

การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่

SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-AR-M-005-043

การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่

SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-AR-M-005-043

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIRMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ACHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHONLOGY LADKRABANG

2019

KMITL-2019-AR-M-005-043

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่
นักศึกษา	นายณภาพล อุชุชาฎะ
รหัสประจำตัว	60602035
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. สุรพงษ์ สมสุข

### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเอกสารประกอบผลงานวิทยานิพนธ์ ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและอธิบายในเรื่องการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งนำเสนอถึงการทำความเข้าใจชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่นี้มีผลกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่ค่อยๆ แตกต่างออกไปจากเดิม เนื่องจากเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ในการใช้ชีวิตของมนุษย์แทบทุกด้าน นอกจากนี้ ยังสามารถระบุตัวตนข้อมูลความเป็นส่วนตัวที่ตนได้สร้างขึ้นเพื่อให้มีบทบาททางสังคมในโลกโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Society Network) โดยเป็นปัจจัยหลักของมนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาตีความและวิเคราะห์ รวมทั้งอิทธิพลที่ได้รับจากสื่อภาพยนตร์ รูปภาพ แอปพลิเคชัน (application) ต่างๆ แสดงเห็นถึงการเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคมเป็นอย่างมาก

Thesis	Social Change To The New Technology World
Student	Mr. Napaphol Uruchada
Student ID.	60602035
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2019
Thesis Advisor	Associate Professor Surapong Somsuk

### ABSTRACT

This thesis is an art thesis the aims to describe the study of technology and social change. Currently, people change their behavior because of the progression of digital technology that made their life more convenience. Nowadays, technology is important in the community, financial, education, entertainment, etc. therefore the technology became the main life of the human community.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ผลงานศิลปนิพนธ์และวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ส่งสมประสบการณ์และค้นหาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่ และความรู้ด้านศิลปะ มาตลอดระยะเวลา ผู้วิจัยได้รวบรวมสิ่งที่ต้องการสื่อออกทางผลงานศิลปะในโครงการศิลปนิพนธ์

นอกจากนี้ผลงานศิลปนิพนธ์ยังสามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยการประสิทธิ์ประสาทวิชาจากคณาจารย์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต โดยเฉพาะ รศ. สุรพงษ์ สมสุข อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยแนะนำ ให้ความรู้ รวมถึงช่วยถ่ายทอดประสบการณ์ทางด้านศิลปะให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางที่จะให้ความรู้ ความเข้าใจแก่คนทั่วไป สุดท้ายขอขอบคุณบิดา มารดา และครอบครัว ที่คอยสั่งสอนให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจมาโดยตลอด ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวนามไว้และขอบคุณ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้โอกาสในการศึกษาและประสบการณ์ในการทำงานศิลปะ

นภาพล อรุษาภูษะ

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ .....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพประกอบ.....	V
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ .....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ .....	2
1.5 วิธีการศึกษา.....	3
1.6 สมมุติฐานของการศึกษา .....	4
บทที่ 2 ประชา ความเชื่อ งานวิจัยและศิลปะที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ความหมายของสังคมเมือง .....	6
2.2 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี .....	7
2.3 ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี.....	10
2.4 สถาปนิกผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน.....	14
2.5 ภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน.....	18
2.6 ศิลปินผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน .....	22
บทที่ 3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	35
3.1 กระบวนการสร้างผลงาน.....	35
3.2 ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล.....	36
3.3 ขั้นตอนการประมวลข้อมูลและความคิดเพื่อสร้างภาพต้นแบบ.....	37
3.4 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	41
3.5 ผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	45

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน.....	47
4.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพ.....	47
4.2 วิเคราะห์จากทัศนธาตุผลงาน.....	53
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบของผลงานในแต่ละชั้น.....	59
บทที่ 5 บทสรุป.....	69
ภาพผลงานศิลปะ.....	70
บรรณานุกรม.....	76
ประวัติผู้เขียน.....	77



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Urban Society.....	5
2.2 Social Credit.....	9
2.3 Sesame credit app.....	11
2.4 Zaha Hadid.....	12
2.5 ผลงาน Zaha Hadid.....	13
2.6 ผลงาน Zaha Hadid.....	13
2.7 ผลงาน Zaha Hadid.....	14
2.8 ผลงาน Zaha Hadid.....	14
2.9 ผลงาน Zaha Hadid.....	15
2.10 ผลงาน Zaha Hadid.....	15
2.11 Blade Runner 2049.....	16
2.12 Blade Runner 2049.....	17
2.13 Blade Runner 2049.....	17
2.14 Blade Runner 2049.....	17
2.15 Summer Wars.....	18
2.16 Summer Wars.....	19
2.17 Summer Wars.....	19
2.18 Summer Wars.....	19
2.19 Frank Stella.....	20
2.20 ผลงาน Frank Stella.....	21
2.21 ผลงาน Frank Stella.....	22
2.22 ผลงาน Frank Stella.....	23
2.23 Al Held.....	24
2.24 ผลงานของ Al Held.....	25
2.25 ผลงานของ Al Held.....	26
2.26 ผลงานของ Al Held.....	27
2.27 James Rosenquist.....	28

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.28 ผลงานของ James Rosenquist.....	29
2.29 ผลงานของ James Rosenquist.....	30
2.30 ผลงานของ James Rosenquist.....	31
2.31 Franz Ackermann.....	32
2.32 ผลงานของ Franz Ackermann.....	33
2.33 ผลงานของ Franz Ackermann.....	34
2.34 ผลงานของ Franz Ackermann.....	35
3.1 ภาพแสดงสถานที่และผู้คนในเมือง.....	37
3.2 ภาพแสดงสถานที่และผู้คนในเมือง.....	37
3.3 ตัวอย่างภาพถ่ายต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง.....	38
3.4 ตัวอย่างภาพถ่ายต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง.....	38
3.5 ตัวอย่างภาพจากอินเทอร์เน็ตต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง.....	39
3.6 ตัวอย่างภาพจากอินเทอร์เน็ตต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง.....	39
3.7 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง.....	40
3.8 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง.....	40
3.9 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง.....	41
3.10 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง.....	41
3.11 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	42
3.12 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	42
3.13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	43
3.14 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	43
3.15 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	44
3.16 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	44
3.17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	45
3.18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	45
3.19 ผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	46

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.1 ภาพผลงาน “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD” .....	48
4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานของผลงานชิ้นที่ 1.....	49
4.3 ภาพแสดงความเป็น ความสมดุลหรือดุลยภาพของผลงาน.....	50
4.4 ภาพแสดงจุดเด่นหรือการเน้นของผลงานของผลงานชิ้นที่ 1.....	51
4.5 ภาพผลงาน “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD II” .....	53
4.6 ภาพแสดงเส้นของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2.....	54
4.7 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2.....	55
4.8 ภาพแสดงรูปทรงของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2.....	56
4.9 ภาพแสดงสีของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2.....	57
4.10 ภาพแสดงน้ำหนักของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2.....	58
4.11 ภาพวิเคราะห์ “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD” .....	59
4.12 ภาพวิเคราะห์ “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD II” .....	61
4.13 ภาพวิเคราะห์ “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD III” .....	63
4.14 ภาพวิเคราะห์ “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD IV” .....	65
4.15 ภาพวิเคราะห์ “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD V” .....	67

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์เราในปัจจุบันกำลังค่อยๆเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมออกไปเรื่อยๆ เนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลที่กำลังพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์และพฤติกรรม การทำความเข้าใจต่อสังคม การมองโลกที่ค่อยๆต่างออกไปจากเดิม เนื่องจากเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ในแทบทุกอย่าง ทั้งสิ่งของ เครื่องอำนวยความสะดวกสบาย ด้านความบันเทิง ด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา รวมไปถึงสื่อต่างๆรอบตัว

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม ผู้โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่ เนื่องด้วยการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบันจำเป็นต้องพึ่งพา เทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการอำนวยความสะดวกในแทบทุกด้านทั้งการติดต่อสื่อสาร การเดินทาง สุขภาพ ความบันเทิง รวมทั้งธุรกิจการเงิน เป็นต้น ซึ่งเทคโนโลยี ล้วนอยู่ในทุกๆด้านเพื่อตอบสนองการใช้ชีวิตของมนุษย์ให้มีความสะดวกสบายยิ่งขึ้น สังคมในปัจจุบันกล่าวได้ว่ามีในรูปแบบใหม่ที่อยู่ในโลกออนไลน์ จากการเข้าถึงของผู้คนเป็นจำนวนมาก ทุกคนออนไลน์เข้าหากันทำให้เกิดสังคมบนโลกออนไลน์หรือสังคมในโลกโซเชียล โดยการเข้าถึงด้วยระบบอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไอทีต่างๆ เพื่อคุยกันในโซเชียลมีเดียหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เฟซบุ๊ก(Facebook) , ไลน์(Line), ทวิตเตอร์(Twitter), อินสตาแกรม (Instagram), ยูทูบ(Youtube) ได้รับความนิยมมี อัตราผู้ใช้งานที่เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆแสดงให้เห็นถึงการเข้าถึงสื่อ ข่าวสารของผู้คนในยุคปัจจุบันมีความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น

ในทางกลับกันการได้รับข่าวสารหรือข้อมูลต่างๆโดยรวดเร็วในการเข้าถึง ทำให้ผู้เสพข่าว สารหรือข้อมูลโดยไม่ได้ทำการวิเคราะห์หรือทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง โดยไม่มีกรกลั่นกรอง ข้อเท็จจริงทำให้ผู้เข้าถึงข้อมูลเกิดความคลาดเคลื่อนในความเข้าใจเนื้อหา สื่อสังคมออนไลน์อย่าง เฟซบุ๊ก(Facebook) ,ไลน์(Line), ทวิตเตอร์(Twitter), อิน-สตาแกรม (Instagram), ยูทูบ(Youtube) ซึ่งเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ ทั้งเรื่องการแบ่งปันข้อมูล ข้อมูล รูปภาพ สื่อวิดีโอส่วนตัวหรือที่ตนเองสนใจสู่สาธารณะ ซึ่งเป็นการแสดงถึงจุดยืนความมีตัวตนในโลกโซเชียล อีกทั้งเรื่องการพัฒนาาระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่กำลังถูกพัฒนาให้ประสิทธิภาพขึ้นเรื่อยๆ จนทำให้สามารถที่จะวิเคราะห์พฤติกรรมและมีความคิดในแบบเดียวกับมนุษย์ ที่เห็นได้ชัดอย่างเรื่องวิเคราะห์พฤติกรรมของมนุษย์เพื่อการตลาด ด้วยการเข้าถึงใน facebook และสื่อต่างๆ ที่ค่อยๆแทรกซึมเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในวิจารณ์ญาณรวมไปถึงการตัดสินใจของมนุษย์ จนอดคิดไม่ได้เลยว่า “ความก้าวล้ำ เทคโนโลยีในอนาคตอันใกล้ชีวิตและดิจิทัลอาจจะกลายเป็นหนึ่งเดียวโดยสมบูรณ์แบบ”

## 1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในรูปแบบสื่อผสม (Mixed Media) มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่แสดงถึงความล้ำสมัยของเทคโนโลยีและความเจริญก้าวหน้าของเมืองในยุคปัจจุบัน ในรูปแบบงานศิลปะประเภทงานจิตรกรรม

1.2.2 เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง รับรู้เรื่องราวข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับสังคมในยุคปัจจุบันที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงด้วยผลจากเทคโนโลยี

1.2.3 เพื่อได้ทดลองเทคนิคใหม่ๆในผลงานศิลปะ เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีความเฉพาะตัว

1.2.4 เพื่อแสดงออกและนำเสนอถึงความล้ำสมัยของเทคโนโลยี ที่มีผลต่อพฤติกรรมความเป็นอยู่ของ มนุษย์และสังคม แล้วนำผลงานสร้างสรรค์นำเสนอสู่สาธารณชน

## 1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมออกไปเรื่อยๆ เนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ในยุคดิจิทัล กำลังพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว เป็นเหตุทำให้ส่งผลดีและผลเสียที่กำลังตามมาจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนในสังคม โดย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ สังคมเมือง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และสื่อต่างๆล้วนมีความเกี่ยวข้องซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมของมนุษย์ครั้งนี้

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

### 1.4.1 เนื้อหา

ศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่ ทั้งความหมายของสังคมในยุคสมัยปัจจุบัน ข่าวสารที่เกี่ยวข้องและจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้พบหรือสัมผัสมา โดยทำความเข้าใจ เนื้อหาทั้งหมดก่อนที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

### 1.4.2 รูปแบบและเทคนิค

เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสมสร้างสรรค์โดยใช้สีอะคริลิก ( acrylic painting ) บนผ้าใบแผ่นพลาสติก(Plaswood) โดยรูปแบบ การลงสีมีลักษณะเรียบเน้นขอบคม ( Hard edge ) เน้นรูปทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และ โครงสร้างที่เรียบง่ายจากการตัดทอนรูปภาพเมืองในปัจจุบันตามเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่

## 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่ รวมทั้งจากการสังเกตการณ์และประสบการณ์ที่พบเห็นในยุคปัจจุบัน

1.5.2 ค้นหารูปภาพ วิดีโอ หรือ สื่อที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ รวมทั้งออกไปนอกสถานที่ต่างๆเพื่อทำการถ่ายภาพบางส่วนด้วยตนเองและนำภาพที่ได้มาคัดกรองในส่วนที่ตรงกับเนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์เท่านั้น

1.5.3 ร่างภาพ (Sketch) ในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม โฟโต้ชอป (Photoshop) นำภาพต้นแบบหรือภาพถ่ายที่ได้มาทำการตัดทอนและจัดองค์ประกอบสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยทำภาพร่างมาจำนวนมากเพื่อคัดเลือกชิ้นที่มีความน่าสนใจเพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.4 สร้างสรรค์ผลงานด้วยสีอะคริลิก (Acrylic Painting) ลงบนแผ่นพลาสติก (Plaswood) และวัสดุอื่นๆ ทำเป็นชิ้นส่วนหลายๆชิ้นก่อนที่จะนำมาประกอบรวมกัน หลังจากนั้นทำการติดตั้ง ผลงานแล้วทำการฉายโปรเจ็คเตอร์ (Projector) ในบางส่วนของผลงานตามองค์ประกอบผลงานหรือภาพร่างที่ได้วางแผนเอาไว้

1.5.5 นำเสนอผลงาน

## 1.6 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ถ่ายทอดเนื้อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่ได้ทำการศึกษา มา รวมทั้งประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้พบเจอและทำการสังเกตการณ์ โดยนำข้อมูลเหล่านี้มาถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน จิตรกรรมสื่อผสมสร้างสรรค์ โดยหวังว่าจะทำให้ผู้คนในสังคมมองเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในสภาพสังคมในปัจจุบัน ที่มีเทคโนโลยีเข้ามาแทนในทุกการกระทำหรือการดำรงชีวิตจนเรียกได้ว่า เป็นหนึ่งในปัจจัยในชีวิตเลยก็ว่าได้

## บทที่ 2

# ปรัชญา ความเชื่อ งานวิจัยและศิลปะที่เกี่ยวข้อง

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยรูปแบบผลงาน มีลักษณะเป็นงานจิตรกรรมแบบสื่อผสม สร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบของความก้าวล้ำในยุคสมัยที่มีความเป็นปัจจุบัน ในช่วงยุคสมัยปัจจุบันที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากปัจจุบันที่ผู้ในสังคมมีการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมออกไป เนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ในยุคดิจิทัลกำลังพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการใช้ชีวิต พฤติกรรมและทำความเข้าใจต่อสังคม

- 2.1 ความหมายของสังคมเมือง
- 2.2 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี
- 2.3 ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี
- 2.4 สถาปนิกผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
- 2.5 ภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
- 2.6 ศิลปินผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

## 2.1 ความหมายของสังคมเมือง (Urban Society)



ภาพที่ 2.1 Urban Society

(ที่มา <https://opennetworksociety.files.wordpress.com/2015/07/02-network.jpg>)

สังคมเมือง หมายถึง ที่อยู่ในเขตเทศบาลที่มีประชากรหนาแน่นตั้งแต่ 2,500 คนต่อตารางกิโลเมตรเป็นชุมชนที่มีศูนย์กลางของความเจริญด้านการปกครอง การเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของธรรมชาติโดยทั่วไปถือว่าเขตที่มีประชากรอยู่รวมกันประมาณ 20,000 คนขึ้นเป็นชุมชนเมือง

### 2.1.1 ลักษณะทางสังคมวิทยาของสังคมเมือง

การใช้เทคโนโลยีทางอุตสาหกรรม (Industrial Technology) เนื่องจากการพัฒนาเครื่องยนตร์กลไกเพื่อผลิตสินค้าจำนวนมาก จึงต้องการแรงงานด้านเทคนิคในการทำงานอุตสาหกรรม การประกอบอาชีพจะเป็นรูปของการแบ่งงานกันตามความชำนาญเฉพาะอาชีพ

### 2.1.2 ลักษณะทั่วไปของสังคมเมือง

คนเมืองถือตามเขตที่อยู่ในปกครองและการปรับปรุงของเทศบาลทั้งเทศบาลนคร เทศบาลเมือง และเทศบาลตำบล สัดส่วนทางเพศของชาวเมือง คือ เป็นชายมากกว่าหญิง (เช่นเดียวกับประเทศด้อยพัฒนาทั่วไป) ประชากรวัยหนุ่มสาวมีมากกว่าเด็กและวัยชรา

## 2.2 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือว่าเป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกในหลายๆ ด้านทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมอันนำไปสู่การปรับตัวเพื่อให้เกิดความสามารถในการแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ทุกประเทศทั่วโลกกำลังมุ่งสู่กระแสใหม่ของการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า สังคมความรู้ (Knowledge Society) และระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ที่จะต้องให้ความสำคัญต่อการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation) เป็นปัจจัยในการพัฒนาและการผลิตมากกว่าการใช้เงินทุนและ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ข้อมูลข่าวสารและความรู้ ซึ่งประกอบกันเป็น “สารสนเทศ” สามารถลื่นไหลได้สะดวกรวดเร็วจนสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ระดับบุคคลขึ้นไปถึงระดับองค์กรอุตสาหกรรม ภาคสังคม ตลอดจนในระดับประเทศและระหว่างประเทศ จนกระทั่งภาวะ “ไร้พรมแดน” อันเนื่องมาจากอิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว ได้เกิดขึ้นในกิจกรรมและวงการต่างๆ และนับเป็นความกลมกลืนสอดคล้องกันอย่างยิ่งที่ การพัฒนาบุคลากรในสังคมอันประกอบด้วยภาคการศึกษา และการฝึกอบรมเป็นเรื่องราวของการเรียนรู้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นข้อมูล (Data) ข่าวสาร (Information) ก็ตาม (ไพรัช รัชพงษ์และพิเชษ คุรงค์ เวิร์จน์ .2541

การพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบท ที่เชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ในลักษณะ เศรษฐศาสตร์เครือข่าย หรือที่เรียกว่า (networked economy) มีการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนย้ายอย่างรวดเร็ว(เพียงแค่กดเมาส์ของคอมพิวเตอร์)เสมือนดังไม่มีพรมแดนของประเทศ ปรับเปลี่ยนโครงสร้างความสัมพันธ์ ทาง เศรษฐกิจ การเมือง สังคมระหว่างประเทศ การพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสารและสารสนเทศ ส่งผลให้โลกมีสภาพ เหมือนเป็นหนึ่งเดียว มีการแข่งขันสูงผลกระทบในวงกว้าง (systemic and dynamism ) ต่อผู้ผลิต ผู้บริโภค อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน และนั่นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการที่ทำให้ทรัพยากรมนุษย์เกิดการปรับตัวพัฒนาให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่อยู่ในโลกเศรษฐกิจใหม่

เทคโนโลยีได้เข้าไปมีบทบาทต่อวิถีชีวิตผู้คนและสังคมในรูปแบบต่าง ๆ กล่าวคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.1 ด้านการศึกษา

มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาช่วยสอน (CAI) โดยทำเป็นสื่อประสม (Multimedia) มีระบบการเรียนการสอนทางไกล (Tele-Education) มีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น นักเรียน นักศึกษา ได้มีโอกาสเรียนรู้และปฏิบัติจริงได้มากขึ้น สำหรับโรงเรียนมัธยม ก็มีการจัดการเรียนการสอนด้านคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดให้เป็นรายวิชาเลือก ในระดับวิทยาลัย และ มหาวิทยาลัย มีเปิดสอนสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา

## 2.2.2 ด้านการแพทย์

เริ่มตั้งแต่การจัดทำประวัติคนไข้ ไปจนถึงการออกใบเสร็จรับเงิน การพิมพ์ผลแลกราย ก็ยังใช้ระบบคอมพิวเตอร์ โดยจะพิมพ์ใส่กระดาษขาวไว้ก่อน เมื่อจะส่งให้คนไข้ก็ติดที่ขวดหรือถุงยา จะได้ไม่ผิดพลาดในการให้ยาตรงตามแพทย์สั่ง บางแห่งให้แพทย์สั่งยาผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อลดความผิดพลาดในการตีความหมายจากลายมือของแพทย์ นอกจากนี้บางแห่งยังมีการรักษาทางไกลโดยผ่านดาวเทียมสื่อสารความเร็วสูง ที่แพทย์ต่างประเทศ สามารถมองเห็นคนไข้ ในประเทศไทย และให้คำแนะนำในการรักษาผ่าตัดทันที แต่ไม่เป็นที่นิยม เพราะต้องใช้เงินลงทุนสูงมาก

## 2.2.3 ด้านการธนาคาร

มีการให้บริการฝาก-ถอนเงิน โอนเงิน ซึ่งมีมานานแล้ว และในปัจจุบันนี้เริ่มมีระบบ e-banking โดยสามารถใช้โทรศัพท์มาทำรายการที่ธนาคารได้ ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางมาที่ธนาคาร นอกจากนี้การให้บริการบัตรเครดิตมีอีกหลากหลายประเภท ซึ่งสามารถถอนเงินที่ตู้ ATM ที่ไหนก็ได้

## 2.2.4 ด้านห้องสมุด

การให้บริการยืม-คืนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ จะเป็นลักษณะที่ต้องยืมผ่านเจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ ซึ่งจะป้อนข้อมูลการยืม เข้าไป หรือใช้เครื่องอ่านรหัสแท่ง (Bar code) และเมื่อคืนหนังสือก็ต้องผ่านเจ้าหน้าที่บรรณารักษ์เช่นเดิม หลายแห่ง เปลี่ยนมาใช้ในการฝังแถบแม่เหล็กเข้าไปในหนังสือและมีเครื่องตรวจจับหนังสือที่ถูกนำออกห้องสมุดโดยที่ยังไม่ถูกยืม เพื่อป้องกัน หนังสือสูญหาย

## 2.2.5 ด้านการรถไฟแห่งประเทศไทย

แต่เดิมจะไม่สะดวกกับผู้ซื้อเพราะซื้อตั๋วที่ไหนจะต้องขึ้นรถไฟที่นั่น แต่ในปัจจุบันมีบริการซื้อตั๋วด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถจะซื้อตั๋วที่สถานีใดก็ได้ กำหนดสถานีต้นปลายทาง ปลายทางได้อย่างอิสระ สามารถซื้อตั๋วล่วงหน้าได้มากกว่าเดิม และมีบริการเสริมขึ้นมากมาย เช่น สามารถคืนตัวก่อนออกเดินทางที่สถานีใดก็ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตรวจสอบที่นั่ง ว่าว่างหรือไม่ว่าง ทำได้ทันที ทำให้ไม่เกิดการซื้อตั๋วซ้อนกัน ช่วยลดความผิดพลาดได้มาก และเพิ่มความสะดวก รวดเร็ว ในการให้บริการ

## 2.2.6 ด้านธุรกิจ

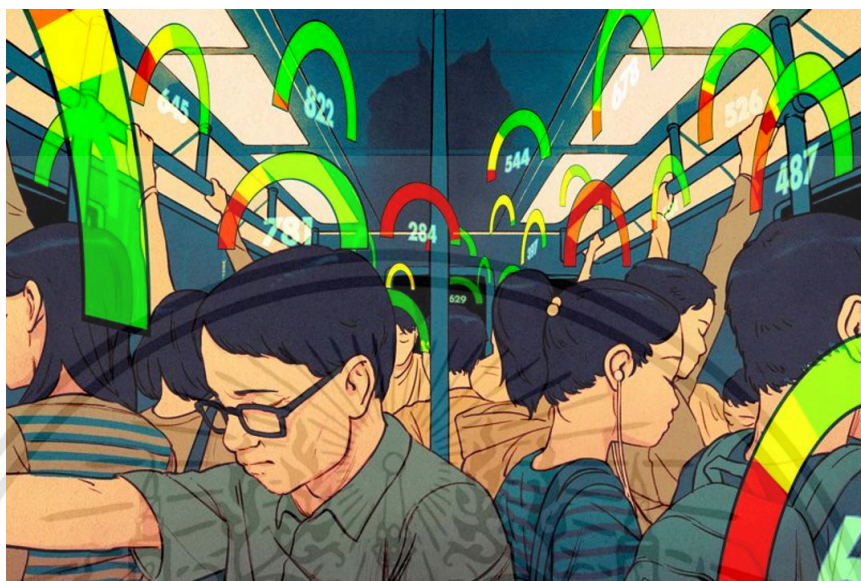
บริษัท ห้างร้านส่วนใหญ่ต้องการบุคลากรที่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ทั่วไป ระดับผู้ใช้งานโปรแกรม (Users) ซึ่งจะต้องใช้โปรแกรมที่มีใช้ในสำนักงานได้ เช่น โปรแกรมพิมพ์เอกสาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี

### Social Credit



ภาพที่ 2.2 Social Credit  
(ที่มา <https://goo.g/kPTfEC>)

ระบบที่รัฐบาลจีนสร้างเพื่อเป็นมาตรฐานการทำตามกฎระเบียบและการทำความดีต่อสังคม โดยมีระบบเป็นผู้ให้คะแนนผ่านข้อมูลออนไลน์และการใช้ชีวิตประจำวันในสังคม ประเทศจีนเริ่มใช้ Social credit ระบบการให้คะแนนทางสังคม โดยระบบจะเป็นผู้ให้คะแนนผ่านทางข้อมูลออนไลน์และการใช้ชีวิตประจำวันทางสังคม ด้วยการตรวจสอบความเรียบร้อยต่างๆสำรวจผู้คนด้วยกล้อง วงจรปิด ที่ติดตั้งในบริเวณทุกพื้นที่ทั่วประเทศ ซึ่งผู้คนที่ทำความดีจะได้รับสิทธิพิเศษต่างๆ เช่น สามารถกู้เงินได้มากขึ้น, ได้รับส่วนลดต่าง ๆ, ได้รับทุนการศึกษา และสามารถเลื่อนชั้นได้เร็วขึ้นส่วนที่คะแนนแย่ ก็จะมีบทลงโทษ อาทิ ถูกลดความเร็วอินเทอร์เน็ต, ห้ามออกนอกประเทศ และห้ามกู้เงิน เป็นต้น ปัจจุบันประเทศจีนกำลังขยายระบบนี้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจากระบบนี้ทำให้ชาวจีน 9 ล้านคนไม่สามารถซื้อเที่ยวบินภายในประเทศ และอีก 6 ล้านคนที่ไม่สามารถออกนอกประเทศ และขึ้น Black list เนื่องจากคะแนนไม่ถึงเกณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Social Credit หนทางใหม่ในการควบคุมประชากร

วันที่ 14 มิถุนายน ค.ศ. 2014 เป็นวันแรกที่ข้อมูล Social Credit ออกมาอย่างเป็นทางการ และในเวลาต่อมารัฐบาลจีนได้ขอความร่วมมือจากภาคเอกชน ไม่ว่าจะเป็นบริษัทยักษ์ใหญ่อย่าง Alibaba โซเชียลมีเดียอย่าง Wechat และขอความร่วมมือจากบริษัทการเงินถึง 44 แห่ง เพื่อให้ได้ข้อมูลของประชาชนอย่างครบวงจรที่สุด ทำให้รัฐบาลจะมีข้อมูลตั้งแต่ประวัติการจ่ายค่าน้ำค่าไฟ การจับจ่ายซื้อของ หรือแม้แต่ความคิดเห็นทางการเมืองซึ่งเป็นข้อมูลส่วนตัว

แต่วันที่ 14 มิถุนายน ไม่ใช่ครั้งแรกที่มีการใช้งานระบบนี้ ก่อนหน้านี้รัฐบาลก็ได้มีการทดลองระบบนำร่องตั้งแต่ปี 2010 แต่ในตอนนั้นโครงการนี้ล้มเหลวเพราะข้อมูลที่ไม่มีประสิทธิภาพ รัฐบาลจีนได้ประกาศว่า Social Credit นั้นเกิดขึ้นเพื่อเป็นมาตรฐานของความซื่อสัตย์ ความจริงใจ และสร้างความน่าเชื่อถือในประเทศ

เกณฑ์ในการให้คะแนนนั้นมีอยู่ 3 ส่วนหลักๆคือ พฤติกรรมการใช้จ่าย, พฤติกรรมในสังคม และ พฤติกรรมออนไลน์ โดยรัฐบาลจะตรวจสอบตั้งแต่เวลาการจ่ายค่าอุปโภคบริโภค การทำตามกฎระเบียบของสังคม การดูแลคนในครอบครัว บทสนทนาทางออนไลน์ แม้แต่การซื้อของออนไลน์ก็จะถูกนำมารวมอยู่ในเกณฑ์ตัดสินด้วย

สำหรับผู้มีคะแนนอยู่ในเกณฑ์ดี จะได้รับสิทธิพิเศษต่างๆ อาทิ

- สามารถกู้เงินได้มากขึ้น
- ได้รับส่วนลดในการซื้อสินค้าและบริการต่างๆ
- สามารถซื้อตัวเครื่องบินและรถไฟในราคาพิเศษ
- ได้รับทุนการศึกษาหรืออาจได้รับการเลื่อนตำแหน่งงานที่ดีกว่าปัจจุบันแต่สำหรับผู้มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ก็จะถูกตัดสิทธิ์บางอย่าง ไม่ว่าจะเป็น
- การลดความเร็วอินเทอร์เน็ต
- ห้ามทำธุรกรรมบางอย่างกับธนาคารหรือระบบราชการ เช่น การกู้ยืมเงิน
- หรือล่าสุดที่มีการประกาศว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ไม่สามารถซื้อตั๋วเครื่องบิน และไม่สามารถเดินทางออกนอกประเทศได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้ว่าระบบ Social มีการมอบรางวัลให้กับผู้ที่ทำคะแนนได้ดี และมอบบทลงโทษให้กับผู้ที่ทำคะแนนได้ไม่ถึงเกณฑ์อย่างชัดเจน ซึ่งรัฐบาลจีนก็ได้แสดงให้เห็นแล้วว่ามีการใช้ระบบนี้อย่างจริงจัง และหากวิเคราะห์จะเห็นว่าระบบนี้ทำให้ประเทศจีนมีการพัฒนาขึ้นในหลายๆด้าน



ภาพที่ 2.3 Sesame credit app

(ที่มา <https://dp1ole7q4wdk0.cloudfront.net/stories/1971/717442.jpeg>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 สถาปนิกผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

### Zaha Hadid



ภาพที่ 2.4 Zaha Hadid

(ที่มา <https://timedotcom.files.wordpress.com/2016/03/zaha-hadid-dead-03.jpg>)

Zaha Hadid มีสมญานามว่า “ราชินีแห่งเส้นโค้ง ผู้ปลดปล่อยงานสถาปัตยกรรมเรขาคณิตแบบเดิมๆ ออกสู่การแสดงออกถึงอัตลักษณ์แบบใหม่ถอดด้าม”

Zaha เกิดที่อิรักในครอบครัวคนมีฐานะ พ่อทำธุรกิจด้านอุตสาหกรรมและผู้ก่อตั้งพรรคการเมืองในอิรัก ส่วนแม่เป็นศิลปิน เธอสำเร็จในต่างประเทศทั้งในอังกฤษ และสวิตเซอร์แลนด์ จบปริญญาโทแรกด้านคณิตศาสตร์ที่เลบานอน และมาจบมหาวิทยาลัยด้านสถาปัตยกรรมที่ลอนดอน จากพื้นเพด้านการศึกษาอาจมีส่วนทำให้เธอมองเห็นความงามของเส้นโค้ง และเห็นความเป็นไปได้ที่จะสร้างให้เส้นโค้งเหล่านี้กลายเป็นอาคารขึ้นมาได้ ความทะเยอทะยานที่จะก้าวข้ามขีดจำกัดของงานแบบเดิมๆ ที่หลายคนกลัวว่าสร้างจริงไม่ได้ หรือเกินงบประมาณ เพราะฉะนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่งานหลายชิ้นของเธอจะได้เป็นเพียงแค่ Proposal ทำได้เพียงถูกตีพิมพ์ไอเดียออกไป แต่ไม่ได้ถูกสร้างจริง (เหมือนอย่างโครงการสนามกีฬาโอลิมปิกโตเกียว 2020 ที่ถูกสอบสวนเรื่องงบประมาณจนต้องพับไปให้กับ Kengo Kuma ในที่สุด)

งานในยุคต่อมา เธอเริ่มกล้าที่จะเล่นกับเส้นโค้งมากขึ้น ด้วยการนำวัสดุที่ดูแข็งอย่างคอนกรีต มาครีเอตโครงสร้างพลิ้วไหวผิดธรรมชาติของวัสดุ หรือรูปร่างไม่สมมาตรที่นำมาประกอบกันเป็นอาคารอย่างสมบูรณ์ ราวกับเป็นงานประติมากรรมคอนกรีต จนมาถึงงานในช่วงหลังที่เธอได้รับมอบหมายให้ทำงานสเกลใหญ่ขึ้น จำพวกอาคารเพื่อสาธารณชน เธอเลยยิ่งสนุกกับการใช้เส้นโค้งมากขึ้น ผู้คนต่างหลงใหลในสไตล์ของเธอ จนยอมจ่ายเงินจำนวนมากเพื่อจะได้ชื่อว่า อาคารหลังนี้ออกแบบโดย Zaha Hadid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงาน Zaha Hadid

### Vitra fire station (1994)

Location: Weil am Rhein, Germany

ผลงานแรกที่ทำให้ชื่อของเธอเริ่มเป็นที่รู้จักกับสถาปนิกดับเพลิงที่ชื่อว่า Vitra fire station ณ ประเทศเยอรมัน ที่มีความสร้างสรรค์และสะท้อนแนวคิดรวมถึงสไตล์ของเธอให้เด่นชัดกว่าที่ผ่าน น่าจะเป็นสิ่งก่อสร้างเริ่มต้นในเส้นทางที่ประสบความสำเร็จของเธอ



ภาพที่ 2.5 ผลงาน Zaha Hadid

(ที่มา <https://www.architectural-review.com/buildings/vitra-fire-station-in-germany...>)



ภาพที่ 2.6 ผลงาน Zaha Hadid

(ที่มา <https://www.google.co.th/url?sa=i&source=images&cd...>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Guangzhou opera house (2010)

Location: Guangzhou, China

สิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่ใจกลาง Guangzhou แห่งนี้เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นของ Zaha เป็นศูนย์กลางในการเผยแพร่วัฒนธรรมให้กับเมืองๆ นี้ จนกลายเป็นโรงละครที่ติดอันดับความสวยที่สุดในโลกไปแล้ว



ภาพที่ 2.7 ผลงาน Zaha Hadid

(ที่มา <https://www.nytimes.com/2011/07/06/arts/design/guangzhou-opera-house-designe...>)



ภาพที่ 2.8 ผลงาน Zaha Hadid

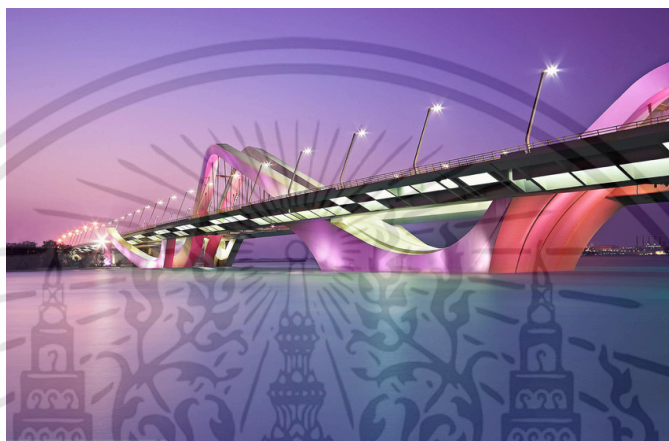
(ที่มา <https://www.archdaily.com/115949/guangzhou-opera-house-zaha-hadid-architects>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sheikh Zayed Bridge (2010)

Location: Abu Dhabi, United Arab Emirates

สะพานในอาบูดาบีแห่งนี้มีความโดดเด่นตรงที่ความโค้งมนอย่างสวยงาม ประณีตและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ Zaha ไว้ให้เราได้เห็นกันแบบชัดเจนโดยมีการสร้างสะพานแห่งนี้ล้อไปกับเนินของทะเลทรายที่เป็นจุดสำคัญของประเทศในแถบตะวันออกกลาง



ภาพที่ 2.9 ผลงาน Zaha Hadid

(ที่มา [https://cdn.munplanet.com/storage/uploads/image/xlarge\\_shei...](https://cdn.munplanet.com/storage/uploads/image/xlarge_shei...))



ภาพที่ 2.10 ผลงาน Zaha Hadid

(ที่มา <https://www.arch2o.com/wp-content/uploads/2013/05/Arch2O-Sheikh-Zayed-Bridge-Zaha-Hadid-26.jpg>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 ภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

### Blade Runner 2049



ภาพที่ 2.11 Blade Runner 2049

(ที่มา <http://www.majorcineplex.com/uploads/content/images/2%28201%29.jpg>)

#### Blade Runner 2049 / 2017

กำกับโดย : Denis Villeneuve

ผู้วิจัยสนใจในเรื่องราวเนื้อหาของเรื่อง Blade Runner 2049 ด้วยการตีความหมายของโลกในอนาคตโดยแสดงให้เห็นถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ มีความสร้างสรรค์ งานภาพและ Special Effect ที่ดีเยี่ยมและรายละเอียดในการสร้างสรรค์นำเสนอโลกในอนาคตสุดสิ้นหวังได้อย่างสมจริง ด้วยเทคนิคที่ออกแบบมาให้สะท้อนความคลุมเครือที่จะเป็นชะตาของโลกในยุคหนึ่ง ซึ่งเป็นหนึ่งในภาพยนตร์หนึ่งที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

#### เรื่องย่อ

กำเนิดบริษัทใหม่ Wallace Corporation นำโดย ไนแอนเดอร์ วอลเลซ (รับบทโดย จาเร็ด เล็ต) เข้ามาแทนที่ เขาได้ดึงเอาเทคโนโลยีของไทเทเนียมผนวกกับวิสัยทัศน์ใหม่ และได้เริ่มผลิตมนุษย์เทียมรุ่น Nexus-9 ขึ้นมา พร้อมออกกฎหมายให้ปราบปรามหุ่นรุ่นเก่าอันเป็นต้นเหตุของการก่อกบฏให้หมดสิ้น นั่นทำให้ เค (รับบทโดย ไรอัน กอสลิง) เจ้าหน้าที่ตำรวจผู้เป็นมนุษย์เทียมที่มีหน้าที่ปราบปรามเหล่าหุ่นรุ่นเก่า เขาถูกเรียกว่า Blade Runner ได้ออกกวาดล้างมนุษย์เทียมรุ่น Nexus-8 จนไปพบกับมนุษย์เทียมชื่อ แซปเปอร์ มอร์ดัน (รับบทโดยเดฟ บาทิสต้า) ที่นั่นเขาเจอเบาะแสที่สำคัญที่นำไปสู่ ริก เดคการ์ด (รับบทโดยแฮร์ริสัน ฟอร์ด) ผู้กุมความลับที่จะเปลี่ยนโฉมหน้าของโลก และชีวิตของ เค ไปตลอดกาล

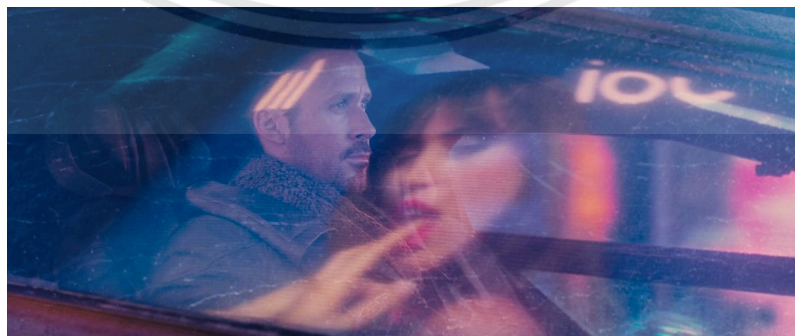
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 Blade Runner 2049  
(ที่มา <http://www.artofvfx.com/BladeRunner2049/BladeRunner204...>)



ภาพที่ 2.13 Blade Runner 2049  
(ที่มา <http://www.artofvfx.com/BladeRunner2049/BladeRunner204...>)



ภาพที่ 2.14 Blade Runner 2049  
(ที่มา <http://www.artofvfx.com/BladeRunner2049/BladeRunner204...>)  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญูยาดเทหนาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Summer Wars



ภาพที่ 2.15 Summer Wars

(ที่มา <http://madmoviemani.com/wp-content/uploads/2017/06/Summer-Wars.jpg>)

### Summer Wars / 2009

กำกับโดย : Mamoru Hosoda

เรื่องราวที่พูดถึงโลกในยุคใหม่ที่ทุกสิ่งทุกอย่างถูกเชื่อมต่อผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้คนล้วนมีตัวตนอยู่ในอีกโลกคู่ขนาน ในรูปแบบตัวตนของอวตารกับโลกเสมือนจริงที่มีชื่อว่า “ออส (Oz)” ซึ่งเป็นระบบที่มีการจำลองโลกบนอินเทอร์เน็ตให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ผ่านอวตารประจำตัว ไม่เว้นแม้แต่องค์กรรัฐบาลหรือหน่วยงานท้องถิ่นต่างๆมากมายบนโลกที่ล้วนแล้วแต่มีช่องบริการผ่านทางออส

### เรื่องย่อ

ปิดเทอมหน้าร้อนเป็นช่วงเวลาที่หลายคนเฝ้ารอมานานตลอดทั้งปี เพื่อจะได้ปลดปล่อยตัวเองจากภาระงานในเมืองใหญ่ กลับต่างจังหวัดไปพบหน้าครอบครัว พ่อแม่พี่น้อง ลุงป้าน้าอา ปู่ย่าตายาย ในสถานที่ที่เราผูกพันมาตั้งแต่ครั้งยังเด็ก แต่ไม่ใช่สำหรับปิดเทอมหน้าร้อนครั้งนี้ของเคนจิ ซึ่งวุ่นวายกว่าครั้งไหนๆ เรื่องราวใน Summer Wars เริ่มต้นขึ้นในช่วงปิดเทอมหน้าร้อน เมื่อ เคนจิ โคอิโซ นักเรียนมัธยมปลายดีกรี (เกือบจะเป็น) ตัวแทนคณิตศาสตร์โอลิมปิกต้องแสวงเป็นแฟนของนัตสึกิ รุนพีที่ตนแอบหลงใหล เพื่อไปร่วมงานครบรอบวันเกิด 90 ปีของคุณย่าใหญ่แห่ง ครอบครัวจินโนวจิ อดีตตระกูลนักรบที่ผ่านสงครามมานับครั้งไม่ถ้วนตั้งแต่ยุคสงครามกลางเมืองของญี่ปุ่น เมืองอุเอตะ จังหวัดนางาโนะ ชนบทอันร่มรื่นและเงียบสงบ การตุ๋นเรื่องนี้คงจะสงบราบเรียบอย่างนี้ไปจนจบเรื่อง หากว่าเคนจิผู้สนุกสนานกับการคำนวณไม่เผลอไปถอดรหัสตัวเลข 2,056 หลัก ที่ได้รับทางโทรศัพท์มือถือ โดยไม่รู้ว่ำนั่นคือรหัสรักษาความปลอดภัยของ Oz ระบบโลกเสมือนที่ใหญ่ที่สุดในโลกเข้า ทำให้ซอฟต์แวร์ตัวร้ายสามารถแทรกแซงระบบสร้างความปั่นป่วนไปทั่วญี่ปุ่นและทั่วโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



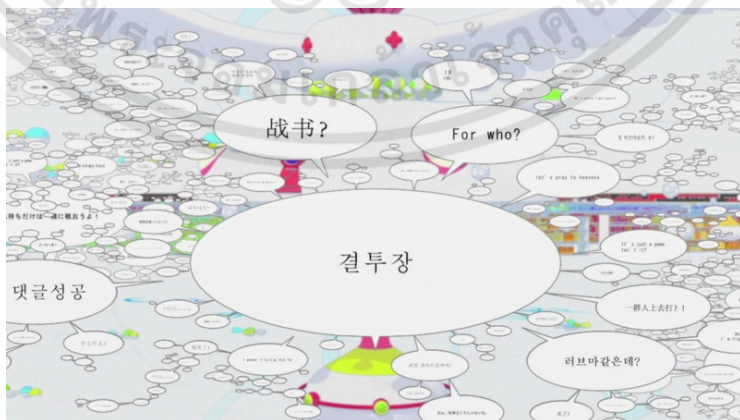
ภาพที่ 2.16 Summer Wars

(ที่มา <http://anitime.in.th/wp-content/uploads/02.459.jpg>)



ภาพที่ 2.17 Summer Wars

(ที่มา <http://www.metalbridges.com/wp-content/uploads/2014/10/summer-wars-4.jpg>)



ภาพที่ 2.18 Summer Wars

(ที่มา [http://anitime.in.th/wp-content/uploads/%88.mkv\\_010905.807.jpg](http://anitime.in.th/wp-content/uploads/%88.mkv_010905.807.jpg))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6 ศิลปินผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

### Frank Stella



ภาพที่ 2.19 Frank Stella

(ที่มา <https://nyoobserver.files.wordpress.com/2016/04/gettyimages-74840364.jpg>)

แฟรงก์ สเตลลา เกิดที่เมืองมาลเดน ในรัฐแมสซาชูเซตส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา พ่อแม่สืบเชื้อสายอิตาเลียน หลังจากนั้นเข้าเรียนระดับมัธยมศึกษาที่สถาบันการศึกษาฟิลลิปส์ ในเมืองแอนโดเวอร์ ในรัฐแมสซาชูเซตส์ ได้เข้าศึกษาสาขาประวัติศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน จบการศึกษาในปี 1958 และมุ่งเข้าสู่รัฐนิวยอร์กในปีเดียวกันนั่นเอง จึงพบกับคาร์ล บี แบนนาร์ด และ ไมเคิล พายด์ เขาศึกษางานและพัฒนาตนเองจากอิทธิพลกระแสลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แบบนามธรรม (abstract expressionism) ของแจ็กสัน พอลล็อก และฟรานซ์ โคลน์ เขาเป็นหนึ่งในบุคคลที่น่าจับตามองที่สุดของศิลปินชาวอเมริกันจนถึงทุกวันนี้ และถูกประกาศให้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม ที่ไม่ใช่แค่ภาพวาดที่เกี่ยวกับภาพประกอบ หรือเกี่ยวกับจิตวิทยา หรือเชิงอุปมาที่อ้างอิงอยู่ในภาพวาดในศตวรรษที่ 20 นี้ หลังจากย้ายมาอยู่ที่รัฐนิวยอร์ก เขาเริ่มมีปฏิริยาต่อต้านกระแสนงานของศิลปินส่วนใหญ่ที่เป็นลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แบบนามธรรม (abstract expressionism) และแทนที่ด้วยการเริ่มค้นหาตัวเอง แฟรงก์เชิดชูงานของบาร์เน็ต นิวแมน และแจสเปอร์ จอห์น เขาเริ่มผลิตผลงานและให้ความสำคัญการภาพวาดในฐานะที่เป็นวัตถุมากกว่าการมองภาพวาดเพื่อสื่อแสดงบางสิ่งบางอย่างทางกายภาพ หรือการแสดงอารมณ์ความรู้สึกโดยทั่วไปของศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Frank Stella



ภาพที่ 2.20 ผลงาน Frank Stella

(ที่มา <https://www.artsy.net/artwork/frank-stella-going-abroad-from-waves-ii>)

**Going Abroad, from Waves II, 1985-1989**

Screenprint with lithograph and linocut in colours with hand-colouring and collage, on TH Saunders paper, the full sheet

186.3 × 138 cm

ผลงานของ แฟรงก์ สเตลลา ชุดนี้มีเส้นที่สดใสสวยงามราวกับว่าเป็นสีของสายรุ้ง ในส่วนกรอบนอกของงาน จากการทำที่เขาได้เดินทางหาแรงบันดาลใจจากคลื่น ชุดปี 1989 ซึ่งมีสีชุดที่ จัดงานการระเบิดของสี แบบไดนามิก ในส่วนของภายในกรอบสีสดใส มีรูปทรงที่ของใช้การ ตัดทอนรูปทรงต่างๆ คู่มือที่มา มีการกระจายกันของรูปทรงมีทิศทางที่กระจายออก ส่วนเรื่องของสี สีแดงและสีดำ เพิ่มเนื้อนุ่ม เต็มไปด้วยรูปแบบของความหลากหลายของ สี และพื้นผิว ไปต่างประเทศมีสเตลล่าผจญภัยผสมผสานศิลปะและจิตวิญญาณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Frank Stella



ภาพที่ 2.21 ผลงาน Frank Stella

<https://www.masterworksfineart.com/artist/frank-stella/.imaginary-places-1995>

**Libertina from Imaginary Places, 1995**

Relief, screenprint, etching, aquatint, lithograph and engraving in colors on TGL paper  
49 1/2 in x 22 in (125.7 cm x 55.9 cm)

ผลงานของ แฟรงก์ สเตลลา ชิ้นนี้ บอกเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์ที่เขาได้เดินทางไปในหลายประเทศ ที่ได้ทำงานมาในชุกก่อนหน้า ชิ้นนี้จึงแสดงถึงสถานที่ที่เขาได้จินตนาการมันขึ้นมา ด้วยประสบการณ์ที่เขาพบเจอ รูปทรงที่แปลกใหม่ที่เขาค้นพบขึ้นในประการณ์ต่างๆ โดยผลงานนี้มี รูปทรงที่ตัดทอนมาอย่างน่าสนใจมากมีความเป็นป๊อปในเรื่องของการลงสีแบบเพลนเรียบในบางส่วนซึ่งผสมผสานกับรูปทรงที่เขาสร้างขึ้นอย่างลงตัว มีองค์ประกอบศิลป์ที่น่าสนใจ รวมถึงการใช้สีในส่วนของกรอบนอกหรือส่วนของพื้นหลังที่เป็นสีแดงเรียบ มีการไล่น้ำหนักเล็กน้อย ประกอบกับการใช้ ลวดลายที่มีความลวดลายที่ให้อารมณ์ถึงภวังค์ในสถานที่ที่เขาสร้างขึ้นในงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Frank Stella



ภาพที่ 2.22 ผลงาน Frank Stella  
(ที่มา <https://www.masterworksfineart.com/artist/frank-stella>)

**Ahab's Leg (From the Waves), 1989**

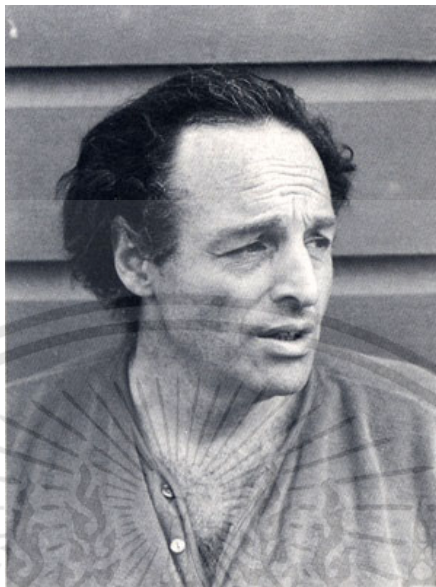
Color Screenprint, Lithograph and Linoleum, with Hand Colouring and Collage on Saunders Wove Paper.

74 7/8 in x 54 3.4 in (190 cm x 139 cm)

ในช่วงปี 1980 และ 90 ของแฟรงก์สเตลลาหันไปจากการปฏิบัติที่เรียบง่ายของเขาที่จะพัฒนาชุดของงานขึ้นอยู่กับเซอร์แมนเมลวิลล์ Moby Dick ในนวนิยายของเมลวิลล์, อาหับเป็นกัปตันเรือที่มีขาถูกกัดปิดโดยปลาฉลาม Moby Dick สเตลล่าอธิบายชุด Moby Dick ของเขาเป็นชนิดของเครื่องบรรณาการให้ Expressionists นามธรรม ในการทำงานที่เป็นนามธรรมนี้ทุ่มเทให้กับอาหับสดใส สี ส้ม, สีแดง, สีฟ้าและสีเขียวหม่นและใบหน้า สีในรูปแบบองค์ประกอบ ที่จะเผชิญหน้ากับการทำงานภายในที่ซับซ้อนของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Al Held



ภาพที่ 2.23 Al Held

(ที่มา [https://en.wikipedia.org/wiki/Al\\_Held](https://en.wikipedia.org/wiki/Al_Held))

Al Held เกิดเมื่อ 12 ตุลาคม 1928 – 27 กรกฎาคม 2005 เป็นศิลปินชาวอเมริกัน ใน รูปแบบงาน Abstract expressionist เขาเป็นที่รู้จักกันดีสำหรับภาพวาดขนาดใหญ่ขอบคม (Hard-edge paintings) ของเขาเป็นศิลปินที่ทำงานในหลายรูปแบบ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ตลอดการทำงานของเขา ในปี 1950 รูปแบบของเขาเริ่มมีความชัดเจนและมีชื่อเสียง Abstract Expressionist และ เขากลายหลังเปิดการวาดรูปทรงเรขาคณิต hard-edged ที่ถูกขนานนามว่า "concrete abstractions" ในช่วงปลายทศวรรษ 1960 ช่วงปี 1980 Al Held เปลี่ยนเป็นใช้สีครีติกในการวาด โดยเน้นในเรื่องของพื้นที่ ความสดของสี และเรขาคณิตสะท้อน ในหลังจากปี 1962 1980 เขาเป็นศาสตราจารย์ด้านศิลปะที่มหาวิทยาลัยเยล(Yale University)

## ผลงานของ Al Held



ภาพที่ 2.24 ผลงานของ Al Held

(ที่มา <http://www.tate.org.uk/art/artworks/held-prime-moments-ii-p12112>)

**Prime Moments II, 1999**

Screenprint, acrylic paint and watercolour on paper

529 x 783 mm

Tate

ผลงานของ Al Held ขึ้นนี้เป็นผลงานที่มีการพัฒนาต่อเนื่องมาจากชุดปี 1980 ที่มีการทำงานโดยนำรูปทรงเรขาคณิต (Geometric abstraction) ซึ่งการทำงานมีลักษณะการลงสีที่แบบเรียบ แต่มีการซ้อนสีและลายละเอียดข้างในช่องที่แบนเรียบเป็นการเพิ่มมิติที่มีการซ้อนเข้าไปลึกขึ้น

โดยงานชุดปี 1990 Al Held ทำงานส่วนใหญ่เป็นชิ้นเล็กๆ อย่างเช่น สีน้ำ เทคนิค Screenprint และ ใช้สี acrylic ทำลงบนกระดาษ โดยสีจะแตกต่างออกไปในเรื่องของความใสของสี ทำให้งานมีบรรยากาศที่โปร่งโล่งและสบายตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Al Held



ภาพที่ 2.25 ผลงานของ Al Held

(ที่มา <https://www.waddingtoncustot.com/exhibitions/26/works/artworks/....>)

Triton III, 1990

acrylic on canvas

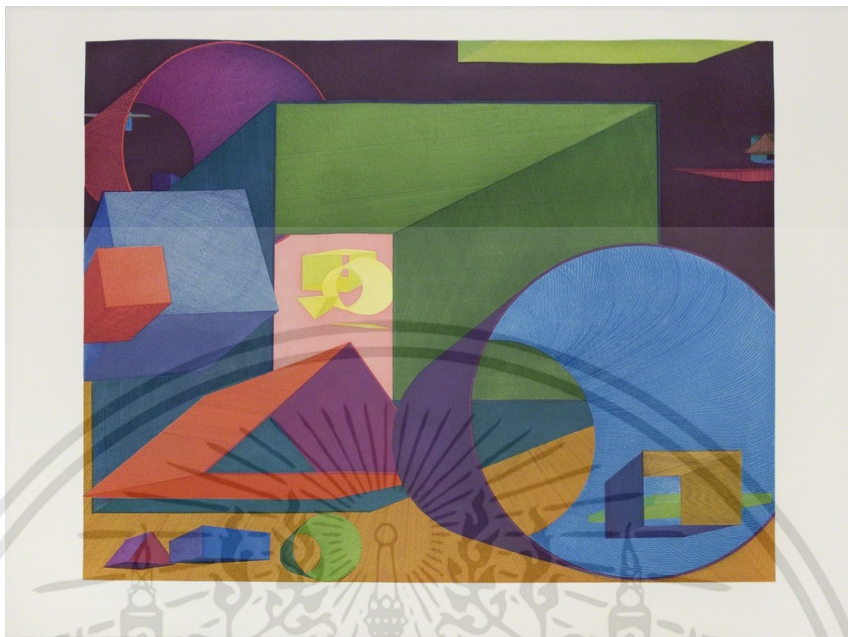
60 x 72 in / 152.4 x 183 cm

Waddington Galleries

ผลงานชิ้นนี้เป็นการทำงานอย่างต่อเนื่องของ Al Held ตั้งแต่ปี 1980 ซึ่งมีการพัฒนาต่อในเรื่องมิติของสีที่มีความลึกกลับทับซ้อนในรูปแบบลักษณะการลงสีแบบแพลนเรียบ Al Held เป็นศิลปินที่มีความชำนาญในเรื่องความเข้าใจสีมาก ด้วยการทำงานที่มากสะสมประสบการณ์ โดยการเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามกัน และ สีที่มีการขัดกัน น้ำหนักของสี ความเหมาะสมของสีโทนร้อนและโทนเย็น และรูปทรงการพัฒนา รูปทรงเรขาคณิต (Geometric abstraction) ที่เขาทำมาอย่างต่อเนื่อง การจัดวางองค์ประกอบที่น่าสนใจ โดยมีการรับกับของรูปทรงในแต่ละส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Al Held



ภาพที่ 2.26 ผลงานของ Al Held  
(ที่มา <https://www.artsy.net/artwork/al-held-liv..>)

Liv, 1992

Color hardground etching with aquatint

40 1/2 × 54 in

102.9 × 137.2 cm

Senior & Shopmaker Gallery, New York

ผลงานชิ้นนี้เป็นอีกชิ้นหนึ่งในชุดที่ Al Held ทำงานลงกระดาษ โดยชิ้นนี้เป็นงานที่มีการใช้เทคนิค การกัดกรวด (etching) โดยผลงานชิ้นนี้ถ้ามองลงไปจะเห็นรายละเอียดในระหว่างช่องที่ดูเหมือนจะเป็นพื้นที่ว่าง ซึ่ง Al Held มีการใส่เส้นที่มีความละเอียดละโค้งซ้อนทับกันอย่างเป็นระเบียบ ด้วยการซ้อนเส้นหรือการสานเส้นที่ระเบียบที่ให้อารมณ์ละเอียดในงานชิ้นนี้เกิดความลวงตา ที่เกิดมิติที่ Al Held สร้างขึ้น ทำให้ที่รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) ของเขาดูไม่เรียบอย่างที่ตาเห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## James Rosenquist



ภาพที่ 2.27 James Rosenquist  
(ที่มา [https://en.wikipedia.org/wiki/James\\_Rosenquist](https://en.wikipedia.org/wiki/James_Rosenquist))

Rosenquist เกิดวันที่ 29 พฤศจิกายน ค.ศ. 1933 ในแกรนด์ นอร์ทธาโกตา, Rosenquist มีความสนใจศิลปะในสมัยโรงเรียนมัธยม Rosenquist ได้รับรางวัลทุนการศึกษาที่โรงเรียนศิลปะนนี้ระยะสั้น และต่อมาศึกษาจิตรกรรมที่มหาวิทยาลัยของมินนิโซตาจาก 1952-1954 ในปี 1955 อายุ 21 เขาย้ายไปนิวยอร์กซิตี้ในทุนเรียนที่ Art Students League

Rosenquist เป็น Pop Art ที่รู้จักกันดีสำหรับการวาดภาพแบบตัดปะ (collage paintings) ขนาดใหญ่ที่มีมาของเขา โดยแรงบันดาลใจมาจากภาพที่ยืมมาจากโฆษณา สื่อ นิตยสาร นำมารวมกัน และขยายเป็นขนาดใหญ่มากเมื่ออยู่ในแกลเลอรี แสดงให้เห็นการครองอำนาจของสื่อในยุคนั้น นำผลิตภัณฑ์ อาวุธ และดาราศาสตร์ที่ความกังวลทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของศิลปิน ผลงานแรกๆ จะมีลักษณะเป็นบิลบอร์ดที่แสดงถึงวัฒนธรรมผู้บริโภคที่กำลังขยายตัวในอเมริกาในช่วงทศวรรษ 1960 ทศวรรษในเอเชีย Rosenquist ยังคงสร้างงานศิลปะขนาดใหญ่ แต่ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาทางเศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อม และวิทยาศาสตร์ปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ James Rosenquist



ภาพที่ 2.28 ผลงานของ James Rosenquist

(ที่มา <http://www.artnet.com/artists/james-rosenquist/the-serenade-for-the-doll>)

**The Serenade for the Doll After Claude Debussy, Gift Wrapped Doll #19** , 1992

oil on canvas

152.4 x 152.4 cm. (60 x 60 in.)

Metropolitan Museum of Art, New York

ผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นหนึ่งในชุด the Leo Castelli Gallery in 1993 โดยนำเสนอมองใบหน้า ส่วนของตุ๊กตาห่อด้วยกระดาษแก้วใส ตุ๊กตาแสดงถึงความไร้เดียงสาของวัยเด็ก ด้วยลักษณะการ แสดงออกมาด้วยความน่าแปลกใจหรือน่าตกใจความอึดอัด ตัวงานชิ้นนี้มีความเป็น Surrealist ด้วย กระดาษแก้วใสที่ยับทำให้บิดเบือนคุณสมบัติ ผลที่ได้คือ disconcerting สำหรับตัวแสดง และชวนให้ นึกถึงการทำความเข้าใจมนุษย์สักที่ว่า ตุ๊กตาสามารถลอบโยน และน่ากลัว งานนี้ในประเพณีศิลปะ ทำกับตุ๊กตา และอ้างอิงโดยเฉพาะอย่างยิ่งเสนอ Surrealist ด้วยตุ๊กตาและของเล่นที่เห็นได้ชัดในงาน ของศิลปินเช่นฮันส์ Bellmer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ James Rosenquist



ภาพที่ 2.29 ผลงานของ James Rosenquist

(ที่มา <http://pastexhibitions.guggenheim.org/rosenquist/highlights7.html>)

*The Swimmer in the Econo-mist* (painting 3) , 1997–98

Oil on shaped canvas

13 feet 2 1/4 inches x 20 feet 3/16 inches

ผลงานชิ้นนี้มีสีสันสดใส ภาพโดดเด่นที่มาจากภาพโฆษณาและแพ็คเกจการออกแบบในเชิงพาณิชย์กลายเป็นบิดเบี้ยวตามที่พวกเขาหมุนรอบ *The Swimmer in the Econo-mist* งานนี้เป็นไปตาม Rosenquist เป็น “ ไดอารี่ของอารมณ์ที่มาจากช่วงเวลาที่น่ากลัว ” ของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจและการเมือง ในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา ผลงานจากของ Rosenquist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ James Rosenquist



ภาพที่ 2.30 ผลงานของ James Rosenquist  
(ที่มา <https://www.google.co.th/url?sa=i&source=images>)

Stowaway Peers Out at the Speed of Light , 2000

Oil on canvas

17 x 46 feet.

VAGA, New York

ในช่วงปลายปี 1990, Rosenquist เริ่มผสมผสานสิ่งที่เป็นนามธรรมในภาพวาดภาพตัดปะขนาดโดยแสดงถึงความเร็วของแสง ที่มีสีสดใส บีบอัดแบบฟอร์ม และความปั่นป่วนของอวกาศท่ามกลางชั้นของการสะท้อนของแสงเงา องค์ประกอบดูรู้สึกถึงวุ่นวาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความเร็วของแสง ซึ่งเขาสารวจวิสัยทัศน์ในการเคลื่อนไหวของแสง ซึ่งแรงบันดาลใจทฤษฎีสัมพัทธภาพอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์และความเร็วของแสง เน้นวิธีที่ท่านเห็น และเข้าใจภาพเดียวกันแตกต่างกัน Rosenquist คำอธิบาย: "ในความเร็วของแสงเขาศึกษาจากงานของไอน์สไตน์ และมุมมองที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเร็วมหาศาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Franz Ackermann



ภาพที่ 2.31 Franz Ackermann

(ที่มา <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/47/Ackermann-Franz.jpg>)

Franz Ackermann เกิด 1963 ใน Neumarkt-Sankt Veit บาวาเรีย เป็นจิตรกรชาวเยอรมัน ศิลปินในกรุงเบอร์ลิน เขางานศิลปะในรูปงาน นามธรรมในรูปแบบการ์ตูน เขาเรียนที่ Akademie der Bildenden Künste ในมิวนิค 1984-1988 และ Hochschule für bildende Künste 1989-1991 เป็นศิลปิน มิกซ์มีเดีย (mixed media) ที่มีเนื้อหางานเกี่ยวกับผลกระทบของการเดินทางและการท่องเที่ยว ผลงานของเขามีทั้ง ภาพวาด, มิกซ์มีเดีย(mixed media), ภาพถ่าย, ประติมากรรมและบางทีชื่อเสียงมากที่สุด Ackermann เป็นที่รู้จักสำหรับการผสมผสานสถาปัตยกรรมของพื้นที่ในบางครั้งการใช้เพดานพื้นและทางเดินของพื้นที่แกลเลอรี ผลงานของเขาจะทำในส่วนหนึ่งในระหว่างการค้นคว้าของเขาเองและบางส่วนในสตูดิโอของเขาขึ้นอยู่กับความทรงจำของประสบการณ์ หนึ่งในซีรีส์ครั้งแรกของเขา "จิตแผนที่" ในปี 1996 เป็นชุดของสีน้ำ ที่สร้างขึ้นทั่วโลกซึ่งผสมแผนที่ของเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Franz Ackermann



ภาพที่ 2.32 ผลงานของ Franz Ackermann

(ที่มา <http://www.artnet.com/artists/franz-ackermann/evasion-xii-what-a-game...>)

Untitled (evasion XII: what a game) , 1997

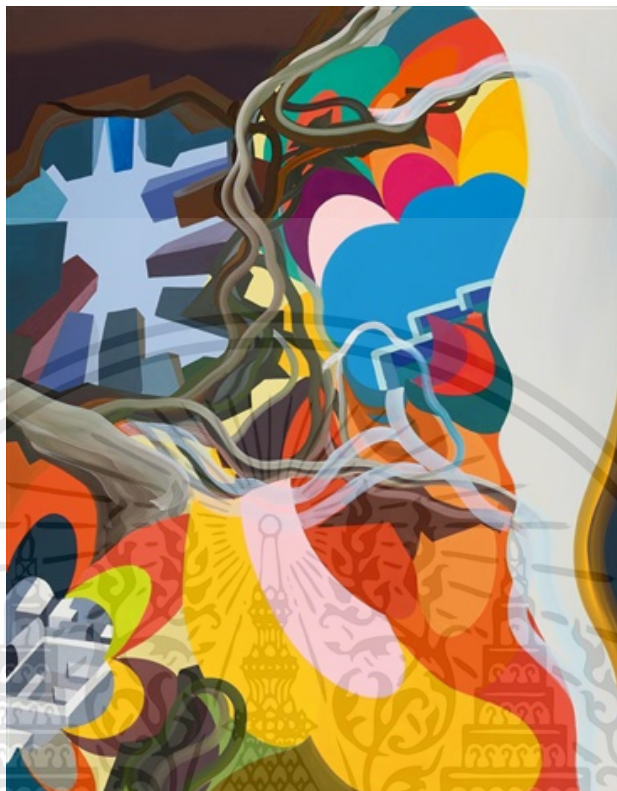
oil on canvas

240 x 379.7 cm. (94.5 x 149.5 in.)

ผลงานชิ้นนี้เป็นชุด ที่เกิดขึ้นหลังการที่ Franz Ackermann ไปเดินทางหาแรงบันดาลใจจากหลายที่ที่เขาไปเที่ยวเยือน ด้วยการตัดทอนชิ้นส่วนที่เกิดจากจากสถาปัตยกรรม สถานที่ต่างๆที่เขาได้เที่ยวเยือนประกอบกับการใช้สีเส้นที่สดใส การใช้เส้นและรูปทรงที่มีความสั่นไหวเป็นลักษณะเด่นของ Franz Ackermann ประกอบกับสไตล์งาน นามธรรมในรูปแบบการ์ตูน สองมิติ ขอบคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Franz Ackermann



ภาพที่ 2.33 ผลงานของ Franz Ackermann  
(ที่มา <http://www.artnet.com/artists/franz-ackermann/ohne-titel>)

Ohne Titel , 1997  
oil on canvas  
141 x 110 cm. (55.5 x 43.3 in.)

ผลงานชิ้นต่อเนื่องมาจากชุดงาน ที่เขาไปมีโอกาสเดินทางหาแรงบันดาลใจจากสถานที่ต่างๆ Franz Ackermann นำรูปทรงของสถาปัตยกรรมมาลดทอนตัดทอน และจัดองค์ประกอบ งานของเขาแสดงถึงเรื่องการเดินทางจากประสบการณ์ของเขา Franz Ackermann ใช้รูปทรงที่ตัดทอนมาอย่างเรียบง่ายเป็นลักษณะสองมิติ กระจุกกับสีสดใส แสดงถึงอารมณ์ที่ตื่นเต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานของ Franz Ackermann



ภาพที่ 2.34 ผลงานของ Franz Ackermann

(ที่มา <http://www.artnet.com/artists/franz-ackermann/trawler-no1-T2>)

Trawler no.1 , 1999

charcoal, graphite, acrylic and ink

40 x 54.6 cm. (15.7 x 21.5 in.)

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานส่วนหนึ่งในชุดเดียวกับงานสีน้ำมันของเขา แต่ชิ้นเป็นการทำงานลงบนกระดาษ ด้วยการใช้ วาดลายเส้นโดยใช้เทคนิค charcoal, graphite ผสมกับสีอะคริลิก ซึ่งเนื้อหาในงานชิ้นนี้เป็นเรื่องราวของการเดินทางของ Franz Ackermann ด้วยการตัดทอนเหลือเพียงสิ่งที่มีความเรียบง่าย โดย Franz Ackermann ใช้เส้นแปะ ซึ่งให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# ขั้นตอนการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่”

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยโดยเริ่มจากการวิเคราะห์และสังเกตการณ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นมาในปัจจุบันและพฤติกรรมของตัวผู้วิจัยรวมไปถึงสังคม ความเป็นอยู่ที่ค่อยปรับเปลี่ยนไปตาม การเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นไปอย่างต่อเนื่องและยังไม่หยุดลง ประกอบกับการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลในทางทฤษฎี บทวิจัย บทความและข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยถ่ายทอดออกมาผ่านกระบวนการทางจิตกรรมที่ผสมผสานระหว่างเทคนิคของสื่อผสม เข้าไปด้วย โดยนำเสนอออกมาเป็นภาพเมือง ตึกรามบ้านช่อง ที่อยู่อาศัยของผู้คนในปัจจุบัน จากรูปภาพที่ผู้วิจัยเดินทางไปถ่ายมาด้วยตนเองและคำหารูปภาพที่ค้นหาจากสื่อทางอินเทอร์เน็ตในบางส่วน การบิดเบือนและตัดทอนรูปทรงให้มีความเรียบง่ายในแบบของมินิมอล (minimal) และตัดขอบคม (hard edge) แสดงความรู้สึกน่าหลงใหล น่าดึงดูดด้วยการใช้สีเส้นที่มีความสดใส ด้วยการใช้สีอะคริลิก (acrylic) ผลงานแต่ละชิ้นจึงผ่านขั้นตอนกระบวนการทางความคิด การแก้ไขและทดลองลงไปในผลงานเพื่อให้ได้ซึ่งความสมบูรณ์แบบตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้วางไว้ โดยผู้วิจัยแบ่งการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

### 3.1 กระบวนการสร้างผลงาน

ผลงานศิลปะของข้าพเจ้ามีลักษณะเป็นงานจิตรกรรมแบบสื่อผสมสีอะคริลิก (acrylic) ลงสีแบบเรียบใน รูปทรงเลขาคณิตที่เกิดจากการลดทอนรายละเอียดอย่างในภาพเพื่อให้เห็นถึงความเรียบง่ายดูทันสมัย ประกอบกับการใช้สีเส้นที่มีความสดใสและน่าดึงดูดของภาพจากสื่อ จอประมวลผล ซึ่งในผลงานชุดก่อนศิลปนิพนธ์ที่จะนำมายกตัวอย่างในบทนี้เกิดขึ้นจากการที่ผู้วิจัยได้ออกไปศึกษาค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน การออกไปถ่ายรูปภาพ ตึก อาคาร ถนน ที่มีความทันสมัย และใช้ชีวิตเมืองรับสื่อ ข่าวสาร โฆษณา สิ่งต่างๆที่ปรากฏขึ้นบนจอประมวลผล แสงไฟ และสื่อภาพต่างๆที่ค้นหาจากทางอินเทอร์เน็ตหลังจากได้รูปภาพแล้ว จึงนำไปสู่ขั้นตอนการทำแบบภาพร่างโดยการจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพขึ้นมาใหม่โดยคำนึงถึงรูปทรงและรูปร่างของโครงสร้างตึกเป็นหลัก แล้วทำการตัดทอนรายละเอียดแล้วดัดแปลงให้เป็นรูปทรงเลขาคณิตและทำการลงสี ดังนั้นการสร้างผลงานในแต่ละชิ้น จึงจำเป็นที่ต้องทำตามขั้นตอนเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่ดีขึ้นและพัฒนาต่อไปให้ได้มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล

3.2.1 เริ่มต้นจากการสังเกต วิเคราะห์ ทำความเข้าใจกับสิ่งรอบๆตัวที่เกิดขึ้น มีแนวโน้มต่อการเปลี่ยนแปลง ทางด้านสังคม พฤติกรรมการใช้ชีวิตทั้งตัวผู้วิจัย บุคคลที่สนิทและบุคคลรอบๆตัว ออกเดินทางไปยังพื้นที่ที่มีผู้คนเป็นจำนวนมาก อย่างเช่น รถไฟฟ้า ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะ และตึกสูง เป็นต้น เพื่อทำความเข้าใจการใช้ชีวิตที่มี ความต่างกันออกไปจากเดิม



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงสถานที่และผู้คนในเมือง

3.2.2 ขั้นตอนต่อมาเป็นการค้นคว้าหาข้อมูลจากสื่อต่างๆและออกเดินทางถ่ายภาพจากสถานที่ต่างๆที่มีผู้คนใช้ชีวิตเป็นจำนวนมาก รวมทั้งถ่ายภาพสถาปัตยกรรมที่ล้ำสมัย จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อะไรมาเลือกและวิเคราะห์ข้อมูลให้ตรงตามต้องการของผู้วิจัย



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงสถานที่และผู้คนในเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 ขั้นตอนการประมวลข้อมูลและความคิดเพื่อสร้างภาพต้นแบบ

หลังจากการรวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจ นำข้อมูลภาพถ่ายและรูปภาพที่ได้จากสื่อจากอินเทอร์เน็ต โดยเลือกภาพที่เป็นโครงสร้างสถาปัตยกรรมที่มีความล้ำสมัย และแสงสีไฟจากภาพสื่อที่เกิดขึ้นจากจอประมวลผลที่แสดงถึงเทคโนโลยีในปัจจุบัน แล้วนำภาพที่ได้มาทำการจัดองค์ประกอบ ปรับรูปทรงด้วยการลดทอนรายละเอียด โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์



ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างภาพถ่ายต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง

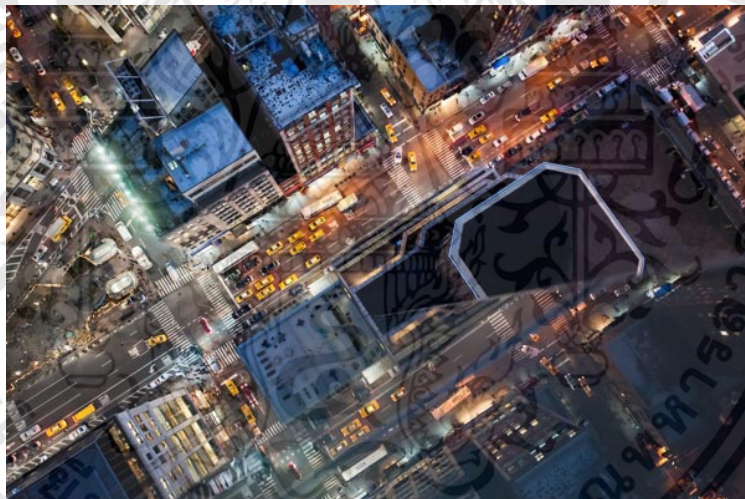


ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างภาพถ่ายต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างภาพจากอินเทอร์เน็ตต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างภาพจากอินเทอร์เน็ตต้นแบบที่นำมาสร้างเป็นภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.7 เริ่มการทำแบบภาพร่างโดยทำการวาดภาพองค์ประกอบภาพแบบคร่าวๆ เพื่อให้เห็นถึงภาพรูปของชิ้นงานและสามารถปรับแก้ไขในจุดบางส่วนให้มีความลงตัวมากที่สุด



ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง

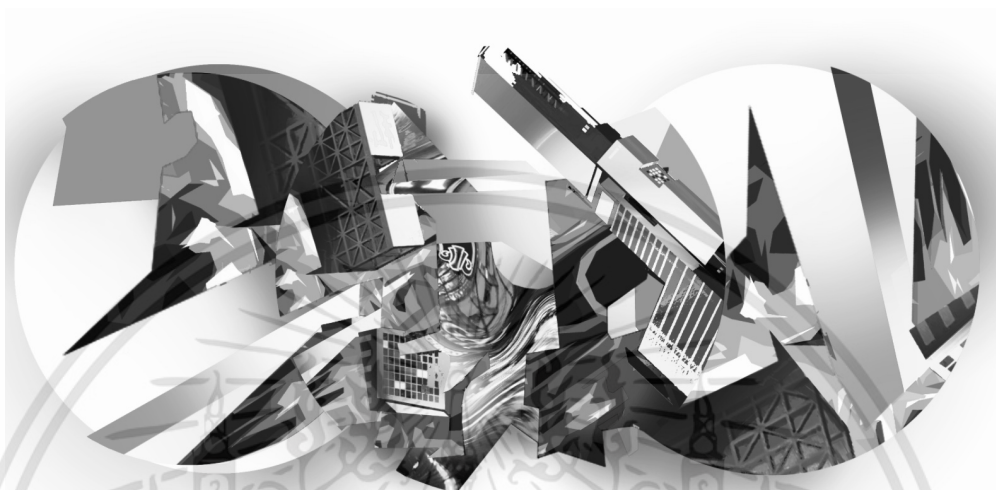
ภาพที่ 3.8 หลังจากนั้นนำภาพร่างนี้ลงไปโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรมที่ใช้คือ โฟโต้ชอป (Photoshop) โดยเริ่มจากการนำภาพที่ร่างด้วยมือลงไปแล้วทำการลอกแบบในแต่ละส่วนที่เป็นรูปทรงเลขาคณิต จากนั้นนำภาพตึกสถาปัตยกรรมที่ถ่ายมาหรือจากสื่อทางอินเทอร์เน็ตมาตัดเป็นรูปทรงเลขาคณิตตามแบบที่ร่างไว้เป็นชิ้นๆ



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.9 ก่อนที่จะนำมาประกอบกันตามองค์ประกอบโดยรวมที่ได้ร่างเอาไว้ก่อนหน้านี้ แล้วทำการลงสี โดยคำนึงถึงน้ำหนัก ขาว-เทา-ดำ โดยรวมของภาพด้วยการใช้เทคนิคปรับภาพให้เป็น ขาวดำและค่อยเพิ่ม-ลดน้ำหนักของสีที่สุดในแต่ละจุดตามความเหมาะสม เพื่อให้ภาพโดยรวมมีการ จัดคู่สีอย่างเหมาะสมและสีไม่โดดออกมาในบางจุด



ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง

ภาพที่ 3.10 ภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์พร้อมสำหรับการขยายขึ้นงานจริง โดยเน้นเรื่องรายละเอียดในการวางสีอย่างเหมาะสมและจัดวางรูปทรงให้ดูเรียบง่ายเพื่อให้มีความชัดเจนที่สุดทำให้ ขั้นตอนขยายงานเป็นไปได้ ราบรื่นที่สุด



ภาพที่ 3.10 ขั้นตอนทำแบบภาพร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

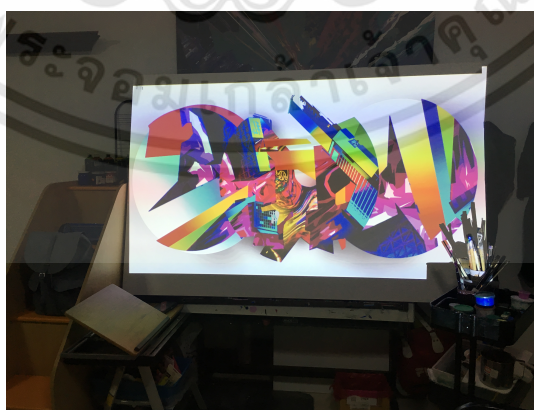
หลังจากที่ได้ภาพต้นแบบที่สมบูรณ์แล้ว ทำการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในงานจริงตามความเหมาะสม ประกอบกับการเตรียมการปรับปรุงแก้ไขภาพต้นแบบให้พร้อมในขั้นตอนการขยายชิ้นงานจริง โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน มีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 เตรียมวัสดุให้พร้อม โดยวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานคือแผ่นพลาสติก (Plaswood) เป็นแผ่นพลาสติก พีวีซี (PVC) ที่มีความคงทนต่อสภาพอากาศร้อนและกันน้ำได้ ใช้ในงานอุตสาหกรรมและทำป้ายโฆษณา ซึ่งแผ่น พลาสติก (Plaswood) ที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้เป็นแผ่นที่มีสีขาว ด้านเพื่อใช้งานในการลงสี ด้วยคุณสมบัติของแผ่นพลาสติกที่สามารถทาสีอะคริลิก (Acrylic) ลงได้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องรองพื้นสีก่อน



ภาพที่ 3.11 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.4.2 ทำการฉายภาพร่างลงไปบนแผ่นพลาสติก (Plaswood) โดยทำการกำหนดขนาดของชิ้นงาน ความกว้าง ความยาว ให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสมที่ผู้วิจัยต้องการอยู่ในขั้นตอนนี้ ใช้โปรเจคเตอร์ (Projector) เป็นตัวช่วยในการร่างภาพโดยนำรูปภาพร่างที่เตรียมไว้ฉายด้วยโปรเจคเตอร์ แล้วทำการใช้ดินสอร่างโดยละเอียดเน้นในเรื่องของการขีดเส้นในแต่ละจุดโดยละเอียดเพื่อให้สะดวกง่ายในการลงสีต่อไป



ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 หลังจากนั้นทำการตัดแผ่นพลาสติก (Plaswood) ตามรูปร่างที่ได้ร่างเอาไว้ด้วยคัตเตอร์ (Cutter) โคนตัดออกมาเป็นชิ้นส่วนตามรูปร่างที่ได้วางแผนเอาไว้ตามภาพร่าง



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.4.4 ขั้นตอนต่อมาเป็นการลงสีตามช่องที่ร่างภาพเอาไว้โดยการเริ่มจากลงน้ำหนัที่อ่อนสุดไล่ไปจนเข้มสุด ลงสีอะคริลิก (Acrylic) ให้เรียบเนียนทั้งช่องหรือสีแน่น จากนั้นใช้เทปกาวกันมีแปะ แล้วลงสีทับเพื่อให้จากนั้นดึงเทปกาวออกเพื่อช่วยให้ขอบคม



ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 หลังจากทำการลงสีเสร็จสิ้นในทุกชั้นแล้ว นำชิ้นส่วนในแต่ละชั้นมาเรียงต่อกันตามแบบร่างที่ได้กำหนดเอาไว้ก่อนหน้านี้ จากนั้นขั้นตอนนี้เป็นการประกอบชิ้นส่วนในแต่ละชั้นเข้าด้วยกัน เริ่มจากการทำโครงไม้เพื่อเป็น ฐานของงาน จากนั้นทำการยึดติดชิ้นงานให้เข้ากับโครงไม้ด้วยกาวพลังตะปู กาวร้อน หลังจากนั้นทำการเก็บ รายละเอียดในแต่ละจุด โดยปิดให้มีลักษณะเป็นกล่องเพื่อความเรียบร้อยและเสริมความแข็งแรงของตัวผลงาน



ภาพที่ 3.15 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



ภาพที่ 3.16 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.7 ขั้นตอนสุดท้ายเป็นการติดตั้งผลงานจะวางสถานที่ โดยในผลงานยึดติดไว้บริเวณผนัง จากนั้นทำการฉายโปรเจกเตอร์สื่อวีดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ในยุคปัจจุบันลงไปบนชิ้นส่วนของผลงานบางส่วนที่วางแผนเอาไว้ เป็นเทคนิคเพื่อเสริมเนื้อหาในส่วนของตัวผลงาน



ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



ภาพที่ 3.18 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เมื่อเสร็จสิ้นในการจัดวางตัวผลงานแล้ว ทำการพิจารณาภาพรวมของผลงานเสริมเติมแต่งเล็กน้อย เพื่อความเรียบร้อยโดยรวมในตัวผลงาน พร้อมสำหรับการผู้ชมงานและคณะกรรมการในการให้คำแนะนำในทิศทางการพัฒนางานให้ดีขึ้นสำหรับผลงานชิ้นต่อไป



ภาพที่ 3.19 ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ผลงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่” เป็นการถ่ายด้วยรูปแบบงานจิตรกรรมแบบสื่อผสม เพื่อแสดงถึงสภาพแวดล้อมและสังคมความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป เนื่องด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยการใช้รูปทรง สี จากโครงสร้างของสถาปัตยกรรมมาทำการตัดทอนเพื่อให้ได้ภาพที่เป็นเอกลักษณ์ของผลงาน ผลงานมีทั้งหมด 6 ชิ้น จากการวิเคราะห์เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ด้วยทฤษฎีศิลปะ 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

- 4.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพ
- 4.2 วิเคราะห์จากทัศนธาตุ
- 4.3 วิเคราะห์ผลงานในแต่ละชิ้น

ผลงานของของผู้วิจัยประกอบด้วยงานจิตรกรรมแบบสื่อผสม จำนวนทั้งสิ้น 5 ชิ้นงาน โดยนำผลงานทั้ง 5 ชิ้น มาวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพ

#### 4.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพ

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ การนำส่วนประกอบหรือองค์ประกอบ ที่จำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบต่างๆรวมเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสมลงตัวและเกิดเป็นผลงาน ซึ่งๆจะใช้องค์ประกอบในทุกชนิดหรือบางชนิดมาใช้ในการทำงานขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน ในการสร้างงานศิลปะหรือการออกแบบ ศิลปินต้องมีจุดมุ่งหมายในความพึงพอใจก่อน จึงจะสร้างผลงานที่ออกมาน่าสนใจ ซึ่งจะต้องใช้องค์ประกอบในส่วนต่างๆ มาใช้ในผลงานศิลปะ โดยใช้หลักเรื่องการเน้นหรือการเด่นสร้างจุดเด่นของภาพขึ้นมาเป็นสิ่งสำคัญ



ภาพที่ 4.1 ภาพผลงาน “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD”

ขนาด 200 x 200 เซนติเมตร เทคนิค สีอะคริลิกบนแผ่นพลาสติก

#### 4.1.1 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่าย และรวดเร็วภาพผลงานชิ้นนี้

ภาพผลงานชิ้นที่ 1 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่ สภาพแวดล้อมและสังคมความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป เนื่องด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ส่งผลทั้งการใช้ชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยการใช้รูปทรง สี จากโครงสร้างของสถาปัตยกรรม โดยภาพรวมของผลงานชิ้นนี้จะมีการใช้ลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตแบบแปดเหลี่ยม เพื่อให้เกิดความสมมาตรในตัวผลงานได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย เนื่องด้วยเป็นรูปทรงที่ผู้คนต่างคุ้นชิน ซึ่งรูปทรงเรขาคณิตแสดงได้ถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเท่านั้นเป็นรูปทรงที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ โดยแทนในส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม สู่โลกเทคโนโลยีใหม่ องค์ประกอบศิลป์ของผลงานโดยรวมของภาพเป็นการเน้นในเรื่องของจุดรวมสายตาไว้ที่บริเวณจุดกึ่งกลางของภาพสังเกตได้จากเส้นประและเส้นสีแดงจากภาพที่ 4.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นเอกภาพในผลงานชิ้นนี้ เกิดจากความสมมาตรของรูปทรงเลขาคณิตแปดเหลี่ยม ซึ่งเป็นรูปทรงโดยรวมของผลงานชิ้นนี้ และการจัดองค์ประกอบที่เน้นเส้นนำสายตาไว้บริเวณตรงกึ่งกลางของภาพทำให้เกิดความเชื่อมโยงกัน โดยเกิดเอกภาพของเส้นตั้งและเส้นแนวนอน



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงานของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 ดุลยภาพ (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกัน มีน้ำหนัก หรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดีโดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้ายขวา บน ล่าง ให้เท่ากัน การเท่ากันอาจไม่เท่ากันจริง ๆ ก็ได้ แต่จะเท่ากันในความรู้สึกตามที่ตามองเห็น การสร้างให้ทัศนธาตุปรากฏขึ้นในผลงานมีความจำเป็นที่ต้องนิ่งถึงจุดศูนย์ถ่วง ประองค์ประกอบต่างๆ ทั้งธรรมชาติสร้างขึ้นหรือที่มนุษย์ประกอบขึ้นมาก็ล้วนทรงตัวอยู่ได้อย่างมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน

ดุลยภาพมีทั้งที่เป็นลักษณะสมดุลแบบทั้งด้านซ้ายและด้านขวามีความเท่ากัน ในผลงานชิ้นนี้มีการจัดองค์ประกอบมีความสมดุลกันทั้งสองฝั่งที่มีลักษณะเป็นวงกลมที่มีขนาดเท่าๆกัน จะเห็นได้ว่าทั้งสองข้างจะมีการจัดองค์ประกอบที่เหมือนกันโดยใช้การซ้ำของรูปทรงแต่มีการตัดแปลงโดยการหมุนรูปทรงให้มีการหันไปคนละทางทาง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้นในการจัดองค์ประกอบในเรื่องของเส้นที่นำสายตาเป็นดุลยภาพแบบอสมมาตร



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงความเป็น ความสมดุลหรือดุลยภาพของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.1.3 จุดเด่นหรือการเน้น (Emphasis)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ หมายถึง ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัดเจนที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงานให้ภาพเขียนมีความสวยงาม มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสมและรู้จักการเน้นภาพ (Emphasis) ที่ดีจุดเด่น มี 2 แบบ คือ

- 1.จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องที่จะเขียนแสดงออกถึงเรื่องราวที่ชัดเจนเด่นชัดที่สุดในภาพ
- 2.จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลักทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลักให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงจุดเด่นหรือการเน้นของผลงานของผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 2 นี้มีจุดเด่นอยู่ที่หมายเลข 1 นั่นคือพื้นที่ว่าง (space) ในส่วนที่ฉายโปรเจ็คเตอร์สื่อวิดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ในยุคปัจจุบันลงไปบนชิ้นส่วนของจุดเด่น ซึ่งเป็นส่วนที่มีความแตกต่างกันกับส่วนอื่นๆในภาพด้วยความคมชัดที่เกิดขึ้นจากแสงที่ฉายจากโปรเจ็คเตอร์ โดยจัดให้ไม่อยู่ตรงบริเวณกึ่งกลางของภาพจนเกินไปเพื่อทำให้เกิดความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน

ในส่วนของหมายเลข 2 มีแตกต่างกันกับรูปทรงหมายเลข 1 เนื่องด้วยหมายเลข 2 ที่ลักษณะของการเน้นในเรื่องของการใช้สีที่แตกต่างจากหมายเลข 1 ที่ใช้แสงจากการฉายโปรเจ็คเตอร์ ลงไปในผลงาน ประกอบกับส่วนขององค์ประกอบโดยรวมที่มีการเน้นในเรื่องของรูปทรงและเส้นให้มีการเชื่อมโยงเพื่อให้รับกันกับจุดเด่นและจุดรองของภาพ อย่างไรก็ตามรูปทรงส่วนในหมายเลข 2 ก็เป็นส่วนช่วยคลายสายตาจากจุดเด่นและทำหน้าที่นำสายตาไปพร้อมๆกันอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 วิเคราะห์จากทัศนธาตุผลงาน

ทัศนธาตุ หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุ สามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดู จึงเป็นความรู้พื้นฐาน นับตั้งแต่ จุด เส้น รูปร่าง-รูปทรง แสง เงา น้ำหนักอ่อน - แก่ สี พื้นผิว มักมีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติ ทั้งสิ้น



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงาน “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD II”

ขนาด 100 x 200 เซนติเมตร เทคนิค สีอะคริลิกบนแผ่นพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.1 เส้น (Line)

เส้น หมายถึง ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็ จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาวไม่มีความกว้างทำหน้าที่เป็นขอบเขตของ ที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูป ร้างรูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึก ถึงอารมณ์ได้ด้วยตัวเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้นเส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันจะมีชื่อเรียก ต่างๆและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยี ใหม่ สภาพแวดล้อมและสังคมความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป เนื่อง ด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ส่งผลทั้งการใช้ชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยการใชรูปทรง สี จากโครงสร้างของสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงเส้นของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2

เส้นในส่วนเทคนิคทางจิตรกรรมถูกใช้ทำหน้าที่หลายอย่าง ตั้งแต่การสร้างให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงนำสายตาไปสู่ที่สำคัญที่ต้องการจะสื่อถึง อีกทั้งยังใช้ในการกำหนดมุมมองและสร้างความรู้สึก ที่ปรากฏขึ้น ลักษณะในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ คือการใช้เส้นตรงที่ตัดกันในตัวของงาน โดยตั้งใจที่จะจัดองค์ ประกอบ การวางของเส้นที่มีการรับกันและเชื่อมกันไปทั่วทั้งงาน อีกทั้งส่วนรอบนอกรูปทรงของงาน (canvas shapes) ที่มีลักษณะเป็นรูปทรงที่อิสระ (freeform) ที่ใช้เส้นตรงที่เชื่อมโยงกัน ทำให้เกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกสัมผัสได้หรือความแหลมคม สันเหลี่ยม ของตึกและโครงสร้างของสถาปัตยกรรมในเมืองใหญ่

#### 4.2.2 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างคือ เส้นรอบนอกทางกานภาพของวัตถุ เป็นสิ่งที่แสดงของเขตของรูปหรือส่วนต่างๆที่วาด โดยแสดงให้เห็นเพียง 2 มิติ คือความกว้างและความยาว ไม่เห็นสัดส่วนที่แสดงถึงปริมาตรหรือความลึกที่จับต้องได้

ผลงานชุดศิลปนิพนธ์มีส่วนแสดงรูปร่างที่เด่นชัด เนื่องจากลักษณะของงานที่เป็นการลงสีแบบเพนเรียบโดยไม่ใช้ปริมาตรความใกล้ ไกล ลึก แต่เพียงใด อีกทั้งยังใช้รูปร่างที่ตัดทอนมาจากโครงสร้างของสถาปัตยกรรมในเมือง จึงเกิดรูปร่างที่มีลักษณะเป็น เหลี่ยม สัน คม ซึ่งมีลักษณะเป็นรูปทรงอิสระ (freeform) ความเป็นเลขาคณิต เพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่



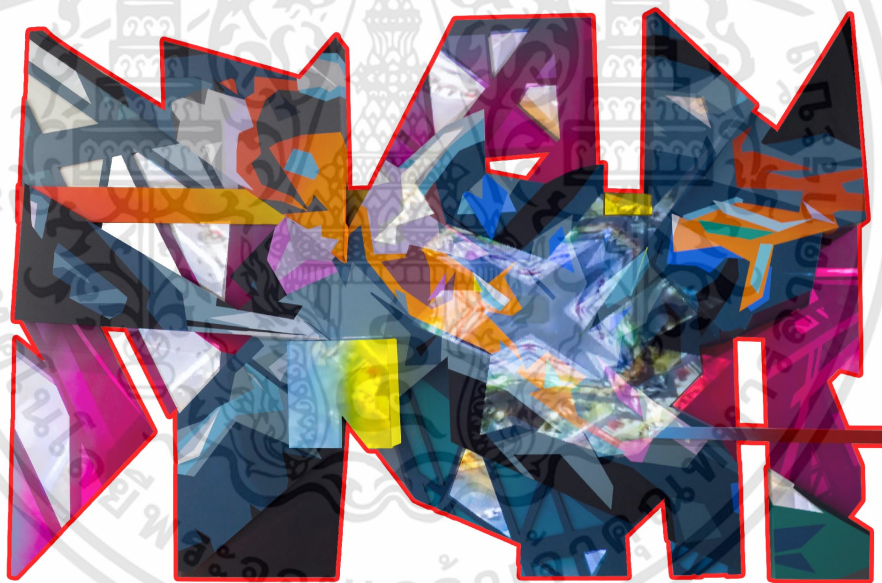
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.2.3 รูปทรง (Form)

รูปทรงคือ รูปหรือโครงสร้างที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ ประกอบด้วย ส่วนกว้าง ส่วนยาว และ ส่วนหนาหรือลึก ส่วนสุดท้ายเป็นส่วนที่สร้างความแตกต่างระหว่างรูปร่างกับรูปทรง รูปทรงจะให้ความรู้สึกเหมือนมีมวล ปริมาตรจับต้องได้ เกิดมิติโดยมีเนื้อที่ภายใน น้ำหนัก บางรูปแบบสามารถวัดระยะได้

รูปทรงที่ในผลงาน เนื่องด้วยผลงานสร้างสรรค์มีลักษณะการลงสีแบบเพนเรยบจึง ไม่สามารถเห็นได้ถึงรูปทรงหรือปริมาตรมากนักในตัวงาน จะมีการไล่สีของแสงในอยู่ในช่องแต่ละช่อง ส่วนของรูปทรงที่เห็นได้ชัดคือ ส่วนของพื้นผิวที่มีความนูนออกมาให้หลายๆจุด ซึ่งรูปทรงต่างๆที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดจากการที่ลงสีแต่เพียงอย่างเดียว แต่ผลงานทั้งชิ้นคือรูปร่างรูปร่างหนึ่ง โดยรูปทรงเกิดขึ้นจากการตัดทอน ลดทอน รายละเอียดต่างๆของโครงสร้างของสถาปัตยกรรมในเมือง ออกมาเป็นรูปทรงอิสระ (freeform) ที่มีความเป็นเลขาคณิต เพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่

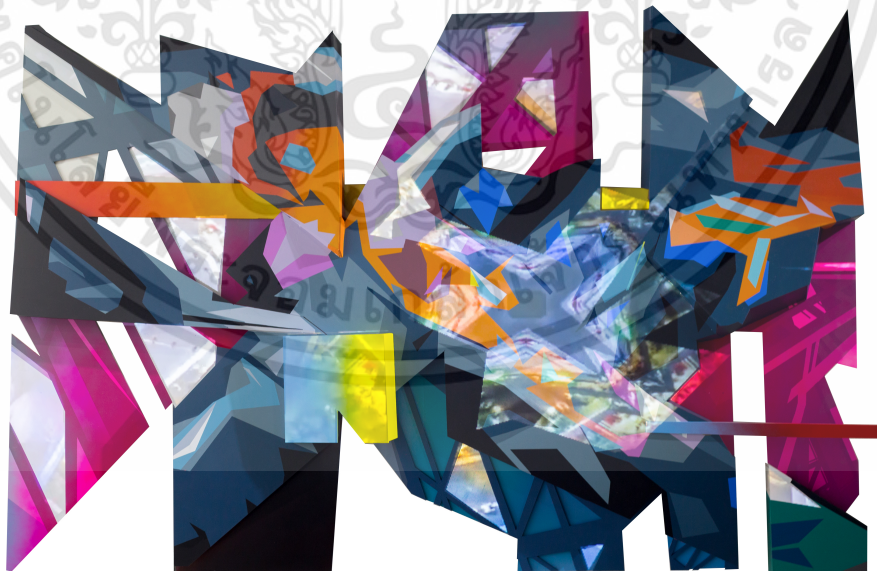


ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงรูปทรงของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2

#### 4.2.4 สี (Color)

สี ในทางทัศนศิลป์คือ ทัศนธาตุอย่างหนึ่ง สีปรากฏการณ์อยู่บนทุกสรรพสิ่ง โดยมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของมนุษย์ด้วยเหตุที่ว่า คุณสมบัติของสีที่เรามองเห็นสามารถสร้างความรู้สึกร่างกายที่สมจริง ทั้งนี้สีมีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์

ในผลงานชุดศิลปนิพนธ์ของผู้วิจัยมีการเน้นเรื่องใช้สีที่สดและโดดเด่น ซึ่งการใช้สีเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานชุดศิลปนิพนธ์นี้ รวมถึงทัศนธาตุอื่นๆ ผลงานชิ้นที่ 2 โดยภาพรวมของสีทั้งหมดเป็นการแบ่งสีวรรณะสีเย็น ( Cold Tone ) หรือสีโทนเย็น โดยพื้นที่ในการลงสีเทียบเป็นประมาณ 60-70 เปอร์เซ็นต์ ของทั้งภาพด้วยสี น้ำเงิน ฟ้ำ เขียวแก่ ลงในรูปร่างที่มี ลักษณะเป็นเลขาคณิต โดยลงสีแบบแพลนเรียบเสมอกัน ในส่วนของวรรณะสีร้อน ( Warm Tone ) หรือ สีโทนร้อนในงานลงสีประมาณ 30-40 เปอร์เซ็นต์ ของทั้งภาพด้วยสี เหลือง ชมพูเข้ม ส้ม แดง โดยการลงสีในแต่ละสีต้องคำนึงถึงคู่สีแต่ละสีที่มาเจอกัน การกระจายสีในแต่ละจุดให้ความคมชัดมากที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาหนึ่งที่พบในผลงานสร้างสรรค์ที่มีการใช้ที่เยอะๆและสดมากจนเกินไปจึงทำให้งานไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรืออาจจะไม่เข้ากันเลย วิธีแก้ไขซึ่งผู้วิจัยได้รับคำ วิจารณ์และแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา โดยให้เลือกสีหรือคู่สีที่เหมาะสมกัน หรือจะเป็นโทนเดียวกันและเพิ่มสีที่มีลักษณะเป็นสีตุ่นๆหม่นๆที่ลักษณะเป็นน้ำตาล เทา มาผสมลงไปในงาน เพื่อไม่ให้เกิดการแข่งหรือการแย่งกันเด่นของสีที่จัดจ้าน ซึ่งเป็นผลดีในเรื่องของการเน้นจุดเด่นและความเป็นเอกภาพในตัวผลงาน อีกทั้งยังขับให้สีที่สดในส่วนต่างชัดเจนมากยิ่งขึ้นไปอีกด้วย



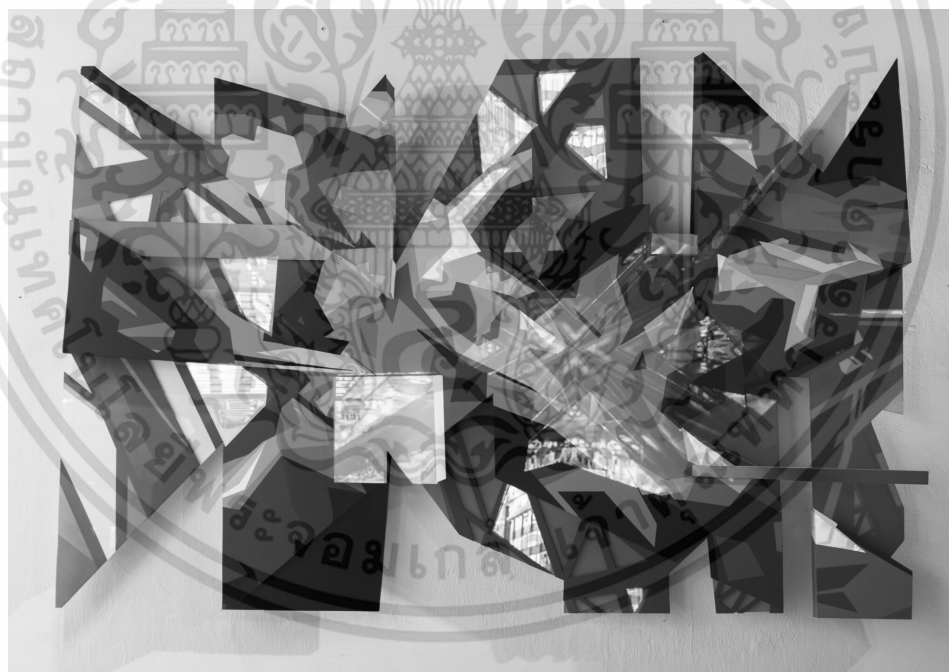
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงสีของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.5 น้ำหนัก (Value)

น้ำหนักอ่อนแก่ ในงานทัศนศิลป์ หมายถึง ปริมาณความเข้ม ความอ่อนของสีและแสงเงา ตามการรับรู้ด้วยการมองเห็น ค่าความเข้ม อ่อน แก่ของสีและแสงเงาทำให้เกิดระยะ ความคมชัดของ น้ำหนักทั้งหลายมาจากแสงที่ตกมากระทบกับวัตถุ ปรากฏเป็นรูปทรงของวัตถุ ในงานศิลปะ ซึ่งเป็น ส่วนที่ทำให้งานมีความโดดเด่นด้วยมิติของภาพ และความรู้สึกหรือมิติลวงตา

เนื่องด้วยผลงานสร้างสรรค์ชุดศิลปนิพนธ์นี้ มีการใช้เทคนิคการลงสีที่เป็นเพนเรยิบ และไล่ สีเป็นส่วนใหญ่จึงทำให้ผู้ชมผลงานไม่เห็นถึงแสง-เงาที่กระทบกับวัตถุในตัวผลงาน หากแต่ผู้วิจัยไป ทำการศึกษาเรื่องการลงสีความเข้มอ่อนในตัวสีของแต่ละสี โดยทำการมองสีในภาพรวมทั้งหมดเป็น ขาว เทา เทาเข้ม ดำ โดยกระจายน้ำหนักลงไปในแต่ละจุดอย่างเหมาะสมแล้วเข้ากันกับองค์ประกอบ ศิลป์โดยรวมที่จัดวางเอาไว้ สีในแต่ละช่องที่ลงแตกต่างกันออกไป แต่ถ้ามองให้เป็นน้ำหนักอ่อนไปเข้ม หรือกลับภาพให้เป็นภาพขาว-ดำจะเห็นได้ถึงรูปทรงที่เกิดในตัวผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงน้ำหนักของผลงานของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบของผลงานในแต่ละชั้น (Composition)

ผู้วิจัยได้แยกออกเป็นหัวข้อเพื่อความชัดเจน แต่จะขอเริ่มจากการอธิบาย แนวคิดเฉพาะแต่ละผลงาน แล้วจึงทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพโดยเริ่มจากวิเคราะห์การจัดภาพ ความเป็นเด่น ความเป็นรอง ความขัดแย้ง การเปลี่ยนแปลง พลังการเคลื่อนไหว และเอกภาพ



ภาพที่ 4.11 ภาพวิเคราะห์ SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD I

#### แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะของผลงาน (Concept)

ผลงานชั้นที่ 1 ในหัวข้อ “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่” เป็นการแสดงออกถึงเรื่องราวของความเป็นสภาพัตยกรรมที่ล้ำสมัย ที่เต็มไปด้วยผู้อยู่อาศัยที่หนาแน่นเป็นอย่างมาก ประกอบกับสีสันที่มีความสดใสที่เกิดขึ้นจากการแสดงภาพของจอภาพจากสื่อต่างๆที่เสพกันในยุคปัจจุบัน จึงมีแนวโน้มที่จะใช้กันเพิ่มมากยิ่งขึ้นในอนาคต

#### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นที่เกิดในผลงานชั้นที่ 1 เกิดมาจากหมายเลข 2-5 ที่มีรูปทรงและรายละเอียดที่ค่อนข้างเยอะเต็มไปด้วยรูปทรง เส้น สี ที่เกิดขึ้นจาก รูปทรงของตึกทรงบ้านช่องที่มีความเป็นเด่นและซับซ้อนเป็นอย่างมาก จึงทำให้หมายเลข 1 มีความเป็นเด่นออกมา เนื่องด้วยหมายเลข 1 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการวางรูปทรงที่เรียบง่าย เต็มไปด้วยพื้นที่ว่าง จึงทำให้เกิดความขัดแย้งกันส่งเสริมให้หมายเลข 1 เป็นจุดที่มีความเป็นเด่น

### ความเป็นรอง (Subordination)

เกิดขึ้นโดยหมายเลข 2-6 มีรูปทรงที่เน้นความเป็นเลขาคณิต ซึ่งมองออกเป็นเส้นเหลี่ยมแหลมที่ตัดกันโดยเน้นไปในทิศทางที่ชี้ไปทางหมายเลข 1 ซึ่งเป็นจุดเด่นในตัวผลงาน ส่วนหมายเลข 6 เป็นพื้นที่ที่มีการลงสีแบบเรียบง่าย และยังเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้ความเป็นเด่นทำงานได้ดียิ่งขึ้น

### ความขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในผลงานชิ้นที่ 1 เกิดขึ้นจากหมายเลข 2-5 ที่มีรายละเอียดในรูปทรงที่ค่อนข้างมาก ซึ่งเป็นไปด้วยรูปทรงที่เกิดขึ้นจากการตัดทอนของสถาปัตยกรรมที่ล้ำสมัย ซึ่งมีความขัดแย้งกับหมายเลข 1,6 ที่เป็นรูปพื้นที่เรียบง่าย ทำให้เกิดความขัดแย้งทั่วทั้งผลงานเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงาน

### การแปรเปลี่ยน (Variation)

รูปทรงที่มีการแปรเปลี่ยนในเรื่องของน้ำหนัก และการให้สีที่ต่างกันออกไป จากภาพหมายเลข 1,6 ซึ่งเป็นการให้สีที่อ่อนสุด โดยหมายเลข 2-5 ในรูปทรงจะเต็มไปด้วยน้ำหนักของการให้สีที่มีความเข้ม-อ่อน ที่ค่อนข้างมากและเต็มได้ด้วยรายละเอียดที่ค่อนข้างมากไล่ไปจากส่วนล่างของหมายเลข 5 ที่มีความเข้มสุดไปจนถึงหมายเลข 2,3,4,5 ตามลำดับ จนไปยังหมายเลข 1 ที่มีความสว่างมากที่สุด

### พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement)

พลังการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในภาพ มาจากรูปทรงที่มีความเป็นเหลี่ยมแหลม หากเรามองเป็นเส้นรอบนอกจะเห็นเป็นเส้นที่พุ่งไปในหลายทิศทาง ทั้งตัดผ่านและทั้งรับกัน ในส่วนของหมายเลข 5 กับหมายเลข 2 จะเห็นได้ถึงการตัดกันของเส้นที่ทแยง ที่ผ่ากลางตัวงาน ในส่วนของหมายเลข 2-6 หากมองเส้นรอบวงในแต่ละรูปทรงจะพบเส้นที่นำสายตามากมายที่พุ่งเข้าไปยังหมายเลข 1 ทำให้ความดึงดูดเข้าไปหาจุดเด่นในบริเวณตรงกลางของภาพ

### เอกภาพ (Unity)

แม้ว่าการเคลื่อนไหวของภาพที่เกิดขึ้นจากรูปทรงที่เน้นเป็นเส้นมากมายที่มีความตัดกันและขัดแย้งกัน แต่เส้นในรูปทรงแต่ละส่วน มีการพุ่งรับกันในแต่ละจุด นำสายตาเข้าไปในบริเวณส่วนกลางของตัวผลงาน จนทำให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ภาพวิเคราะห์ SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD II

#### แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะของผลงาน (Concept)

ผลงานชิ้นที่ 2 ในหัวข้อ “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่” ขึ้นนี้เน้นในเรื่องของการแสดงถึงแสง สี ที่เกิดขึ้นจากหลอดไฟและจอแสดงผลต่างๆจากสื่อ ในโลกยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ โดยแสงถึงความงามที่เกิดขึ้นจากแสงสีที่ตกกระทบลงบนพื้นผิวของสถาปัตยกรรมด้วยรูปทรงที่ตัดทอนมาให้เรียบง่าย

#### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นเกิดขึ้นจากกลุ่มของรูปทรง จากหมายเลข 2-6 มีการใช้รูปทรงที่เป็นทรงเลขาคณิต โดยเน้นในแต่ละรูปทรงที่พุ่งเข้าไปยังหมายเลข 1 ที่อยู่บริเวณกึ่งกลางของผลงาน ประกอบกับในส่วนของหมายเลข 1 มีการใช้สีที่หลากหลายน้ำหนักเข้ม - อ่อน ที่ครอบคลุมมากกว่าในส่วนอื่น จึงทำให้กลุ่มที่อยู่บริเวณใกล้เคียงกับรูปทรงดังกล่าวแสดงความเป็นเด่นออกมาได้อย่างสมบูรณ์

#### ความเป็นรอง (Subordination)

เกิดขึ้นในกลุ่มของรูปทรงหมายเลข 2-6 ที่มีการใช้รูปทรงที่เน้นเป็นเส้นโดยรอบ ในแต่ละทิศทางของภาพพุ่งเข้าหาบริเวณตรงบริเวณกึ่งกลางเรื่อยๆไปทางซ้ายของภาพหรือตรงหมายเลข 1 ที่แสดงถึงความเป็นเด่น จึงทำให้ช่วยส่งเสริมความเป็นเด่นได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้งในผลงานเกิดขึ้นจากรูปทรงและการจัดวางตัวของเส้นที่ไม่เหมือนกับส่วนอื่น จากภาพจะสังเกตเห็นได้ว่าหมายเลข 7,8 จะเป็นรูปทรงทางเลขคณิตที่มีความเป็นลูกบาศก์ อีกทั้งหมายเลขดังกล่าวยังเป็นเส้นตรงที่มีความนิ่งเรียบซึ่งขัดกับเส้นอื่นๆในรวมงาน ซึ่งเป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในผลงาน

### การแปรเปลี่ยน (Variation)

รูปทรงที่มีการแปรเปลี่ยนในเรื่องของน้ำหนัก และการให้สีที่ต่างกันออกไป จากภาพหมายเลข 1 ซึ่งเป็นการให้สีที่อ่อนสุด โดยหมายเลข 1 ในรูปทรงจะเต็มไปด้วยน้ำหนักของการให้สีที่มีความเข้ม-อ่อน ที่ค่อนข้างเยอะและเต็มได้ด้วยรายละเอียดที่ค่อนข้างมาก มีความเข้มสุดไปจนถึงหมายเลข 2-4 ตามลำดับ จนไปยังหมายเลข 1 ที่มีความสว่างมากที่สุด

### พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement)

พลังการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นภายในรูปทรง เป็นพลังการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากการวางตัวกันของขนาดในแต่ละรูปทรงที่มีความเล็กใหญ่ที่แตกต่างกันและมุมต่างๆที่เข้าไปหาในส่วนของจุดเด่นขนาดของรูปทรงทั้งเล็กใหญ่หลายขนาดทำให้เกิดจังหวะการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันออกไป จากหมายเลข 1-6 ส่วนที่แตกต่างหรือช่วยหยุดพลังการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น ได้แก่ส่วนของรูปทรงหมายเลข 7,8 ช่วยทำให้องค์ประกอบโดยรวมของภาพไม่เกิดความสับสนจนเกินไป ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจและลงตัวมากขึ้น

### เอกภาพ (Unity)

การจัดวางส่วนต่างๆของรูปทรงที่เป็นเลขาคณิต ซึ่งเป็นรูปทรงที่มีลักษณะเป็นเหลี่ยมมีสันคม ในหมายเลข 2-8 จะเป็นส่วนที่ซ้ำกันทั่วในแต่ละส่วน และนำสายตาเข้าหาหมายเลข 1 ซึ่งเป็นส่วนที่อยู่บริเวณใจกลางของผลงาน ทำให้ภาพประสานกลมกลืน จนผลงานมีความเป็นเอกภาพที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.13 ภาพวิเคราะห์ SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD III

#### แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะของผลงาน (Concept)

ผลงานชิ้นที่ 3 ในหัวข้อ “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่” ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาในเรื่องราวของแสงสีในเมืองใหญ่ โดยผลงานชิ้นนี้เป็นการเน้นในเรื่องของโทนสีที่ได้มาจากสีของแสงและเงาที่สะท้อนลงบนสถาปัตยกรรมที่มีความเป็นสมัยใหม่ โดยเลือกสีจากการเปรียบเทียบจากสีที่เกิดขึ้นทางสถานที่จริง จึงทำให้ได้สีที่เฉดที่ค่อนข้างที่จะเป็นสีเทา หรือสีตุ่น ประกอบกับการใช้รูปทรงที่ตัดทอนจนกลายเป็นรูปทรงแบบเลขาชนิด

#### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นเกิดขึ้นจากกลุ่มของรูปทรงที่อยู่โดยรอบข้างของหมายเลข 1 ที่ประกอบไปด้วยหมายเลข 2-9 ที่ถูกจัดวางอยู่รายล้อมบริเวณหมายเลข 1 ที่ปรากฏอยู่ในช่องว่างตรงบริเวณกึ่งกลางของผลงาน จึงทำให้หมายเลข 1 มีความเป็นเด่นได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความเป็นรอง (Subordination)

เกิดขึ้นในกลุ่มของรูปทรงหมายเลข 2-6 ซ่องเป็นรูปทรงที่เป็นกลุ่มก้อนที่อยู่บริเวณล้อมรอบจุดเด่นหมายเลข 1 ด้วยการใช้รูปทรงที่เป็นเหลี่ยมๆหรือสามเหลี่ยมที่เหมือนช่อดอกไม้ ลงสีแบบเรียบๆตัดกับบริเวณส่วนตรงกลางที่มีรายละเอียดมาก จึงทำให้ในส่วนนี้แสดงความเป็นรองทั้งในด้านขนาด รายละเอียด และหมายของรูปทรงช่วยส่งเสริมความเป็นเด่นได้อย่างชัดเจน

### ความขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มของรูปทรงหมายเลข 1,7 ที่เกิดขึ้น จะเห็นได้ว่าเป็นรูปทรงที่อยู่ในด้านหลังที่รองลงมาเป็นชั้นล่างสุด มีรายละเอียดของรูปทรงและน้ำหนักการลงสีที่แน่นกว่าในกลุ่มของหมายเลข 2-9 ซึ่งมีการใช้รูปทรงที่มีลักษณะการลงสีแบบพื้นเรียบ ซึ่งทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในผลงานชิ้นนี้

### การแปรเปลี่ยน (Variation)

รูปทรงที่มีการแปรเปลี่ยนในเรื่องของขนาดความเล็กใหญ่ที่แตกต่างกันออกไป กลุ่มรูปทรงหมายเลข 1,7 มีรายละเอียดของรูปทรงและน้ำหนักการลงสีที่แน่นและค่อยๆลดทอนลงมาจะเห็นว่าหมายเลข 2-6 จะมีขนาดของรายละเอียดที่ลดน้อยลง จนไปถึงหมายเลข 8,9 ที่ส่วนที่กระจายออกมา มีรายละเอียดที่น้อยที่สุด ซึ่งนำไปสู่การแปรเปลี่ยนของความหมายที่เกิดขึ้นภายในรูปทรง

### พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement)

พลังการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นภายในรูปทรงเกิดขึ้นจากใช้รูปทรงทางเลขคณิตจะพบว่าเส้นทแยงขนาดใหญ่นำสายตาไปที่จุดใดจุดหนึ่ง โดยในภาพกลุ่มของหมายเลข 2-6 สังเกตได้ว่ามีเส้นตรงที่พุ่งจากด้านซ้าย 3 เส้นและมารวมตัวกันที่ฝั่งขวาในจุดเดียวกันรวมทั้งเส้นเล็กน้อยใหญ่ที่เกิดขึ้นโดยรอบแสดงถึงพลังการเคลื่อนไหวที่เชื่อมโยงเกิดขึ้นในผลงาน

### เอกภาพ (Unity)

แม้ว่ากลุ่มของหมายเลข 2-6 จะแสดงถึงพลังการเคลื่อนไหว แต่ส่วนประกอบโดยรวมทั่วทั้งผลงานยังถูกจัดอยู่ในรูปทรงที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่งเป็นรูปทรงที่ตัดทอนจากสถาปัตยกรรม จึงทำให้องค์ประกอบโดยรวมของผลงานประสานกลมกลืนอยู่ในกรอบของรูปทรงที่กำหนดไว้ ทำให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.14 ภาพวิเคราะห์ SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD IV

#### แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะของผลงาน (Concept)

ผลงานชิ้นที่ 4 ในหัวข้อ “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่” เป็นผลงานชิ้นที่พัฒนาต่อมาจากชิ้นที่ 3 โดยเน้นไปในเรื่องของ การซ้อนทับกันเป็นชั้นในผลงาน และในส่วนของช่องหน้าต่าง ซึ่งเปรียบเหมือนกับมุมมองที่เรามองผ่านออกไปสู่การเปลี่ยนแปลงของโลก

#### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นมาจากรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ในรอบนอกซึ่งเป็นรูปทรงที่มีความเรียบง่าย ประกอบกับรูปทรงในกลุ่มหมายเลข 2,3 จะสังเกตเห็นได้ว่าที่เส้นโยงมาตัดตรงกลางระหว่างกันเป็นรูปกากบาท ทำให้ภาพแสดงถึงความเป็นเด่นที่ชัดเจน

#### ความเป็นรอง (Subordination)

เกิดขึ้นจากกลุ่มของรูปทรงหมายเลข 1,3 เป็นรูปทรงที่มีละเอียดมากซึ่งถูกจัดองค์ประกอบให้กระจายตัวลงไปในช่วงแต่ละช่วง เป็นส่วนที่ช่วยเสริมความเป็นเด่นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้งในผลงานชิ้นนี้ เกิดขึ้นจากการรวมตัวกันของรูปทรง ที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ที่มาก จากรูปหมายเลข 1,3 ที่ถูกซ้อนทับไปด้วยรูปทรงที่มีความเรียบง่ายหมายเลข 2,4 ซึ่งทำให้ภาพ โดยรวมเกิดความขัดแย้งกันทั้งในเรื่องของน้ำหนักการให้สีและเรื่องของรายละเอียดที่เกิดขึ้นในแต่ละ ส่วนที่ต่างกัน

### การแปรเปลี่ยน (Variation)

รูปทรงที่มีการแปรเปลี่ยนในเรื่องของ ขนาดและน้ำหนักการลงสีในแต่ละส่วนจะสังเกตได้ ว่ากลุ่มหมายเลข 1,3 มีน้ำหนักความเข้มสุด-อ่อนสุดที่มากกว่ากลุ่มหมายเลข 2,4 เป็นส่วนที่เป็นรูป ทรงที่ใช้การลงสีแบบเรียบรายละเอียดน้อยกว่า จึงทำให้ภาพรวมของผลงานที่เกิดการแปรเปลี่ยน

### พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement)

พลังการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นภายในรูปทรง เป็นการเคลื่อนไหวในตัวของผลงาน ซึ่งแสดงออก มาในลักษณะที่เป็นที่เกิดจากรูปทรงต่างๆทางเลขาคณิต สังเกตได้ว่ากลุ่มหมายเลข 2,4 จะมีลักษณะ เป็นเส้นที่ค่อยข้างชัดเจน พลังการเคลื่อนไหวที่เกิดจากเส้นที่วิ่งตัดผ่านกันไปทั่วผลงานแสดงให้เห็นถึง พลังของความรวดเร็วที่ฉับพลัน

### เอกภาพ (Unity)

แม้พลังการเคลื่อนไหวที่เกิดจากเส้นที่ตัดผ่านกันประกอบกับรูปทรงน้อยใหญ่ที่ปรากฏอยู่ใน ผลงาน แต่พลังของทั้งสองถูกยึดเหนี่ยวไว้ด้วยรูปทรงภายนอกไว้เป็นกรอบ ซึ่งเป็นรูปทรงที่ตัดทอน จากสถาปัตยกรรม จึงทำให้องค์ประกอบโดยรวมของผลงานประสานกลมกลืนอยู่ในกรอบของรูปทรง ที่กำหนดไว้ ทำให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.15 ภาพวิเคราะห์ SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD V

#### แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะของผลงาน (Concept)

ผลงานชิ้นที่ 5 ในหัวข้อ “การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่” เป็นผลงานชิ้นที่พัฒนาต่อมาจากชิ้นที่ 3,4 โดยใช้รูปทรงกลมที่เรียบบ้างจากรูปทรงเลขาคณิตและเน้นไปในเรื่องของ การซ้อนทับกันเป็นชั้นในผลงาน และในส่วนของช่องหน้าต่างา ซึ่งเปรียบเหมือนกับมุมมองที่เรามองผ่าน ออกไปสู่การเปลี่ยนแปลงของโลก

#### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นเกิดจากกลุ่มของรูปทรงที่มารวมตัวกัน จากหมายเลข 3,4,6 ที่มีเส้นนำสายตา เข้าไปยัง จุดที่อยู่ตรงกึ่งกลางบริเวณหมายเลข 3 ซึ่งเป็นจุดที่แสดงถึงความเป็นเด่นในผลงาน จึงทำให้ รูปทรงดังกล่าวแสดงความเป็นเด่นออกมาได้อย่างสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความเป็นรอง (Subordination)

เกิดขึ้นในกลุ่มของรูปทรงหมายเลข 4,6 เป็นส่วนที่เสริมในจุดเด่น โดยเป็นรูปทรงที่มีลักษณะเป็นทรงเลขาคณิตเป็นเหลี่ยมนำสายตาไปยังรูปทรงหมายเลข 3 อีกมีหมายเลข 1,2,5 ที่เป็นบริเวณที่ลงสีในโทนเดียวกัน ถูกจัดวางกระจายโดยรอบเพื่อให้เกิดการเสริมให้ความเป็นเด่นทำงานได้ดียิ่งขึ้น

### ความขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มของรูปทรงหมายเลข 3,4,6 เนื่องด้วยรูปทรงที่มีความเรียบง่ายและมีรายละเอียดที่ค่อนข้างน้อย มีน้ำหนักที่อ่อน เมื่อเทียบกับกลุ่มหมายเลข 1,2,5 ที่มีรายละเอียดที่ค่อนข้างเยอะเมื่อเทียบกับกลุ่มแรกและมีน้ำหนักที่เข้มกว่า ทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในผลงาน

### การแปรเปลี่ยน (Variation)

รูปทรงที่มีการแปรเปลี่ยนในเรื่องของขนาดจากรูปหมายเลข 3,4,6 มีการไล่ระดับของขนาดรูปทรงจากใหญ่มาเล็ก ทำให้เกิดเส้นรอบนอกที่มีขนาดใหญ่มาจนถึงตรงบริเวณตรงกลางล่างมีขนาดเล็กลงเป็นจุดรวมสายตา ซึ่งส่งผลไปสู่การแปรเปลี่ยนความหมายในแต่ละรูปทรง

### พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement)

พลังการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นภายในรูปทรง เป็นพลังการเคลื่อนไหวในตัวเองแต่ละทิศทาง ภาพรวมของพลังเกิดจากกลุ่มของรูปทรงเป็นหลัก กลุ่มของรูปทรงหมายเลข 1,2,5 ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีรายละเอียดในรูปทรงที่เยอะกว่า พลังการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากการจัดวางรูปทรงที่ต่างกันในเรื่องของขนาด การวางซ้ำ ทำให้เกิดระยะและทิศทางที่นำสายตา

### เอกภาพ (Unity)

แม้พลังการเคลื่อนไหวที่เกิดจากเส้นที่ตัดฝ่ายกันประกอบกับรูปทรงน้อยใหญ่ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน แต่พลังของทั้งสองถูกยึดเหนี่ยวไว้ด้วยรูปทรงภายนอกไว้เป็นกรอบ ซึ่งเป็นรูปทรงที่ตัดทอนจากสถาปัตยกรรม จึงทำให้องค์ประกอบโดยรวมของผลงานประสานกลมกลืนอยู่ในกรอบของรูปทรงที่กำหนดไว้ ทำให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพที่สมบูรณ์

## บทที่ 5

### บทสรุป

ผู้วิจัยพบว่ามนุษย์เราในปัจจุบันกำลังค่อยๆ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมออกไปเรื่อยๆ เนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลที่กำลังพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์และพฤติกรรม การทำความเข้าใจต่อสังคม การมองโลกที่ค่อยๆ ต่างออกไปจากเดิม เนื่องจากเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ในแทบทุกอย่าง ทั้งสิ่งของ เครื่องอำนวยความสะดวกสบาย ด้านความบันเทิง ด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา รวมไปถึงสื่อต่างๆ รอบตัว ที่สามารถรับและติดต่อสื่อสารกันได้ภายในเวลาอันสั้น และทำความเข้าใจในปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีในครั้งนี้ อีกทั้งยังได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่างๆ มารองรับกับประเด็นหัวข้อนี้ จึงได้นำเสนอถึงข่าวสารที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลที่กำลังพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการใช้ชีวิตของเรามากยิ่งขึ้น ให้เข้าใจถึงประโยชน์และโทษที่เกิดจากการประพุดิตัวที่ไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์ ผู้วิจัยหวังว่าจะสามารถสื่อสารแทนใครหลายคนให้เข้าใจในประเด็นนี้

การถ่ายทอดประสบการณ์และความประทับใจที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้วิจัยสนใจเป็นอย่างยิ่ง โดยได้ทำการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมแบบสื่อผสมด้วยเทคนิคที่น่าสนใจ โดยได้รับแรงบันดาลใจมากจากสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวอย่าง เช่น สื่อภาพยนตร์ พฤติกรรมการใช้ชีวิต และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชุดศิลปะของนักวิจัยชุดนี้ คือกระบวนการสร้างภาพร่างที่ต้องการความคิดสร้างสรรค์และนำมาขยายเป็นผลงานจริง ซึ่งต้องทำความเข้าใจในเรื่องของสัดส่วนที่มีขนาดใหญ่ โดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของขนาดและค่าน้ำหนักเรื่องความเนียบในรายละเอียดในจุดทุกจุดของผลงาน อีกปัญหาด้านเทคนิคการใช้โครงสร้างที่เป็นลักษณะที่เป็นรูปทรงอิสระ (freeform) ที่มีความเป็นเลขาคณิต เพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมสู่โลกเทคโนโลยีใหม่ จึงต้องทำการจัดการในการตัดเป็นไปค่อนข้างที่จะยาก ปัญหาสุดท้ายคือเรื่อง การติดตั้งผลงานที่ต้องใช้เทคนิคการนำโปรเจ็คเตอร์เข้ามาเสริมซึ่งต้องใช้ทักษะและทำความเข้าใจในการใช้งานเป็นเวลาที่ค่อนข้างนาน โดยปัญหานี้จะเป็นส่วนที่คำนึงถึงและแก้ไขอย่างชัดเจนในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

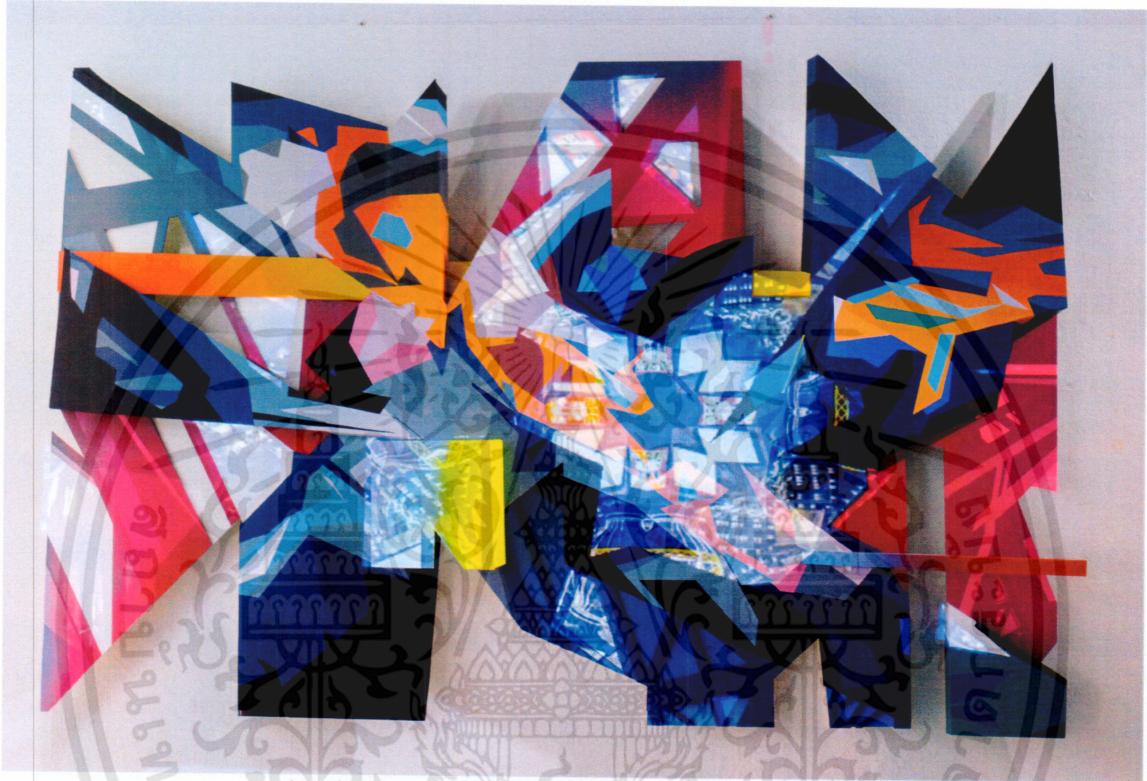


ผลงานชิ้นที่ 1 “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD”

ขนาด 190 x 190 เซนติเมตร

เทคนิคอะครีลิคบนพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 2 “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD II”  
ขนาด 160 x 200 เซนติเมตร  
เทคนิคอะครีลิคบนพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

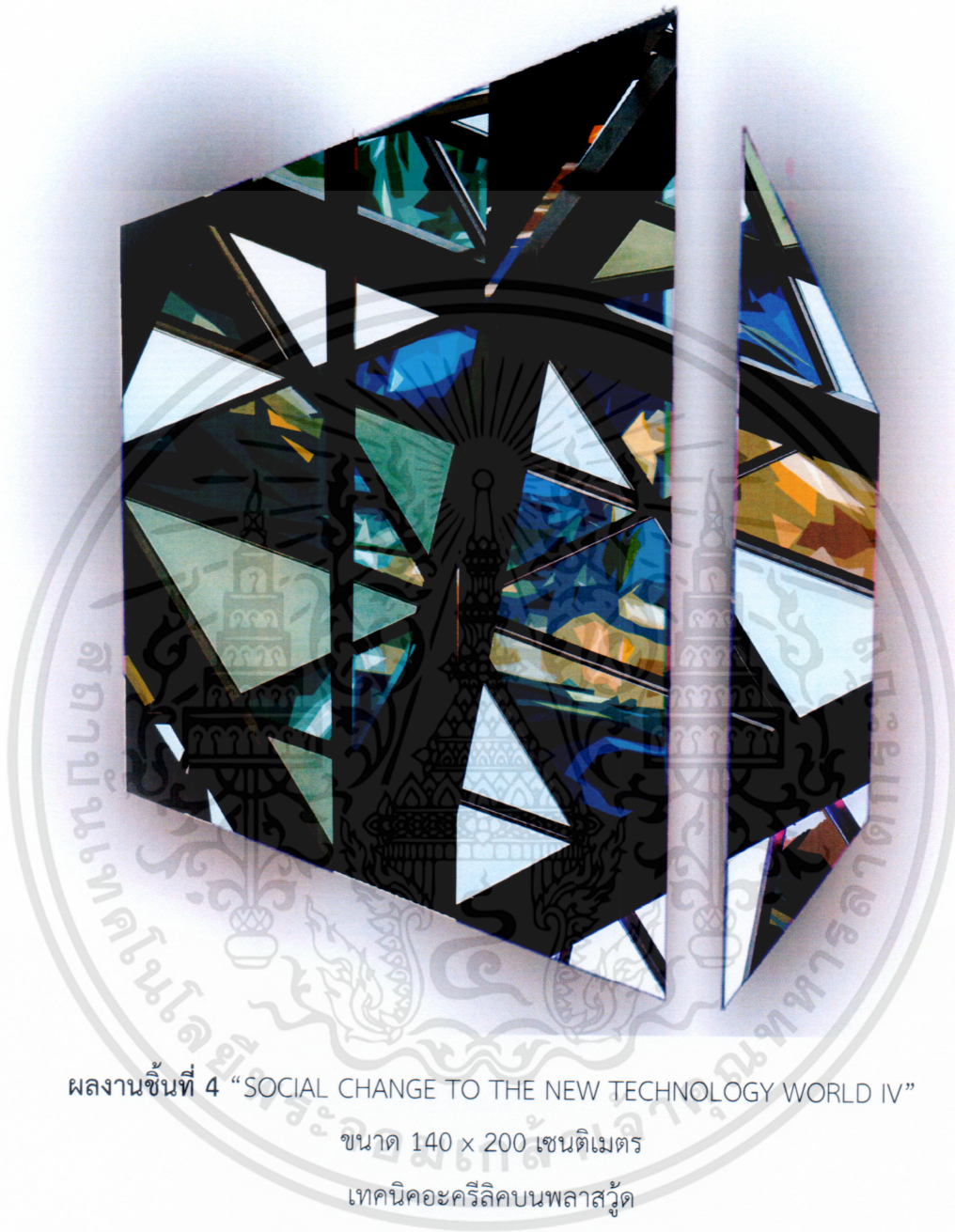


ผลงานชิ้นที่ 3 “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD III”

ขนาด 170 x 210 เซนติเมตร

เทคนิคอะครีลิคบนพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 4 “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD IV”

ขนาด 140 x 200 เซนติเมตร

เทคนิคอะครีลิคบนพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 5 “SOCIAL CHANGE TO THE NEW TECHNOLOGY WORLD V”

ขนาด 190 x190 เซนติเมตร

เทคนิคอะครีลิคบนพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- อดุลย์ ต้นประยูร. (2523). **สังคมวิทยาชนบทและเมือง**. (6-7)
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2553). **องค์ประกอบศิลป์**. (47-58)
- ชลุด นิมเสมอ.(2531). **องค์ประกอบศิลป์**. (59-68)
- Benedikt Taschen. (2537). **Kandinsky**. (20-23)
- Wilaiphan S. (2561). **ยุคดิจิทัล ต้องรู้ทันเทรนด์เทคโนโลยี 2018 ปฏิวัติธุรกิจและอุตสาหกรรม**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : <https://www.applicadthai.com/articles/White Tofu>. (2559). **ตามรอยย้อนรำลึกผลงานสถาปนิกหญิงชื่อก้องโลก ZAHA HADID**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : <https://www.applicadthai.com/art-inspire/%E0>
- Major Cineplex. (2560). **Blade Runner 2049**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : <http://www.majorcineplex.com/news/reviewbladerunner>
- หมีมะนาว. (2559). **SUMMER WARS : ความยิ่งใหญ่ของ ‘ครอบครัว’**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : <http://anitime.in.th/anime/adult-video-summer-wars/>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2562). **Frank Stella ศิลปินผู้เปิดเผยความงามอันจริงแท้ แต่เรียบง่ายของศิลปะ**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : [https://www.matichonweekly.com/column/article\\_199209](https://www.matichonweekly.com/column/article_199209)
- White Cube. (2562). **Al Held**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : [https://whitecube.com/artists/artist/al\\_held](https://whitecube.com/artists/artist/al_held)
- The Art Story. (2562). **James Rosenquist Paintings, Bio, Ideas**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : <https://www.theartstory.org/artist/rosenquist-james/>
- Art Net. (2562). **Franz Ackermann**. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2562, จากเว็บไซต์ : <http://www.artnet.com/artists/franz-ackermann/>

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย นภาพล อุลูชาภู
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 16 พฤศจิกายน 2537
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์
ที่อยู่	29/10 เกษมร่ำราญ 1 ซอยปรีดีพนมยงค์42 ถนนสุขุมวิท71 คลองตันเหนือ วัฒนา กรุงเทพฯ 10110
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2560 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรม ศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์ พ.ศ. 2562 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหาร ลาดกระบัง
ประวัติการแสดงผลงาน	พ.ศ. 2562 นิทรรศการ “ศิลป์นิพนธ์ยอดเยี่ยมครั้งที่ 11” หอศิลป์ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ พ.ศ. 2562 นิทรรศการศิลป์นิพนธ์ “ศิลป์สอด” หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน พ.ศ. 2561 นิทรรศการ “The 20th Panasonic Contemporary Painting Exhibition” พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า พ.ศ. 2560 นิทรรศการศิลป์นิพนธ์ “สามสิบเอ็ด กำลังก้าว” หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2559 นิทรรศการ “ทัศน ทัศน ทัศน : ในหลวง” นิทรรศสถาน อาคารศิลปวัฒนธรรมจุฬาฯ พ.ศ. 2559 นิทรรศการ “1st Creative drawing1+1 ” หอศิลป์เซเว่นรังสรรค์ พ.ศ. 2556 นิทรรศการ “The Chemistry” พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้