

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ค้นหา

DESIRE

นายมารุต รัตนะวลีลิขิต

MR MARUT RATTANAVALIEXHIT

ว. 49

21/4/64

9/49

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน.....78211

วัน,เดือน,ปี.....26 ก.พ. 2551

b.....11888805
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....*abuf*.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....*Prachan*.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)

.....*Wichit*.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ)
.....*Pras*.....กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราขุน)

.....*Wichit*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
.....*Wichit*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

.....*Kanjan*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี)
.....*Pras*.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

.....*Pras*.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ กษาชีวิต)
.....*Pras*.....กรรมการ (อาจารย์วุฒิกร คงคา)

.....*Pras*.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)
.....*Pras*.....กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

.....*Pras*.....กรรมการ
(อาจารย์ศรีนิษฐ์ ศิริจเจริญ)

.....*Pras*.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อติดา จันทร์เพ็ชร)

.....*Pras*.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์วุฒิกร คงคา)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ตัณหา
	DESIRE
ชื่อ	นายมารุต รัตนะวลีลิขิต
	MR. MARUT RATTANAVALLEELIKHIT
รหัสนักศึกษา	46020255
สาขาวิชา	จิตรกรรม
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วุฒิกร กงคา

บทคัดย่อ

ในยุคสมัยใหม่ที่ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาประเทศชาติไปสู่เศรษฐกิจแบบทุนนิยมจนก่อให้เกิดวัฒนธรรมจนก่อให้เกิดการขยายตัวทางอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็วอันส่งผลก่อให้เกิดวัฒนธรรมบริโภค สะสมทัศนคติค่านิยมทางกายภาพ หลงใหลลงมลายในวัตถุ แสวงหาอำนาจ เงินทอง ชื่อเสียงเกียรติยศทะยานอยากไปตามแรงอำนาจแห่งกิเลส ตัณหา อันไม่รู้จักพอ จนเป็นสาเหตุแห่งปัญญารุ่นวายต่างๆ ในสังคมโลกอย่างไม่รู้จบ

ข้าพเจ้าจึงนำแนวคิดนี้มาแสดงออกในรูปแบบของงานศิลปะที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ โดยผ่านกระบวนการทางจิตรกรรม โดยได้สร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ตามความรู้สึก และเป็นลักษณะเฉพาะตัวของข้าพเจ้าเอง โดยได้รับอิทธิพลในด้านของรูปแบบมาจากการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ มาใช้เป็นส่วนในการแสดงออกอย่างเสียดสีสังคมอย่างสนุกสนาน ตามความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีต่อสภาพสังคมที่ข้าพเจ้าได้รับรู้และสัมผัส ข้าพเจ้าได้สร้างและพัฒนางานในชุดนี้ 4 ชิ้น ในกระบวนการทางจิตรกรรมและได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของแนวความคิดและรูปแบบที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อันเป็นผลมาจากการทดลองเพื่อที่จะทำความเข้าใจในเรื่องของเทคนิค และรูปแบบของตัวข้าพเจ้าเอง

หลังการสร้างผลงานศิลปะเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงได้ทำการวิเคราะห์ผลงานที่สำคัญ 2 หลักใหญ่ คือ วิเคราะห์ทัศนธาตุ อาทิ เส้น สี รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว พื้นที่ว่าง และ วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบภาพ เพื่อให้เกิดความชัดเจนทางวิชาการอย่างเป็นระบบ การสร้างผลงานตลอดจนการทำงานของข้าพเจ้าที่มีการแก้ปัญหา พัฒนาผลงานและคลี่คลายผลงานอย่างเป็นขั้นตอน ข้าพเจ้าคาดว่า การสร้างผลงานของข้าพเจ้าจะพัฒนาต่อไปในอนาคต อันเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจในลักษณะเดียวกัน

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอโน้มระลึกถึงพระคุณของบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดพร้อมทั้งอบรมเลี้ยงดูด้วยความรัก และความปรารถนาดี ต่อตัวข้าพเจ้าสถาบันการศึกษาและคณาจารย์ทุกท่านตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบันที่ได้ ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อบรมสั่งสอน ทั้งชี้แนะในสิ่งที่ถูกที่ควรและเป็นประโยชน์ต่อตัวข้าพเจ้า ในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดศิลปนิพนธ์นี้จนสำเร็จด้วยดีทุกประการ

นาย มาร์ต รัตนะวลีลิขิต



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	4
ที่มา	4
อิทธิพลจากงานศิลปะ	6
แนวความคิด	25
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	26
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	28
กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ	39
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	41
การวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ	41
วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	45
บทที่ 5 บทสรุป	47
บรรณานุกรม	48
ภาพผลงานศิลปะ	49
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพอิทธิพลจากผลงานศิลปะ	9
ภาพประกอบภาพร่าง และการพัฒนาภาพร่าง	28
ภาพประกอบวิเคราะห์ทัศนธาตุ	41
ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ และภาพวิเคราะห์โครงสร้าง	45
ภาพผลงานศิลปะ “ DESIRE 1”	50
ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน “ DESIRE 1”	51
ภาพผลงานศิลปะ “ DESIRE 2”	52
ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน “ DESIRE 2”	53
ภาพผลงานศิลปะ “ DESIRE 3”	54
ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน “ DESIRE 3”	55
ภาพผลงานศิลปะ “ DESIRE 4”	56
ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน “ DESIRE 4”	57



บทที่ 1

บทนำ

ด้วยเหตุที่มนุษย์เป็นเผ่าพันธุ์ที่มีวัฒนธรรมทางธรรมชาติปรับปรุงสิ่งต่างๆ ให้ซับซ้อนตามเวลา และสิ่งแวดล้อม จนเป็นผลผลิตที่สมบูรณ์ที่สุด มีสินค้าที่ซับซ้อนจำนวนมากที่สุด (รองจากกบและมิเบียบบางตัว) ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดเดียวที่มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ความเข้าใจ ด้วยความรู้ ด้วยปัญญา และการต่อสู้กับธรรมชาติที่มีการเปลี่ยนแปลงไปมาอยู่ตลอดเวลา ทั้งภูมิอากาศ สภาพแวดล้อม สภาพความเป็นอยู่ มนุษย์จึงจำเป็นต้องโยกย้ายเปลี่ยนแปลงที่อยู่อาศัย ตามสภาพแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงของภูมิอากาศเพื่อการดำรงอยู่

ด้วยเหตุนี้มนุษย์จึงจำเป็นต้องปรับปรุงพัฒนาสิ่งรอบๆตัว มาเอื้ออำนวยประโยชน์ให้กับตนเองมาตั้งแต่โบราณ เช่น การทำที่พักอาศัยเพื่อป้องกันภัย การนำขนสัตว์มาทอหุ้มร่างกายเพื่อสร้างความอบอุ่นให้กับร่างกาย รวมทั้งยังมีการประดิษฐ์อุปกรณ์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น งาน ชาม อุปกรณ์การเกษตร รวมถึงอาวุธที่ใช้ในการล่าสัตว์ จากการที่มนุษย์มีการพัฒนาปรุงแต่งสิ่งรอบๆกายมาเพื่อใช้อำนวยประโยชน์ให้แก่ตนเอง สิ่งของต่างๆ ได้ถูกพัฒนาให้เป็นประโยชน์และสะดวกต่อการใช้สอยยิ่งขึ้น การพัฒนาเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากยุคหนึ่ง ไปสู่อีกยุคหนึ่ง

ในยุคปัจจุบันอันเป็นยุคสมัยของเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ อันเป็นยุคสมัยที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างมาก มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งมีผลกระทบโดยตรงกับการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมเมืองปัจจุบัน จากความต้องการเพียงปัจจัยขั้นพื้นฐานของการดำรงอยู่คือ ปัจจัย 4 อันได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัยและยารักษาโรค สิ่งพื้นฐานเหล่านี้กลับไม่เพียงพอต่อความต้องการในการดำรงชีวิต ทำให้สภาพสังคมเมืองปัจจุบันจึงล้วนเต็มไปด้วยการแข่งขัน แกร่งแค้นดิ้นรน แสวงหาเพื่อความอยู่รอด เอาจริงเอาจัง แข่งขันทางด้านวัตถุเพื่อตอบสนองต่อความต้องการส่วนตนอันไม่เคยพอ อันส่งผลไปยังสภาพสังคมโดยรวมกลายเป็นปัญหาอันวุ่นวายในสังคมโลกปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของโครงการ

สภาพแวดล้อมในสังคมเมืองปัจจุบัน อันมีผลมาจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ก่อให้เกิดวัฒนธรรมบริโภคนิยม (แปลมาจาก Consumer คือ ระบบทุนนิยม) วัฒนธรรมบริโภคนิยมได้ กระตุ้นให้เกิดค่านิยมใหม่ตามมาเป็นค่านิยมที่มนุษย์มีความต้องการอยากเกินความจำเป็นในปัจจุบัน 4 อัน เป็นพื้นฐานที่เพียงพอแก่การดำรงอยู่ ส่งผลให้เกิดความฟุ้งเฟ้อเกินความจำเป็น สนใจยี่ห้อ แบรินด์ ต่างๆตามแฟชั่น แ่่งแย่งแข่งขันเอาเปรียบ เพื่อความสำเร็จในหน้าที่การงานหน้าตาทางสังคม ก้าวร้าวรุนแรงใช้กำลังเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ นิยมวัตถุ บูชาเงิน ให้ค่าแก่ความสะดวกสบาย ยกย่องผู้มีอำนาจและชื่อเสียง ไขว่คว้าทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งต่างๆอันเป็นต้นเหตุความต้องการความอยากของตน ก่อกำเนิดอุปนิสัยต่างๆขึ้นจำนวนมากในสังคมโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องต่อกฎหมาย ศีลธรรม จารีตประเพณีที่มีอยู่ในสังคม เช่น การฉ้อโกง การโฆษณา หลอกลวง ค้ายาเสพติด ค้าประเวณี เป็นต้น ก่อให้เกิดปัญหาหว่านวายต่างๆในสังคม

ข้าพเจ้าจึงนำเรื่องราวต่างๆของสิ่งที่ได้สัมผัสรับรู้ในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นมนุษย์ที่อุดมไปด้วยต้นเหตุความอยาก การแย่งแย่งแข่งขัน หลงใหลในวัตถุก่อเกิดอวิชชา และสิ่งต่างๆอันเป็นบ่อเกิดแห่งทุกข์ไม่สิ้นสุด

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อต้องการแสดงทัศนคติส่วนตัวต่อมุมมองในการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมโลกปัจจุบัน
2. เพื่อล้อเลียนเสียดสีประชดประชันความเป็นมนุษย์ผู้ประเสริฐ
3. เพื่อต้องการแสดงให้เห็นภาพรวมของความเป็นมนุษย์ผู้ยึดติดกับการมีตัวตนและวัตถุ

ขอบเขตของโครงการ

1. แสดงออกถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีความปรารถนาและหลงใหลในอำนาจแห่งวัตถุ โดยแสดงออกถึงเรื่องราวที่เป็นไปในโลกที่ถูกจินตนาการขึ้น
2. ใช้รูปแบบแนวทางการสร้างสรรค์เป็นงานลักษณะเหนือจริง (Surreal) โดยสร้างรูปทรงตามอารมณ์ความรู้สึก และจินตนาการด้วยการแทนค่ารูปทรง (Representation) และใช้การเพิ่มลักษณะของรูปทรง รวมทั้งการตัดทอนให้เกิดรูปทรงใหม่
3. แสดงออกด้วยเทคนิควิธีการทางจิตรกรรม ในรูปแบบ 2 มิติ โดยใช้เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ
4. ผลงานทั้งหมดของโครงการจำนวน 4 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 120 x 220 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 130 x 200 เซนติเมตร
 - 4.4 ขนาด 130 x 200 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ที่มาแห่งความบันดาลใจนั้น เปรียบเสมือนจุดแรกเริ่มที่สำคัญที่มีผลในการกระตุ้นให้เกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน เป็นแรงจูงใจให้เกิดความคิดฝันและจินตนาการ เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดกำลังใจในการทำงาน อันเป็นผลมาสู่ความสำเร็จของผลงานชุดนี้

ที่มา

ข้าพเจ้าเป็นหนึ่งในผู้ที่อยู่อาศัยในสังคมเมืองที่มีวัฒนธรรมที่เน้นความเจริญทางด้านวัตถุ มีห้างสรรพสินค้าใหญ่โตมากมาย มีห้างร้านบริษัท มีสิ่งปลูกสร้างต่างๆหนาแน่น การคมนาคมอันหลากหลายและสะดวกสบาย เทคโนโลยีล้ำหน้าต่างๆ อันแสดงถึงความเป็นสังคมเมือง สื่อต่างๆที่ทันสมัยทั้งอินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ที่คอยให้ข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้ทราบถึงความเปลี่ยนแปลงและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน จึงทำให้ข้าพเจ้าได้รับรู้ถึงสภาพสังคมปัจจุบันอันเป็นสังคมแห่งการแข่งขัน แข่งแย่ง ทะเยอทะยาน ก้าวร้าวรุนแรง และหลงใหลในอำนาจแห่งวัตถุ มีความอยากอันไม่รู้จักพอ ซึ่งอาจเรียกว่า “ การแสวงหาเพื่อพอกพูนที่ว่างเปล่าให้เต็ม “อันเป็นการแสวงหาที่ไม่มีวันสิ้นสุด อันเป็นสาเหตุแห่งทุกข์ตามศาสนาก็คือ ตัณหา (เป็นคำที่ใช้แทนกันได้ “ กิเลส “และ “ สัตถชาติญาณ “)

ตัณหาในพุทธศาสนา จำแนกออกเป็น 3 หมวด ใหญ่ๆคือ

1. กามตัณหา (Desire To Have) คำว่า กาม ตามความเชื่อของพุทธศาสนาหมายถึงสภาวะบาปประการในใจของมนุษย์และสภาวะดังกล่าวนี้มีลักษณะสำคัญ คือ จะแสดงตัวออกในรูปการผลักดันให้เราารู้สึกเชิงบวกต่อสิ่งต่างๆ คำว่า “รู้สึกเชิงบวก” หมายถึงบรรดาความรู้สึกรู้อย่างดีทั้งหลายที่ดึงดูดใจเราให้โน้มเข้าหาสิ่งนั้น กามตัณหาในทัศนะของพุทธศาสนาจึงกินความกว้างและหมายถึงความต้องการของวัตถุ หรือบุคคล หรือ สิ่งของบางประการมาครอบครองเป็นของตน โดยที่ความต้องการนี้อาจเกิดได้กับคนทุกเพศ และทุกวัย และทุกสถานการณ์ วัตถุแห่งความปรารถนาของ กามตัณหาในพุทธศาสนากล่าวว่า ได้แก่ รูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะและสัมผัส อื่นน่าปรารถนาน่ายินดี สิ่งเหล่านี้เมื่อกล่าวโดยสรุปก็คือ วัตถุ สิ่งของหรือบุคคล ตลอดจนจินตนาการเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ ซึ่งนำมาซึ่งความเคลิบเคลิ้ม คิ้มค้ำ หลงใหล น่ายินดี และ นำเพติดเพติด หมกหมุ่น เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ภาวตัณหา (Desire To Be) เป็นตัณหาที่มีความละเอียดประณีตสูงกว่า กามตัณหา (กามตัณหา พุทธศาสนาจัดไว้เป็นประเภทตัณหาที่หยาบที่สุด หยาบในความหมายว่าเป็นความปรารถนาที่แสดงตัวออกอย่างตรงไปตรงมา ไม่มีการยับยั้งหรือแปรรูปให้คลุมเคลือประณีต) เพื่อการแสวงหาในโลกของกามตัณหาถึงจุดอิ่มตัวแล้วความรู้สึกปรารถนาจะเปลี่ยนไป โดยที่ความเปลี่ยนแปลงนี้จะมีลักษณะที่เริ่มละจาก “ความมี “ มาแสวงหา “ ความเป็น “ หรือละจากวัตถุนอกตนมาแสวงหาอะไรบางอย่างที่เป็นนามธรรมในตน เช่น เกียรติยศ ชื่อเสียง การยกย่อง บูชา เป็นต้น

3.วิภวตัณหา (Desire Not To Be) เป็นตัณหาอีกประเภทหนึ่งที่พระพุทธศาสนากล่าวว่า ละเอียด ลึกซึ้งที่สุดในบรรดาตัณหาทั้งสามประเภท วิภวตัณหานี้มักแปลกันว่า “อยากไม่เป็น” (Desire Not To Be) จะเห็นได้ว่า จากกระบวนการแสวงหาเพื่อตัวตนนั้นเริ่มต้นจากการแสวงหาสิ่งภายนอกมาพอกพูนชีวิตที่ว่างเปล่าของคน เมื่อถึงจุดอิ่มตัวในสิ่งภายนอกก็เบนการแสวงหาไปในทิศทางใหม่ ไปหาสถานภาพบางอย่างที่จะทำให้เขากลายเป็น “ใครบางคน” เมื่อสถานภาพที่คนเราอาจเป็นได้จะดำเนินไปถึงจุดหนึ่งแล้วสิ้นสุด (เช่น เป็น ประธานาธิบดี หรือนายกรัฐมนตรี)หมดสิ่งตอบสนอง เมื่อมองไม่เห็นสิ่งสนองตอบความปรารถนา ตัณหาก็จะเริ่มบทบาทอันใหม่ออกมา อันเกิดความรู้สึกแปลกแยกและชักนำให้เกิดการทำลาย “การดำรงอยู่ “ของตัวตน ซึ่งตัณหาในรูปแบบนี้ทางพุทธศาสนาเรียกว่า “วิภวตัณหา”

ภายหลังที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาความหมายของตัณหา ตามหลักพุทธศาสนา ทำให้ข้าพเจ้าได้ เข้าใจถึงสาเหตุที่มาแห่งทุกข์ และอำนาจแห่งตัณหาที่ครอบงำผู้คนดังอวิชชา ก่อให้เกิดปัญหาความวุ่นวายต่างๆ ขึ้นในสังคม

อิทธิพลจากงานศิลปะ

POP ART

วัฒนธรรม Pop culture นี้มันเกิดขึ้นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมาวิถีชีวิตของสังคมอเมริกัน ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากความเป็นสังคมเมืองอุตสาหกรรมที่ขยายตัวทำให้สังคมอเมริกันก้าวเข้าสู่สังคมแบบทุนนิยมอย่างเต็มตัวก็ได้ค่านิยมแบบบริโภคนิยมและวัตถุนิยมก็เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติตามระบบทุนนิยม เกิดการแย่งชิงส่วนแบ่งการตลาดกันอย่างมากมายเกิดป้ายโฆษณาสินค้าขนาดใหญ่ขึ้นทั่วเมืองใหญ่ในสหรัฐอเมริกา

ในเวลาต่อมาได้เกิดสงครามเวียดนามขึ้นทำให้ผู้คนในอเมริกาแบ่งแยกออกเป็น 2 ฝ่ายคือ กลุ่มที่เห็นด้วยกับสงครามครั้งนี้และอีกกลุ่มที่ต่อต้านไม่เห็นด้วยโดยที่สหรัฐเป็นฝ่ายแพ้ในการทำสงครามครั้งนี้ ผลของการทำสงครามครั้งนี้ทำให้เกิดวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจในอเมริกาเกิดขึ้น เศรษฐกิจของสหรัฐ ช่วงนั้นตกต่ำมาก ข้าราชการของแพ่ง เงินเฟ้อ สังคมอเมริกันช่วงนั้น ไม่เคยมีข่าวดีอะไรเลย ผู้คนเต็มไปด้วยความสับสน บิบบิ้น แต่ในขณะที่เดียวกันนี้เองแวดวงบันเทิงในสมัยนั้นคึกคักมากทั้งศิลปินที่เกิดขึ้นมาใหม่ และศิลปินที่เป็นตำนาน กระแสความคลั่งไคล้ศิลปินอย่าง Elvis Presley, The Beatles, Marilyn Monroe และคนอื่นๆอีกมากมายจากบรรยากาศและสภาพของสังคมอเมริกันที่เต็มไปด้วยความตึงเครียดขนาดนี้ มันก็ได้ส่งผลให้งานศิลปะ มีการเปลี่ยนแปลง จากที่ผู้คนนิยมงานในแบบ Abstract ที่ต้องใช้จินตนาการ ความคิด ความฝัน อย่างสูงในการชม งานประเภทนี้ ความนิยมนี้ก็แปรเปลี่ยนไป ผู้คนหันมานิยมงานศิลปะที่มองเห็น สัมผัสได้ในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น กล่าวคือ ผู้คนหันมาสู่ความเป็นจริงกับมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็เหตุการณ์ประจำวันต่างๆ

ด้วยเหตุนี้เองทำให้ศิลปะแบบ POP ART เกิดขึ้นมาสนองความรู้สึกของผู้คนในช่วงเวลานั้น โดยที่ศิลปินแนวนี้จะทำงานออกมาแบบดูง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน โดยที่ศิลปินได้จับเอาสิ่งต่างๆที่อยู่รอบ ตัว ในช่วงเวลานั้นมาใช้ในงาน ศิลปะ ง่ายๆ ก็คือ ศิลปินแนวนี้จะทำการบันทึกภาพบรรยากาศ ของสังคม ในช่วงนั้น ในแง่มุมต่างๆ ไว้ในงานของเขา โดยที่ศิลปินจะเน้นรูปแบบการทำงาน ที่ดูง่าย สัมผัสได้ เข้าถึงผู้คนแทบทุกระดับ หรือเราอาจเรียกศิลปะแบบ Pop Art นี้ได้อีกอย่างหนึ่งว่า New Realismนั่นเอง

Pop Art เป็นศิลปะที่เฉลิมฉลองวัฒนธรรม pop (พ็อพ) (พ็อพสตาร์ คัลเจอร์) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมระดับมหาชน ที่ถูกจัดว่าเป็นวัฒนธรรมหรือศิลปะระดับล่าง โดยมีศิลปะชั้นสูงเป็นขั้วตรงกันข้ามศิลปะชั้นสูง ระหว่างปลายคริสต์ทศวรรษ 1940-1950 แอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) แอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์กลายเป็นศิลปะสมัยใหม่ชั้นสูงเป็นสิ่งที่จำกัดอยู่ในชนชั้นสูงหรือชนชั้นกลางที่มีการศึกษาดีเป็นของจำเพาะสำหรับคนในวงการศิลปะตรงกันข้ามกับวัฒนธรรม Pop Art ที่เป็นวิถีปฏิบัติ และรสนิยมแบบตลาดค้าขายคั้น เป็นวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แห่งการเสฟสินค้าที่ผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรม มีจำนวนมากๆ ทุกชิ้นผลิตออกมาเหมือนกัน คนหนุ่ม
 มากซื้อมาใช้เหมือนกัน ไปหมด เทียบไม่ได้กับงานฝีมืองานสร้างสรรค์ชั้นสูง Pop Art คือแนวศิลปะที่
 เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบกับศิลปะลัทธิแอบสแตรกเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์
 ความรู้สึกการแสดงความเป็นส่วนตัวมีแนวทางเป็นของตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ แต่ Pop Art
 กลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา งานของ Pop
 Art มักจะมีอารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบเสียดสี เย้ยหยันต่อศิลปะและชีวิต

รูปแบบและเนื้อหาของ Pop Art ไปกันได้ดีกับวิถีชีวิตอเมริกันในคริสต์ทศวรรษ 1960 ยุคที่บริโภค
 นิยม สินค้าอุตสาหกรรมและวัฒนธรรม pop กำลังเฟื่องฟูสุดขีด ทุกอย่างกลายเป็นสินค้าสำหรับซื้อขาย
 บ้านเมืองเต็มไปด้วยสื่อโฆษณา สิ่งพิมพ์ ภาพลักษณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจเป็นวัฒนธรรมแบบ
 เสพภาพและ ภาพลักษณ์สำหรับมองดู Pop Art จึงแสดงความเป็นอเมริกันได้อย่างถึงพริกถึงขิง

Pop Art คืองานศิลปะของคนเมือง เป็นวัฒนธรรมเมืองโดยแท้ หากลองเปรียบเทียบ มีแต่ Pop Art
 นี้แหละที่มีวัฒนธรรม pop ในเมืองและสินค้าข้าวของต่างๆ เป็นแรงบันดาลใจ และเป็นครั้งแรกที่ศิลปิน
 สนใจแสดงออกถึงปรัชญาของทุนนิยม บริโภคนิยมอย่างแท้จริงเอจ้ง รูปแบบวิธีคิดและวิธีทำงานของ
 Pop Art ได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปินและกระแสศิลปะในยุคต่อมาเป็นอย่างมาก คงจะเพราะ Pop Art เล่นกับ
 ภาพลักษณ์และมีการนำเอาการ์ตูน สินค้า และสิ่งออกแบบที่คนชอบและคุ้นเคยมาใช้นั่นเอง ทำให้ Pop
 Art เป็นที่ชื่นชอบของคนทั่วไป กลายเป็นที่ "ประชานิยม" จริงๆ ไม่ใช่แค่แนวคิดเกี่ยวกับของฮิตเท่านั้น
 แต่ Pop Art ได้ทำให้มันเป็นของฮิตขึ้นจริงๆ เลขที่เดียว

อิทธิพลจากผลงานของศิลปิน

อิทธิพลจากผลงานของศิลปินที่ชื่อ แอนดี วอร์โฮล (Andy Warhol) ผู้ซึ่งได้รับการเรียกขานว่าเป็น
 ราชาแห่ง pop art หรือศิลปะประชานิยม มีอิทธิพลต่อข้าพเจ้าในด้านเทคนิคและความคิด ความจริงแล้ว
 ศิลปะรูปแบบนี้เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษราว ค.ศ. ๑๙๕๔ โดยกลุ่มเสนอแนวคิดใหม่ของศิลปินหัว
 ก้าวหน้ากลุ่มนี้ โดยกล่าวว่าพวกเขาได้พบบางสิ่งบางอย่างซ่อนอยู่ในวัฒนธรรมพื้นบ้านที่อยู่รอบ ๆ ตัว
 เราเช่นภาพโฆษณาสินค้า ภาพการ์ตูน เครื่องหมายจราจร ฯลฯ แม้สิ่งเหล่านี้จะไม่ได้รับการยอมรับว่า
 เป็นงานศิลปะ แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่ามันเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มีอิทธิพล และมีความสำคัญต่อการ
 ดำรงชีวิต และหากพิจารณาให้ดีก็จะพบความงาม และสาระที่ซ่อนเร้นอยู่อย่างน่าสนใจ

ซิลค์สกรีน (silkscreen) เทคนิคดังกล่าวเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าวอร์โฮลเป็นผู้ริเริ่มขึ้นเป็นคนแรก นับเป็นการนำเทคนิคที่นิยมใช้กับงานพาณิชย์ศิลป์มาประยุกต์ใช้ ในการสร้างงานศิลปะสมัยใหม่ให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากขึ้น และเทคนิคนี้ก็กลายเป็นเอกลักษณ์ของวอร์โฮลไปในที่สุด

ช่วงทศวรรษ ๑๙๖๐ วอร์โฮลเริ่มนำภาพสำหรับบรรจุเครื่องอุปโภคที่อยู่ใกล้ตัว เช่น กระจังรถจักรยานยนต์ ขวดน้ำอัดลม มาสร้างเป็นงานศิลปะ โดยวาดด้วยสีน้ำมันบนผ้าใบ หรือใช้เทคนิคซิลค์สกรีนบนผ้าใบ หรือทั้งสองอย่างผสมกัน Campbell's Soup (ค.ศ. ๑๙๖๒) วาดด้วยสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด ๕๐.๕x ๘๑ เซนติเมตร เป็นภาพกระจังรถจักรยานยนต์ใบใบซ้ายมือขนาดใหญ่เกือบเต็มกรอบผ้าใบในขณะที่ใบขวามือขนาดเล็ก รูปแบบการวาดคล้ายภาพพิมพ์ ใช้เส้นและสีเรียบ ๆ อย่างภาพโฆษณาทั่วไป ต่อมาภาพกระจังรถจักรยานยนต์ได้กลายเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของวอร์โฮล และเป็นภาพที่เขาทำขึ้นอย่างต่อเนื่องหลายแบบ

ผลงานพิมพ์ด้วยเทคนิคซิลค์สกรีนลงบนไม้ที่ทำเป็นกล่องสี่เหลี่ยมเช่นเดียวกับของจริง (ปัจจุบันผลงานทั้งหมดนี้เป็นของนักสะสมเอกชนที่กรุงบรัสเซลส์ เบลเยียม) ผลงานลักษณะนี้ของวอร์โฮล เป็นเสมือนโลกของซูเปอร์มาร์เก็ตซึ่งแม้จะเป็นสิ่งที่พบเห็นอยู่ทั่วไป แต่การนำมาสร้างองค์ประกอบศิลป์ด้วยการเรียงกันเป็นเป็นแถว ๆ และซ้ำ ๆ กันก็เป็นการนำเสนอความคิดใหม่เช่นเดียวกับการนำภาพเหล่านี้มาขยายให้มีขนาดใหญ่ขึ้น หรือย่อให้เล็กลงก็เป็นการนำเสนออย่างง่าย ๆ แต่แฝงนัยให้คิดเช่นเดียวกัน

การที่วอร์โฮลนำภาพเหมือนของสตรีที่มีชื่อเสียงโด่งดังมาสร้างงานศิลปะเป็นอีกแง่มุมหนึ่งในการนำเสนอของศิลปิน Pop Art ซึ่งนับเป็นการบันทึกประวัติของบุคคลร่วมสมัยไว้ในงานศิลปะวอร์โฮลกล่าวถึงความงามของสตรีที่เขานำภาพมาสร้างเป็นงานศิลปะว่า "เมื่อเธองดงามในช่วงเวลาของเธอและดูมีเสน่ห์เมื่อเวลาเปลี่ยนและรสนิยมเปลี่ยนไปเป็นเวลาสิบ ๆ ปี ถ้าเธอยังดูแลตนเองไม่ให้เปลี่ยนแปลง เธอก็ยังคงงดงามอยู่ได้" ผลงานระยะหลังของวอร์โฮลแสดงให้เห็นว่า เขาสนใจปัญหาสังคมและการเมืองมากขึ้น

วอร์โฮลเป็นศิลปินประสบความสำเร็จด้านการทำงานชื่อเสียงและเงินเฟื้องร่วมงานเขาเป็นนักธุรกิจที่ดีและเป็นศิลปินที่มีความสามารถ มีความคิดหลักแหลม ฉับไว ทันเหตุการณ์ วอร์โฮลเป็นศิลปินที่มีความสามารถรอบด้าน ทั้งการออกแบบ งานโฆษณา งานจิตรกรรม ภาพพิมพ์และ ภาพยนตร์นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการเขียนหนังสือด้วย

ตัวอย่างผลงานของ Andy Warhol



Campbell's Soup ค.ศ. ๑๙๖๒ สีน้ำเงินบนผ้าใบ ขนาด ๕๐x๕๑ ซม. ปัจจุบันอยู่ที่ Museum Abteiberg เมือง Monchengladbach ประเทศเยอรมนี



The Two Marilyns ค.ศ. ๑๙๖๒ สีดำ-ขาวบนผ้าใบ ขนาด ๕๕x๖๕ ซม. ปัจจุบันเป็นสมบัติ ของเอกชน ในนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Marilyns ค.ศ. ๑๙๖๔ ชิดกัศกรีนบนผ้าใบ ขนาด ๑๐๑.๖x๑๐๑.๖ ซม.



Mao ค.ศ. ๑๙๗๒ ขนาด ๒๐๘x๑๕๗ ซม. สีอะคริลิก ชิดกัศกรีน และสีน้ำมันบนผ้าใบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Liz ค.ศ. ๑๙๖๕ ชิดก์สกรีนบนผ้าใบ ขนาด ๑๐๖x๑๐๖ ซม. ปัจจุบันเป็นสมบัติ ของเอกชน ในนคร
นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา



Flowers ค.ศ ๑๙๗๐ ขนาด ๕๑.๕x๕๑.๕ ซม. ชิดก์สกรีนลงบนกระดาษ พิมพ์จำนวน ๒๐๐ ชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Judy Garland ค.ศ. ๑๙๕๖ ภาพปะติด (collage) บนกระดาษทอ ขนาด ๕๑.๒x ๓๐.๔ ซม



Brillo, Del Monte and Heinz Cartons ค.ศ. ๑๙๖๔ ซิลค์สกรีนบนแผ่นไม้ ปัจจุบัน เป็นสมบัติของเอกชน
ในกรุงบรัสเซลส์ เบลเยียม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลจากงานศิลปะแบบกราฟิตี้ : GRAFFITI

จากการเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก ทำให้เกิดศิลปะมากมาย โดยเฉพาะศิลปะบนกำแพง หรือ ศิลปะที่สร้างความเดือดร้อนสู่คนทั่วไป ความงามของสีสเปรย์บนกำแพงตัวอักษร และรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะ รูปแบบที่ได้รับ อิทธิพลจากกราฟิตี้ (Graffiti) ผ่านมุมมองของข้าพเจ้า โดยผ่านเรื่องราวของสภาพสังคมเมืองแห่งค้นหา ตามประสบการณ์และความรู้สึกที่ข้าพเจ้าได้สัมผัส

ศัพท์คำว่า Graffiti หมายถึง "ภาพวาดที่เกิดจากการขีดเขียนหรือการขีดขีดไปบนผนัง" เป็นศัพท์ที่มาจากภาษากรีก คือคำว่า graphein ที่แปลว่า "การเขียน" และคำว่า "graffiti" โดยตัวของมันเองเป็นคำพหูพจน์ของคำว่า "graffito" ในภาษาอิตาเลียน

ความเป็นมาในช่วงก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์ได้รู้จักวิธีการขีดเขียนลงบนผนังถ้ำแล้ว มันเป็นการสะท้อนถึงความต้องการของมนุษย์ในการสื่อสารและพิธีกรรม สำหรับ Graffiti ก็เป็นตัวแทนในการแสดงออกเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ในการติดต่อสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่ง และ Graffiti ได้กลายเป็นพลังที่มีความโดดเด่นในชุมชนเมืองในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 "นักเขียน" (เป็นคำเรียกพวกที่ทำงาน Graffiti ว่า writer) ทั้งหลาย จะไม่เรียกงานของพวกเขาว่า Graffiti แต่จะเรียกว่า "งานเขียน". Graffiti เป็นศัพท์เฉพาะทางสังคมที่มีการพัฒนาขึ้นมาตามวัฒนธรรมในยุคทศวรรษที่ 70

ช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 - ถึงต้นทศวรรษที่ 1970 ในมหานครนิวยอร์ก มีปรากฏการณ์อันหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นมาและเป็นที่รู้จักกันในชื่อของการเคลื่อนไหวของ hip hop Graffiti ซึ่งมีความซับซ้อนและมีวิธีการขั้นสูงในการคิดค้นการตีตราในทัศนะของชีวิตเมือง hip hop เป็นคำที่ประกอบด้วย rap, break-dance, และ graffiti เกิดขึ้นมาโดยการแสดงออกของชนกลุ่มน้อยที่เป็นคนยากจน ดังนั้น hip hop จึงเป็นอีกวัฒนธรรมย่อยที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน

ถึงแม้ว่า Graffiti จะเป็นองค์ประกอบที่ใช้เป็นตัวเชื่อมภายในทั้งหมดของ hip hop แต่มันยังสามารถศึกษาในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมได้ด้วยเช่นเดียวกับ rap. Graffiti เกิดขึ้นด้วยพลังของตัวเอง ซึ่งมีแหล่งกำเนิดจากมหานครนิวยอร์กและได้ส่งอิทธิพลต่อเมืองต่างๆ ในสหรัฐอเมริกา Graffiti สามารถถูกมองได้ในรูปแบบของศิลปะของการต่อต้านอำนาจทางกฎหมาย และในเวลาเดียวกัน ก็มีความหมายของการแสดงความรู้สึกและการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมย่อยของตัวเอง

จากการเกิดขึ้นมาของ Graffiti ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 - ต้นทศวรรษที่ 1970 มันได้ก่อกำเนิดขึ้นมาอีกครั้งในช่วงต้นปี 1980 ในตอนที่เราเห็นในภาพยนตร์เรื่อง Beat Streets, Wildstyle, Style Wars และนอกจากนี้ยังได้สร้างความน่าสนใจในรูปแบบของงานศิลปะประเภทหนึ่ง

ในหนังสือเรื่อง Subway Art และ Spraycan Art ซึ่งในลอนดอนถือว่าเป็นที่แรกที่ได้มีการรับเอาและดัดแปลงรูปแบบของนิวยอร์กมาผสมผสานกับรูปแบบของตัวเอง

การกำเนิดของ Graffiti ในนิวยอร์ก

ในนิวยอร์ก Graffiti เกิดขึ้นในช่วงปลายของยุค 1960 เมื่อตอนที่ Julio ได้เริ่มเขียนนามแฝงของเขา (Tag) นั่นคือ Julio 204 และ Demitrios (หนุ่มชาวกรีก) ใช้ชื่อว่า Taki183 ซึ่งพบเห็นอยู่ทั่วไปในนครนิวยอร์ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรถไฟใต้ดิน ในปีนี้ Taki183 ได้เกิดขึ้น เป็นช่วงเวลาที่นำอิทธิพลใจที่หนุ่มสาวนับร้อย ต่างพยายามมองหาการแสดงความรู้สึกของพวกเขาผ่านระบบของรถไฟใต้ดิน ซึ่งระบบนี้ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวในภายหลัง และเกิดคำว่า hip hop Graffiti ขึ้นมา

ประวัติศาสตร์ของ Graffiti ได้เกิดขึ้นในช่วงนี้และได้แพร่หลายไปในสื่อรูปแบบต่างๆ แต่อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของมัน ได้กลายเป็นวัฒนธรรมซึ่งได้รับความนิยมขึ้นมาใน The New York City Subway (ระบบของรถไฟใต้ดิน) และได้รับการมองว่าเป็นเครือข่ายของระบบ Graffiti สำหรับ Graffiti มันกลายเป็นสัญลักษณ์ของนักเขียน(writer)ที่ใช้แสดงผลงานของเขาสู่สายตาสาธารณชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเขียนคนอื่น เพราะด้วยวิธีการดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา

บรรดานักเขียนทั้งหลายจะเลือกเส้นทางรถไฟที่เขาพอใจ มันขึ้นอยู่กับพื้นผิวของรถไฟ และเส้นทางเดินรถ นักเขียนที่ยิ่งใหญ่ของเมืองมักจะมองหา Twos'n five ซึ่งเป็นหมายเลขของเส้นทางเดินรถไฟที่เขาจะใช้สร้างสรรค์งาน ซึ่งนั่นก็คือพื้นผิวไบหรือพื้นที่การทำงานของพวกเขา

Graffiti ยังสามารถทำบนกำแพง หรือตึกก็ได้ แต่วอลล์ไฟใต้ดินเป็นสิ่งที่ได้เปรียบมากกว่า ทั้งนี้เพราะมันพางานของพวกเขาไปได้ไกลๆ ทำให้ผู้คนทั้งหลายสามารถมองเห็น ได้มากกว่า และมันเป็นการบ่งบอกถึงศักยภาพที่ยิ่งใหญ่ของผู้ชมและการเชื่อมต่อทางจิตใจของเด็ก ๆ ที่มีต่อเมืองต่างๆ

รูปแบบ (Form)

มีรูปแบบของ Graffiti อยู่ 7 รูปแบบ ซึ่งรูปแบบต่างๆขึ้นอยู่กับความซับซ้อน สถานที่กำเนิดของงาน และขนาดของงาน แต่ละรูปแบบสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. **Tags** เป็นชื่อที่หมายถึงชื่อเล่นของนักเขียน, นามแฝง ซึ่งเป็นรูปแบบที่ธรรมดาที่สุดของ Graffiti ชื่อของนักเขียนจะมีอยู่มากเท่าที่ความต้องการในการจดจำชื่อของเขาจะเป็นไปได้ Tag เปรียบเสมือนลายนิ้วมือ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการแยกแยะและสิ่งที่ชี้ชัดถึงตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

2. **Throw-ups** เป็นพัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของ Tag โดยปกติจะเป็นการพ่นสเปรย์อย่างรวดเร็วโดยพ่นสเปรย์กระป๋องลงบนตัวถังรถไฟ นิยมใช้รูปแบบของตัวอักษรที่เรียกว่า Bubble Letter ในการเขียนชื่อออกมาด้วยตัวอักษรเพียง 2-3 ตัว และมักจะใช้สีเพียง 2 สี สีหนึ่งสำหรับเส้น out line และอีกสีหนึ่งสำหรับการระบายลงไปในตัวอักษร มันเป็นวิธีการที่รวดเร็วที่สุดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่

3. **Pieces** เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกผลงานชิ้นเอก มันใช้สำหรับการพิจารณาผลงานชิ้นเด่นที่สุดในการพัฒนา งานในรูปแบบของ Hip Hop Graffiti. Piece จะมีการใช้ตัวอักษรมากกว่า Throw-up และมีการประดิษฐ์ประดอยตัวอักษรมากกว่า การสร้างความงดงามนั้นทำขึ้น โดยเทคนิค โน โลยีที่เรียกว่า Fat Cap ซึ่งมันสามารถครอบคลุมพื้นที่การทำงานได้อย่างรวดเร็ว ขนาดใหญ่ และประณีต เทคนิค โน โลยีของนวัตกรรมที่ว่านี้ ได้ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบ Graffiti ในโลกศิลปะอยู่ไม่น้อย เมื่องานชิ้นไปอยู่บนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวถังรถไฟ piece ได้ขยายขนาดกว้างกว่าตัวถังรถและกินพื้นที่ไปจนถึงหน้าต่างของรถไฟและก็ได้ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาอีกจำนวนมาก

4. **Top to Bottoms** รูปแบบนี้หมายถึง piece ที่ครอบคลุมพื้นที่ของการทำงานจากบนสุดถึงล่างสุดของตัวถังรถไฟ

5. **End to Ends** เป็นชื่อที่เกิดจากการประกบคางาน มันคือรูปแบบของการสร้างสรรค์งานที่จากตู้โดยสารหนึ่งไปยังอีกตู้โดยสารหนึ่ง แต่ไม่ได้เป็นการสร้างงานขึ้นมาตลอดทั้งขบวนรถ (creations that cover one end of a subway car to another, but not the entire car)

6. **Whole Cars** มันเป็นการทำงานลงบนตัวโบกี้รถไฟตลอดทั้งโบกี้ จากหัวถึงท้าย จากด้านบนสุดถึงด้านล่างสุด มันเป็นงานที่สร้างความตื่นตาตื่นใจมากเพราะว่ามันเป็นงาน 3 มิติ ดังนั้นงานประเภทนี้จึงเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มหรือไม่กี่ทีมงาน(Crew) ส่วนการออกแบบงานนั้น ได้มีการวางแผนมาก่อนแล้วโดยการวาดลงสมุดสเก็ตภาพ ซึ่งขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในกลางปี 1970 งานรูปแบบนี้ส่วนใหญ่จะได้รับการยอมรับให้เป็นผลงานชิ้นเอกบนตัวถังโบกี้รถไฟ ภาพส่วนใหญ่เป็นภาพล้อเลียน ข้อความ และภาพเรื่องราวต่าง ๆ ฉากสำคัญ ๆ และตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่เกิดมาจากวัฒนธรรมอเมริกัน

7. **Whole Trains** การสร้างงานให้เกิดขึ้นทั้งขบวนรถไฟ(ต่างจาก Whole Car ซึ่งเป็นการสร้างงานเฉพาะแต่ละโบกี้)ที่มีชื่อว่า "the freedom train" ถูกสร้างขึ้นในปี 1976 ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงสุด แต่ทว่างาน the freedom train มีอายุงานที่สั้นมาก เพราะเหตุว่า มันได้ถูกระบายสีทับไปหลังจากที่ได้สร้างงานเสร็จเพียงวันเดียว

สไตล์ (Style) งาน GRAFFITI

สไตล์ส่วนใหญ่แล้วมักจะเริ่มจากการใช้ Tag ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่จะใช้ในการพัฒนารูปแบบของตนเอง ขนาดที่แตกต่างออกไป และสิ่งที่จะแสดงถึงความโดดเด่นออกมาจากงานของคนอื่น

ในกลางปี 1970 จุดสูงสุดของรูปแบบตัวหนังสือกลายเป็นจุดสนใจที่สำคัญของนักเขียน นักเขียนจำนวนมากในแมนฮัตตันได้มีการปรับเปลี่ยนในรูปแบบของตัวอักษรให้ ยาว ผอม และเบียดติดกันให้อยู่ในพื้นที่ขนาดเล็ก ส่วนในนิวยอร์กก็ได้มีการพัฒนารูปแบบของตนเองเช่นกัน ซึ่งสามารถทำให้ผู้อกรู้ว่างานเขียนชิ้นนี้มาจากนักเขียนคนใด ส่วนนักเขียนคนอื่น ๆ ก็ได้คิดสร้างสรรค์งานในรูปแบบหรือสไตล์ของตนเอง มีการใช้ชื่อที่ไพเราะมากขึ้น

งานที่ชื่อ Style wars มีชื่อเสียงขึ้นในหมู่นักเขียน ในตอนที่ Graffiti เหมือนอยู่ในยุคที่กำลังมีการแข่งขันกันทางด้านความคิดสร้างสรรค์ นักเขียนต่างวิพากษ์วิจารณ์งานของกันและกัน ทั้งเรื่องของรูปแบบดั้งเดิมและความเฟื่องฟูของตัวอักษร การระมัดระวังเรื่องของสเปรย์ เส้นตัดขอบที่คมชัด และการเพิ่มเติมรายละเอียดในการสร้างสรรค์งานประเภท Bumer (หมายถึงผลงานชิ้นเอกที่ยอดเยี่ยมที่สุด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Style และเทคนิคได้ถูกนำเอามาใช้ร่วมกับ wildstyle (คือตัวอักษรที่แทบจะอ่านไม่ออก, ตัวอักษรที่เกี่ยวพันกันไปมาและมีทิศทางที่ไม่สามารถกำหนดได้), ตัวอักษร 3 มิติ, Fading (คือการผสมสี), ตัวอักษรที่แตกกระจาย, ตัวอักษรแหลม ๆ รวมไปถึงตัวอักษรที่มีรูปแบบเป็นตัวอักษรในคอมพิวเตอร์ที่เหมือนกับตัวอักษร 3 มิติที่มีเงา ซึ่งเป็นการดัดแปลงตัวอักษรที่มาจากรูปแบบเก่าๆ ตัวอักษรของ Wildstyle เป็นตัวอักษรที่อ่านได้ค่อนข้างยาก ซึ่งอยู่นอกเหนือบรรดาวัฒนธรรมย่อยในการสร้างสรรค์งาน

ข้อขัดแย้งมักเกิดขึ้นเสมอระหว่างนักเขียนด้วยกัน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการกล่าวหาและมีเรื่องกระทบกระทั่งกันเล็กน้อย การที่นักเขียนได้ทำการเข้าไปสำรวจตรวจสอบผลงานของนักเขียนอีกคนหนึ่งนั้น มันเกิดขึ้นโดยหลายๆสาเหตุ ตั้งแต่เป็นการขอร้องไปจนถึงเป็นการทำทนาย เพราะว่าการมีพื้นที่ๆ จำกัด มันทำให้มีการจ้องที่จะดูถูกผลงานของคนอื่นอยู่ตลอดเวลา และนักเขียนหน้าใหม่ๆ กำลังค้นหาการปรับเปลี่ยนจากงานของนักเขียนที่ได้รับการยอมรับ

ชื่อเสียง (Fame)

นักเขียนที่มีชื่อเสียงจะถูกพิจารณาเปรียบราชา นักเขียนที่มีชื่อเสียงแล้วจะถูกตีตราว่าเป็นราชาของรูปแบบนั้น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม สำหรับชื่อเสียงนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพราะมีนักเขียนที่ต้องการไปถึงจุดนั้นและพยายามขวนขวายหารูปแบบของตัวเอง เพื่อว่าจะได้เป็นราชาในรูปแบบใหม่ๆ ทำให้ราชามีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ถึงแม้ว่ารูปแบบ สี ลักษณะ จะเป็นสิ่งสำคัญ แต่การกระตุ้นก็เป็นปัจจัยแรกที่จะให้เกิดการทำงานต่อไป

สภาพสังคมและวัฒนธรรมของ Graffiti

Graffiti เป็นที่สนใจของนักสังคมวิทยา, นักมานุษยวิทยา, นักจิตวิทยา, นักอาชญากรรมวิทยา ศิลปิน และคนอื่น ๆ พวกเขาค้นหาว่าทำไมคนเหล่านี้ถึงได้พยายามสร้างงาน Graffiti ขึ้นมา อะไรคือแรงจูงใจของคนพวกนี้ และแหล่งเงินทุนไหนที่ให้การสนับสนุนซึ่งทำให้พวกเขาสามารถสร้างงานต่อไปได้ มันคือแรงขับทางวัฒนธรรมย่อย ซึ่งก็เหมือนกับ hip hop

บรรดานักเขียนและทีมงาน (Writers and Crews)

นักเขียนส่วนใหญ่จะเป็นชนกลุ่มน้อยที่มีฐานะยากจน ส่วนใหญ่จะเป็นพวกคนผิวดำ ส่วนคนผิวขาวพอมืออยู่บ้าง ชนชั้นกรรมาชีพผิวขาวที่มีชีวิตอยู่กับการทำงาน สนใจงานประเภทนี้และพวกเขาจะถูกแยกแยะด้วย hip hop เป็นเพราะพวกเขาไม่ได้รับการเชื่อเชิญให้อยู่ในสังคมของชนชั้นกลางของพวกผิวขาวตามปกติ (ที่เรียกกันว่า WASP - white anglo saxon protestants)

เมื่อ Graffiti ได้แพร่หลาย มันก็ได้เป็นที่สนใจของวัยรุ่นจากบุคคลที่มีฐานะมั่งคั่งร่ำรวยด้วย ซึ่งได้รับแรงจูงใจด้วยความรุนแรงและความเร้าใจของ Graffiti จากนั้นก็ได้ครอบคลุมไปยังคนผิวขาว ซึ่งถูกแยกแยะด้วยความป่าเถื่อน และทัศนคติที่ผิดกฎหมายต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักเขียนส่วนใหญ่เริ่มตั้งแต่ตอนยังเป็นเด็กตัวน้อย ๆ ไปจนถึงอายุ 10 - 11 ปี และบางส่วนก็ได้หยุดเขียนงานของพวกเขาตอนที่อายุ 16 ปี และเริ่มที่จะทำงาน ต่อตอนที่อายุได้ 20 กว่า ๆ ซึ่งตอนนั้นพวกเขาได้ก้าวเข้าสู่โลกของศิลปะแล้ว และนับแต่นั้นพวกเขาก็จะสร้างสรรค์งาน Graffiti ต่อไปเรื่อย ๆ

หน้าที่ทางสังคมของ Graffiti ที่ได้แสดงออกมา ซึ่งจากการประมวลความคิดและเหตุผลทั้งหลายพอสรุปได้ว่า หน้าที่ทางสังคมนี้จะทำให้สำเร็จได้เมื่อ :

1. เมื่อมันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโดยส่วนรวมของมนุษย์
2. Graffiti ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อการมองเห็น หรือ ไม่ก็ใช้ในเหตุการณ์พื้นฐานทั่วไป
3. Graffiti ได้แสดงออกและอธิบายถึงทัศนคติของคนที่ถูกกดขี่โดยรวมๆเกี่ยวกับการดำรงชีวิต ที่ขัดแย้งกับความเป็นปัจเจกชนและการมีประสบการณ์ส่วนตัว

นักเขียนมักจะมีการร่วมมือสร้างงานกันเป็นทีมอยู่บ่อยครั้ง ทีมงานจะสร้างงาน Graffiti จากการแสดงออกของความเป็นตัวของตัวเอง เพื่อนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ที่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน แต่พ่อแม่ของบรรดานักเขียนเหล่านี้ต่างก็ไม่ยอมรับในงานอดิเรกของลูกๆ และน้อยคนนักที่จะเข้าใจ

"มุมของนักเขียน" ได้เกิดขึ้นในนิวยอร์ก งานชิ้นแรกได้เกิดขึ้นมาในปี 1972 ที่ ถนนดูบอน หมายเลข 188 ในแมนฮัตตัน หลังจากนั้นกลุ่มของนักเขียนก็ได้เกิดขึ้นทั่วเมือง ทั้ง Vanguards , Last Survivors ,The Ex-Vandals ก็ได้เกิดขึ้น แต่ก็สลายตัวไปในที่สุด เนื่องจากปัญหาเกี่ยวกับการต่อสู้กันระหว่างกลุ่มแก๊งต่างๆ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ตำนานในใจของนักเขียนและการส่งอิทธิพลต่องานรุ่นหลัง ๆ ก็ยังคงมีอยู่เสมอมา ในบรรดานักเขียนและกลุ่มคนทำงานเหล่านี้มีสิ่งๆที่เหมือนกันอยู่บางอย่างก็คือ : ทั้งคู่ต่างก็ต้องการการยอมรับ ต้องการความมีเกียรติ, ใช้นามแฝง, เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย, มองเห็นตนเองที่ประสบความสำเร็จในด้านมืด, อายุยังน้อย และมีความยากจน

ในหนังสือ Street Gangs อธิบายถึงแรงกระตุ้นที่อยู่เบื้องหลังแก๊งข้างถนนและพฤติกรรมของพวกเขาว่า Graffiti มันเป็นวิธีการเดียวที่จะทำให้รู้สึกโคดเค้นได้เหมือนเป็น "ใครบางคน" สามารถแสดงความเป็นเจ้าของได้ รู้สึกถึงการได้รับการยอมรับและถูกให้ความสำคัญขึ้นมาสำหรับใครหลายๆคน ซึ่งเติบโตมาจากผู้มีฐานะทางเศรษฐกิจที่ด้อยกว่า กิจกรรมของกลุ่มคนเหล่านี้จะเป็นวิธีเดียวที่จะมาเติมเต็มความรู้สึกในความกระหายของพวกเขา

กลุ่มของ Graffiti เป็นทางออกของบรรดานักเขียน ถึงแม้ว่าบางครั้งจะมีการก่อเหตุทะเลาะวิวาทกันขึ้นมาบ้าง แต่มันก็ไม่ใช่ว่าเจตนาที่ต้องการจะทำให้เกิดเรื่องราวนั้นขึ้นมา และก็เช่นกัน ถึงแม้ว่าบางส่วนของงานจะมีผลกระทบต่อธรรมชาติ ก็ถือว่ามันเป็นการแสดงออกทางด้านจิตวิทยาผ่านทางงานศิลปะมากกว่าการแสดงออกทางด้านร่างกาย กลุ่มนักเขียนได้เริ่มรวมตัวกันขึ้นหลังจากการสิ้นสุดของยุค Ex-Vandals และหลังจากนั้นกลุ่มที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ The Fabulous Five และก็เป็นที่ยอมรับนับถือของกลุ่มคนเหล่านั้นด้วยเช่นกัน

องค์กร (Organization)

ในปี 1972 Graffiti ได้เกิดมุมมองใหม่ขึ้นมา กลุ่มของคนทำงานเกิดมาจากการรวมตัวของเด็กนักเรียนโดย Hugo Martinize ซึ่งถูกเรียกว่า United Graffiti Artists (UGA). Martinize ได้ตั้งกลุ่มของ Graffiti ที่มีพัฒนาการมากยิ่งขึ้นในรูปแบบที่เป็นที่ยอมรับ จุดประสงค์ของ Martinize คือการชักนำให้หนุ่มสาวที่ทำงานประเภทนี้มีมุมมองด้านบวกซึ่งเป็นที่ยอมรับมากขึ้น กลุ่มเหล่านี้ซึ่งรวมถึงนักเขียนที่มีชื่อเสียงในช่วงเวลานั้นด้วย องค์กรนี้ได้จัดแสดงงานและได้รับเงินส่วนแบ่งในรูปแบบต่าง ๆ รวมไปถึงภาพจิตรกรรมที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อใช้เป็นฉากหลังของการแสดงบัลเลต์

"Deuce Coupe" ด้วย แต่ในที่สุดก็เกิดปัญหาขึ้นเนื่องจากความกดดันทางด้านเชื้อชาติ ทำให้ในที่สุด UGA ก็สลายตัวไปและในช่วงเวลานั้น Graffiti ก็ได้มาถึงจุดตกต่ำที่สุด

ในกลุ่มอื่น ๆ เช่น The National Organization of Graffiti Artists (NOGA) ก็ได้รับการก่อตั้งขึ้นมาในกลางปี 1974 โดยผู้กำกับละครเวทีที่ชื่อ Jack Peslinger พวกเขาได้จัดการแสดงผลงานของตัวเอง แต่ในที่สุดก็มีปัญหาทางการเงินที่คาราคาซังมานาน พวกเขาถูก MTA (หน่วยงานที่ดูแลรถไฟใต้ดิน) ปฏิเสธในข้อเสนอที่ว่า จะทำสีรถไฟใต้ดินให้ใหม่เพื่อนำเงินส่วนนั้นมาใช้ในองค์กรของพวกเขา

การเมือง (Politics)

ตั้งแต่ได้มีพัฒนาการของ Graffiti ในรถไฟใต้ดินมานั้น มันก็กลายเป็นประเด็นการโต้เถียงที่รุนแรงที่สุดในกลุ่มของเจ้าหน้าที่บ้านเมือง หลังจากปี 1975 ความสนใจในสื่อประเภท Graffiti ได้ลดลงและก็ไม่ได้รับการสนใจจนกระทั่ง Hip Hop ได้รับความนิยมขึ้นมาอีกครั้งในช่วงปี 1980

Hip Hop

การเกิดขึ้นมาของ Hip Hop ในนิวยอร์กนั้นสามารถอธิบายได้ถึง "กายภาพของสังคมเมืองและความรุนแรงทางด้านจิตวิทยา" Hip Hop เกิดขึ้นในสังคม วัฒนธรรม และการเมืองที่มีความไม่เสมอภาคกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นประจำในอเมริกา และ Graffiti ก็จะถูกมองว่าเป็น "การแสดงออกส่วนบุคคลที่เกิดจากความคับแค้นใจและต้องการอิสรภาพ" Hip Hop ประกอบด้วย ดนตรี rap, Djing, Break-dance, และ Graffiti Graffiti และ rap เป็นการแสดงออกในที่สาธารณะที่มีความก้าวร้าวเป็นพิเศษถึงการต่อต้านและการใช้เสียง

ศิลปิน Hip Hop ได้ถูกรวบรวมให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับพวก Underground ที่อยู่ในรูปของศิลปะ คุณค่า และภาษามันมีอยู่ในรูปแบบของพวกเขาเอง Hip Hop มักจะมีการติดต่อกับพลังจากภายนอก ซึ่งอยู่ในระบบของอเมริกันชนที่มีขนาดใหญ่ Graffiti และ Hip Hop ได้แพร่เข้าสู่สังคมเมืองในรูปแบบของ Underground Hip Hop และได้เป็นที่ยอมรับมากขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1980 ซึ่งก็ได้ถูกนำไปใช้บนแผ่นฟิล์มด้วยเช่นกัน

หนังเรื่อง Wildstyle, Beat Street และ Style Wars เป็นสัญลักษณ์ของงานประเภทนี้ที่มีชื่อเสียงมากของ Hip Hop และมันได้รับการนำไปใช้ในการนำเสนอของ Lee และ Lady Pink ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ Graffiti ก็ได้มีการเชื่อมกับ rap ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับพัฒนาการต่อมาของ Graffiti พบว่า มีพวก Rapper ที่สร้างงาน Graffiti ลงบนเสื้อผ้าและวัฒนธรรมนอกรำเพลง โดยการตกแต่งลงบนเสื้อแจ็คเก็ตและได้มีการวาดลงบนฉากหลังของการแสดง การเต้น rap ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะแสดงออกถึงความร่วมมือร่วมใจกัน ความก้าวร้าวและหยาบคายจากภายในส่วนลึกของสังคมเมืองได้แสดงออกมาผ่านงานของนักเขียนด้วยเช่นกัน คนตรี rap ไม่ใช่เพียงสิ่งเดียวที่มีอิทธิพลต่อนักเขียน Graffiti เพราะว่ามันยังมาจากพวกพังค์ร็อกในปี 1980 และร็อกเอนโรล ด้วยเช่นกัน

มหานครนิวยอร์ก (New York City)

พื้นที่เมืองของมหานครขนาดใหญ่ จะถูกแบ่งแยกออกเป็นเมืองเล็กเมืองน้อย โดยชนกลุ่มน้อย ชนชั้นวรรณะ และการแบ่งสีผิว และ Graffiti ในสายตาของผู้คนก็ยังคงเป็น "การคุกคามเมืองอยู่ทุกๆวัน ทั้งนี้เป็นเพราะการผสมกลมกลืนทางเชื้อชาติของเด็กๆ ที่มาจากพื้นฐานของชีวิตที่แตกต่างกัน"

สังคม วัฒนธรรม และการเมืองในนิวยอร์กในช่วงปี 1970 ได้มีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ มีความระส่ำระสายทางการเมือง เพราะมีการเคลื่อนไหวของพวกชนผิวดำ บรรดานักต่อสู้ทั้งหลาย รวมทั้งกลุ่มเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิมนุษยชน การเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงทางหน้าที่การงาน การเปลี่ยนแปลงของสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐาน กองทุนของสหภาพ ที่อยู่อาศัย และการอพยพโยกย้าย ที่อยู่อาศัยรูปแบบใหม่จากประเทศอุตสาหกรรมของโลกที่ 3 ซึ่งได้มาสนับสนุนสภาพสังคมและเศรษฐกิจของอเมริกา

กลไกความยากจน , การไร้ที่อยู่อาศัย , ลัทธิชาตินิยมยังคงเป็นเรื่องรุนแรง , การก่อความรุนแรง , การละทิ้งที่อยู่อาศัย ระบบการเรียนที่ย่ำแย่ ความช่วยเหลือทางสวัสดิการ สังคมและรัฐบาลก็ย่ำแย่ เพราะมีการไหลทะลักของสิ่งเสพติดเข้ามาในชุมชน ในปี 1970 อัตราการเกิดได้เพิ่มสูงขึ้น และมีช่องว่างทางสังคมค่อนข้างสูงระหว่างความมั่งคั่ง เทคโนโลยี กลุ่มคนทำงานออฟฟิศที่มีคุณภาพชีวิตขึ้นอยู่กับระบบการเงินและเศรษฐกิจ กับคนตกงานและการให้บริการแก่คนตกงาน สิ่งเหล่านี้เป็นภาพที่แท้จริงที่คนผิวดำทั้งหลายได้พบเจอและมีประสบการณ์ นี่เป็นผลที่ได้จากการตัดความช่วยเหลือซึ่งก็ทำให้เกิดปัญหาขึ้นตามมามากมาย

Graffiti และ Hip Hop สามารถมองเห็นได้ในลักษณะของเสียงสะท้อนของการประดิษฐ์คิดค้นจากภายในความเป็นเมือง ในขณะที่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการในการต่อต้านความแปลกแยกของพวกเขา Graffiti ได้แพร่กระจายเข้าไปในสังคมเพื่อทำการต่อต้าน การก่อเหตุจลาจล รวมไปถึงการต่อต้านอำนาจ และการเปลี่ยนมุมมองของสังคม เพื่อเป็นการส่งอิทธิพลต่อสังคม Graffiti เป็นเหมือนกับการทำลายและการสะท้อนถึงความมีเหตุผลที่ไม่ปกติในเวลาเดียวกัน

Hip Hop เป็นเหมือนเสียงสะท้อนของคนกลุ่มน้อยในสังคมของนิวยอร์ก เด็กๆเหล่านั้นได้ใช้อุปกรณ์ของ กระจ่างสเปรย์และไมโครโฟน เพื่อทำการติดต่อสื่อสารและยืนยันวัตถุประสงค์ของการเคลื่อนไหวของ พวกเขาในแต่ละครั้ง ต่อสาขาคอนกายนอก Graffiti สามารถมองเห็นได้ในรูปแบบของศิลปะเพื่อ สาธารณะ พวกเขาฝ่าฝืนไปไปตามท้องถนนแล้ววางมันลง ไม่ว่าจะคนดูจะชอบมันหรือไม่ก็ตาม



http://www.artinstructor.com/graffiti_writing.jpg



<http://pantransit.reptiles.org/images/1996-07-28/graffiti-hush.png>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



<http://www.pinx.dk/photoblog/index.php?showimage=272>



http://www.firestormx.de/berichte_AU.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลจากศิลปิน GRAFFITI



Jean-Michel Basquiat (ฌอง มิเกล บาสเกียต)

Jean-Michel Basquiat เกิดวันที่ 22 ธันวาคม 1966 ในบรูคลิน บิดาเป็นชาวอิตาลีและมารดาเป็นเปอร์โตริโก นิวยอร์กในช่วงที่ Jean เกิดนั้นเป็นช่วงที่วัฒนธรรมของพลเมืองชั้นสองหยั่งรากลงอย่างมั่นคง ทั้ง "ฮิป-ฮอป" "เบรกแดนซ์" "อิเล็กทรอนิกส์" "กราฟิตี้" และ "แร็ป" Jean เป็นกราฟิตี้ (Graffiti) ซึ่งเป็นหนึ่งในสมาชิกของกลุ่ม Neo-Expressionism ซึ่งก่อกำเนิดในปี ค.ศ.1980 การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ การล่มสลายทางวัฒนธรรมถูกเลือกเป็นการแสดงออก ผลงานเต็มไปด้วยความรุนแรงการต่อต้านรสนิยมที่ดีและศิลปะ การเขียนภาพสมัยคลาสสิก ศิลปินต่าง ๆ รวมอยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ George Baselitz , Francesco Clemente , Julian Schnabel และ Jora Immendorf งานของ Jean นำเสนอเรื่องราวต่างๆใน ชีวิตประจำวันรอบๆตัว การเสียดสีสังคม ความฉับพลันที่แสดงออกด้วยวิธีการขีดเขียนแบบเด็ก สีที่ทาสอย่างไม่ประณีต ไร้ระเบียบ ความรุนแรงของสีและการใช้เส้นที่ตัดกันกับพื้นสี รูปทรงการ์ตูนแบบชนเผ่าตาฮิติเตียน มีความพิเศษในการใช้สีที่ไม่มีโครงสร้าง และเขานิยมเขียนงานลงบนวัตถุต่างๆ เขียนข้อความต่างๆซึ่งเป็นถ้อยคำจากหนังสือที่เขาอ่าน, จากถ้อยคำของพวกตาฮิติเตียนอันเป็นชนชั้นกลางในบรูคลิน, จากภาษาข้างถนน , วงดนตรี "Nois Band" ของตัวเอง และคำวิจารณ์จากนักศิลปะร่วมสมัยในย่าน โซโฮ ลงไปผสมผสานในงานเสมอ และสัญลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนตัวอีกอย่างที่มักพบในงานของเขาก็คือ " มงกุฏ " ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ได้มาตอนสมัยเขียน " กราฟิตี้ " บนกำแพงสถานีรถไฟใต้ดินจนได้สมญาว่า " คิง " ซึ่งเทคนิคการบิดเบือนรูปทรงและการใช้สี ของศิลปินได้ส่งผลต่อการพัฒนาการสร้างสรรคค์ของข้าพเจ้า

ตัวอย่างผลงานของ Jean-Michel Basquiat



Same with Erniek" by Jean-Michel Basquiat (1987) (Image courtesy of Eastword.com/Artists.com)



Jean-Michel Basquiat (UNTITLED (PER CAPITA))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Jean-Michel Basquiat (UNFILED BERNOK)



Basquait, Jean-Michel Wine of Babylon 1984

Acrylic, oil, and oil paintstick on canvas

86 x 68 in (218.4 x 172.7 cm) Collection of Stefan T. Edlis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอมุมมองส่วนตัวต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ต่างยึดติดกับวัตถุ และมุ่งแสวงหาวัตถุ ก้าวร้าวรุนแรง ยึดติดในอำนาจแห่งความมีตัวตน อันเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้ารับรู้และสัมผัสได้จากสื่อสังคมต่างๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงแสดงออกเป็นงานสร้างสรรค์งานในลักษณะเหนือจริง (Surreal) โดยสร้างรูปทรงตามอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการด้วยการแทนค่ารูปทรง (Representation) และใช้การเพิ่มลักษณะของรูปทรง รวมทั้งตัดทอนรูปทรงให้เกิดรูปทรงใหม่ เสมือนการประชดประชันเปรียบเทียบ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงอำนาจแห่งตัวตนที่มีอยู่จริงในพฤติกรรมของผู้คนในสังคมปัจจุบันอันเป็นสาเหตุแห่งทุกข์ต่อตนเองและยังส่งผลไปถึงการก่อให้เกิดปัญหาความวุ่นวายต่างๆ ในสังคมอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ศิลปะเป็นสิ่งทั้งความ และทรงคุณค่า ศิลปะถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยตัวศิลปิน เพื่อแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึก ศิลปินได้นำเอารูปทรง (Form) คือ องค์ประกอบทางรูปธรรม และเนื้อหา (Content) คือ องค์ประกอบทางนามธรรมและทัศนธาตุต่างๆมาประกอบกันจนเกิดเป็นภาพที่สามารถสื่อความหมาย ความคิดของศิลปิน ผ่านการสร้างสรรค์ศิลปะที่เกิดจากจินตนาการของศิลปินจนสำเร็จเป็นผลงานออกสู่สายตาผู้ชม

ในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ค้นหา “ เป็นการเสนอจินตภาพทางความคิดในรูปแบบของงานทัศนศิลป์ เริ่มต้นความบังคลาใจจากพฤติกรรมของผู้คนในสังคมและตนเอง ผ่านการรับรู้และสัมผัสนำไปสู่การพิจารณา ค้นคว้าหาข้อมูล เหตุผลสนับสนุน เพื่อแก้ปัญหาและกำหนดแนวความคิดเพื่อสร้างจินตภาพกับเหตุผลให้สมดุลออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์

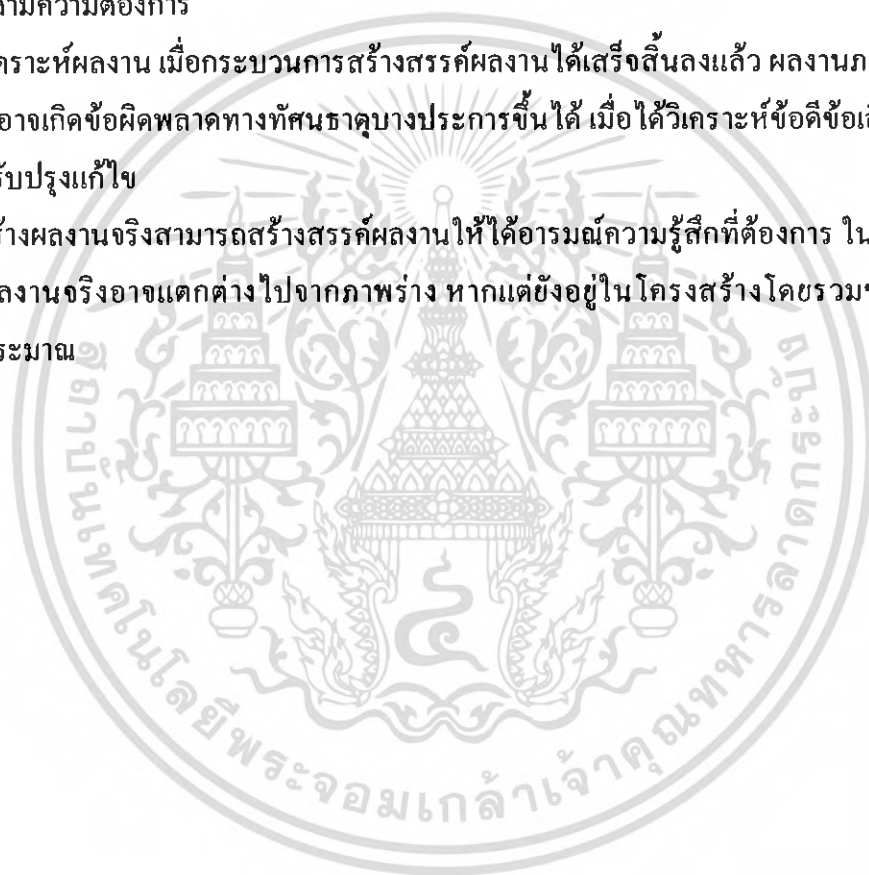
การหาข้อมูล

ข้อมูลที่ข้าพเจ้าได้รับมาจากประสบการณ์การสัมผัสกับพฤติกรรม ความแปลกประหลาดของผู้คนในสภาพแวดล้อมรอบๆตัว อีกทั้งมาจากการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือและเอกสารรวมทั้งทางระบบอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆที่กว้างขึ้น เมื่อรวบรวมข้อมูลได้มากพอจึงนำมาสร้างสรรค์ จัดองค์ประกอบขึ้นใหม่โดยให้ความสำคัญกับความอิสระในการจัดวาง ด้วยจินตนาการที่สอดคล้องกับแนวความคิด

การสร้างภาพร่าง

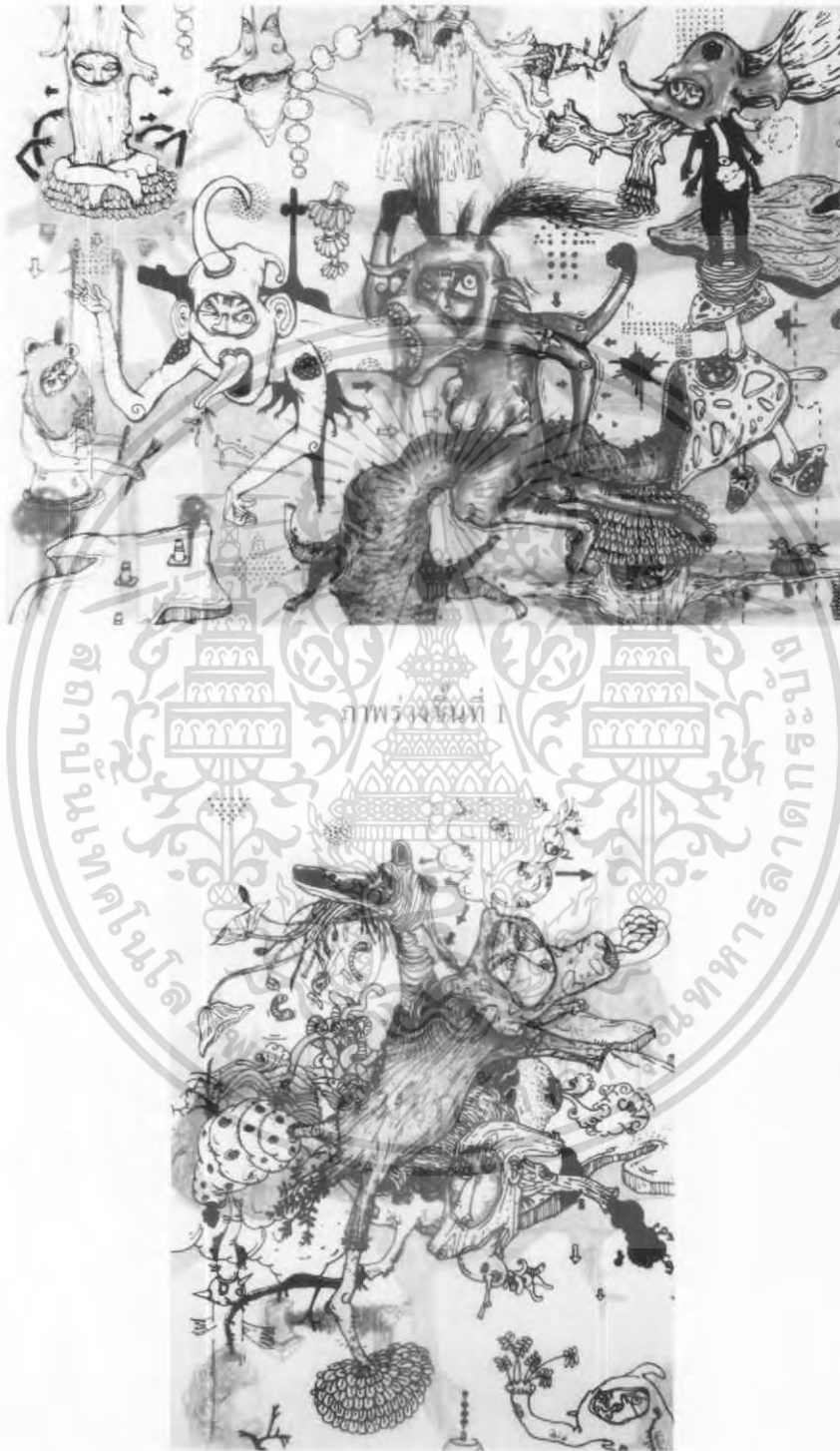
ข้อมูลที่รวบรวมมาทั้งหมดได้บวกกับจินตนาการที่ปรุงแต่งส่วนตัวและการศึกษาค้นคว้าผสมผสานเข้าด้วยกัน จะนำไปสู่การสร้างภาพร่างอย่างหยาบๆในขั้นต้น โดยการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. การเลือกสรรข้อมูลที่สอดคล้องกับความคิด การนำรูปลักษณะของสิ่งของต่างๆจากสภาแวดล้อม ภายใต้วงคมที่พบเห็น ด้วยการคลี่คลาย ตัดทอน และการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับแนวความคิด
2. การสร้างภาพร่างจากรูปทรงที่ได้รับมาจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลมาผสมผสานกับจินตนาการ เพื่อมาจัดองค์ประกอบด้วยลักษณะเฉพาะตัว และการเพิ่มเติมแก้ไขในชิ้นงานที่ยังไม่สมบูรณ์ให้ลงตัวตามความต้องการ
3. การวิเคราะห์ผลงาน เมื่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้เสร็จสิ้นลงแล้ว ผลงานภาพร่างในแต่ละชิ้นอาจเกิดข้อผิดพลาดทางทัศนธาตุบางประการขึ้นได้ เมื่อได้วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียแล้วจึงทำการปรับปรุงแก้ไข
4. การสร้างผลงานจริงสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้ได้อารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการ ในรายละเอียดของผลงานจริงอาจแตกต่างไปจากภาพร่าง หากแต่ยังอยู่ในโครงสร้างโดยรวมของภาพร่างโดยประมาณ



ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 5

ภาพร่างชั้นที่ 1-5

ปัญหาการสร้างภาพร่างของข้าพเจ้าเกิดจากรูปทรงและเนื้อหาในการนำเสนอซึ่งดูไม่สอดคล้องกัน การใช้รูปทรงกระจายมากเกินไป จึงทำให้ขาดจุดเน้น

ต่อมาข้าพเจ้าได้ทบทวนแก้ไขแบบร่างเพื่อให้เกิดความสมดุลและเนื้อหาที่สอดคล้องกับรูปแบบมากขึ้น

รูปแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้รับมาจากข่าวสารและสภาพสังคมรอบๆข้าง นำมาต่อเติมสร้างรูปทรงที่คลี่คลายและตัดทอนขึ้นใหม่ จากข้อมูลต่างๆที่ข้าพเจ้าได้รับ ให้เกิดขึ้นใหม่ เป็นภาพลักษณะเชิงสร้างสรรค์ และจินตนาการที่มีแต่เพียงความเพ้อฝัน ไม่มีกฎเกณฑ์ไร้ขอบเขต ซึ่งข้าพเจ้าใช้ลักษณะการ์ตูนในการนำเสนอ

ภาพร่างชั้นที่ 7 ได้นำมาขยายเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากภาพร่างชั้นนี้มีองค์ประกอบและเรื่องราวที่สอดคล้องกับแนวความคิดมากกว่าชั้นอื่น มีทิศทางการจัดวางที่ดูต่อเนื่องกลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 2

แบบร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้พัฒนามาจากแบบร่างชุดที่ 1 ซึ่งแบบร่างชุดนี้มีความสอดคล้องระหว่างรูปทรงและเนื้อหามากยิ่งขึ้น การจัดวาง องค์ประกอบและ โครงสร้าง เป็นต้น รูปแบบและเทคนิค บรรยายภาพของสี รวมทั้งรูปทรง มีความหลากหลายและสัมพันธ์กันมากขึ้น

ในผลงานชุดที่ 2 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ถูกนำมาขยายเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากภาพร่างชิ้นนี้มีองค์ประกอบและรายละเอียดที่น่าสนใจมากกว่าชิ้นอื่น

ภาพร่างชุดที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 6

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 3

แบบร่างชุดที่ 3 ข้าพเจ้าได้พัฒนาจากแบบร่างชุดที่ 2 ซึ่งแบบร่างชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการเน้นเอกภาพของรูปทรงและควบคุมการใช้สีสร้างสรรค์รูปทรงให้เน้นสอดคล้องกันเนื้อหามากขึ้น

ในผลงานชุดที่ 3 ภาพร่างชิ้นที่ 6 ถูกนำมาขยายเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากผลงานชิ้นนี้มีรูปทรง และบรรยากาศ รวมทั้งรายละเอียดที่สอดคล้องกับเนื้อหาและน่าสนใจกว่าชิ้นอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างชุดนี้เป็นภาพร่างชุดสุดท้าย และเป็นการพัฒนารูปทรงไปอีกขั้นซึ่งมีความแตกต่างจากผลงานภาพร่างทั้ง 3 ชุด ซึ่งข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์รูปทรงให้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่องราวที่น่าเสนอ

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ถูกนำมาขยายเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง เนื่องจากมีรูปแบบของรูปทรงและการทับซ้อนที่น่าสนใจ มีระยะและเชื่อมโยงแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอมากกว่าชิ้นอื่น

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

กระบวนการสร้างงานสรรค์ผลงานศิลปะชุด “ ตัณหา ” เป็นงานจิตรกรรมที่ใช้กรรมวิธีในการสร้างสรรค์ด้วยกัน 2 เทคนิค คือ สีอะครีลิคและคินสอสี ประกอบกันขึ้นเป็นผลงานจิตรกรรมแบบ 2 มิติ ดึงมีขั้นตอนและรายละเอียดดังต่อไปนี้
ขั้นตอนการเตรียมอุปกรณ์

1. เฟรมไม้
2. พู่กัน
3. คินสอสี
4. สีอะครีลิค
5. สีน้ำพลาสติก (ทาภายนอก)
6. ผ้าใบ
7. ผ้าเช็ดสี
8. แม็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เตรียมเฟรมผ้าใบพร้อมที่จะลงพื้นสีขาว (สีขาวพลาสติกทากายนอกเพราะจะมีคุณสมบัติกันเชื้อรา) ขนาด 150x 200 เซนติเมตร จำนวน 1 ชั้น ขนาด 120x 220 เซนติเมตร จำนวน 1 ชั้น และขนาด 130x 200 เซนติเมตร จำนวน 2 ชั้น การรองพื้นจะรองด้วยกันทั้งหมด 3 ชั้น โดยจะทาแบบแนวอนและแนวตั้งสลับกัน
2. การร่างภาพขึ้นเองต่อเนื่องไปเรื่อยด้วยดินสอดำที่มีคุณสมบัติด้านและ ไม่สะท้อนแสง
3. การลงสีข้าพเจ้าจะลงสีในน้ำหนักที่อ่อนกว่าแล้วจึงค่อยๆเพิ่มน้ำหนักให้เข้มขึ้นตามลำดับ
4. ขั้นตอนการเก็บรายละเอียด โดยดูเรื่องของน้ำหนักโดยรวมทั้งหมด เรื่องของสี น้ำหนักแสงเงา และเพิ่มความชัดเจนและภาพรวมของงานรวมไปถึงรายละเอียดต่างๆภายในภาพ เพื่อให้เกิดความลงตัวและความสมดุล อันเป็นขั้นตอนสุดท้าย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “ ตัณหา ” อันเป็นผลงานที่เกิดจากความคิดและจินตนาการในการบิดเบือน ตัดทอนรูปทรงและสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ซึ่งข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนเพื่อให้มีความสอดคล้องกับความรู้สึก และแนวความคิดที่ข้าพเจ้ามีความรู้สึกต่อพฤติกรรมความเป็นมนุษย์ผู้ใฝ่ในตัณหาความอยาก และหลงใหลในวัตถุ ซึ่งการวิเคราะห์การสร้างสรรค์เป็นการแยกแยะส่วนต่างๆของงานสร้างสรรค์ออกเพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียด เพื่อความเข้าใจในการแทนค่าความหมายในทัศนธาตุต่างๆและวิธีการจัดการองค์ประกอบในผลงานชุดนี้

การวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ

รูปทรง (FORMS)



รูปทรงของมนุษย์ที่ถูกบิดเบือนจากความเป็นจริง เป็นรูปทรงหลักที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “ ตัณหา ” และในผลงานแต่ละชิ้น ได้ถูกใช้แทนค่าไปตามเนื้อหา เรื่องราวที่สอดคล้องกับแนวความคิดซึ่งรูปทรงต่างๆแสดงถึงจินตนาการที่มีต่อพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์ที่ติดอยู่ภายใต้อำนาจของตัณหา รูปทรงที่ใช้ในผลงานมีทั้งรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) และรูปทรงอินทรีย์ (Organic Form) ที่ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ที่ดูน่าสนใจ พร้อมด้วยการสร้างรูปทรงอิสระ (Free Form) และรูปทรง 2 มิติ ให้อยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้น (LINE)



เส้นเป็นองค์ประกอบหลักที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในผลงาน เป็นส่วนใหญ่ซึ่งได้นำมาใช้ ในการแสดง รายละเอียดและเพื่อกำหนดขอบเขตที่ชัดเจนของรูปทรงอีกทั้งยังใช้เพื่อสร้างระยะและเพื่อสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวในภาพ



น้ำหนัก (TONE)

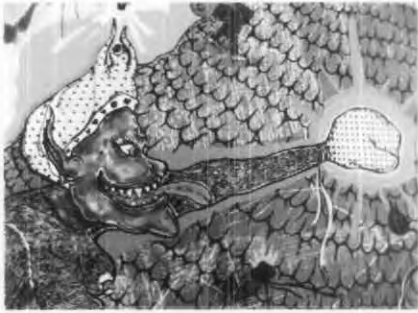


น้ำหนักเป็นสิ่งที่จะช่วยให้ เกิดความสมบูรณ์ของผลงานร่วมกับสีและลวดลาย การให้น้ำหนักอ่อนแก่จากน้ำหนักของสีในลักษณะที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ของรูปทรง การกระจายน้ำหนักเป็นลำดับขงหวะ ก่อให้เกิดระยะและมิติที่ดูลึกและเคลื่อนไหว ความหลากหลายของน้ำหนัก ทำให้เกิดจุดเด่นและ ความสมบูรณ์ในภาพมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว (TEXTURE)



พื้นผิวในงานชุดนี้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นจากการขูดขีดด้วยของแหลม และการสักรีสีด้วยพู่กัน เพื่อลดความรู้สึก เรียบและน่าเบื่อของจิตรกรรม บวกกับการทับซ้อนของพื้นผิวสร้าง ความรู้สึกสนุกและความน่าสนใจให้กับตัวงานมากยิ่งขึ้น



สี (COLOUR)



สีเป็นองค์ประกอบหลักในกาสร้างสรรค์ผลงานชุดปะชุดนี้ สร้างความสะอาดตาและน่าสนใจ ความต่างของระดับอ่อนแก่ของสี ทำให้เกิดเป็นมิติ ความขัดแย้งกันของสีทำให้ ดูสนุกสนานไม่น่าเบื่อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ว่าง (SPACE)

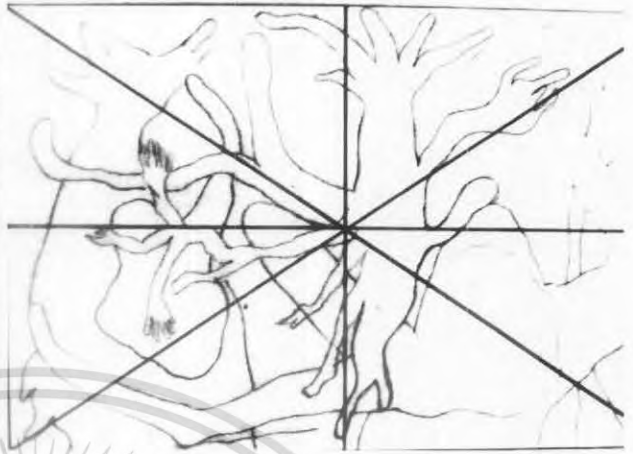


พื้นที่ว่าง มีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมเรื่องราวภายในให้มีความสมบูรณ์ และยังช่วยเน้นให้เกิดรูปทรงเด่น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดมิติระยะใกล้ไกลและลดความแน่น อึดอัด ทำให้งานดูสบายตาสมบูรณ์มากขึ้น

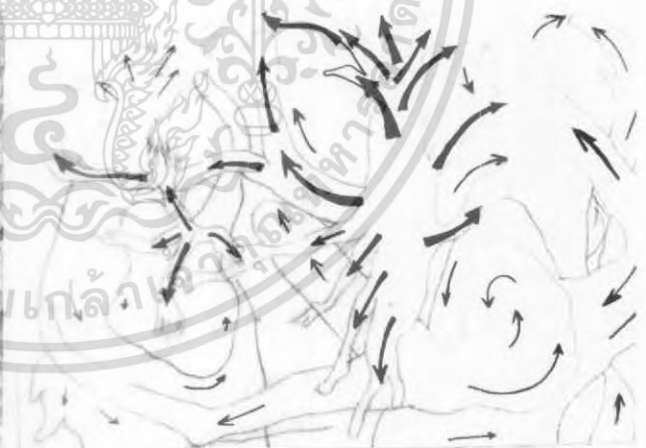


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์



ภาพผลงานชิ้นที่ 4



ภาพผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ความกลมกลืน (HARMONY)

ในงานของข้าพเจ้ามีความกลมกลืน เนื่องมาจากบรรยากาศของภาพ โครงสร้างของสี และทิศทาง การเคลื่อนไหวของรูปทรง ซึ่งมีลักษณะที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สิ่งเหล่านี้ช่วยส่งผลให้เกิดความกลมกลืนภายในผลงานของข้าพเจ้า

2. ความหลากหลาย (VARIETY)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นเกิดจากรูปทรงคนซึ่งมีลักษณะท่าทางที่แตกต่าง กันไปตามจินตนาการ อีกทั้งรายละเอียดปลีกย่อยในผลงาน ก็มีความหลากหลายของรูปทรงที่ สร้างสรรค์ขึ้นตามแนวความคิด ทำให้งานดูสนุกสนานและมีความหลากหลายมากขึ้น

3. ความสมดุล (BALANCE)

ความสมดุลของภาพเห็นได้ด้วยการจินตนาการในการ ลากเส้นแกนในแนวดิ่ง (VERTICAL AXIS) และเส้นแกนราบ (HORIZONTAL AXIS) จะพบว่ามีความเท่ากันอยู่ในระหว่าง 2 ด้าน เกิดเป็นความสมดุลซึ่งเหมาะสมสอดคล้องกับรูปแบบ และแนวความคิด ทำให้เกิดเอกภาพและไม่เอนเอียง

4. สัดส่วน (propotion)

ข้าพเจ้าใช้รูปทรงคนซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ซึ่งบิดเบือน ตัดทอนและเพิ่มเติม เป็นความ เหนือจริงซึ่งผิติดส่วนจากธรรมชาติของธรรมชาติทั่วไป รูปทรงที่มีสัดส่วนแตกต่างและหลากหลาย ก่อให้เกิดระยะและความน่าสนใจ

5. ความเป็นเด่น (dominace)

ความเป็นเด่นในผลงานของข้าพเจ้าถูกกำหนดให้อยู่ตรงกลางของภาพ เกิดจากน้ำหนักของ สีที่มีความแตกต่างและการนำสายตาด้วยทิศทางของรูปทรงในภาพ ทำให้เกิดมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บทที่ 5 บทสรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “ค้นหา” ของข้าพเจ้า เรื่องราวและรูปแบบต่างๆ ได้ถูกพัฒนาเปลี่ยนแปลง แก้ไข ให้สอดคล้องกับอารมณ์ และแนวความคิดอยู่ตลอดเวลา ร่วมกับการทดลองหาเทคนิคต่างๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน โดยมีแนวความคิดหลักในเรื่องพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกของผู้คนในสังคม ที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของค้นหา ความทะเยอทะยานอันไม่เคยพอ หลงไหลในอำนาจแห่งวัตถุ ชื่อเสียง เงินทอง อันเป็นบ่อเกิดแห่งทุกข์ตามหลักพระพุทธศาสนา

การสร้างผลงานศิลปะชุดนี้ ข้าพเจ้าได้นำเสนอรูปแบบ ผลงานที่สอดคล้องกับแนวความคิด โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม ซึ่งได้รับอิทธิพลต่างๆจาก สื่อ ข่าวสาร และประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้สัมผัส บวกกับจินตนาการส่วนตัว โดยรวมของผลงานมีลักษณะเป็น การ์ตูน ที่บิดเบือนและตัดทอนเหนือจริง ซึ่งสื่อออกมาในทางเสียดสี ประชดประชัน ผลงานศิลปะชุดนี้ เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการพัฒนา การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า เพื่อเป็นกำลังใจ และแรงผลักดันให้เกิดการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

ปัญหาและข้อเสนอแนะ ในผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้พบปัญหาที่เกิดขึ้นจากสาเหตุการสร้างภาพร่างที่ไม่สมบูรณ์ คลุมเครือ อีกทั้งยังไม่สอดคล้องกับเรื่องราวและแนวความคิดที่นำเสนอ ก่อให้เกิดความสับสนและกดดัน ซึ่งทำให้บั่นทอนความคิดสร้างสรรค์ และส่งผลในการปฏิบัติผลงานจริงได้ไม่เต็มที่

ข้อเสนอแนะ ควรทำความเข้าใจในเนื้อหาที่นำเสนอหัวข้อศิลปะนิพนธ์ให้ดีเสียก่อน ศึกษาหาข้อมูลให้รอบด้าน และการแทนค่าสัญลักษณ์ใดๆ ก็ควรผ่านการศึกษาค้นคว้าและสามารถอ้างอิงได้เพื่อความมั่นใจในการสร้างภาพร่างและผลงานจริง

บรรณานุกรม

กิริติ บุญเจือ.ปรัชญาสำหรับผู้เริ่มเรียน , กรุงเทพมหานคร ,สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด , 2524

ชลุด นิ่มเสมอ.องค์ประกอบของศิลปะ , กรุงเทพมหานคร,สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด, 2531

ประสาน ต่างใจ . มนุษย์กับความคิด :เพื่อเข้าใจถึงความรู้ความจริงของชีวิต โลกและจักรวาล

กรุงเทพมหานคร , มูลนิธิภูมิปัญญา , 2548

สมภาร พรหมทา.พุทธปรัชญา มนุษย์ สังคมและปัญหาจริยธรรม ,กรุงเทพมหานคร , สำนักพิมพ์สยาม ,

2543

FINE ART . กรุงเทพมหานคร , อัมรินทร์ บุ๊ค เซนเตอร์ , 2549

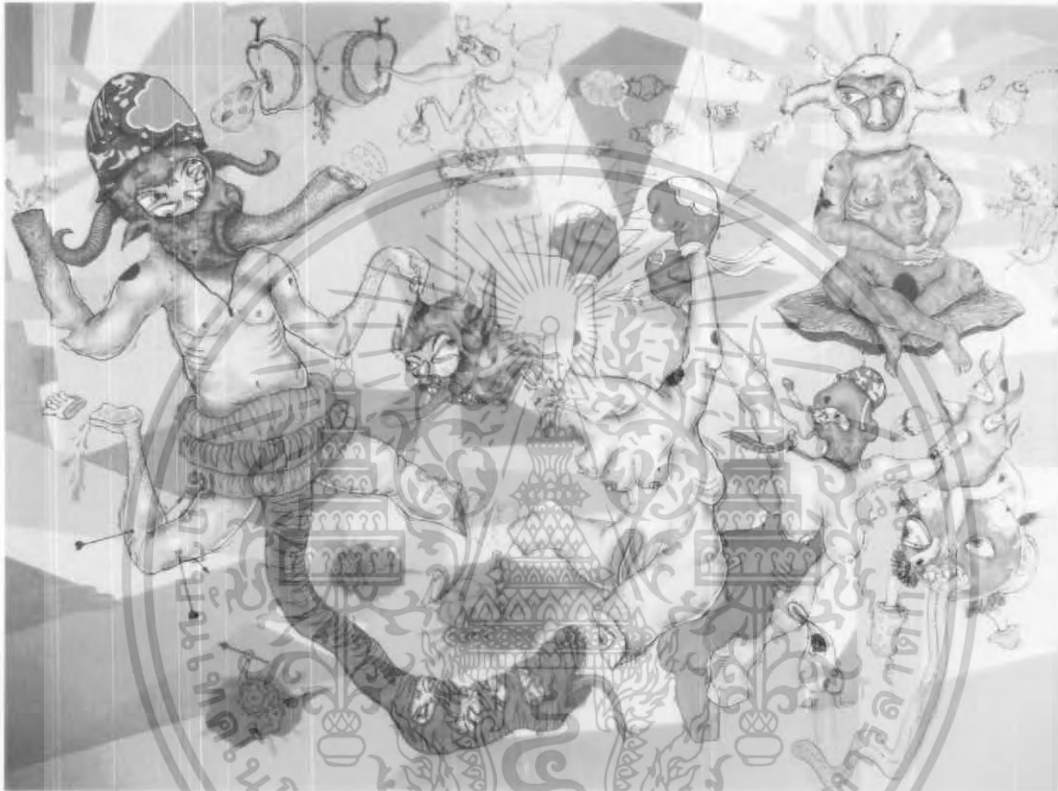


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 1



ชื่อผลงาน	DESIRE 1
เทคนิค	สีอะครีติก
ขนาด	150 x 200 เซนติเมตร
ปี พ.ศ	2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน

DESIRE 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 2



ชื่อผลงาน DESIRE 2
 เทคนิค สีอะครีลิค
 ขนาด 120 x 220 เซนติเมตร
 ปี พ.ศ. 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน

DESIRE 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 3



ชื่อผลงาน DESIRE 3
 เทคนิค สีอะครีลิค
 ขนาด 130 x 200 เซนติเมตร
 ปี พ.ศ. 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน

DESIRE 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 4



ชื่อผลงาน	DESIRE 4
เทคนิค	สีอะครีลิค
ขนาด	130 x 200 เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนขยายรายละเอียดของผลงาน

DESIRE 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ มารุต รัตนะวลีลิขิต
เกิด 8 พฤศจิกายน 2527
ที่อยู่ 98/4 หมู่ 3 ต.สุรศักดิ์ อ.ศรีราชา จ. ชลบุรี 20110 โทร. 089-7525767

การศึกษา

- โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา
- โรงเรียนชลราษฎรอำรุง
- ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2548 - ร่วมแสดงผลงานศิลปะแลกเปลี่ยน PRINT ART EXHIBITION EXCHANGE THAI – JAPAN 2005'
- 2549 - ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมรุ่นเยาว์ครั้งที่ 23

เกียรติประวัติ

- เกียรติบัตรสาขาวิชาการ – ผลการเรียนดีเกิน ประจำปีการศึกษา 2549
- ทูลส่งเสริมการศึกษา การสร้างสรรค์ศิลปะมูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้