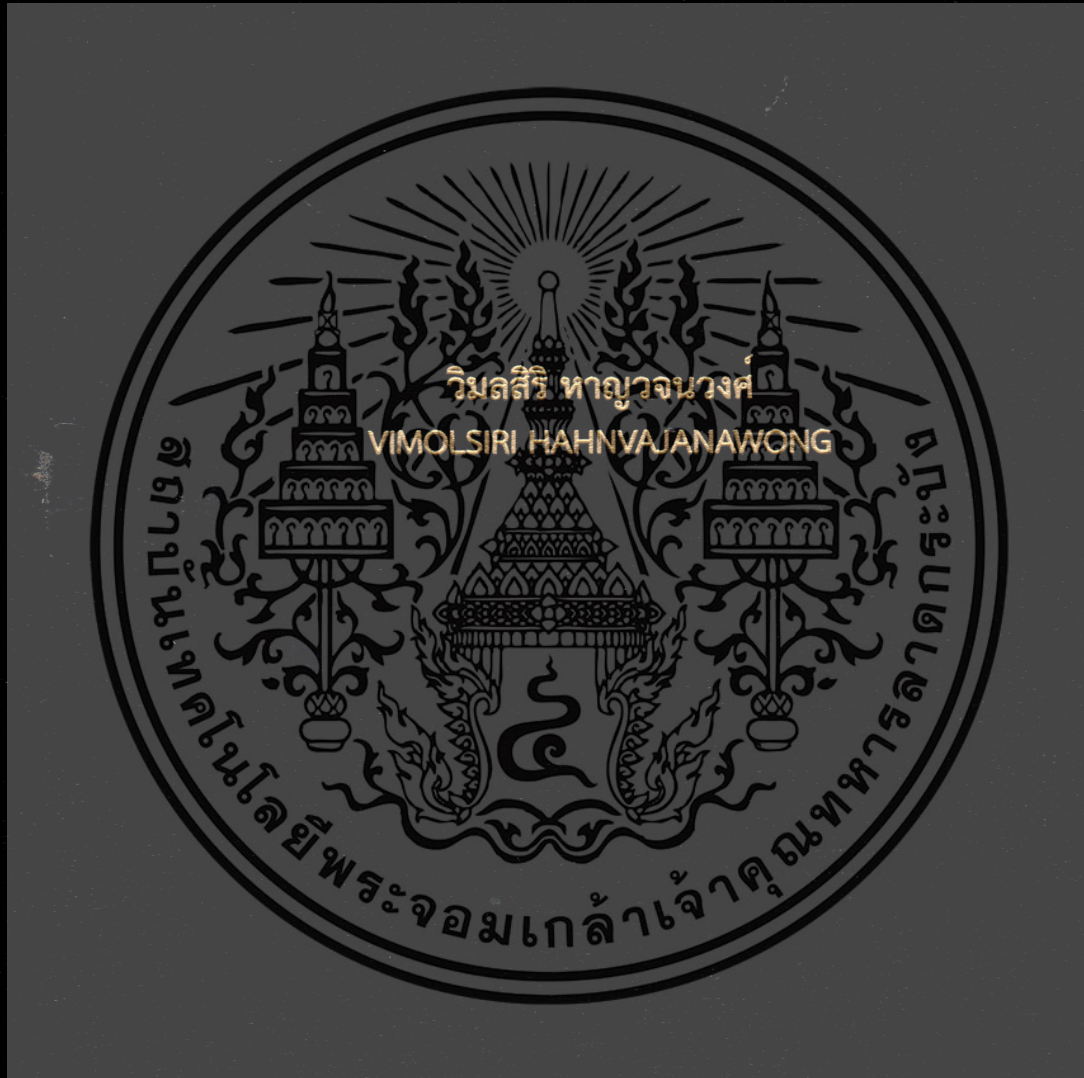


ความจริงสู่จินตภาพ

REALITY TOWARD IMAGERY



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-AR-M-005-020

ความจริงสู่จินตภาพ

REALITY TOWARD IMAGERY



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-AR-M-005-020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

REALITY TOWARD IMAGERY



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2018

KMITL-2018-AR-M-005-020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2018

FUCULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความจริงสู่จินตภาพ
REALITY TOWARD IMAGERY
นักศึกษา นางสาววิมลสิริ หาญจนวงศ์
รหัสประจำตัว 59602062
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดร.ชลลัทย์ ชลอมรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์	สิงห์เสนี
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา	มังกรวงษ์
ดร.ชลลัทย์	ชลอมรักษ์
รองศาสตราจารย์ กันจณว	ดำโสภี
รองศาสตราจารย์ คณากร	คชาชีวะ

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 13 กรกฎาคม 2561 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 26 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความจริงสู่จินตภาพ
นักศึกษา	นางสาว วิมลสิริ หาญวงวงศ์
รหัสประจำตัว	59602062
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ดร. ดลฤทัย ชลอมรักษ์

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “ความจริงสู่จินตภาพ” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากข่าวสารในโลกยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านสงคราม ความต้องการเป็นประเทศมหาอำนาจของโลก การแข่งขันผลิตอาวุธใน การทำสงครามเพื่อความไม่เป็นรองใคร ระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกา เกาหลีเหนือ จีน รัสเซีย เพื่อ ความต้องการเป็นมหาอำนาจ นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันกันทางด้านเศรษฐกิจ การเงินของจีนเพื่อให้ สกกุลเงินติดระดับสากลโลก หรือแม้แต่ความไม่เป็นรองของเกาหลีเหนือ ณ ขณะนี้ ถึงการทดลองยิง ขีปนาวุธผ่านน่านน้ำญี่ปุ่นโดยได้มีการทดลองยิงแล้วประสบความสำเร็จ ส่งผลให้สหรัฐอเมริกาเกิด ความหวาดระแวง จนเกิดการซ้อมเรือรบของสหรัฐอเมริกาบริเวณน่านน้ำที่สำคัญของจีนที่มีทั้งเรือรบ พร้อมเรือดำน้ำ เพื่อแสดงถึงศักยภาพและความพร้อมในการต่อกร ถึงการไม่ยอมเป็นรองของ ประเทศมหาอำนาจอย่างจีน จากข่าวสารเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักได้ถึงสิ่งที่จะเกิดในไม่ช้า ของเหตุการณ์สงครามภัยเงียบ

จากการรับรู้เหตุการณ์และข่าวสารเหล่านี้จึงเป็นแรงบันดาลใจทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการ ในการนำเรื่องราวมาถ่ายทอดและแสดงให้เห็นถึงภัยคุกคามอันเงียบที่แสนน่ากลัว ของสถานการณ์ โลกที่ยากเกินจะคาดเดาได้ ผ่านการดัดแปลงรูปร่างรูปทรงจากเหตุการณ์จริงในปัจจุบันสู่จินตนาการ โดยถ่ายทอดเป็นภาพลักษณะแนวนอนยาวเพื่อการบอกเล่าเรื่องราวและเหตุการณ์ ผ่านการ สร้างสรรค์ภาพด้วยเทคนิคดิจิทัลเพนท์ผสมสีไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	Reality Toward Imagery
Student	Vimolsiri Hahnvajanawong
Student ID	59602062
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2018
Thesis Advisor	Ph.D. Donruethai Chlomruk

ABSTRACT

The creative work “Reality Toward Imagery” is inspired by current affairs of this modern world – war and needs of the great power, expanding arm industry for tour de force among America, North Korea, China and Russia challenging the status of the great power. Besides that, Chinese economic competition rises up when Yuan is gradually becoming the world’s currency, or how North Korea persistently does not surrender to any country and even successfully processes a nuclear weapon experiment in Sea of Japan frightening America. Therefore, American hidden battleship practices including submarine in the important sea of China is a result of how China is capable and prepared of warfare and does not capitulate to anyone. From this news, I am well-aware that these occurrences lead to a silent war.

Perceiving the current affairs and news inspires me to imagine those unexpectedly frightening global events and the silent threats. I adjusted realistic shapes into the imaginary, interpreted by horizontal length to inform stories and events through digital paint mixed with wooden color pictures.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ดร. ดลฤทัย ชลอมริกษ์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะ ช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาให้ดียิ่งๆขึ้นไปแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดา มารดาผู้เป็นที่รักยิ่งของข้าพเจ้า

ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่คอยชี้แนะ ให้ความรู้และแนวทางในการพัฒนาผลงานของข้าพเจ้าให้เกิดมุมมองในผลงานที่แปลกใหม่ รวมไปถึงความรู้และประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตรจริงและพัฒนาต่อไปให้แก่ข้าพเจ้า

นางสาว วิมลสิริ หาญจนวนงค์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
1.4 สมมุติฐานของการศึกษา.....	3
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.6 ขั้นตอนการศึกษา.....	3
1.7 แหล่งข้อมูล.....	4
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์.....	5
2.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากสังคมในยุคปัจจุบัน ความทรงจำและจินตนาการ.....	5
2.2 อิทธิพลจากการเขียนภาพตามจินตนาการ.....	6
2.3 อิทธิพลจากจินตนาการ.....	6
2.4 อิทธิพลจากภาพเขียนในพินเทอเรสต์.....	7
2.5 อิทธิพลจากศิลปิน.....	9
2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	23
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	24
3.1 การสร้างภาพร่าง.....	24
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	32
3.3 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	34
3.4 สรุปผลที่ได้รับจากการทดลองเทคนิคในผลงานสร้างสรรค์.....	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	36
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	36
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ ผลงานชุดที่ 2 ชื่อ “สภาวะทางสังคมในห้วงจินตนาการ No.2”	40
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	46
4.4 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชุดที่ 3 ชื่อ “สภาวะทางสังคมในห้วงจินตนาการ No.3”	49
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	53
บรรณานุกรม.....	55
ภาพผลงานศิลปะ.....	57
ประวัติผู้เขียน.....	61



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพ Towers Of Titania by Tohad.....	7
2.2 ภาพ The Thing by tredowski on Deviant art.....	7
2.3 ภาพ The floating future worlds of Robert McCall.....	8
2.4 ภาพ Kasai by Joseph Biwald.....	8
2.5 ภาพ Otherworld by Gary Tonge.....	8
2.6 ภาพ ทาคาชิ มูราคามิ.....	9
2.7 ภาพ Isle of the Dead.....	11
2.8 ภาพ 727-272 The Emergence of God At the Reversal of Fate.....	11
2.9 ภาพ 100 Arhats.....	11
2.10 ภาพ อีออฟ สมิต.....	12
2.11 ภาพ Land of mine 01.....	14
2.12 ภาพ Land of mine 02.....	14
2.13 ภาพ Land of Abnormal 01.....	14
2.14 ภาพ Land of Abnormal 03.....	15
2.15 ภาพ I want I scream.....	16
2.16 ภาพ Splash.....	16
2.17 ภาพ Away with that Bite.....	17
2.18 ภาพ Girl with Temptation.....	17
2.19 ภาพ เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์.....	18
2.20 ภาพ “รัก สงคราม”.....	21
2.21 ภาพ “Mara Hood”.....	21
2.22 ภาพ กัปตันของฉัน.....	22
2.23 ภาพ รีมของฉัน.....	22
3.1 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 1.....	24
3.2 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 2.....	24
3.3 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3.....	24
3.4 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4.....	25
3.5 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5.....	25
3.6 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.7 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 7.....	26
3.8 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 8.....	26
3.9 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 9.....	26
3.10 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 10.....	27
3.11 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 11.....	27
3.12 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 12.....	27
3.13 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 1.....	28
3.14 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2.....	28
3.15 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3.....	29
3.16 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4.....	29
3.17 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 5.....	30
3.18 ภาพลงสีเสร็จสมบูรณ์ โครงการที่ 2 ชั้นที่ 5.....	30
3.19 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 1.....	30
3.20 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 2.....	31
3.21 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 3.....	31
3.22 ภาพร่างจากผลงานในบางส่วนก่อนการลงสีในคอมพิวเตอร์.....	33
3.23 ภาพผลงานบางส่วนผ่านการลงสีในคอมพิวเตอร์โดยเว้นส่วนที่จะลงสีไม่ไว้.....	33
3.24 ภาพผลงานผ่านการลงสีไม่อย่างเสร็จสมบูรณ์.....	33
4.1 ภาพผลงานชุดที่ 2 “สภาวะทางสังคมในห้างจินตนาการ No.2”.....	36
4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานชุดที่ 2.....	37
4.3 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงานชุดที่ 2.....	38
4.4 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวของผลงานชุดที่ 2.....	39
4.5 ภาพแสดงความเป็นเด่นของผลงานชุดที่ 2.....	39
4.6 รูปทรง ก.....	41
4.7 รูปทรง ข.....	41
4.8 รูปทรง ค.....	41
4.9 ลักษณะพื้นผิว ก.....	42
4.10 ลักษณะพื้นผิว ข.....	42
4.11 ลักษณะพื้นผิว ค.....	42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.12 การวิเคราะห์เส้น.....	43
4.13 สี ก.....	44
4.14 สี ข.....	44
4.15 สี ค.....	44
4.16 สี ง.....	45
4.17 สี จ.....	45
4.18 น้ำหนัก แสงเงา.....	46
4.19 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานชุดที่ 3.....	47
4.20 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงานชุดที่ 3.....	47
4.21 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวของผลงานชุดที่ 3.....	48
4.22 ภาพแสดงความเป็นเด่นของผลงานชุดที่ 3.....	48
4.23 รูปทรง ก.....	49
4.24 รูปทรง ข.....	49
4.25 รูปทรง ค.....	49
4.26 ลักษณะพื้นผิว ก.....	49
4.27 ลักษณะพื้นผิว ข.....	50
4.28 ลักษณะพื้นผิว ค.....	50
4.29 การวิเคราะห์เส้น.....	50
4.30 สี ก.....	51
4.31 สี ข.....	51
4.32 สี ค.....	51
4.33 สี ง.....	52
4.34 น้ำหนัก แสงเงา.....	52
ชื่อภาพ สภาวะสงครามในห้วงจินตนาการNo.1.....	58
ชื่อภาพ สภาวะสงครามในห้วงจินตนาการNo.2.....	59
ชื่อภาพ สภาวะสงครามในห้วงจินตนาการNo.3.....	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

จินตภาพถ่ายทอดสู่ผลงานศิลปะผ่านการถอดรูปแบบและรูปทรงในผลงานขึ้นมาใหม่ ผ่านความคิดความทรงจำ ประสบการณ์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้น เพื่อบอกเล่าเรื่องราวสังคมในยุคปัจจุบันทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศเพื่อสะท้อนถึงสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ตามยุคสมัยความเจริญที่เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับผู้คนเหล่านั้น สะท้อนอยู่ในจินตภาพเพื่อที่จะสามารถนำเสนอเป็นผลงานศิลปะ โดยการถอดรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ บรรยากาศที่เปลี่ยนแปลงไปรวมไปถึงผู้คนที่แข่งขันชิงดีชิงเด่นกัน เพื่อความเจริญและความอยู่รอดออกมา

1.1 ความเป็นมา และความสำคัญของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านกระบวนการทางความคิด เพื่อการสร้างภาพมาจากจิตใจ ความทรงจำที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนความคิด รวมไปถึงการเผยให้เห็นถึงเรื่องราว ประสบการณ์ สิ่งที่มากระทบกระเทือนใจ ผ่านอวัยวะที่สัมผัสกับสิ่งรอบตัวเกิดเป็นประสบการณ์ การจำภาพต่างต่างตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การเก็บภาพผ่านการมองเห็นส่งผลให้มีการพัฒนาความทรงจำเหล่านั้นออกมา ผ่านการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของรูปทรงให้มีรูปที่แปลกใหม่ ทั้งที่มีอยู่จริงและไม่มีอยู่จริง โดยการสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไปตามจินตนาการ การสร้างสรรค์มีความแตกต่างไปจากสิ่งที่มีอยู่จริงนั้นให้มีความสอดคล้องกับความคิดแล้วสะท้อนออกมาเป็นผลงานศิลปะรูปแบบใหม่ผ่านจินตนาการออกมาเป็นภาพอย่างมีอิสระ (สุชาติ เถาทอง, 2550 : 33)

รวมไปถึงเพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูล บทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านจินตภาพ ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานผ่านจินตภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน แนวความคิด รูปแบบในผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาเพื่อสะท้อนถึงประสบการณ์ผ่านผลงานศิลปะออกมาจากจินตนาการ ซึ่งสามารถนำมาเป็นข้อมูลไว้เพื่อศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป ในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้หยิบยกประเด็นที่สำคัญของโลกในยุคปัจจุบันทั้งในเรื่องของ สงครามโลกระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกา เกาหลีเหนือ จีน รัสเซีย เพื่อความต้องการเป็นมหาอำนาจ เช่น การแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจด้านการเงินของจีนเพื่อให้สกุลเงินติดระดับสากลโลก ความไม่เป็นรองของเกาหลีเหนือ ณ ขณะนี้ถึงการทดลองยิงขีปนาวุธผ่านน่านน้ำญี่ปุ่นโดยได้มีการทดลองยิงแล้วประสบความสำเร็จส่งผลให้สหรัฐอเมริกาเกิดความระแวง การซ้อมเรือรบของสหรัฐอเมริกาบริเวณน่านน้ำ 12 ไมล์ทะเลในหมู่เกาะที่สำคัญของจีนที่มีทั้งเรือรบพร้อมเรือดำน้ำ และเครื่องบินรบของจีนที่หนาแน่นที่สุดของโลก เพื่อแสดงถึงศักยภาพและความพร้อมในการต่อกร ถึงการไม่ยอมเป็นรองของประเทศมหาอำนาจอย่างจีนโดยการถ่วงลำสิทธิเพื่ออยู่ยงให้เกิดสงคราม รวมไปถึงการแข่งขันผลิตอาวุธสงคราม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และพัฒนาระบบการควบคุมซีปนาวุธระยะไกลที่ง่ายต่อการต่อกร ผ่านการร่วมมือกันของจีนกับรัสเซีย หรือแม้แต่อนาคตนั้นอาจจะมีการควบคุมระบบทางด้านคอมพิวเตอร์ของอีกฝ่ายผ่านการเจาะระบบเข้าไปเพื่อใช้ในการป้องกันประเทศของตน มาเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านความจำ การรับรู้เรื่องราวเพื่อการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะผ่านจินตภาพ โดยได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงเหล่านั้นไปตามความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นผลงานศิลปะ

1.2 จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อบอกถึงการสร้างสรรค์ผลงาน โดยไม่มุ่งเน้นประเด็นหรือเนื้อหาใด แต่เป็นการรับรู้ข่าวสารรอบรอบตัว เพื่อการสร้างสรรค์รูปทรงอย่างสนุกจากการสร้างภาพขึ้นมา และสามารถสร้างรูปทรงผ่านจินตภาพและอุดมคติในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้กระบวนการทางคอมพิวเตอร์รูปแบบ 2 มิติ รวมไปถึงการผสมผสานเทคนิคลงไปในงาน การเพนท์สี การตัดแปรง การลดทอนมนุษย์ให้มีรูปทรงประหลาดแปลกใหม่

1.2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากจินตภาพ จากเหตุการณ์ของโลกในยุคปัจจุบันไปสู่อีกรูปทรงหนึ่ง โดยวิธีการปรับเปลี่ยนรูปทรงเป็นไปโดยอัตโนมัติเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ตามแนวความคิด

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องราวข่าวสารด้านสงครามโลกภัยเงียบที่กำลังครุ่นอยู่ภายในถึงการแข่งขันกันของประเทศมหาอำนาจของโลกอย่างเช่น อเมริกา รัสเซีย เกาหลีเหนือ และจีนถึงการแข่งขันกันในด้านกันผลิตอาวุธทางด้านสงคราม รถถัง เรือดำน้ำ เครื่องบินรบ ระเบิดปรมาณู เพื่อแสดงถึงความไม่เป็นรองต่อประเทศที่ได้กล่าวมาในข้างต้น โดยข้าพเจ้าได้นำข้อมูลต่างเหล่านี้มาทำการตัดแปรง สร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ รวมไปถึงได้มีการผสมผสานเทคนิคในตัวผลงานเขาไปนั่นคือการใช้สีไม้กับดิจิทัลเพนท์ เพื่อให้ผลงานมีการใช้สีและสร้างพื้นผิวให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยผลงานชุดนี้ได้สร้างสรรค์ในรูปแบบเหตุการณ์จริงมาตัดแปรงให้อยู่ในรูปแบบจินตนาการของข้าพเจ้า รวมไปถึงผู้นำประเทศมหาอำนาจ ยานหรือหาคณะ อาวุธสงคราม ซีปนาวุธได้มีการตัดแปรงรูปทรง โทนสี โครงสร้างในผลงาน องค์ประกอบต่างๆให้ผลงานเกิดภาพเป็นรูปแบบนวนอนทางยาวเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ภัยเงียบทางสงครามที่กำลังจะเกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 สมมุติฐานของการศึกษา

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นั้น ได้มีการนำเสนอถึงการสร้างภาพจากจินตภาพ สิ่งที่ได้ประสบพบเจอตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาพของรูปทรงที่ได้มีการบันทึกไว้อยู่ในจินตภาพนั้น ได้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านการวาด การสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ ผ่านการถอดแบบจากรูปทรงแห่งความจริง เพื่อบอกเล่าถึงความสนุกที่ได้สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเรื่องราวข่าวสารในยุคปัจจุบันถ่ายทอดลงไปผ่านจินตภาพที่สร้างความแตกต่างออกไปจากโลกแห่งความจริงแต่ยังคงมีการแทรกประเด็น ข่าวสารของสังคมในยุคปัจจุบันสะท้อนลงไปผลงาน

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ด้านเนื้อหา เพื่อศึกษา ค้นคว้าข้อมูลบทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านจินตภาพ ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานผ่านจินตภาพ การสร้างสรรค์ผลงานแนวความคิด รูปแบบในผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาสะท้อนถึงประสบการณ์ผ่านผลงานศิลปะมาจากจินตภาพ สามารถนำมาเป็นข้อมูลไว้เพื่อศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป รวมไปถึงมีการสร้างสรรค์ผลงานจากเหตุการณ์ในปัจจุบัน ข่าวสารทางด้านสงคราม โลกในยุคปัจจุบัน ประเด็นทางสังคมที่น่าสนใจที่สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานผ่านการสร้างรูปทรง โดยใช้เหตุการณ์ในปัจจุบันเป็นตัวถ่ายทอดเรื่องราวออกมา

1.5.2 ด้านรูปแบบ เน้นการสร้างสรรค์ในรูปแบบ 2 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์เพนท์ รวมไปถึงมีการผสมผสานเทคนิค โดยการลงสีไม้ลงไปในผลงาน เพื่อสร้างมิติของชั้นสีที่มากขึ้นให้ผลงานดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.5.3 ด้านกระบวนการ โดยเน้นกระบวนการทางด้านคอมพิวเตอร์เพนท์เป็นหลัก โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ 2 มิติ โดยมีการถ่ายภาพจากภาพร่างลงคอมพิวเตอร์ ผ่านกระบวนการสร้างมิติของสีในแต่ละรูปทรงขึ้นมาใหม่ของเส้นและบรรยากาศให้เกิดมิติ รวมไปถึงมีการเพนท์ดินสอสีไม้ลงในผลงาน 1 ชุดใหญ่ มีขนาดความกว้าง A4 แต่เน้นการสร้างสรรค์เป็นรูปแบบแนวอนทางยาว บอกเล่าเรื่องเป็นรูปแบบภาพบอกเล่าเรื่องราวและเหตุการณ์ในปัจจุบันในรูปแบบจินตนาการ

1.6 ขั้นตอนการศึกษา

1.6.1 ศึกษาผ่านการสืบค้นข้อมูล ข่าวสาร บทความเกี่ยวกับการสร้างผลงานศิลปะจากจินตภาพ อุดมคติจากในอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2 ศึกษาจากผลงานของศิลปินหลายท่าน ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากจินตภาพหรืออุดมคติของศิลปินเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.6.3 ศึกษาจากหนังสือที่เขียนบอกเล่าถึงการสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดผลงานจากอุดมคติมาเป็นผลงานศิลปะ

1.7 แหล่งข้อมูล

1.7.1 หนังสือวิชาการ บทความ หรือผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกรรมเกี่ยวกับจินตภาพ

1.7.2 ข้อมูลจากเว็บไซต์ หรือ อินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดผลงานออกมาจากจินตภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนออกมาเป็นผลงานผ่านทางความคิด และจินตนาการ ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวที่สะท้อนถึงสังคมในปัจจุบัน ถึงการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การพัฒนาทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ ทรัพยากรและการสื่อสารที่ได้มีการพัฒนาไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยผลงานผ่านการสัมผัสทางการมองเห็นการสืบค้นข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในยุคปัจจุบันทั้งในด้านดีและไม่ดีภายในสังคมยุคปัจจุบัน ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ภาพและข้อมูลเหล่านั้นได้มีการถ่ายทอดออกมาผ่านความคิด ความทรงจำ โดยในผลงานชุดนี้ต้องการสะท้อนถึงภาพรวมทั้งข้อดีและข้อเสีย รวมไปถึงความสนุกที่ได้สร้างภาพผ่านการเขียนภาพลายเส้นและสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่เป็นเรื่องราว ผ่านจินตนาการที่ได้ประสบพบเจอมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึงข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับสังคมในยุคปัจจุบันมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ

2.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากสังคมในยุคปัจจุบัน ความทรงจำและจินตนาการ

การนำเสนอผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นการสะท้อนผลงานศิลปะออกมาผ่านจินตนาการ ความทรงจำที่ได้ประสบพบเจอในสังคมปัจจุบัน รวมไปถึงในอดีตที่ผ่านมา ผ่านการแปลงรูปทรงต่างๆ ให้ดูมีความน่าสนใจ รวมไปถึงได้มีการสอดแทรกข่าวสารของสังคมในปัจจุบันสะท้อนลงไปเป็นผลงาน เพื่ออ้างอิงถึงเหตุการณ์ในยุคปัจจุบันให้ผลงานมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยนอกจากผลงานจะมีการแปลงรูปทรงที่มาจากจินตนาการแล้ว ยังได้มีการสะท้อนถึงสังคมในแต่ละประเทศที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทั้งในเรื่องของความต้องการเป็นมหาอำนาจ การแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นกัน การคบค้าสมาคมเพื่อผลประโยชน์ส่วนตนและพวกพ้อง โดยขาดซึ่งจิตสำนึกที่รักใคร่ตรงถึงสังคมและภาพรวมของการอยู่ร่วมกันในสังคมและประเทศชาติส่วนใหญ่ของโลก

รวมถึงการสร้างสรรคผลงาน ความชัดเจนที่สามารถสื่อสารออกมาผ่านจินตนาการนั้น ได้มีการกำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการอ้างอิงจากประสบการณ์ที่ได้ไปประสบพบเจอมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งในเรื่องราวที่สะท้อนใจ สุขหรือแม้แต่ทุกขใจก็บออยู่ในรูปแบบของความทรงจำรูปทรงต่างๆ และได้มีการถ่ายทอดออกมาผ่านการร่างเป็นภาพลายเส้นได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อสะท้อนความทรงจำ รวมไปถึงการได้รับคำชี้แนะ คำแนะนำจากอาจารย์หลายท่านเพื่อทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์และชัดเจนมากยิ่งขึ้น ตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอออกมาเป็นผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลจากการเขียนภาพตามจินตนาการ

การเขียนภาพตามจินตนาการ จะทำได้ดีก็ต่อเมื่อผู้เขียนภาพนั้นเป็นคนช่างสังเกต รู้จักวิเคราะห์ แยกแยะสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอ โดยนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางศิลปะ ซึ่งหมายถึงประสบการณ์ในทางฝึกปฏิบัติ และประสบการณ์จากการได้ศึกษาผลงานศิลปะทั่ว ๆ ไป (สุชาติ เกาทอง, 2550 : 33) โดยทั้งนี้สิ่งเหล่านี้จะสอดคล้องหรือไม่ก็ได้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านประสบการณ์ หรือแม้แต่การศึกษาผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบจินตนาการ ให้เกิดความแตกต่างจากที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน พื้นฐานที่ขาดไม่ได้เลยก็คือประสบการณ์ เชื่อมโยงกับความคิดและจินตนาการให้ก่อเกิดเป็นผลงานที่แปลกใหม่ ส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงจินตนาการและความคิดของผู้สร้างสรรค์ ผ่านการรับเอาแรงบันดาลใจจากสิ่งที่อยู่รอบตัวตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานออกสู่โลกภายนอก โดยผลงานอาจจะสร้างมาจากประสบการณ์หรือแม้แต่เรื่องราวที่เคยพบเจอมา ผ่านรูปแบบรูปทรง เส้น สี บรรยากาศที่สัมผัสได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อนำเสนอ

2.3 อิทธิพลจากจินตนาการ

จินตนาการมีผู้เห็นความสำคัญและนิยามความหมายไว้มากมาย เช่น จินตนาการคือภาพที่ถูกสร้างขึ้นในจิตใจ จินตนาการเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส (Posted by Nibhonk, ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1, 2557 : ออนไลน์) หรือแม้แต่ความหมายที่ว่า จินตนาการได้หล่อเลี้ยงมนุษย์มาเป็นเวลานาน โลกแห่งจินตนาการเป็นเรื่องธรรมดาที่สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในเด็กหรือผู้ใหญ่ และที่อาจเกิดขึ้นได้ในศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้คนส่วนใหญ่จึงได้กล่าวไว้ว่า ผลงานศิลปะนั้นมาจากจินตนาการส่วนบุคคล หรือแม้แต่ประโยคที่ว่า “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” ของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ กล่าวถึงจินตนาการที่ไร้ขอบเขตของมนุษย์ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สร้างสิ่งประดิษฐ์มากมาย โดยไม่ชี้เฉพาะช่วงวัยใดวัยหนึ่งแต่คือความเป็นมนุษย์ทุกคนสามารถมีจินตนาการได้ แต่ถ้าหากชี้เฉพาะที่วัยเด็กนั้นย่อมนำมาซึ่งจินตนาการของเด็กควรได้รับการพัฒนา ส่งเสริมศักยภาพให้เติบโตมาอย่างมีความสมดุลทางด้านจิตใจ ร่างกาย ความกล้าแสดงออก ความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ เพื่อให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อสังคมโดยรวมผ่านการปลูกฝังทักษะ ความคิดและความรู้สึกโดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ก่อให้เกิดเป็นจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลจากภาพเขียนในPinterest

โดยภาพที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากเว็บไซต์Pinterest ผลงานในรูปแบบโลกอนาคตหรือโลกที่ล้ำสมัยและยังไม่เกิดขึ้นจริงในยุคปัจจุบัน มาเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมไปถึงบรรยากาศในผลงานที่มีอยู่หลากหลาย เช่น หมอก ดวงดาว ยานอวกาศ เมืองและโครงสร้างที่ล้ำยุคต่างต่างมาดัดแปลงตามจินตนาการของข้าพเจ้าเอง โดยภาพที่หยิบยกขึ้นมาเหล่านี้มาจากจินตนาการของศิลปินหลายท่านที่ลงในเว็บไซต์Pinterest

ผลงานของข้าพเจ้านั้นได้มีการดัดแปลงมาจากเหตุการณ์ความจริงและสร้างสรรค์ออกมาตามรูปแบบจินตนาการ ซึ่งผลงานในชุดนี้ได้รับอิทธิพลหลัก จากการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์ตามแบบโลกในยุคปัจจุบันถึงการต่อสู้กันระหว่างประเทศมหาอำนาจออกมาให้มีความล้ำสมัยผ่านจินตนาการด้วยอิทธิพลจากภาพผลงานในเว็บไซต์Pinterestนี้



ภาพที่ 2.1 ภาพ Towers Of Titania by Tohad.
(ที่มา<https://www.pinterest.com/pin/435090013985229239/>)



ภาพที่ 2.2 ภาพ The Thing by tredowski on Deviant art.
(ที่มา<https://www.pinterest.com/pin/341781059205179891/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ภาพ The floating future worlds of Robert McCall, 1971-1982.
(ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/222506037822892927/>)



ภาพที่ 2.4 ภาพ Kasai by Joseph Biwald.
(ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/354095589434323724/>)

ภาพที่ 2.5 ภาพ Otherworld by Gary Tonge.
(ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/127930445648695906/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 อิทธิพลจากศิลปิน

2.5.1 ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami)



ภาพที่ 2.6 ภาพ ทาคาชิ มูราคามิ

(ที่มา <http://www.gothailand.com/style/article/master-of-nippop-pop>)

ทาคาชิ มูราคามิ เกิดในปี พ.ศ. 2505 ในกรุงโตเกียวประเทศญี่ปุ่น จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี โท และปริญญาเอก ในสาขาจิตรกรรมญี่ปุ่นแนวประเพณี Nihonga จาก โตเกียว Tokyo มหาวิทยาลัยชื่อ National University of Fine Arts and Music ผลงานส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เรียกว่ามังงะ Manga และอะนิเมะ Anime ผ่านความเข้าใจอย่างลึกซึ้งระหว่างศิลปะตะวันตกกับวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่น ผ่านความเชี่ยวชาญในงานจิตรกรรมและประเพณีโบราณของญี่ปุ่น ในรูปแบบตัวละครที่มีความน่ารักสดใส และความประณีตวิจิตรบรรจงในรูปแบบของประเพณีญี่ปุ่น

เอกลักษณ์ของงานออกแบบที่เขาสร้างขึ้น ส่วนใหญ่เป็นการตูนแอนิเมชันสีสันสดใส โดยผลงานมีจุดเด่นคือ มีลักษณะแบนราบเป็นมิติเดียว เอกลักษณ์เฉพาะที่พบได้ในงานศิลปะแบบประเพณีของญี่ปุ่น เข้ากับรูปลักษณ์ที่สามารถจดจำได้ง่ายของงานออกแบบ คล้ายผลงานออกแบบโฆษณาที่แอบแฝงไปด้วยแนวคิดในเชิงปรัชญาและวิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัย คล้ายกับผลงานออกแบบของศิลปินป๊อปอาร์ตอย่างแอนดี้ วอร์ฮอล Andy Warhol แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบใหม่ให้กลายเป็นแบบเฉพาะที่เขาสร้างขึ้นมาเอง นอกจากนั้นเขายังแต่งกายมีลวดลายสีสันสดใสโดยเสื้อผ้าที่สวมใส่มักมีสีที่ฉูดฉาดบาดตา ซึ่งไม่ผิดอะไรกับผลงานศิลปะที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นมา หรือแม้ในบางครั้งเขาแต่งตัวเต็มยศเป็นตัวการ์ตูนมาสคอตในนิทรรศการศิลปะที่จัดแสดง ดังที่เขาบอกว่า “ผมอยากทำตัวเหมือนสินค้าตัวอย่างที่มีชีวิต ได้ทำหน้าที่ป่าวประกาศถึงศักยภาพและพลังศิลปะให้คนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ที่สงวนไว้เพื่อการศึกษา เท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปยังผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รับรู้” (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561 : ออนไลน์) เขาจึงได้เป็นหนึ่งในศิลปินญี่ปุ่นที่ทรงอิทธิพลคนหนึ่ง จากความคิดสร้างสรรค์ที่แผ่ขยายออกไปทั่วโลกผ่านผลงานศิลปะ ทั้งในโครงการ รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ต่างๆที่ผสมผสานความเป็นตะวันตกและตะวันออก หรือศิลปะกับการดีไซน์ที่เข้ากันได้ อย่างลงตัว ในฐานะศิลปินเขาได้ตั้งคำถามถึงเส้นแบ่งระหว่างตะวันตกกับตะวันออก อดีตกับปัจจุบัน ศิลปะชั้นสูงกับวัฒนธรรมป๊อป รวมไปถึงการผลิตผลงานในหลากหลายแขนง เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือแม้แต่มีเดีย เขาเองก็ไม่ได้ยุ่งแค่งานศิลปะ หากแต่ยังสร้างสรรค์ผลงานในอีกหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นโปสเตอร์ บิลบอร์ด งานออกแบบภายใน ของตกแต่งบ้าน ไปจนถึงสินค้าทั่วไปอย่างหุ่นโมเดล ตุ๊กตาของเล่น และการร่วมงานกับแฟชั่นแบรนด์ดังระดับโลก เช่น การร่วมมือกันของ มาร์ก เจคอบส์ Mark Jacobs แห่งแบรนด์หลุยส์ วิตตอง Louis Vuitton ในปี พ.ศ. 2543 ร่วมกันผลิตกระเป๋าโมโนแกรมหลากสีล้วน ด้วยลวดลายดอกซากุระ รูปดวงตา การ์ตูน ลวดลายตัวการ์ตูนเป็นลูกเซอร์รี่ ลวดลายพรานทหาร และรูปแบบของการ์ตูนในสไตล์ Superflat นับเป็นการท้าทายเส้นแบ่งพรมแดนระหว่างศิลปะกับแฟชั่นในขณะนั้นอย่างมาก คอลเล็กชันดังกล่าวในขณะนั้นได้กลายเป็นคอลเล็กชันที่โด่งดังและประสบความสำเร็จอย่างมาก ส่งผลให้ชื่อของ ทาคาชิ มูราคามิ กลายเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก

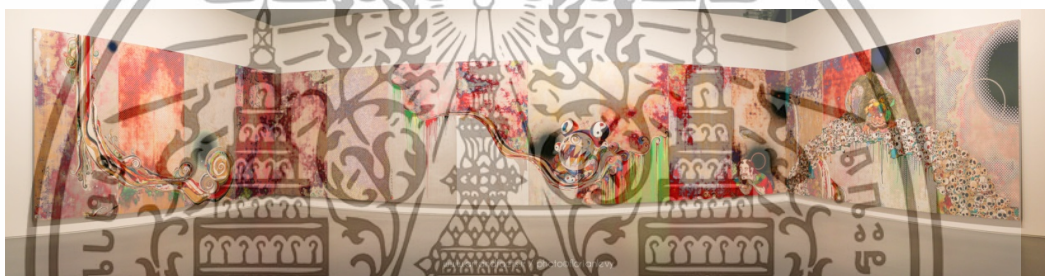
ในปี พ.ศ. 2550 เขายังได้ร่วมมือกับแบรนด์สเกตบอร์ดและสตรีทแฟชั่นชื่อดังของอเมริกาคือ ซูพรีม Supreme เพื่อออกแบบกระดานสเกตบอร์ดพิมพ์ลายการ์ตูนที่ได้แรงบันดาลใจมาจากผลงานในอดีต ต่อมาในปี พ.ศ. 2551 เขาได้ร่วมมือกับแบรนด์แฟชั่นชื่อดังของญี่ปุ่นคือ วิสวิม Visvim เพื่อออกแบบรองเท้าผ้าใบรุ่น Visvim Kiefer Hi-Suede ผ่านการสร้างลวดลายดอกไม้การ์ตูนเป็นเครื่องหมายการค้าลงไปบนรองเท้าผ้าใบหุ้มข้อ จนเป็นแบบที่ไม่ธรรมดาและแปลกใหม่ในช่วงเวลานั้น หลังจากนั้นในปี พ.ศ. 2552 เขาได้ร่วมงานกับนิตยสาร Vogue ของประเทศญี่ปุ่น และแบรนด์กอมม์ เดส์ การ์ซองส์ Comme des Garçons ในการออกแบบร้านป๊อปอัพในโตเกียวที่มีชื่อว่า Magazine Alive โดยหนึ่งในสินค้าที่โดดเด่นคือ เสื้อยืดพิมพ์ลายตัวการ์ตูนที่เป็นเอกลักษณ์และผลิตขายในจำนวนจำกัด

ในปี พ.ศ. 2553 จนถึงปี พ.ศ. 2558 เขาได้ร่วมมือกับนิตยสาร Pop ของประเทศญี่ปุ่น เพื่อออกแบบหน้าปกเวอร์ชันพิเศษ รูปภาพปริตติย สเปียร์ส ป๊อปสตาร์สาว และการร่วมมือกับแบรนด์ Vans แบรนด์รองเท้าชื่อดัง ออกแบบคอลเล็กชันพิเศษในชื่อ Vault by Vans x Takashi Murakami ที่นำเอาลวดลายการ์ตูนที่มีทั้งลายดอกไม้ยิ้มร่า หัวกะโหลกหลากสีมาออกแบบ รวมไปถึงการผลิตเสื้อยืด กระดานสเกตบอร์ด และรองเท้าเด็กอีกด้วย การทำงานแฟชั่นของเขายังมีมากมายครอบคลุมไปถึงแบรนด์ดังอย่างอิเซเม ยิยาเกะ Issey Miyake กูเกิล Google คอส์ Kaws หรือแม้แต่แบรนด์นาฬิกา ดังอย่าง Casio G-Shock

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ภาพ Isle of the Dead, 2014 Acrylic on canvas 141 3/4 x 189 in 360 x 480.1
(ที่มา <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-isle-of-the-dead>)



ภาพที่ 2.8 ภาพ 727-272 The Emergence of God At the Reversal of Fate 2007
(ที่มา http://artandfacts.fr/wp-content/uploads/2014/08/Panorama-sans-titre1_300_72.jpg)



ภาพที่ 2.9 ภาพ 100 Arhats, 2013 Acrylic, gold and platinum leaf on canvas mounted board
(ที่มา <https://www.blumandpoe.com/exhibitions/takashi-murakami-4>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2 อีฟ สมิธ (Aof Smith)



ภาพที่ 2.10 ภาพ อีฟ สมิธ
(ที่มา <http://aofsmith.com/bio>)

อีฟ สมิธ หรือ อีฟ พรหมพิริยา คงสถิต ศิลปินหนุ่มชาวไทย เป็นหนึ่งในศิลปินที่รู้จักไปถึงประเทศสหรัฐอเมริกา ของการมีแนวความคิดไม่เหมือนใคร ผลงานที่โดดเด่น รู้จักกันในนามของ Aof Smith กับเส้นทางที่ก้าวจะเป็นจิตรกรสายอาชีพทั้งชีวิตที่ผูกพันกับเส้นสายแห่งศิลปะ โดยเขาเติบโตขึ้นมาจากครอบครัวศิลปะ ครอบครัวเป็นตัวหล่อหลอมที่สำคัญทำให้เขารักในงานศิลปะตั้งแต่เด็ก จากเด็กที่วาดรูปไม่ค่อยเก่งแต่ด้วยความขยันเพื่อเอาชนะใจคุณพ่อของเขานั้นเองเกิดเป็นความสนใจอย่างจริงจัง จนเขาได้เข้าไปศึกษาในคณะศิลปกรรมมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ และได้พบกับความสนุกของบรรยากาศเด็กในสายศิลปะ เขาสามารถปั้นตัวเองเพื่อค้นพบเส้นทางงานจิตรกรรมที่ต่อยอดสู่สายอาชีพมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยแรงขับเคลื่อนนั้นมาจากความที่เขาสนิทมากับครอบครัวศิลปะ คุณพ่อจบเพาะช่างและรับราชการเป็นครูสอนศิลปะ เขาถูกสอนให้รักในศิลปะตั้งแต่เด็ก ในขณะนั้นเขายังมีฝีมือไม่เก่งมากนักโดนคุณพ่อบ่นอยู่บ่อยครั้ง เพราะคุณพ่อของเขานั้นคาดหวังไว้ว่าอยากให้วาดรูปเก่ง แต่สิ่งเหล่านี้ไม่สามารถสอนได้ตลอดทั้งชีวิต และขึ้นอยู่กับตัวเราว่าชอบแล้วอยู่กับมันได้นานมั้ย จึงได้ค้นพบว่าการวาดรูปเป็นสิ่งที่เขาสนใจ และอยู่กับมันได้นาน ทำให้เขาตัดสินใจเข้าเรียนในคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาทัศนศิลป์ ในยุคที่มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ยังคงมีความคาบเกี่ยวระหว่างความเจริญของชุมชนในเมือง เขาจึงได้มีส่วนร่วมในมหาวิทยาลัยรวมถึงการมีวินัยกับการเรียน การได้ความรู้เพิ่มเติมจากอาจารย์ ได้ประติสัมพันธ์กับผู้ร่วมเรียน เขาได้เลือกเอกจิตรกรรมจนกลายมาเป็นหลักและวิธีคิด ที่ทำให้เขาดำเนินชีวิตต่อได้อย่างแข็งแรงจนถึงปัจจุบัน (Teenpublishing, 2561 : ออนไลน์)

หลังจากประสบความสำเร็จในระดับชั้นปริญญาตรี เขาได้ทำงานเกี่ยวกับ สติลิสต์เพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ จนผลสุดท้ายมันไม่ได้ตอบโจทย์ในความถนัดของเขามากพอ จึงได้เปลี่ยนความตั้งใจมาศึกษาต่อในระดับปริญญาโท ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จนสำเร็จการศึกษา สถานที่นี้เขาได้วิธีคิดในการทำงานและสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น ถึงการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดลองทำ Solo Exhibition ส่งผลให้เกิดการต่อยอดขยายการแสดงผลงาน การตั้งเป้าหมายว่า จะต้องมีการจัดแสดงหนึ่งครั้งในระยะเวลาหนึ่งปี และการแสวงหาโอกาสใหม่ให้ตัวเองผ่านการลง ประจวบในต่างประเทศถือเป็นรางวัลให้ชีวิต ทำให้โลกได้เห็นผลงานของเขามากขึ้นเช่น การตีพิมพ์ลง Direct Art Magazine ที่นิวยอร์ก ก็ถือเป็นรางวัลหนึ่งที่เขาดีใจ เพราะหากมองย้อนไปตอนสมัยเรียน ปริญญาตรี หนังสือเล่มนี้เป็นเล่มแรกที่อาจารย์ผู้สอนได้เปิดให้ดูตอนกำลังศึกษา เขาได้เห็นรูปแบบ ผลงานในนิตยสารนี้ หลักจากนั้น 6 ถึง 7 ปีต่อมาเขาได้มีโอกาสส่งผลงานดู ทำให้ประสบความสำเร็จ อย่างที่อาจารย์เคยให้ดูไว้เป็นแรงบันดาลใจ เป้าหมายต่อจากนั้นคือการทำผลงานเรื่องใหม่ที่มีความ ทำทายมากขึ้น เพื่อมีการพัฒนาต่อผ่านการจัดแสดงผลงานในแกลเลอรีของต่างประเทศมากขึ้น ในขณะที่วงการศิลปะทั่วโลกกำลังเปิดกว้างและกระจายตัว เขาเชื่อว่ามนุษย์ถ้าจะสนุกกับชีวิต จะต้องมีการเดินทางไปในสถานที่ที่แปลกใหม่ และพบเจอความท้าทายที่ไม่เหมือนเดิม แรงบันดาลใจของเขาจากการเป็นคนชอบฟังข่าวสาร เกี่ยวกับการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ผ่านการ เปิดฟังเพียงอย่างเดียว เพราะเขาคิดว่าการดูจะทำให้เกิดการวิเคราะห์ไปในอีกทิศทางหนึ่ง แต่ เมื่อใดก็ตามที่เขาฟังและเกิดการวิเคราะห์จะถูกตีความไปอีกทิศทางหนึ่ง ส่งผลให้เขาตระหนักได้ว่า ถึงแม้จะมีการตั้งคำถามกับข่าวสารต่างต่างเหล่านั้นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเรื่องนั้นสามารถเป็น ประเด็นได้ถ้าเราสนใจขึ้นมา ความสนุกในงานศิลปะคือการได้ตั้งคำถามโดยไม่มีคำตอบ เปรียบเสมือนโจทย์ที่สังคมและโลกได้กำหนดขึ้น และไม่สามารถหาคำตอบได้ โดยมีทั้งแง่บวกและแง่ ลบ ดีจริงและไม่ดีจริง การวิเคราะห์ข่าวสารเหล่านี้ทุกอย่างมันย่อมมีการเกิดขึ้นอย่างไม่หยุดยอน สิ่งเหล่านี้มีรูปแบบในตัวที่เขาอยากนำมาสร้างสรรค์อยู่แล้ว จนบางครั้งเขาต้องหยุดคิดเพื่อคัดกรอง ความคิดเหล่านั้นว่า มันดีจริงและเหมาะสมมั้ยที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงาน

โดยข้าพเจ้าหิบบกนิทรรศการของ อ้อพี สมิต ที่ตั้งไปถึงสหรัฐอเมริกาคือนิทรรศการ Skeptical ถ่ายทอดเรื่องราวซ่อนเร้นทางความคิดผ่านประสบการณ์และจินตนาการ สะท้อนบริบท ทางสังคมในสไตล์ป๊อป เซอเรียลลิซึม Pop surrealism ผลงานสร้างสรรค์ที่เต็มไปด้วยคำถาม ความ ไร้เดียงสาของตัวประกอบ ความสนุกของชีวิตในบางเรื่องราวที่แฝงไปด้วยยาพิษ ถูกสร้างสรรค์ผ่าน เทคนิคสีน้ำมัน ผลงานมีความโดดเด่นด้วยความสวยงามและอิสระของลายเส้น การลงสีเปรียบเสมือน โลกแห่งความฝันราวกับอยู่ในห้วงแห่งจินตนาการ บอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆในมุมมืดของ สังคม การผสมผสานโลกแฟนตาซีที่แฝงแง่คิด การเพิ่มมิติในผลงานผ่านการซ้อนของรูปทรง สร้างสรรค์ออกแบบในรูปแบบรูปแบบ ป๊อป เซอเรียลลิซึม Pop Surrealism ซึ่งเขาได้รับแรง บันดาลใจจาก Mark Ryden และ Ron English ศิลปินชั้นนำของโลกในรูปแบบนี้ และเขาเองก็ได้ สร้างความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญ โดยบรรยายเรื่องราวที่ซ่อนเร้น ปมที่ขัดแย้งทางความคิด พร้อมเล่นกับความรู้สึกถึงความสับสน ความตื่นเตนและความกลัวในสังคมไทย จนกลายเป็น เอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร โดยผลงานได้รับอิทธิพลมาจากบริบททางสังคมไม่ว่า จะเป็น ยาเสพติด การอุ้มบุญ ความน่ากลัวจากภัยร้ายแฝงมาในรูปแบบของความหวานของน้ำตาลใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังคมที่ต้องพบเจอ สู่ผลงานถ่ายทอดจินตนาการ ซึ่งเป็นผลงานที่โดดเด่นในนิทรรศการนี้จนโด่งดัง และเป็นที่รู้จักไปจนถึงต่างแดน

2.5.2.1 ชุดผลงานปี 2010 (ภาพผลงานในชุดบางส่วน)



ภาพที่ 2.11 ภาพ Land of mine 01



ภาพที่ 2.12 ภาพ Land of mine 02

(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/97>)

(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/97>)



ภาพที่ 2.13 ภาพ Land of Abnormal 01

(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/97>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ภาพ Land of Abnormal 03
(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/97>)

แนวความคิดและสิ่งที่ศิลปินต้องการสะท้อน

ศิลปินต้องการนำเสนอถึงการบริโภคนิยมในสังคมเมือง ถึงความเสื่อมทรามในผับหรือบาร์ สถานที่ที่มีแสงสีเสียงในยุคปัจจุบัน ผ่านผลงานในช่วงเวลากลางคืน ที่เต็มไปด้วยเครื่องดื่มของมึนเมา ผ่านรูปแบบของตัวประหลาดที่ศิลปินสร้างขึ้น ถึงความหอมหวานของสังคมในยุคปัจจุบันที่เสพติดมัน และมีการกลืนกินมนุษย์เข้าไปหลงใหลในบรรยากาศ แสงสี ความบันเทิง แต่หารู้ไม่ว่าเบื้องหลังเป็นอย่างไร คำตอบของคำถามที่แท้จริงคืออะไร ภายใต้ภาพที่สวยงามเปรียบเหมือนมนุษย์กำลังมองคนรอบข้าง หรือแม้แต่วัตถุที่มีสีสันงดงาม ที่สามารถทำให้ผู้คนหลงเข้าไปในโลกแห่งแสงสีได้โดยง่าย รวมไปถึงสิ่งที่ศิลปินต้องการสะท้อนสังคมในผับ หรือตามบาร์ ถึงการปาร์ตี้ในมุมมุมหนึ่งภายในสังคมกลุ่มหนึ่ง ไม่ใช่คนหรือสังคมทั้งหมดถึงสังคมเหล่านี้มีอยู่จริง และเป็นการหาความสุขเพื่อปรนเปรอชีวิตตนเอง โดยขาดความจริงจังและพร้อมที่จะแลกผลประโยชน์หรือมีเพศสัมพันธ์กันได้เสมอ โดยแทนสถานที่ที่เป็นสถานที่ที่ไม่ปกติในสังคมเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2.2 ชุดผลงานปี 2011 (ภาพผลงานในชุดบางส่วน)



ภาพที่ 2.15 ภาพ I want | scream, 2011.Oil on canvas,190x240cm.
(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/98>)



ภาพที่ 2.16 ภาพ Splash, 2011.Oil on Canvas,190x200cm
(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/98>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.17 ภาพ Away with that Bite, 2011.Oil on Canvas,160x270cm.
(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/98>)



ภาพที่ 2.18 ภาพ Girl with Temptation, 2011.Oil on Canvas, 200x300cm.
(ที่มา <http://aofsmith.com/artwork/topic/98>)

แนวความคิดและสิ่งที่ศิลปินต้องการสะท้อน

การล่อลวงเด็กไร้เดียงสาในปัจจุบันด้วยของหวาน ขนมหวาน ให้เด็กเข้าไปติดกับในโลกที่หอมหวาน แต่แท้ที่จริงแล้วขนมหวานเหล่านี้เปรียบเสมือนยาพิษที่เคลือบอยู่ภายใน ถึงสิ่งที่แปลกปลอมแต่กลมกลืนด้วยสีสันสดใสและสวยงาม ล่อตาล่อใจ ถึงสีสนที่สดใสแต่เต็มไปด้วยพิษร้ายต่างต่าง และด้วยรูปแบบของเด็กที่ปรกติแต่พอถูกกลืนกินเข้าไปในโลกเหล่านั้น เหมือนเป็นการเสพเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ติดของหวานที่มากจนเกินไป รวมไปถึงศิลปินต้องการสะท้อนและนำเสนอถึงผู้บริโภคกับผู้ผลิตที่สร้างสิ่งของเหล่านี้ขึ้นมา ให้มีความสวยงาม ล้อตล่อกใจ แต่ท้ายที่สุดแล้วก็ถูกล่องวงและถูกดูดีให้เข้าไปติดกับขนมหวาน และความหอมหวานเหล่านั้น โดยหารู้ไม่ว่ามีพิษร้าย มีภัยจากขนมหวานแฝงอยู่(น.ส. วิมลสิริ หาญวงวงศ์ สัมภาษณ์ วันที่ 13/11/2557)

โดยผลงานของ อีฟ สมิต ส่งผลต่ออิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องของการสะท้อนสังคมในยุคปัจจุบัน มุมมืดที่มีซ่อนเร้นอยู่ในสังคม สังคมที่มีอยู่จริงในอีกมุมมองหนึ่งโดยผลงานสะท้อนออกมาในรูปแบบจินตนาการผ่านความคิดของศิลปินเอง รูปแบบรูปทรงที่สร้างสรรค์ขึ้นมา มีความหมายของสังคมทั้งในเรื่องของโลกที่แปลกปลอม ความสวยงามของสีสันแต่แฝงไปด้วยอันตราย หรือแม้แต่ภาพความจริงที่ดูสวยงามแต่แท้จริงแล้วมีอันตรายแอบซ่อนเร้นอยู่ของรูปทรง บรรยากาศองค์ประกอบที่เปรียบเสมือนโลกในจินตนาการของรูปทรงที่ศิลปินสร้างขึ้นสะท้อนผ่านสังคมแห่งความเป็นจริง

2.5.3 เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ (Kiatanan lamchan)



ภาพที่ 2.19 ภาพ เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์

(ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/165648092519288476/>)

เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ศิลปินหนุ่มจากจังหวัดลพบุรี วัย 32 ปี สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโทในภาควิชาจิตรศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม จากมหาวิทยาลัยศิลปากร เขาได้แสดงนิทรรศการอย่างต่อเนื่องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ระหว่างปี พ.ศ. 2548 เขาได้รับกองทุนสร้างสรรค์รัฐบุรุษของ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ประธานองคมนตรีและรัฐบุรุษ รางวัลที่เขาได้รับ เช่น รางวัลที่ 1 จากนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย พานาโซนิค ครั้งที่ 8 รางวัลที่ 2 จากนิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติ ธนาคารกรุงไทยในปี 2551 นิทรรศการ ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 55 ปีพ.ศ. 2552 รางวัลที่ 1 เหรียญทอง โดยก่อนหน้านี้เขาเคยร่วมแสดงงานกับโครงการ นัมเบอร์วัน แกลอรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Number 1 Gallery นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 ในนิทรรศการคู่ชื่อผลงานชุด Parallel Universe เห็นได้ชัดว่าศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจนจวบจนปัจจุบัน เขานั้นได้ก้าวออกสู่เวทีสากลได้อย่างไม่มีที่ติ

ผลงานของเขานั้น เป็นงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย สื่อให้เห็นแนวความคิดและอารมณ์ของการใช้ชีวิต ทั้งด้านบวกและลบ ในบางมุมของสังคมยังแฝงไปด้วยพุทธปรัชญา หลักคำสอนของพระพุทธศาสนา ทั้งความคิดและจิตใจ งานของเขานั้นจัดอยู่ในกลุ่มความเชื่อแบบจิตวิสัย โดยรูปแบบการวาดรูปเป็น กึ่งการ์ตูนผสมผสานกับกึ่งเหมือนจริง และเรื่องราวความหมายเหนือจริง ย่อมบ่งบอกถึงทัศนคติ ความเชื่อในความงาม ความจริงอันเป็นโลกภายในห้วงแห่งจินตนาการ ที่สำคัญนั้น เขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนังตามวัดของไทย ผลงานมีรูปแบบพิเศษเด่นชัดก็คือ การผสมผสานระหว่าง โครงสร้างทางเรื่องราว เนื้อหา รูปทรง องค์ประกอบ ผสมผสานกับรูปแบบที่ได้จากจิตรกรรมฝาผนัง เช่น ผู้คน การแต่งกาย อาคารบ้านเรือน หรือแม้แต่เวลา ดูเหมือนจะมีการผสมปนเประหว่าง อดีต ปัจจุบัน และอนาคต รายละเอียดในผลงานเขามักจะปล่อยให้มีความอิสระในการแสดงออก โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือผลงานมีเนื้อหาเสมือนกับการสลับซับซ้อนระหว่างเรื่องราวกับวรรณกรรมระดับมหากาพย์ แต่ยังคงความสดใหม่ของอารมณ์ความรู้สึกอยู่เสมอ เรื่องราวจากประสบการณ์ชีวิตได้สร้างเรื่องราว พิศดารตั้งตำนานในแต่ละชิ้นงาน โดยผลงานจิตรกรรมเล่นกับน้ำหนักเด่นชัดในการแสดงอารมณ์ และยังส่งผลต่อลักษณะทางใบหน้าของตัวละคร การผสมผสานสัดส่วนกับความเชื่อของมนุษย์ที่สะท้อน ความคิดและจินตนาการออกมา โดยในผลงานแต่ละชุดมีเนื้อหาแตกต่างกันออกไปผ่านทัศนคติของเขาเอง

เขายังเพียงต้องการบอกให้เห็นถึงสัจธรรมในการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเป็นปัจเจกเพิ่มขึ้นของสังคมถูกครอบงำไปด้วยลัทธิต่างคนต่างอยู่ คนเก่ง คนมีความรู้ จึงมักจะอยู่ในตำแหน่งที่ได้เปรียบกว่าเสมอ ความได้เปรียบส่งผลให้เกิดการฉกฉวยผลประโยชน์จากผู้ที่ยด้อยกว่า เขาเองก็ได้แต่หวังใจว่าภาพผลงานจะบอกคนดูให้รู้เท่าทันความเป็นจริง และส่งผลต่อจิตใจได้สำนึกของผู้ชม ให้มีความเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์ร่วมสังคมเดียวกัน โดยการโต้ตอบผ่านภาพวาด และมุมมองที่เฉียบคมอย่างตรงไปตรงมา ผลงานที่ไม่มีเบื้องหลังซับซ้อนมากนัก การเจาะลึกถึงตัวตนของเขาลงไป ทำให้ทราบได้ถึงความเป็นศิลปินธรรมดาที่ใช้ชีวิตไปตามความเป็นจริงของสังคม แตกต่างก็แค่ เมื่อเขาค้นพบสิ่งที่ชอบ เขาปฏิเสธที่จะทอดทิ้ง แต่เขากลับกอบโกยมันขึ้นมาและดูแลรักษาเป็นอย่างดี

การที่เขาอ่านหนังสือการ์ตูน แล้วหยิบดินสอมาร่างเป็นลายเส้น วาดภาพตัวการ์ตูนที่เขาชอบเปรียบเหมือนอย่างในหนังสือ เป็นกิจกรรมของเด็กในสมัยนี้ที่นิยมปฏิบัติกัน โดยเขาในช่วงชีวิตวัยเด็กที่ไม่แตกต่างจากเด็กคนอื่น ถึงการสนใจในการอ่านการ์ตูนและวาดภาพตามหนังสือ การชวนขวยและเรียนพิเศษด้านการวาดภาพ การส่งผลงานเข้าร่วมประกวดแข่งขันในโรงเรียนเช่นเดียวกับเด็กคนอื่น และเรียนหนังสือไปตามช่วงวัย โดยเขานั้นเข้าเรียน ปวช. ที่วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในแผนกก่อสร้าง ตามอาชีพของครอบครัวก่อนจะพบว่ามันไม่ใช่สิ่งที่เขาชื่นชอบ จึงได้ทำเรื่องขอย้ายไปเรียนในแผนก

วิจิตรศิลป์ เพราะการชื่นชอบศิลปะเป็นต้นทุนเดิม โดยเขาได้รับการศึกษาต่อหวังเพียงเพื่อสำเร็จ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาจากสถาบันแห่งนี้โดยไม่ได้มีเป้าหมายว่าเรียนจบแล้วจะทำอะไรต่อไป จนกระทั่งมีอาจารย์แนะนำให้ไปติวศิลปะเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยศิลปากร เขาก็ทำตามคำแนะนำจนสามารถเข้ามาศึกษาต่อในคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ได้เป็นผลสำเร็จ

ศิลปินเองก็เพียงเรียนเพื่อสำเร็จการศึกษาจากรั้วศิลปากรพร้อมกับการเรียนรู้ชีวิตใหม่ในเมืองกรุงเทพมหานคร จนกระทั่งเขานั้นขึ้นชั้นปีที่ 3 ทางมหาวิทยาลัยได้กำหนดให้เขาเลือกวิชาเอก โดยตัวเขาเองนั้นได้เลือกเอกจิตรกรรม และเริ่มสนใจดูผลงานตามงานประกวด รวมถึงผลงานของอาจารย์ประจำสถาบันที่เขานั้นศึกษาอยู่ ส่งผลให้เกิดประกายไฟและความฝันที่เริ่มชัดเจนในช่วงนี้ เขาจึงได้เริ่มส่งผลงานร่วมประกวดในอีกหลายสถานที่ จนกระทั่งได้รับรางวัลเหรียญทองประเภทจิตรกรรม ศิลปกรรมสามารถครั้งที่ 1 ในชั้นปีที่ 4 ผลงานครั้งนั้นเขาได้ทดลองเทคนิคใหม่ ด้วยการเขียนภาพลงบนหนังเทียมซึ่งเหมือนกับผิวหนังคน ทำให้เห็นรายละเอียดในการวาดภาพใบหน้าบุคคลได้อย่างชัดเจน ทว่าเมื่อเขียนภาพบนหนังเทียมได้ระยะหนึ่ง เขาก็กลับมาเขียนภาพบนผ้าแคนวาสดั้งเดิม เพราะเขาค้นพบว่าหนังเทียมมีข้อจำกัดในเรื่องความทนทาน

โดยเขายังได้รับรางวัลในอีกหลายเวทีแทบทุกปี โดยสามารถเห็นได้จากการชื่อที่แสดงอยู่ในตำแหน่งได้รับรางวัล ด้วยผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผลงานมีความคล้ายกับภาพเขียนจิตรกรรมไทยตามฝาผนัง บอกเล่าเรื่องราวต่างต่างด้วยภาพ และหากมองโดยละเอียดจะพบว่าตัวละครในภาพเขียนมีลักษณะคล้ายตัวการ์ตูน เขายังได้มีการชี้แจงข้อเท็จจริงเบื้องหลังฝีแปรงของตนว่า เป็นการผนวกเอาสิ่งที่เขาชอบมาไว้ด้วยกัน เพราะความนิยมชมชอบงานจิตรกรรมฝาผนังของไทย แต่ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบดังกล่าวได้เพราะไม่ใช่สิ่งที่ตนถนัด หากแต่สนุกและชื่นชอบภาพเขียนการ์ตูน หรือตัวละครที่ปรากฏอยู่ในเกมที่เขาเล่นมากกว่า จึงได้นำทั้งสองศาสตร์นี้มารวมกัน โดยการนำเสนอเปรียบเทียบผู้คนในสังคมที่รายล้อมรอบตัว จนกลายเป็นส่วนผสมที่ลงตัวในแบบเฉพาะ และเขาเองนั้นยังคงเดินทางพัฒนาผลงานของเขาอย่างไม่หยุดยั้งโดยได้ทั้งทำยั่วว่า “คนเราไม่จำเป็นต้องเก่ง แค่ตั้งใจทำสิ่งที่ตัวเองอยากทำ สิ่งที่เราชอบ เราถนัดให้ดีที่สุดก็พอ” (ผู้จัดการ 360° รายสัปดาห์, 2552 :ออนไลน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.20 ภาพ “รัก สงคราม”, 150 x200cm, อะคริลิคบนผ้าใบ, 2018.

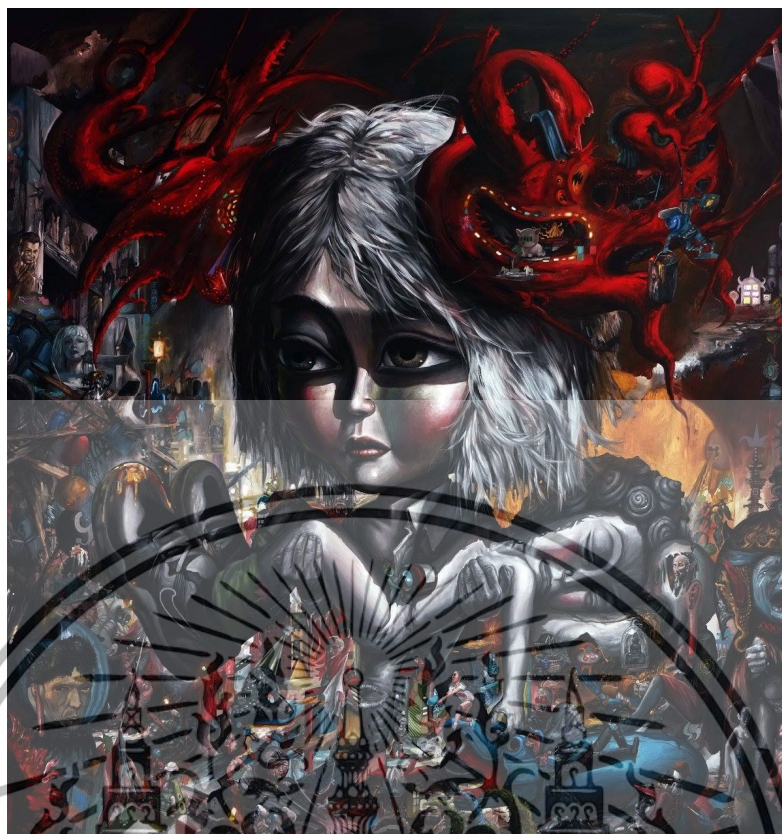
(ที่มา <https://www.facebook.com/LINECENSOR/>)



ภาพที่ 2.21 ภาพ “Mara Hood” 100x100cm,Acrylic on Canvas,2018.

(ที่มา <https://www.facebook.com/LINECENSOR/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.22 ภาพ กัปตันของฉันทัน, 140 x160cm, อะคริลิคบนผ้าใบ, 2016.
(ที่มา <https://www.facebook.com/LINECENSOR/>)



ภาพที่ 2.23 ภาพ รีมของฉันทัน, 140 x150cm, อะคริลิคบนผ้าใบ, 2016
(ที่มา <https://www.facebook.com/LINECENSOR/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยผลงานของ เกียรติอนันท์ เอี่ยมจันทร์ นั้นส่งผลต่ออิทธิพลทางด้านศิลปะของข้าพเจ้า ในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านสัจธรรมของการอยู่ร่วมกันในสังคมในยุคปัจจุบัน โดยการสะท้อนสังคม ที่ถูกครอบงำของการที่ผู้คนในสังคมต่างคนต่างอยู่อาศัย คนมีความสามารถมีโอกาสมากกว่า และมี สิทธิในสังคมมากกว่า โดยผลงานของศิลปินมีการสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบรูปทรงจากที่มีอยู่จริง และไม่จริงออกมาเป็นรูปทรงใหม่ บรรยากาศ สีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานบอกเล่าถึงสังคมในยุค ปัจจุบันที่แปรเปลี่ยนไปมีการสร้างสรรค์ผ่านจินตนาการของตัวตนศิลปินเองแต่สะท้อนถึงสังคมและ เหตุการณ์ที่มีให้เห็นในยุคปัจจุบันของมาเป็นผลงาน

2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

จากการที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อ “ความจริงสู่จินตภาพ” ข้าพเจ้าได้ เลือกใช้เทคนิค ดิจิทัลเพนท์ และมีการผสมผสานเทคนิคของการใช้สีไม่ในผลงาน รวมไปถึงการสืบค้น ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องของบทความที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานผ่านจินตนาการ แนวความคิดของศิลปิน รูปแบบรูปทรงที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน สรุปโดยย่อออกเป็นหมวด ย่อยดังต่อไปนี้

2.6.1 ผลงานของ ทาคาชิ มูราคามิ โดยตัวของผลงานที่หยิบยกมานั้นได้มีการติดตั้งแนวอน ทางยาว ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์ โดยมีการเว้นพื้นที่ว่างในผลงาน บางส่วนเพื่อเล่นกับพื้นที่และตัวองค์ประกอบหลักในผลงาน รวมไปถึงการออกแบบคาเรเตอร์มีรูป ผ่านการดัดแปลงมาจากรูปทรงที่มีอยู่จริง

2.6.2 ผลงานของ อ็อฟ สมิต ได้มีการสร้างสรรค์ผลงานสะท้อนสังคมของโลกความเป็นจริง โดย ได้มีการสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ การจัดองค์ประกอบที่มีความไม่ชัดเจนของบรรยากาศ การเว้น พื้นที่ว่างในผลงานได้อย่างน่าสนใจ และมีนัยยะแฝงในผลงาน ทั้งในเรื่องของสัญลักษณ์ความหวาน การสร้างพื้นผิวให้ดูมีความเหนียว ยืดหยุ่นในผลงานสะท้อนถึงสังคมแห่งความจริงที่ว่าในความเป็น จริงแล้ว ไม่ได้สวยงามปลอดภัยอย่างที่เห็น

2.6.3 ผลงานของ เกียรติอนันท์ เอี่ยมจันทร์ ได้สะท้อนถึงสังคมของการแข่งขัน ความ ได้เปรียบของการแข่งขันของผู้ที่เก่งมากกว่า สามารถที่จะฉกฉวยผลประโยชน์จากคนที่ด้อย ความสามารถมากกว่า ผ่านการสร้างสรรค์ออกแบบรูปทรงได้อย่างน่าสนใจ องค์ประกอบของรูปทรง ต่างต่างที่สร้างสรรค์สะท้อนถึงสังคมยุคปัจจุบันได้อย่างมีเอกลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

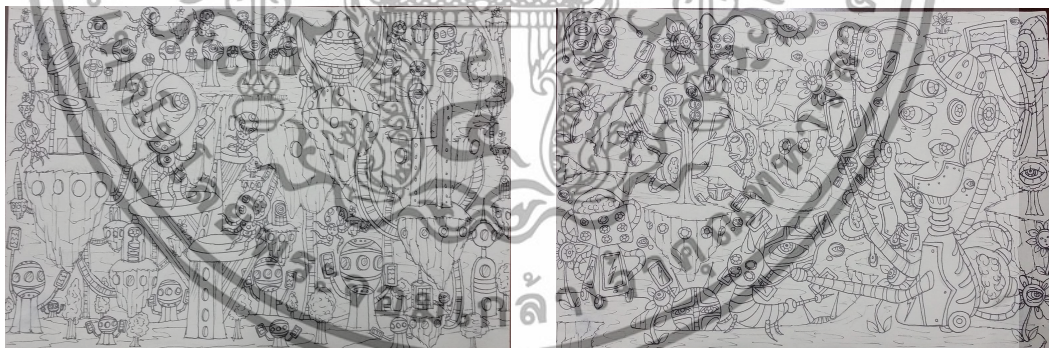
บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

3.1 การสร้างภาพร่าง

ข้าพเจ้าเริ่มสร้างภาพร่างชุด “ความจริงสู่จินตภาพ” มาจากการศึกษาแนวภาพของโลกในอนาคตจากเว็บไซต์ ฟินเทอเรสต์ ซึ่งมีภาพเกี่ยวกับ โลกในอนาคต ยานอวกาศ ดวงดาว การต่อสู้กัน บ้านเมืองหรือโครงสร้างต่างต่างที่เปลี่ยนแปลงไป มาเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างภาพร่างของข้าพเจ้า รวมไปถึงการศึกษาข่าวสารสถานการณ์โลกในยุคปัจจุบัน ถึงสภาวะทางสังคมที่กำลังจะเกิดขึ้นมาอย่างเงิบ ๆ อยู่ภายในประเทศมหาอำนาจแต่ละประเทศ ทั้งในเรื่องของการผลิตอาวุธ การสะสมกำลังพล การค้าขายอาวุธมา เป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ข้าพเจ้าจึงได้เริ่มสร้างสรรค์ชุดภาพร่างเพื่อบอกเล่าถึงสถานการณ์โลก ณ ปัจจุบันโดยเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ในยุคปัจจุบันไป รวมไปถึง อาวุธ ยานพาหนะที่ใช้ในการขับเคลื่อน ฝ่ายสัมพันธมิตร และฝ่ายตรงข้าม ธงประจำชาติได้มีการตัด และเปลี่ยนแปลงไปตามจินตนาการของข้าพเจ้าทั้งหมด โดยทั้งนี้ทั้งนั้นข้าพเจ้าได้เสนอเป็นสามโครงการดังนี้

3.1.1 โครงการที่ 1 การนำเสนอภาพร่าง



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 1

ภาพที่ 3.2 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะสำหรับภาพร่างโครงการที่ 1

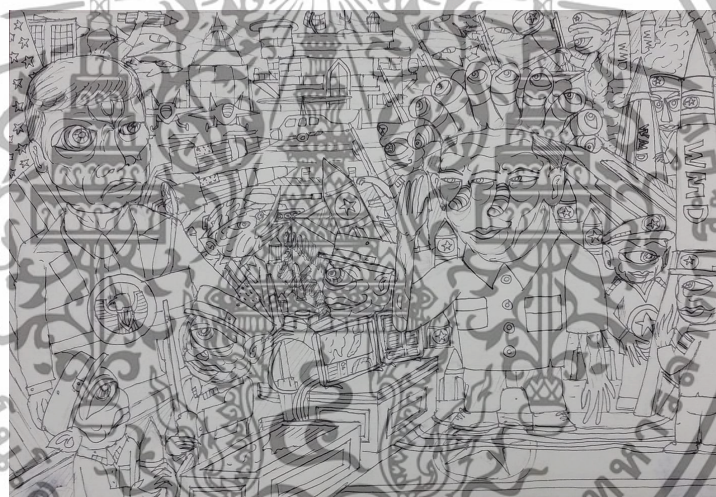
ภาพร่างภาพที่ 3.1, 3.2, 3.3 มีความน่าสนใจแต่ยังขาดมิติและเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อถึง รูปทรงดูมีความสุขแต่ไม่มีประเด็นใดใดให้อ้างอิง ซึ่งผลงานที่ใช้ในการสร้างสรรค์จึงควรมีประเด็นในการสร้างสรรค์ ต้องได้รับการเพิ่มเติมหรือหือนำไปปรับปรุง



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4



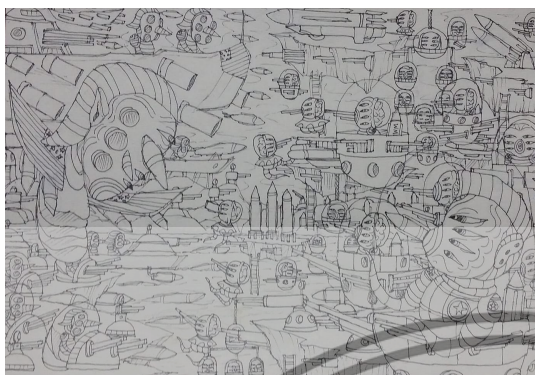
ภาพที่ 3.5 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5



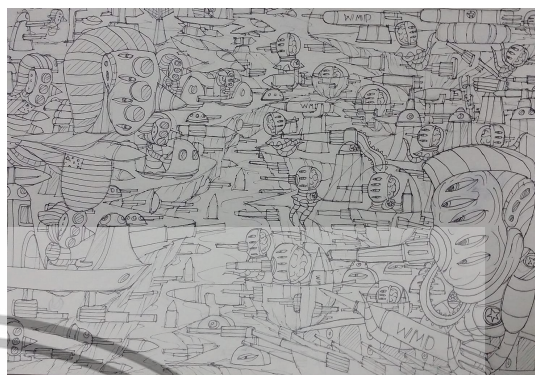
ภาพที่ 3.6 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6

ภาพร่างภาพที่ 3.4, 3.5, 3.6 เริ่มมีเนื้อหา แต่ทำให้ขาดความสุขในการสร้างภาพร่าง ภาพร่างชี้ชัดประเด็นและสื่อถึงความเป็นผู้นำชัดเจนเกินไปจนขาดจินตนาการ รวมไปถึงองค์ประกอบที่เยอะจนเกินไป สัญลักษณ์ที่ขาดการดัดแปลงแก้ไขให้เกิดรูปทรงใหม่ จึงต้องนำไปดัดแปลงแก้ไขตัวบุคคลและบรรยากาศ รวมไปถึงสัญลักษณ์ที่ต้องนำไปดัดแปลงให้กลับมามีจินตนาการและมีความสุขเหมือนเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 7



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 8



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 9

ภาพร่างภาพที่ 3.7, 3.8, 3.9 มีความรกหรือองค์ประกอบมีมากจนเยอะเกินไป ควรมีการเว้นพื้นที่ว่างในภาพร่างบ้าง เมื่อดูภาพรวมแล้วทำให้ดูไม่แออัดมากจนเกินไป ลองมีการตัดทอนผู้คนและองค์ประกอบในผลงานลง โดยเอาตัวอย่างของผลงานภาพร่างชุดแรกมาเป็นตัวอย่าง รวมไปถึงบรรยากาศหน้าหลังที่ควรสร้างให้มีการเล่นกับระยะให้ชัดเจน จึงได้มีการนำข้อบกพร่องไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อสร้างภาพร่างในโครงการต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 10



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 11

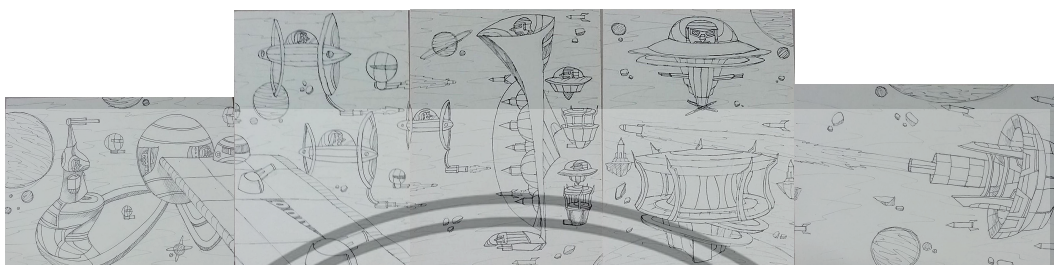


ภาพที่ 3.12 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 12

ภาพร่างภาพที่ 3.10, 3.11, 3.12 คู่มือมีความน่าสนใจมากขึ้น ควรลองคิดวิธีผสมผสานเทคนิคที่แปลกใหม่เข้าไปในผลงานจริง โดยควรเริ่มมีการทดลองใช้สีไม้หรือสีอะคริลิกในผลงาน ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นโดยการสร้างภาพร่างขึ้นมาใหม่ 1 ชั้น โดยในผลงานสามารถใช้ได้ทั้งเทคนิคดิจิทัลเพนท์รวมถึงดินสอสีไม้ ผสมให้สามารถเห็นแนวทางในการต่อยอดผลงาน ถึงความเป็นไปในการผสมเทคนิค และพื้นผิวในผลงานให้เกิดความหลากหลายและน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 โครงการที่ 2 การนำเสนอภาพร่าง

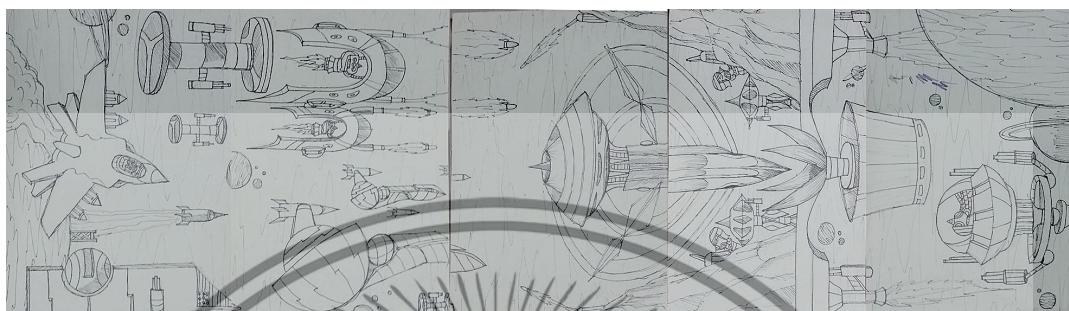


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3



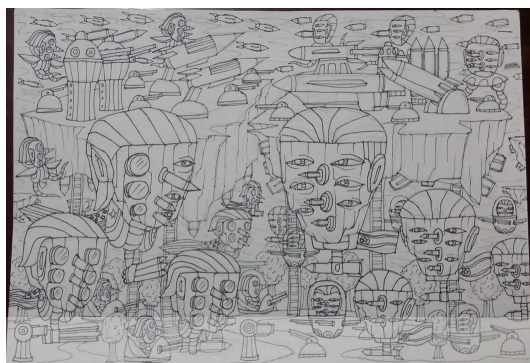
ภาพที่ 3.16 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4

ข้อเสนอแนะสำหรับภาพร่างในโครงการที่ 2

ควรมีการกลับไปสร้างภาพร่างในรูปแบบเดิม เพราะการติดตั้งผลงานแบบเฉียงหรือสลับหว่าง ทำให้ผลงานขาดการประติดประต่อของเนื้อหาในผลงาน ขาดความสนุกและขาดความต่อเนื่อง ส่งผลให้การติดตั้งอาจจะเกิดปัญหาได้ ควรกลับไปสร้างสรรค์ในรูปแบบตามทางยาวแนวนอนเหมือนเดิม และสร้างสรรค์ผลงานให้มีขนาดความยาว 5 เมตร A4 17 แผ่นทั้ง 2 ชุดในผลงานสร้างสรรค์ การติดตั้งในรูปแบบสลับหว่างหรือแนวเฉียงมากเกินไปทำให้เกิดคำถามตามมา รวมไปถึงต้องเตรียมคำตอบสำหรับคำถามในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนี้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานภาพร่างที่ใช้ในการทดลองในโครงการที่ 2



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.18 ภาพลงสีเสร็จสมบูรณ์ โครงการที่ 2 ชั้นที่ 5

ข้อเสนอแนะสำหรับภาพชุดทดลอง

ผลงานการลงสีไม่มีการเว้นพื้นที่สำหรับการลงสีไม่ไว้ ทำให้ผลการทดลองไม่เกิดผลลัพธ์มากเท่าที่ควร ซึ่งควรมีการปรับด้วยวิธีอิงค์เจตเพื่อที่หมึกพิมพ์จะไม่แน่นหนาจนเกินไป ในการลงดินสอสีไม้ทับหรือเพิ่มเติม ผลงานพอมิแนวทางในการไปต่อได้ในครั้งต่อไป โดยการสร้างภาพร่างให้มากขึ้น หรืออาจทำภาพร่างเป็นแนวนอนทางยาวให้ดูต่อไปได้ เป็นการสื่อสารแบบรูปภาพแนวยาวรูปแบบการเล่าเรื่อง โดยการเว้นส่วนส่วนที่จะลงสีไม่ไว้เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในครั้งต่อไป

3.1.3 โครงการที่ 3 การนำเสนอภาพร่าง

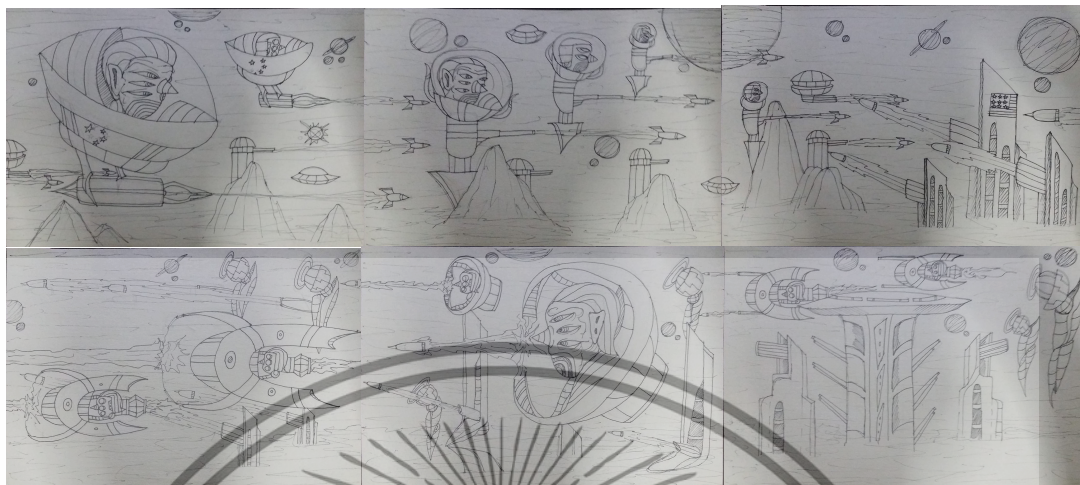


ภาพที่ 3.19 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 1

ภาพที่ 3.19 ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างจากโครงการที่ 1 ชั้นที่ 13 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพร่างต่อยอดขึ้นมาใหม่ โดยการสร้างภาพร่างแนวนอนสามารถต่อกันบอกเล่าเรื่องราวสถานะทางสงครามของ สหรัฐอเมริกา กับ เกาหลีเหนือ ได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงมีความสมบูรณ์ในการต่อยอดผลงานถึงโครงสร้างขององค์ประกอบ จุดเด่นจุดรองในผลงาน บรรยากาศในผลงานที่เป็นจุดเริ่มต้นใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างสรรค์ ถึงช่วงระยะเวลาในผลงานที่สร้างความหลากหลายของบรรยากาศและมิติในผลงานชุดถัดไป



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 2

ภาพที่ 3.20 ภาพร่างในชุดที่ 2 สร้างสรรค์ผ่านการสร้างภาพร่างขึ้นมาใหม่ทั้งหมดจากข้อเสนอแนะในภาพร่างโครงการที่ 2 ถึงการติดตั้งแบบขึ้นบันไดหรือแนวเฉียงในชุดภาพร่าง อาจจะทำให้เกิดปัญหาในการติดตั้ง ผลงานขาดความต่อเนื่อง รวมไปถึงต้องมีการตอบคำถามสำหรับการติดตั้งในผลงานสร้างสรรค์ จึงได้นำเอาข้อเสนอแนะเหล่านี้มาสร้างภาพร่างในโครงการที่ 2 ใหม่ทั้งหมด โดยตัดการติดตั้งในรูปแบบแนวเฉียงหรือขึ้นบันไดในผลงานภาพร่าง แต่เน้นสร้างภาพร่างแนวนอนยาวตามเดิม รวมไปถึงแนวความคิดได้มีความสอดคล้องกับภาพร่างชุดที่ 3 รวมไปถึงบรรยากาศในผลงานที่แสดงช่วงเวลากลางวัน เพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างเวลาจากผลงานชุดที่ 1 ที่เป็นตอนกลางคืน เพื่อให้เกิดบรรยากาศที่หลากหลายในผลงาน



ภาพที่ 3.21 ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 3

ภาพที่ 3.21 ในโครงการที่ 3 ได้มีการคัดเลือกมาจากภาพร่างในโครงการที่ 2 ชั้นที่ 5 ถึงความเป็นไปได้ของภาพร่าง ที่มีลักษณะเป็นรูปแบบแนวนอนเช่นเดียวกับภาพร่างในโครงการที่ 3 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 1 และ 2 รวมไปถึง ภาพร่างชุดนี้มีแนวความคิดสอดคล้องกับภาพร่างชุดที่ 2 ในเรื่องของการสู้รบระหว่าง สหรัฐอเมริกา กับ จีนและรัสเซีย บรรยากาศในภาพร่างชุดนี้มีบรรยากาศในผลงานที่หลุดไปอยู่ในห้วงของอวกาศสร้างมิติที่แปลกใหม่ น่าสนใจกว่าเดิม

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้ร่างภาพเป็นชุดจำนวนเท่ากับขนาดกระดาษ A4 17 แผ่นแล้วนั้น ข้าพเจ้าได้ถ่ายภาพร่างทุกภาพลงในคอมพิวเตอร์เพื่อทำการลงสีท้องฟ้า บรรยากาศ และพื้นดินในผลงาน โดยได้เว้นส่วนที่จะทำการลงสีไม่ไว้ในทุกภาพ หลังจากนั้นแล้วได้มีการปรับเลเซอร์ลงบนกระดาษร้อยปอนด์แบบเรียบเพื่อนำมาลงสีไม่ในขั้นตอนต่อไป โดยข้าพเจ้านำเสนอเป็นโครงการที่ 2 ดังนี้

3.2.1 ภาพแสดงวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่ภาพร่างไปจนถึงผลงานสำเร็จ

1. สร้างภาพร่างจากความทรงจำที่ได้ศึกษาผลงานศิลปะหลากหลายภาพ รวมไปถึงรูปร่างรูปทรงต่างๆ มาดัดแปลงผ่านการร่างด้วยดินสอกดให้เป็นภาพขึ้นมาใหม่
2. สร้างภาพต่อเนื่องจากภาพแรกโดยให้ภาพร่างนั้นให้มีความสัมพันธ์ในการดำเนินเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกัน
3. เมื่อร่างภาพครบ 17 ภาพ หรือ 1 ชุดแล้ว ก็ทำการถ่ายภาพภาพร่างทั้งหมดลงในคอมพิวเตอร์เพื่อทำการลงสีผ่านโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ต่อไป โดยเว้นส่วนที่จะลงสีไม่ไว้
4. ทำการลงสีในส่วนของท้องฟ้า ดวงดาว พื้น และบรรยากาศของหมอกในบางส่วน โดยส่วนที่เว้นไว้ในส่วนใหญ่จะเป็นอาวุธทางสงคราม ตัวของผู้คน ยานอวกาศ อุปกรณ์และโครงสร้างต่างๆ โดยส่วนของท้องฟ้ามีการไล่สีน้ำเงินเข้มไปจนถึงอ่อน รวมไปถึงพื้นดินมีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระ โดยการใช้โทนสีน้ำตาลเข้มไปจนถึงอ่อน โทนมืดของหมอกที่มีการสร้างมิติของเครื่องมือในโทนสีดำ เทา และขาว และใช้เครื่องสร้างพื้นผิวให้ดูกระจายเหมือนเมฆหมอก ดูเหมือนเกิดการเคลื่อนไหวและเกิดมิติในผลงาน
5. หลังจากลงสีในคอมพิวเตอร์เสร็จแล้ว ได้ทำการปรับเลเซอร์ลงบนกระดาษร้อยปอนด์เรียบ แล้วทำการลงสีไม่ในส่วนที่เว้นไว้ โดยสีไม่ที่ใช้้นได้มีการสร้างโทนไปในทิศทางเดียวกัน หรือไม่โดดเด่นจนเกินไปผ่านจินตนาการของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.22 ภาพร่างจากผลงานในบางส่วนก่อนการลงสีในคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.23 ภาพผลงานบางส่วนผ่านการลงสีในคอมพิวเตอร์โดยเว้นส่วนที่จะลงสีไม่ได้



ภาพที่ 3.24 ภาพผลงานผ่านการลงสีไม่อย่างเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ผลงาน

ด้วยผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้สร้างสรรค์เป็นแนวอนทางยาวผ่านการร่างเส้นที่ละแผ่น รวมไปถึงถึงการลงสีในคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการลงสีที่ละแผ่นเช่นเดียวกัน ส่งผลให้ตอนติดตั้งนั้นเกิดปัญหาระหว่างรอยต่อของภาพในแต่ละผลงาน ความไม่เชื่อต่อกันของแต่ละภาพรวมไปถึงมีบางภาพที่ไม่ลงรอยกันหรือบางแผ่นได้เกิดการนูนออกมา ส่งผลให้ผลงานดูไม่เรียบร้อยในการนำเสนอแต่ในภาพรวมแล้วนั้นผลงานดูมีความสนุกมากยิ่งขึ้นทั้งในเรื่องของเทคนิคและสีที่ได้มีการผสมผสานกันได้อย่างลงตัว รวมไปถึงบรรยากาศในตัวผลงานได้มีการเพิ่มสีไม้ลงไปบรรยากาศสร้างบรรยากาศได้มากกว่าการใช้เทคนิคดิจิทัลเพนท้อย่างเดียว ด้วยผลงานชุดนี้นั้นมีปัญหาในเรื่องการติดตั้งจึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในผลงานชิ้นถัดไป

3.3 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานในชุดแรกนั้น ได้เกิดปัญหาระหว่างรอยต่อระหว่างผลงาน ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นได้มีการสร้างภาพร่างที่ละแผ่นกระดาษ A 4 รวมไปถึงขั้นตอนการลงสีในคอมพิวเตอร์และทำการปริ้นลงบนกระดาษร้อยปอนด์เรียบที่ละแผ่น ส่งผลให้การติดตั้งผลงานนั้นเกิดรอยต่อ และความไม่สมบูรณ์ของการติดตั้งผลงานในโครงการที่ 1 ถึงความนูนออกจากผนังที่ต่างกัน ทำให้ผลงานโครงการต่อไปนั้นควรได้รับการแก้ไขและปรับแก้ไขทิศทางที่ดีขึ้น ทั้งในเรื่องการติดตั้งทั้งในเรื่องของการวางแผนในการติดบนฝาผนังด้วยระยะความห่างระหว่างตัวผลงานที่มีขนาดเท่ากันเพื่อแก้ไขปัญหาระหว่างรอยต่อของผลงานสร้างสรรค์

3.4 สรุปผลที่ได้รับจากการทดลองเทคนิคในผลงานสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานชุด ความจริงสู่จินตภาพ ผ่านการผสมผสานเทคนิคเข้าไปในตัวผลงานสามารถสรุปได้ดังนี้

3.4.1 การสร้างรูปทรงที่แปลกใหม่ โดยการได้สร้างรูปทรงที่แปลกใหม่จากความทรงจำและจินตนาการทำให้เกิดการดัดแปลงรูปทรงจากสิ่งที่มีอยู่จริงให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ ผ่านทางรูปร่างรูปทรง โทนสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์

3.4.2 วิธีการสร้างมิติใหม่ในผลงาน โดยการผสมผสานเทคนิคสองเทคนิคเข้าด้วยกันคือดิจิทัล เพนท์ ผสมผสานกับ สีไม้ ด้วยเนื้อสีที่ต่างกัน ความเข้มและความคมชัดที่ต่างกัน สามารถทำให้เกิดมิติและพื้นผิวที่แปลกใหม่ รวมไปถึงการผสมผสานเหล่านี้สามารถเข้ากันได้อย่างลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 การเชื่อมต่อกันของภาพ โดยภาพแต่ละภาพที่สร้างสรรค์เมื่อมีการผสมผสานเทคนิคเข้าด้วยกันและติดตั้งแล้วนั้น ทำให้ผลงานมีความสนุกมากยิ่งขึ้น เกิดพื้นผิวและโทนสีที่แปลกใหม่ สะท้อนจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่องานได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ความจริงสู่จินตภาพ” ได้มีการผสมผสมเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานระหว่าง ดิจิทัลเพนท์และสีไม้ เพื่อสร้างพื้นผิวและโทนสีในงานให้มีความหลากหลายมากขึ้น รวมไปถึงบรรยากาศของหมอก ท้องฟ้า ดวงดาว สิ่งก่อสร้างที่ได้ผ่านการตัดแปลงขึ้นมาใหม่ คาแรคเตอร์ของตัวคน ยานที่ใช้ในการทำศึกสงคราม อาวุธยุทโธปกรณ์ ฝ่ายสัมพันธมิตร และฝ่ายตรงข้าม ที่สร้างสรรค์ขึ้นผ่านจินตนาการผ่านกรรมวิธีการตัดแปลงรูปทรงให้ออกมาในรูปแบบตามจินตนาการของข้าพเจ้าแล้วนั้น อยู่ในรูปแบบผลงาน 2 มิติ จำนวน 3 ชุด ใน 1 ชุดมีผลงาน 17 ชิ้น ผ่านการสร้างสรรค์จากการจดจำรูปทรงต่างๆที่ทั้งมีอยู่จริง และไม่มีอยู่จริงออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยสามารถวิเคราะห์เพื่อให้สัมพันธ์ตามจุดประสงค์ได้ดังนี้

4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

โดยองค์ประกอบศิลป์ คือ การนำส่วนประกอบต่างๆของทัศนธาตุ มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ยกตัวอย่าง เช่น เอกภาพ ดุลยภาพ การเคลื่อนไหว ความเป็นเด่นมา มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานมีทั้งหมด 3 ชุด โดยข้าพเจ้านำชุดที่ 2 และ 3 มาวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ ให้เกิดความละเอียดและครบถ้วนตามหลักการขององค์ประกอบศิลป์ โดยหยิบยกผลงานชุดที่ 2 มาวิเคราะห์ในหัวข้อต่างต่างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานชุดที่ 2 “สภาวะทางสงครามในห้วงจินตนาการ No.2”

4.1.1 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสาน หรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว ผลรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป (Elements of Art and Principles of Composition, 2013 : Online)



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดที่ 2 นี้ ต้องการพูดถึงสภาวะทางสังคมในห้วงจินตนาการของข้าพเจ้า ผ่านการดัดแปลงรูปทรง สี บรรยากาศ ให้อยู่ในโลกแห่งจินตนาการ สะท้อนถึงสภาวะทางสังคมที่เป็นภัยเงียบแฝงตัวอยู่ภายใต้ความเป็นประเทศมหาอำนาจ โดยสร้างสรรค์จากการใช้ภาพจากสงครามที่มีอยู่จริง รวมไปถึงภาพของโลกอนาคตในเว็บไซต์ฟิสิกส์ ผู้นำที่ผ่านการดัดแปลงรูปทรงของฟอร์มขึ้นมาใหม่ รูปทรงของยานอวกาศที่มีขนาดใหญ่แทนความเป็นจุดเด่นในการดำเนินเรื่องราวความเหนือกว่าของแต่ละฝ่าย อาวุธยุทธโศปกรณ์ที่แอบซ่อนเร้นอยู่ตามฐานพื้นดินต่างต่าง กลมกลืนไปด้วยโทนสีที่ใช้เป็นไปในทางเดียวกัน โดยฝ่ายเดียวกันนั้นจะใช้โทนสีไปในทิศทางเดียวกัน รูปทรงขององค์ประกอบในฝ่ายเดียวกันนั้นมีรูปทรงที่คล้ายคลึงกัน และผสมผสานกันได้อย่างลงตัว แสดงออกถึงความเป็นเอกภาพ มีความสัมพันธ์กันในเรื่องของแนวความคิดและรูปแบบของผลงาน

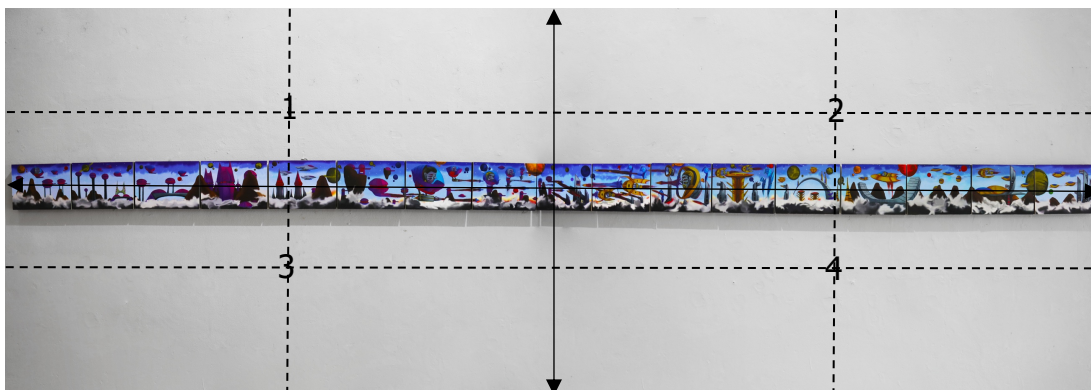
4.1.2 ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ คือ น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาติ ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน (หลักการองค์ประกอบศิลป์, 2558 : ออนไลน์)

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมมูล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ (หลักการองค์ประกอบศิลป์, 2558 : ออนไลน์)

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) คือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้

องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร อาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจ ถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา(หลักการองค์ประกอบศิลป์, 2558 : ออนไลน์)

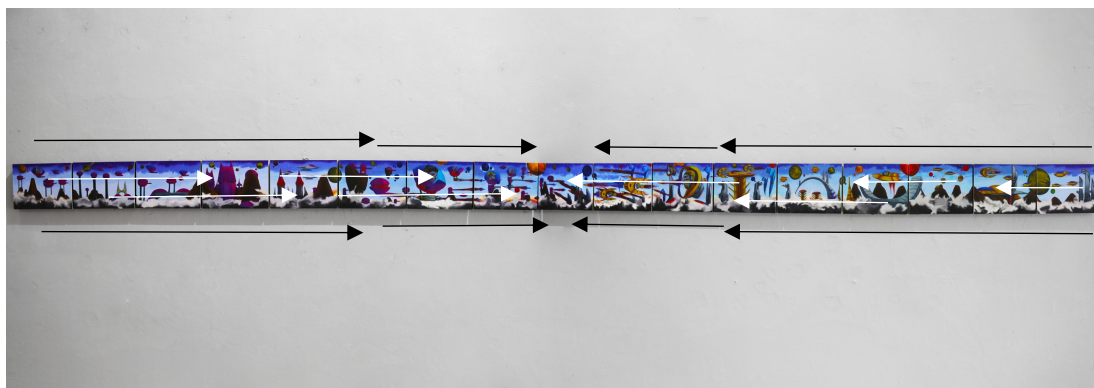


ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดที่ 2 เป็นการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร เพราะในการจัดองค์ประกอบ ช้าย-ขวา จะมีการเฉลี่ยวัตถุและองค์ประกอบของยานอวกาศ อาวุธ หอคอย ฝั่งเฉลี่ยอย่างละเท่ากัน ถ้าได้วิเคราะห์จากเส้นแกนตั้งแนวตั้ง(Vertical Axis)และแนวนอน(Horizontal Axis) จุดเด่นภายในภาพ กระจายกันอยู่ทั้งทางหมายเลข 1 และ 2 รวมไปถึง 3 และ 4 ยานอวกาศ องค์ประกอบของวัตถุบน ภูเขา หอคอย ดวงดาวและวัตถุต่างๆ ทำให้ผลงานเกิดดุลยภาพแบบสมมาตร

4.1.3 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหว คือ สิ่งที่เกิดขึ้นในงานทัศนศิลป์ เป็นอารมณ์ ความรู้สึกที่ส่งทอดแก่ผู้รับชมได้ โดยการรับรู้จากสิ่งที่อยู่นิ่ง(Static) ได้ด้วยการเห็นหรือด้วยประสาทสัมผัสทางตาว่าสิ่งนั้นมีการเคลื่อนไหว ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริงในงานทัศนศิลป์ แต่ลักษณะของทัศนธาตุที่รวมทั้ง องค์ประกอบทางศิลปะ ทำให้รู้สึกว่าการเคลื่อนไหวผ่านจักษุสัมผัส และความรู้สึกของการ เคลื่อนไหวนั้นคือส่วนหนึ่ง ที่เกิดจากประสบการณ์จากการรับรู้ของมนุษย์จากธรรมชาติ(07-200-011 หลักการทัศนศิลป์, 2547 : ออนไลน์)

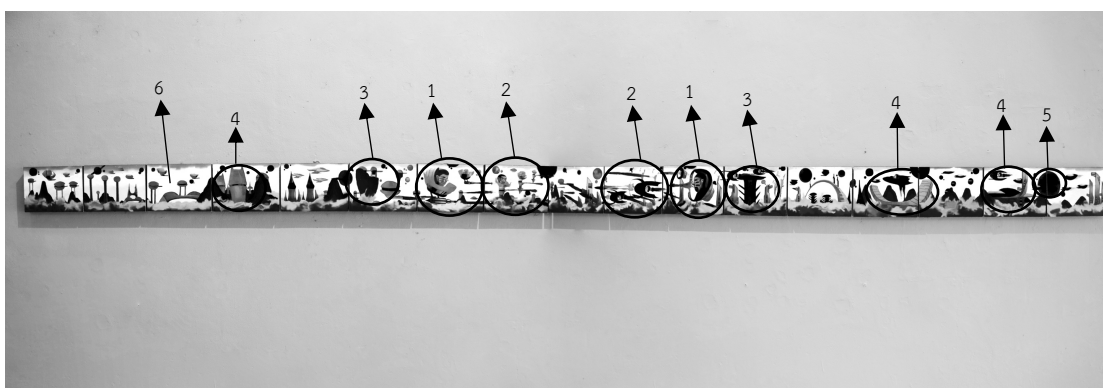


ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวของผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดที่ 2 มีการเคลื่อนไหวถ่วงดุลน้ำหนักกันอยู่ตรงกลางของผลงาน รวมไปถึงผลงานมีการเคลื่อนไหวเข้าหาจุดศูนย์กลาง และองค์ประกอบในผลงานมีการกระจายตัวกันอยู่ตามภาพต่างต่าง ทั้งฝั่งซ้ายและขวาเพื่อช่วงถ่วงดุลกัน แต่ผลงานก่อให้เกิดจุดสนใจไปที่กลางภาพฝั่งขวาเล็กน้อย ในการหยุดของภาพเกิดการเล่าเรื่องตอนจบของผลงาน ภาพตอนจบ คือ การพุ่งเข้าหากันขององค์ประกอบทั้ง ยานอวกาศ อาวุธยุทธโปกรณ์ที่ใช้ทำสงครามไปในทิศทางพุ่งเข้าหากัน บอกเล่าถึงการเคลื่อนไหวทั้งภายนอกของบรรยากาศ และภายในตัวองค์ประกอบของผลงานได้อย่างสมดุลกัน

4.1.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่น คือ บริเวณหรือส่วนสำคัญของงานทัศนศิลป์ที่ปรากฏขึ้นจากการเน้น (Emphasis) ของส่วนประกอบมูลฐานและองค์ประกอบทัศนศิลป์ อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งเมื่อสัมผัสด้วยสายตาแล้วมีความชัดเจน เด่นสะดุดตาเป็นแห่งแรก เป็นจุดที่มีพลังมีอำนาจดึงดูดสายตามากกว่าส่วนอื่น การเน้นให้เกิดจุดเด่นในงานทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะเป็นเครื่องเรียกความสนใจ เพื่อชักจูงให้ผู้ชมเข้าไปสัมผัสในส่วนละเอียดต่อไป และเป็นการเพิ่มความน่าดู ความสมบูรณ์ให้เกิดความลงตัวขึ้น ให้กับงานนั้นนั้น (07-200-011 หลักการทัศนศิลป์, 2547 : ออนไลน์)



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงความเป็นเด่นของผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดที่ 3 นี้ มีจุดเด่นอยู่ที่หมายเลข 1 ถึงขนาดและรูปทรง รวมไปถึงมีผู้คุมบนยานอวกาศ อยู่ในตำแหน่งใกล้จุดศูนย์กลางของภาพ ที่มีความสมมาตรเอนเอียงเฉลิยน้าหนักไปทางฝั่งขวาเพียงเล็กน้อย ทำให้จุดเด่นของภาพทำงานเป็นองประกอบหลักอยู่ที่หมายเลข 1 รวมไปถึง

หมายเลข 2 มีขนาดรองลงมา และเป็นวัตถุตั้งดูตสายตาอันดับ 2 เพราะตำแหน่งขององค์ประกอบอยู่ในตำแหน่งใกล้เคียงกับองค์ประกอบหลักและรูปทรงเอนเอียงเข้าหาจุดเด่นของภาพ ทำให้หมายเลข 1 ถึงการรองรับด้วยขนาดและจำนวนขององค์ประกอบที่มากขึ้น

หมายเลข 3 คือ รูปทรงขนาดใหญ่ แต่เป็นรูปทรงที่มีลักษณะเรียบลองลงมาจากองค์ประกอบหลักและรอง ถึงความเป็นจำนวนที่น้อยกว่า แต่มองเห็นได้ในระยะถัดมาจาก 1 และ 2 ช่วยให้เกิดระยะหน้าหลังของภาพในส่วนที่ลึกลงมาจากองค์ประกอบหลักและรอง

หมายเลข 4 คือ องค์ประกอบร่วมในผลงานที่เป็นฉากหลังเพื่อใช้ในการผลักระยะ และทำให้เกิดมิติ รวมไปถึงผลงานมีความหลากหลายของวัตถุในผลงานสร้างสรรค์

หมายเลข 5 คือ องค์ประกอบของดวงดาวต่างๆ สร้างให้เกิดมิติของท้องฟ้า และสร้างระยะหน้าหลังในผลงาน ให้ความรู้สึกซับซ้อนน่าสนใจยิ่งขึ้น

หมายเลข 6 คือ บรรยากาศพื้นหลังที่น้ำหนักรุนแรงที่สุด และเป็นบรรยากาศเพื่อสร้างให้เกิดการเคลื่อนไหว ความมีชีวิตของท้องฟ้าให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากขึ้น

4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชุดที่ 2 ชื่อ “สภาวะทางสงครามในห้วงจินตนาการ No.2”

ทัศนธาตุ คือ ธาตุแห่งการมองเห็น หรือเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด(Dot) เส้น(Line) สี(Colors) แสงเงา(Volume) รูปทรง(Forms) พื้นผิว(Texture) เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ และให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุ สามารถสร้างอารมณ์ได้อย่างหลากหลายให้กับคนดู จึงเป็นความรู้พื้นฐาน เพราะ จุด เส้น รูปทรง แสง เงา น้ำหนัก สี พื้นผิว มักมีและปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติทั้งสิ้น(อรุณ แห้วเพชร, 2560 : ออนไลน์)

4.2.1 รูปทรง (Forms)

รูปทรง คือ รูปที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ มีส่วนกว้าง ส่วนยาว รวมไปถึงจะแสดงส่วนหนา หรือส่วนลึกเพิ่มขึ้นในอีกมิติหนึ่ง ลักษณะที่เด่นชัดคือ มวลและปริมาตร (Mass and Volume) เป็นสิ่งที่สำคัญที่สร้างความแตกต่างระหว่างรูปร่าง และ รูปทรง โดยรูปทรงจะมีมวลและปริมาตร สร้างให้เกิดมิติจริง(Physical Space) ทำให้วัตถุนั้นมีความกว้าง ยาว ลึก และทำให้เกิดความรู้สึกแน่นทึบ หรือเป็นกลุ่มเป็นก้อนที่จับต้องได้วัดระยะได้ (07-200-011 หลักการทัศนศิลป์, 2547 : ออนไลน์)



ภาพที่ 4.6 รูปทรง ก.

ก. ลักษณะพื้นผิวของยานอวกาศเป็นเนื้อของสีไม้ ผ่านการไล่เฉดสีและน้ำหนักในโทนร้อนของสี น้ำตาล แดง เหลือง รวมไปถึงสีโทนเย็นในบางส่วนของปลาย อวูธเป็นสีน้ำเงิน เพื่อให้เกิดมิติและแบ่งระยะในตัว ยานให้ดูมีความรู้สึกร้อนแรง รวมไปถึงสีเทาเพื่อสร้าง ให้เกิดความคงทน แข็งแกร่ง ปราดเปรียว และ รวดเร็ว



ภาพที่ 4.7 รูปทรง ข.

ข. รูปทรงกลมของดวงดาวในอวกาศ เป็นวัตถุที่แสดง ถึงความเป็นห้วงของอวกาศที่ไร้ขอบเขต รวมไปถึง เป็นองค์ประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผลงานมีมิติ มีความสมจริงถึงระยะในผลงานมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.8 รูปทรง ค.

ค. รูปทรงของเครื่องจักรกลที่ใช้ให้พลังงานแก่ ซีปนาวุธ สีโทนร้อนของม่วงและแดงแสดงถึงความ ร้อน และการผลิตสารกำมันตรังสีที่เป็นอันตรายต่อ ฝ้ายตรงข้าม

4.2.2 ลักษณะพื้นผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิว คือ บริเวณผิวนอกของสิ่งต่างๆที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการสัมผัส ทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่างกัน เช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และ ขรุขระ พื้นผิวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของศิลปะอย่างหนึ่ง ที่ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะพื้นผิวสามารถก่อให้เกิดความรู้สึกและรับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกายสัมผัส (07-200-011 หลักการทัศนศิลป์, 2547 : ออนไลน์)



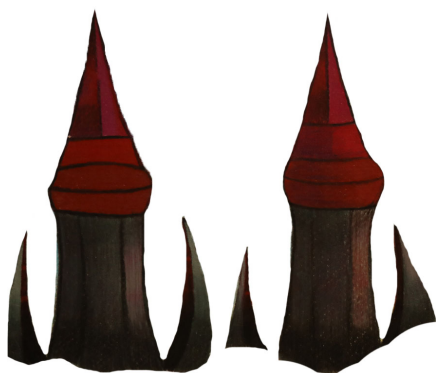
ภาพที่ 4.9 ลักษณะพื้นผิว ก.

ก. ลักษณะพื้นผิวของยานอวกาศเป็นเนื้อของสีไม้ ผ่านการไล่เฉดสีและน้ำหนักในโทนร้อนของสี ม่วง แดง อาจรวมไปถึงสีโทนเย็นในบางส่วนของสีฟ้า และน้ำเงิน เพื่อให้เกิดมิติและแบ่งระยะในตัวยานให้ดูมีความรู้สึก ร้อนแรง ปราดเปรียว และรวดเร็ว สีเทาที่ตัวยานเพื่อใช้ในการยิงแสงเลเซอร์แทนความแข็งแกร่งเพื่อให้ทนทานต่อความร้อน



ภาพที่ 4.10 ลักษณะพื้นผิว ข.

ข. ลักษณะพื้นผิวของป้อมปืนที่ใช้ยิงกระสุนเพื่อปกกันการรุกรานจากฝ่ายตรงข้าม แทนด้วยสีเทาเพื่อบอกถึงพื้นผิวที่ทำจากเหล็กหรือโลหะ แสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่ง ทนทาน และทำลายได้ยาก



ภาพที่ 4.11 ลักษณะพื้นผิว ค.

ค. ลักษณะพื้นผิวของซิปनावุธที่ใช้ยิงเพื่อถล่มคู่ต่อสู้ แทนด้วยสีเทาตรงฐานเพื่อแสดงถึงความแข็งแกร่งทนทาน รวมไปถึงพื้นผิวของซิปनावุธที่ใช้สีแดงอมม่วง แสดงถึงความอันตรายและพลังในการทำลายล้างสูง

4.2.3 เส้น (Line)

เส้น คือ ทักษะธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกแขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างต่างขึ้น เส้นพื้นฐานได้แก่ เส้นตรง และ เส้นโค้ง สามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ให้ความรู้สึกที่แตกต่าง ทั้งช่วยแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย(วัชร Watcharee, 2553 : ออนไลน์)



ภาพที่ 4.12 การวิเคราะห์เส้น

การสร้างสรรคผลงานชุดที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์ด้วย 2 กระบวนการคือ ดิจิทัลเพนท์ (Digital paint) และดินสอสีไม้ (Colored pencils) ให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยบรรยากาศพื้นหลัง ดวงดาว ภูเขา หมอกและควัน ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ส่วนองค์ประกอบของยานอวกาศ กระจกอวกาศ ป้อมปราการ แท่นสำหรับจอดยาน ฐานทัพอากาศ ตัวบุคคล ซิปนาวู ผ่านการสร้างสีจากดินสอสีไม้ ทำให้เกิดพื้นผิวและน้ำหนักแตกต่างกัน เช่น พื้นผิวของหมอกหรือเมฆที่ใช้เส้นฟันปลาไปในทิศทางแนวนอนบนพื้น แสดงถึงการเคลื่อนไหวไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดและไม่แน่นอน เส้นบนดวงดาวแสดงถึง การเคลื่อนไหวของกลุ่มก๊าซในดาวถึงการหมุนเวียนของบรรยากาศภายในดาวดวงนั้น ถึงความไม่แน่นอนของก๊าซและบรรยากาศ รวมไปถึงเส้นของการพุ่งตรงของกระจกอวกาศหรือซิปนาวูที่พุ่งตรงเข้าสู่เป้าหมาย เส้นโค้งที่มีอยู่ในยานอวกาศของกระจกและขอบโครงสร้างของตัวยานอวกาศ แสดงถึงความปราดเปรียวเพื่อใช้ในการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าได้อย่างรวดเร็ว

ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ เส้นถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะข้าพเจ้าใช้เส้นในการสื่อความหมายของวัตถุในตัวผลงานสร้างสรรค์ ถึงการเคลื่อนที่ของวัตถุเพื่อให้ผลงานมีความสมจริง

4.2.4 สี (Color)

สี คือ ปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุ สะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์ ค่าน้ำหนักสี (Tone) หรือวรรณะของสี คือ ระดับความเข้มที่แตกต่างกันของสี หรือค่าความอ่อนแก่ของสี ไล่ระดับกันไป เช่น ดำ เทาเข้ม เทากลาง เทาอ่อน ขาว โทนก็มีผลต่อความรู้สึกคล้ายกับสีนั่นเอง เพียงแต่จะ

ละเอียดอ่อนมากขึ้น มีค่าความแตกต่างกันเล็กน้อย แต่มีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ (ฉัญญรัตน์ พิมัยรัมย์, 2555 : ออนไลน์)



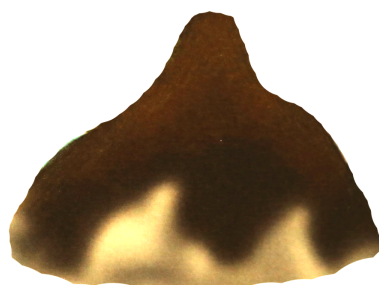
ภาพที่ 4.13 สี ก.

รูปของยานอวกาศ ทำให้เป็นสีโทนร้อนเช่นสี แดง ม่วง เหลือง เพราะเป็นจุดเด่นในผลงานสร้างสรรค์แสดงออกถึงความร้อนแรง ความเร็วและการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรง เพื่อให้รู้สึกถึงความดุเดือดและแข็งแกร่งกว่าฝ่ายตรงข้าม รวมไปถึง อาจมีสีโทนเย็นประกอบอยู่ในยานของสี น้ำเงิน ฟ้ำ ของตัวยานอวกาศและกระจก เพื่อแยกโครงสร้างของตัวยานได้อย่างชัดเจนของส่วนควบคุมและส่วนขับเคลื่อนในตัวยานอวกาศ



ภาพที่ 4.14 สี ข.

รูปของป้อมปราการ ถูกสร้างสรรค์ในโทนร้อนของสี น้ำตาล น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เหลือง เพื่อแสดงถึงความร้อนแรงของการต่อสู้ และสื่อถึงความแข็งแกร่ง ความทนทานและความไม่เป็นรองต่อศัตรูหรือฝ่ายตรงข้าม



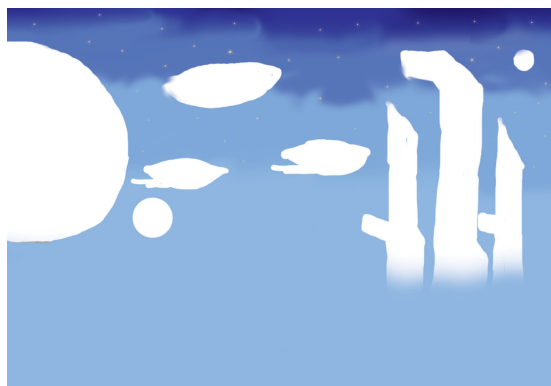
ภาพที่ 4.15 สี ค.

รูปของภูเขา ที่สร้างด้วยสีน้ำตาล น้ำตาลเข้ม แสดงถึงความแข็งแกร่ง ทนทาน มีอยู่ในธรรมชาติ รวมไปถึงเป็นที่ยึดของโครงสร้างฐานทัพในตัวผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.16 สี ง.

รูปของเครื่องบินรบ แทนด้วยสีเทาแสดงถึงความแข็งแรง ทนทาน ปราดเปรียว เพื่อใช้ในการถล่มคู่ต่อสู้ผ่านซีปนาวูธ และการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว



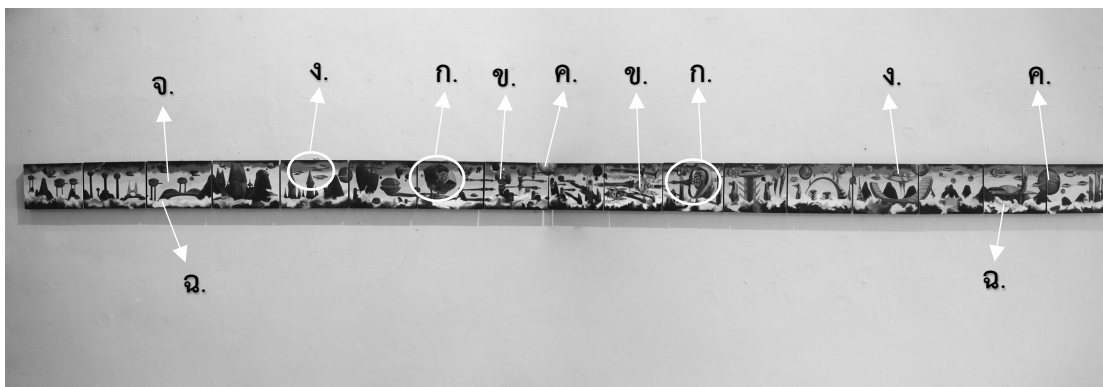
ภาพที่ 4.17 สี จ.

รูปของบรรยากาศพื้นหลัง ที่แทนด้วยสี ฟ้ำอ่อน สีฟ้า และสีน้ำเงิน แสดงถึงบรรยากาศและมิติในผลงานสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดพื้นที่ว่างในการเล่นกับวัตถุ ทำให้วัตถุในผลงานเกิดการเคลื่อนที่และทำงานไปพร้อมกับบรรยากาศพื้นหลังในตัวผลงานได้อย่างลงตัว

4.2.5 น้ำหนัก แสงเงา (Shadow)

น้ำหนัก(Value) คือ ความอ่อนแก่ของสี หรือ แสงเงาที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ น้ำหนักทำให้รูปทรงมีปริมาตร(ธัญญรัตน์ พิมัยรัมย์, 2555 : ออนไลน์)

แสงและเงา(Light and Shade) คือ องค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กับแสง เมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนักความเข้ม เงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่มีแสงสว่างมากเงาจะเข้มขึ้น และในที่มีแสงสว่างน้อยเงาจะไม่ชัดเจน ในที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ(เพชรรัตดา ละออง, 2556 : ออนไลน์)



ภาพที่ 4.18 น้ำหนัก แสงเงา

ก.รูปทรงของยานอวกาศที่อยู่ในตำแหน่งหลักของผลงานชุดนี้ มีน้ำหนักและแสงเงาจากรูปทรงของวัตถุที่เป็นจุดเด่นและสำคัญในผลงาน แสดงถึงการเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก น้ำหนักจึงไม่เข้มมากเพื่อให้เกิดจุดเด่นในผลงาน

ข.รูปทรงของยานอวกาศที่เป็นจุดรอง และเป็นตัวดำเนินเรื่องในผลงานชุดนี้ ถึงความเด่นที่รองลงมา ทำให้น้ำหนักที่มี มีความเข้มอ่อนไม่เท่ากันแต่ยังคงไว้ซึ่งความเด่นของการดำเนินเรื่องไว้ในผลงานสร้างสรรค์

ค.น้ำหนักเข้มในปานกลางของวัตถุดวงดาว สร้างให้เกิดระยะและมิติในผลงาน ดูมีความน่าสนใจ

ง.น้ำหนักของยานอวกาศเป็นองค์ประกอบร่วมในผลงาน แสดงในระยะและน้ำหนักที่เข้มขึ้นเพื่อให้จุดเด่นและจุดรองในผลงานทำหน้าที่ในการดำเนินเรื่องราว

จ.น้ำหนักของพื้นหลังที่มีน้ำหนักอ่อนไล่ไปจนถึงเข้มที่สุด เพื่อแสดงถึงบรรยากาศและสร้างผลงานให้เกิดมิติ ระยะหน้าหลังที่เห็นได้อย่างชัดเจน

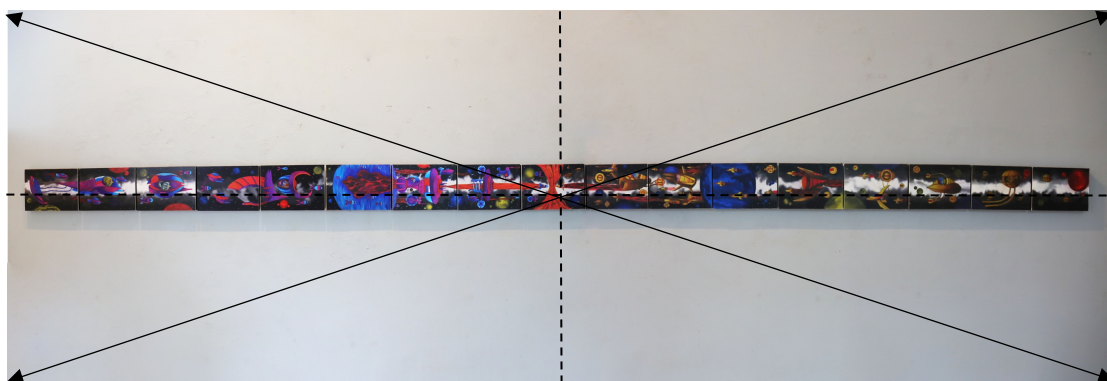
ฉ.น้ำหนักของเมฆและหมอกมีน้ำหนักที่อ่อนสุดไปจนถึงเข้มที่สุด เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งของบรรยากาศของหมอกและควัน รวมไปถึงได้สร้างบรรยากาศในผลงานให้เกิดระยะและมิติที่มากขึ้น

4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

โดยองค์ประกอบศิลป์ คือ การนำส่วนประกอบต่างๆของทัศนธาตุ มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ยกตัวอย่าง เช่น เอกภาพ ดุลยภาพ การเคลื่อนไหว ความเป็นเด่นมา มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานมีทั้งหมด 3 ชุด โดยข้าพเจ้านำชุดที่ 3 มาวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ ให้เกิดความละเอียดและครบถ้วนตามหลักการขององค์ประกอบศิลป์ในหัวข้อต่างต่างดังต่อไปนี้

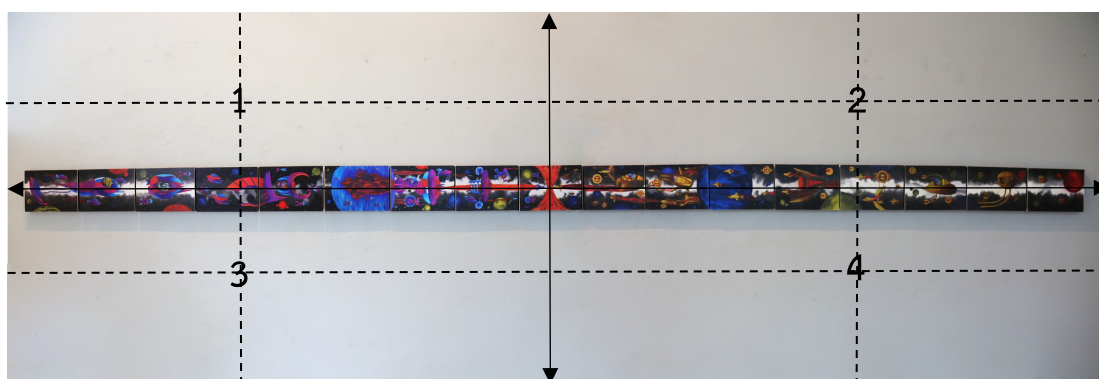
4.3.1 เอกภาพ (Unity)



ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานชุดที่ 3

ผลงานชุดที่ 3 นี้ ต้องการพูดถึงสภาวะทางสังคมในห้วงจินตนาการของข้าพเจ้า ผ่านการดัดแปลงรูปทรง สี บรรยากาศ ให้อยู่ในโลกแห่งจินตนาการสะท้อนถึงสภาวะทางสังคมที่เป็นภัยเงียบแฝงตัวอยู่ภายใต้ความเป็นประเทศมหาอำนาจ โดยสร้างสรรค์จากการใช้ภาพจากสงครามที่มีอยู่จริง รวมไปถึงภาพของโลกอนาคตในเว็บไซต์Pinterest และผู้นำผ่านการดัดแปลงรูปทรงขึ้นมาใหม่ โดยให้รูปทรงของยานอวกาศที่มีขนาดใหญ่แทนความเป็นจุดเด่นในการดำเนินเรื่องราว ความเหนือกว่าของแต่ละฝ่าย กลมกลืนไปด้วยโทนสีที่ใช้เป็นไปในทางเดียวกัน รูปทรงขององค์ประกอบในฝ่ายเดียวกันนั้นมีรูปทรงที่คล้ายคลึงกัน และผสมผสานกันได้อย่างลงตัวแสดงออกถึงความเป็นเอกภาพ มีความสัมพันธ์กันในเรื่องของแนวความคิดและรูปแบบของผลงาน

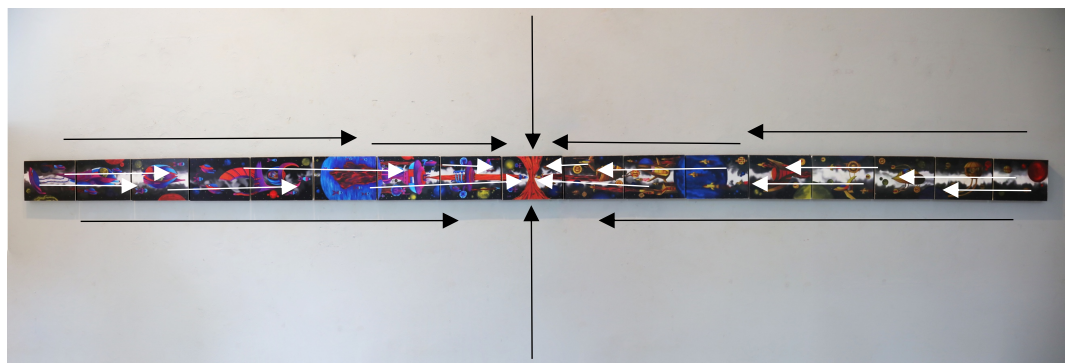
4.3.2 ดุลยภาพ (Balance)



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงานชุดที่ 3

ผลงานชุดที่ 3 เป็นการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร เพราะการจัดองค์ประกอบซ้าย-ขวา เท่ากัน โดยวิเคราะห์จากเส้นแกนตั้งแนวตั้ง (Vertical Axis) และแนวนอน (Horizontal Axis) จุดเด่นภายในภาพอยู่ในพื้นที่ช่วงกลาง คลอบคลุมทั้งหมายเลข 1, 2, 3 และ 4 เป็นหลัก ทำให้ผลงานเกิดดุลยภาพแบบสมมาตร

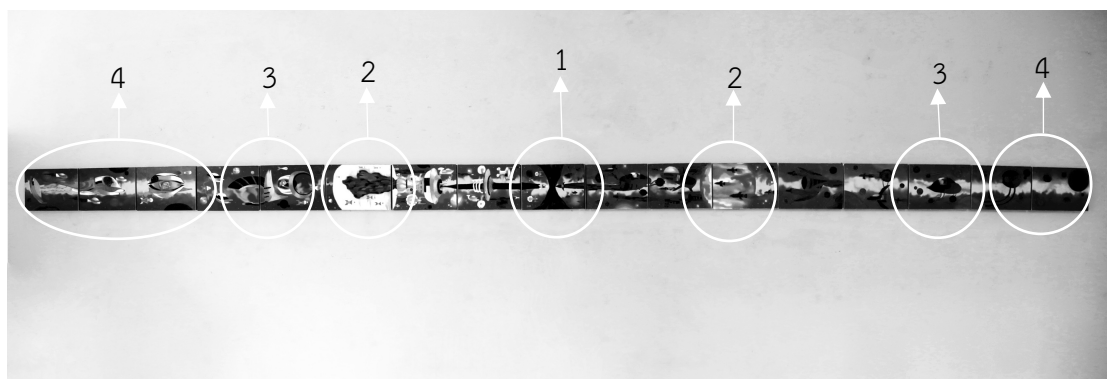
4.3.3 การเคลื่อนไหว (Movement)



ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวของผลงานชุดที่ 3

ผลงานชุดที่ 3 ผลงานมีการเคลื่อนไหวเข้าหาจุดศูนย์กลาง ซึ่งมีความเอนเอียงไปทางขวาเพียงเล็กน้อย ทำให้เกิดจุดสนใจไปที่กลางภาพของการพุ่งเข้าหากันขององค์ประกอบ ทั้งยานอวกาศ อารุธยุทโธปกรณ์ที่ใช้ทำสงครามไปในทิศทางพุ่งเข้าหากัน บอกเล่าถึงการเคลื่อนไหวทั้งภายนอกและภายในตัวผลงานได้อย่างสมดุลกัน

4.3.4 ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพที่ 4.22 ภาพแสดงความเป็นเด่นของผลงานชุดที่ 3

ผลงานชุดที่ 3 นี้มีจุดเด่นอยู่ที่หมายเลข 1 ถึงขนาดเส้นสีแดงตรงจุดศูนย์กลางของผลงาน ถึงการพุ่งเข้าหากันของขีปนาวุธและยานอวกาศ ทำให้จุดเด่นของภาพคือเส้นที่พาดผ่านกลางผลงาน ทำงานเป็นองค์ประกอบหลักถึงการพุ่งปะทะกันอยู่ที่หมายเลข 1 รวมไปถึง

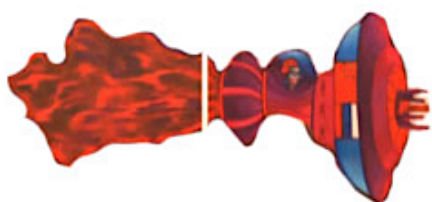
หมายเลข 2 มีขนาดใหญ่และดึงดูดสายตารองลงมาจากองค์ประกอบหลัก ถึงขนาดของวัตถุ สี และรูปทรง ทำให้ผลงานเกิดระยะหน้าหลังมากยิ่งขึ้น

หมายเลข 3 คือ ยานอวกาศขนาดใหญ่ แต่เป็นรูปทรงที่มีลักษณะเรียบลองลงมาจากองค์ประกอบหลักแหลมรอง ถึงความเป็นจำนวนที่น้อยกว่าแต่มองเห็นได้ในระยะถัดมาจาก 1 และ 2 ช่วยให้เกิดระยะหน้าหลังของภาพ ในส่วนที่ลึกลงมาจากองค์ประกอบหลักและรอง

หมายเลข 4 คือองค์ประกอบร่วมในผลงานถึงขนาดของวัตถุ และการเคลื่อนไหวเข้าหาจุดศูนย์กลางที่กระจายอยู่ในผลงาน ทำให้ผลงานเกิดการดำเนินเรื่องและเล่าเรื่องไปได้อย่างสมบูรณ์

4.4 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชุดที่ 3 ชื่อ “สภาวะทางสงครามในห้วงจินตนาการ No.3”

4.4.1 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 4.23 รูปทรง ก.



ภาพที่ 4.24 รูปทรง ข.



ภาพที่ 4.25 รูปทรง ค.

4.4.2 ลักษณะพื้นผิว (Textures)



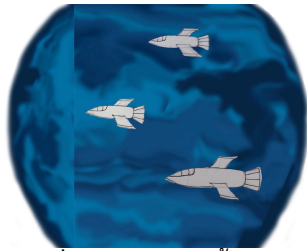
ภาพที่ 4.26 ลักษณะพื้นผิว ก.

ก. รูปทรงของยานอวกาศแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนหัว ส่วนกลางสำหรับตัวของคนที่ใช้ในการขับเคลื่อน และส่วนท้ายที่ใช้ในการพ่นไอความร้อน โดยข้าพเจ้าเน้นรูปทรงที่มีคนขับเป็นหลักเพื่อใช้ในการดำเนินเรื่องและเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสู้รบ

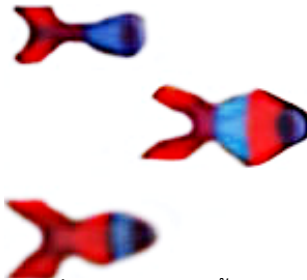
ข. รูปทรงของซีปนาวุธที่ใช้ยิงมีการเคลื่อนไหวไปในแนวตรง พุ่งเข้าหาเป้าหมาย มีรูปทรงที่เรียวยาว มีหางที่ชี้ทแยง เพื่อใช้ในการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วเข้าหาเป้าหมาย

ค. รูปทรงกลมของดวงดาวในอวกาศ เป็นวัตถุที่แสดงถึงความเป็นห้วงของอวกาศที่ไร้ขอบเขต รวมไปถึงเป็นองค์ประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผลงานมีมิติ มีความสมจริงถึงระยะในผลงานมากยิ่งขึ้น

ก. ลักษณะพื้นผิวของยานอวกาศเป็นเนื้อของสีไม้ ผ่านการไล่เฉดสีและน้ำหนักในโทนร้อนของสี ม่วง แดง อาจรวมไปถึงสีโทนเย็นในบางส่วนของสีฟ้า และน้ำเงิน เพื่อให้เกิดมิติ และแบ่งระยะในตัวยานให้ดูมีความรู้สึก ร้อนแรง ปราดเปรียว และรวดเร็ว



ภาพที่ 4.27 ลักษณะพื้นผิว ข.



ภาพที่ 4.28 ลักษณะพื้นผิว ค.

4.4.3 เส้น (Line)

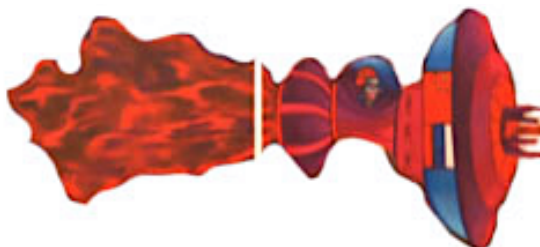


ภาพที่ 4.29 การวิเคราะห์เส้น

การสร้างสรรคผลงานชุดที่ 3 เป็นการสร้างสรรค์ด้วย 2 กระบวนการคือ ดิจิทัลเพนท์ (Digital paint) และดินสอสีไม้ (Colored pencils) ให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยบรรยากาศพื้นหลังรวมไปถึงดวงดาวต่างๆใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ส่วนองค์ประกอบของยานอวกาศ กระจกอวกาศ ตัวบุคคล ชีปนาวุธ ผ่านการสร้างสีจากสีไม้ ทำให้เกิด พื้นผิวและน้ำหนักแตกต่างกัน เช่น พื้นผิวของหมอกหรือเมฆที่ใช้เส้นพ่นปลาไปในทิศทางแนวนอนแสดงถึงการเคลื่อนไหวไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เส้นบนดวงดาวแสดงถึงการ เคลื่อนไหวของกลุ่มก๊าซในดาวถึงการหมุนวน ความไม่แน่นอนของบรรยากาศ รวมไปถึง เส้นการพุ่งตรงของกระจกอวกาศหรือชีปนาวุธที่พุ่งตรงเข้าสู่เป้าหมาย และ เส้นโค้งที่มีอยู่ในยานอวกาศ แสดงถึงความปราดเปรี้ยวเพื่อใช้ในการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าได้อย่างรวดเร็ว

ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ เส้นถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเพราะข้าพเจ้าใช้เส้นในการสื่อความหมายของวัตถุในตัวผลงานสร้างสรรค์ ถึงการเคลื่อนที่ของวัตถุ เพื่อให้ผลงานมีความสมจริง

4.4.4 สี (Color)



ภาพที่ 4.30 สี ก.

รูปของยานอวกาศ ทำให้เป็นสีโทนร้อนเช่นสีแดง ม่วง เพราะเป็นจุดเด่นในผลงานสร้างสรรค์แสดงออกถึงความร้อนแรง ความเร็วและการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรง เพื่อให้รู้สึกถึงความดุเดือดและแข็งแกร่งกว่าฝ่ายตรงข้าม



ภาพที่ 4.31 สี ข.

พื้นที่ที่เป็นฉากเป็นบรรยากาศในห้วงอวกาศ โดยใช้สีดำ เทา ขาว เป็นหลัก ในผลงานชุดนี้ เพื่อแสดงถึงความมืดทึบ ไร้พรมแดน ไม่มีที่สิ้นสุดของเอกภพ แสดงถึงบรรยากาศของอวกาศนอกโลก ได้อย่างแท้จริง สีขาวของหมอกที่เคลื่อนไหวไปอย่างไร้ทิศทาง แสดงถึงความไม่ชัดเจนและแน่นอน



ภาพที่ 4.32 สี ค.

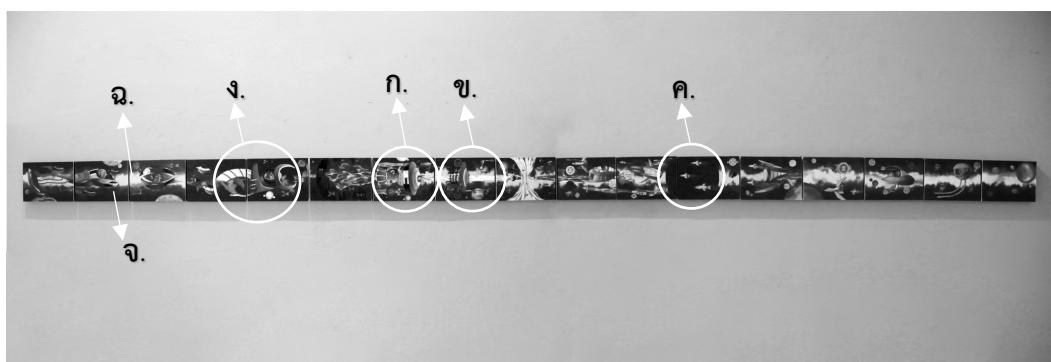
สีของดวงดาวแสดงถึงความสงบและเยือกเย็นของบรรยากาศในกลุ่มก๊าซของดวงดาว โทนมืดที่ทำให้เกิดความสงบและกลืนไปกับบรรยากาศของอวกาศได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.33 สี ง.

สีน้ำตาล น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้มของยานอวกาศ แสดงถึงความร้อนแรงและหนักแน่น สีแดงในตัวของยานแสดงถึงความมีพลังและความทะเยอทะยานเพื่อพุ่งพิชิตเป้าหมายอย่างรวดเร็ว

4.4.5 น้ำหนัก แสงเงา (Shadow)



ภาพที่ 4.34 น้ำหนัก แสงเงา

ก. รูปทรงของยานอวกาศที่อยู่ในตำแหน่งหลักของผลงานชุดนี้ มีน้ำหนักและแสงเงาจากรูปทรงของวัตถุที่เป็นจุดเด่นและสำคัญในผลงาน ถึงการเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก น้ำหนักจึงไม่เข้มมาก เพื่อให้เกิดจุดเด่นในผลงาน

ข. รูปทรงของยานอวกาศที่เป็นจุดรอง และเป็นตัวดำเนินเรื่องในผลงานชุดนี้ ถึงความเด่นที่รองลงมา ทำให้น้ำหนักที่มี มีความเข้มอ่อนไม่เท่ากัน แต่ยังคงไว้ซึ่งความเด่นในผลงานสร้างสรรค์

ค. น้ำหนักเข้มในปานกลางของวัตถุดวงดาว สร้างให้เกิดระยะและมิติในผลงาน

ง. น้ำหนักของยานอวกาศเป็นองค์ประกอบร่วมในผลงาน แสดงในระยะและน้ำหนักที่เข้มขึ้น เพื่อให้จุดเด่นและจุดรองในผลงานทำหน้าที่ในการดำเนินเรื่องราว

จ. น้ำหนักของพื้นหลังที่มีน้ำหนักเข้มที่สุด เพื่อแสดงถึงบรรยากาศและสร้างผลงานให้เกิดมิติ ระยะหน้าหลังได้อย่างชัดเจน

ฉ. น้ำหนักของเมฆและหมอกมีน้ำหนักที่อ่อนสุด เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งของบรรยากาศ รวมไปถึงได้สร้างบรรยากาศในผลงานให้เกิดระยะและมิติที่มากขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ความจริงสู่จินตภาพ” โดยแรกเริ่มนั้นข้าพเจ้าได้มีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของดิจิทัลเพนท์แนวสะท้อนความเป็นจริงของสังคมไทยซึ่งเป็นเทคนิคเดียวในการสร้างสรรค์ผลงานจบจนถึงทุกวันนี้ โดยเป็นความถนัดและความสนใจของข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์ผลงานสะท้อนสังคม โดยหลังจากได้มีการติดตามข่าวสารโลกมากยิ่งขึ้น ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศมหาอำนาจต่างในโลกก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการหยิบยกข่าวสารด้านสงครามโลกที่เป็นภัยเงียบมาสะท้อนเป็นผลงานสร้างสรรค์ ผ่านการจดจำเรื่องราว รวมไปถึงรูปแบบของอาวุธยุทโธปกรณ์ ผู้นำประเทศมหาอำนาจ ยานหรือเครื่องบินที่ใช้ในการสู้รบมาดัดแปลงและเปลี่ยนให้เกิดความลึกลับหรือหลุดไปอยู่ในโลกจินตนาการของข้าพเจ้า รวมไปถึงได้มีการจดจำภาพวาดจากหนังสือและเว็บไซต์ของวัตถุ ยาน และพาหนะที่ใช้ในโลกอนาคตผ่านทางจินตนาการมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

โดยข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องราวข่าวสารด้านสงครามโลกภัยเงียบที่กำลังครุกรุ่นอยู่ภายในถึงการแข่งขันกันของประเทศมหาอำนาจของโลกอย่างเช่น อเมริกา รัสเซีย เกาหลีเหนือ และจีนถึงการแข่งขันกันในด้านกันผลิตอาวุธทางด้านสงคราม รถถัง เรือดำน้ำ เครื่องบินรบ ระเบิดปรมาณู เพื่อแสดงถึงความไม่เป็นรองต่อประเทศที่ได้กล่าวมาในข้างต้น โดยข้าพเจ้าได้นำข้อมูลต่างๆเหล่านี้มาทำการดัดแปลง สร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ รวมไปถึงได้มีการผสมผสานเทคนิคในตัวผลงานเขาไปนั้นคือการใช้สีไม้กับดิจิทัลเพนท์ เพื่อให้ผลงานมีการทำงานกับสีและพื้นผิวในตัวผลงานให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้สร้างสรรค์ในรูปแบบเหตุการณ์จริงมาดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบของจินตนาการของข้าพเจ้า รวมไปถึงผู้นำประเทศมหาอำนาจ ยานหรือพาหนะ อาวุธสงคราม ขีปนาวุธได้มีการดัดแปลงรูปทรง โทณสี โครงสร้างในผลงาน องค์ประกอบต่างๆให้ผลงานเกิดภาพเป็นรูปแบบแนวอนินทวยาวเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ภัยเงียบทางสงครามที่กำลังจะเกิดขึ้น

ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเริ่มมาจากการสร้างภาพร่างและการจัดองค์ประกอบเป็นแนวทางเดียวกันหน้ากระดาษ และองค์ประกอบยังไม่ชี้ชัดถึงจุดเด่นและจุดรองรวมไปถึงเทคนิคที่ใช้ยังเป็นเทคนิคเดียวที่ยังดูไม่น่าสนใจมากเท่าที่ควร โดยหลังจากนั้นได้มีการปรับเปลี่ยนการสร้างภาพร่างและแนวความคิดในตัวผลงานใหม่ โดยการสร้างภาพร่างเป็นรูปแบบแนวอนินทวยาว แผ่นต่อแผ่นขนาดเท่า A4 โดยแต่ละภาพร่างนั้นสามารถต่อกันและเล่าเรื่องราวได้ในเรื่องราวเหล่านั้นต้องมีการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเมืองในโลกอนาคต อาวุธทางด้านสงคราม ขีปนาวุธและยานพาหนะมาเป็นต้นแบบในการสร้างภาพร่างขึ้นมาใหม่หมด เพื่อให้เกิดการเล่าเรื่องในผลงานมากขึ้น รวมไปถึงแต่ละภาพต้องไม่แออัดไปด้วยองค์ประกอบมากจนเกินไป รวมไปถึงมีการเว้นระยะและการใช้พื้นที่ว่างให้เป็นประโยชน์ในตัวผลงานมากขึ้น นอกจากนี้การสร้างบรรยากาศของท้องฟ้า

และหมอก ให้ดูเป็นบรรยากาศในการเล่นกับพื้นที่และตัววัตถุในผลงานสร้างสรรค์ และควรต้องมีการเว้นส่วนที่จะใช้สีไม่ในการผสมผสานกับสีที่เพนทีในคอมพิวเตอร์ให้ไม่กลมกลืนหรือเด่นชัดกันจนเกินไป เพื่อให้ผลงานเกิดความสนุกและสีในตัวผลงานที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ จากการที่ได้ศึกษาบทความเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจินตนาการ การอ่านข่าวสารโลก การศึกษาดูงานศิลปินที่ข้าพเจ้าใช้เป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ภาพวาดกราฟิกต่างๆในอินเทอร์เน็ต ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการผสมผสานเทคนิคมากยิ่งขึ้น การได้รู้ข้อมูลข่าวสารที่แปลกใหม่ ทำให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ ซึ่งประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไปในภายหลัง

บรรณานุกรม

- ธัญญรัตน์ พิมัยรัมย์. 2555 **ทัศนธาตุ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://artkrupha.blogspot.com/2012/05/color.html> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- ธัญญรัตน์ พิมัยรัมย์. 2555 **ทัศนธาตุ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://artkrupha.blogspot.com/2012/05/value.html> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- ผู้จัดการ 360° รายสัปดาห์. 2552 **เนื้อแท้ได้ “สภาวะการณ์อันล่อแหลม” เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.manager.co.th/mgrWeekly/ViewNews.aspx?NewsID=9520000105903> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล: 10 มีนาคม 2561)
- เพชรรัตดา ละออ. 2556 **แสงและเงา (Light and Shade)**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://bomall.blogspot.com/2013/01/light-and-shade-highlight-high-shade-3.html> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. 2561 **Takashi Murakami ศาสตราป๊อปปาร์ตชาวญี่ปุ่น**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.gqthailand.com/style/article/royal-wedding-guest-list-best-dressed> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล : 9 มีนาคม 2561)
- วิมลสิริ หาญจนวนวงศ์. 2557 **ออฟ พรหมพิริยา คงสถิต**. (วันที่สัมภาษณ์ศิลปิน 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557)
- วัชรী(Watcharee). 2553 **รักษ์ศิลปะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://ruksinrspa.blogspot.com/2010/09/blog-post_4703.html (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- สุชาติ เถาทอง. 2550 **หลักการเขียนภาพตามจินตนาการ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://mcpswis.mcp.ac.th/html_edu/cgi-bin/mcp/main_php/print_informed.php?id_count_inform=17182 (วันที่ค้นคว้าข้อมูล : 13 กุมภาพันธ์ 2561)
- สุชาติ เถาทอง. 2550 **ความหมายและหลักการของจินตนาการ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://sites.google.com/site/phorjan05/kar-wad-phaph-tam-cintnakar> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล : 27 กุมภาพันธ์ 2561)
- หลักการองค์ประกอบศิลป์**. 2558 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://kritisnabbcit58.wordpress.com/หลักการองค์ประกอบศิลป์/> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- อรุณ แห้วเพชร. 2560 **ทัศนธาตุสร้างสรรค์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.slideshare.net/ssuser1b6022/ss-78909532> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- Elements of Art and Principles of Composition**. 2013 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/unity/> (วันที่ค้นคว้าข้อมูล : 21 พฤษภาคม 2561)

บรรณานุกรม(ต่อ)

- Post by Nibnonk. 2554 จินตนาการ: จุดก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://ieducationart.wordpress.com/2011/06/08/จินตนาการ-จุดก่อเกิดคว/> (วันที่ค้นคว้า ข้อมูล : 7 มีนาคม 2561)
- Teenpublishing. 2561 เส้นทางระบายสีเส้นของศิลปินหนุ่มผู้มีสไตล์เฉพาะตัว “AOF SMITH”. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://campus.campus-star.com/star/58942.html> (วันที่ค้นคว้า ข้อมูล 9 มีนาคม 2561)
- 07-200-011 หลักการทัศนศิลป์. 2547 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.5movement/movement.htm#tp](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.5movement/movement.htm#tp) (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- 07-200-011 หลักการทัศนศิลป์. 2547 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.10domnace/domnace.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.10domnace/domnace.htm) (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- 07-200-011 หลักการทัศนศิลป์. 2547 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.3s&form/shape&form.htm) (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)
- 07-200-011 หลักการทัศนศิลป์. 2547 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02 studio2 classrm/unit2/chapt2.4texture/texture.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02 studio2 classrm/unit2/chapt2.4texture/texture.htm) (วันที่ค้นคว้าข้อมูล 21 พฤษภาคม 2561)

ภาพผลงานศิลปะ



ชื่อภาพ สภาวะสงครามในห้วงจินตนาการ No.1

เทคนิค ดิจิทัลเพนท์ผสมสีไม้

ขนาด 20.5 x 500 ซม.



ชื่อภาพ สภาวะสงครามในห้วงจินตนาการ No.2

เทคนิค ดิจิทัลเพนต์ผสมสีไม้

ขนาด 20.5 x 500 ซม.



ชื่อภาพ สภาวะสงครามในห้วงจินตนาการ No.3

เทคนิค ดิจิทัลเพนต์ผสมสีไม้

ขนาด 20.5 x 500 ซม.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว วิมลสิริ หาญจนวนวงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 26 พฤศจิกายน 2535
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัด ขอนแก่น
ที่อยู่	123/1170 หมู่บ้านศูนย์แพทย์ 7 ต.ในเมือง อ.เมือง จ. ขอนแก่น 40002
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2558 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรม ศาสตร์ สาขาวิชา ทัศนศิลป์ พ.ศ. 2561 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชา ทัศนศิลป์
ประวัติการแสดงผลงาน	พ.ศ. 2556 นิทรรศการภาพถ่าย “อินเทรนนิ่ง” พ.ศ. 2557 นิทรรศการ “THE NUMBER 1 EXHIBITION” พ.ศ. 2558 นิทรรศการ “ART THESIS EXHIBITION 18” พ.ศ. 2561 นิทรรศการ “FUSE EXHIBITION 9 TH ”