

จินตนาการจากภาพวัตถุทางเพศในสื่อ
IMAGINE THE INTERNET PORNOGRAPHY

นายสุทัศน์ ไชยสวน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

จินตนาการจากภาพวัตถุทางเพศในสื่อ

Imagine the Internet Pornography

นาย สุทัศน์ ไชยสวน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559-2560

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม



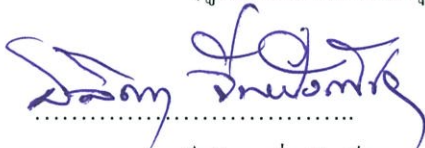
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล. โอภาสจรัส นันทวัน



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)



กรรมการ

(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)



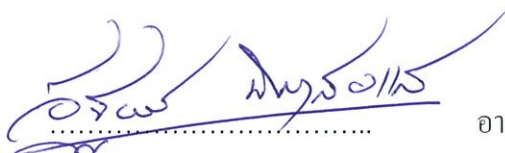
กรรมการ

(อาจารย์ฉัตรฉัตริน บัวลอย)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จินตนาการจากภาพวัตถุทางเพศในสื่อ Imagine The Internet Pornography
ชื่อ	นายสุทัศน์ ไชยสวน
รหัสนักศึกษา	56020578
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิยมาลัยแก้ว

บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “จินตนาการจากภาพวัตถุทางเพศในสื่อ” นำเสนอเนื้อหาของสื่อลามกอนาจารที่ถูกเผยแพร่ในสังคมออนไลน์ โดยข้าพเจ้าได้นำเอาภาพที่พบเห็นได้ง่ายในสื่ออินเทอร์เน็ตและเป็นเรื่องปกติ ของการโชว์ความงามของเพศหญิงด้วยภาพเรือนร่าง ภาพโป๊ นุ่งน้อยห่มน้อย โดยไปในทิศทางของความงามและบันเทิง ที่ส่งผลกระทบต่อให้เพศหญิงตกเป็นเหยื่อของวัตถุทางเพศในสังคมออนไลน์และสังคมชีวิตจริง ข้าพเจ้าได้นำเอาเทคนิควิธีการสร้างภาพวัตถุของโปรแกรมการออกแบบวัตถุสามมิติ ด้วยเทคนิคและวิธีการวาดเส้น โดยหยิบยกเอาความงามของโครงสร้างการสร้างวัตถุที่ทำงานด้วยเส้น และเพื่อสะท้อนให้ผู้รับชมรู้และตระหนักถึงปัญหาใกล้ตัวที่กำลังทำให้เด็กและเยาวชนเสพสื่อในทิศทางที่ไม่เหมาะสม และเกิดการกระทำผิด ทศนคติผิดๆ ที่จะส่งผลกระทบในทิศทางที่ไม่ดีและปัญหาต่างๆที่ตามมาในสังคม

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิยมมาลัยแก้ว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

นายสุทัศน์ ไชยสวน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	8
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	11
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	11
3.2 กระบวนการสร้างงาน	23
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	26
4.1 วิเคราะห์โดยรวม	26
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	27
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	33
บทสรุป	41
เอกสารอ้างอิง	42
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	44
ประวัติผู้เขียน	48

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพที่ 1 ภาพแสดงลักษณะการขึ้นวัตถุดิบใบหน้ามุขย์แบบการ์ตูนอนิเมชั่น	6
2. ภาพที่ 2 ภาพแสดงการขึ้นรูปใบหน้าคนในโปรแกรม	6
3. ภาพที่ 3 ภาพจำลองการสร้างวัตถุโพลิกอน ของโปรแกรมเบลนเดอร์	7
4. ภาพที่ 4 ภาพแสดงลายเส้นที่เกิดจากการสร้างวัตถุโพลิกอน	7
5. ภาพที่ 5 ภาพการจำลองวัตถุที่สร้างด้วยเส้น โครงสร้างโพลิกอน	7
6. ภาพที่ 9 ภาพศิลปิน แคที แอน กิลมอร์	8
7. ภาพที่ 6 ภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง โดย แคที แอน กิลมอร์	9
8. ภาพที่ 7 ผลงานของแคที แอน กิลมอร์ ชื่อภาพ Portal number	9
9. ภาพที่ 8 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	11
10. ภาพที่ 9 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	12
11. ภาพที่ 10 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	12
12. ภาพที่ 11 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4	13
13. ภาพที่ 12 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	14
14. ภาพที่ 13 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	15
15. ภาพที่ 14 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	15
16. ภาพที่ 15 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	16
17. ภาพที่ 16 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	17
18. ภาพที่ 17 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	18
19. ภาพที่ 18 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	18
20. ภาพที่ 19 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4	19
21. ภาพที่ 20 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 1	20
22. ภาพที่ 21 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 2	21
23. ภาพที่ 22 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 3	21
24. ภาพที่ 23 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 4	22
25. ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ชั้นตอนที่ 1	23
26. ภาพที่ 25 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ชั้นตอนที่ 2	24
27. ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ชั้นตอนที่ 3	24

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
28. ภาพที่ 27 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ชั้นตอนที่ 4	25
29. ภาพที่ 28 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ชั้นตอนที่ 5	25
30. ภาพที่ 29 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ภาพที่ 1	27
31. ภาพที่ 30 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ภาพที่ 2	27
32. ภาพที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ภาพที่ 3	28
33. ภาพที่ 32 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ภาพที่ 4	28
34. ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ภาพที่ 1	28
35. ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ภาพที่ 2	29
36. ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ภาพที่ 3	29
37. ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ภาพที่ 4	29
38. ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ภาพที่ 1	30
39. ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ภาพที่ 2	30
40. ภาพที่ 39 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ภาพที่ 3	30
41. ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ภาพที่ 1	31
42. ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ภาพที่ 2	31
43. ภาพที่ 42 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ภาพที่ 1	31
44. ภาพที่ 43 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ภาพที่ 2	32
45. ภาพที่ 44 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ภาพที่ 1	32
46. ภาพที่ 45 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ภาพที่ 2	32
47. ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์การจัดการองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 1	33
48. ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์การจัดการองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 2	35
49. ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 3	37

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
50.	ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค้ประกอบศิลป์ ผลงานชั้นที่ 4	39
51.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	41
52.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	42
53.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	43
54.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4	44

บทที่ 1

บทนำ

ปัจจุบันสังคมการสื่อสารต่าง ๆ นั้นมีมากมายหลายทิศทาง ที่ใช้ในการสื่อสารเนื้อหาหรือส่งสารให้แก่ผู้รับได้รับสารหลากหลายวิธีการ ผ่านตัวกลางของสื่อในปัจจุบัน โดยใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นตัวกลางสำหรับการส่งสาร ที่สะดวกและรวดเร็วที่สุดในปัจจุบัน โดยที่ทุกคนสามารถใช้กันได้อย่างทุกคน โดยเริ่มจากโทรศัพท์มือถือของตนเอง ผ่านแอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟน เชื่อมต่อสัญญาณเข้ากับสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการผ่านการสมัคร โปรโมชันของเครือข่ายซิมสัญญาณโทรศัพท์สมาร์ตโฟน และเข้าใช้งานสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องมือสื่อสารขนาดเล็กแบบพกพา ไปกับการใช้ชีวิตประจำวันได้ตลอดเวลาจึงส่งผลให้ ปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตจึงเป็นเรื่องที่ง่ายดาย และสะดวกมากที่ทุกคนจะเป็นส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม สื่อบันเทิงต่างๆ บนโลกอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีประโยชน์และได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถสืบค้นหาข้อมูล ข่าวสารต่างๆ ได้ทุกชนิด และยังเป็นสื่อกลางที่ติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วทุกมุมโลก อินเทอร์เน็ตจึงเป็นเสมือนดาบสองคมได้ในเวลาเดียวกัน ที่หากไม่ระมัดระวังก็อาจเป็นอันตรายต่อร่างกาย จิตใจ ผู้ผู้ใช้และครอบครัวได้เช่น การซื้อขายประเวณีกันผ่านสื่อเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์ค การแชร์ภาพหรือคลิปอนาจาร เป็นต้น และอีกหลายกรณีที่เกิดขึ้นในโลกโซเชียลเน็ตเวิร์ค ที่เป็นปัญหาของสังคมไทยที่ได้รับผลกระทบจากสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งบางกรณีอาจส่งผลกระทบไปถึงการก่ออาชญากรรม โดยเด็กและเยาวชนก็ตกเป็นเหยื่อของโลกอินเทอร์เน็ต ที่อาจถูกชักจูงหรือล่อลวงให้เกิดทัศนคติผิดๆ ในทางที่ไม่ถูกไม่ควร และอาจเกิดพฤติกรรม การเลียนแบบสื่อที่ได้พบเห็น จนกลายเป็นปัญหาต่อสังคมที่แก้ไขยาก ที่ทำให้ข้าพเจ้าหวัหวัชใจเอาสื่อลามกอนาจารในอินเทอร์เน็ตมาสร้างเป็นผลงานศิลปะและเพื่อสะท้อนเนื้อหาที่เพื่อให้สังคมการใช้สื่อออนไลน์ตระหนักคิดและมองเห็น คุณและโทษของการใช้สื่อออนไลน์ในสังคมในปัจจุบัน

1.1 ความสำคัญของโครงการ

อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงข้อมูล ภาพลามกอนาจารได้ง่ายมากกว่าสื่ออื่น ไม่ต้องหาซื้อ เพียงแค่มีอุปกรณ์ หรือแค่กดรับข่าวสาร ก็ทำให้ทุกคนรับข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ทั้งภาพ เสียง คลิปวีดีโอ เป็นต้น มีความหลากหลาย มีกิจกรรมสมาชิกได้ตอบข่าวสาร ทำให้เกิดการติดตาม รวมไปถึงอันตรายที่บางเว็บไซต์มีข้อมูลชักนำให้ทำในสิ่งที่ทำลายวัฒนธรรมโดยไม่รู้ตัว สาเหตุที่ทำให้สื่อลามกทางอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมและมีเยาวชนเข้าไปบริโภคเป็นจำนวนมาก เนื่องจากสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ซึ่งในโลกอินเทอร์เน็ตมีความน่าสนใจ มีความดึงดูดที่เยาวชนสามารถเข้าไปใช้บริการได้ง่ายดาย เช่น การโหลดหนัง

โพลดการ์ตูน โพลดภาพลามก สามารถชมการร่วมเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ โดยใช้กล้องถ่ายทอดสด (Camfrog)(1) ซึ่งข้าพเจ้าก็เป็นหนึ่งในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและพบเห็นการแชร์ภาพลามกอนาจาร ที่โชว์เพียงเรือนร่างผู้หญิงที่ไร้เครื่องแต่งกาย จัดทำทางในการนำเสนอต่างๆเพื่อกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ โดยมีทั้งภาพที่เป็นเคลื่อนไหว หรือคลิปวิดีโอ หนึ่งปี ที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน และสามารถเชื่อมต่อไปอีกได้ไม่รู้จบ ภาพเหล่านี้เป็นต้นเหตุของปัญหาที่ทำให้เพศหญิงกำลังตกเป็นเหยื่อของสื่อลามกอนาจาร ที่ส่งผลกระทบต่อเพศหญิงเป็นวัตถุทางเพศในสังคมออนไลน์ และปัญหาอีกมากมายที่มาจากผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ข้าพจึงหยิบภาพในสื่ออนาจารนั้นมาปรับ คัดทอน ดัดแปลงใช้เส้น ในการสร้างความงามให้แก่วัตถุที่เป็นภาพอนาจาร ด้วยการสร้างน้ำหนัก ปริมาตร ให้วัตถุเกิดเป็นรูปทรงจากการวาดเส้น เพื่อให้เกิดความงามในการรับรู้จากเส้นที่ประกอบสร้าง

โดยข้าพเจ้าใช้เส้นนำมาประกอบสร้างเพื่อสร้างเป็นภาพวัตถุที่ ถ่ายทอดความรู้สึกของรูปทรง ปริมาตร และน้ำหนัก รูปร่าง ความหนาแน่น แทนค่าความรู้สึกด้วยเส้น ใช้เส้นมาทำให้เกิดความงามในการรับรู้ ถึงค่าน้ำหนัก รูปร่าง สัดส่วน โดยข้าพเจ้านำมาเส้น โครงสร้างที่ได้รับอิทธิพลมาจากโปรแกรมการสร้างวัตถุ 3มิติ สร้างภาพวัตถุผู้หญิง จากการรับรู้ความงาม ที่มาจากสื่อ โดยแทนค่าความงาม คลื่นคล้าย และแสดงออกให้รับรู้ถึง ความงามที่เกิดจากรูปทรงวัตถุที่ข้าพเจ้านำมาประกอบสร้างขึ้นด้วยเส้น เพื่อแสดงความรู้สึกบางอย่าง และเป็นวัตถุที่มีโครงสร้างเกิดจากเส้นแบบ วัตถุที่ถูกออกแบบขึ้นในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีความงามในเรื่องของรูปทรง รูปร่างและถูกแสดงออกด้วยเส้น เหมือนวัตถุที่ไร้ซึ่งชีวิต เพื่อสะท้อนให้ผู้รับชมนั้นตระหนักถึงเรื่องวิจารณ์ญาณในการใช้สื่อ และมองเรื่องเพศและภาพอนาจารเป็นเรื่องปกติ เพราะกำลังทำให้เพศหญิงตกเป็นเหยื่อของสื่อออนไลน์ และเป็นวัตถุทางเพศที่เป็นต้นเหตุส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมขึ้นในสังคม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างความรู้สึกรู้จักจากการรับรู้ภาพอนาจารที่พบเห็นเป็นเรื่องปกติในสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดความงามแก่วัตถุต้นแบบที่เป็นภาพในสื่อ ลามกอนาจาร ลดทอนความอนาจารของภาพและสร้างสรรค์มากกว่าที่จะอนาจารอย่างไร้ขอบเขต

2. เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ด้วยความรู้สึกจากภาพวัตถุ การเรียงของเส้น การประกอบสร้างของเส้น เป็นรูปทรง โดยข้าพได้รับอิทธิพลมาจากแบบโปรแกรมการสร้างวัตถุ รูปทรง ที่ไร้อารมณ์ เป็นภาพสะท้อนวัตถุทางเพศในอินเทอร์เน็ตหรือสื่อดิจิทัล

3. เพื่อกระตุ้นให้สังคมนั้นตระหนักถึงภัยคุกคามของภาพอนาจาร และภาพแสดงการคุกคามเพศหญิง ในสื่อสมัยใหม่ที่ปัจจุบันก่อให้เกิดปัญหาตามมามากมาย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. เนื้อหาของโครงการนี้เป็นการนำเสนอผลงานวาดเส้นผ่านการสร้างสรรค์นำภาพจากสื่อในอินเทอร์เน็ต ที่เป็นภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ภาพอนาจาร ที่เป็นการแสดงเนื้อหาเรื่องเพศ ลามกอนาจาร มาสู่การตัดทอนรูปทรงของภาพอนาจาร ด้วยการใช้วิธีการวาดเส้น ที่เรียงต่อกันและสร้างความรู้สึกจากปริมาตรและรูปทรง จากเส้นและโครงสร้างและท่าทางของผู้หญิง ในลักษณะเส้นแบบภาพ 3 มิติให้เกิดความงามของวัตถุ ประกอบสร้างด้วยเส้นและความงามของโครงสร้าง ด้วยวิธีการรับรู้ทางเทคนิคการวาดเส้น

2. เป็นลักษณะของการเขียนวาดเส้น แนวเหนือจริง โดยตัดทอนรูปทรงของต้นแบบด้วยเส้นสร้างระนาบ และปริมาตรของวัตถุในรูปทรงของภาพด้วยเส้นในลักษณะเดียวกับการสร้างวัตถุในโปรแกรม 3 มิติ ซึ่งทำให้เกิดความงามแก่วัตถุต้นแบบที่เป็นภาพในสื่อ ลามกอนาจาร ลดทอนความอนาจารของภาพและสร้างสรรค์มากกว่าที่จะอนาจารอย่างไร้ขอบเขต

3. เทคนิคการสร้างภาพด้วยปากกาและฟู่กัน วาดเส้นลงบนผ้าแคนวาส

4. จำนวนผลงานมี 4 ชั้น

ชั้นที่ 1 ขนาด 120 x 170 เซนติเมตร

ชั้นที่ 2 ขนาด 140 x 200 เซนติเมตร

ชั้นที่ 3 ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร

ชั้นที่ 4 ขนาด 140 x 200 เซนติเมตร

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลที่ข้าพเจ้านั้นได้รับมาจากสื่อ คือภาพวัตถุ หรือภาพ 3 มิติ ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยและสะดวกในการใช้ออกแบบอนิเมชัน ภาพวัตถุที่สามารถมองได้รอบด้าน ภาพวัตถุเคลื่อนไหว เสมือนของจริงเพียงแต่เหลือไว้เพียงรูปทรง คัดทอนเหลือน้ำหนักและเส้นที่สร้างความรู้สึกละเอียดแทนภาพวัตถุจริง จำลองรูปร่าง รูปทรงที่อยู่ในพื้นที่ของโปรแกรม เทคโนโลยีการออกแบบสามมิตินั้นจึงนับว่า มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการออกแบบ ความก้าวหน้าของมัลติมีเดียโดยเทคโนโลยีสามมิตินี้ สามารถประยุกต์เข้ากับสื่อต่างๆ ได้หลากหลาย เช่น การ์ตูน เกมส์ อนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ และการสร้างโมเดลจำลอง 3 มิติ เป็นต้น โมเดล 3 มิติช่วยให้การมองเห็นมุมมองของวัตถุนั้น ปัจจุบันมีการนำโมเดล 3 มิติ มาใช้ในการนำเสนอข้อมูลได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ต โลกออนไลน์ โปรแกรมในการสร้างโมเดล 3 มิติมีหลากหลายโปรแกรม เช่น MAYA , AUTOCAD , ZAM3D , DesignWorkshop , Poser 3 ดีเอสแมกซ์ (Autodesk),เบลนเดอร์ (Blender Foundation), ArchiCAD, SketchUp (Google) เป็นต้น โปรแกรมเหล่านี้จะมีเครื่องมือในการสร้างภาพ 3 มิติพื้นฐานให้ใช้งาน เช่น ทรงกลม กล่อม โคนัท กรวย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือขั้นสูงในการสร้างภาพรวมทั้งการกำหนดแสงเงาและการเคลื่อนไหว

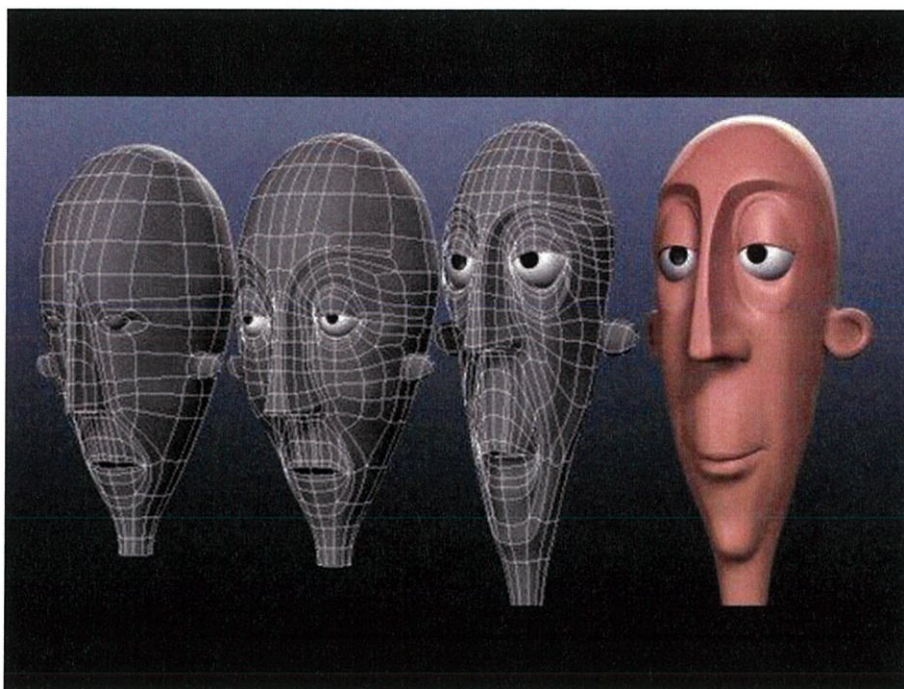
การออกแบบ 3 มิติ คือการออกแบบที่มีลักษณะของชิ้นงานออกมาในรูปทรงวัตถุเสมือนจริง สามารถสัมผัสได้ มีความกว้าง ยาว สูง ต่ำ หนา บาง มีบรรยากาศล้อมรอบ ซึ่งต่างจากการออกแบบโดยใช้แผ่นกระดาษหรือที่เรียกว่า งานออกแบบ 2 มิติ ที่ไม่สามารถมองมิติได้ลึกเท่ากับ 3D แต่มองเห็นได้เพียงแนวระนาบและยากต่อการตรวจสอบข้อมูลบกพร่องหรือดูมุมมองอื่นๆ ประโยชน์ของการออกแบบสิ่งก่อสร้างระบบ 3 มิติ 1.เป็นการช่วยให้งานออกแบบดูสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น สามารถดูโครงสร้างบ้านที่เสมือนจริงได้ 2.สามารถใช้จินตนาการในการออกแบบได้เต็มที่ เนื่องจากระบบ 3 มิติ มีลูกเล่นที่สามารถใช้ในการออกแบบมากมายทำให้งานออกแบบออกมาในรูปแบบที่หลากหลายเช่นกัน 3.ง่ายต่อการตรวจสอบหรือแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นได้ 4.ใช้เวลาในการแก้ไขไม่นานเท่ากับการใช้วิธีออกแบบโดยงานเขียนกระดาษ (2 มิติ) 5.สิ่งปลูกสร้างหรือสิ่งก่อสร้างที่ออกแบบด้วยระบบนี้นั้น จะออกมาตรงตามความต้องการของผู้ออกแบบและเจ้าของบ้านได้มากที่สุด เนื่องจากผ่านการตรวจสอบและแก้ไขโดยละเอียดแล้ว(2)

ซอฟต์แวร์เพื่องานกราฟิกส์สามมิติ หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานเกี่ยวกับการสร้างวัตถุภาพสามมิติ ทั้งนี้ขั้นตอนของงานดังกล่าวอาจแบ่งหรือแตกแขนงออกได้หลายลำดับขั้น (Pipeline) และอาจแตกต่างกันไปตามประเภทของผลลัพธ์ที่ต้องการ เช่นการสร้างเกมส์คอมพิวเตอร์ ก็อาจมีขั้นตอนแตกต่างจากการสร้างภาพยนตร์หรือภาพเคลื่อนไหว ซอฟต์แวร์ที่ถูกนำมาใช้ในแต่ละขั้นตอนอาจเป็นคนละตัวหรือตัวเดียวกัน อาจเป็น โปรแกรมจากภายนอก หรืออาจพัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนางานในสตูดิโอนั้นก็ได้

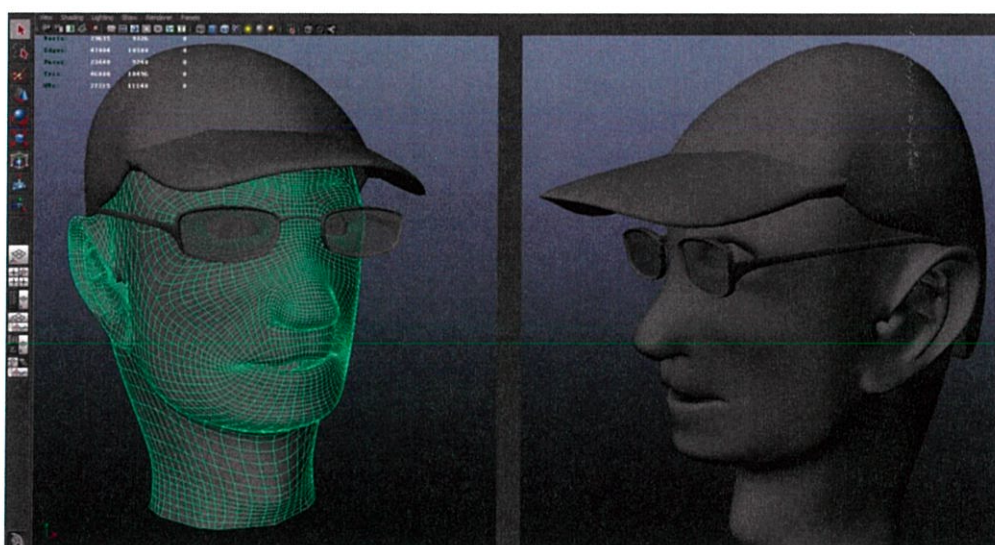
เส้น โครงสร้าง (Polygon) แปลตรงตัวคือ รูปหลายเหลี่ยมซึ่งถูกสร้างโดยการนำจุดหลายๆจุดมาเชื่อมต่อกันโดยเส้น ซึ่งทำให้เกิดเป็นพื้นที่ซึ่งมีพื้นผิว หากต้องการส่วนโค้งกราดต้องนำโพลีกอนมาต่อกันเพื่อเลียนแบบส่วนโค้ง ยิ่งเส้น โครงสร้างมีจำนวนมากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้ส่วนโค้งดูเรียบมากขึ้นเท่านั้น ระบาย ในโปรแกรมกราฟิกส์แบบเวกเตอร์ แกน x จะหมายถึงแนวนอน ในขณะที่แกน y จะหมายถึงแนวตั้งเพื่อใช้ในการกำหนดขนาดภาพ โปรแกรมในแบบสามมิติก็เช่นกัน แต่จะเพิ่มแกน z ที่แสดงถึงแนวลึกเพิ่มขึ้นมา ทำให้ภาพที่สร้างขึ้นในแบบสามมิติจะมีทั้งกว้าง,ยาว และลึก (3)

การรับรู้รูปร่างสามมิติสามารถรับรู้เป็นรูปวัตถุสามมิติได้ เช่น รูปหกเหลี่ยมสองมิติ อาจถูกมองเป็นรูปลูกบาศก์ได้ในลักษณะภาพสามมิติ ภาพดังกล่าวง่ายต่อการมองได้ทั้งสองมิติและสามมิติ เนื่องจากเป็นภาพลายเส้น ในขณะที่ภาพจิตรกรรมหรือภาพถ่ายเป็นวัตถุสามมิติได้ ภาพลายเส้นที่อาจมองเป็นหกเหลี่ยมหรือกล่องลูกบาศก์ ภาพลายเส้นที่ลบเส้นที่บังกันออกทำให้มองเห็น เป็นภาพลายเส้นสามมิติ ภาพวัตถุสามมิติมีน้ำหนักเฉดสีให้ความสมจริงขึ้น

ข้าพเจ้าได้นำเอาการแสดงออกของเส้น ที่ขึ้นเป็นรูปเป็นร่าง ที่โดยการนำจุดหลายๆจุดมาเชื่อมต่อกันด้วยเส้น มาจากการขึ้นรูปทรงวัตถุในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเส้นที่แสดงออกให้ความรู้สึกของความนูน ความแบน ปริมาตร ที่ทำให้รู้สึกถึงวัตถุที่เป็นภาพ 3มิติ นำมาประยุกต์ใช้กับเทคนิคในการสร้างผลงานศิลปะ ด้วยการวาดเส้นโดยใช้เทคนิคการขึ้นวัตถุของโปรแกรมสร้างวัตถุ 3 มิติ มาปรับใช้กับการวาดเส้นให้เกิดความงาม โดยนำเส้นในการสร้างวัตถุ การขึ้น โครงสร้างการขึ้นวัตถุด้วยเส้นของโปรแกรมการสร้างวัตถุ 3 มิติ ที่ทำให้รู้สึกถึงปริมาตรของวัตถุและความงามของวัตถุ มาแสดงออกผ่านผลงาน



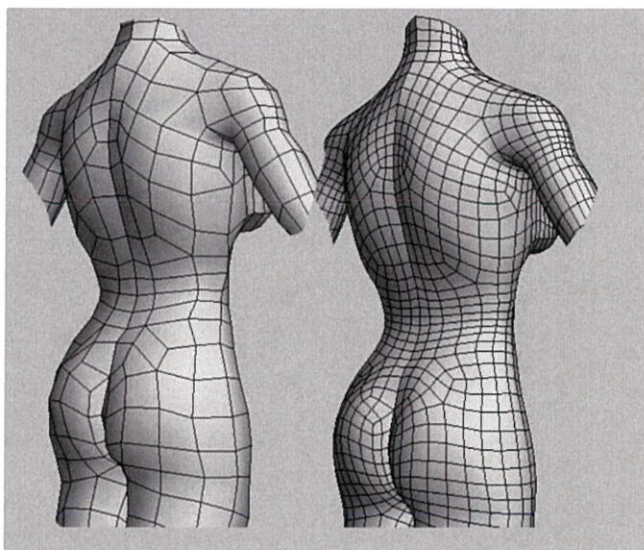
ภาพที่ 1 ภาพแสดงลักษณะการขึ้นวัตถุรูปใบหน้ามนุษย์แบบการ์ตูนอนิเมชั่น



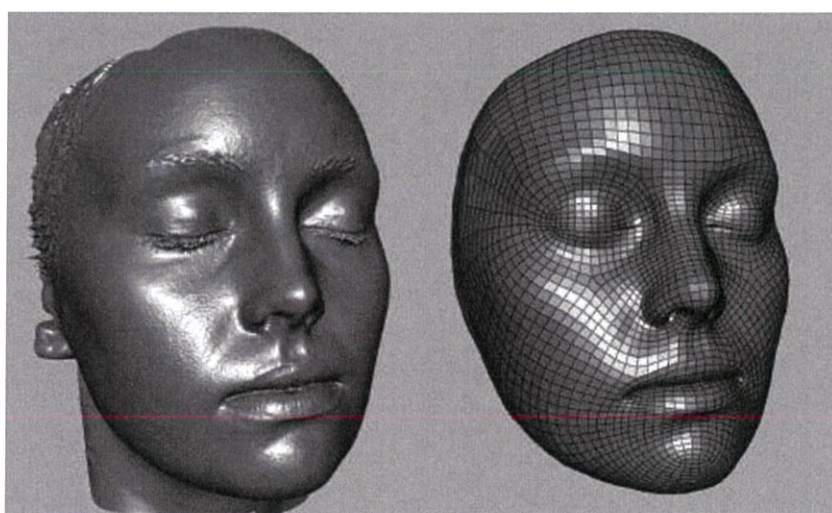
ภาพที่ 2 ภาพแสดงการขึ้นรูปใบหน้าคนในโปรแกรม



ภาพที่ 3 ภาพจำลองการสร้างวัตถุโพลิกอน ของโปรแกรมเบลนเดอร์



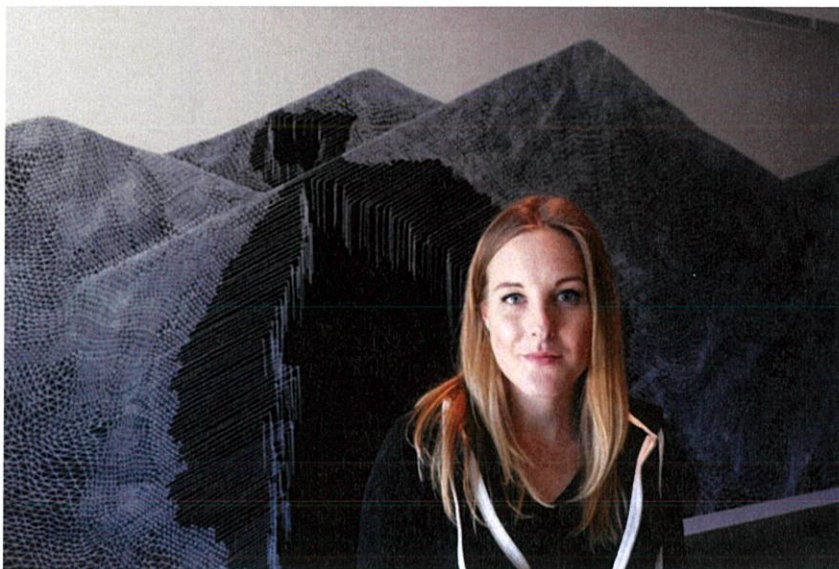
ภาพที่ 4 ภาพแสดงลายเส้นที่เกิดจากการสร้างวัตถุโพลิกอน



ภาพที่ 5 ภาพการจำลองวัตถุที่สร้างด้วยเส้นโครงสร้างโพลิกอน

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

Katy Ann Gillmore



ภาพที่ 9 ภาพศิลปิน แคที แอน กิลมอร์

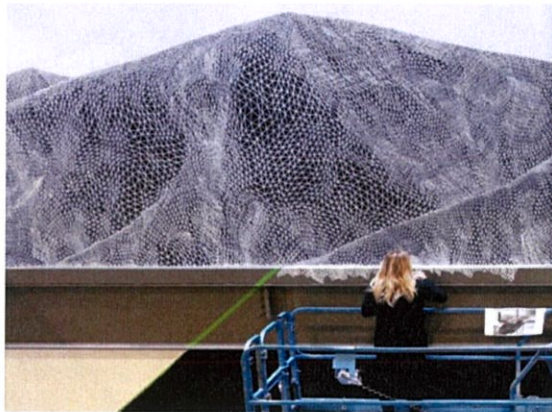
แคที แอน กิลมอร์ รับปริญญาตรีด้านคณิตศาสตร์ ศิลปะ และภาษาสเปนจาก วิทยาลัยกรีน วิลล์ ใน กรีนวิลล์, รัฐอิลลินอยส์ และจบการศึกษาปริญญาโท สาขา จิตรกรรมประติมากรรม จาก มหาวิทยาลัย อีสี่สแควร์ แอปริค ในออสี่สแควร์ แคลิฟอร์เนีย ศิลปินใช้ชีวิตและการทำงานในลอสแอนเจลิส โดยเขาทำงานประเภทประติมากรรมติดตั้งและการวาดภาพ ผลงานของศิลปินได้รับอิทธิพลอย่างมาจากภูมิประเทศและความสัมพันธ์ระหว่างระนาบ 2 มิติ ฉากกับการบิดเบือนของการวาดเส้น ลงในพื้นที่เสมือนภาพ 3 มิติ

ศิลปินเป็นคนที่ชื่นชอบการทำงานวาดเส้น และเขียนเส้นระนาบที่นำสู่การสร้างความรู้สึกของพื้นที่ ภูมิประเทศ ด้วยการงานวาดเส้นปากกาเคมีสีขาว บนกำแพงพื้นที่สีดำ หรือวาดเส้นปากกานบนกระดาษดำ ที่ตัดกระดาษเป็นมุมฉาก กระดาษปะ สองส่วน โดยศิลปินใช้เส้นปากกาวาดลงบนกระดาษเป็นระนาบมิติ ลึก ใกล้เคียง และถ่ายภาพกับพื้นที่ที่เป็นสถานที่ หรือภูมิประเทศจริง สร้างความรู้สึกให้กับงานวาดเส้นของเธอ เป็นมิติ ลึกลงไปในภาพตามระนาบหรือทิศทางของเส้นที่สร้างเพื่อนำสายตาในการรับชม ผลงานของศิลปินจะนำเสนอพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกถึง มิติ มุมมอง การลวงตาของทิศทางของเส้น สร้างให้เกิดมิติในการรับรู้ทางการมอง ศิลปินใช้เส้นสีขาวในการสร้างพื้นผิวบนพื้นที่สีดำ และให้คำแนะนำจากการเรียงกันของเส้น เพื่อนำอารมณ์ความรู้สึกของพื้นผิวให้แก่ผู้ที่รับชม ข้าพเจ้าได้นำเอาเทคนิคการทำงานวาดเส้นของศิลปิน มาปรับใช้กับ

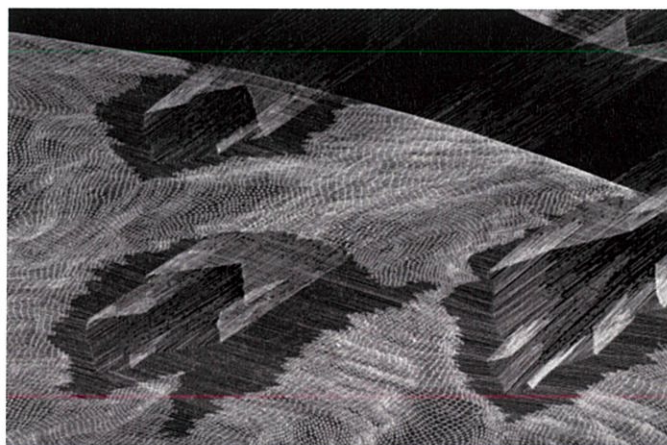
การสร้างภาพ และทำงานกับรูปทรงวัตถุ ที่ให้ความรู้สึกนูน ระบาย เรียบ ขำพเจ้าได้ศึกษาและปรับ เพื่อสร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์

ยอดเขาที่สูงที่สุดอยู่ห่างจากพื้นดินประมาณ 26 ฟุตของภาพจิตรกรรมฝาผนังนี้บนผนัง 32 x 32 เมตร สร้างขึ้นด้วยการประกอบสร้างของเส้นปากกาเคมีสีขาว และสีลปินใช้รองพื้นสีดำ เขียนเส้นที่มีลักษณะเรียงต่อกัน ไล่น้ำหนักปริมาตร ไม่เสมอเท่ากันทุกช่อง เกิดเป็นน้ำหนักปริมาตรภูมิประเทศ พื้นผิว การรับรู้จากพื้นผิวผิวเรียบสู่ความรู้สึกถึงรูปทรงพื้นผิว 3 มิติ ให้ความรู้สึกอลังการใหญ่ และเหมือนเป็นภูมิประเทศที่ให้ความรู้สึกเหมือนพื้นผิวกราฟฟิคจริงบนกำแพง(4)

เทคนิค ปากกานบนฝาผนัง ขนาด 32 'x 32 เมตร สำนักงาน Uber พาโลอัลโต แคลิฟอร์เนีย



ภาพที่ 6 ภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนังโดย แคที แอน กิลมอร์



ภาพที่ 7 ผลงานของแคที แอน กิลมอร์ ชื่อภาพ Portal number

เทคนิคปากกานบนกระดาน 300 ขนาด 20 x 30 นิ้ว

แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการวาดเส้น ที่เป็นพื้นฐานของการทำงานศิลปะ ด้วยการสร้างภาพ สร้างรูปทรง ให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกจากเส้นที่มีความโค้ง ตรง เป็นระนาบ นำไปสู่ความรู้สึกของภาพรูปทรง วัตถุ โดยข้าพเจ้านั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจาก สื่อมัลติมีเดียในคอมพิวเตอร์ โดยใช้ภาพของสื่อในโซเชียลเน็ตเวิร์ค ที่แสดงเนื้อหาลามกอนาจาร เผยแพร่สิ่งที่ไม่ถูกไม่ควรในพื้นที่สาธารณะ นำมาสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควาดเส้น โดยข้าพเจ้าต้องการให้ผู้รับชมรับรู้และรู้สึกถึงรูปทรงวัตถุในคอมพิวเตอร์ จากภาพโป๊อนาจาร ให้เสมือนกับวัตถุในโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นด้วยการวาดเส้น ที่แสดงออกแค่ปริมาตรและแทนค่าความรู้สึกด้วยเส้น เป็นรูปทรงที่ไร้ซึ่งชีวิตและอารมณ์ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าภาพอนาจารที่พบเห็นตามสื่อต่างๆกำลังทำให้เพศหญิงเป็นวัตถุทางเพศ บนสื่ออินเทอร์เน็ตและโลกแห่งความจริง ที่ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นมากมายในสังคม ต้นเหตุของการเกิดนั้นอาจมาจากการเสพสื่อที่ไม่ถูกไม่ควร จนเกิดเป็นความเชื่อที่ผิด การกระทำผิดๆ และส่งผลกระทบต่อที่ตามมาในสังคม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

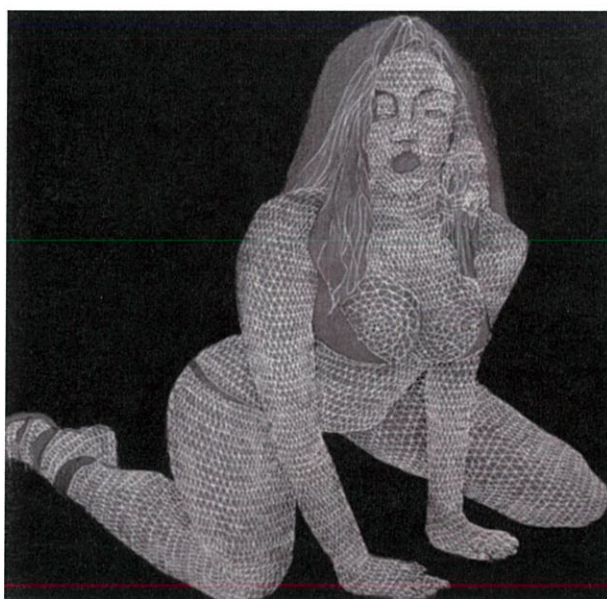
ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้าได้นำเอาการสร้างวัตถุ การออกแบบ 3 มิติ ในโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ ที่เป็นลักษณะของวัตถุที่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นด้วยเส้น โครงสร้าง มองเป็นปริมาตรของรูปทรงมนุษย์ โดยสร้างจากกระบวนการของการสร้างผลงานวาดเส้น โดยใช้การวาดเส้นแทนค่าความรู้สึกจากรูปทรงเรขาคณิตของภาพผู้หญิง ใช้ภาพอนาจารที่มาจากในสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ค ทำทางผู้หญิงที่โพสท่าต่างๆ นำมาเป็นต้นแบบในการถอดลายเส้น โดยเทคนิคการสร้างภาพต้นแบบนั้น ข้าพเจ้าใช้การเขียนเส้นปากกาสีชาวลงบนกระดาษสีดำ ส่วนการดำเนินงานในภาพปฏิบัตินั้น ประกอบไปด้วย การสร้างภาพร่างและนำเสนอต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ เพื่อเข้าสู่กระบวนการพัฒนาภาพร่างเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน มีรายละเอียดดังหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

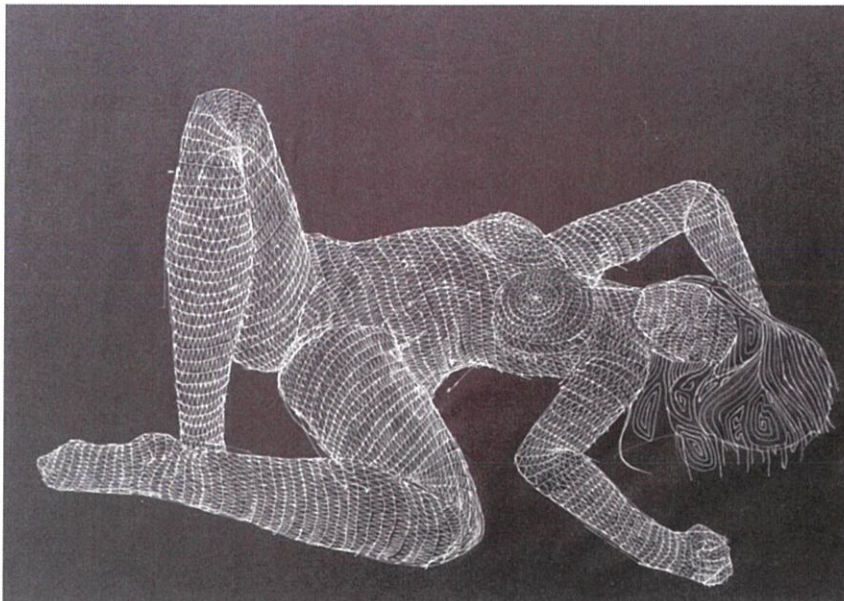
1.1.1 ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



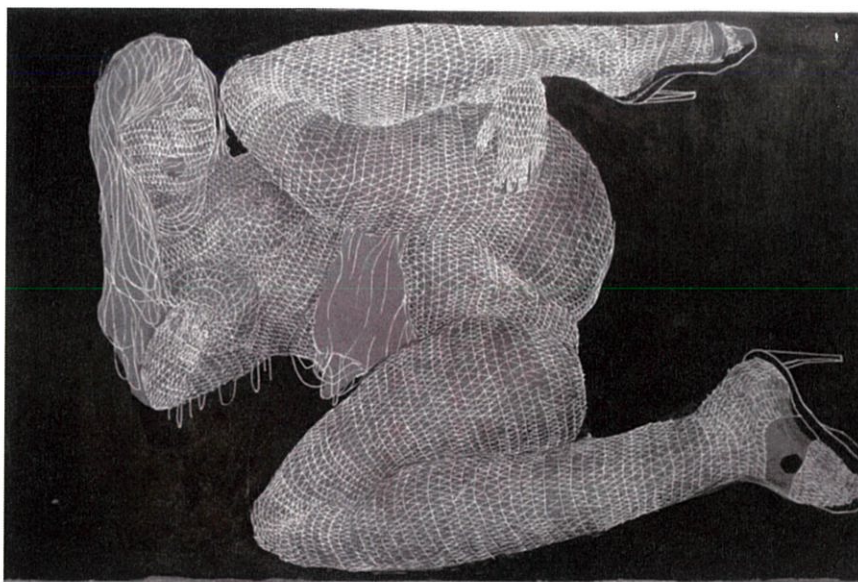
ภาพที่ 8 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2



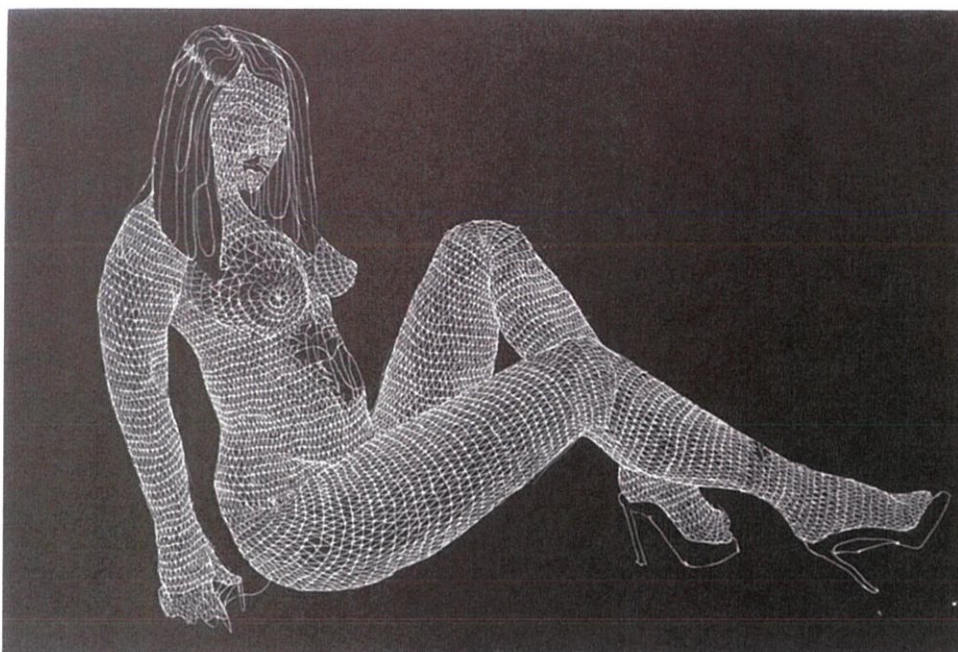
ภาพที่ 9 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 10 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 11 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพที่อยู่ในสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร เป็นภาพต้นแบบโดยเป็นภาพผู้หญิงทำท่าทางต่างๆในการช่วยวนที่หาได้ง่ายในสื่อออนไลน์ ข้าพเจ้านำมาถอดลวดเส้นด้วยวิธีการวาดเส้น โดยใช้ปากสีขาวในการสร้างลายเส้นให้แก่ภาพร่างบนกระดาษสีดำและนำมาใช้เป็นวิธีการสร้างต้นแบบก่อนสร้างผลงานจริง

ภาพร่างชั้นที่ 1 ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบภาพให้นางแบบนั้นอยู่ตรงกลางภาพ และใช้เส้นสีขาวสร้างระนาบ และเพิ่มเส้นให้สร้างน้ำหนักให้แก่ภาพ และวางสมดุลของภาพทั้งสองข้างให้เท่ากันของขาของวัตถุ และเส้นขาด ห้อยตรงบริเวณหน้าท้องเหมือนเส้นที่กำลังขาดจากโครงสร้างของเส้นวัตถุ

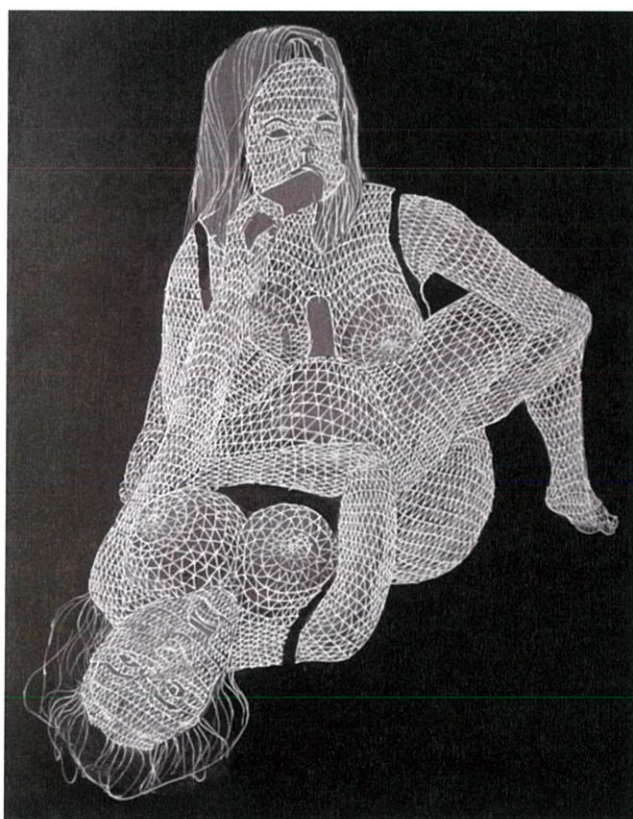
ภาพร่างชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกภาพผู้หญิงนอนเปลือย นำมาถอดลวดเส้นโดยให้หุ่นของผู้หญิงนั้นนอนราบ อยู่ตรงบริเวณกลางภาพ เพื่อให้วัตถุสมดุลกลางภาพ

ภาพร่างชั้นที่ 3 ข้าพเจ้าเลือกภาพผู้หญิงและจัดองค์ประกอบของภาพให้หุ่นของวัตถุผู้หญิงนั้นพอดีกรอบภาพ และขาที่กางทั้งสองข้าง เพื่อให้น้ำหนักของวัตถุในภาพนั้นสมดุล และสร้างน้ำหนักปริมาณในการเสนอต้นแบบภาพวัตถุ

ภาพร่างชั้นที่ 4 ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพท่าทางผู้หญิงยืดขาเหยียดยาว ไปทางขวาของภาพ ใช้ลายเส้นสร้างน้ำหนักตามระนาบของกล้ามเนื้อ และปล่อยให้เส้นขาดบริเวณตรงกลางหุ่น เพื่อให้รู้สึกถึงเส้นที่กำลังจะขาด และเส้นผมข้าพเจ้าใช้เส้นที่ห้อยยาวลงมา เพื่อให้ความรู้สึกแทนเส้นผม

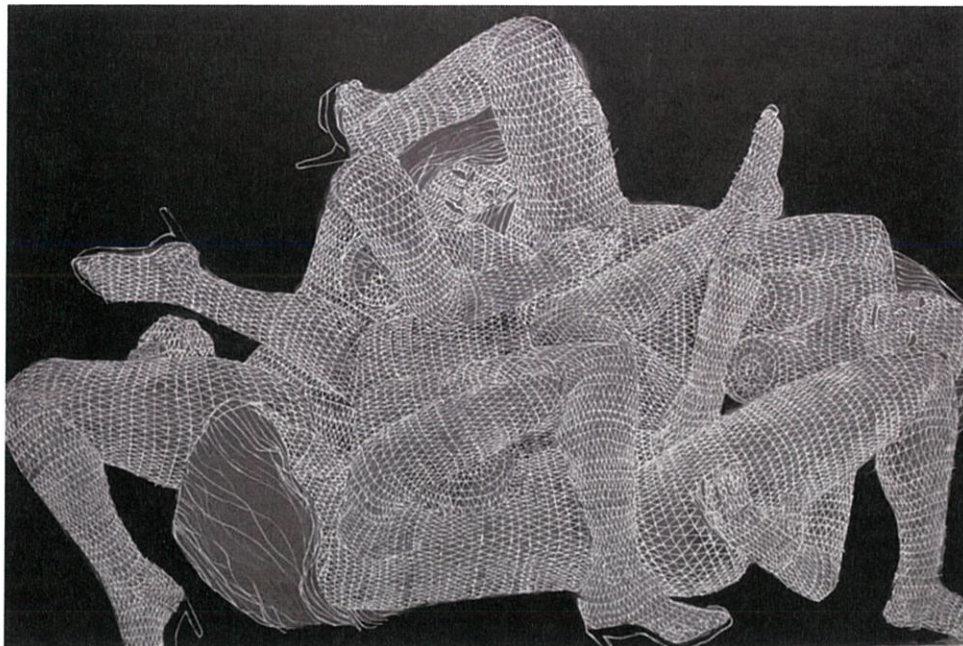
ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชั้นที่ 1 เพื่อนำไปพัฒนาต่อเป็นผลงานจริง เพราะภาพร่างชุดที่ 1 นั้น มีการวางท่าที่สมดุล ของขาสองข้าง และมือ ทำให้องค์ประกอบของภาพนั้นสมดุลที่สุด และปรับแก้ไขเรื่องของเส้นผม เส้นที่ให้ค่าน้ำหนัก อ่อน แก่ และสร้างปริมาตรให้แก่วัตถุที่สร้างด้วยเส้นมากขึ้น และเพื่อให้วัตถุดันแบบภาพร่างคู่มือมีความสมบูรณ์ในการสร้างผลงานจริง

ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1



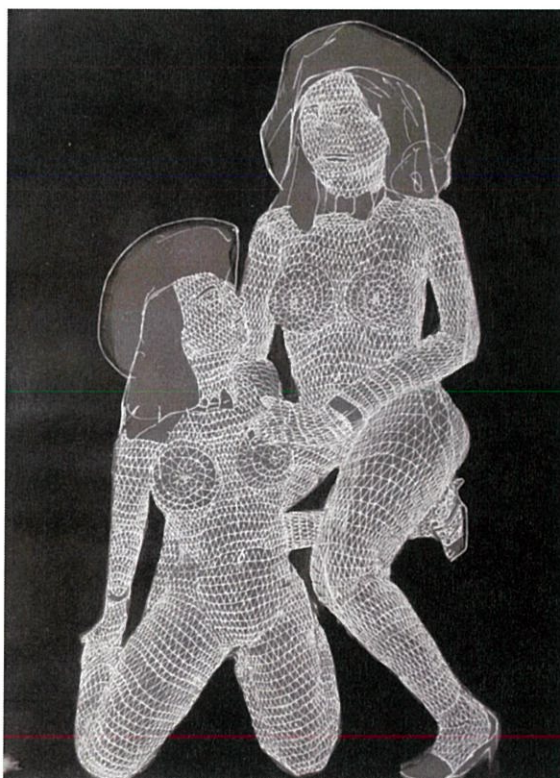
ภาพที่ 12 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2



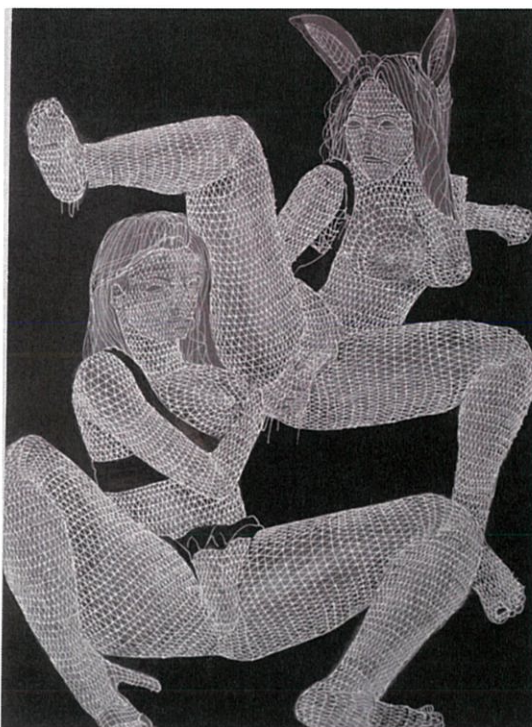
ภาพที่ 13 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 14 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 15 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชั้นที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกภาพของผู้หญิงที่มาจากสื่อ ทำทางการทำกิจกรรมทางเพศ โดยผู้หญิงกับผู้หญิง โดยภาพร่างที่ 1 นั้นข้าพเจ้าเลือกภาพต้นแบบเป็นภาพของผู้หญิงสองคน คนหนึ่งกำลังทับร่างอีกคน โดยทิ้งน้ำหนักไปที่หัวอีกคนด้านซ้ายล่างของภาพ และใช้เส้นสร้างน้ำหนักและปริมาตร ให้แก่แขน ขารูปทรง ของต้นแบบผู้หญิง

ภาพร่างชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพผู้หญิงสามคนในขณะที่กำลังทำกิจกรรมทางเพศ โดยวางแขน ขาไขว้กัน ไปมา เกาะกลุ่มกันตรงกลางภาพให้เหมือนกำลังพันกัน และให้เส้นในการสร้างความเคลื่อนไหว ให้แก่รูปทรงวัตถุ โดยข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบให้หุ่นวัตถุนั้นอยู่ตรงกลางภาพพอดี และใช้เส้นให้น้ำหนักแก่ก้อนวัตถุ

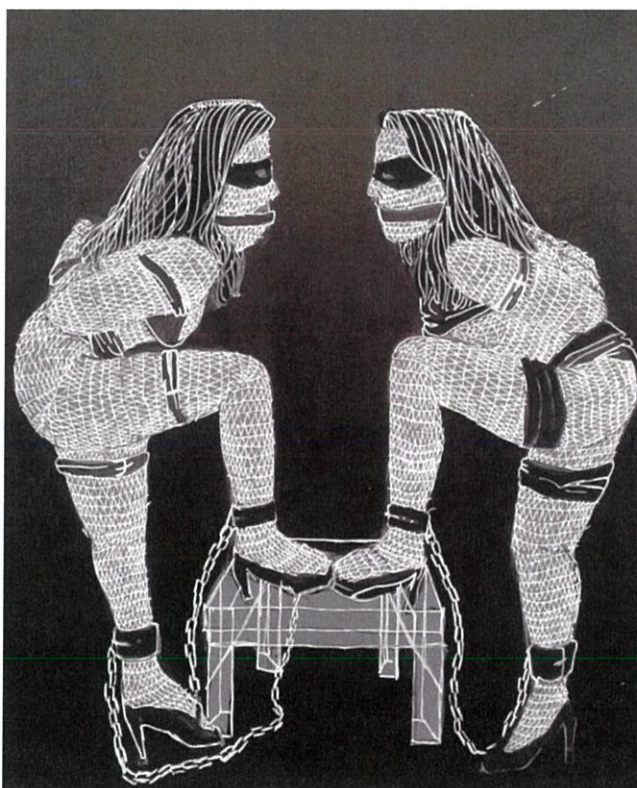
ภาพร่างชั้นที่ 3 ข้าพเจ้าเลือกภาพผู้หญิงสองคนกำลังทำท่าทางในการโชว์ร่างกาย ด้านขวามีผู้หญิงอีกคนนั่งอยู่ ใช้สีเทาในการสร้างหมวกให้แก่หุ่น องค์ประกอบยื่นด้านขวา และนั่งถ่วงน้ำหนักอีกคนด้านซ้าย ให้ภาพสมดุลกันและนำมาสร้างน้ำหนักสีขาวลงบนวัตถุ ให้เห็นน้ำหนักและปริมาตรด้วยเส้น

ภาพร่างชั้นที่ 4 ข้าพเจ้าเลือกภาพต้นแบบที่เป็นผู้หญิงสองคน และคิดหุกระต่ายเหมือนภาพของผู้หญิงผู้ให้ความบันเทิง มาใช้ในการสร้างต้นแบบ โดยจัดองค์ประกอบของภาพสองระยะของวัตถุ มีหน้า

และหลัง ซ้อนเป็นเรเซอร์ให้วัตถุคู่มิติมากขึ้น และจัดองค์ประกอบให้ผู้หญิงอยู่ภายในภาพ และขาขวาของผู้หญิงด้านบนมาทางด้านซ้ายเพื่อให้หน้าหนึ่งของหุ่นสมดุลกันในภาพและเกิดความงามให้แก่วัตถุ

ข้าพเจ้าได้เลือกนำภาพร่างชิ้นที่ 3 มาพัฒนาต่อสร้างเป็นผลงานจริงโดยองค์ประกอบของภาพวัตถุ นั้นน่าสนใจ ที่มีเหมือนก้อนวัตถุกระจุกวงอยู่ตรงกลางภาพโดยที่ไม่รู้สึกว่าเหมือนมนุษย์ หรือเหมือนผู้หญิง และนำภาพร่างมาปรับภาพพื้นหลัง บรรยากาศของภาพที่มันอึดอัด และทึบเกินไป จนทำให้ความรู้สึกของวัตถุที่อยู่กลางภาพนั้นมีมิติน้อยลง ข้าพเจ้าจึงได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 มาปรับแก้ไข เพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ในการนำไปพัฒนาผลงาน

ภาพร่างชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1



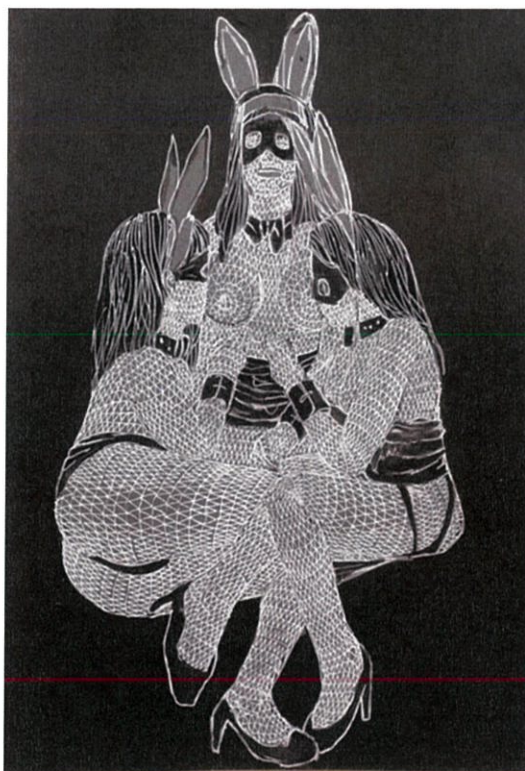
ภาพที่ 16 ภาพร่างชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 17 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 18 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 19 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 3

การสร้างต้นแบบในภาพและเนื้อหาของชุดที่ 3 นั้น ข้าพเจ้าได้นำเสนอภาพการแต่งกาย การใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ทางเพศ โดยภาพมาจากสื่อภาพยนตร์ เว็บไซต์ลามก ซึ่งถูกสื่อเข้ามาในสังคมไทย จนได้พบเห็นกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด หนังสือลามกอนาจาร เพิ่มรูปทรงของวัตถุที่เป็นเสื้อผ้า รองเท้า เป็นมวลรูปทรงของเส้นที่มีน้ำหนักบางกว่าผิววัตถุที่เป็นร่างกาย ซึ่งองค์ประกอบ การย่น การวางท่าแต่งกาย แบบคอสเพลย์ นุ่งผ้าน้อยชิ้น และให้นำกลับไปปรับพัฒนาพื้นหลังของบรรยากาศภาพ เพื่อสร้างความรู้สึกของวัตถุให้กับต้นแบบมากขึ้นและปริมาตรที่เป็นรูปทรงมนุษย์ชัดเจนขึ้น

ภาพร่างชั้นที่ 1 ข้าพเจ้าเลือกภาพผู้หญิงสองคน มีเครื่องแต่งกายที่เป็นการแต่งกายยั่วยวน และจัดต้นแบบให้หันหน้าหากันสองด้าน ด้านซ้ายและด้านขวา เพื่อให้สมดุลกันทั้งสองฝั่ง มีเส้นที่สร้างตรงบริเวณขอเท้าของหุ่น เป็น โข้เพื่อเพิ่มให้แก่หุ่นในการเล่าเรื่อง และยกขาทั้งสองด้านมาวางตรงกลางภาพเพื่อไม่ให้องค์ประกอบของตรงกลางภาพนั้น โลงจนเกินไป

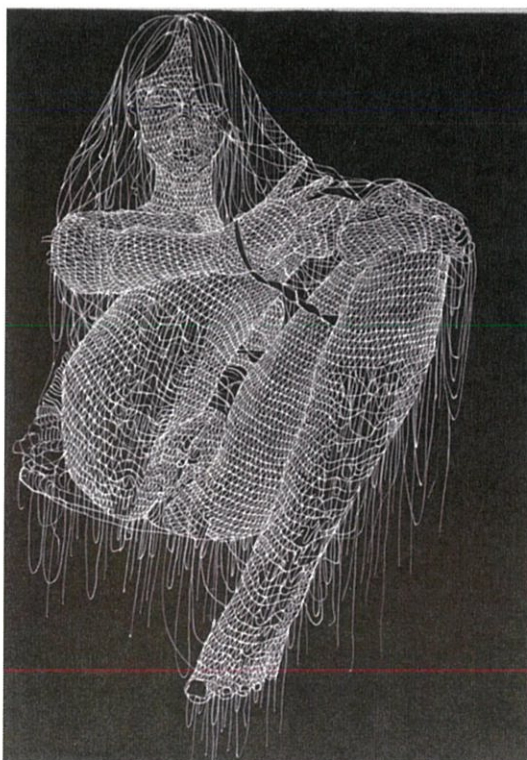
ภาพร่างชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกภาพต้นแบบเป็นภาพของผู้หญิงสองคน คนหนึ่งกำลังอยู่ด้านบนและเอี้ยวตัวไปทางด้านขวา อีกคนด้านล่างนอนและยกขาทั้งสองข้างเอียงไปทางทิศทางด้านขวา เพื่อให้น้ำหนักของวัตถุทั้งสองถ่วงน้ำหนักให้วัตถุสมดุลกันในภาพ มีเส้นดำเป็นเส้นชั้น และเพิ่มอุปกรณ์ของผู้หญิงในการสร้างความบันเทิง เพิ่มเนื้อหาให้แก่ภาพวัตถุที่ข้าพเจ้านำมาเป็นภาพร่าง

ภาพร่างชั้นที่ 3 ข้าพเจ้าใช้ภาพต้นแบบที่มีการจัดท่าทางของผู้หญิงสามคนสามหูกระต่าย จัดองค์ประกอบกลางภาพในลักษณะของรูปทรงสามเหลี่ยม ให้สมดุลทั้งด้านขวาและซ้าย เพื่อให้วัตถุของภาพเด่นชัด และให้ความงามแก่วัตถุมีมิติขึ้น

ภาพร่างชั้นที่ 4 ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพของผู้หญิงห้าคนที่แต่งกายคอสเพลย์เพื่อช่วยยวน จัดท่าทางมีนั่งของตัวด้านล่างภาพหนึ่งคน และยืนสามคน ด้านหลังซ้ายหนึ่งคน จัดองค์ประกอบให้ยื่นกลางภาพ และผลักระยะด้วยผู้หญิงสองคนที่อยู่ด้านหลัง ให้ภาพวัตถุนั้นดูมีมิติในการมองมากขึ้น

ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชั้น ที่ 4 นำมาพัฒนาต่อเป็นผลงานจริง เพราะการใช้องค์ประกอบของภาพที่ดีที่สุด โดยมีทั้งนั่งและยืน ระยะหลังของวัตถุ และภาพร่างชั้นที่ 4 ยังให้ความรู้สึกของกลุ่มคนแสดงท่าทาง และปรับแก้ไขพื้นหลังให้เพื่อภาพวัตถุดูมีมิติมากขึ้นในผลงาน

ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 1



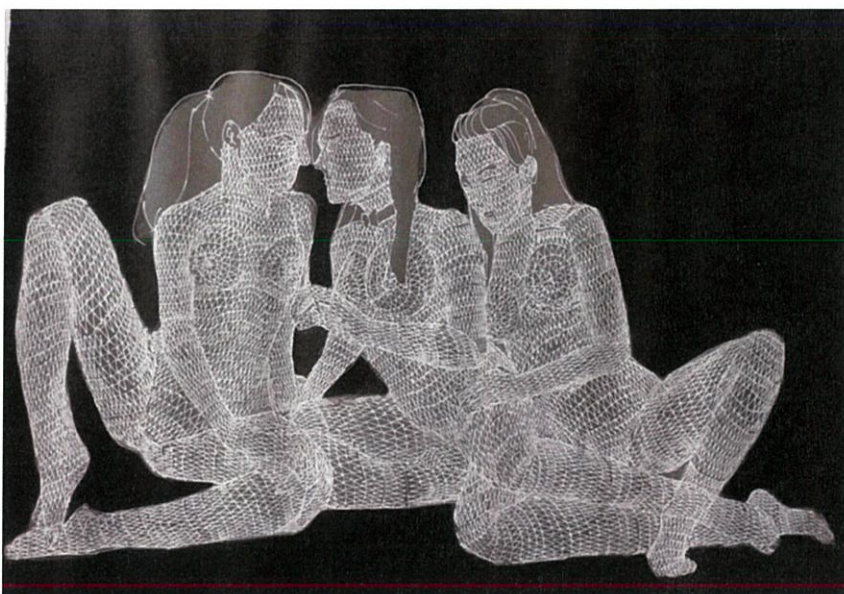
ภาพที่ 20 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 2



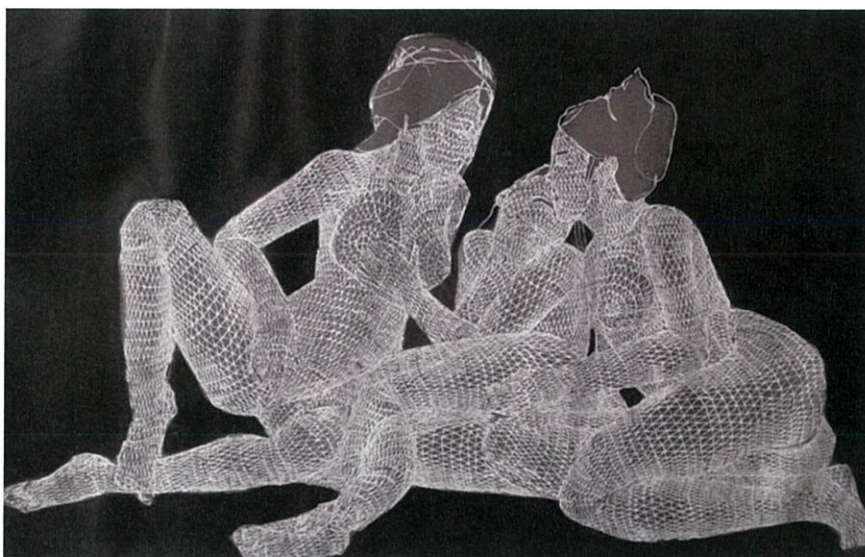
ภาพที่ 21 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 22 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 23 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 4

วิเคราะห์ผลงานชุดที่ 4

ภาพร่างชั้นที่ 1 ข้าพเจ้าสร้างปริมาตรและรูปทรงของผู้หญิงนั่งและยกขา โดยมีเส้นที่ขาดและห้อยลงมาจากเส้นหุ่นด้านหน้า เพื่อที่แทนความรู้สึกให้กับรูปทรงที่เป็นผู้หญิงกำลังขาด เหมือนเส้นที่ประกอบสร้างนั้นกำลังถูกทำลาย

ภาพร่างชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพผู้หญิงสองคนในลักษณะทำนั่งบริเวณกึ่งกลางของภาพและ ใช้มือของผู้หญิงไขว่กันบริเวณตรงกลางภาพ เพื่อให้มีเส้นนำสายตาในการมองวัตถุ และเส้นที่ขาดด้านซ้ายและด้านขวา ของด้านล่างภาพ เพื่อเพื่อให้วัตถุปริมาตร มีน้ำหนักที่กระจายลง และเส้นท่าทางของผู้หญิงที่มีเส้นห้อยลงมาและขาด เพิ่มอารมณ์ให้เส้นในการประกอบสร้างจากเส้นที่ขาดและห้อยลงมา

ภาพร่างชั้นที่ 3 ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพผู้หญิงสามคนนั่งเรียงกันมาเป็นวัตถุด้านแบบ โดยใช้สีเทาเป็นสีของเส้นผม จัดองค์ประกอบของวัตถุไว้ที่กลางภาพ และน้ำหนักสมดุลของหุ่นที่ขาด้านซ้าย และด้านขวาของผู้หญิงให้ภาพเกิดความงาม และมีมิติให้แก่รูปทรงวัตถุ

ภาพร่างชั้นที่ 4 ข้าพเจ้าเลือกนำภาพที่เป็นภาพผู้หญิงนั่งสามคน และจัดทำทางองค์ประกอบมาทางด้านซ้าย และถ่วงน้ำหนักของวัตถุด้านซ้ายด้วยขาของผู้หญิงด้านขวา เพื่อให้วัตถุมีองค์ประกอบสมดุลอยู่ในพื้นที่บริเวณในภาพ

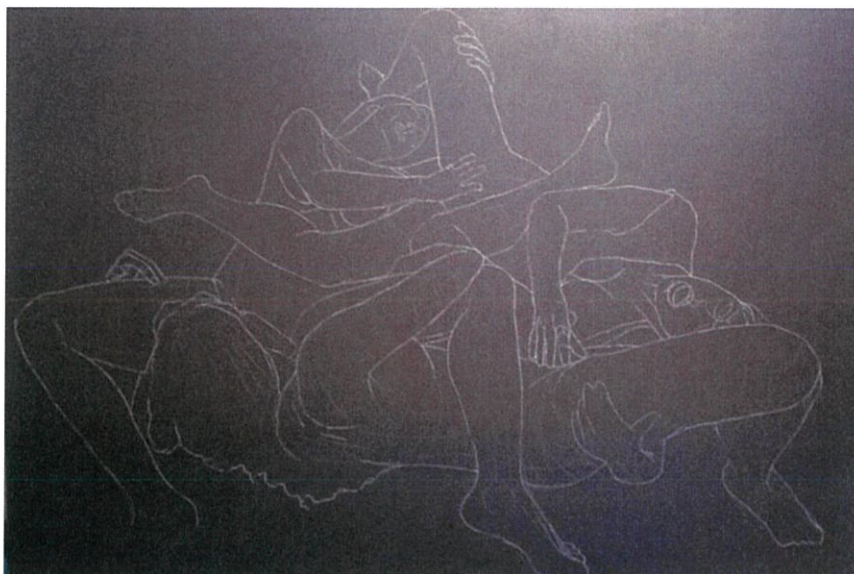
ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชั้นที่ 3 ในการนำมาพัฒนาต่อเป็นผลงานจริง เพราะการจัดองค์ประกอบที่ดี ที่สุด และสมดุลของภาพ ท่าทางของหุ่นผู้หญิง และปรับแก้ไขพื้นหลังเพิ่มเส้นให้แก่งานจริง เพื่อเพิ่มมิติ ให้แก่ภาพผลงาน

3.2 กระบวนการสร้างงาน



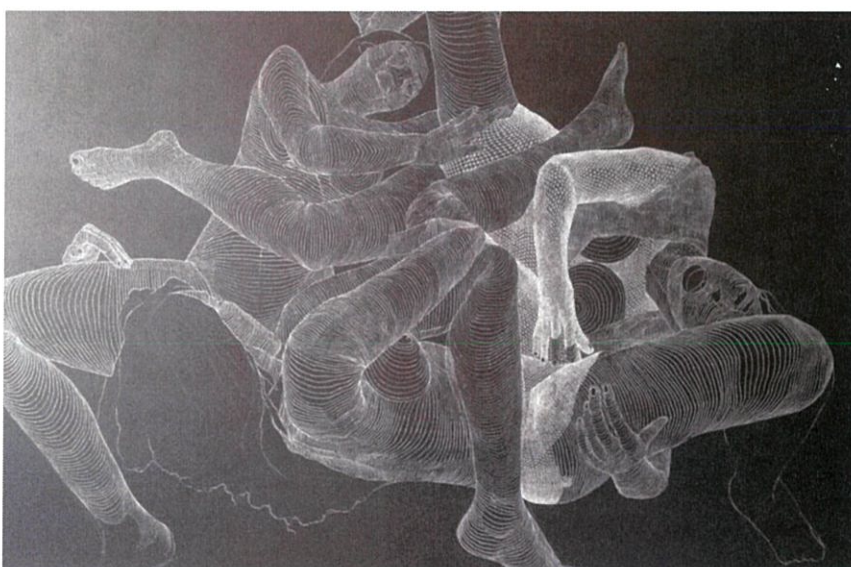
ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ขั้นตอนที่ 1

เริ่มจากทาสีรองพื้นลงบนเฟรมผ้าแคนวาส โคนใช้น้ำหนักของพื้นหลังเป็นสีแดงอมน้ำเงิน ในบรรยากาศสีดำข้าพเจ้าใส่ลูกกลิ้งๆลงบนเฟรมเป็นขั้นตอนแรก โดยวางน้ำหนักของพื้นหลังให้มีความเป็นพื้นที่ของอากาศในภาพด้วยสีแดง



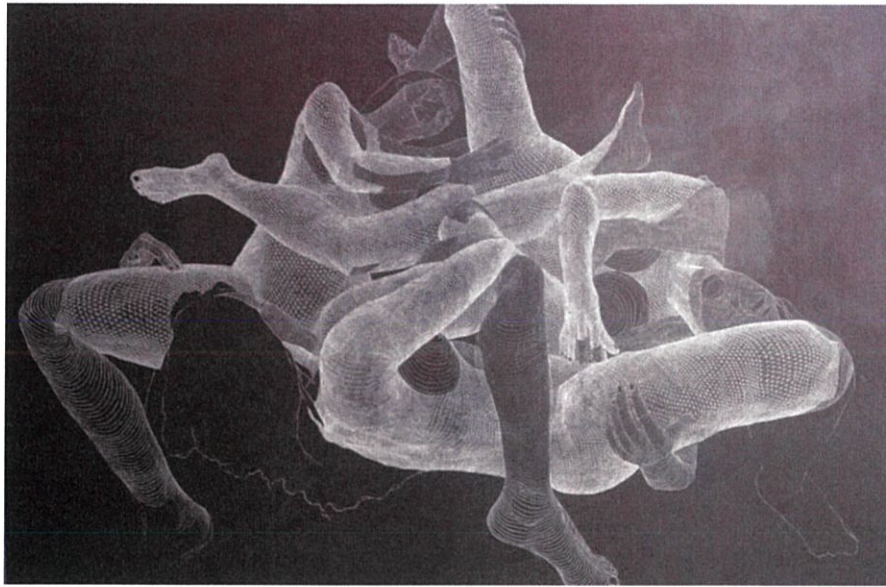
ภาพที่ 25 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ขั้นตอนที่ 2

จากนั้นเริ่มทำการลอกสายเส้น โดยใช้การวาดเส้น ร่างภาพต้นแบบ และใช้ดินสอร่างภาพลายเส้น ลงบนเฟรมผ้าใบ เป็นรูปทรงต้นแบบที่เป็นวัตถุ



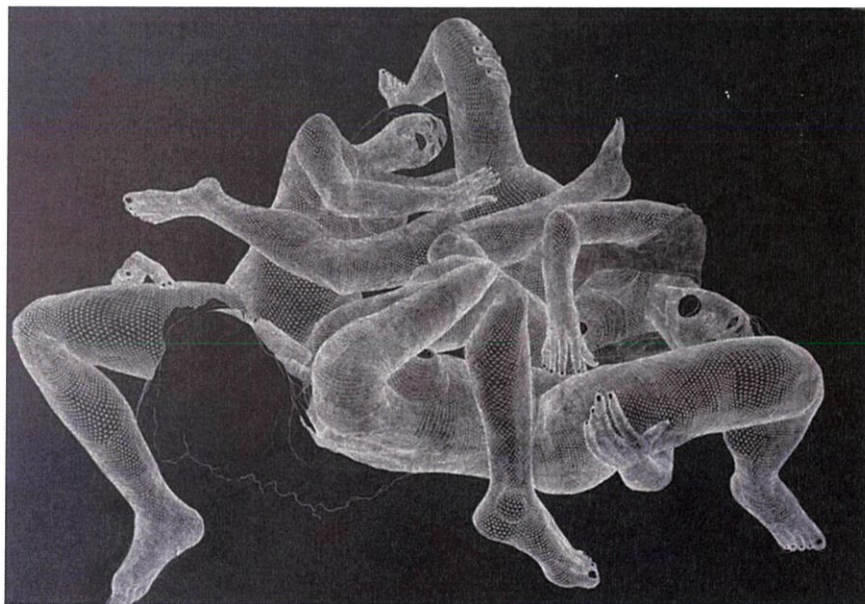
ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ขั้นตอนที่ 3

เริ่มทำการใช้ปากการ่างเส้นที่เป็นระนาบของกล้ามเนื้อ โครงสร้างของหุ่นผู้หญิงในต้นแบบ และค่อยๆ เก็บรายละเอียดของเส้นด้านใน



ภาพที่ 27 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ขั้นตอนที่ 4

จากนั้นก็ใช้ปากกาเก็บน้ำหนักของหุ่นด้วยการวาดเส้นที่เรียงห่างกันบ้าง ถึบ้างตามระนาบของรูปทรงกล้ามเนื้อของหุ่น



ภาพที่ 28 ภาพขั้นตอนกระบวนการสร้างผลงาน ขั้นตอนที่ 5

เก็บลายระเอียดเส้นของหุ่นผู้หญิงในต้นแบบ และเส้นผมเป็นอย่างสุดท้าย ควบคุมน้ำด้วย ความถี่และความห่างกันของเส้นที่เขียนทำลงไปบนเส้นระนาบบนตัวหุ่น

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าชุดนี้แสดงให้เห็นถึง การจัดองค์ประกอบ การวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) ได้แก่ เส้น (Lines) รูปทรง (Forms) สี (Color) น้ำหนัก (Volume) และที่ว่าง (Space) เป็นการจัดวางทัศนธาตุให้เกิดความงามที่ลงตัวทำให้เกิดความงามที่เป็นเอกภาพ (Unity) และส่วนที่สองคือ การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) ความเป็นเด่น (Dominance) และความเคลื่อนไหว (Movement) โดยมีจุดประสงค์ในการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบตลอดจนเป็นการค้นหาลักษณะเฉพาะตนในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ จินตนาการจากภาพวัตถุทางเพศจากสื่อ สามารถจำแนกการวิเคราะห์ผลงาน โดยรวมออกเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวที่ปรากฏในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

เป็นภาพของผู้หญิงที่เปลือยเปล่าไม่ใส่เสื้อผ้า และปฏิบัติกิจกรรมทางเพศกัน โดยข้าพเจ้าได้นำภาพมาจากสื่อออนไลน์ ในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ ที่เป็นภาพที่เผยแพร่ทั่วไปในพื้นที่สาธารณะ ไม่มีการแบ่งพื้นที่ของสื่อ ทุกคนสามารถที่จะรับชมได้ตลอดเวลา และทุกเพศทุกวัย ข้าพเจ้าได้พบเห็นจึงนำมาเป็นเนื้อหาในการสร้างผลงาน

4.1.2 เนื้อหา (Content)

การนำเสนอเนื้อหาของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้าต้องการมุ่งเน้นให้เห็นรูปร่าง รูปทรงของภาพผู้หญิงที่เป็นภาพวัตถุทางเพศ อนาคตหาพบได้ทั่วไปบนสื่อออนไลน์ โดยการทำงานวาดเส้นของข้าพเจ้าแสดงค่าน้ำหนัก ปริมาตร เนื้อหนัง ผิวกายของภาพอนาจารด้วยเส้น และเพื่อให้เปลี่ยนความรู้สึกจากการรับชมภาพอนาจารสู่กระบวนการงานวาดเส้น การรับรู้รูปทรงวัตถุ โดยรับแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานเป็นการสร้างวัตถุในโปรแกรมการสร้างวัตถุ 3 มิติในคอมพิวเตอร์และสื่อมัลติมีเดีย

การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกผ่านภาษาจิตรกรรมในรูปแบบของงานวาดเส้น โดยใช้ น้ำหนักของการเรียงเส้น จุดหลายๆจุดเชื่อมกันด้วยเส้น ในการสร้างการรับรู้ถึงระนาบ น้ำหนัก ปริมาตร ที่สร้างจากเส้นครออี้ง โดยถอดรูปร่างและรูปทรงมาจากรูปร่างผู้หญิงนู้ด และใช้หลักการนำสายตาของการวาดเส้น จิตรกรรมมาใช้ในการสร้างรูปทรงวัตถุของต้นแบบภาพ ให้เกิดความรู้สึกของวัตถุในพื้นที่ของภาพ

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

เนื่องจากผลงานชุด ‘จินตนาการจากภาพวัตถุทางเพศในสื่อ’ สามารถจำแนกวิเคราะห์ผลงานโดยรวมออกเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

เส้น (Line)



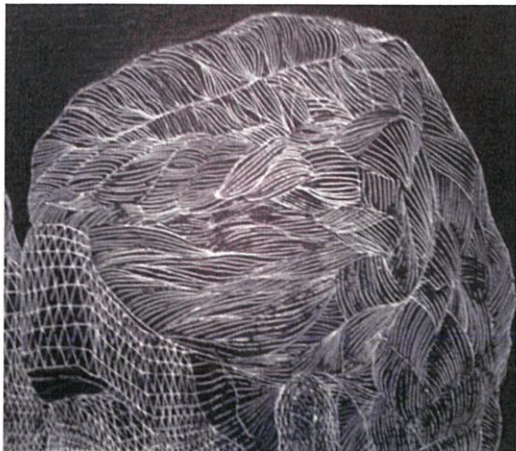
ภาพที่ 29 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1

ก.ข้าพเจ้าเลือกใช้เส้นแนวตั้งที่เกิดจากเส้นตั้งตรงของโครงสร้างของขาที่ยืนตรงและท่าทางยืนเพื่อสร้างความรู้สึกแข็งแรงและมั่นคงให้แก่หุ่นวัตถุ



ภาพที่ 30 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2

ข.ข้าพเจ้าเลือกใช้เส้นโค้งและเส้นเฉียงที่เกิดจากความโค้งเป็นระนาบที่ทำให้ความรู้สึกของมวลปริมาตรความหนาแน่น กล้ามเนื้อในรูปทรงแขนและขา



ภาพที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 3

ค.ข้าพเจ้าใช้เส้นที่เป็นเส้นไขว้กันของเส้นผมที่สร้างด้วยกลุ่มเส้น ที่สร้างความรู้สึกเป็นทิศทางเส้นที่ขัดแย้งกัน



ภาพที่ 32 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 4

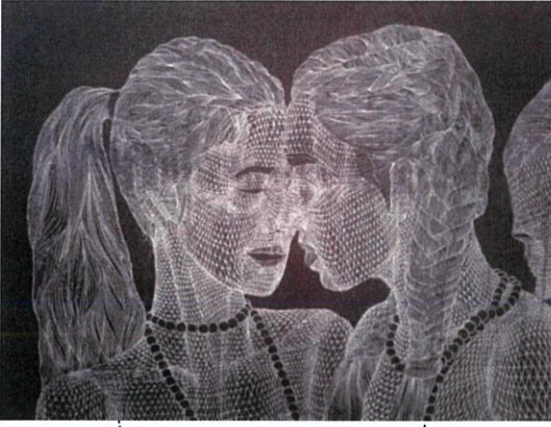
ง.เส้นโค้งเป็นคลื่นน้อยให้ความรู้สึกสบาย เลื่อนไหลต่อเนื่อง มีความกลมกลืนและเปลี่ยนทิศทาง ข้าพเจ้านำมาใช้ในงาน เพื่อให้เส้นผมดูนุ่มแตกต่างจากเส้นพื้นผิวอื่น ข้าพเจ้าจึงนำมาปรับใช้ในผลงาน

รูปทรง (Forms)



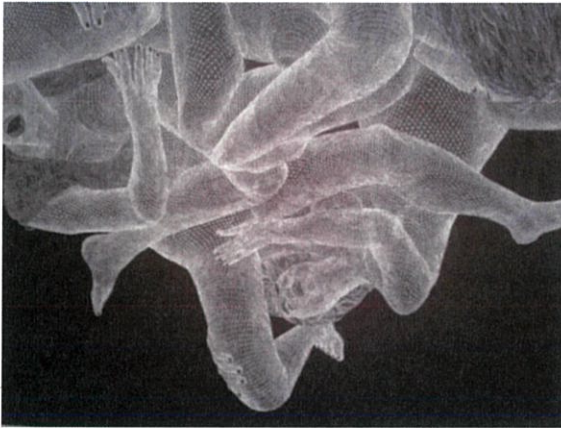
ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 1

ค.ข้าพเจ้าเลือกเส้นรูปทรงของคนเป็นจุดเด่นสุดภายใน ตัวผลงานของข้าพเจ้าเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นนัยยะที่ข้าพเจ้า ต้องการแสดงออกมา มีการใช้รูปทรงท่าทาง สรีระ เพื่อให้รู้สึกถึงรูปร่างคน ทรวดทรง ที่มีความเป็น ส่วนโค้งส่วนเว้า



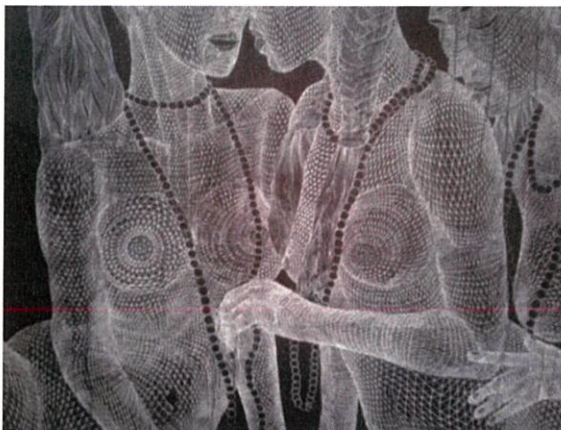
ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 2

ข. ข้าพเจ้าสร้างรูปทรงที่เกิดขึ้นจากเส้นผมที่เคลื่อนตัวไปในทิศทางเดียวกันและเป็นกลุ่มก้อน เส้นไขว้กันไปมาถักกันเป็นกลุ่มเส้นใหญ่ ด้านซ้ายและขวา ให้ความรู้สึกแน่นเป็นกลุ่มเส้นผมที่ถักเปีย และช่องของปริมาตรเส้นผมผู้หญิง



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 3

ค. ข้าพเจ้าเลือกใช้รูปทรงของเส้นที่ไขว้กันไปมาเป็นกากบาท เหมือนกัน และทิศทางของเส้นสี่ด้าน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอยู่ในกลุ่มเส้นรูปทรงกากบาทของขาผู้หญิงและแขนที่ไขว้กันไปมา



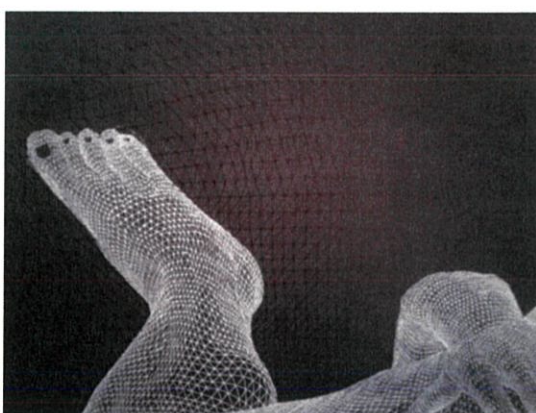
ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 4

ง. ข้าพเจ้าใช้รูปทรงที่เกิดจากเส้นวงกลม ที่เรียงวนกันเป็นเส้นวงกลมทั้งถี่และห่างกัน เกิดน้ำหนักช่วยให้รู้สึกถึงรูปทรงปริมาตรเด่นมที่เป็นทรงกลม

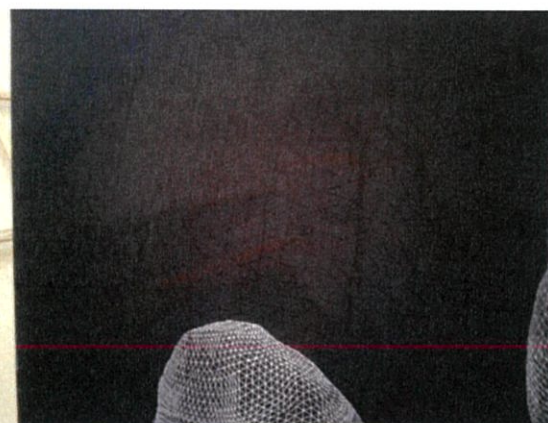
พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 1



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 2



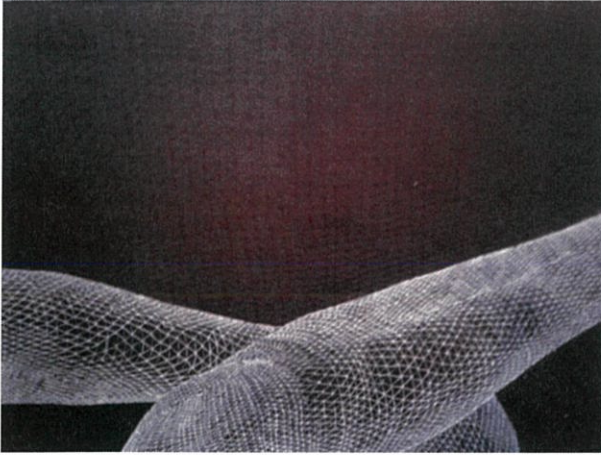
ภาพที่ 39 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 3

ก. ข้าพเจ้าสร้างพื้นผิวที่เกิดจาก น้ำหนักและเส้น ที่สร้างบรรยากาศ ให้แก่พื้นหลัง มีอากาศและเป็น พื้นที่ว่างในความมืด

ข. พื้นผิวที่มีน้ำหนักสีแดงแทรกและ น้ำเงิน ข้าพเจ้าสร้างบรรยากาศให้แก่ น้ำหนักพื้นหลังสีแดงด้วยเส้นสีพื้นผิว สีดำ เพื่อให้เส้นบังสร้างมิติให้แก่พื้น หลัง

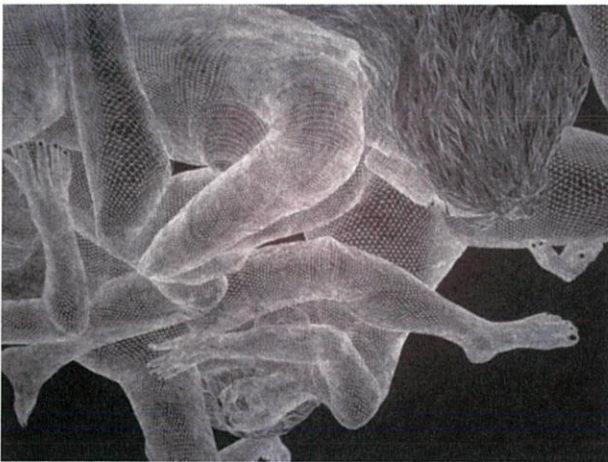
ค. ข้าพเจ้าสร้างพื้นผิวให้มีน้ำหนักสีแดงแทรกและสีน้ำเงินเพื่อสร้าง บรรยากาศให้แก่น้ำหนักพื้นหลังสีดำ โดยมีเส้นบังสร้างมิติให้แก่พื้นหลังที่เกิดจากคราบของสีรองพื้น ที่ปล่อย ไหลลงมา เพื่อให้พื้นหลังนั้นมี บรรยากาศที่ทับซ้อนกันด้วยน้ำหนัก เส้นช่วยทำให้เกิดบรรยากาศและเพิ่มความน่าสนใจให้แก่พื้นหลังในความ มืด

สี (Color)



ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 1

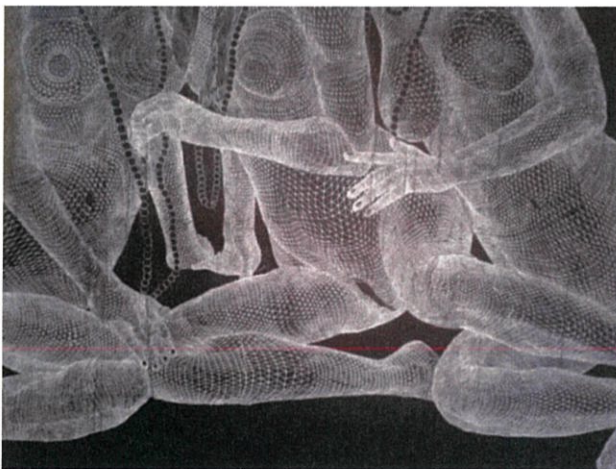
ก.ข้าพเจ้าเลือกใช้สีส่วนใหญ่ที่เป็นสีที่มีน้ำหนักเข้ม ผลงานชิ้นนี้จะใช้สีเข้มคือมีสีดำหรือสีที่คูมือน้ำหนัก คือ สีน้ำเงิน สีม่วงผสมแดงในการสร้างสรรค์ เป็นการช่วยให้ตัวผลงานเกิดมิติและปริมาตรขึ้น น้ำหนักในผลงานและเส้นช่วยในการขับน้ำหนักขึ้นเป็นรูปทรงวัตถุ



ภาพที่ 41 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 2

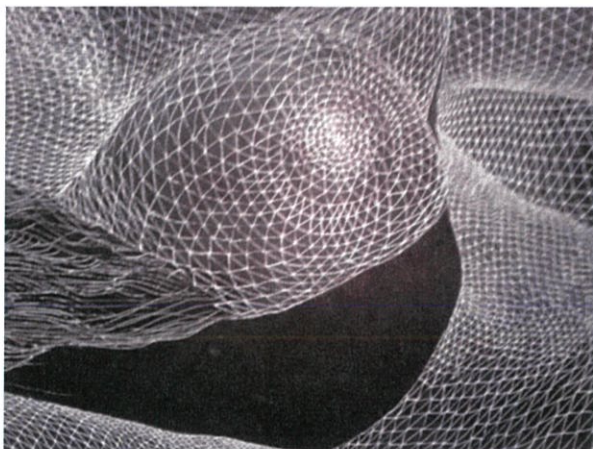
ข. ข้าพเจ้าเลือกใช้เส้นสีขาวและน้ำหนักสีเทาที่เกิดขึ้นจากการใช้เส้นเรียงต่อกัน จนเกิดเป็นน้ำหนักอ่อน และเข้มตามปริมาตรของแขน ขา ลำตัว น้ำหนักสว่างจึงช่วยให้รูปทรงของภาพนั้นมีมิติของวัตถุมากขึ้น

น้ำหนัก (Volume)



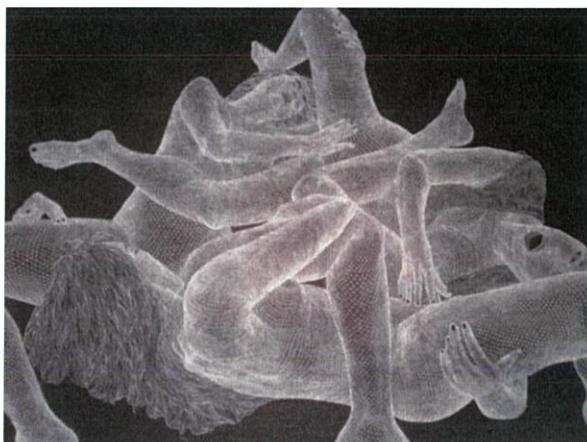
ภาพที่ 42 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก 1

ก.ข้าพเจ้าใช้สีน้ำหนักเข้มสว่าง เพื่อสร้างน้ำหนักและมิติให้กับตัวผลงาน ช่วยทำให้มองเห็นแล้วรู้สึกมีความตื้นลึกมีการกระจายน้ำหนักให้เท่าๆ กันในแต่ละระนาบหน้า หลัง เพื่อแสดงออกถึงระยะที่ตื้นลึกในตัวผลงาน



ภาพที่ 43 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนัก 2

ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 44 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 1



ภาพที่ 45 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 2

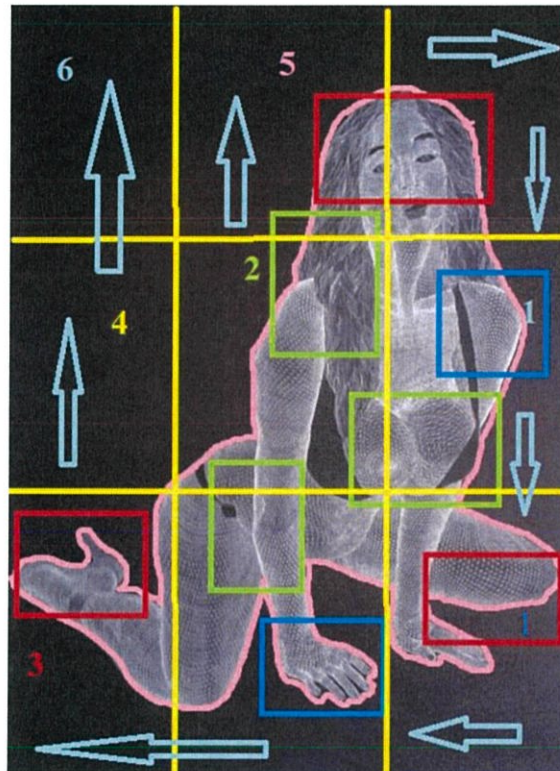
ข.ข้าพเจ้าเลือกใช้น้ำหนักการเรียงของเส้นกระจายรอบด้านเป็นวงกลม มีเส้นที่เรียงต่อจากจุดหลายจุดโยงหากันทั้งถี่และห่าง เพื่อเป็นน้ำหนักที่ให้ความรู้สึกรูปทรงวงกลม ของเด้านมที่เกิดจากการวาดเส้น

ก.ข้าพเจ้าใช้พื้นที่ข้างบนตัวผลงานเป็นโทนสีที่มีดและเข้มเพื่อช่วยในการผลัดกระยะของบรรยากาศช่วยให้เกิดพื้นที่ว่าง ทำให้ดูไม่ทึบตันจนเกินไป

ข.ข้าพเจ้าเลือกสร้างพื้นที่ด้านหลังขาคือหญิงเป็นน้ำหนักน้ำเงินและแดง เพื่อให้มีอากาศในบรรยากาศสีดำมากขึ้น และเพิ่มเส้นสีดำบนพื้นที่ว่างด้านหลังเส้นวัตถุด้วยเส้นสีดำ ทำให้พื้นที่หลังของหุ่นดูมีมิติที่เป็นน้ำหนักมีดมากขึ้น

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ ข้าพเจ้าถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่สามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 1

การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 1

ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าสร้างและกำหนดทิศทางของเส้นที่เว้นที่ว่างให้เกิดความกลมกลืน บรรยากาศที่มีดีและให้ความรู้สึกของพื้นที่ว่าง ช่วยให้เส้นในภาพมีความเป็นจุดเด่นและภาพมีความกลมกลืน อีกทั้งมีการเชื่อมโยงทางทัศนศิลป์การประกอบสร้างของเส้นเพื่อสร้างมิติให้เชื่อมกันด้วยเส้น ที่ทำให้เกิดรูปทรง และปริมาตรของสัดส่วนที่เชื่อมต่อกัน ในร่างกายของต้นแบบที่เป็นผู้หญิง

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของผลงานของข้าพเจ้าขึ้นนี้เกิดจากการเส้นที่ประกอบสร้างให้เกิดรูปทรง วัตถุ โดยมีการซ้อนเส้น เรียง ห่าง ร้อยเรียงกันเป็นเส้น โครงสร้างรูปทรงวัตถุ 3 มิติ โดยข้าพเจ้าสร้างเส้นทำให้เกิดมิติลวงตาให้การเพ่งมองเส้น เกิดจากธรรมชาติการรับรู้ของสายตามนุษย์กับเส้น ที่นำไปสู่ความรู้สึกในการรับรู้รูปทรง ที่เกิดจากเส้นและน้ำหนักที่เป็นปริมาตรแบน ขา ลำตัว ให้ดูมีมิติ และเส้นที่ทำงานให้ความรู้สึกคนละแบบ

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของภาพนี้ อยู่ที่ความสมดุลของผลงานที่เกิดจากการต้องการให้ภาพมีรูปแบบและการจัดวางที่มีความเหมาะสม ข้าพเจ้าเลือกการจัดวางรูปทรงวัตถุบนพื้นที่ว่าง ค่าความสว่างและความมืดของโทนน้ำหนักวัตถุที่สร้างด้วยเส้น นอกจากนี้ยังมีการสร้างมิติของภาพโดยการให้เส้นสีขาวอยู่บนพื้นที่ว่าง น้ำหนักมืด สีดำ เพื่อให้เส้นให้ความรู้สึกมีอากาศบนพื้นที่ และเส้นทำงานให้ความรู้สึกถึงมิติที่ลวงตา

สัดส่วน (Proportion)

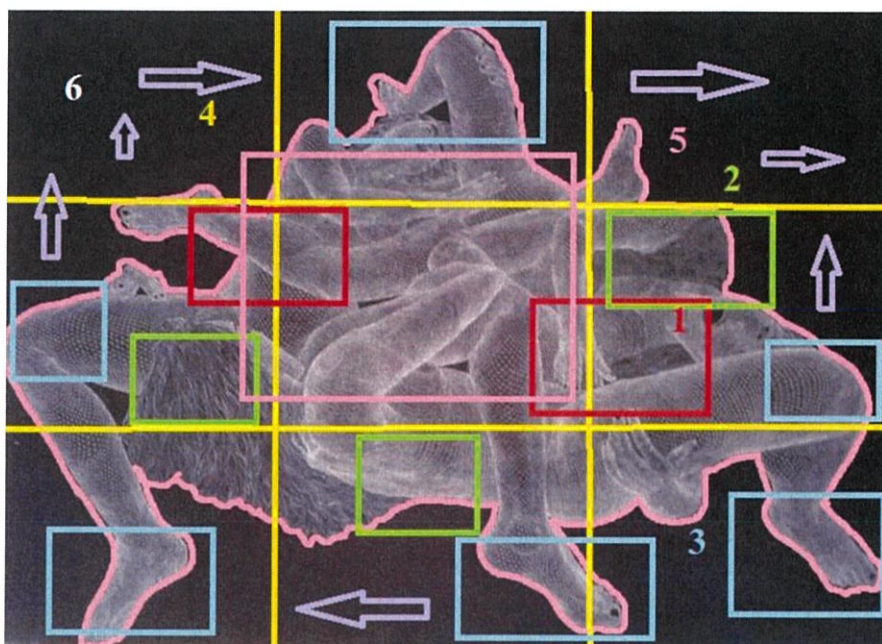
สัดส่วนที่เหมาะสมของงานของข้าพเจ้าเกิดจากการจัดขนาดของวัตถุรูปทรง ให้อยู่ภายในภาพ ข้าพเจ้าต้องการให้วัตถุนั้นอยู่ในสัดส่วนตรงกลางภาพ และให้ความรู้สึกของวัตถุที่สร้างด้วยการวาดเส้น และเสมือนภาพการสร้างวัตถุใน โปรแกรม 3 มิติ ให้คล้ายเคียงที่สุด ในการนำเสนอผลงานที่เป็นรูปทรงกึ่งมนุษย์กึ่งวัตถุ 3 มิติ

ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างภาพนี้มีจุดเด่นและจุดรวมสายตาของเส้น ที่เรียงกันเป็นระนาบ และให้ความรู้สึกวัตถุ 3 มิติ กล้ามเนื้อ ผิววัตถุ ที่ซ้อนกันจนเกิดเป็นค่าน้ำหนัก และให้ความรู้สึกไปสู่ปริมาตรของค่าน้ำหนักเส้น ในการรับรู้ ความหนาแน่นของวัตถุในภาพ

ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้าขึ้นนี้เกิดจากการบรรยากาศ ให้เป็นพื้นที่โล่ง ส่วนวัตถุที่สร้างจากเส้น จะให้ความรู้สึกการรับรู้ทางสายตามากกว่า เสมือนเส้นที่เราเฝ้ามองนั้นต้นและเคลื่อนไหว เกิดจากการรับรู้ของเส้นที่เกิดการลวดลาย และทำให้รู้สึกเหมือนวัตถุ 3 มิติ



ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 2

การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 2

ความกลมกลืน (Harmony)

ในความกลมกลืนในผลงานของข้าพเจ้า มีความกลมกลืนทางการใช้สีโทนเข้มทั้งภาพ ทำให้ภาพดูมีน้ำหนักและมีมิติให้กับตัวผลงาน ทำให้มองแล้วรู้สึกมีความตื้นลึก และมีเส้นน้ำหนักพื้นหลัง มีการกระจายน้ำหนักให้เท่าๆ กันในแต่ละระนาบ เพื่อแสดงออกถึงระยะที่ตื้นลึกในตัวผลงานและใช้เส้นที่ทับซ้อนกันและวัตถุ เกิดจากเส้นที่เรียงกันจนเกิดปริมาตร กับทิศทาง ระหว่างวัตถุในภาพที่เชื่อมกันทำให้เกิดมิติในการรับรู้

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้านั้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของเส้น ในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายในการใช้เส้น โดยการเปลี่ยนรูปทรง เส้น โค้ง ที่เกิดจากเส้นในรูปทรงทำให้ภาพดูมีมิติ ความหลากหลายของสีที่มีทั้งเส้นที่เกิดจากการสร้างให้เกิดความรู้สึกแทนกล้ามเนื้อ ที่ทำให้ภาพเกิดความรู้สึกถึงปริมาตรของรูปทรงผู้หญิง และเส้นผมที่สลาย และโค้งไป ทำให้รู้สึกถึงเส้นที่ให้ความผ่อนคลายความรู้สึก

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการต้องการให้ภาพมีรูปแบบและการจัดวางที่มีความเหมาะสม การจัดวางรูปทรงวัตถุบนพื้นที่ว่าง การจัดวางดุลยภาพในผลงานเป็นการจัดวางแบบสมมาตร โดยให้วัตถุอยู่บริเวณกลางภาพ เพื่อผลลัพธ์ทางการสร้างมิติและเพื่อถ่วงน้ำหนักให้เกิดความสมดุลด้วยการเพิ่มลดขนาดของรูปทรงต่าง ๆ ในภาพไม่ให้น้ำหนักไปทางด้านใดด้านหนึ่ง

สัดส่วน (Proportion)

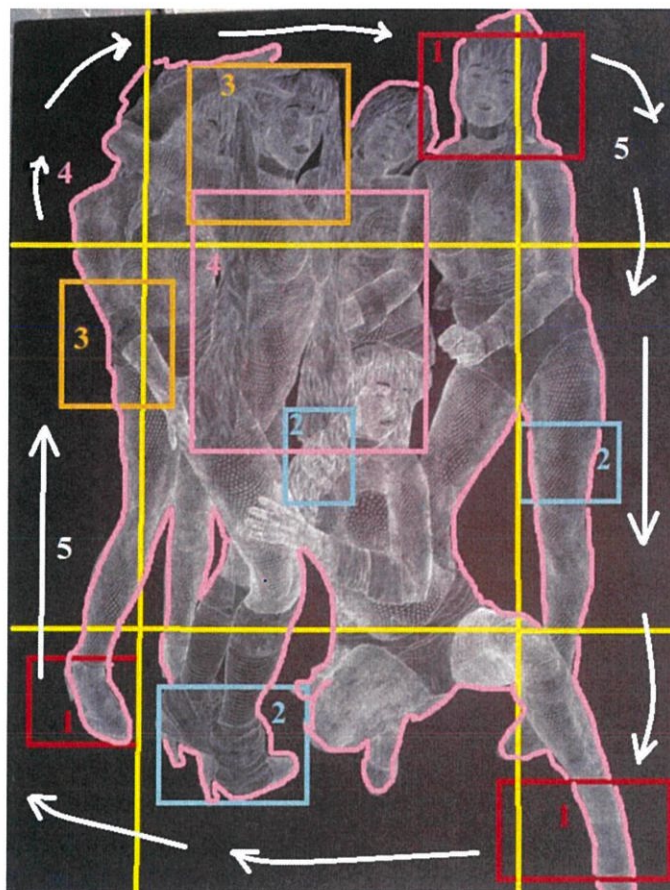
สัดส่วนที่เหมาะสมของงานเกิดจากการจัดขนาดของวัตถุรูปทรง ให้อยู่บริเวณตรงกลางภาพ และให้ความรู้สึกของวัตถุที่สร้างด้วยการวาด สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นเอกภาพที่เกี่ยวกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของความเป็นมิติของรูปทรง น้ำหนัก สี ที่เป็นความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ให้ความรู้สึกทางสุนทรีย์และทางการรับรู้ความรู้สึกของรูปทรงวัตถุ

ความเป็นเด่น (Dominance)

ภาพนี้มีจุดเด่น จุบรวมสายตาของเส้นที่เรียงกันเป็นระนาบ และให้ความรู้สึกวัตถุ 3 มิติ มีการเน้นรูปทรงของคนที่มีการแสดงสรีระท่าทางและใช้เส้นทำให้เกิดเป็นรูปทรงนำสายตา ดึงดูดใจมากยิ่งขึ้นและทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้เกิดเส้นตรงกึ่งวงภาพ ที่เป็นแขน และขา ไหลวกันไปมาโดยเป็นคล้ายรูปกากบาท และมีเส้น ไหลวกันไปมาเชื่อมต่อกัน ทำให้เกิดความรู้สึกการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 3

การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 3

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานของชิ้นนี้คือเส้นที่เกิดจากการวางท่า วางขา ของหุ่น ที่เป็นเส้นตั้ง และเส้นโค้ง เชื่อมต่อเส้นนอน เรียงชิดกันสร้างระนาบ ปริมาตร ให้นำไปสู่ความรู้สึกของรูปทรง และความงามของเส้นที่เชื่อมกันจนทำให้เกิดน้ำหนักในวัตถุ และให้การรับรู้ของความงามของเส้น ให้ความรู้สึก 3 มิติแก่วัตถุและความงามของรูปทรงผู้หญิง

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานเน้นที่ความละเอียดของการทับซ้อนกันของเส้น ในผลงานของข้าพเจ้าเป็นความหลากหลายในการใช้เส้น โดยการเปลี่ยนรูปทรงมีทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง ที่เกิดจากเส้นผม เส้นเสื้อ เส้นรองเท้า ที่มีความโค้งและระนาบที่แตกต่างกัน น้ำหนัก ในการสร้างความงามแก่รูปทรง เส้นโค้งรอยยับของผ้า และสัดส่วนความงามของหุ่นผู้หญิง

ความสมดุล (Balance)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยนึกถึงการถ่วงน้ำหนักให้เกิดแรงปะทะที่เท่ากัน โดยใช้ตัวรูปทรงของคนเป็นตัวสร้างความสมดุลภาพแบบสมมาตรขึ้น ในตัวงานและต้องการแสดงความเคลื่อนไหวด้วยเส้น เพื่อผลลัพธ์ทางการสร้างมิติ

สัดส่วน (Proportion)

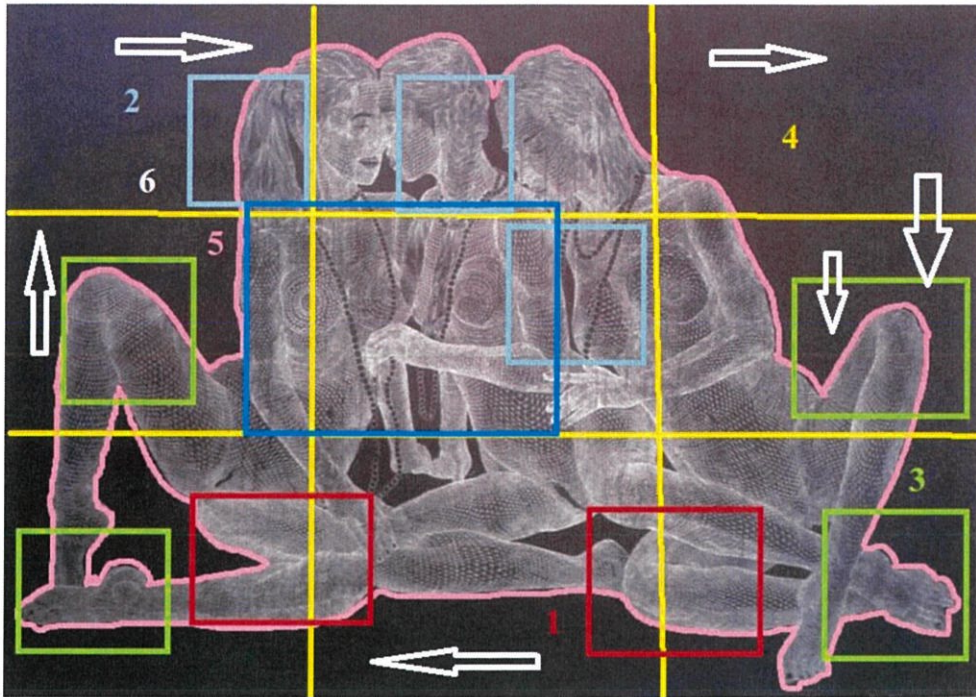
สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากความสัมพันธ์ที่สัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ เช่น เส้น ขนาด รูปทรง เนื้อที่ ความเข้ม ความหนักเบา เพื่อต้องการแสดงความเคลื่อนไหวและผลลัพธ์ทางการสร้างมิติให้แก่วัตถุรูปทรงของร่างกายผู้หญิงที่อยู่ด้านหน้าให้ดูมีมิติมากขึ้น

ความเป็นเด่น (Dominance)

ภาพนี้มีจุดเด่น จุบรวมสายตาของเส้นที่เรียงกันเป็นระนาบ และให้ความรู้สึกวัตถุ 3 มิติที่มีการเน้นรูปทรงของคนที่มีการแสดงสรีระท่าทางและใช้ระยะการวางเส้นวัตถุ ระนาบ ความหนาแน่น ที่ต่างกัน ทำให้เกิดเป็นตัวนำสายตา ควบคู่สนใจมากยิ่งขึ้นและทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ชัดเจนในสิ่งที่นำเสนอ

ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้เกิดจากการเส้นและการจัดทำทางในการวางเส้นไปในทิศทางระนาบเดียวกัน ให้ความรู้สึกของวัตถุที่มีมิติ ลวงตาน้ำหนักปริมาตรด้วยเส้น ขาของผู้หญิง และแขน ทั้งด้านซ้ายบน และด้านขวา ช่วยให้ภาพมีเส้นนำสายตาที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และเส้นสีดำพื้นหลังที่ช่วยสร้างมิติให้กลับวัตถุ ช่วยให้มียากาศในความเป็นมิติมากขึ้นและมีมิติในการรับรู้



ภาพที่ 49 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 4

การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่ 4

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานชิ้นนี้คือเส้นของขาและหัวเข่า ที่มีเส้น โค้งรับกันระหว่างขาด้านซ้ายและด้านขวา น้ำหนักที่เด่นชัดตรงบริเวณมือ หัวไหล่ เพื่อให้วัตถุหุ่นผู้ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายของผลงานชิ้นนี้เกิดจากการเส้นที่ประกอบสร้างให้เกิดรูปทรง วัตถุ โดยมีการซ้อนเส้น เรียง ห่างกันเป็นเส้น โครงสร้างรูปทรงวัตถุ 3 มิติ ทำให้เกิดมิติลวงตาให้การเพ่งมองเส้น เกิดจากธรรมชาติการรับรู้ของสายตามนุษย์กับเส้น ที่ให้ในการรับรู้ถึงรูปร่าง ท่าทาง การนั่ง กับทิศทางนำสายตาของเส้น ขา ทั้งสองฝั่งลายตาและรู้สึกถึงปริมาตรในภาพ และเพิ่มระยะให้กับวัตถุ ให้รู้สึกระยะหน้าหลัง ด้วยความต่างน้ำหนักกันของเส้น

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของภาพนี้ อยู่ที่ความสมดุลของผลงานที่เกิดจากการต้องการให้ภาพมีรูปแบบและการจัดวางที่มีความเหมาะสม การจัดวางรูปทรงวัตถุบนพื้นที่ว่าง ค่าความสว่างและความมืดของโทนน้ำหนัก

วัตถุที่สร้างด้วยเส้น นอกจากนี้ยังมีการสร้างมิติของภาพ โดยการให้เส้นสีขาวอยู่บนพื้นที่ว่างน้ำหนักรวมถึง สีดำสีน้ำเงิน เพื่อให้เส้นให้ความรู้สึกมีอากาศบนพื้นที่มากขึ้น

สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนที่เหมาะสมของงานเกิดจากการจัดขนาดของวัตถุรูปทรง ให้อยู่ภายในภาพ ข้าพเจ้าต้องการให้วัตถุนั้นอยู่ในสัดส่วนตรงกลางภาพ และให้ความรู้สึกของวัตถุที่สร้างด้วยการวาดเส้น และเสมือนภาพการสร้างวัตถุในโปรแกรม 3 มิติ ให้คล้ายเคียงที่สุด ในการนำเสนอผลงานที่เป็นรูปทรงกึ่งมนุษย์กึ่งวัตถุ 3 มิติ

ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าสร้างภาพนี้มีจุดเด่น จุดรวมสายตาของเส้นที่เรียงกันเป็นระนาบ และให้ความรู้สึกวัตถุ 3 มิติ บรรยากาศมืดทำให้รูปวัตถุเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้เกิดจากการบรรยากาศให้เป็นพื้นที่โล่ง ส่วนวัตถุที่สร้างจากเส้น จะให้ความรู้สึกการรับรู้ทางสายตามากกว่า เสมือนเส้นที่เราขึงจ้องมองนั้นสั่นและเคลื่อนไหว เกิดจากการรับรู้ของเส้นที่เกิดการลวดลาย และทำให้รู้สึกเหมือนวัตถุ 3 มิติ

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “จินตนาการจากวัตถุทางเพศในสื่อ” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของรูปทรง จากภาพที่พบเห็นได้ง่ายในพื้นที่โลกอินเทอร์เน็ต ภาพอนาจาร ภาพนู้ดผู้หญิงที่พบเห็นได้ในอินเทอร์เน็ต มีทั้งความงามและความลามก ขั้วอารมณ์ทางเพศ โดยข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจและอิทธิพลการสร้างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จากกระบวนการสร้างวัตถุ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมออกแบบวัตถุ 3 มิติในคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นลักษณะของเส้นวัตถุกราฟฟิก

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและวิเคราะห์ถึงลักษณะของแรงบันดาลใจที่ได้รับผ่านการศึกษาทางด้านเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิคการสร้างผลงานวาดเส้นของศิลปินและการทำงานของโปรแกรม โดยข้าพเจ้านำมาศึกษา และพัฒนาต่อออกมาเป็นผลงานการแสดงออกผ่านงานวาดเส้น โดยภาพที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นนั้นเป็นสื่อลามกอนาจาร ที่หาพบได้ง่ายจากสังคมการแชร์ จากสื่อโฆษณา บนอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลเน็ตเวิร์คที่ใครก็สามารถที่จะเสพติดได้ง่าย และสะดวก รวดเร็ว นำมาตัดทอน เหลือเส้นที่ทำงานแสดงออกทางรูปให้มีปริมาตร รูปทรง เป็นคล้ายๆกับวัตถุ 3 มิติ ต้องการสะท้อนให้เห็นว่ากระแสการใช้สื่อไปในทิศทางที่ และผิด กำลังทำให้เพศเป็นวัตถุ หรือผู้หญิงในรูปแบบสื่อคือวัตถุ ข้าพเจ้าจึงได้นำเอาเส้นกราฟฟิก มาถ่ายทอดรูปทรง ปริมาตร ของภาพอนาจาร สู่อารมณ์ของงานวาดเส้นผ่านรูปทรงผู้หญิงที่มีความงาม ความบอบบางของเส้นที่สร้างรูปทรงแบบละเอียดอ่อน และสะท้อนให้เห็นคุณค่าความงามบางสิ่งบางอย่างของวัตถุที่กำลังจะเป็นวัตถุในจิตใจสำนึกของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมปัจจุบัน

ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้า บันทึกข้อมูล เริ่มตั้งแต่ที่มาของแรงบันดาลใจ อิทธิพลจากสื่อรอบตัวที่สอดคล้องกับความสร้างสรรค์มาสู่กระบวนการของการสร้างสรรค์ มีการพัฒนา เพื่อคลี่คลายแนวคิดและรูปแบบของวิธีการนำเสนอตลอดจนวิเคราะห์ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานและปรับปรุงแก้ไขจนสำเร็จลุล่วง ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้จะเป็นรากฐานสำคัญที่ข้าพเจ้าจะไปพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ปัญหาจากโลกไซเบอร์ (<http://op-cadet.blogspot.com/2010/08/blog-post.html>) สิงหาคม พ.ศ.
2553

การออกแบบสามมิติ (https://www.facebook.com/pg/31-Construction-and-Engineering-278578738899506/photos/?tab=album&album_id=428318297258882) เมษายน พ.ศ.2557

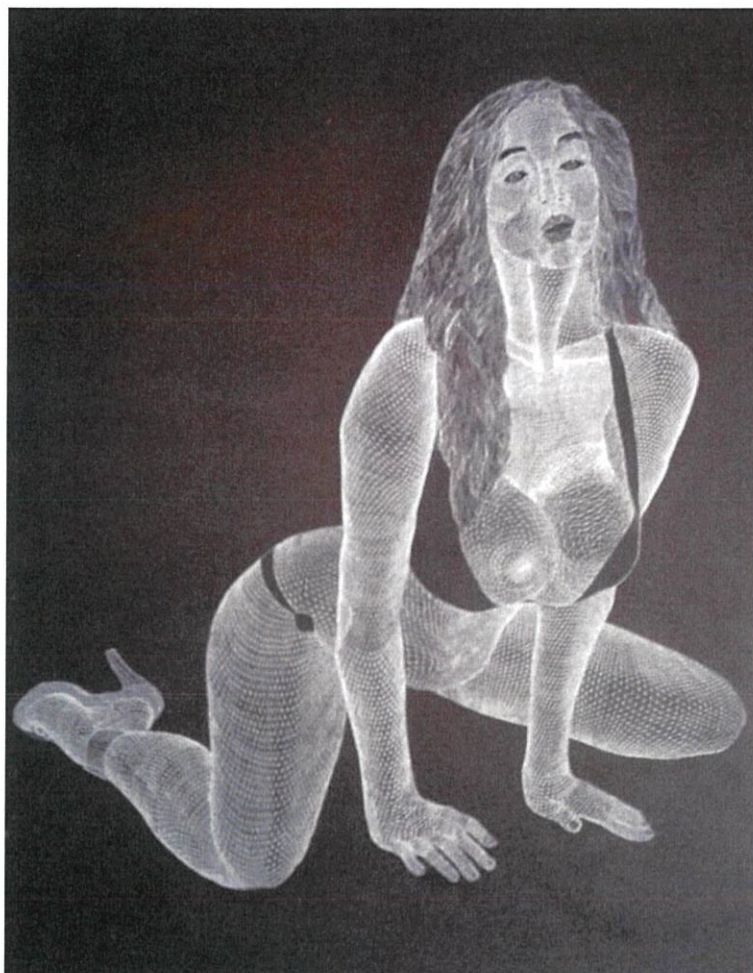
เบลนเดอร์ (ซอฟต์แวร์) วิกีพีเดีย "Blender 2.78a". blender.org. March 31, 2015. สืบค้นเมื่อ April
1, 2015. <https://www.blender.org/>

แคที แอน กิลมอร์ (<https://www.facebook.com/katyanngilmoreart>)
(https://www.facebook.com/pg/katyanngilmoreart/about/?ref=page_internal)

(<http://www.katyanngilmore.com/about/>)

หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ :ชลุค นิ่มเสมอ พ.ศ. 2544 กรุงเทพฯ:บริษัทไทยวัฒนาพานิช

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

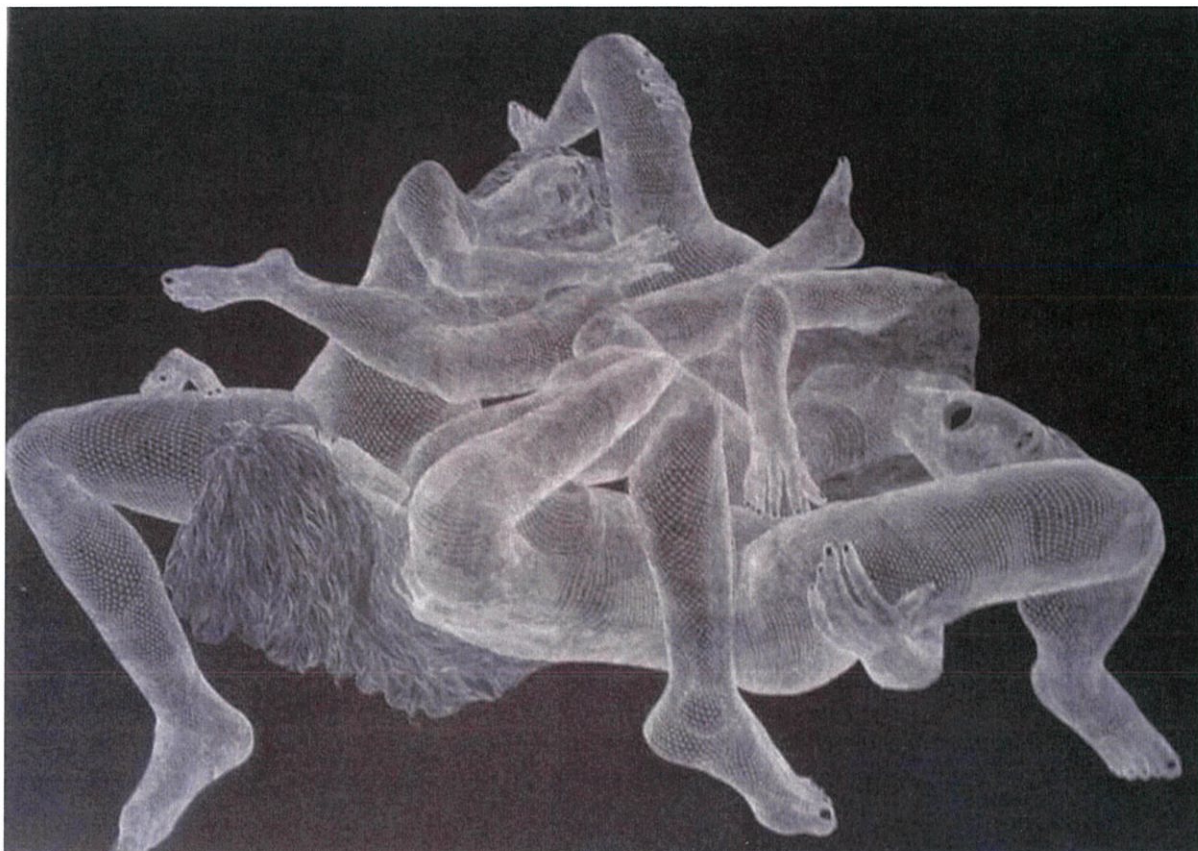


ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน The imagine of internet pornography , girl 2560

เทคนิค ปากกาและสีอะคริลิกบนผ้าแคนวาส

ขนาด 120 x 170 ซม.



ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน The imagine of internet pornography , polygirl 2560

เทคนิค ปากกาและสีอะคริลิกบนผ้าแคนวาส

ขนาด 140 x 200 ซม.

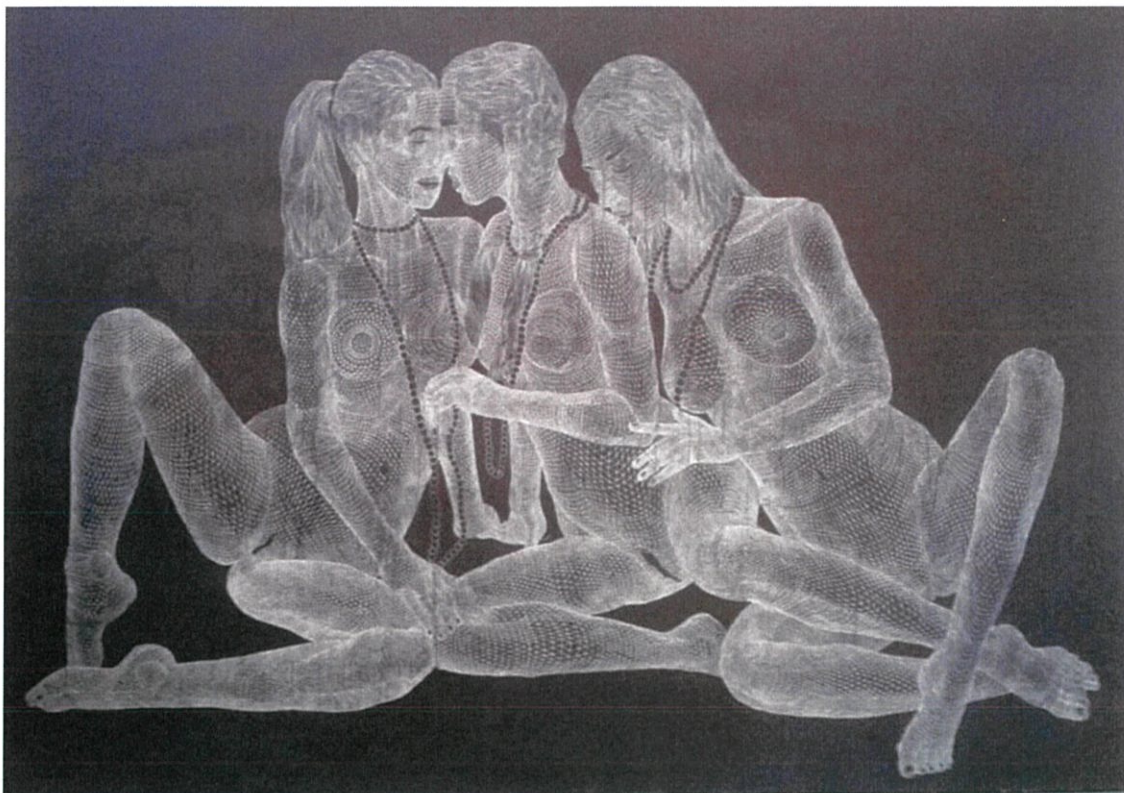


ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน The imagine of internet pornography , girl the cosplay 2560

เทคนิค ปากกาและสีอะคริลิกบนผ้าแคนวาส

ขนาด 140 x 200 ซม.ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3



ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน The imagine of internet pornography , three girl 2560

เทคนิค ปากกาและสีอะคริลิคบนผ้าแคนวาส

ขนาด 140 x 200 ซม.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายสุทัศน์ ไชยสวน
วัน เดือน ปีเกิด	11 มีนาคม พ.ศ.2537 จังหวัดกรุงเทพฯ
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 1 โชคชัย4ซอย14 หมู่บ้านมหาลาภ ถนนโชคชัย4 เขต ลาดพร้าว กรุงเทพฯ 10230
ประวัติการศึกษา	2549 โรงเรียนคลองทรงกระเทียม 2555 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม