วมกับผู้เป็นทั้งเพื่อนร่วมงาน และพี่เลี้ยงอย่าง อิซาโอะ ทาคาฮาตะ และผู้จัดการฝ่ายบริหาร และผู้อำนวยการสร้างที่มีผลงานมายาวนานอย่าง โทชิโอะ ชูซึกิ จุดเริ่มต้นทั้งหมดต้องย้อนไปปี ค.ศ.1983 ภาพยนตร์เรื่อง Nausicaä of the Valley of the Wind ซึ่งได้รับความนิยมจากมังงะที่ตีพิมพ์ต่อเนื่องในนิตยสารอนิเมจ (Animage) ของโทคุมะ โชเท็น หลังจากทดลองเดิมถูกปฏิเสธ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการอำนวยการสร้างโดย ท็อปคราฟต์ (Topcraft) และความสำเร็จของภาพยนตร์กระตุ้นให้เกิดการรวมตัวของกลุ่มจิบลิ โทคุมะเป็นบริษัทแม่ของสตูดิโอจิบลิ และให้ลิขสิทธิ์ภาพยนต์กับดิสนีย์ ในการจัดจำหน่ายทั่วโลกถึง 8 เรื่องด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น Princess Mononoke หรือ Spirited Away ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของมิยาซากิ Howl's Moving Castle นำโครงเรื่องมาจากหนังสือจากนักเขียนชาวอังกฤษ ชื่อ Diana Wynne Jones ซึ่งได้รับการตีพิมพ์ในหลายๆ ประเทศ รวมทั้ง แคนาดา และสหรัฐอเมริกา นักประพันธ์เพลงอย่าง ฮิโตะชิ จะเป็นผู้แต่งเพลงประกอบให้กับภาพยนตร์ในสตูดิโอจิบลิของมิยาซากิ ทุกๆเรื่อง ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและได้รับการชื่นชมมากที่สุดของสตูดิโอ ไม่ได้กำกับโดยมิยาซากิคือ สุสานหิ่งห้อย แต่กำกับโดย อิซาโอะ ทาคาฮาตะ ภาพยนตร์โศกนาฏกรรมของสองชีวิตกำพร้า ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่สองในญี่ปุ่น หลายปีที่ผ่านมา มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างสตูดิโอจิบลิ และนิตยสารอนิเมจ ดังจะได้พบจากบทความในเซ็คชั่นที่ชื่อว่า “Ghibli Notes” อาร์ตเวิร์กจากภาพยนต์ต่างๆ และงานอื่นๆของจิบลิ มักจะ ได้ลงเป็นภาพปกของนิตยสารอยู่เสมอๆ จิบลิมักเป็นที่รู้จักดีในนโยบาย “no-edits” ในสัญญาอนุญาตฉายภาพยนต์ของพวกเขาในต่างประเทศ ดันตอกก็มาจากการอึดเสียงเพิ่มเติมอย่างเสียวๆ หายๆ ในภาพยนตร์เรื่อง Nausicaä of the Valley of the Wind ของมิยาซากิ เมื่อครั้งที่ภาพยนต์เรื่องนี้ได้เข้าฉายในสหรัฐอเมริกา (มันถูกตัดต่อใส่ และความ เป็นอเมริกันเข้าไป) ดังนั้น สัญญาการให้ลิขสิทธิ์ของ Princess Mononoke มิยาซากิจะขีดเส้นใต้ นโยบาย “no-editing” ไปในเอกสารทุกฉบับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



My Neighbor Totoro(<http://www.mzanime.com>)



Nausicaä of the Valley of the Wind

(<http://www.madman.com>)

Howl's Moving Castle

(<http://www.coverbrowser.com>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1 ฮายาโอะ มิยาซากิ Hayao Miyazaki



ฮายาโอะ มิยาซากิ Hayao Miyazaki เกิดวันที่ 5 มกราคม ค.ศ.1941 เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เขาเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน เขาเป็นผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอ Ghibli, Animation studio และผลิตผลงานออกมามากกว่า 30 เรื่อง ในปี ค.ศ.1997 เขามีผลงานชื่อว่า Miramax ในเวลานั้นภาพยนตร์ของเขาได้สร้างความสนุกสนาน และได้รับความพึงพอใจควบคู่กับประสบความสำเร็จทั้งในญี่ปุ่นและทางเอเชียตะวันออก ผลงานของ Miyazaki เป็นภาพยนตร์ฟอร์มใหญ่ที่ผลิตออกมาในปีค.ศ. 2001

ภาพยนตร์ของ Miyazaki ได้รวมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ ธรรมชาติ เทคโนโลยี และความแตกต่างทางจริยธรรม ตัวเอกในละครมักจะมีพลังแข็งแกร่ง เป็นผู้หญิงที่รักความอิสระ หรือเป็นเด็กผู้หญิง ส่วนตัวร้ายในเรื่องจะนำเสนอลักษณะตัวละครที่มีด้านดี และด้านร้าย ภาพยนตร์ของ Miyazaki มักจะประสบความสำเร็จ และสิ่งที่เป็นความสำเร็จคือการได้รับเชิญจากผู้กำกับ Walt Disney อย่างไรก็ตาม Miyazaki ไม่ได้เป็นผู้สร้างแอนิเมชันเพียงคนเดียวที่มีความโดดเด่นในการกำกับหนังแอนิเมชัน เพราะเขามีความสามารถในการสร้างภาพยนตร์ที่มีความสร้างสรรค์ ในปี 2006 นิตยสาร Time ได้Vote ให้กับ Miyazaki ว่าเป็นผู้มีอิทธิพลในรอบ 60 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

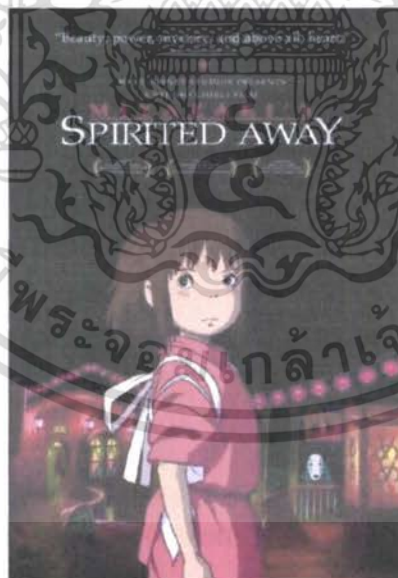


Laputa: Castle in the Sky
(<http://www.moviesville.com>)



Princess Mononoke
(<http://upload.wikimedia.org>)

Spirited Away



ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนเรื่อง Spirited Away เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ดีเรื่องหนึ่ง ความมหัศจรรย์ของการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ตรงที่มันสามารถสื่อสารได้กับคนทุกระดับ ไม่ว่าจะดูเอาสนุก ดูสอนใจ หรือดูเอาเครียด เป็นหนังที่มีเนื้อหาหนัก แต่ดูแล้วสนุก มีความน่ารัก ความซาบซึ้งใจ ประกอบอยู่ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลกของ Spirited Away เป็นเหมือนแบบจำลองของสังคมปัจจุบันที่มีคนทุกประเภทอาศัยปะปนกันอยู่ โลกใบนี้คล้ายๆจะถอดแบบสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันมาอย่างตรงตัว คือคนส่วนใหญ่เต็มไปด้วยความโลภ ทำได้ทุกอย่างเพื่อเงิน ซึ่งในโลกของ Spirited Away แทบทุกตัวละครในเรื่องสามารถสื่อถึงแนวคิดทางปรัชญาได้ทั้งหมด

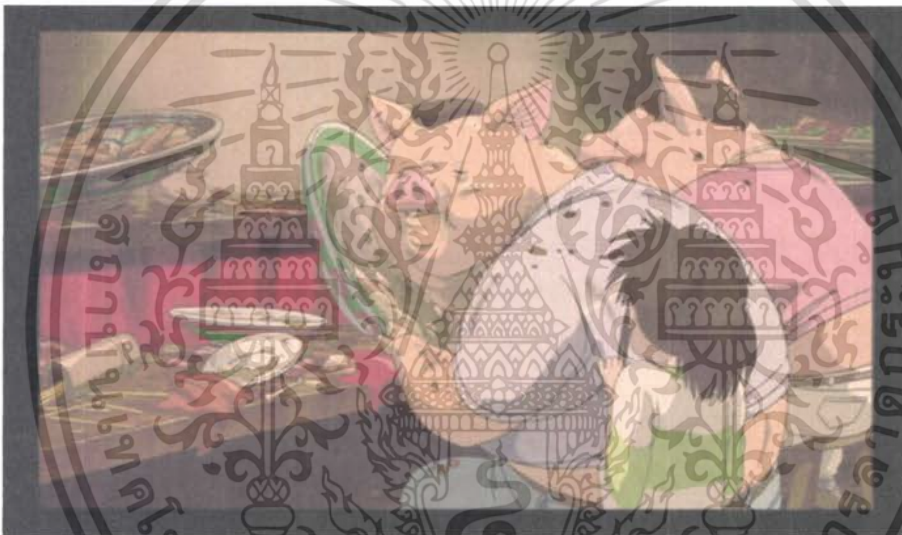
เนื้อเรื่องเกี่ยวพันโยงใยไปถึงความเชื่อเรื่องเทพเจ้า เนื้อเรื่องหลัก และเนื้อเรื่องรองล้วนมุ่งเน้นไปยังหลักความคิดทางปรัชญา ในการดำรงอยู่ และในการก้าวต่อไปในชีวิตของคนสักคนหนึ่ง

สรุปคือเป็นหนังที่เปี่ยมไปด้วยจินตนาการ การออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ ทางด้านรูปแบบที่แปลกประหลาด น่ารัก และน่าเกลียด การจัดวางองค์ประกอบในทุกฉากที่มีความลงตัวและน่าสนใจ บทบาทในเนื้อเรื่องที่มีความเข้มข้นมาก และสามารถสะท้อนสังคมได้อย่างชัดเจน



ความน่าสนใจในการใช้เส้นรอบนอก out line การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า และการใช้สีที่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ ประหลาด น่ารัก และการแทนค่าความคิดทางปรัชญา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การจัดวางองค์ประกอบฉากต่างๆที่ดูน่าสนใจ และบ่งบอกถึงความเข้มข้นของเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 อากิรา โทริยามา Toriyama Akira

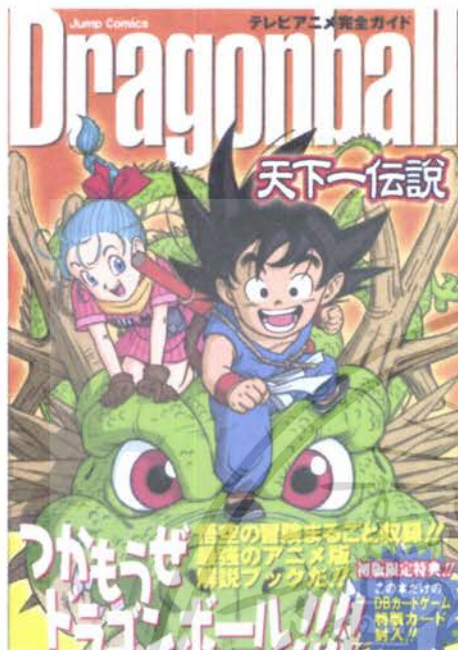


อากิรา โทริยามา (「鳥山明」, Toriyama Akira, – โทะริยะมะ อะกิระ?) (เกิด 5 เมษายน พ.ศ. 2498 เมืองคิโยชู เขต ไอจิ) เป็น นักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น มีชื่อเสียงจากการ์ตูนเรื่อง ดร.สแลมป์กับหนูน้อยอาราเต้ ในปี พ.ศ. 2521 ได้ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ โชเนนจัมป์ และได้เป็นที่รู้จักกันดีจากเรื่อง ดราก้อนบอล ซึ่งตีพิมพ์เป็นเวลา 11 ปี จากปี พ.ศ. 2527 ถึง พ.ศ. 2538 รวมทั้งหมด 42 เล่ม ซึ่งความสำเร็จของดราก้อนบอล ได้มีการนำไปสร้างเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ วีดีโอเกมส์ และสินค้าจำนวนมาก

ผลงานอื่นของโทริยามา อากิรา ได้แก่ ออกแบบตัวละครในเกมอาร์พีจี ที่มีชื่อเสียง ดราก้อนเวสต์ และ โครโนทริกเกอร์ ซึ่งเป็นเกมส์ต่อสู้ โทบอต No.1 ปัจจุบัน อ.โทริยามา กำลังช่วยออกแบบตัวละครในเกมออนไลน์ที่มีชื่อว่า Dragonball Z online โดยอ.โทริยามา ได้ร่วมกับทีมงานบริษัท Bandai

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คราก่อนบอล Dragonball



(<http://th.wikipedia.org>)



(<http://www.boladedragon.com>)

คราก่อนบอล (「ドラゴンボール, Doragon Bōru, ドラゴンボール, ทับศัพท์จาก Dragon Ball) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น ผลงานของอาคิระ โทริยามา ลงพิมพ์ในนิตยสาร โชเนนจัมป์ตั้งแต่ พ.ศ. 2527 - พ.ศ. 2538 และรวมเป็นฉบับรวมเล่มได้ 42 เล่ม ในประเทศไทยเคยลงตีพิมพ์ใน ทาเล็นท์ และซีโร ในช่วงก่อนที่มีลิขสิทธิ์การ์ตูน และหลังจากนั้นได้ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนบูม ภายใต้ลิขสิทธิ์ของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

เนื้อเรื่องของคราก่อนบอลเกี่ยวกับการผจญภัยของ ซุน โกคู ในการรวบรวมคราก่อนบอล ให้ครบ 7 ลูก เพื่อขอพรข้อหนึ่งจากเทพเจ้ามังกร โดยระหว่างการเดินทางโกคูต้องพบกับเพื่อนฝูง และอุปสรรคต่างๆ

ข้าพเจ้าชื่นชอบการ์ตูนคราก่อนบอลตั้งแต่ยังเด็ก เนื่องจากลักษณะลายเส้นของ คราก่อนบอลมีความเป็นเอกลักษณ์ มีความโดดเด่น การออกแบบตัวละครที่มีความน่าสนใจ ความหลากหลาย บุคลิกลักษณะ และจุดเด่นที่แตกต่างกันไปในแต่ละตัว อีกทั้งการสร้างเนื้อเรื่องที่มีจินตนาการ มีความสนุกสนานตื่นเต้นในทุกฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(<http://www.jeux-france.com>)



(<http://cgi.ebay.com.sg>)

ดราagoonบอลถูกสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน การ์ตูนแอนิเมชัน และเกมส์ มีความสนุก และ
น่าสนใจในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(<http://dbnet-fr.com>)

(<http://www.taringa.net>)

การออกแบบลักษณะตัวละครมีความหลากหลาย ความประหลาด ความน่าสนใจในลายเส้น
 รอบนอก การสร้างกล้ามเนื้อที่แสดงความแข็งแรง และมีความเป็นเอกลักษณ์ที่ต่างกันไป
 ในแต่ละตัว ที่แสดงออกอย่างชัดเจนในตัวละครฝั่งดี และตัวละครฝั่งร้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(<http://www.hormiga.org>)



(<http://www.dragonball-z.it>)

บรรยากาศที่แสดงออกถึงจินตนาการในฉากต่างๆ การใช้สีที่สด และการตัดเส้นในรูปแบบของการ์ตูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด สร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเสนอเจตคติส่วนตัวต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันที่ข้าพเจ้าสังเกตพบเห็นมา ว่ามีระดับความต้องการที่ไม่เท่ากัน และต่างก็มีความต้องการที่แตกต่างกันไปในแต่ละคน ทั้งความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย ความปลอดภัย ความรัก ความเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นความต้องการในระดับต้นๆ ไปจนระดับสูงขึ้น ซึ่งสังเกตก็จะพบเห็นได้ในมนุษย์ทุกคน เมื่อได้ศึกษาและทำความเข้าใจในพฤติกรรมการแสดงออกทางความต้องการของมนุษย์ในสังคม ทำให้เกิดการกระตุ้นทางจินตนาการและความคิดในการสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นงานศิลปะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดของข้าพเจ้าชุดนี้ ข้าพเจ้านำเสนอจินตภาพทางความคิด และ จินตนาการจากแรงบันดาลใจ สร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบของงานจิตรกรรม โดยมีบริบท เริ่มต้นมาจากเจตคติทางความคิดต่อสังคม และ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมที่มีความต้องการอัน เกินพอดี ผ่านการแสดงออกทางผลงานศิลปะ ที่ได้รับอิทธิพลทางการสร้างสรรค์มาจากศิลปะ Neo Expressionism , Figurative Art และในแนวการ์ตูนรูปแบบต่างๆ

3.1 การสร้างภาพร่าง

ข้าพเจ้านำข้อมูลมาจากความสนใจที่ได้สังเกต และ ศึกษาจากพฤติกรรมความต้องการที่เกินพอดีของมนุษย์ผสมผสานพร้อมด้วยความคิด และ จินตนาการ สร้างสรรค์ออกมาเป็นภาพร่าง โดยมี ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การเลือกสรรข้อมูลที่สอดคล้องกับแนวความคิด การนำรูปลักษณะของสิ่งของต่างๆ จากสภาวะแวดล้อมในสังคม และ สิ่งต่างๆ มาคลี่คลายรูปทรง และ ตัดทอน โดยเพิ่มจินตนาการเข้าไป สร้างให้เกิดเป็นสัญลักษณ์ เพื่อแทนค่าของความหมาย แรงบันดาลใจ และ การหาข้อมูล
2. การสร้างภาพร่างจากรูปทรงทางจินตนาการที่ได้มาจากการนำมาจัดองค์ประกอบด้วยลักษณะเฉพาะตัว และมีการเพิ่ม แก้ไข เพื่อให้ภาพร่างที่ได้มีความลงตัว และ สมบูรณ์
3. การวิเคราะห์ผลงาน เมื่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสิ้นอาจมีภาพร่างบางชิ้นที่ยังไม่มีความลงตัว ทั้งในเรื่องของทางทัศนธาตุ และ ความสมบูรณ์ในการสื่อความหมายจึงมีการวิเคราะห์ถึงจุดบกพร่อง แล้วทำการแก้ไขปรับปรุง
4. การสร้างสรรค์ผลงานจริง มีการสร้างสรรค์เพิ่มเติมให้เกิดความสมบูรณ์ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก พร้อมด้วยรายละเอียด การสื่อถึงแนวความคิดที่หนักแน่น และ ดี ยิ่งขึ้นกว่าตอนเป็นภาพร่าง แต่ยังคงโครงสร้างโดยรวมให้เป็นเอกเช่นเดียวกับภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4

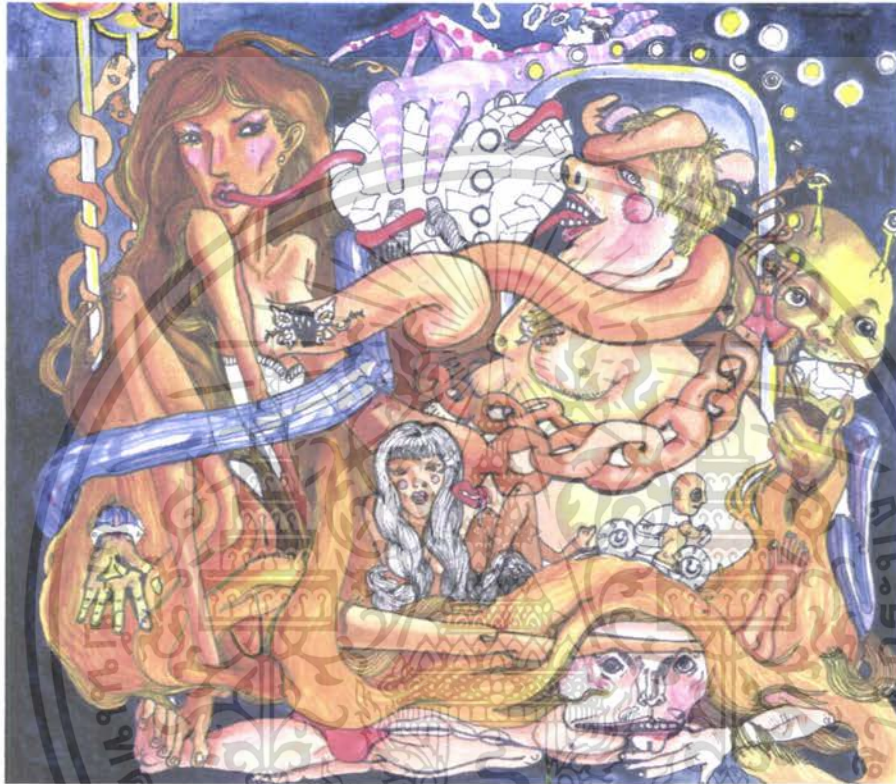
รูปแบบ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้นำพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมรอบๆตัวที่ข้าพเจ้าประสบพบเจอ สะท้อนออกมาด้วยรูปทรงที่ถูกคลี่คลาย และตัดทอนหรือต่อเติมขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับแนวความคิด

ปัญหาการสร้างภาพร่างในชุดที่ 1 เกิดจากเนื้อหาที่จะนำเสนอที่กว้างไป ทำให้เกิดความไม่ชัดเจนในภาพร่าง เนื้อหา และกรรนาเสนอไม่สอดคล้องกัน รวมทั้งรูปทรงที่ถูกสร้างขึ้นไม่สามารถแทนค่าความหมายได้อย่างชัดเจน

ภาพร่างชิ้นที่ 1 ได้ถูกนำมาขยายเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากภาพร่างชิ้นนี้ มีองค์ประกอบที่ดูน่าสนใจ ทิศทางการเคลื่อนไหวในภาพ การสร้างรูปทรง และเนื้อหาความคิด สอดคล้องกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างจีนที่ 4

ภาพร่างในชุดนี้ประกอบด้วย รูปทรงของผู้หญิงที่คู่อำนาจเหนือรูปทรงของผู้ชายเป็นหลัก และรูปทรงในจินตนาการที่ได้รับอิทธิพลมาจากสภาพความเป็นจริงในสังคมบางประเภท รูปทรงที่สร้างขึ้นได้ถูกจัดลักษณะท่าทางให้สอดคล้องกัน แสดงถึงลักษณะพฤติกรรมความต้องการทางกามรมณ์ของผู้ชายที่ต้องตกเป็นทาสของผู้หญิง โดยการแลกกับเงินที่เสียไปเพื่อสนองความต้องการนั้น บรรยากาศในภาพถูกสร้างให้เป็นช่วงเวลากลางคืน โดยมีแสงไฟที่เกิดจากดวงไฟตามสถานบันเทิง

ภาพร่างจีนที่ 1 ได้ถูกนำมาขยายเพื่อสร้างสรรคเป็นผลงานจริง เนื่องจากภาพร่างในชุดนี้มีการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรงหลากหลายได้อย่างลงตัว มีความเคลื่อนไหว และเกิดระยะจากการทับซ้อนของรูปทรงที่ต่างขนาด การสร้างรูปทรง และการจัดทำท่าทางของรูปทรงที่แสดงออกถึงแนวความคิดได้ชัดเจนที่สุดในภาพร่างทั้ง 4 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างจีนที่ 2



ภาพร่างจีนที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4

ภาพร่างในชุดนี้แต่ละชิ้นประกอบด้วยรูปทรงหลัก 2 รูปทรง คือรูปทรงคน กับรูปทรงตุ๊กตา เป็นการแทนค่าความต้องการทางด้านความรัก ตุ๊กตาเป็นวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นของเล่นของเด็ก ซึ่งถูกสร้างเป็นรูปทรงคนหรือสัตว์ เล่น โดยการสัมผัส การกอดแสดงความรัก หรือถูกสมมุติให้มีชีวิต รูปทรงคนในภาพร่างถูกสร้างขึ้นให้มีลักษณะหวงแหนตุ๊กตา แสดงถึงความต้องการทางด้านความรักความอบอุ่นที่ไม่รู้จักพอ เพราะสิ่งที่ได้นั้นไม่สามารถเติมเต็มได้ การใช้สีของรูปทรงคนเป็นโทนสีที่สื่อถึงความไม่มีชีวิตชีวา

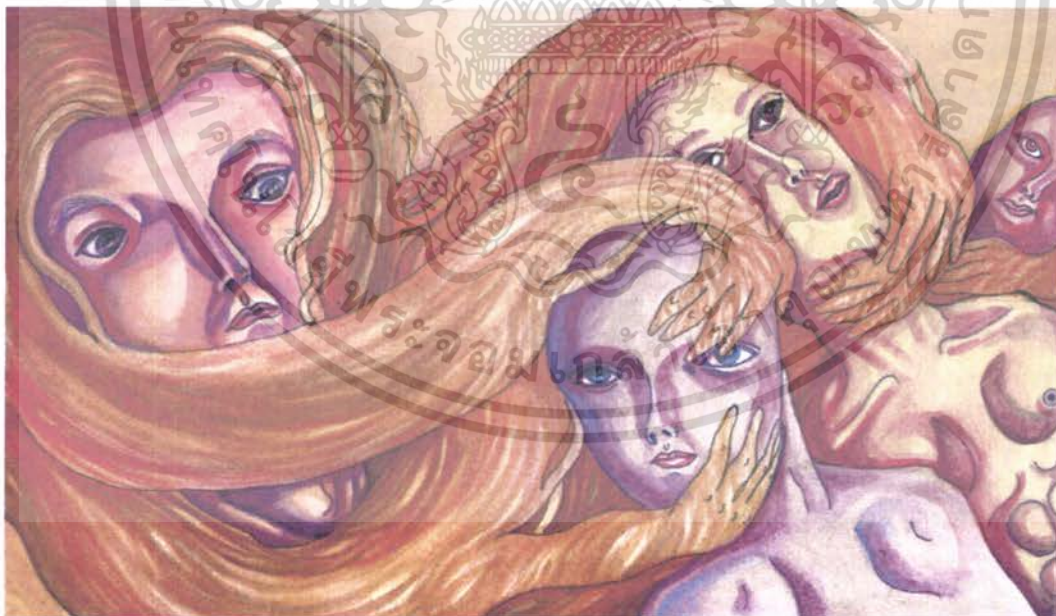
องค์ประกอบของรูปทรงคนในภาพร่างชิ้นที่ 1 เป็นองค์ประกอบที่ดูแปลกตา เกิดจากการที่มีมือหลายมือมีลักษณะจับ กอดตุ๊กตาหลายๆตัวที่มีขนาดแตกต่างกัน ลักษณะที่แสดงออกทางใบหน้าของคนในภาพให้ความรู้สึกหวงแหน และความต้องการในเวลาเดียวกัน โทนสีที่ใช้ในบรรยากาศโดยรวมของงานให้ความรู้สึกพิเศษกว่าภาพร่างชิ้นอื่น ภาพร่างชิ้นที่ 1 จึงได้ถูกนำมาขยายเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง โดยมีการตัดบางส่วนออกไป เพื่อให้องค์ประกอบของภาพ ดู น่าสนใจ และการสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดนี้ประกอบด้วยรูปทรงคนแสดงถึงพฤติกรรมความต้องการ การจัดองค์ประกอบของรูปทรงคนในลักษณะที่สัมพันธ์กัน ในภาพร่างชุดนี้แทนค่าความหมายของคนที่เป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่สามารถจับจองเป็นเจ้าของได้ ความต้องการในตัวคนแสดงถึงความต้องการที่มากจนเกินความเป็นจริง โทนสีของภาพร่างชุดนี้ถูกทำให้อ่อน และซีดลงกว่าภาพร่างชุดอื่น

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ได้ถูกเลือกเพื่อนำมาขยายเป็นผลงานจริง ลักษณะของรูปทรงใบหน้าคนที่ใหญ่ กับรูปทรงคนจำนวนมากที่อยู่ในลักษณะเบียดเสียดที่มีทิศทางเดียวกัน ทำให้เกิดองค์ประกอบที่แปลกประหลาด น่าสนใจ และสะท้อนถึงแนวความคิดได้ชัดเจน การวางโครงสร้างในภาพร่างชิ้นนี้เป็นไปตามความต้องการทั้งการนำเสนอ และรสนิยมส่วนตัว

3.3 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “เจตคติกับสังคม” เป็นงานจิตรกรรมที่ใช้กรรมวิธีในการสร้างสรรค์ด้วยกัน 2 เทคนิค คือ สีอะครีลิคลงบนผ้าใบ และ เทคนิค Mixedmedia เกิดขึ้นเป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ดังมีขั้นตอน และ รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เฟรมไม้
2. ไม้กระดาน
3. ผ้าใบ(canvas)
4. ดินสอสี
5. สีอะครีลิค
6. โฟม
7. ดินญี่ปุ่น
8. กาวลาเท็กซ์
9. กระดาษทราย
10. ทินเนอร์
11. ฟู่กัน
12. ผ้าเช็ดสี
13. สีอะครีลิค ICI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงาน Mixedmedia ในชั้นที่ 1

1. เตรียมเฟรมไม้ซึ่งไม้กระดานขนาด 120 x 150 เซนติเมตร ลงพื้นสีขาว(สีอะคริลิก ICI) จำนวน 1 ชั้นการลงพื้นจะลงด้วยกัน 3 ชั้น โดยทาแบบแนวนอน แนวตั้งสลับกัน
2. เตรียมการทำพื้นหลังและบรรยากาศของงาน โดยลงสีอะคริลิก ไปรวมๆทั้งภาพ แล้วใช้ทินเนอร์ในการสร้าง พื้นผิว(Texture) เพื่อเป็นบรรยากาศของงาน
3. การร่างภาพไปตามแบบภาพร่างที่ถูกเลือกแล้ว เพื่อเป็นเค้าโครง
4. คัด โฟมเป็นรูปทรงตามที่ต้องการ ใช้กระดาษทรายขัดเพื่อลดความหยาบ เพิ่มความละเอียดในตัว Forms ในชั้นที่ 1 แล้วใช้กาว ตาเท็กซ์ เพื่อเป็นตัวเชื่อมระหว่าง โฟม กับพื้นกระดานไม้
5. นำดินญี่ปุ่นมาเคลือบ โฟมอีกชั้นหนึ่ง เพื่อลดความหยาบเพิ่มความละเอียดในกับตัวงาน แล้วใช้กระดาษทรายเบอร์ละเอียดขัด หลังจากนั้นใช้สีขาวทาลองพื้นวัตถุที่ถูกเคลือบด้วยดินญี่ปุ่น เพื่อขั้นตอนในการลงสีต่อไป
6. การลงสี ข้าพเจ้าจะลงสีในน้ำหนักรวมๆก่อน แล้วค่อยเพิ่มน้ำหนักในภาพ โดยการทำให้เสร็จไปในแต่ละที่
7. ขั้นตอนการเก็บรายละเอียด ดูภาพรวมทั้งหมดของชิ้นงาน ทั้งเรื่องของสี น้ำหนักแสงเงา วิเคราะห์ แล้วเพิ่มรายละเอียดต่างๆ ในภาพ เพื่อให้เกิดความสมดุล และ ความลงตัว อันเป็นขั้นตอนสุดท้าย



การสร้างพื้นผิว(Texture)ด้วยทินเนอร์



การสร้างวัตถุที่เกิดจาก โฟมและดินญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



วัตถุที่เกิดขึ้นและแผ่นไม้กระดานถูกเชื่อมด้วย กาวลาเท็กซ์ การใส่รายละเอียดในส่วนต่างๆ

ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 2,3,4

1. เตรียมเฟรมไม้จิงผ้าใบ(Canvas)ขนาด 160 x 180 เซนติเมตร, 170 x 190 เซนติเมตร, 150 x 190 เซนติเมตร
2. การร่างภาพร่างด้วยดินสอสีที่เป็นสีที่ไม่เข้มไปหรืออ่อนจนเกินไป ร่างภาพโดยรวมให้ครบตามที่ต้องการ จัดการภาพร่างให้ลงตัวกับเฟรม
3. การลงสี ข้างซ้ายจะลงสีในน้ำหนักรวมๆก่อน แล้วค่อยเพิ่มน้ำหนักในภาพ โดยการทำให้เสร็จไปในแต่ละที่
4. ขั้นตอนการเก็บรายละเอียด ดูภาพรวมทั้งหมดของชิ้นงาน ทั้งเรื่องของสี น้ำหนักแสงเงา วิเคราะห์ แล้วเพิ่มรายละเอียดต่างๆ ในภาพ เพื่อให้เกิดความสมดุล และ ความลงตัวอันเป็นขั้นตอนสุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “เจตคติกับสังคม” นี้ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการมองพฤติกรรมความต้องการอันเกินพอดีของมนุษย์ในสังคม โดยสร้างสรรค์ออกมาผ่านแนวความคิด และกระบวนการทางศิลปะ นำจินตนาการส่วนตัวแสดงออกโดยสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ในความหมายที่เป็นนัยยะ และวิเคราะห์ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ควบคู่ไปกับเรื่องราว แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การวิเคราะห์ทัศนธาตุ และการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปทรง (Form)



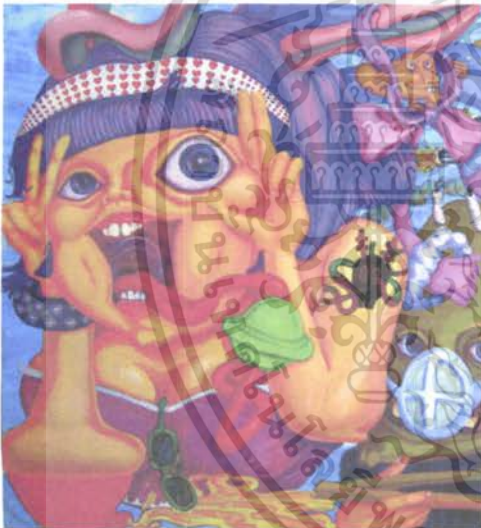
รูปทรงที่เกิดขึ้นในงานนั้นเกิดจากจินตนาการ และการคิดแปลง การตัดทอน การสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่โดยบิดเบือนจากลักษณะความเป็นจริง เพื่อการแสดงออกถึงเนื้อหาและแนวความคิด การแทนค่าความหมาย

รูปทรงชาวต่างชาติที่ถูกบิดเบือนจากความเป็นจริง และ ถูกรัดนั้นบ่งบอกถึงการตกเป็นทาสของ คัณหาราคะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงของคนที่กำลังแสดงท่าทางรูดเสา
เปรียบเทียบกับได้กับหญิงสาวที่ต้องใช้ร่างกาย
ทำงานแลกเงิน ทั้งที่มีความเคลื่อนไหวโยกย้าย
แต่สีหน้าเบื่อโลก สะท้อนถึงความจำเจที่ต้อง
ทำงานเดิมๆแลกกับเงิน ด้วยความจำเริญของ
ชีวิต



รูปทรงของหญิงสาวที่แต่งกายไม่เข้ากับรูปร่าง
และมีการแสดงออกที่ใช้อารมณ์เกินจริง ที่
สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมอันเกินความพอดีที่
ควรจะเป็น



รูปทรงของคนทีบิดเบือน มีมือหลายมือเพื่อ
แสดงอาการหวงห้ามขี้แย่ง และแสดงความ
ต้องการที่ไม่รู้จักพอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปทรงของตุ๊กตาที่ถูกกอดรัด แย่งชิงข้าพเจ้าใช้
ตุ๊กตาแทนความรัก เพราะเป็นของเล่นที่ถูก
สมมุติให้มีชีวิต และแสดงออกถึงความต้องการ
เป็นเจ้าของในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

สี (Color)



สี การใช้สีที่ดูสดใส ไม่ดูหม่นหมอง ใช้สีที่มี
ความหลากหลาย เพื่อให้งานดูสนุก น่าสนใจ
และการกำหนดโทนของสีในแต่ละชิ้นงาน แต่
ละรูปทรงเป็นการแทนค่าความหมายของเนื้อหา
ในตัวงาน



การใช้สีที่ต่างกันในรูปแบบคนให้ดูแบ่งออกเป็น
2 ประเภทเพื่อแสดงความแตกต่าง และบ่งบอก
ถึงเชื้อชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การใช้สีในโทนที่ใกล้เคียงกัน เชื่อมเข้าหากัน เพื่อให้เกิดความกลมกลืน และสร้างน้ำหนักของสีให้แก่รูปทรง



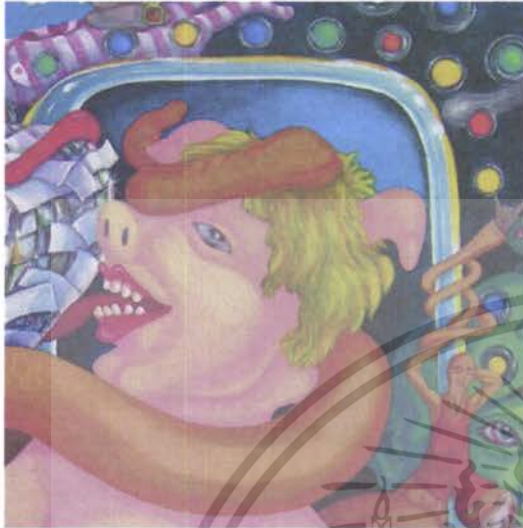
สีสันของดวงไฟในสถานที่ท่องเที่ยวยามค่ำคืน แสดงความหลากหลายของศิลปะ ความอยาก ตั้งเป้าหมาย รูปทรงจุดใหญ่ที่เป็นหัวใจ ช่างเจ้าสร้างรูปทรงที่ทำให้รู้สึกเหมือนเอาธนบัตรมารวมกัน เป็นก้อนกลายเป็นรูปทรงหัวใจ แทนค่าของการที่วัดนี้มีค่ามากกว่าจิตใจ



การใช้สีที่ต่างกันของผิวคน กับ ตุ๊กตา เพื่อแสดงความแตกต่างของคนที่ขาดความรักกับตุ๊กตาที่แทนค่าของสิ่งมีชีวิตที่ให้ความอบอุ่นและทดแทนความรัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้น (Line)



เส้นที่นำมาใช้เพื่อเป็นการสร้างทิศทางและจัดองค์ประกอบ กำหนดขอบเขตของรูปทรง แสดงรายละเอียด การผลักระยะเส้นที่นำมาใช้ส่วนมากจะเป็นเส้นที่มีลักษณะโค้ง เพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวในภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว (Texture)



พื้นผิวข้างหลังของงาน เกิดจากการสร้างลักษณะที่แตกต่างของพื้นหลังกับตัวรูปทรงที่ลงสีแบบเรียบๆ เพื่อเป็นการผลัดกระยะ และเป็นการสร้างบรรยากาศ



การสร้างพื้นผิวเพื่อให้เกิดความแตกต่างของรูปทรงทั้ง 2 ที่อยู่บริเวณใกล้เคียงกัน



บริเวณส่วนที่เป็นผมนั้น ข้าพเจ้าใช้การทับซ้อนกันของเส้นที่มีขนาดใกล้เคียงกัน และ มีความคมชัด สร้างความแตกต่างระหว่าง พื้นผิวเรียบๆ ของรูปทรงคน กับพื้นผิวของเส้นผม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พื้นผิวเส้นขนของรูปทรงตุ๊กตา ใช้เส้นที่ให้ความรู้สึกอ่อนนุ่ม และมีขนาดแตกต่างกัน เพื่อให้รูปทรงดูเป็นวัตถุที่เหมือนจริงมากขึ้น



พื้นผิวนี้เกิดจากการทับซ้อนกันของเนื้อสีที่หนาหลายๆ สี เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับตัววัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ว่าง (Space)



พื้นที่ว่างในงานช่วยเน้นให้รูปทรงดูเด่น ดูชัดขึ้น เป็นการผลัดกระยะให้กับตัวรูปทรง และในพื้นที่ว่างนั้นก็ยิ่งเกิดการผลัดกระยะของมันเอง พื้นที่ว่างสร้างบรรยากาศในงาน ทำให้งานมีจุดพักสายตาไม่ให้งานดูอึดอัดหรือแน่นจนเกินไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนัก (Tone)



น้ำหนักมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพราะช่วยให้งานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น การสร้างน้ำหนักให้กับรูปทรง เพื่อเพิ่มมิติให้กับรูปทรงนั้น ค่าน้ำหนักที่เข้มและอ่อนนั้น ทำให้วัตถุที่ถูกสร้างให้อยู่ใกล้กันถูกผลัดกระยะ และ ทำให้งานมีจุดเด่น มีความหลากหลาย น่าสนใจยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ



ภาพผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความกลมกลืน (Harmony)

ภายในผลงานนั้นได้มีการจัดองค์ประกอบให้เกิดความกลมกลืน เนื่องจากรูปทรง ทิศทางการเคลื่อนไหวและบรรยากาศโดยรวมของสี ซึ่งมีลักษณะสอดคล้อง สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้เกิดความกลมกลืนขึ้นในผลงาน

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในตัวผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการสร้างสรรค์รูปทรงต่างๆ โดยมีที่มาจากจินตนาการผ่านความคิด โดยปรับรูปทรงนั้นๆเพื่อให้เกิดการสะท้อนบุคลิกและพฤติกรรมของตัวละครที่ตรงกับประเด็นที่ต้องการสื่อสารและนำเสนอ สอดแทรกรายละเอียดของเนื้อหาและรูปทรง เพิ่มความน่าสนใจให้แก่ตัวผลงานทำให้เกิดความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการสร้างรายละเอียดของรูปทรง และองค์ประกอบของสี ทักษะที่รวมที่ทำให้ผลงานเกิดความเป็นเอกภาพ และส่งผลให้เกิดสมดุล

สัดส่วน (Proportion)

ข้าพเจ้านำรูปทรงของคนตามจินตนาการสร้างสรรค์และปรับเปลี่ยนลักษณะทางกายวิภาคให้เป็นไปตามแนวความคิด เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อแล้วสร้างรูปทรงหลักและรูปทรงรองมาช่วย ผลลัพธ์ให้ตัวผลงานเกิดสัดส่วนที่ลงตัว

ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นของตัวผลงาน คือ รูปทรงคนที่มีการแสดงออกของสีหน้าและแววตา รวมไปถึงท่าทางที่ทำให้เกิดเป็นบุคลิกที่โดดเด่น สร้างให้เกิดเรื่องราวและเนื้อหาขึ้นภายในผลงานเป็นจุดสำคัญของตัวผลงาน พร้อมด้วยกรวางขนาดและ โทนสี การจัดวางองค์ประกอบ การวางรายละเอียดปลีกย่อย ที่ทำให้จุดเด่นเกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “เจตคติกับสังคม” ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพสังคม และพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม มนุษย์ซึ่งมีรากฐานของความเป็นอิสระ มนุษย์มีพฤติกรรม มีอารมณ์ความรู้สึก ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น และบุคลิกลักษณะส่วนตัว ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปตามสภาพแวดล้อม และความต้องการของมนุษย์แต่ละบุคคล ข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องของการแสดงพฤติกรรมความต้องการอันเกินพอดีของมนุษย์ มนุษย์แต่ละบุคคลต่างก็มีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ทั้งความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย ความปลอดภัย ความรัก ความเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นความต้องการในระดับต่างๆ ไปสู่ระดับที่สูงขึ้น ด้วยแรงบันดาลใจทั้งหมดเหล่านี้ ข้าพเจ้าได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปะ สะท้อนออกมาในรูปแบบของ การ์ตูนแฟนตาซี (Cartoon Fantasy) ตามจินตนาการของข้าพเจ้า ซึ่งได้สร้าง และดัดแปลงรูปทรงขึ้นใหม่เพื่อแทนค่าความหมายในภาษาทางศิลปะ

ผลงานที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นนั้น พูดถึงเจตคติทางความคิดของข้าพเจ้า ที่มีต่อพฤติกรรมความต้องการอันเกินพอดีของมนุษย์จำนวน 4 ชิ้น ซึ่งในแต่ละชิ้นนั้นพูดถึงความต้องการที่แตกต่างกันออกไป โดยข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความคิด จากประสบการณ์ และข้อมูลต่างๆที่ข้าพเจ้าได้ค้นคว้า ประสบพบเจอมา เกิดเป็นผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นตามเจตคติส่วนตัว

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรคผลงานชุดนี้ ปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากขอบเขตของสิ่งที่ข้าพเจ้าพูดถึง และต้องการนำเสนอ ให้ไม่กว้างจนเกินไป เพื่อให้เกิดความชัดเจนที่สุดในภาพร่างแต่ละชุด ซึ่งในแต่ละชุดนั้นพูดถึงความต้องการที่แตกต่างกันออกไป จึงเกิดปัญหาบางประการในการสร้างสรรครูปทรงมาแทนค่าความหมาย ให้สอดคล้องกับแนวความคิดที่ต้องการจะนำเสนอ

ข้อเสนอแนะ ควรกำหนดขอบเขต ทำความเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องการจะพูดถึง ปัญหาการกำหนดแนวความคิด และการกำหนดทิศทางให้ชัดเจน เพื่อป้องกันการเกิดปัญหาในระหว่างขบวนการ และขั้นตอนการทำงาน อีกทั้งควรศึกษาขึ้นคว้าข้อมูลให้ครบถ้วน เพื่อให้เกิดผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสมบูรณ์ที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ขนิษฐา วิเศษสาร,รศ.2544.จิตวิทยาทั่วไป.กรุงเทพฯ: งานตำรา และเอกสารการพิมพ์

คณะกรรศาสตร์อุตสาหกรรม

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา,พศ.2545.โลกศิลปะ ศตวรรษที่ 20.กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์

ลักขณา สรวิวัฒน์.จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2549

<http://socialscience.igetweb.com>

<http://th.wikipedia.org>

<http://www.artgallery.nsw.gov.au>

<http://www.artnet.com>

<http://www.kmutt.ac.th>

<http://www.oknation.net>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 1



ชื่อผลงาน	ATTITUDE OF SOCIAL I
เทคนิค	สื่อผสม Mixedmedia
ขนาด	120 x 150 cm.
ปี พ.ศ	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

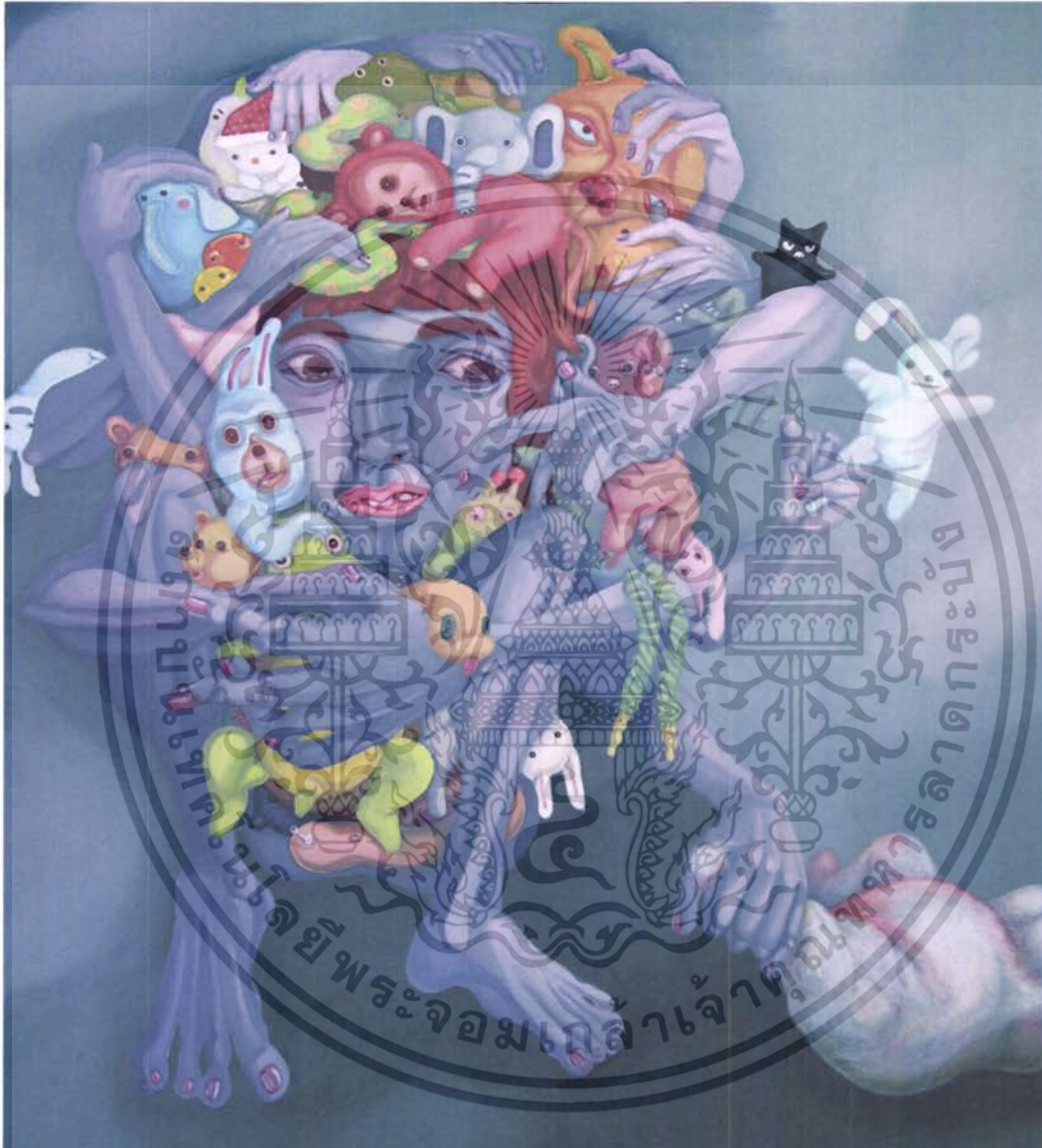
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 2



ชื่อผลงาน	ATTITUDE OF SOCIAL 2
เทคนิค	สีอะครีลิคบนผ้าใบ
ขนาด	150 x 180 cm.
ปี พ.ศ	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

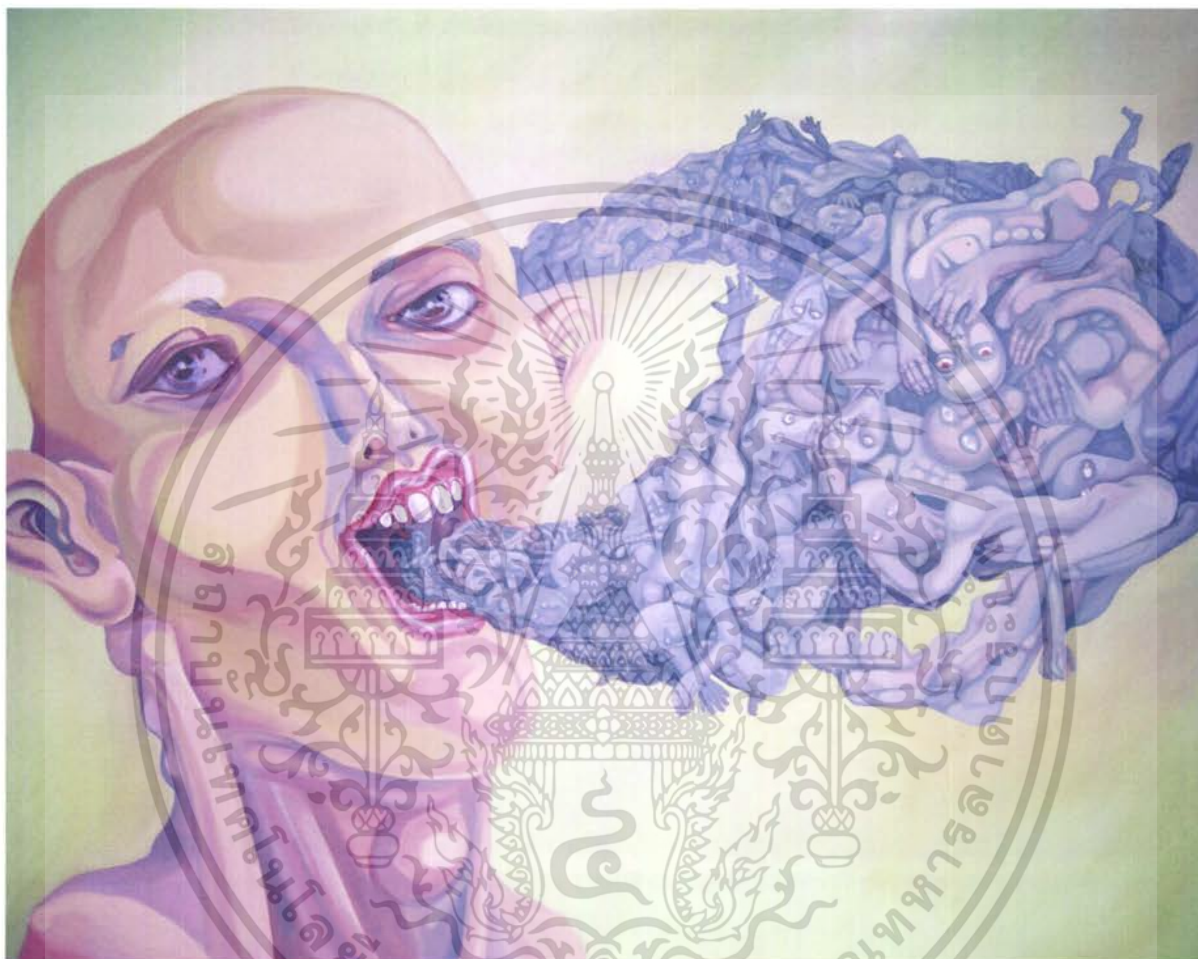
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 3



ชื่อผลงาน	ATTITUDE OF SOCIAL 3
เทคนิค	สีอะครีลิคบนผ้าใบ
ขนาด	190 x 170 cm.
ปี พ.ศ	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 4



ชื่อผลงาน	ATTITUDE OF SOCIAL 4
เทคนิค	สีอะครีลิคบนผ้าใบ
ขนาด	150 x 190 cm.
ปี พ.ศ	2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาววินิตา เศรษฐสุนทร

เกิด 18 มกราคม 2529

ที่อยู่ 424/678 ถ.ราชวิถี แขวงทุ่งพญาไท ข.ราชเทวี กรุงเทพมหานคร 10400

โทร 0869809478

Email nesvita_3@hotmail.com

การศึกษา

- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒปทุมวัน
- ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2549 - ร่วมแสดงผลงาน New Mini Art Exhibition : Hof art Gallery
- 2550 - ร่วมแสดงผลงาน New Paper Art Exhibition
- ร่วมแสดงผลงาน โครงการการแสดงผลประติมากรรมขนาดเล็กครั้งที่ 2 (MiniSculpture2)

เกียรติประวัติ

- เกียรติบัตรนักศึกษาดีเด่นปีการศึกษา 2547 สาขาวิชาการ – ผลการเรียนดีเด่น
- เกียรติบัตรนักศึกษาดีเด่นปีการศึกษา 2549 สาขาวิชาการ – ผลการเรียนดีเด่น
- เกียรติบัตรในโอกาสร่วมเป็นคณะกรรมการ กิจกรรมอันเป็นประโยชน์ต่อสังคม โครงการละคร'ถาปัด ฅ ห่อประหลุม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระหว่างวันที่ 27 พฤศจิกายน – 3 ธันวาคม 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้