

การหยอดกวดตั้งคม



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานที่มหาวิทยาลัยสุทร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

การหยอกล้อสังคม

Parody



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 – 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

..... กรรมการ
ม.ล.บุศยมาศ นันทวัน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)


..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)


..... กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)


..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)


..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)


..... กรรมการ
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)


..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การหยอกล้อสังคม
	Parody
ชื่อ	นายเจมส์ ศรีเจริญศักดิ์
รหัสนักศึกษา	53020415
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อนุพงษ์ จันท

บทคัดย่อ

รูปแบบการล้อเลียนเป็นการใช้อารมณ์ขันที่มาจากความรู้สึกอันเกิดจากสภาพสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำ โดยพยายามเลียนแบบวัตถุ ค่านิยม กลุ่มคน หรือระบบความคิดความเชื่อผ่านรูปแบบของการ์ตูน ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพ โดยนำเค้าโครงของเรื่องราวเดิมมาปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอใหม่และบางครั้งมักไม่มีความเกี่ยวข้องหรือกระทั่งมีนัยขัดแย้งกัน ซึ่งข้าพเจ้าได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ที่ได้ถ่ายทอดถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันทุกวันนี้ที่มีแต่ความวุ่นวาย จนส่งผลต่อจิตใจของข้าพเจ้า จนเกิดแรงบันดาลใจที่นำเอาเรื่องราวในสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันถ่ายทอดออกมาผ่านการบิดเบือนให้เพี้ยนและตลก ลดทอนความเหมือนจริง เป็นการสร้างเรื่องขึ้นมาใหม่จากเหตุการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเหตุการณ์ใหม่ขึ้นในภาพ ผ่านทัศนคติของข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ใช้ความหลากหลายของข้อมูลที่พบเห็นทางสังคมมาปะติดปะต่อให้เห็นถึงอัตรลักษณ์ของสังคมไทยปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้า ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่คอยอบรมสั่งสอนข้าพเจ้าด้วยดีตลอดมา ขอขอบคุณเพื่อน พี่น้องที่มีส่วนช่วยเหลือให้ศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จไปได้ด้วยดี และข้าพเจ้าขอขอบคุณ อาจารย์อนุพงษ์ จันทร ผู้ที่ควบคุมการทำศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีและให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า สำหรับคุณงามความดี อันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้แก่ ข้าพเจ้าตลอดมา

เจมส์ ศรีเจริญศักดิ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดทอนอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูน	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม	4
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	10
2.4 แนวความคิดของการสร้างสรรค์	13
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	14
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	14
3.2 กระบวนการสร้างงาน	21
3.3 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงาน	22
3.4 กระบวนการสร้างงาน จิตรกรรม	22
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	24
4.1 วิเคราะห์ผลงาน โดยรวม	24
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	25
4.3 วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์	26
4.4 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	27
บทที่ 5 บทสรุป	32
5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	32
บรรณานุกรม	33
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	34
ประวัติผู้เขียน	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดคำอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่	หน้า
1 ภาพ The Gleaners, Jean-Francois Millet, 1857	4
2 ภาพ Bonjour, Monsieur Courbet, 1854	6
3 ภาพ Time Magazine cover C, Andy Warhol, 1984	8
4 ภาพ ไม่ทราบชื่อ (Untitled), Banksy	9
5 Gustave Courbet	10
6 The Corn Sifters, Oil on Canvas, Courbet, 1853	11
7 Nachmittag in Ornans, 195 × 275 cm, Oil on Canvas, 1849	11
8 Andy Warhol	11
9 Double Elvis (Ferus Type), Silkscreen Ink and Spray Paint on Canvas, 1963	12
10 Campbell's Soup Cans, 1962, Synthetic Polymer Paint on Thirty-Two Canvases, 50.8 x 40.6 cm, Museum of Modern Art, New York.	13
11 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	14
12 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	15
13 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	15
14 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 4	16
15 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	16
16 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	17
17 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	17
18 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	18
19 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	18
20 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	19
21 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	19
22 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 4	20
23 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ชั้นที่ 1	20
24 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ชั้นที่ 2	21
25 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน	27
26 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความขัดแย้ง	28
27 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล	28
28 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบที่	หน้า
29 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย	30
30 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเด่น	30
31 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว	31
32 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	35
33 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	36
34 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	37
35 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4	38
36 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 5	39



บทที่ 1

บทนำ

อารมณ์ขัน คือ อารมณ์ที่ดีและมีคุณค่าที่สุดที่มนุษย์มี คนที่มีอารมณ์ดีหรือคนที่มีอารมณ์ขันนั้น ย่อมเป็นที่ชอบใจไม่ว่าจะมิตรหรือศัตรู คนที่มีอารมณ์ขันส่วนมากจะเป็นคนเข้มแข็ง อารมณ์ขันเป็นรางวัลที่มีค่า ช่วยผลักดันความยุ่งยากให้หมดไป และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เจอเข้ามาได้อย่างง่ายดายเพราะทำให้ข้อมูลหรือคำพูดที่กล่าวออกไปมีความรุนแรงน้อยลง ความรู้สึกที่ตลกขบขัน เป็นสิ่งที่ใช้ในการสื่อสารการแสดงออก การล้อเลียน (Parody) และการเสียดสี (Satire) เป็นรูปแบบอารมณ์ขันที่ได้รับความนิยมและใช้กันอย่างแพร่หลายในทุก ๆ เรื่องภายในสังคมเป็นสิ่งที่มิประสิทธิภาพที่ใช้ในการแสดงออกทางความรู้สึกที่มีต่อสังคม ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้รูปแบบของการ์ตูนในการสื่อสารเพื่อให้แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในสภาพแวดล้อมและสังคมปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในการใช้ชีวิตประจำวันของคนปัจจุบัน ทุกวันนี้มีแต่ความวุ่นวายซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญในจุดนี้โดยการนำเอาวัฒนธรรมของสภาพสังคมในยุคปัจจุบัน ที่ได้สัมผัสในชีวิตประจำวัน จึงนำเอาสิ่งที่เกิดขึ้นมาผสมผสานกันไว้ในผลงานจิตรกรรมที่มีรูปแบบและเนื้อหาเฉพาะตัว เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาพของสังคม และวัฒนธรรมกระแสนิยมในยุคปัจจุบันจึงเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดันในการคิดและการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของการ์ตูน โดยการปะติดปะต่อรูปภาพสร้างเป็นเหตุการณ์ใหม่จากข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ เพื่อสะท้อนพฤติกรรมของคนในสังคมปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดทัศนคติของตัวข้าพเจ้าที่มีต่อสภาพสังคมยุคปัจจุบันและต้องการสื่อภาพออกมาเป็นลักษณะการ์ตูนให้เป็นภาษาภาพทางจิตรกรรม

1.2.2 ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อสื่อโดยการใช้การอุปมาอุปไมยล้อเลียนระหว่างสภาพสังคมในยุคปัจจุบันและวัฒนธรรมที่ยังคงปรับเปลี่ยนไปตามสภาพกาลเวลา

1.2.3 ข้าพเจ้าต้องการใช้รูปแบบวิธีการล้อเลียน สะท้อนให้เห็นถึง ความเชื่อ ค่านิยมในสังคมยุคปัจจุบัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติของข้าพเจ้าที่มีต่อสื่อ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ข้าพเจ้าต้องการจะสะท้อนเนื้อหา เรื่องราวของวัฒนธรรมและค่านิยมในสังคมปัจจุบัน ผ่านการปะติดปะต่อเรื่องราวของการเสียดสีการล้อเลียนผ่านผลงานจิตรกรรม

1.3.2 รูปแบบการปะติดปะต่อภาพจากวัฒนธรรม สังคม ความเชื่อ ค่านิยม รูปแบบรูปทรง และสัญลักษณ์

1.3.3 เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ โดยใช้ สีอะครีลิคและสีน้ำมันบนผ้าใบ

1.3.4 จำนวนผลงานมีทั้งหมด 5 ชิ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานสิ่งที่สำคัญคือ อารมณ์และความรู้สึกในสิ่งที่ตัวข้าพเจ้าต้องการจะแสดงออกมา เริ่มจากค้นหาสิ่งที่ชอบและสิ่งที่สนใจมาเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ผลงานจากความชอบในเรื่องฟุตบอล การ์ตูน หนังสือ ฯลฯ งานของข้าพเจ้าจึงแสดงออกด้วยการล้อเลียนซึ่งเป็นการสื่อสารในเชิงสร้างสรรค์อันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของข้าพเจ้าในการแสดงออกจนเกิดเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ใช้ลักษณะการล้อเลียนเป็นการสื่อสารในการแสดงออกของผลงาน ผ่านทัศนคติของของข้าพเจ้า สร้างให้เกิดเรื่องราวขึ้นใหม่จากข้อมูลรูปภาพต้นฉบับที่หยิบยืมมาใช้ อารมณ์ขันและความรู้สึกที่มีต่อภาพ การมองภาพ มุขตลกผ่านวิธีการเขียนแบบการ์ตูนซึ่งมาจากความสุขที่เกิดจากการอ่านการ์ตูน ที่มีมุขตลก มีความเป็นตลกร้ายเข้ามาสอดแทรก จากการศึกษาการเขียนการ์ตูนด้วยมือและการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าได้หยิบเอาสิ่งที่ชอบมาผสมผสานให้เกิดรูปแบบของการ์ตูน เช่น กีฬาฟุตบอล นักฟุตบอล สงคราม ทหาร เหตุการณ์ในสังคม เป็นต้น การสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงอารมณ์ซึ่งจะออกมาทางลักษณะสีหน้าและท่าทางของตัวละครที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของการ์ตูนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีการล้อเลียนถึงเรื่องราวต่าง ๆ ความตลกและการเสียดสี ซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกตลกขบขันให้แก่ตัวผู้ดูผลงานศิลปะของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าใช้แนวทางเหล่านี้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อใช้ในการสื่อสารสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบันที่ข้าพเจ้าสัมผัสมา โดยการหยิบยกตัววัตถุและการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันมาเชื่อมโยงเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่จึงเกิดเป็นที่มาในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูน

การ์ตูน เป็นสื่อที่กำลังแพร่หลายในปัจจุบัน โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก เยาวชน วัยรุ่น รวมไปถึงผู้ใหญ่เป็นส่วนใหญ่ แต่นั่นก็หมายความว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยมากพอสมควรและค่อนข้างจะมีอิทธิพลกับอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลที่เสพสื่อการ์ตูนด้วย จึงอยากศึกษาวิธีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการสื่ออารมณ์อย่างที่คุณเขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านได้อย่างลึกซึ้งที่สุดไม่น้อยไปกว่านั้นก็คือ ความนิยมและความคิดเห็นของผู้เสพสื่อการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง มีกระแสตอบรับของการ์ตูนทั้งด้านบวกและด้านลบ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากอิทธิพลของการ์ตูน ประทับใจต่อภาพ สี และลายเส้นในความเป็นการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื้อหาภายในผลงานที่สร้างความตลกขบขันมีความสนุกสนาน มี

การสอดแทรกการล้อเลียนบุคคลต่าง ๆ แต่ยังคงแอบแฝงและเสียดสีสังคมอยู่บ้าง จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม

ศิลปินต่าง ๆ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมาก ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากผลงานแบบเหมือนจริง (Realistic) ได้รับอิทธิพลจากศิลปะยุคป๊อปอาร์ต (Pop art) และผลงานศิลปะในยุคแบบสตรีทอาร์ต (Street Art) ที่มีความหลากหลายทางศิลปะมากขึ้น



ภาพประกอบที่ 1 ภาพ The Gleaners, Jean-Francois Millet, 1857

2.2.1 ศิลปะแบบเหมือนจริง (Realistic)

ศิลปินกลุ่มเรียลลิสม์มีความเชื่อว่าความจริงทั้งหลายคือความเป็นอยู่จริง ๆ ของชีวิตมนุษย์ ดังนั้น ศิลปินกลุ่มนี้จึงเขียนภาพที่เป็นประสบการณ์ตรงของชีวิต เช่น ความยากจน การปฏิบัติ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยการเน้นรายละเอียดเหมือนจริงมากที่สุด อิทธิพลจากงานในลักษณะการแสดงออกทางความเหมือนจริง ส่งผลทางอารมณ์ความรู้สึก เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปะเรียลลิสม์ (Realism) หรือ ศิลปะสังคมนิยม โดยทั่วไปหมายถึง การสร้างงานที่เหมือนจริงดังที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติรวมถึงการสร้างสรรค์ภาพงานในเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม (Socially Critical Images) ภาพเกี่ยวกับชีวิตของคนเมืองและชนบท พวกเขาไร้ชานาในช่วงยุคสมัย ปฏิเสธเนื้อหาเรื่องราวในแบบคลาสสิกและเชิงเปรียบเทียบที่แฝงความหมาย ขณะที่ทางสุนทรียศาสตร์ หมายถึง คตินิยมทางศิลปะที่ยึดถือหลักการสร้างงานให้เหมือนจริงและเป็นจริงดังที่สายตาเห็นอยู่ บางครั้งมีความหมายใกล้เคียงกับคำธรรมเนียมจะแตกต่างกันบ้างตรงที่ธรรมเนียมเน้นไปที่ธรรมชาติทั่วไป สังคมนิยมเน้นชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยเห็นว่าในความจริงนั้นมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความงามอย่างสมบูรณ์อยู่แล้ว ซึ่งมีความหมายตรงข้ามกับศิลปะอุดมคติ ศิลปะเรียลลิสม์เกิดขึ้นประมาณกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 จนถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 (ค.ศ. 1850-1880) มีจุดเริ่มต้นในประเทศฝรั่งเศส โดยกลุ่มศิลปินที่ไม่เห็นด้วยกับการทำงานของกลุ่ม นีโอ-คลาสสิกอิสม์ (คลาสสิกใหม่ คือความเคลื่อนไหวทางศิลปะซึ่งมีสุนทรียภาพแบบกรีกและโรมัน) และกลุ่มโรแมนติคอิสม์ (จินตนิยม) ที่ยึดถือประเพณีหรือตัวตนเป็นหลัก หรือแสดงความคิดฝันเอาตามใจตนเอง ศิลปินเรียลลิสม์เห็นว่าศิลปะทั้งสองไม่ได้แสดงความกลมกลืนของชีวิต ยังคงลักษณะความเป็นอุดมคติอยู่หาใช่ความจริงไม่ ด้วยความเห็นที่ศิลปะควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความจริงตามธรรมชาติ ปฏิเสธเรื่องราวเกี่ยวกับความกล้าหาญ ความรุนแรงแบบโรแมนติคอิสม์ มาแสดงออกในรูปแบบง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน การใส่อารมณ์ตนเองถูกสลัดทิ้งออกไป เป็นลักษณะของการยึดวัตถุและการรู้จักสังเกตธรรมชาติ สร้างงานตามสภาพความเป็นจริง ซึ่งศิลปินเชื่อว่าความงามอยู่ในทุกหนทุกแห่งไม่ว่าจะในพระราชวังหรือที่ตามชนบท (โสมนัส ไซยา, ศิลปะเรียลลิสม์. 2557)

2.2.2 ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism)

จุดเริ่มต้นของเซอร์เรียลลิซึม ก่อตั้งขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ในปี พ.ศ. 2459 ซึ่งพัฒนาต่อเนื่องมาจากกลุ่มดาดา โดยในปี พ.ศ. 2465 สมาชิกในกลุ่มดาดาได้แยกตัวออกไปและรวมกันใหม่อีกครั้งที่ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส จากการแถลงการณ์อย่างเป็นทางการเป็นลายลักษณ์อักษรชื่อว่า แถลงการณ์เซอร์เรียลลิซึม (Manifeste Du Surrealisme) โดยเบรอตง ได้รับการเผยแพร่เมื่อปี พ.ศ. 2467 โดยนับเอาจากการรวมตัวกันของบรรดาผู้จัดทำวรรณกรรมที่พวกเซอร์เรียลลิสต์เป็นกองบรรณาธิการ ซึ่งตอนนั้นวารสารฉบับนี้ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของดาดาในฝรั่งเศส อันเป็นที่คนเดียวกับที่วอลเทอร์ เบนจามิน ได้เสนอไว้ในบทความ Surrealism: The Last Snapshot of the European Intelligentsia ซึ่งเนื้อหาสำคัญในแถลงการณ์ คือ การขบถต่อค่านิยมของชนชั้นกลางตลอดจนขนบและกฎเกณฑ์ทุกชนิดเพื่อให้ได้มาซึ่งเสรีภาพในการแสดงออกซึ่ง “ตัวตนภายใน” หรือ “ความคิดบริสุทธิ์” หรือ “จิตไร้สำนึก” ที่ถูกเก็บกดไว้ต้องการแสวงหรือบรรลุถึงความจริงสูงสุดอันเกิดจากการผสมรวมของความฝันกับความจริงแห่งโลกภายนอก กล่าวคือ ต้องการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดภายในออกมาอย่างเสรีในทุกรูปแบบ โดยปราศจากการควบคุมใด ๆ ทั้งสิ้น อ็องเดร เบรอตง เป็นผู้ริเริ่มเผยแพร่แนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิซึม เขาเคยเป็นนักเรียนแพทย์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ซึ่งทำให้ได้มีโอกาสศึกษาแนวคิดของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่เซอร์เรียลลิซึมต่างเห็นว่า ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกของฟรอยด์มีความสำคัญยิ่งต่อชีวิตและการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของมนุษย์ เบรอตงและพรรคพวกได้นำเอาวิธีการเชื่อมโยงเสรี (Free Association) ของฟรอยด์มาประยุกต์ใช้กับศิลปะ โดยให้ศิลปินวาดรูปหรือเขียนสิ่งที่ลอยเข้ามาในความคิดโดยไม่ต้องสนใจเหตุผลตรรกะใด ๆ งานศิลปะของเซอร์เรียลลิซึมจึงเป็นทั้งเนื้อหาและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ผุดบังเกิดจากจิตไร้สำนึก (หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างสรรค้จากโลกภายในของศิลปินและโลกที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ของโลกกายภาพ) (วิกิพีเดีย, ลัทธิเหนือจริง. 2557)



ภาพประกอบที่ 2 ภาพ Bonjour, Monsieur Courbet, 1854

2.2.3 ศิลปะแบบป๊อปอาร์ต (Pop Art)

ศิลปะป๊อปอาร์ตที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้สึกความเข้าใจของคนทั่วไป ในช่วงขณะหนึ่ง เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับความซุกมุ่นวุ่นวายของสังคม กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์งานชนิดนี้เชื่อว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระ ของชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ที่พบเห็นของศิลปินในช่วงเวลานั้นเพื่อให้การสะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ให้ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริง ศิลปินป๊อปอาร์ตได้ใช้วัสดุจริง การปะติด และกลวิธีการดั่งศิลปินก่อนหน้าได้เคยทดลองทำเอาไว้ ดังเช่นที่กลุ่ม ดาดา (Dada), บาสนิยม (Cubism), ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และแอ็บสแตร็คเอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) ปฏิบัติกัน ซึ่งนับเป็นกลวิธีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในขณะนั้นนั่นเอง ทั้งนี้การหยิบยกมาใช้ก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนเช่น บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดารารายการบันเทิง บางคนสนใจเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องเครื่องนุ่งห่ม ก็มักจะนำสิ่งต่าง ๆ ที่ตนสนใจดังกล่าวมาจัดวางตำแหน่งอย่างง่าย ๆ ดังที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป (วิกิพีเดีย, ปี้อปอาร์ต. 2557)

มาเซล ดูซองปี (ศิลปินกลุ่ม Dada) ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวทางนี้ให้กับศิลปินรุ่นหลัง ผลงานที่ชื่อฟาวเทน (Fountain) หรือ น้ำพุ ซึ่งเป็นผลงานที่นำโป๊สสาวะมาจัดแสดงของเขาเป็นที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก การที่ดูซองปีนำเอาสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันมาจัดแสดงในงานนิทรรศการศิลปะชื่อ อาร์มอร์โซว์ ครั้งที่ 2 ที่นิวยอร์กในปี พ.ศ. 2460 ก็หมายถึงจะกระตุ้นปฏิกิริยาของคนซึ่งเป่าหมายทางสุนทรียศาสตร์ของเขาคือ การหาสิ่งอื่นมาแทนที่ศิลปะที่เคยได้รับความนิยมน่าชื่นชม หรือที่ดูซองปีเรียกว่า "ศิลปะที่ต้องตา" ความคิดที่ได้จากบริบทใหม่ที่ไม่คุ้นเคย โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก หนึ่งในผู้บุกเบิกทางให้กับปี้อปอาร์ตเคยกล่าวไว้ว่า เขาไม่เคยเห็นผลงานชิ้นใดงดงามไปกว่าชิ้นงานของดูซองปี (วิกิพีเดีย, ปี้อปอาร์ต. 2557)

ปี้อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนสภาพที่แท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงขณะหนึ่ง เช่น คารายอคินิยม คุณภาพอันเลอเลิศของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ ศิลปะในกลุ่มนี้แสดงความวุ่นวายของสังคมซึ่งพลุ่งพล่าน สว่างวาบขึ้นมาเหมือนพลุนิยมในช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานพอถึงวันรุ่งขึ้นก็อาจจะลึบไปเสียแล้ว อย่างไรก็ตามมีผู้กล่าวเอาไว้ว่า ศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ"

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) สะท้อนสังคมอย่างตรงไปตรงมา ด้วยการแสดงออกทางจิตรกรรม เขาเป็นคนเดียวเท่านั้นที่นำเอากระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมมาใช้กับงานจิตรกรรม เขาเลือกเทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีนซึ่งเป็นกระบวนการผลิตแรก ๆ ที่คิดขึ้นมาเพื่อผลิตสินค้าได้คราวละมาก ๆ เขาประกาศอย่างติดตลกว่า "จะดีมาก ถ้าทุกคนเปลี่ยนมาพิมพ์ซิลค์สกรีนกันให้หมด คนอื่น ๆ จะได้แยกไม่ออกว่ารูปนี้เป็นงานศิลปะของเขาของแท้หรือเปล่า" สำหรับประเด็นที่เขายกมาเป็นหัวข้อในการทำงานนั้นก็มิถก้านแตกออกมาจากสังคมบริโภคนิยมและจากนิตยสารปกมันของศิลปะเชิงพาณิชย์เช่นกัน เทคนิคในการทำงานของเขาได้ต่อยอดในเรื่องมาตรฐานของการผลิตจำนวนมากทางอุตสาหกรรม (วิกิพีเดีย, ปี้อปอาร์ต. 2557)



ภาพประกอบที่ 3 ภาพ Time Magazine cover C, Andy Warhol, 1984

2.2.4 ศิลปะสตรีทอาร์ต (Street Art)

สตรีท อาร์ต (Street Art) คือศิลปะที่อยู่บนพื้นที่สาธารณะทั่วไป หลายคนชอบมองว่า ศิลปะแนวนี้เป็นสิ่งกวนเมือง แต่ผมอยากบอกว่าคนกวนเมืองก็มีหลายแบบ เป็นคนดีก็มี เหมือนคนในสังคมทั่วไปที่มีทั้งคนดีและคนเลวปะปนกันไป

"รักกิจ ควรยาเวช" หนึ่งในศิลปิน "สตรีท อาร์ท" อธิบายถึงงานสตรีท อาร์ต ที่มักถูกมองว่าเป็นสิ่งเปรอะเปื้อน กวนเมือง แต่วันนี้ สตรีท อาร์ต ถูกนำมาเป็นเครื่องมือเรียกความสนใจจากผู้คนที่ผ่านไปมา โดยสอดแทรกสาร กระตุ้นให้คนหันมาสนใจอ่านหนังสือมากขึ้น กับ "โครงการ Read Me กระตุ้นการอ่าน ผ่านการวาดรูป Street Art" ที่กลุ่มศิลปินสตรีท อาร์ต ร่วมกับกลุ่มวังขนาย จัดทำขึ้นที่บริเวณกำแพงริมคลองแสนแสบ ถนนลาดพร้าว 136 เขตบางกะปิ ขานรับการเป็นเมืองหนังสือโลก ของกรุงเทพมหานคร รักกิจบอกว่า สตรีท อาร์ต นั้นมีหลายแนว สำหรับแนวของผมก็คือสแตนซิล อาร์ต คือจะใช้การตัดกระดาษมาเป็นบล็อกในการระบาย หรือพ่นสีลงไป ไม่ได้ใช้การวาดแบบฟรีแฮนด์ โจทย์ที่ผมได้รับในกิจกรรมครั้งนี้ก็คือ Read Me ซึ่งเป็นเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวกับการอ่านหนังสือ โดยหยิบเอา "นกฮูก" มาวาดบนกำแพงเป็นตัวแทนของความฉลาด "ผมคิดว่าศิลปะนั้นจะเป็นสิ่งที่มาช่วยกระตุ้นการอ่านให้เกิดขึ้นได้ โดยจะเป็นตัวดึงดูดให้เกิดความสนใจในการอ่าน หลังจากนั้นเขาก็จะซึมซับแล้วนำไปคิดต่อได้เองครับ"

ส่วน "อัครพล มณฑาทอง" เจ้าของภาพ "ครอบครัวหมีกำลังอ่านหนังสือนิทานให้ลูกฟัง" บอกว่า เห็นด้วยกับการใช้พื้นที่ริมคลองแสนแสบตรงนี้เป็นที่จัดงานเพราะเป็นพื้นที่สาธารณะ คือเป็นเส้นทางที่มีการสัญจรทางเรือ และมีผู้โดยสารเดินทางผ่านไปมากันมากมาย ซึ่งจะทำให้คนที่เดินผ่านไปมาได้เห็นและสนใจการอ่านหนังสือกันเพิ่มมากขึ้น

ศิลปินทีม P7 ที่งานนี้ไม่ได้วาดภาพอย่างเดียว แต่ยังเติมลูกเล่น โดยการนำคำว่า "Read Me" ใส่งบไปในภาพด้วย "สิ่งที่อยากให้คุณดูได้รับก็คือการตีความ และค้นหาถอดภาพออกมาจากในรูปภาพ เป็นการคิดแบบสนุกๆ ลองมาช่วยกันค้นหาว่าคำว่า Read Me นั้นว่าอยู่ตรงไหนกันสิครับ"

ด้าน "ธัญรัศม์ ณ วังขนาย" ผู้อำนวยการฝ่ายประชาสัมพันธ์ กลุ่มวังขนาย เล่าถึงที่มาของการจัดงานครั้งนี้ว่า "โครงการ Read Me กระตุ้นการอ่าน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการอ่านแบบไม่ยึดเย็ด โดยใช้ศิลปะสตรีท อาร์ต ช่วยกระตุ้นให้เยาวชนหรือบุคคลทั่วไปที่ได้พบเห็นหันมาสนใจและอยากหยิบหนังสือขึ้นมาอ่านบ้าง นอกจากนี้ ในฐานะที่กลุ่มวังขนายมีทักษะในการผลิตน้ำตาลมากกว่า 38 ปี จึงจัดพิมพ์หนังสือชื่อ Read Me ตอน "เรื่องเล็กๆ เท่าเม็ดน้ำตาล" แจกให้กับประชาชนที่สนใจ พร้อมทั้งยังได้ขอรับบริจาคหนังสือ เพื่อนำไปมอบให้กับเยาวชนที่ขาดแคลน โดยหนังสือที่ขอรับบริจาคก็ไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นแค่หนังสือเรียน อาจจะเป็นนิยายสารคดี หรือหนังสือการ์ตูนก็ได้ ปัจจุบันศิลปะแบบสตรีทอาร์ตเริ่มเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ที่สามารถพบเห็นได้ตามที่สาธารณะ หรืออีกนัยหนึ่งก็คือตามข้างถนน และเป็นพบเห็นได้บ่อย ซึ่งศิลปะแนวนี้มักถูกรู้จักในชื่อหนึ่งว่า กราฟฟิตี (Graffiti) ผลงานแนวอาร์ตสตรีทมักใช้สะท้อนสังคมมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวความคิดในเชิงสะท้อนสังคม (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, สตรีทอาร์ต. 2556)



ภาพประกอบที่ 4 ภาพ ไม่ทราบชื่อ (Untitled), Banksy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านอกเหนือจากอิทธิพลจากสื่อและลัทธิต่าง ๆ แล้วข้าพเจ้าได้ศึกษาประวัติการทำงานของศิลปินที่ข้าพเจ้าสนใจและมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าด้วย



ภาพประกอบที่ 5 ภาพ Gustave Courbet, 1819

2.3.1 Gustave Courbet

ฌ็อง เดซีเร กุสตาฟว์ กูร์แบ (Jean Désiré Gustave Courbet) เกิด 10 มิถุนายน ค.ศ. 1819 - 31 ธันวาคม ค.ศ. 1877 เป็นจิตรกรชาวฝรั่งเศสผู้นำของขบวนการสำนึกนิยมของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นขบวนการที่เชื่อมระหว่างขบวนการ โรแมนติก (ที่พบในภาพเขียนของเตอดอร์ เมรีโก (Théodore Géricault) และเออฌเน เดอลาครัว) กับ ตระกูลการเขียนบาร์บิซง (Barbizon School) กูร์แบมีบทบาทสำคัญในจิตรกรรมฝรั่งเศสของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในฐานะที่เป็นผู้ริเริ่ม และในฐานะศิลปินผู้เต็มใจที่จะแสดงความคิดทัศนคติเกี่ยวกับสังคมในผลงานที่ทำ “ผมมีอายุห้าสิบปี และดำรงชีวิตอย่างเสรีมาโดยตลอดขอให้ผมได้จบชีวิตลงอย่างเสรีเมื่อผมตายไปแล้วก็ขอให้กล่าวถึงผมว่า 'เขา'ไม่เป็นสมาชิกของปรัชญาใด ศาสนาใด สถาบันใด ขององค์กรใด หรือ ระเบียบใด นอกไปจากระบบของเสรีภาพ (วิกิพีเดีย, กุสตาฟว์ กูร์แบ 2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 6 ภาพ The Corn Sifters, Oil on Canvas, Courbet, 1853



ภาพประกอบที่ 7 ภาพ Nachmittag in Ornans, Oil on Canvas, 1849



ภาพประกอบที่ 8 ภาพ Andy Warhol

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 Andy Warhol

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) เป็นศิลปินชาวอเมริกัน เขาเป็นหนึ่งในผู้นำกลุ่มศิลปะแนวป๊อปอาร์ต (Pop Art) ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากจนได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของงานแนวนี้ งานของเขาสะท้อนให้เห็นถึงความสนใจในเรื่อง คนดัง วงการบันเทิง และการโฆษณาซึ่งกำลังเจริญรุ่งเรืองเป็นอย่างมากในช่วงยุค 60 หลังจากการประสบความสำเร็จในงานวาดภาพประกอบ แอนดี้ก็กลายเป็นบุคคลมีชื่อเสียงตามที่เขาหวังเอาไว้ งานของแอนดี้มีหลายประเภท ตั้งแต่งานมีเดียไปจนถึง ภาพเขียน ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ภาพพิมพ์สกรีน ประติมากรรม ภาพยนตร์ และดนตรี นอกจากนี้เขายังเป็นศิลปินรุ่นแรก ๆ ที่นำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศิลปะด้วย

นอกจากงานเหล่านี้แล้วแอนดี้ยังเป็นผู้ก่อตั้งนิตยสารและเขียนหนังสืออีกหลายเล่ม อาทิ เช่น The Philosophy of Andy Warhol และ Popism: The Warhol Sixties แม้ในช่วงระยะหลังของชีวิต แอนดี้จะไม่ค่อยทำงานศิลปะออกมามากเท่าไร แต่เขาก็ยังคงมีงานในด้านอื่น ๆ ออกมาให้เห็นอยู่อย่างต่อเนื่อง เช่น งานโฆษณา หรือ งานแสดงที่เขาได้รับเชิญจากภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง เรือรักเรือสำราญ (Love Boat) และนั่นยังเป็นการตอกย้ำถึงความสำเร็จของเขา หลังจากการแสดงงานครั้งสุดท้ายในยุโรป เมื่อกลับมานิวยอร์กได้ระยะหนึ่ง แอนดี้ก็เสียชีวิตลงในปี 1987 (วิกิพีเดีย, แอนดี้ วอร์ฮอล. 2557)



ภาพประกอบที่ 9 ภาพ Double Elvis (Ferus Type),

Silkscreen Ink and Spray Paint on Canvas, 1963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 10 ภาพ Campbell's Soup Cans, 1962, Synthetic Polymer Paint on Thirty-Two Canvases, 50.8 x 40.6 cm, Museum of Modern Art, New York.

2.4 แนวความคิดของการสร้างสรรค์

ในสังคมยุคปัจจุบันที่การสื่อสารและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ผู้คนในสังคมยุคปัจจุบันต่างคนต่างใช้ชีวิตแบบเร่งรีบในแต่ละวัน การใช้ชีวิตซ้ำ ๆ กลายเป็นความปกติที่พบเห็นได้ทุกวัน ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อสื่อต่าง ๆ โดยสร้างสรรค์ผลงานของตัวข้าพเจ้าซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่ข้าพเจ้าได้พบเจอและสัมผัสมา สร้างให้เป็นเรื่องราวทางศิลปะในรูปแบบวิธีการเขียนแบบล้อเลียนเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันในรูปแบบวิธีการของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำเอาข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้ถ่ายทอดถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ จากที่ข้าพเจ้าได้เคยสัมผัสมาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่มีแต่ความวุ่นวายจนส่งผลกระทบต่อจิตใจของข้าพเจ้า จึงเกิดเป็นแรงผลักดันที่อยากจะนำเสนอเรื่องราวในสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ซึ่งถ่ายทอดออกมาจากการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า โดยการตัดแต่งรูปภาพให้เพี้ยนและให้ดูตลก ลดทอนความเหมือนจริงเพื่อให้ภาพดูมีอิสระในการสร้างสรรค์ นำค้นหา โดยข้าพเจ้าได้นำทัศนคติของตนเองถ่ายทอดเรื่องราวผ่านวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ใช้ความหลากหลายของข้อมูลภาพในสังคมเพื่อให้เห็นเรื่องราวของสังคมไทยปัจจุบันด้วยวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของตัวข้าพเจ้า

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

3.1.1 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 11 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 12 ภาพร่างศิลปินปนิพนธ์ชูดที่ 1 ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 13 ภาพร่างศิลปินปนิพนธ์ชูดที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 14 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

ผลงานภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 เกิดจากการล้อเลียนเรื่องราวต่อสภาพชีวิตในความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม จากลักษณะการแสดงท่าทางของตัวละครที่เด่นชัดโดยจะใช้ลักษณะท่าทางในการแสดงออกของคนและการจัดวางองค์ประกอบของภาพร่างโดยรวม ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 ไปสร้างสรรค์ผลงานจริง ซึ่งภาพร่างทั้ง 2 ชั้นนี้สมบูรณ์ที่สุดในภาพร่างทั้ง 4 ภาพนี้

ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างพัฒนาภาพร่างคือ การหาภาพต้นแบบที่ใช้บอกเรื่องราวให้สอดคล้องกับเรื่องราวนั้นยังแสดงความเป็นเอกลักษณ์ไม่ชัดเจนเท่าที่ต้องการ

3.1.2 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 15 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

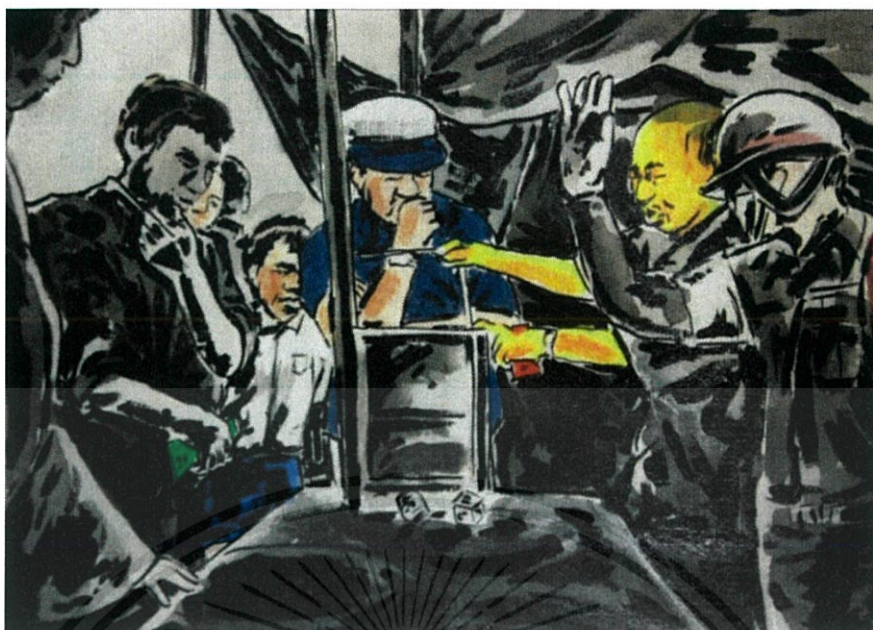


ภาพประกอบที่ 16 ภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 17 ภาพร่างศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 18 ภาพร่างศิลป์นิพนธ์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

ผลงานภาพร่างศิลป์นิพนธ์ชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้ใส่ความเป็นมุขตลกของข้าพเจ้ามาเป็นภาษาภาพ ที่มีเรื่องราวแอบแฝงกับภาพร่าง ลักษณะของตัวละครที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาทำให้ผลงานออกมาได้ค่อนข้างลงตัว และทำให้ผลงานดูแล้วเกิดความสนุกยิ่งขึ้น

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการพัฒนาภาพร่างชุดนี้คือ การมีข้อมูลภาพน้อยเกินไป ทำให้เกิดการใช้ข้อมูลภาพที่มีในรูปแบบที่จำกัด

3.1.3 ภาพร่างศิลป์นิพนธ์ ชุดที่ 3

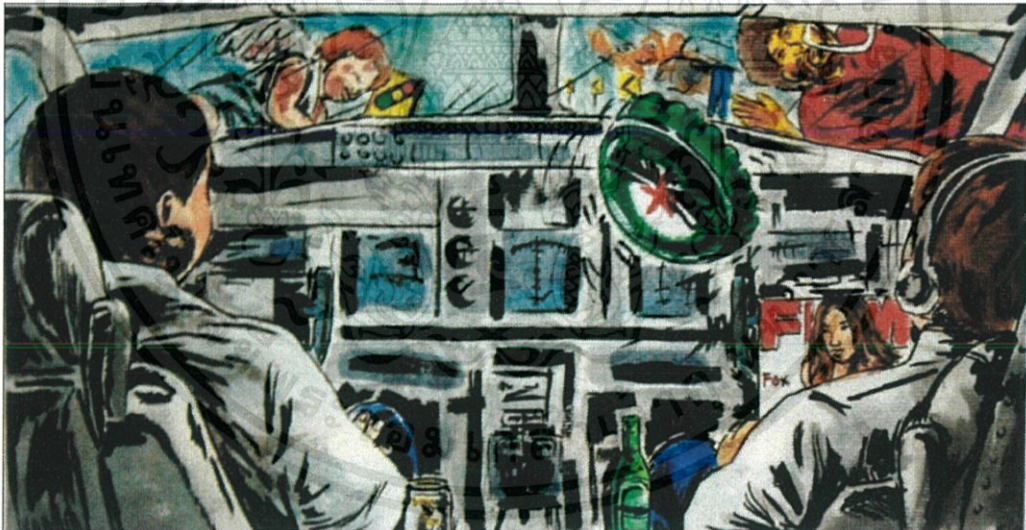


ภาพประกอบที่ 19 ภาพร่างศิลป์นิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

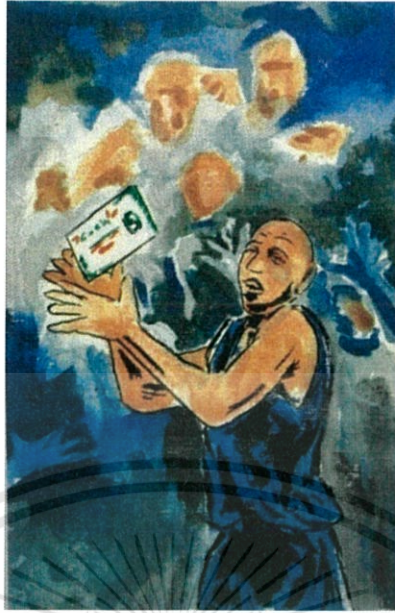


ภาพประกอบที่ 20 ภาพร่างศิลปินนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 21 ภาพร่างศิลปินนิพนธ์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 22 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ที่ 3 ชั้นที่ 4

ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพร่างที่หาต้นแบบมาจากสื่อต่างๆ เพื่อเสนอเรื่องราวที่สะท้อนถึงปัญหาที่ข้าพเจ้าเคยสัมผัสมาในสังคมและผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าเพิ่มรายละเอียดของภาพที่เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่ข้าพเจ้าเสนอ

ปัญหาที่เกิดจากการพัฒนาภาพร่างคือ ตัววัตถุบางอย่างยังแสดงรายละเอียดและเรื่องราวไม่ชัดเจนเท่าไร

3.1.4 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ ชุดที่ 4



ภาพประกอบที่ 23 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 24 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ชั้นที่ 2

ผลงานภาพร่างศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 ข้าพเจ้าได้ถือเป็นผลงานชิ้นสุดท้ายของการศึกษา ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลมากขึ้นในการนำภาพมาทำภาพร่าง โดยพยายามหาข้อมูลที่ยังคงสอดคล้องกับผลงานชิ้นที่ผ่านมาเพื่อแสดงออกในเชิงเสียดสีสังคมในปัจจุบัน

ปัญหาในการพัฒนาภาพร่างคือ ลักษณะท่าทางที่นำมาใช้ทำภาพร่างต้องมีท่าทางที่ถ่ายทอดถึงสิ่งที่ต้องการมากที่สุด และการเลือกใช้สีเพื่อให้ภาพนั้นมีอารมณ์ตามที่เรากำลังต้องการ

3.2 กระบวนการสร้างงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของการ์ตูน โดยการปะติดปะต่อเรื่องราวสร้างเป็นเหตุการณ์ใหม่จากสื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงาน

- 3.3.1 เฟรมผ้าใบ (Canvas)
- 3.3.2 พู่กันขนาดต่าง ๆ (Brushes)
- 3.3.3 ผ้าเช็ดสี
- 3.3.4 สีอะคริลิก (Acrylic)
- 3.3.5 สีน้ำมัน (Oil Color)
- 3.3.6 สีโมโนอะคริลิก (Monoacrylic)
- 3.3.7 ถังล้างพู่กัน
- 3.3.8 จานสี (Palette)
- 3.3.9 เครื่องฉายภาพ (Projector)
- 3.3.10 ลินซีด (Linseed oil)
- 3.3.11 ดินสอ (Pencil)
- 3.3.12 น้ำมันสน (Turpentine)

3.4 กระบวนการสร้างงานจิตรกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของการ์ตูน โดยการปะติดปะต่อเรื่องราวสร้างเป็นเหตุการณ์ใหม่จากสื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานดังนี้

3.4.1 นำภาพร่างมาขยายลงบนเฟรมผ้าใบด้วยการใช้เครื่องฉายภาพ เพื่อให้ได้สัดส่วนที่ถูกต้องตามภาพร่าง

3.4.2 เริ่มลงพื้นด้วย สีอะคริลิกบาง ๆ (ไม่บางมาก แล้วแต่ลักษณะของรูปแบบ) ในพื้นที่ที่ไม่ต้องการให้มันวาว เพราะสีที่ใช้อะคริลิกเขียนจะรู้สึกถึงความเป็นการ์ตูนมากกว่าสีน้ำมัน

3.4.3 รอสีอะคริลิกแห้ง จากนั้นก็ลงสีน้ำมันในส่วนของวัตถุที่ต้องการความมันวาว เพื่อสร้างความแตกต่างทางความรู้สึก เช่น บรรยากาศของฉากหลัง เป็นต้น

3.4.4 หลังจากทีลงสีพื้นโดยส่วนรวมทั้งหมดแล้ว รอให้สีแห้งสนิท (ไม่งั้นสีที่ใช้ตัดเส้นไม่สม่ำเสมอ จะเป็นมีลักษณะคล้ายเส้นปะ จะทำให้เส้นดูไม่สวยงาม)

3.4.5 ใช้พู่กันขนาดเล็กตัดเส้น โดยสีโมโนอะคริลิกสีดำแบบด้าน ลงเส้นในส่วนของเส้นรอบนอกของตัวละครและวัตถุ เขียนตามลักษณะแสงเงา ตามท่าทางของตัวละครและรูปแบบของวัตถุ โดยเขียนให้เส้นมีลักษณะที่เล็กบ้าง ใหญ่บ้าง (เว้นในที่ที่เป็นทิศทางของแสง)

3.4.6 เน้นเส้นที่เป็นทิศทางของเงา ให้ใหญ่ขึ้นตามลักษณะทิศทางของเงาหรือ เน้นในส่วนที่เป็นจุดเด่น

3.4.7 ใช้น้ำเปล่ามาผสมกับหมึกจีน หรือสีดำแบบด้าน เพื่อลดความเข้มข้นของสี แล้วนำมา โจงเป็นเงา

3.4.8 เขียนเน้นในส่วนที่เป็นเงาให้เข้มข้นตามลักษณะของตัวงาน

3.4.9 เก็บรายละเอียดของงาน เช่น สีหน้าคน เก็บรายละเอียดเฉพาะส่วนที่เป็นจุดเด่น หรือ ระยะเวลา กลาง และหลัง ได้ระดับความละเอียดลงไป ช่วงระยะหลัง อาจจะไม่ต้องใส่รายละเอียด มากนักและความเข้มของสีที่ใช้ตัดเส้นกับทำแสง เงา ให้เจือจางกว่าระยะหน้า และ กลาง

3.4.10 เมื่อเขียนผลงานเสร็จแล้ว ตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน และเก็บอุปกรณ์ในการ สร้างผลงาน



บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 การวิเคราะห์เรื่องราว (Subject)

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากความสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการใช้ชีวิตที่ส่งผลต่อสิ่งต่าง ๆ ก่อให้เกิดการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปในปัจจุบัน จนกลายเป็นกระแสสังคมที่มองสิ่งที่ผิดเล็ก ๆ น้อย ๆ กลายเป็นสิ่งที่ธรรมดา ส่งผลให้สภาวะอารมณ์ของข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกต่อต้านกับการใช้ชีวิตตามวิถีทางของสังคมในปัจจุบัน ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นแม้จะเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ปัจจุบันเราต่างก็มองข้าม ข้าพเจ้าจึงใช้สัญลักษณ์และรูปทรงต่าง ๆ เป็นสื่อแทนในทัศนคติของข้าพเจ้า จึงสร้างให้เกิดเป็นเรื่องราวที่ในสะท้อนสังคมขึ้นมาใหม่ เชื่อมโยงกับความรู้สึก ความคิดเห็นของข้าพเจ้าที่มีต่อภาพในสังคมสะท้อนออกมาในวิธีการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบของการ์ตูน โดยสร้างจากสื่อข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ และความรู้สึกข้าพเจ้าที่เกิดจากการมองเห็นต่อผู้คนที่ใช้ชีวิตในการแข่งขันการเอารอดเอาเปรียบ สิ่งที่ทำอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เป็นผลก่อให้เกิดการใช้ชีวิตที่ผิดต่อหลักพื้นฐานจึงเกิดสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้

4.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

หัวข้อ “การหยอกล้อสังคม” (Parody) ในสังคมที่มีความเจริญก้าวหน้า ข้าพเจ้ามองเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในการใช้ชีวิตประจำวันของคนในสังคมในปัจจุบันที่อยู่ในสังคมซึ่งแตกต่างกับการใช้ชีวิตในอดีตอย่างสิ้นเชิง ความเจริญเหล่านั้นนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในทุกด้านของมนุษย์ที่จำเป็นต้องปรับตัวอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตที่อยู่ในการแข่งขันแบบเร่งรีบ ซึ่งเป็นสิ่งที่บอกถึงความเป็นอยู่ในสังคม ณ ปัจจุบันเป็นอย่างดี

4.1.3 การวิเคราะห์การแสดงออก (Expression)

ผลงานของข้าพเจ้าทุกชิ้นเป็นการแสดงออกในลักษณะงานจิตรกรรมแบบของการ์ตูนมีการวางลักษณะท่าทางแบบปะติดปะต่อกันของรูปทรง วัตถุและคน ข้าพเจ้าได้นำเอาวิธีการเขียนแบบเรียงลงสีแล้วตัดเส้นซึ่งการเขียนแบบนี้ช่วยให้ผลงานมีลักษณะพิเศษและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ลักษณะของคนที่มีพื้นผิวสีเหลืองช่วยทำให้ผลงานมีความพิเศษมากขึ้น

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.2.1 รูปทรง (Form)

ผลงานแต่ละชิ้น ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงที่มีมาในภาพร่าง และรูปลักษณะการแสดงออกท่าทางของกลุ่มคน และรูปทรงที่สำเร็จรูป รูปทรงเหล่านี้ใช้ในการแสดงออกให้ผลงานออกมาในลักษณะงานความเป็นสากลและแทนค่าความหมายของความเป็นวัฒนธรรมของสังคมในปัจจุบันได้ เพื่อให้ภาพผลงานที่ดูกะปะติดปะต่อบอกเล่าเรื่องราวในสังคมได้เองจากลักษณะท่าทางการสื่อเลียนจากวิธีการของข้าพเจ้า

4.2.2 เส้น (Line)

เส้นที่นำมาใช้ส่วนใหญ่ภายในภาพจะเป็นเส้นสีดำในลักษณะการตัดเส้นสีดำในลักษณะการตัดเส้นแบบการ์ตูน ข้าพเจ้าได้นำวิธีการเหล่านี้มาใช้เพื่อให้รูปทรงเหล่านี้ภายในภาพสามารถเชื่อมต่อและอยู่ร่วมกันได้ และเป็นการทดแทนช่องว่างที่มีอยู่ในผลงานเพื่อทำให้ผลงานมีลักษณะเด่นและเพิ่มความน่าสนใจยิ่งขึ้นไปอีกและเส้นดำสามารถกลายเป็นจุดนำสายตาที่ดีได้

4.2.3 สี (Color)

ผลงานในแต่ละชิ้นโดยรวมใช้สีในลักษณะคุมโทนเป็นหลัก ลงสีของรูปทรงที่เป็นจุดเด่นให้ มีลักษณะเข้มกว่าภาพพื้นหลังเพื่อดึงให้รูปทรงนั้นเกิดเป็นจุดสนใจ สีในผลงานมีอยู่สองชนิดคือ สีน้ำมัน (Oil Color) และสีอะคริลิก (Acrylic Color) ข้าพเจ้าเชื่อ โดยความรู้สึกที่มีต่อของข้าพเจ้าเองว่าสีแต่ละชนิดยอมให้ความรู้สึกที่ต่างกัน การที่เลือกใช้สีอะคริลิกเนื่องจาก สีอะคริลิกให้ความบาง ความด้านของสีก่อให้เกิดความเป็นการ์ตูนได้มากกว่าสีน้ำมัน และภาพผลงานที่มีสีอะคริลิกเพียงอย่างเดียวจะทำให้ภาพดูจืดชืดเกินไป จึงต้องการความมันเงาที่เกิดจากสีน้ำมันมาช่วยให้เกิดความน่าสนใจของสีในภาพ

4.2.4 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวที่ข้าพเจ้าได้นำมาใช้ในผลงานส่วนใหญ่เป็นภาพพื้นหลังที่เกิดจากสีที่เปลี่ยนแปลงจากการใช้สีน้ำมัน ใช้สีน้ำมันในการควบคุมทิศทางของสีภายในภาพ ในผลงานส่วนใหญ่ข้าพเจ้าใช้การลงสีพื้นหลังให้มีความเป็นเหมือนจริง โดยตัดทอนรูปทรงองค์ประกอบบางอย่างออกไปแต่ยังคงความเป็นบรรยากาศของภาพและใช้การตัดเส้นสีดำไว้เพื่อใช้เชื่อมระหว่างรูปทรงและพื้นผิวที่มีความแตกต่างกันให้ผลงานมีความพิเศษขึ้น

4.3 การวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

4.3.1 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

ในการสร้างผลงานในระยะเริ่มต้น ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานที่แสดงเนื้อหาที่เกิดขึ้นในสังคม เรื่องราวที่เกิดจากความตึงเครียดจากสื่อโทรทัศน์ระหว่างตำรวจและประชาชน ข้าพเจ้าจึงใช้สื่อสร้างเป็นเรื่องราวใหม่ที่ล้อเลียนเพื่อเป็นการลดความตึงเครียดของเหตุการณ์ ปัญหาผลงานชิ้นนี้อาจทำให้พื้นที่ว่างในงานเหลือเยอะจนเกินไป รูปทรงที่จะสร้างความพิเศษให้ผลงานมีน้อยเกินไป และปัญหาหลายอย่างที่จำเป็นต้องแก้ไขพื้นที่ว่างในผลงานจริง

4.3.2 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

ในการสร้างผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำเอา เรื่องราวในการใช้ชีวิตประจำวันในสังคมที่ต้องพบเจอกับความแออัดในการใช้ชีวิตประจำวันในสังคมมาผสมผสานเป็นผลงานจิตรกรรม ลักษณะการจัดองค์ประกอบเป็นการวางตัวละครซ้อนทับกัน ใช้ลักษณะท่าทางของตัวละครเป็นสิ่งบอกเล่าเรื่องราวเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแออัดที่เราเคยพบเจอมาในการใช้ชีวิตประจำวัน

4.3.3 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

การสร้างผลงานชิ้นที่ 3 ยังคงบอกเล่าเรื่องราวอยู่ในลักษณะของการใช้ชีวิตประจำวันที่มีอยู่ในสังคมปัจจุบัน ที่ข้าพเจ้าเคยสัมผัสมาโดยตรงในการดำเนินชีวิตใช้สื่อลักษณะภาพลักษณ์ของนักกีฬาผสมให้เกิดภาพลักษณ์ใหม่ที่เกิดเป็นการแข่งขันในชีวิตประจำวันในปัจจุบัน ภาพรวมของผลงานจึงออกมาค่อนข้างลงตัวมากกว่าชิ้นที่ผ่านมาแต่ก็ยังคงคิดในหลักของการจัดองค์ประกอบแบบเดิม ๆ และมีขนาดที่เล็กกว่าชิ้นที่ผ่านมาของข้าพเจ้า

4.3.4 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4

การสร้างผลงานชิ้นที่ 4 ยังคงอยู่ในลักษณะของการใช้ชีวิต ที่เคยรู้สึกในชีวิตจริงยังคงนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวิสัยทัศน์ในการใช้ชีวิตประจำวันมาผสมผสานกับลักษณะนิสัยของคนในสังคมแต่ยังคงแก้ปัญหาโดยการใชรูปร่างสำเร็จรูปที่เคยพบเจอมาในชีวิตประจำวัน

4.3.5 การวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 5

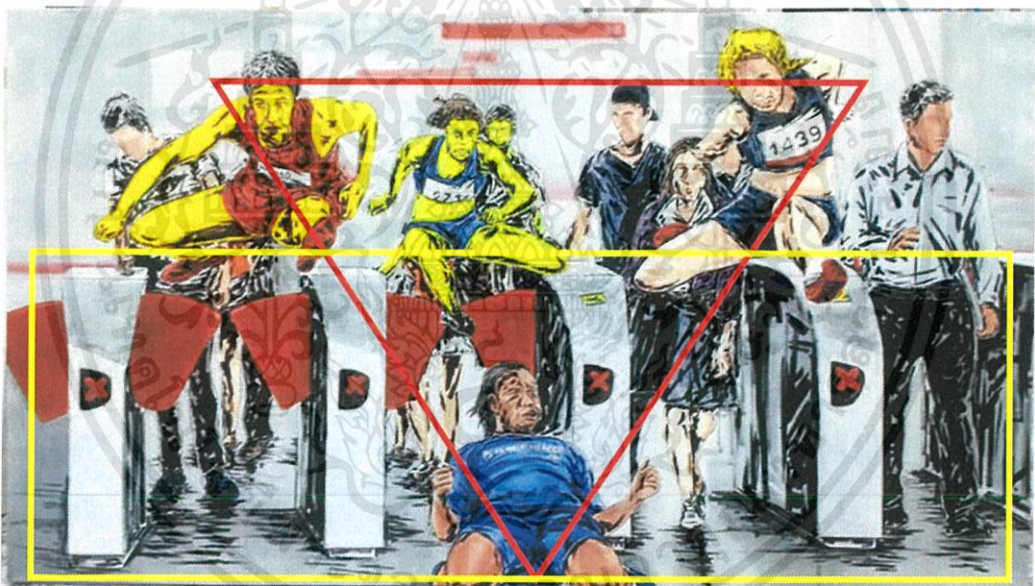
ในการสร้างผลงานชิ้นที่ 5 ยังคงต้องการสานต่อเรื่องราวของการใช้ชีวิตประจำวัน ข้าพเจ้านำเสนอในความเป็นวัตถุกานิมที่เป็นที่รู้จักมากขึ้น โคนการนำวัตถุที่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายหลายในขณะนี้ของสังคมปัจจุบันและยังคงเน้นองค์ประกอบภาพให้อยู่ตรงกลางภาพ

เหมือนแต่ละชิ้นที่ผ่านมา เพราะการให้องค์ประกอบภาพอยู่ตรงกลางเพื่อใช้ในการนำสายตาและสร้างให้เกิดเป็นจุดเด่นได้ดี

4.4 การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

ข้าพเจ้านำผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 มาวิเคราะห์ตามหลักการวางองค์ประกอบของภาพ (The Seven Principles of Organization) ซึ่งประกอบไปด้วยความกลมกลืน (Hamony) ความขัดแย้ง (Contrast) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) ความหลากหลาย (Variety) ความเด่น (Dominance) ความเคลื่อนไหว (Movement) ดังนี้

4.4.1 วิเคราะห์ความกลมกลืน (Hamony) ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 25 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน

ความกลมกลืนในผลงานนี้เกิดจากลักษณะของโทนสีโดยรวมของพื้นที่ว่างกับความสว่างของแสงและสีกับพื้นที่ของรูปทรงที่มีในผลงานชิ้นนี้ องค์ประกอบที่แบ่งซ้ายขวาและจัดให้จุดเด่นอยู่กลางภาพ รูปทรงต่าง ๆ กับการผลัดกระยะขนาดของตัวละครที่แสดงให้เห็นถึง ระยะทางใกล้และไกลของตัวละครก็สามารถทำให้ผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนและลงตัวมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 วิเคราะห์ความขัดแย้ง (Contrast) ผลงานศิลปะชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 26 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความขัดแย้ง

ผลงานในชั้นนี้มีความขัดแย้งตรงที่เนื้อหาและรูปทรงตัวละครที่มีอยู่ในผลงาน แต่ยังคงดำเนินเรื่องเกี่ยวกับการแข่งขันที่สอดคล้องกับเนื้อหา ผลงานชิ้นนี้ออกมาก่อนข้างลงตัวมาก แต่การขัดแย้งในเรื่องยังมีน้อยมาก แต่สีของพื้นหลังที่มีความขัดแย้งกับลักษณะตัวละครและสีของตัวละครสามารถใช้สร้างความแตกต่างของภาพได้ดีอีกด้วย

4.4.3 วิเคราะห์ความสมดุล (Balance) ผลงานศิลปะชั้นที่ 3

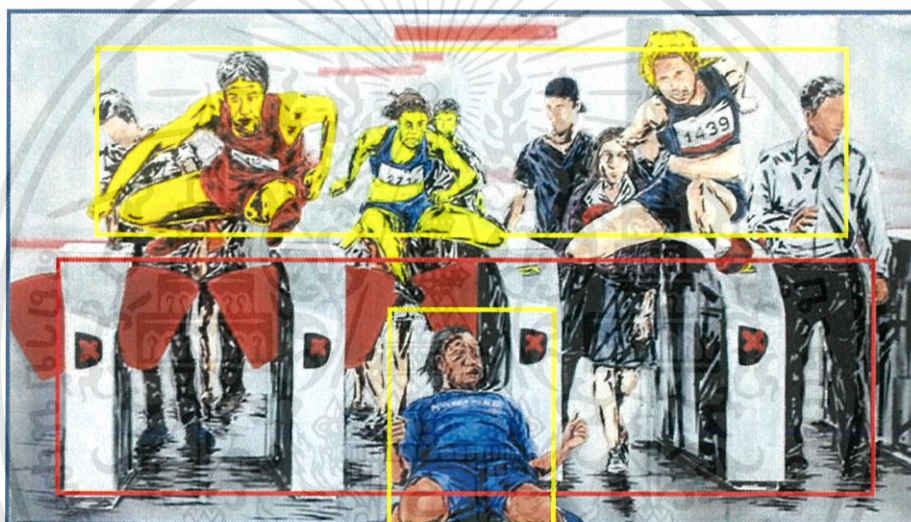


ภาพประกอบที่ 27 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสมดุลของภาพที่เกิดจากการวางองค์ประกอบของผลงานชิ้นนี้มีลักษณะในการวางให้จุดเด่นอยู่กลางภาพ แต่ใช้การวางขนาดของตัวละครเป็นสร้างเห็นถึงระยะห่างใกล้ไกลของตัวละคร การวางรูปทรงแบบกระจายทั่วผลงาน จัดวางความพอดีให้ทั้งสองฝั่งไม่เอนเอียงไปทางข้างใดข้างหนึ่งมากเกินไป สร้างพื้นที่ว่างให้ตัวละครให้ดูกว้างขึ้น ทำให้ดูแล้วไม่อึดอัดจนเกินไปและไม่รกทึบ พื้นที่ของรูปทรงทำให้ผลงานมีสมดุล ดูแล้วไม่โล่งหรือรกตาจนเกินไปอีกด้วย

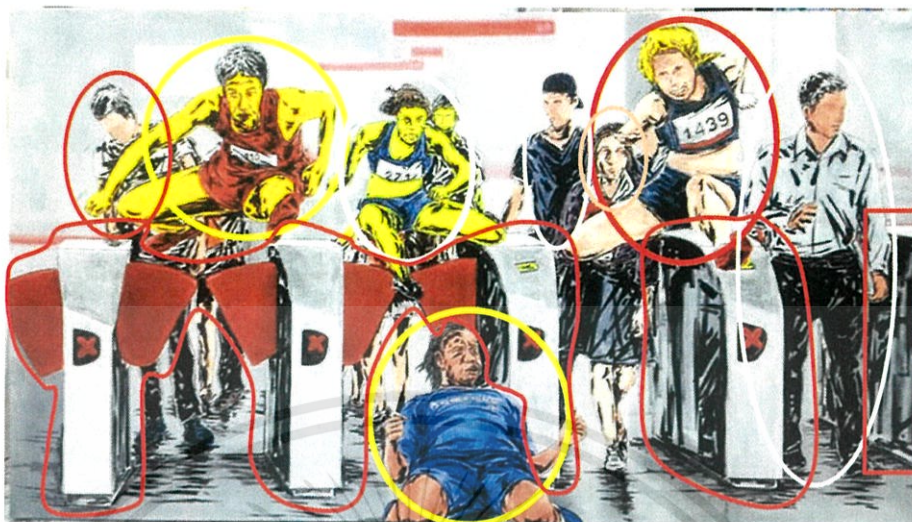
4.4.4 วิเคราะห์สัดส่วน (Proportion) ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 28 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน

สัดส่วนในผลงานเกิดจากขนาดรูปทรงของตัวละครและวัตถุใช้เป็นรายละเอียดในการบอกระยะห่างของภาพ ขนาดตามลำดับของรูปทรงตัวละครบอกถึงระยะที่ใกล้ที่สุดและไกลที่สุด ทำให้เกิดระยะในตัวเองขึ้น ลดความคมชัดของสัดส่วนรายละเอียดด้านหลังลงตามลำดับเพื่อผลักระยะและการสร้างภาพพื้นหลังให้เบลอทำให้สร้างระยะห่างและภาพดูมีมิติได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4.4.5 วิเคราะห์ความหลากหลาย (Variety) ผลงานศิลปะชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 29 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย

ผลงานชิ้นนี้มีมีความหลากหลายของภาพต้นแบบที่แสดงออกถึงความเร่งรีบในการดำเนินชีวิตในประจำวัน ข้าพเจ้าได้นำเสนอเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในประจำวันที่ข้าพเจ้าได้สัมผัสและเกิดความคิดต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเดิม ๆ ในแต่ละวัน ผสมผสานกับรูปนักกีฬาที่แสดงออกถึงการแข่งขันนำไปไว้ในผลงานให้มีความหลากหลายขึ้น

4.4.6 วิเคราะห์ความเด่น (Dominance) ผลงานศิลปะชั้นที่ 3

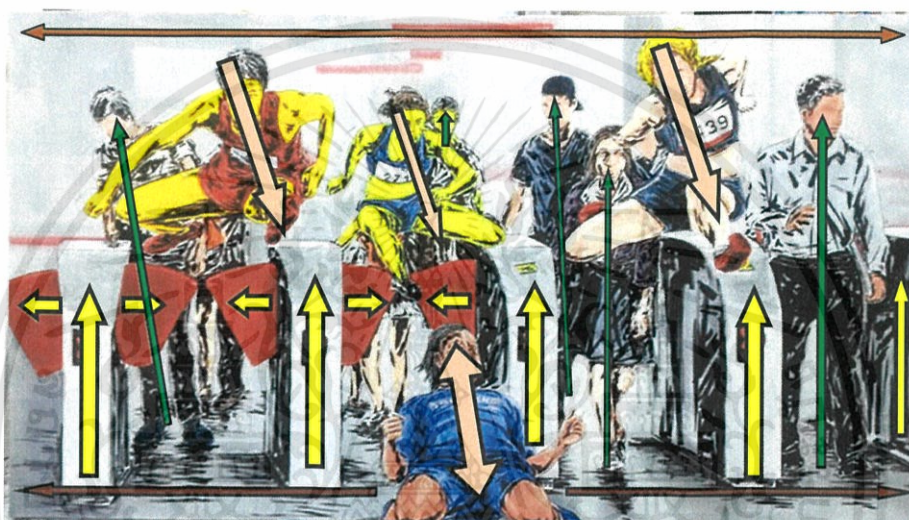


ภาพประกอบที่ 30 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นเด่นของผลงานชิ้นนี้อยู่ที่รูปตัวละครที่ขัดกับภาพสถานที่ ที่ข้าพเจ้าใช้บอกเล่าเรื่องราวมีความหลากหลายและโดดเด่นกว่าชิ้นที่ผ่านมา องค์ประกอบของภาพค่อนข้างลงตัว ลักษณะของโทนี่ที่ข้าพเจ้าใช้สร้างสรรค์ค่อนข้างลงตัวช่วยผลัดกระยะของรูปทรงด้านหน้าช่วยให้เกิดความเด่นชัดของภาพได้ดียิ่งขึ้น

4.4.7 วิเคราะห์ความเคลื่อนไหว (Movement) ผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

ลักษณะท่าทางของภาพตัวละครมีท่าทางการเคลื่อนไหวที่เด่นชัด ช่วยเพิ่มทิศทางการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องภาพพื้นหลังได้เป็นอย่างดี และลักษณะสีหน้าของตัวละครสามารถช่วยให้ผลงานดูมีความเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ข้าพเจ้าเริ่มแนวความคิดโดยเริ่มจากค้นหาสิ่งที่ชอบสิ่งที่สนใจมาเป็นแรงผลักดันในการเริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าเริ่มจากมองสิ่งรอบตัวที่ข้าพเจ้าสัมผัสมา สื่อข้อมูลข่าวสารจากข่าวกีฬาและเหตุการณ์รอบตัวข้าพเจ้า จึงนำเสนอเรื่องราวเหล่านี้ผ่านมุมมองความคิดความรู้สึกความเป็นตัวเราเอง ข้าพเจ้านำเสนอการล้อเลียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในสังคม ในมุมมองที่คนทั่วไปไม่ได้มองในแบบข้าพเจ้า ในปัจจุบันสภาพความเป็นอยู่ในสังคมเป็นรูปแบบการใช้ชีวิตแบบเดิม ๆ ไร้ซึ่งสีสัน เป็นอะไรที่น่าเบื่อหน่ายและชวนอึดอัด จึงเกิดเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าเพื่อต้องการเติมสีสันเหล่านี้ ผ่านการนำเสนอถ่ายทอดผลงานศิลปะเชิงล้อเลียนของข้าพเจ้าที่แสดงออกถึงความเป็นสากลในลักษณะของการอุปมาอุปมัย ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้าจึงเหมือนการเปรียบเปรยสภาพสังคมในปัจจุบัน สะท้อนผ่านผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ในการนำเสนอผลงานศิลปนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “การหยอกล้อสังคม”

5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “การหยอกล้อสังคม” ข้าพเจ้าพบปัญหาหลายอย่าง ปัญหาหลักในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าคือ ข้อมูลภาพต้นแบบที่ใช้เป็นสื่อแทนค่าสัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักกันในคนหมู่มากเพื่อใช้ในการเสียดสี ล้อเลียนมีน้อยเกินไปซึ่งส่งผลในการคิดรูปแบบงานได้ยากขึ้น ในเรื่องการจัดองค์ประกอบข้าพเจ้ามักติดการคิดวางองค์ประกอบภาพให้น่าสนใจจนทำให้ผลงานไม่ครบถ้วนเท่าที่ควรและวิธีการทางจิตรกรรมยังไม่หลากหลาย การใช้ลายเส้นให้เกิดความเป็นการ์ตูนยังไม่ชำนาญพอ เวลาในการทำงานน้อยเกินไปจนทำให้ผลงานออกมาไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

บรรณานุกรม

เดวิด.คอตติงตัน. **Modern Art : A Very Short InTrooduction**. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์.

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. 2556. **สตรีท อาร์ต** . [Online]. Available :

http://www.prachachat.net/news_detail.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.2014. **ป๊อปอาร์ต**. [Online]. Available : <http://www.th.wikipedia.org>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.2014. **Andy Warhol** [Online]. Available : <http://www.th.wikipedia.org>

ศุภชัย สິงษ์ะบุญศรี, รองศาสตราจารย์. 2547. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก (ฉบับสมบูรณ์),

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สัมพันธ์กราฟิก ; 215.

ซอนเนฟ, เคลาส์. **Pop Art ป๊อปอาร์ต**. กรุงเทพฯ, ประเทศไทย. ไซน์อาร์ต, 2552.

Arthouse. 2012. **ศิลปะแบบเหมือนจริง (Realistic)**. [Online]. Available :

<http://www.arthousegroups.com/artshow>

ศศิธร เทียรเดชสกุล. (2552, 28 พฤศจิกายน).ศิลปะแบบเรียลลิสม์. [Online]. Available :

<http://www.thaigoodview.com/node/49382>.

โสมนัส ไชยา. 2557 อารยธรรมโลก. [Online]. Available :

<http://worldcivil14.blogspot.com/2014/01/realism.html>



ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 32 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1
ชื่อผลงาน กระแสเมืองร้อน
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาด 180 x 290 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



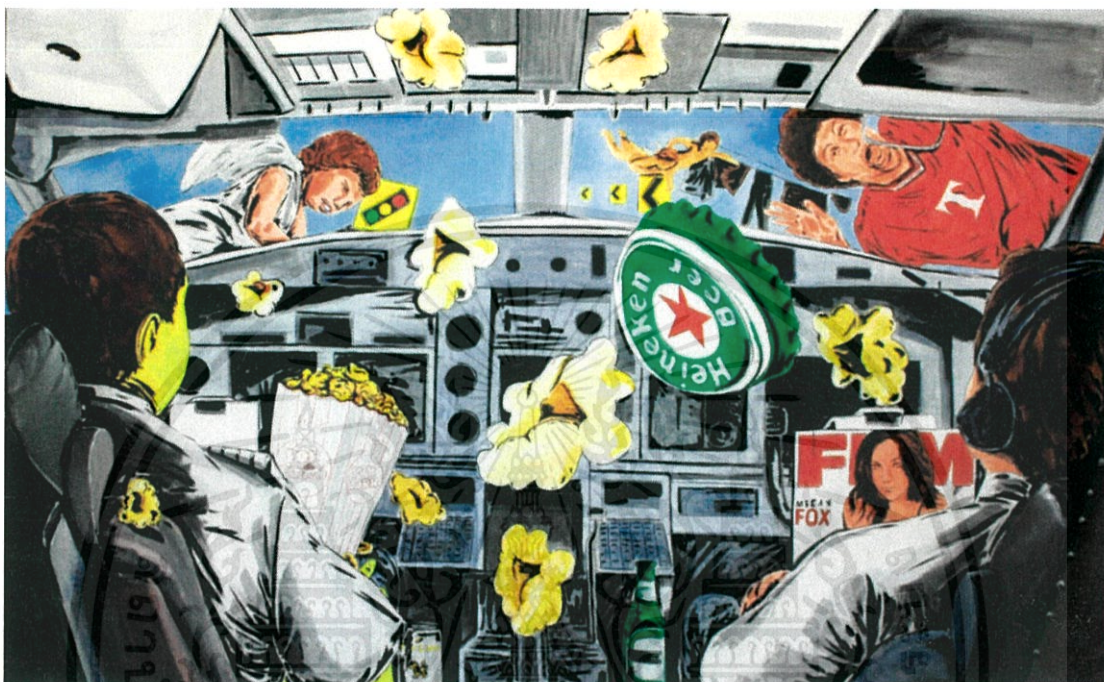
ภาพประกอบที่ 33 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2
ชื่อผลงาน รถไฟหรือปลาทูกระป๋อง
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาด 150 x 275 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 34 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3
ชื่อผลงาน BTS วิถีดี กรังปรีซ์
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาด 100 x 180 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 35 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3
ชื่อผลงาน นิสัยคนไทยกับ 180 km/h หมายเลข 1
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาด 150 x 240 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 36 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 5
ชื่อผลงาน นิสัยคนไทยกับ 180 km/h หมายเลข 2
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาด 150 x 230 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายเจมส์ ศรีเจริญศักดิ์
วัน เดือน ปีเกิด	18 ตุลาคม พ.ศ. 2533
ที่อยู่	82/13 ม.3 ต.บ่อผุด อ.เกาะสมุย จ.สุราษฎร์ธานี 84320
ประวัติการศึกษา	- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาจิตรกรรม - วิทยาลัยช่างศิลป์นครศรีธรรมราช - โรงเรียนที่ปราชญ์พิทยา - โรงเรียนบ้านบ่อผุด
หัวข้อศิลปนิพนธ์	การหยอกล้อของสังคม Parody
อาจารย์ที่ปรึกษา เกียรติประวัติ	อาจารย์อนุพงษ์ จันทร - ร่วมแสดงผลงานสีน้ำ วิทยาลัยช่างศิลป์นครศรีธรรมราช



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้