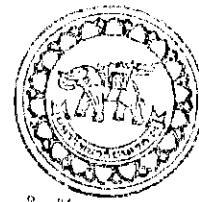


อธิบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย

ความทันสมัยในยุควัตุนิยม



สำนักหอสมุด

ศรีณัฐ ละอองทุมมา

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย

วันลงทะเบียน.....

เลขทะเบียน..... 1. 672930X

เลขประจำตัวประชาชน.....


วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย

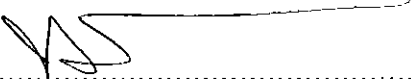
THE MODERN ERA OF MATERIALISM

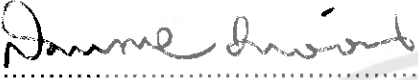



**An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements
for the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts
Program in Visual Art Design
May 2014
Copyright 2014 by Naresuan University**


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์เรื่อง “ความทันสมัยในโลกวัตดู
นิยม” ของนายศรัณยู ละอองทุมมา เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ประธาน
(อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)



.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศักดิ์ พรหมรัตน์)


.....กรรมการ
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)


.....กรรมการ
(อาจารย์ธีรวุฒิ บุญยศศักดิ์)


.....กรรมการ
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)


.....กรรมการ
(อาจารย์จิติ สมบูรณ์เอนก)


.....กรรมการ
(อาจารย์ชฎานิศ ชิงชวง)

อนุมัติ


(ดร.สันต์ จันทรสมศักดิ์)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
พฤษภาคม 2557

ประกาศคุณูปการ

ศิลปนิพนธ์ชุด "ความทันสมัยในยุควัตถุนิยม" เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และปฏิบัติ ตามทฤษฎีความรู้ ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งสิ่งทั้งหลายล้วนเกิดจากการอบรม ปลุกฝังความคิด ส่งเสริมปัญญา จากผู้มีพระคุณทุกท่าน จนประสบความสำเร็จลุล่วงตาม วัตถุประสงค์ด้วยดี ข้าพเจ้าน้อมรำลึกในพระคุณบิดา มารดา ผู้ที่ให้กำเนิดและให้การอบรมสั่ง สอน เลี้ยงดูข้าพเจ้าจนเติบโตมาด้วยความอุตสาหะ สอนให้รู้จักผิดชอบ ชั่วดี ทั้งยังคอยให้การ สนับสนุนส่งเสริมการศึกษาและเป็นกำลังใจให้ในยามที่ข้าพเจ้าเกิดความท้อแท้และเกิดอุปสรรค ในชีวิต

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ให้วิชาความรู้ คอยชี้แนะแนวทางใน การศึกษา สอนการใช้ชีวิต ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบและความมีระเบียบวินัย ตลอดจนเป็นกำลังใจให้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ผู้ ควบคุมดูแลศิลปนิพนธ์ทุกท่าน ที่คอยให้ความรู้ ชี้แนะแนวทางและให้ความช่วยเหลือพร้อม คำปรึกษาศิลปนิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจนและสมบูรณ์

ขอขอบคุณ เพื่อน มิตรสหาย ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันใน ยามที่เกิดปัญหาอุปสรรคในการทำงาน และมาช่วยเหลือข้าพเจ้าจนสามารถลุล่วงตามความ ประสงค์

ศรัณยู ละอองทุมมา

ชื่อเรื่อง

ผู้วิจัยสร้างสรรค์

ประธานที่ปรึกษา

กรรมการที่ปรึกษา

ประเภทสารนิพนธ์

ความทันสมัยในยุควัตุนิยม

ศรัณยู ละอองทุมมา

อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์

อาจารย์อาคม ทองโปร่ง

ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบ

ทัศนศิลป์,

มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556

คำสำคัญ

ความทันสมัย วัตุนิยม อารยธรรม

บทคัดย่อ

ในโลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการพัฒนากิจการจากสังคมเรียบง่ายไปสู่สังคมที่มีความเจริญรุ่งเรือง ความทันสมัย ความเจริญก้าวหน้าในด้านวัตุนิยม สะท้อนผ่านอารยธรรมที่เป็นรูปลักษณะวัตถุ สถาปัตยกรรม และเทคโนโลยีต่างๆ ทำให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตได้สะดวกสบายและมีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์มีความประทับใจต่อสิ่งเหล่านี้ จึงนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม โดยนำรูปทรงโครงสร้างของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่มาสังเคราะห์ขึ้นใหม่ผนวกกับตัวการ์ตูนในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เพื่อสะท้อนถึงความเจริญก้าวหน้า ความรุ่งเรืองของโลกวัตุนิยม รวมทั้งผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้า กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรมที่มีรูปแบบเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน

Title THR MODERN ERA OF MATERIALISM

Author Sarunyoo Laongtumma

Advisor Mr.Surachart Kesprasit

Co – Advisor Mr.Arkong Thongprong

Academic Paper Thesis B.F.A. in Visual Art Design,
Naresuan University,2013

Keywords Modernity,Materialism,Civilization

ABSTRACT

Today's world has changed dramatically because of the prosperous growth in materialism that has resulted in the development of a simple society into a modern, complex society. A civilization is reflected in the architecture and design technology of the times. Human can now live in comfort and enjoy a better quality of life than before. One who is creative can bring an expression of such things to life through semi-abstract painting, shaped by the structure of the newly synthesized modern architecture together with a creative imagination. The progress of the materialistic world can be reflected in creative research strategies which are represented by a semi-abstract painting style that is unique and individual.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	3
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
ขอบเขตด้านรูปแบบ.....	4
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	4
ขอบเขตทางแนวความคิด.....	4
ขอบเขตด้านกลวิธี.....	4
คำสำคัญหรือคำจำกัดความ.....	4
2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	5
ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ.....	5
ทฤษฎีความทันสมัย.....	6
อิทธิพลเกี่ยวกับทฤษฎีศิลปะที่ให้แนวทางและความบันดาลใจ.....	14
ด้านแนวคิด.....	14
อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรมและศิลป์.....	15
ผลงานการสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์.....	23
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	29
ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	29
ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและการจัดทำแบบร่าง.....	30
หลักองค์ประกอบในการสร้างสรรค์.....	31
วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	32
กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	33
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์.....	33

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	33
2. ภาพร่าง.....	34
3. ขยายภาพร่างลงผลงานจริง.....	36
4 การรายงานผลและการวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	44
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์.....	45
การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	45
การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	49
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	53
บรรณานุกรม.....	54
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	55

บทที่ 1

บทนำ

ตั้งแต่ในอดีต มนุษย์เรียนรู้ที่จะสร้างอารยธรรม วัฒนธรรม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตและใช้ประโยชน์ในสังคมนั้นๆ ในเวลาต่อมาก็มีการพัฒนาการทางวิทยาการทางเทคโนโลยีเพื่อให้ทันสมัยในแต่ละช่วงเวลา ทำให้อารยธรรมแต่ละแห่งรุ่งเรืองขึ้นเรื่อยๆ จนปัจจุบันสะท้อนผ่านในรูปแบบวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ เช่น มหานครที่เจริญ มีอาคารสูงเสียดฟ้า เทคโนโลยีที่ล้ำสมัยทางด้านวิศวกรรมและเครื่องจักรกล หรือการแต่งกายของผู้คนให้เข้ากับยุคสมัย

ทั้งนี้ ในปัจจุบัน ความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาการ เทคโนโลยีต่างๆ ความเจริญและความสะดวกสบายที่ได้จากวัตถุมาตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ทำให้สังคมของเรานั้นสรรค์สร้างอารยธรรมที่ทันสมัย ทั้งด้านบวกและด้านลบ ตั้งแต่การปฏิวัติโลกอุตสาหกรรม การสร้างสิ่งประดิษฐ์วิทยาการที่พลิกหน้าประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ การค้นพบทางการแพทย์ การสร้างอาวุธนิวเคลียร์ หรือการที่มนุษย์เดินทางได้ในอวกาศ สิ่งเหล่านี้ล้วนบอกถึงความก้าวหน้าของมนุษย์

สิ่งที่กล่าวมานี้ ข้าพเจ้าจึงนำมาผ่านกระบวนการวิเคราะห์ พัฒนา สร้างสรรค์และนำถ่ายทอดออกมาผ่านทางงานผลงานศิลปะ ด้วยวิธีการจิตรกรรมเฉพาะตนเพื่อสะท้อนออกมาในเชิงบวก ในกลวิธีวาดเส้นและสีอะครีลิคบนผ้าใบ ตามจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์งานศิลปะต่อไป

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ลักษณะรูปธรรมของเมือง นับเป็นอารยธรรมของมนุษย์ ที่เริ่มจากสังคมชนบทเล็กๆ ของมนุษย์ เจริญก่อเกิดเป็นสังคมเมืองขนาดใหญ่หรือมหานคร ต่อมาความก้าวหน้าของอารยธรรมทำให้มีการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม การพัฒนาทางเทคโนโลยีและวิทยาการที่ทันสมัยหรือที่เรียกว่า "โลกาภิวัตน์" ดุจฤดี คงสุวรรณ(2549) กล่าวว่า โลกปัจจุบันนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเมื่อเทียบกับโลกยุคเก่า การเข้าสู่โลกยุคใหม่เริ่มขึ้นกว่าร้อยปีมาแล้ว โดยเริ่มจากสังคมตะวันตกแล้วแพร่กระจายไปทั่วโลกในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงในโลกปรากฏขึ้นชัดเจนหลายประการ เช่น

- ประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
- มีการตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชนถาวรและชุมชนเมืองมากขึ้น
- สังคมมนุษย์มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ มากขึ้น

- มีสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ เพิ่มมากมายผลผลิตทางวัฒนธรรม เช่น ชาวสาร ความบันเทิง
- ผลិតภัณฑ์เพิ่มมากขึ้นทั้งชนิดและปริมาณ
- ขนาดของสังคมต่างๆ ใหญ่ขึ้น

การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ เกิดขึ้นมากน้อยและเร็วช้าไม่เท่ากันในแต่ละสังคม บ้างเกิดการเปลี่ยนแปลงมากจนกลายเป็นสังคมที่ก้าวหน้าและเป็นศูนย์กลางของโลกยุคใหม่ หลายสังคมเปลี่ยนแปลงช้าหรือมีการเปลี่ยนแปลงบางด้านที่เป็นปัญหา เช่น ประชากรเพิ่มมากขึ้นจนกระทบต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ แต่ในบางประเทศเน้นการพัฒนาด้านวัตถุเกินไปจนเป็นปัญหาต่อความสัมพันธ์ทางสังคม

นักสังคมวิทยาามองว่า การเปลี่ยนแปลงในสังคมส่วนใหญ่ในปัจจุบันว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงจากสภาพสังคมแบบประเพณีไปสู่สังคมแบบใหม่ เรียกกระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้ว่า "การเปลี่ยนเป็นความทันสมัย"(Modernization) หรือ "ภาวะทันสมัย"

ทฤษฎีภาวะทันสมัย (Modernization Theory)

มีลักษณะที่สำคัญที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัย (พัชรินทร์ สิริสุนทร,2547)

1. การเปลี่ยนแปลงวิถีดำเนินชีวิตและเทคโนโลยีในการดำรงชีวิตจากแบบเรียบง่ายในสังคมจารีตไปสู่การดำรงชีวิตที่อาศัยความรู้และเทคโนโลยีระดับสูง มีความเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น
2. เปลี่ยนแปลงระบบการผลิตจากเกษตรกรรมแบบยังชีพหรือการทำกรเกษตรในที่ดินแปลงเล็กเพื่อบริโภคในครัวเรือนสู่การผลิตขนาดใหญ่เพื่อขาย มีการจ้างแรงงานภายนอกครอบครัวหรือชุมชนแทนการใช้แรงงานในครอบครัว
3. มีระบบอุตสาหกรรมในโรงงานและการใช้เครื่องจักรกลเพิ่มมากขึ้น
4. วิถีชีวิตของคนเปลี่ยนแปลงจากความสัมพันธ์แบบไม่เป็นทางการเป็นแบบทางการ
5. เกิดเมืองเพิ่มขึ้นและมีการขยายตัวของสังคมเมือง
6. มีการสร้างโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ถนน สาธารณูปโภค โรงเรียน โรงพยาบาล
7. เกิดชนชั้นกลางและผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น
8. มีการเปลี่ยนแปลงระบบความเชื่อของคนจากอำนาจเหนือธรรมชาติ ครอบครัว และชุมชนนิยมเป็นความคิดเชิงเหตุผล บัจเจกชนนิยมและวัตถุนิยม
9. โดยสร้างของครอบครัว เปลี่ยนแปลงจากครอบครัวขยายเป็นครอบครัวเดี่ยว
10. สถาบันทางสังคมต่างๆ มีความซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น

11. การจัดระเบียบทางสังคม ใช้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับที่เป็นลายลักษณ์อักษร มากขึ้นแทนที่บรรทัดฐานและวิถีประเพณีที่ใช้กันในสังคมจารีต

แต่หลายคนมักเข้าใจว่า “ความทันสมัย” คือ การพัฒนา แต่บางคนกลับเห็นว่า สังคมที่ทันสมัย อาจไม่พัฒนาได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับให้การให้คำนิยามศัพท์ที่ต่างกัน ซึ่งในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงทาง สังคมและวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ ไม่ใช่เรื่องภายในของประเทศหนึ่งเท่านั้นแต่เป็นสิ่งที่ เกี่ยวข้องกับ “ระบบสังคมโลก” เป็นระบบที่ทำให้ประเทศต่างๆ ผูกพันจนกลายเป็นสังคมเดียวกัน

ในการพัฒนาไปสู่ความทันสมัยนั้น มีทั้งข้อดีและข้อเสีย เช่น เกิดการเปลี่ยนแปลงจาก สังคมเกษตรกรรมไปสู่สังคมอุตสาหกรรม มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานอย่างรวดเร็ว เช่น ถนน สาธารณูปโภคต่างๆ โรงพยาบาลและโรงเรียน เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่ง ปัญหาที่จะตามมาคือความเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่าง ทุ่มเทโดยไม่เห็นคุณค่า เกิดมลภาวะและปัญหาสังคมต่างๆ ตามมาอีกมากมาย

2. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อค้นคว้าทดลอง ศึกษาหาแนวทางกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ในวิธีการลักษณะเฉพาะของตนเองและนำเสนอในลักษณะมุมมองของตน
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่านรูปแบบงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
3. เป็นการปฏิบัติงานสร้างสรรค์เพื่อไปสู่การพัฒนาการของงานจิตรกรรมกึ่ง นามธรรมที่ดียิ่งขึ้น
4. เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณชนเพื่อให้ได้รับรู้สัมผัสถึงคุณค่าทาง สุนทรียะจากงานจิตรกรรม

3. ขอบเขตการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์งานที่เป็นลักษณะของศิลปนิพนธ์นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดขอบเขตการ สร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ผลงานมีลักษณะเป็นจิตรกรรม 2 มิติ บนพื้นที่ระนาบสี่เหลี่ยม
2. ผลงานมีลักษณะเป็นจิตรกรรมในรูปแบบลักษณะกึ่งนามธรรมแสดงลักษณะสาม มิติแบบลวงตา
3. เป็นกลวิธีการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเฉพาะตนด้วยกลวิธีวาดเส้นด้วยดินสอ ระบายด้วยสีอะครายลิก ตัดเส้นด้วยปากกาดำหรือสีอะครายลิก
4. เป็นผลงานจิตรกรรม ที่นำเค้าโครงรูปทรงของตัวการ์ตูนในจินตนาการรูปลักษณะ อาคารสถาปัตยกรรม และเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสารแนวคิดและเนื้อหา

5. เป็นผลงานจิตรกรรมที่มีแนวคิด เนื้อหาเกี่ยวกับสังคมเมืองในปัจจุบัน สะท้อนผ่านจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

3.1 ขอบเขตด้านรูปแบบ

ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract) โดยนำเค้าโครงของอาคาร สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยีต่างๆ รวมทั้งตัวการ์ตูน มาสร้างสรรค์ผ่านจินตนาการของผู้สร้างสรรค์สู่งานจิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม โดยอาศัยทัศนธาตุของเส้น จุด สี รูปทรง พื้นที่ว่าง จังหวะ เพื่อให้เกิดงานจิตรกรรมในรูปแบบของตนเอง

3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างของอาคาร สถาปัตยกรรมและเมือง

3.3 ขอบเขตทางแนวความคิด

3.3.1 ศึกษาลักษณะเส้นโครงสร้างสถาปัตยกรรม รูปทรง เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมโดยผ่านจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

3.3.2 ศึกษาองค์ประกอบ ทัศนธาตุของเส้น สี เพื่อนำมาใช้ในการงานจิตรกรรมในรูปแบบเฉพาะของตน

3.4 ขอบเขตด้านกลวิธี

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม ใช้สีอะครายลิก ปากกาดำ บนเฟรมผ้าใบ

4. คำสำคัญหรือคำจำกัดความ

ทันสมัย (Modernity)	ตามสมัยที่นิยมกัน
วัตถุนิยม (Materialism)	การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรม(สสารที่เป็นจริง) มากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม
อารยธรรม (Civilization)	ความสงบสุขของสังคมที่ตั้งอยู่บนรากฐานแห่งศีลธรรม และกฎหมาย ความเจริญเนื่องด้วยองค์การของสังคม เช่น การเมือง กฎหมาย เศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านอุตสาหกรรม ความเจริญด้วยขนบธรรมเนียมอันดี

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทั่วไป รูปแบบ กลวิธีและการแสดงออกจะเป็นสิ่งสนับสนุนในการสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น สาระของผลงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ เป็นจุดผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค์ชุดนี้

ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มาจากทัศนียภาพของเมืองใหญ่ในปัจจุบัน รูปแบบโครงสร้างของตึก อาคารที่ทันสมัย เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เกิดและเติบโตในสังคมเมืองใหญ่ซึ่งเต็มไปด้วยรูปแบบวัฒนธรรมที่หลากหลาย ความเจริญของวัตถุที่มีต่อคนเมืองและเริ่มขยายตัวมากขึ้น ความทันสมัยของบ้านเมืองที่สะท้อนในรูปแบบสถาปัตยกรรม เทคโนโลยีขั้นสูง ผู้สร้างสรรค์จึงนำรูปแบบมาประยุกต์ออกแบบเป็นผลงานของผู้สร้างสรรค์ นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจในการสร้างผลงานจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภท Tycoon (เป็นเกมบริหาร สร้าง และควบคุมดูแล ส่วนมากเป็นการสร้างเมืองหรือนคร) อาทิ ซิมซิตี (Simcity) ,Tropico ,Cities XL ซึ่งเป็นเกมบริหารและก่อสร้างเมืองโดยใช้ทรัพยากรในแต่ละภูมิภาคของประเทศอย่างเหมาะสม ซึ่งจะเริ่มจากการเป็นสิ่งคนชนบท ก่อร่างสร้างตัวจนกลายเป็นสังคมเมืองขนาดใหญ่และเป็นอภิมหานครในที่สุด

อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างสรรค์ยังได้ประสบการณ์และความบันเทิงใจจากการชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องต่างๆ ตัวการ์ตูนในเกมส์ ตัวการ์ตูน2D ของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการนำมาประกอบผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ทั้งนี้ตัวการ์ตูนที่นำมาใช้ยังเป็นสัญลักษณ์แทนความทันสมัย เนื่องจากเป็นตัวการ์ตูนที่เด็กรุ่นใหม่รู้จักกันดีจากการ์ตูนต่างๆ อาทิ ตัวการ์ตูนของ Marvel Studio ตัวการ์ตูนจากเกมเร็กนาร์็อค ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีตัวการ์ตูนที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นเองเพื่อนำมาประกอบในผลงาน

จากประสบการณ์ทั้งหมดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอเรื่องราว ความทันสมัยของอารยธรรมมนุษย์ผ่านมุมมองในรูปของเมืองที่ทันสมัยและเจริญรุ่งเรือง ซึ่งเป็นสาระที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอออกมาในด้านบวกเพื่อสะท้อนจินตนาการถึงความเจริญ ความทันสมัยของอารยธรรมมนุษย์ โดยมีข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นี้

ทฤษฎีความทันสมัย (Modernization Theory)

อรรถศาสตร์ ศรีชัย(2556) กล่าวถึง งานเขียนเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ไว้ว่า "นับตั้งแต่มีการสร้างวาทกรรมที่เรียกว่า "การพัฒนา" (Development) โดยกรอบการพัฒนาที่มหาอำนาจตะวันตกกำหนดขึ้นมาเป็น วาทกรรม คือ ความรู้ชุดหนึ่งที่กำหนดความหมายและลักษณะของการพัฒนา และด้อยพัฒนา ซึ่งมีผลอย่างมากต่อความเป็นไปของทิศทางการพัฒนาในประเทศโลกที่สาม เพราะสถาบันการพัฒนาต่างๆ จะใช้กรอบความคิดที่ถูกกำหนดขึ้นมานี้เป็นฐานในการช่วยเหลือการพัฒนาในประเทศโลกที่สามให้เป็นทุนนิยม ซึ่งทฤษฎีการสร้างความทันสมัย(Modernization Theory) เป็นทฤษฎีที่สร้างขึ้นเพื่อมุ่งจะอธิบายการสร้างเปลี่ยนแปลงในสังคมประเทศกำลังพัฒนามากที่สุด และได้กลายเป็นทฤษฎีกระแสหลักของการพัฒนาสังคมโลก

ทฤษฎีความทันสมัย ได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากนักสังคมวิทยายุคแรก ๆ คือ ดาวิด อีมิล เดอร์คไคม์(David Émile Durkheim) และ แม็ก เวเบอร์ (Max Weber) ซึ่งทั้งสองท่านก็ได้รับอิทธิพลจาก ชาร์ล ดาร์วิน (Charles Darwin) ในเรื่องการวิวัฒนาการของสังคม เดอร์คไคม์สนใจการเปลี่ยนแปลงสังคมมนุษย์ เขาได้เสนอว่ารูปแบบหลักของสังคมมี 2 รูปแบบ คือ สังคมแบบดั้งเดิม และสังคมสมัยใหม่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงสู่สังคมแบบสมัยใหม่นี้ เดอร์คไคม์มองว่าเป็น "ความสัมพันธ์แบบอินทรีย์" (organic solidarity) ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิดวิวัฒนาการของ ชาร์ล ดาร์วิน นั่นเอง

ถ้าหากเราจะกล่าวโดยสรุป ทฤษฎีความทันสมัยได้ส่งผลกระทบต่อกระบวนการพัฒนาที่สำคัญ ดังนี้

1) ทฤษฎีความทันสมัย ได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของระบบคุณค่า ปทัสถาน ความเชื่อ การกำหนดรูปแบบของสังคม การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จึงเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมด้วย

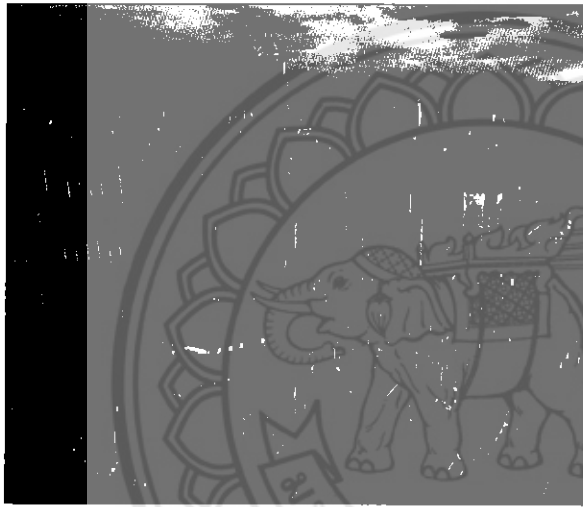
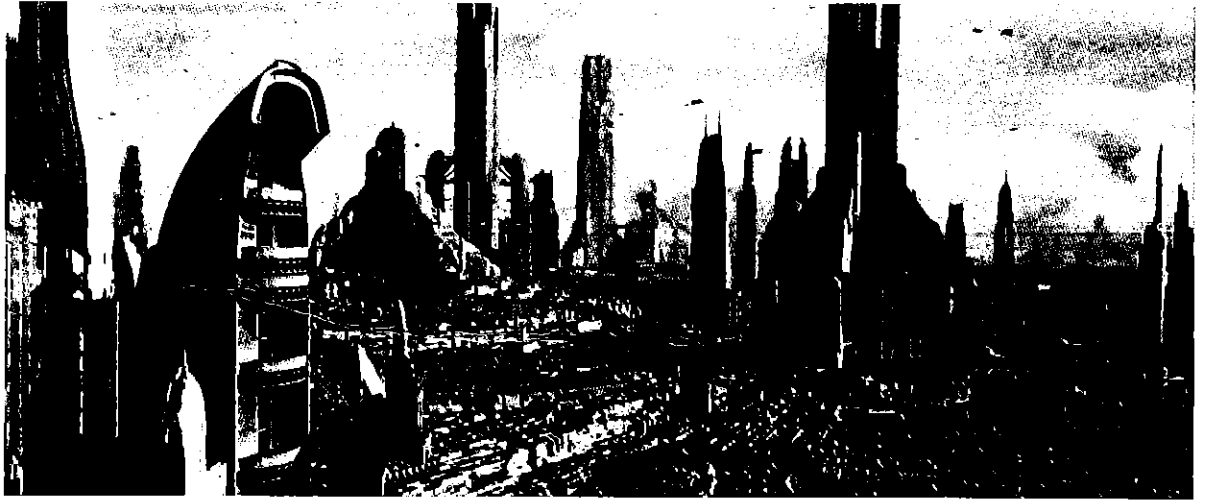
2) ประวัติศาสตร์ของการกลายเป็นอุตสาหกรรมตะวันตกมิได้รับการพิจารณาเพียงแค่ว่าคุณลักษณะเฉพาะของประเทศต่างๆ ทั่วโลก อย่างเช่นที่ ไอเซนสตาตท์(Eisenstadt) กล่าวว่า โดยประวัติศาสตร์แล้ว การพัฒนาไปสู่ความทันสมัยคือกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปสู่รูปแบบของระบบ

สังคมเศรษฐกิจและการเมือง ซึ่งได้พัฒนาขึ้นมาในยุโรปตะวันตกและอเมริกาเหนือระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 17-19

3) สังคมสมัยใหม่เกิดขึ้นมาเมื่อแบบแผนพฤติกรรมในสังคมดั้งเดิมหลักทางให้ความความทันสมัย (คือการเสื่อมของระเบียบแบบแผนของสังคมดั้งเดิม) ในสังคมตะวันตก ความกดดันหรือแรงบีบซึ่งนำไปสู่ความทันสมัยนั้นเกิดขึ้นภายในสังคมตะวันตกเอง แต่ในประเทศกำลังพัฒนา ความกดดันหรือแรงบีบคั้นต่อสังคมแบบดั้งเดิมมาจากภายนอก

4) เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว กระบวนการนำไปสู่ความทันสมัยในปัจจุบันจึงเป็นเรื่องของการ "แพร่กระจาย" การแพร่กระจายนี้อาจเป็นไปได้หลายรูปแบบ หลายกระบวนการ อย่างเช่นการเกิดขึ้นและแพร่หลายของสังคมเมือง ซึ่งมีรากฐานมาจากระบบครอบครัวเดี่ยว การขยายตัวของการศึกษาที่ทำให้คนอ่านออกเขียนได้ การพัฒนาของระบบสื่อสารมวลชนที่ช่วยให้เกิดการกระจายข้อมูลข่าวสารและความคิดต่างๆ ได้กว้างขวาง ฯลฯ

กล่าวโดยสรุป จากแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาไปสู่ความทันสมัย ถือได้ว่าเป็นแนวคิดที่ชี้นำการพัฒนาของไทยทั้งการพัฒนาประเทศและการพัฒนาสาขาต่างๆ ตลอดช่วงกว่า 30 ปีที่ผ่านมา ถึงแม้ว่าแนวคิดดังกล่าวจะมีข้อโต้แย้งต่าง ๆ แต่ก็ยังถือว่าเป็นแนวคิดกระแสหลักอยู่ประเด็นที่เป็นข้อโต้แย้งหลัก ๆ ต่อกลุ่มแนวคิดนี้มาจากความเชื่อที่ว่า วิวัฒนาการของสังคมแต่ละสังคมอาจจะเป็นไปได้หลายอย่าง และขั้นตอนการพัฒนาก็อาจไม่จำเป็นต้องผ่านขั้นตอนที่เหมือนกัน กลุ่มที่โต้แย้งแนวคิดการพัฒนาสู่ความทันสมัย (โดยเฉพาะกลุ่มทฤษฎีพึ่งพา) ชี้ว่าที่แท้จริงความทันสมัยในทางเศรษฐกิจ มีความหมายเท่ากับกระบวนการเปลี่ยนไปสู่อุตสาหกรรมในทางสังคม วัฒนธรรม Modernization มีความหมายเท่ากับ Westernization และที่สำคัญก็คือภาวะความทันสมัยอาจจะไม่ใช่สภาวะการพัฒนาที่สังคมพึ่งปรารถนา หรือมีความทันสมัยแต่ไม่พัฒนา (Modernization without Development) นั่นเอง"



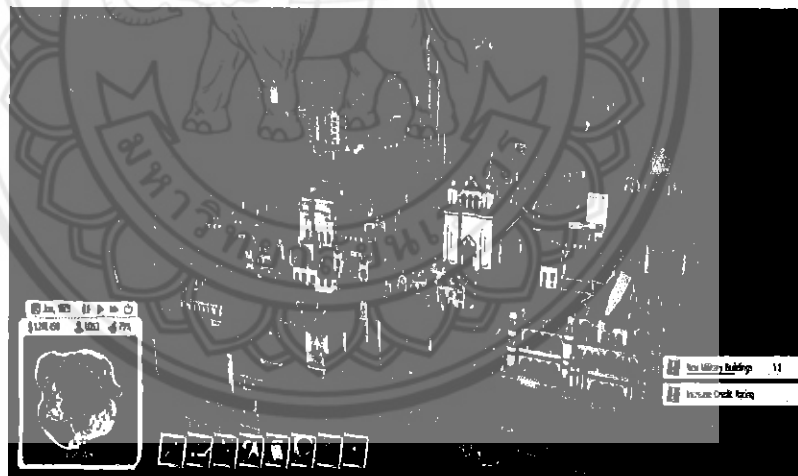
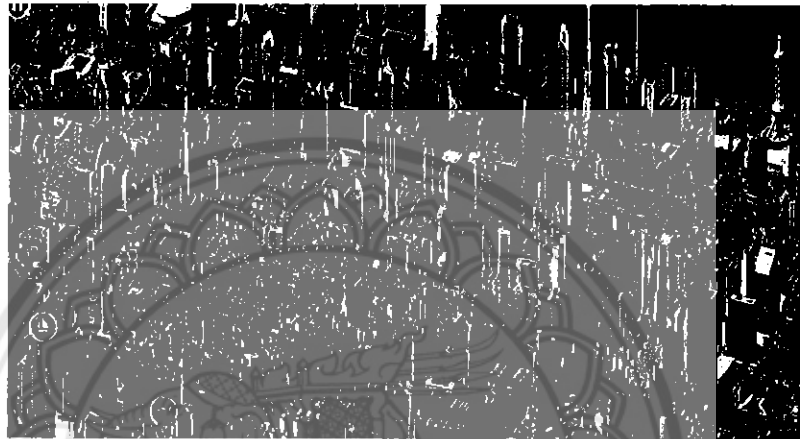
ภาพประกอบที่ 1

(ทัศนียภาพของเมืองใหญ่จากภาพยนตร์เรื่อง Starwar และทิวทัศน์ของกรุงเทพมหานคร)

(ที่มา :http://img1.wikia.nocookie.net/_cb20130212011759/starwars/images/7/777/Galacti

http://bigwol.com/wp-content/uploads/2014/05/Bangkok_city.jpg)

(วันที่ค้นข้อมูล : 17 พฤษภาคม 2557)



ภาพประกอบที่ 2

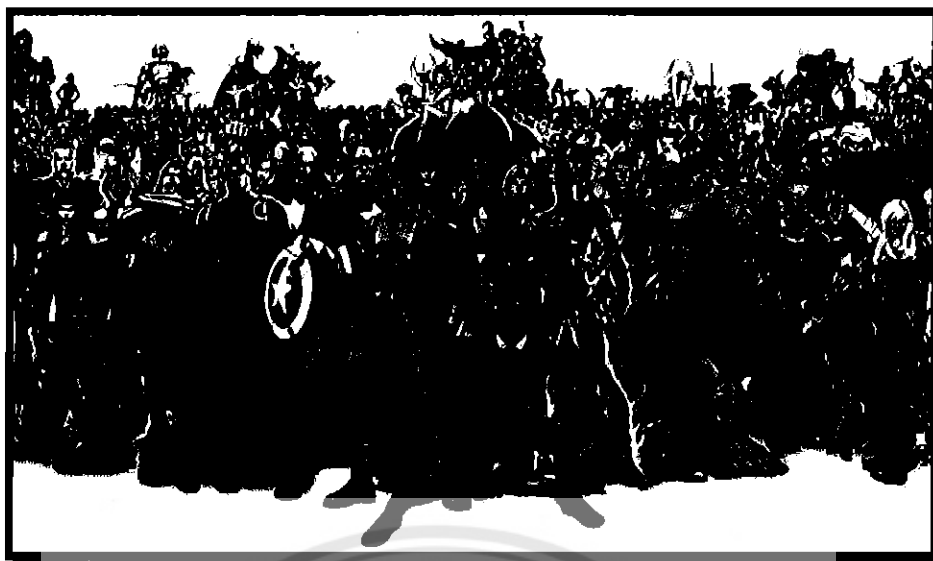
(ภาพเกมส์สร้างเมืองอย่าง Simcity และ Tropico)

(ที่มา : <http://www.pricenfees.com/wp-content/uploads/2013/03/SimCity-2013>

[Cityscape.jpg](http://www.incgamers.com/wp-content/uploads/2014/04/Tropico5_Screens_April_2nd_2014_07-1024x538.png) , [http://www.incgamers.com/wp-](http://www.incgamers.com/wp-content/uploads/2014/04/Tropico5_Screens_April_2nd_2014_07-1024x538.png)

[content/uploads/2014/04/Tropico5_Screens_April_2nd_2014_07-1024x538.png](http://www.incgamers.com/wp-content/uploads/2014/04/Tropico5_Screens_April_2nd_2014_07-1024x538.png))

(วันที่ค้นข้อมูล : 17 พฤษภาคม 2557)



ภาพประกอบที่ 3

(การ์ตูนจากมาเวล สตูดิโอ อาทิ สไปเดอร์แมน ไอรอนแมน ฯลฯ)

(ที่มา : http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20110513164401/marveldatabase/images/e/e1

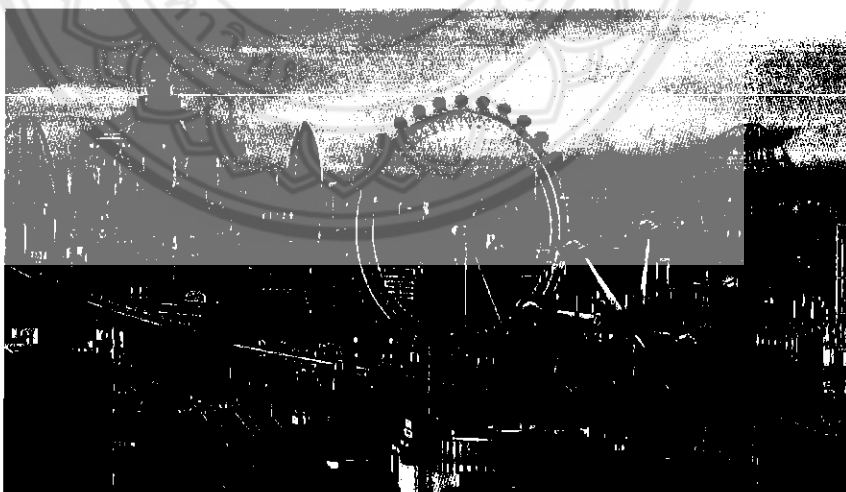
/The_Marvel_Universe.png).(วันที่สืบค้น : 15 พฤษภาคม 2557)



ภาพประกอบที่ 4

(การ์ตูนจากเกมออนไลน์ Ragnarok)

(ที่มา : <http://www.zerochan.net/full/56160>).(วันที่ค้นข้อมูล : 15 พฤษภาคม 2557)



ภาพประกอบที่ 5
(ภาพ เมืองที่ทันสมัย)

(ที่มา : <http://www.scifireaders.net/wp-content/uploads/2011/04/wallpaper-250358.jpg>)

(วันที่ค้นข้อมูล : 17 พฤษภาคม 2557)



ภาพประกอบที่ 6

(ภาพ การแต่งกายแฟชั่นล้ำสมัยสุดพิสดารจากภาพยนตร์เรื่อง Hunger game)

(ที่มา :https://www.google.co.th/search?q=future+city&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=87KBU5aOLo798QWkvIDQAw&sqj=2&ved=0CAYQ_AUoAQ&biw=639&bih=661#q=panem+fashion&spell=1&tbm=isch&imgdii=_)

(วันที่สืบค้นข้อมูล 17 พฤษภาคม 2557)

จากข้อมูลภาพที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจรูปแบบลักษณะของอาคาร สถาปัตยกรรมจากภาพเมืองสมัยใหม่จึง นำโครงสร้างมาประยุกต์ สังเคราะห์เป็นรูปแบบอาคารสมัยใหม่จากจินตนาการของตน รวมถึง มุมมองในงานที่จัดวางองค์ประกอบเป็นรูปแบบทิวทัศน์พาโนรามา นอกจากนี้ก็ยังตัวการ์ตูนเป็น ส่วนหนึ่งที่เป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการหยิบยืมมาใช้หรือนำรูปแบบ โครงสร้าง มา สังเคราะห์ใหม่เป็นตัวการ์ตูนในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ตัวการ์ตูนที่นำมาใช้นั้นก็เป็นตัวการ์ตูนที่ เด็กยุคใหม่รู้จักผู้สร้างสรรค์จึงนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงโลกสมัยใหม่ ทั้งนี้ยังได้แรงบันดาลใจ อีกหนึ่งในการสร้างตัวละคร ตัวการ์ตูนจากภาพยนตร์ The Hunger game ในเรื่องของสังคมของ ชนชั้นสูงที่มีรสนิยมแฟชั่นแต่งตัวหรูหราและฟุ่มเฟือย(ภาพประกอบที่ 6) ที่กล่าวมานี้จึงเป็น ความสำคัญของข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์



อิทธิพลเกี่ยวกับทฤษฎีศิลปะที่ให้แนวทางและความบันดาลใจ

ด้านแนวความคิด

ลัทธิศิลปะกึ่งนามธรรม เป็นผลงานที่ตัดทอน บิดเบือนไปจากศิลปะแนวเหมือนจริง แต่ยังมีรูปทรงของจริงอยู่ในรูปแบบเรียบง่าย แต่ยังมีเค้าโครงเหมือนจริงอยู่เพื่อให้รู้ว่าเป็นอะไร การสร้างงานศิลปะกึ่งนามธรรมจะต้องมีจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่ดูแปลกใหม่ น่าสนใจให้อารมณ์และความรู้สึก รูปแบบเนื้อหาไม่มีความจำเพาะของเนื้อหาแบบศิลปะเหมือนจริง ด้วยคุณค่าของศิลปะกึ่งนามธรรมจะเน้นโครงสร้างทางองค์ประกอบศิลปะที่น่าสนใจ ตื่นเต้น และแนวความคิดหลายด้านหลายทางที่ผู้ชมต้องจินตนาการร่วมด้วย

ศิลปะคือความปรารถนา

คนเราเมื่ออยู่ในวัยเด็ก ความคิดฝัน(Fantasy)จะมีความสำคัญมาก ความคิดฝันจะให้ความเพลิดเพลินและความสุขแก่ชีวิต จินตนาการของเด็กจึงเติบโตและขยายตัวได้อย่างเต็มที่ โดยไม่มีเหตุผลความจริงมาจำกัด เมื่อเป็นผู้ใหญ่ความสนุกสนานในวัยเด็กก็ลดน้อยลง ความรับผิดชอบและเหตุผลมีมากขึ้น ไม่อาจทำอะไรตามใจเหมือนเด็กๆได้ แต่ที่จริงผู้ใหญ่ก็ยังรักสนุกแบบเด็ก จึงหาทางออกด้วยความคิดฝันหรือความฝัน(Dream)

สร้างความคิดฝันว่านั่นเป็นสิ่งที่ตนปรารถนา ความปรารถนาบางอย่างเราไม่อาจทำให้สมหวังในความเป็นจริง เพราะอาจขัดต่อระเบียบประเพณีของสังคม มนุษย์จึงหาทางออกด้วยการแสดงออกในความฝันและศิลปะ เป็นการแสดงออกที่แฝงอยู่ในเหตุการณ์หรือรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ ไม่ใช่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ทักษะที่ว่าศิลปะคือความสมปรารถนาหรือความฝันนี้เป็นของ ชิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย

ศิลปินเป็นคนชอบฝัน ฝันที่จะเป็น จะทำอะไรแปลกๆ สร้างอาณาจักรของตนเองด้วยความฝันแต่ศิลปินไม่ได้หาความสุขจากฝันนั้นคนเดียว เขาจะทำฝันให้เป็นจริงด้วยการแสดงออกทางรูปทรงในงานศิลปะให้คนอื่นๆ ได้ร่วมความสุขในความฝันนั้นด้วย ศิลปินจะแสดงความฝันหรือความคิดฝันไม่ว่าจะเลือนลอย อย่างไรออกมาในรูปทรงซึ่งมีคุณค่าที่ ทุกคนยอมรับต่างกับความฝันแท้ๆ ที่หาสาระอะไรไม่ค่อยจะได้

การแสดงออกของความฝันและจิตไร้สำนึก ศิลปินอาจแสดงรูปคน สิ่งของ หรือเหตุการณ์ในลักษณะที่ผิดไปจากสภาพความเป็นจริงทั่วไป งานศิลปะแบบนี้เรียกว่า "งานแบบเหนือความจริง" เช่น งานจิตรกรรมของมาร์ค ชากาลล์(Marc Chagall) ,ซัลวาดอร์ ดาลี(Salvador Dali) งานแบบเหนือจริงมิใช่ประเภทที่แสดงด้วยของจริงหรือรูปธรรมเท่านั้น มีศิลปินหลายคนทำงานเหนือความจริงแบบนามธรรม เช่น โจอัน มิโร(Joan Miro) เป็นต้น

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรมและศิลปิน

ปัจจุบันการทำงานศิลปะมีความหลากหลายทางความคิด รูปแบบ เทคนิค วิธีการอาจมีการนำความคิดหรือรูปแบบงานทางศิลปะก่อนหน้ามาใช้ตามความชื่นชอบของตนเอง จึงทำให้เกิดรูปแบบงานศิลปะอย่างหลากหลาย ซึ่งรูปแบบของงานศิลปะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง สภาพทางสังคม สิ่งแวดล้อมรอบข้างส่งผลต่อการทำงานศิลปะ ถึงแม้จะเป็นรูปแบบศิลปะดั้งเดิม แต่เนื้อหาของงานศิลปะมักจะเป็นปัจจุบันตามระยะเวลาที่สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่สร้างสรรค์งานศิลปะ ที่มีลักษณะที่ได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์รูปแบบจากศิลปะดังต่อไปนี้

ลัทธิป๊อปอาร์ต (POP ART)

เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะ ที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้นเนื้อหาของศิลปะของป๊อปอาร์ต จึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น

ป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะ ที่สะท้อนสถานภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงขณะหนึ่ง ช่วงเวลาหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม คุณภาพอันเลิศเลิศของสินค้า ศิลปินในกลุ่มนี้แสดงความวุ่นวายของสังคมซึ่งพลุกพล่าน นิยมในช่วงเวลาไม่นานพอถึงวันรุ่งขึ้นก็อาจจะลืมไปเสียแล้ว อย่างไรก็ตามมีผู้กล่าวเอาไว้ว่า ป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งซึ่งจะสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินได้มีส่วนร่วมให้ปรากฏ

Roy Lichtenstein ศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกัน กล่าวถึงนิยามของศิลปะป๊อปอาร์ตไว้ว่า "ในความคิดของฉัน เป็นศิลปะที่ไร้ยางอายมากที่สุดแห่งวัฒนธรรมของพวกเรา กล่าวคือ สิ่งต่างๆ ที่เราเกลียดชังมัน แต่บางสิ่งก็มีพลังเหมือนจะทำอะไรๆ ให้เราดีขึ้นได้เหมือนกัน..."

งานในลักษณะนี้ จิตรกรได้หยิบยืมภาพการ์ตูนที่เป็นที่นิยมมาใส่ไว้ในงานศิลปะของตนเอง ลักษณะพิเศษนั้นอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบสีดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้สี



ภาพประกอบที่ 7

ชื่อภาพ : M-Maybe

ที่มา : <http://culturoid.com/wp-content/uploads/2013/07/M-Maybe-2.jpg>



ภาพประกอบที่ 8

ชื่อภาพ : Whamm!

ที่มา : <http://www.artchive.com/artchive//lichtenstein/whaam.jpg>



ภาพประกอบที่ 9

ชื่องาน : The City 1919

ที่มา : http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1c/Leger-_The_City_1919.jpg

เฟอร์นันด์ เลเจอร์(Fernand Léger) จิตรกร ประติมากร ชาวฝรั่งเศส ในงานยุคแรกๆของเขาส่งเสริมศิลปะในรูปแบบ Cubism ต่อมางานของเขาได้พัฒนาและอยู่เหนืออิทธิพลของศิลปะลัทธิบาศกนิยม เขาได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกศิลปะป๊อปอาร์ต



ภาพประกอบที่ 10

ชื่องาน : Three Womens, Fernand Leger

ที่มา : <http://www.wikipaintings.org/en/fernand-leger/three-women-1921>



ภาพประกอบที่ 11

ชื่องาน : Manufacturers with Aloe, Fernand Léger

ที่มา : <http://www.wikipaintings.org/en/fernand-leger/manufacturers-with-aloe-1951>

ลักษณะผลงานของ เฟอรันง เลเจอร์นั้นจะให้น้ำหนัก ปริมาตรกับรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) ทำให้ตัวละครในงานของเลเจอร์นั้นมีมิติ มีน้ำหนักซึ่งขัดแย้งกับรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) ที่มีลักษณะเรียบเป็นสองมิติ ผู้สร้างสรรค์จึงนำรูปแบบการให้น้ำหนักแสงเงา ของตัวการ์ตูน มาสร้างสรรค์ไปใช้ในงานศิลปะของตน เพื่อช่วยให้ภาพนั้นมีปริมาตร มีมิติ ไม่เป็นระนาบสองมิติ



ภาพประกอบที่ 12

ชื่องาน : The Tilled Field

ที่มา : <http://uploads1.wikipaintings.org/images/joan-miro/the-tilled-field-1924.jpg>



ภาพประกอบที่ 13

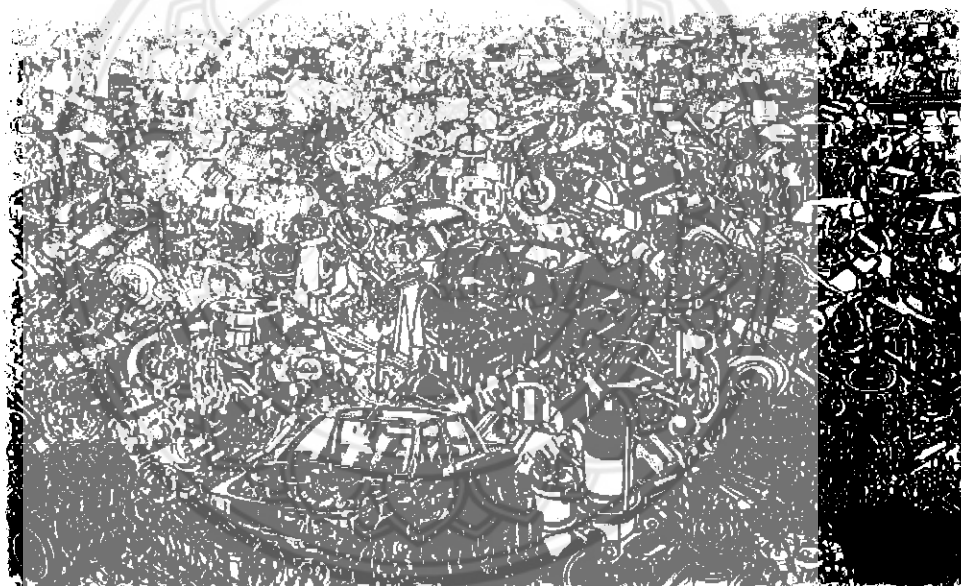
ชื่องาน : The Farm

ที่มา : <http://en.wikipedia.org/wiki/File:TheFarmMiro21to22.jpg>

ฮวน มิโร(Joan Miro) เป็นจิตรกรชาวสเปน ประติมากรและช่างเซรามิก เกิดที่บาร์เซโลนา งานของมิโรนั้นจัดอยู่ในรูปแบบลัทธิเซอร์เรียลลิสต์ ในช่วงยุคแรกๆของการสร้างสรรค์ผลงาน

ของเขา มิโรวาดภาพฟาร์มและภูมิทัศน์ หลังจากที่เขาไปตั้งรกรากที่ปารีส ซึ่งงานในช่วงแรกๆของมิโร เป็นรูปแบบหนึ่งที่อยู่สร้างสรรคนำมาเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรคผลงาน

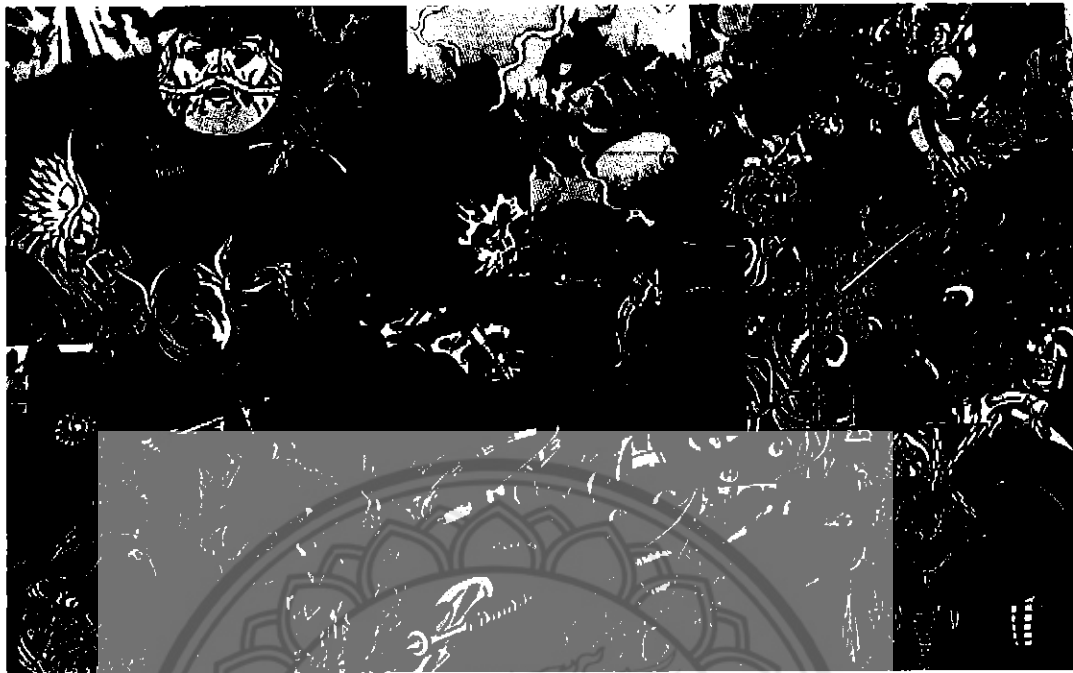
เออร์โร(Erro) ศิลปินชาวไอร์แลนด์ เป็นหนึ่งในศิลปินที่มีชื่อเสียงในศตวรรษที่ยี่สิบ ผลงานของเขานั้นมีรูปแบบความเป็นป๊อปอาร์ตและความพิสดาร(Baroque)มากจนสะดุดตาสาระสำคัญในงานของเอโรนั้นเกี่ยวข้องกับสังคม คุณธรรม และก็มีอารมณ์ขันแฝงในงานนั้นด้วยการเล่าเรื่องในงานของเขาสะท้อนภาพทางสังคมได้เป็นอย่างดี เช่น การเมือง สงคราม เพศ ฯ ด้านรูปแบบองค์ประกอบงานของเอโร มักมีการจัดภาพทั้งหมดในงานให้ดูหนาแน่น ครอบคลุมพื้นที่ของภาพ งานของเอโรจึงมีความพิสดารด้วยเรื่องราวในภาพที่เล่าเรื่องของสังคมได้เป็นอย่างดี เอโรจึงนับเป็นศิลปินในโลกสมัยใหม่ที่ยอดเยี่ยมคนหนึ่ง



ภาพประกอบที่ 14

ชื่องาน : Renault Scape

ที่มา : http://www.renault.com/fr/passionsport/la-collection-d-art-renault/images_without_moderation/collection-renault/erro-renault-scape-large.jpg



ภาพประกอบที่ 15

ชื่องาน : Thor Story

ที่มา ; <http://blog.parisinsights.com/wp-content/uploads/2010/05/Thors-Story-by-Err%C3%B3.jpg>

งานของเออร์โรเป็นงานรายละเอียด งานศิลปะเป็นรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม ผู้สร้างสรรค์ได้หยิบยืมรูปแบบของงานของเออร์โรในเรื่อง องค์ประกอบที่เป็นรูปแบบทิวทัศน์และสี ตัวงานศิลปะที่เป็นรูปแบบของการ์ตูนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

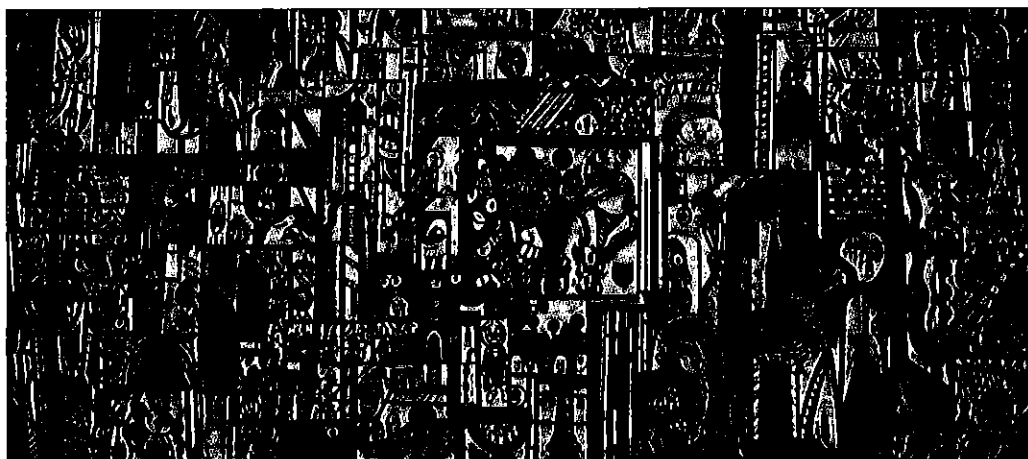
ผลงานการสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์

เรื่อง เมืองสมัยใหม่ในสภาวะแวดล้อมที่เสื่อมโทรม

ตั้งแต่อดีต มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่อยู่รวมกันเป็นสังคม ดำเนินกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มในรูปแบบลักษณะต่างๆ ก่อให้เกิดรูปแบบอารยธรรมในแต่ละท้องถิ่น ต่อมาเมื่อสังคมมีการขยายตัว จึงเกิดเป็นชุมชนขึ้นมา และเมื่อความหนาแน่นของประชากรมีจำนวนมากขึ้นชุมชนจึงขยายตัวออกไปเป็นหลายชุมชนจนกลายเป็นนครและมหานครในที่สุด โดยสภาพของเมืองนั้นจะมีเอกลักษณ์ทางอารยธรรมในรูปแบบลักษณะที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ แสดงออกผ่านรูปแบบต่างๆ รวมถึงการแสดงออกผ่านทางสถาปัตยกรรมของสิ่งก่อสร้าง ตั้งแต่อดีตจนมาถึงปัจจุบัน

ในปัจจุบัน ความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาการ เทคโนโลยีต่างๆ ได้นำความสะดวกสบายและความเจริญต่างๆ มาตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ แต่ในทางตรงกันข้าม เทคโนโลยีเจริญมากขึ้นเท่าใดก็ให้ผลกระทบที่เสื่อมทรามลงไปเท่านั้น อาทิ การจราจรที่ติดขัดในเมืองใหญ่ๆ เนื่องจากมีรถยนต์จำนวนมากซึ่งก่อให้เกิดมลพิษทางอากาศตามมา หรือการเติบโตของเมือง ตึกระฟ้า อาคารพาณิชย์ ผุดขึ้นมาจำนวนมากก่อให้เกิดความแออัดในเมือง การขยายตัวของเมืองที่คุกคามธรรมชาติ ผลกระทบเหล่านี้ทำให้สภาพแวดล้อมเสื่อมโทรมลงอย่างมากและยังทำให้ทัศนียภาพของเมืองนั้นลดลงอีกด้วย

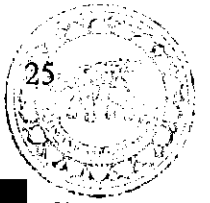
ที่กล่าวมานี้ เป็นภาวะวิสัยที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ซึ่งเป็นภาพที่เห็นได้ชัดเจน ผู้สร้างสรรค์จึงนำมาผ่านกระบวนการวิเคราะห์ พัฒนา สร้างสรรค์และนำถ่ายทอดออกมาผ่านทางงานผลงานศิลปะ ด้วยวิธีการจิตรกรรมในรูปแบบกึ่งนามธรรม



ภาพประกอบที่ 16

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.

- 1) จิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
- 2) แสดงเนื้อหาเชิงลบ เป็นเรื่องของเมืองสมัยใหม่ในสภาวะสิ่งแวดล้อมที่วุ่นวายและเสื่อมโทรม สังคมเมืองใหญ่ในปัจจุบันที่วุ่นวาย
- 3) กลวิธีปากกาดำวาดเส้นผสมสีชอล์ก สีไม้ระบายน้ำ สีเมจิกบนผ้าใบ
- 4) จากการทดลองในผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 พบว่าสีไม้ สีเมจิกที่ระบายลงไปไม่สามารถทนต่อสภาพแวดล้อมได้นาน ทำให้สีในงานซีดจางลงมาก จึงต้องแก้ปัญหาโดยการพ่นสเปรย์เคลือบงาน



i.672730x



กัทักทอสมุด

๑ ๒๕ ๒๕๕

ภาพประกอบที่ 17

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

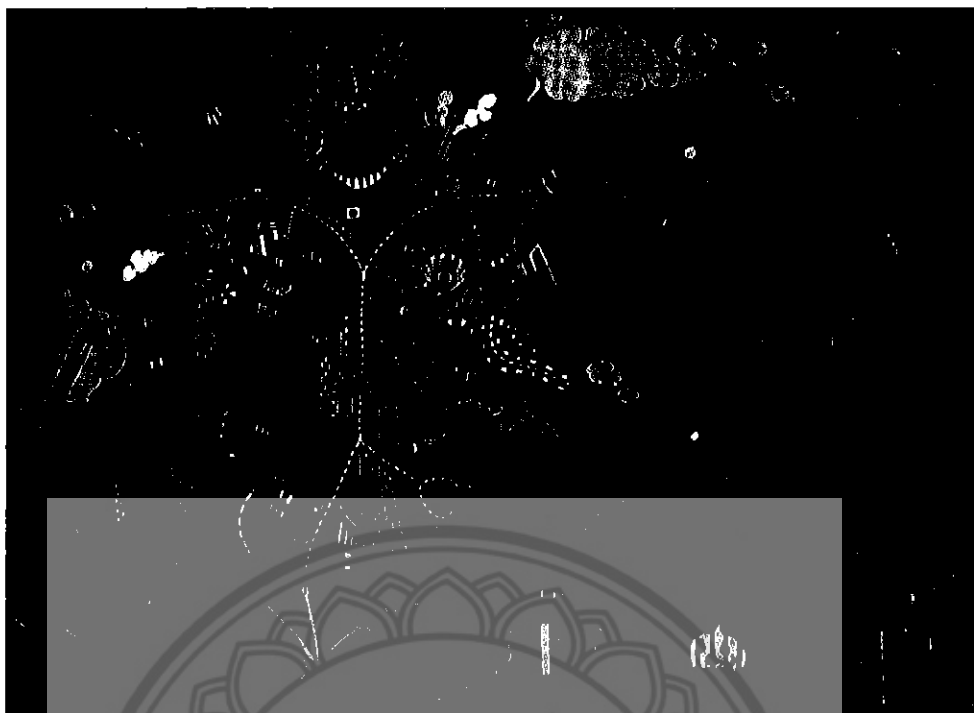
- 1) จิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
- 2) แสดงเนื้อหาเชิงลบ เรื่องของสภาวะสิ่งแวดล้อมในเมืองสมัยใหม่ที่เสื่อมโทรมจากความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมมนุษย์
- 3) กลวิธีปากกาดำวาดเส้นผสมสีอะครายลิกบนผ้าใบ
- 4) ในผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2 ได้เปลี่ยนมาทำการทดลองวาดบนเฟรมผ้าใบแคนวาส โดยใช้สีอะครายลิกเหลวเนื่องจากให้พื้นผิวที่ด้าน ทำให้งานเรียบวาดง่ายแต่ใช้เวลานานในการระบายสีเนื่องจากสีอะครายลิกที่ใช้เป็นชนิดโปร่งแสง



ภาพประกอบที่ 18

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

- 1) จิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
- 2) แสดงเนื้อหาเชิงลบ เป็นเรื่องของสังคมเมืองใหญ่สมัยใหม่ในสภาวะสิ่งแวดล้อมที่บีบรัด
ดูนวายและเลื่อมโทรม
- 3) กลวิธีปากกาดำวาดเส้นผสมสีอะครายลิกบนไวนิล
- 4) งานศิลปะชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์เปลี่ยนวัสดุผ้าใบมาเป็นไวนิลเนื่องจากมีราคาถูก ระบายได้ไว
ขึ้นเพราะไวนิลเป็นพลาสติกจึงไม่ดูดสี แต่มีข้อเสียคือ หากถูกขูดขีดแรงๆสีจะร่อนง่าย
และพื้นผิวมีลักษณะเป็นตารางทำให้ระบายสีไม่เรียบ ผู้สร้างสรรค์จึงต้องแก้ปัญหาด้วย
การรองพื้นด้วยเกรสโซ่ก่อนหนึ่งครั้ง



ภาพประกอบที่ 19

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4

- 1) จิตรกรรมรูปแบบกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
- 2) แสดงเนื้อหาเชิงลบ เป็นเรื่องของเมืองสมัยใหม่ในสภาวะสิ่งแวดล้อมที่เสื่อมโทรมและสังคมเมืองในโลกสมัยใหม่ที่บริด
- 3) กลวิธีปากกาดำวาดเส้นผสมสีอะครายลิกบนไวนิล
- 4) ในงานศิลปะชิ้นที่ 4 นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แก้ปัญหาจากชิ้นก่อนโดยการรองพื้นด้วยเกรสโซหลายชั้นจึงทำให้เขียนได้ง่ายและระบายเรียบ แต่ใช้เวลานานมาก นอกจากนี้หลังเกรสโซแห้งก่อให้เกิดรอยแตกในงาน จึงต้องใช้เวลาในการขัดพื้นเพื่อให้ผิวเรียบ

จากงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ที่ได้ทำการทดลอง ค้นคว้าและสร้างสรรค์ก่อนงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้สรุปสิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นความรู้ ที่เป็นปัจจัยส่งผลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ โดยในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์นั้นเป็นรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรมใช้กลวิธีวาดเส้นผสมการระบายสีด้วยสีอะครีลิค ในช่วงระยะเวลาการทดลองผลงานชิ้นที่แรกนั้นผู้สร้างสรรค์ใช้สีไม้ สีชอล์กและสีเมจิกในการระบายสีแต่สีเหล่านี้ไม่คงทนต่อสภาพแวดล้อมทำให้สีซีดจาง ผู้สร้างสรรค์จึงเปลี่ยนกลวิธีระบายสีมาใช้สีอะครีลิคแทนซึ่งใช้เรื่อยมาจนถึงงานศิลปนิพนธ์ ในเรื่องของการวาดเส้นในงาน ผู้สร้างสรรค์ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ในการใช้ปากกาดำในการวาดเส้นเพื่อให้คมผสมกับสีอะครีลิคเพื่อให้เส้นมีลักษณะที่พริ้วไหว นอกจากนี้ยังมีการจัดวางองค์ประกอบในมุมมองแบบBird eye view ที่ต่อยอดมาจากมุมมองแบบพาโนรามา โดยผู้สร้างพัฒนางานศิลปะของตนเองเรื่อยมาจนเป็นงานศิลปนิพนธ์ในชุดปัจจุบัน



บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรคนั้น ได้รับแรงบันดาลใจจากทัศนียภาพของเมืองสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันที่มีความเจริญรุ่งเรืองทางด้านวัตถุนิยม(Materialism)มากขึ้น กลายเป็นส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์นอกเหนือจากปัจจัยสี่ สะท้อนให้เห็นความมั่งคั่งและเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมที่มนุษย์ได้สรรค์สร้างขึ้นมาผ่านรูปลักษณะของเมือง เทคโนโลยีความทันสมัยของวัตถุ ๆ ผู้สร้างสรรคจึงศึกษาข้อมูลที่ได้ค้นคว้าและประสบด้วยตนเองจึงเป็นที่มาในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

อีกทั้งความประทับใจที่มีต่อตัวการ์ตูนต่างๆ อาทิ เกมส์คอมพิวเตอร์ การ์ตูนอนิเมะ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ผู้สร้างสรรคได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบสร้างสรรค์ผนวกกับจินตนาการของผู้สร้างสรรคเอง เพื่อแสดงสาระของเรื่องราวของโลกวัตถุนิยมโดยผ่านจินตนาการของผู้สร้างสรรคออกมาในรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม โดยผู้สร้างสรรคแบ่งขั้นตอนกระบวนการของการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและการจัดทำภาพแบบร่าง(Sketch)
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

ในขั้นตอนการประมวลความคิดของผู้สร้างสรรค อันเป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้แหล่งข้อมูลมาจากข้อมูลที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ภาพถ่าย ข้อมูลภาพจากอินเทอร์เน็ตและข้อมูลภาพจากหนังสือต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

ข้อมูลส่วนรูปธรรมเป็นข้อมูลที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น รูปทรงของตึก อาคาร สถาปัตยกรรมของสถานที่ โครงสร้างของอาคาร ภาพถ่ายของสถานที่จริง และรูปตัวการ์ตูนที่พบเห็นจากอินเทอร์เน็ตและหนังสือการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่นหรือต่างประเทศ

ข้อมูลส่วนนามธรรม เป็นผลที่ได้รับมาจากสภาพปัจจุบันของการดำรงชีวิตในเมืองใหญ่ ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรคได้ประสบ และสร้างความประทับใจให้แก่ผู้สร้างสรรค เช่น ความเจริญรุ่งเรืองที่สะท้อนในรูปของเมือง อาคาร การแต่งกายหรูหรา และเทคโนโลยีที่ทันสมัย

แนวเรื่องในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ คือ ความเจริญรุ่งเรือง ความทันสมัยของเมืองใหญ่ในโลกสมัยใหม่

ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และการจัดทำภาพแบบร่าง

เมื่อได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูล เช่น ภาพถ่าย ข้อมูลภาพจากหนังสือ ฯลฯ จึงนำมาแยกแยะ วิเคราะห์ ความสอดคล้องกับเนื้อหา แนวคิดของงานสร้างสรรค์ จากนั้นเลือกภาพที่มีบรรยากาศตรงกับที่รู้สึกภายในและนำภาพมาตัดทอนรูปทรงผนวกกับตัวการ์ตูนต่างๆ เสริมแต่งด้วยจินตนาการของผู้สร้างสรรค์โดยผ่านทางทัศนธาตุขององค์ประกอบศิลป์

รูปทรง คือ สิ่งที่สามารถมองเห็นได้ในทัศนศิลป์ที่สร้างขึ้นด้วยการประสานกันของทัศนธาตุอย่างมีเอกภาพ ซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนประกอบทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุ และส่วนประกอบทางวัสดุ ก็คือ วัสดุและวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนประกอบทางรูปในผลงานของผู้สร้างสรรค์ คือ ทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนัก ที่ว่าง เป็นต้น

ทัศนธาตุ คือ สื่อทางสุนทรียภาพที่ผู้สร้างสรรค์นำมาประกอบกันเป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่อง อันได้แก่ จุด เส้น สี ที่ว่าง น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา ทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในผลงานมีดังนี้

1. จุด เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สุดของการมองเห็น มีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาวหรือความลึก จุดเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะให้รูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้ ทัศนธาตุจุดในงานของผู้สร้างสรรค์นั้นทำหน้าที่ในที่ว่างไม่โล่งเกินไป เกิดเป็นผืนผิวลวงตาในงานและช่วยสร้างจังหวะในพื้นที่ว่าง

2. เส้น ลักษณะของจุดหลายๆจุดที่มาประกอบกันก่อให้เกิดเป็นเส้น เส้นเป็นโครงสร้างพื้นฐานของทุกสิ่ง เส้นสามารถแสดงความรู้สึกได้ในตัวมันเองและสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น การเริ่มต้นและพัฒนาจินตนาการของศิลปินไม่ว่าจะเป็นจิตรกร ประติมากร ล้วนต้องใช้โครงสร้างพื้นฐานเส้นเป็นสำคัญที่สุด โดยงานของผู้สร้างสรรค์ประกอบไปด้วยเส้นตรงที่ให้ความรู้สึกมั่นคง เส้นนอนแสดงออกถึงความสงบ ราบเรียบ เส้นคลื่นแสดงออกถึงอารมณ์ เส้นเฉียงแสดงถึงความไม่มั่นคง ในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์นั้นเส้นเป็นทัศนธาตุหลักในการสร้างสรรค์

3. สี เป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทมากในงานจิตรกรรมของผู้สร้างสรรค์ สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง จะปรากฏให้เห็นเมื่อแสงแดดส่องผ่านละอองน้ำในอากาศและเกิดการหักเหทอเป็นสีรุ้งออกมา หน้าที่ของสีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่หน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดอีกประการหนึ่ง คือ ให้อารมณ์ความรู้สึกจากตัวมันเองโดยตรง

3. ที่ว่าง เป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็นจะปรากฏตัวต่อเมื่อทัศนธาตุอื่นมากำหนดรูปร่างหรือมาก่อให้เกิดปฏิกิริยาขึ้น ที่ว่างจึงเป็นเสมือนสนามที่ทัศนธาตุอื่นๆจะลงไปแสดงหรือปรากฏตัวใน

บทบาทของรูปทรง ซึ่งควรใช้ทัศนธาตุในพื้นที่ว่างจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของงาน โดยในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์นั้นพื้นที่ว่าง(Space)เกิดจากระหว่างรูปทรงด้วยกันเอง

4. น้ำหนัก ในงานสร้างสรรค์เป็นน้ำหนักของสีอ่อนแก่ บ่งบอกระยะลึกตื้น แสงเงาด้วยความเข้มของสี น้ำหนักยังให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเอง อีกด้วย ในงานของผู้สร้างสรรค์เอง น้ำหนักที่ใช้ในงานศิลปะช่วยทำให้เกิดปริมาตรและมิติในงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

หลักองค์ประกอบในการสร้างสรรค์

การซ้ำ(Repitition) ในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์มีการซ้ำกันของรูปทรงGeomatและรูปทรง Organic การซ้ำกันของสี การซ้ำกันของเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นเฉียง และเส้นโค้ง การซ้ำกันของจุด

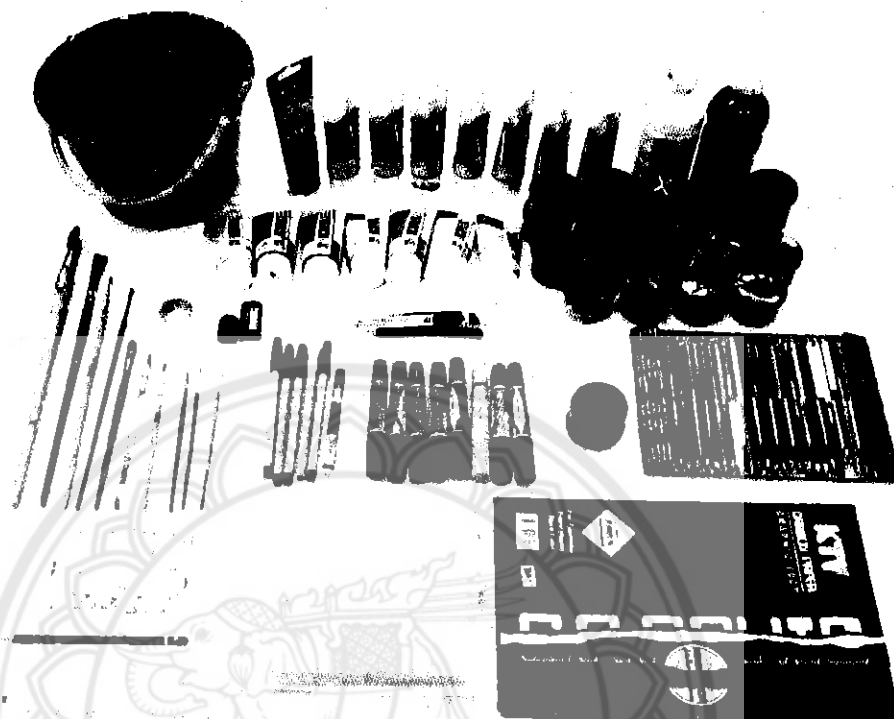
การเปลี่ยนแปลง(Repetition) ในการซ้ำกันของรูปทรงลักษณะ ขนาด เส้นมีการเปลี่ยนแปลงมีการเปลี่ยนแปลงของสี มีการเปลี่ยนแปลงของพื้นผิว

ความเป็นเด่น(Dominance) งานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์นั้น ภาพทั้งภาพคือความเป็นเด่นแต่ในความเด่นก็มีความขัดแย้งของขนาด รูปทรง เส้นและสี

ความขัดแย้ง(Opposition) ความขัดแย้งของลักษณะรูปทรง Geomatic ความขัดแย้งกันของเส้นและความขัดแย้งกันของสี

การประสาน(Harmony) ในงานมีการประสานของเส้นแนวตรงและแนวนอน ประสานด้วยเส้นเฉียง สีร้อนและสีเย็นประสานด้วยสีเหลืองซึ่งสีเหลืองนั้นเป็นได้ทั้งโทนเย็นและโทนร้อน รูปทรงขนาดใหญ่และรูปทรงขนาดเล็กประสานด้วยรูปทรงขนาดกลาง รูปทรงเหล่านี้จะถูกสร้างสรรค์ โดยการตัดทอนรูปทรงผนวกกับตัวการ์ตูนต่างๆและเสริมแต่งจากจินตนาการภายในของผู้สร้างสรรค์และกลวิธีเฉพาะตัว จนเกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



1. ถังน้ำ ใช้สำหรับล้างสีจากพู่กัน
2. สีอะครายลิก
3. สีเมจิก
4. ปากกาดำตัดเส้น, Pixama
5. กระดาษก๊อบปี่
6. ไม้บรรทัดยาวและบรรทัดกลม
7. ดินสี EE
8. สีไม้
9. คัตเตอร์
10. ยางลบดินสอสี
11. เทปกระดาษ
12. ผ้าเช็ดสี
13. สีอะครายลิกเหลวสีดำ ใช้ในการตัดเส้น
14. พู่กันเบอร์ 00, เบอร์ 0, เบอร์ 1, เบอร์ 4, เบอร์ 6, เบอร์ 10, เบอร์ 14

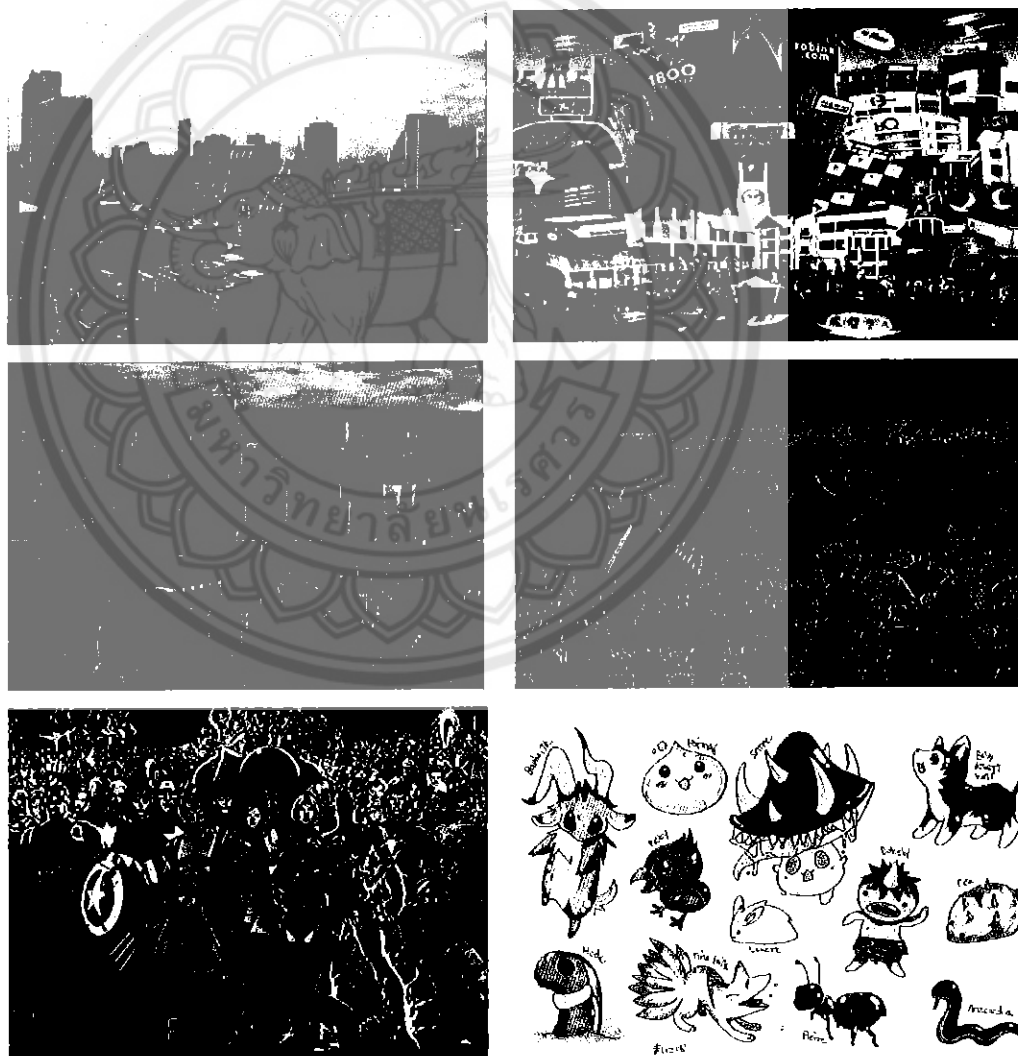
กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในงานของผู้สร้างสรรค์มีขั้นตอนและกลวิธีการสร้างสรรค์โดยการทำภาพร่าง โดยการนำฟอร์ม โครงสร้างที่ได้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม เมือง มาสร้างรูปทรงใหม่ ก่อนจะขยายเป็นผลงานจริงลงเฟรมผ้าใบ โดยใช้กลวิธีระบายสีอะครายลิตแล้วตัดเส้นด้วยอะครายลิตสีดำและปากกาดำ สร้างเป็นรูปแบบจิตรกรรมกึ่งนามธรรม เสนอเรื่องราว รูปทรง และสาระสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์รวบรวมและศึกษาข้อมูลจากภาพถ่าย ภาพการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน ฯ เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน

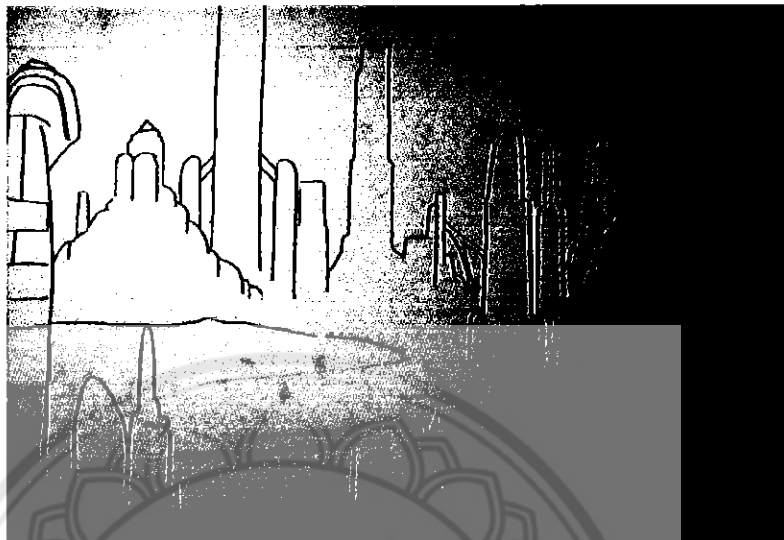


ภาพประกอบที่ 27

(ภาพข้อมูลที่รวบรวมในการทำงาน)

2. ภาพร่าง (Sketch)

2.1 ผู้สร้างสรรค์ได้ร่างภาพร่างโดยการนำภาพข้อมูลต่างๆ มาคัดลอกฟอร์มโครงสร้าง มาตัดต่อในคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบที่ 28
(ภาพร่างขาวดำระยะที่ 1)

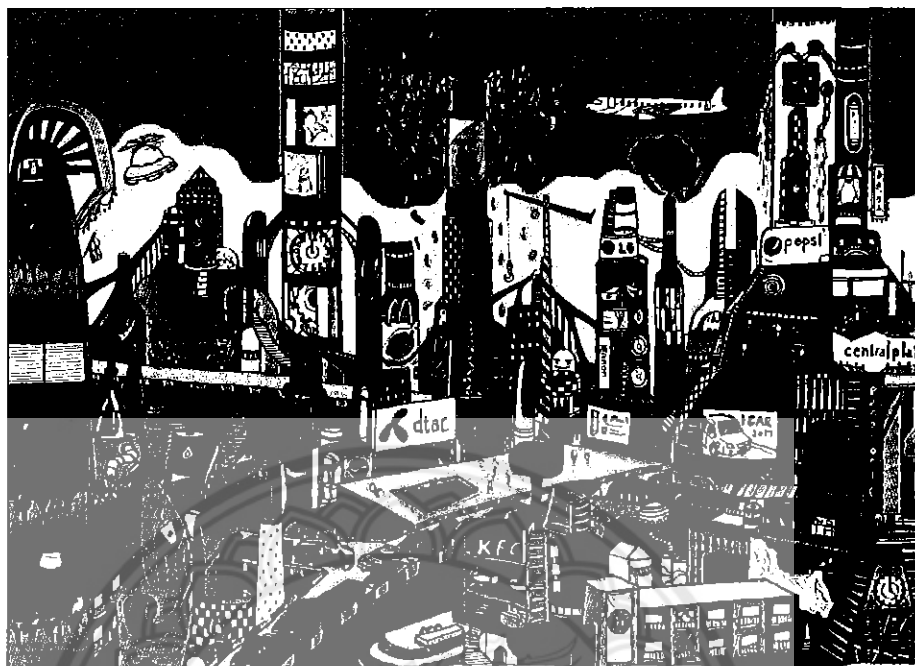
2.2 นำภาพร่างที่คัดลอกโครงสร้างจากแบบ มาเติมเสริมรายละเอียดให้สมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 29

(ภาพร่างขาวดำระยะที่ 2 ลงรายละเอียด ก่อนลงสี)

2.3 นำภาพร่างขาวดำที่ลงรายละเอียดแล้วมาลงสีให้สมบูรณ์โดยโปรแกรม Photoshop ก่อนขยายเป็นผลงานจริง



ภาพประกอบที่ 30
(ภาพร่างสี ลงสีด้วยโปรแกรมPhotoshop)



3. ขยายภาพร่างลงผลงานจริง

ในงานศิลปนิพนธ์ชิ้นแรกนั้นสร้างสรรค์บนแผ่นผ้าไวเนล โดยนำภาพร่างที่สมบูรณ์มาขยายลงงานจริง โดยกลวิธีสี่อะครายลคบนไวเนล

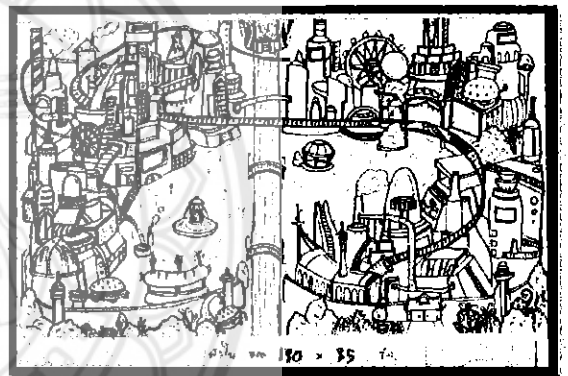
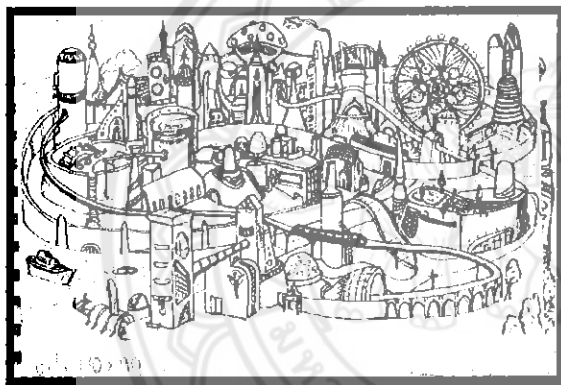


ภาพประกอบที่ 31
(ภาพระหว่างปฏิบัติงาน)

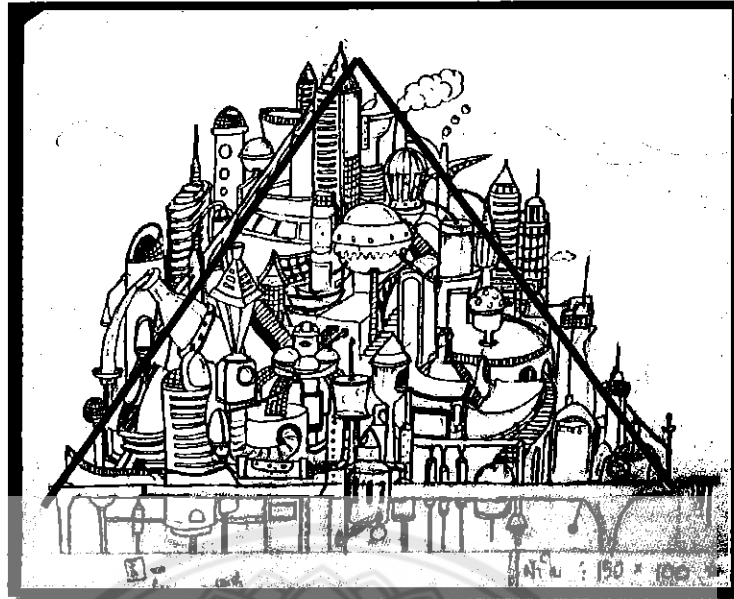


ภาพประกอบที่ 32
(ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1)

ชื่อผลงาน	เมืองหรรษา
กลวิธี	สีอะครายลึคบนไวเนิล
ขนาด	205 X 115 เซนติเมตร
รูปแบบ	จิตรกรรมกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
เนื้อหา	สังคมเมืองใหญ่ที่มีความทันสมัย เจริญศิวิไลซ์ สะท้อนผ่านอาคาร สถาปัตยกรรม เมืองและตัวละครในงานสร้างสรรค์

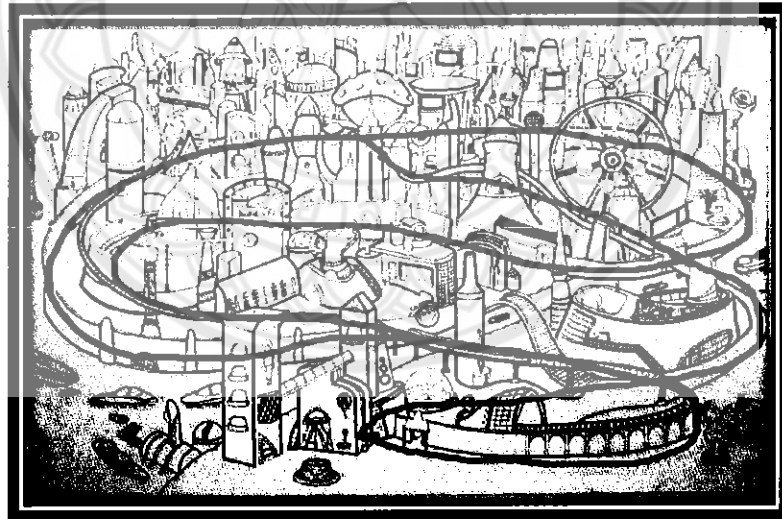


ภาพประกอบที่ 33
(ภาพแบบร่างขาว-ดำผลงานชิ้นที่ 2)



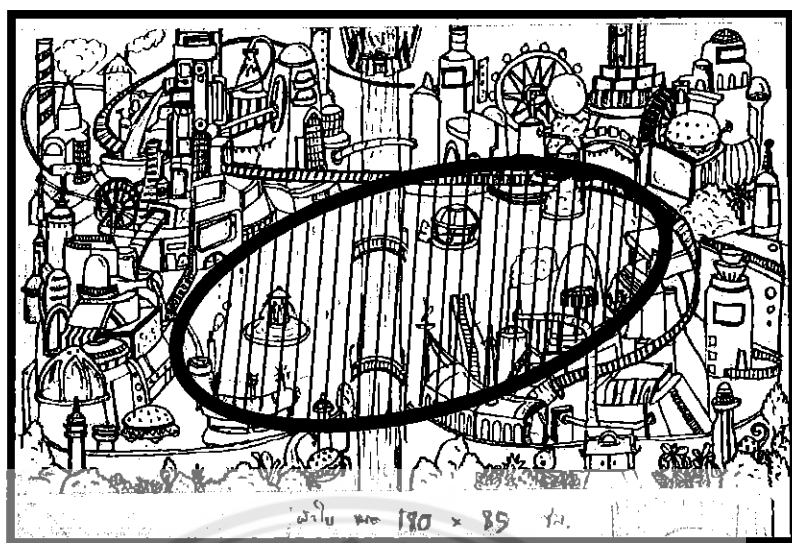
ภาพประกอบที่ 34

ในงานภาพร่างขึ้นแรกของผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์จัดองค์ประกอบให้อยู่กึ่งกลางภาพ โดยวางองค์ประกอบของตัวงานเป็นรูปสามเหลี่ยมเพื่อสื่อถึงความแข็งแกร่ง ความรุ่งเรือง ของเมืองสมัยใหม่ โดยทั้งสองข้างเป็นพื้นที่ว่างเพื่อให้ภาพตรงกลางเป็นจุดเด่นของผลงาน



ภาพประกอบที่ 35

ภาพร่างขึ้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์จัดองค์ประกอบโดยอาศัยทัศนธาตุของเส้น โดยจัดให้มี ความเด่นตรงกลางภาพ โดยมีพื้นที่บรรยากาศอยู่รอบๆ เพื่อให้เกิดจุดเด่น โดยมีเส้นของกำแพงในภาพเป็นเส้นวงในงานเพื่อให้เป็นเส้นนำสายตาผู้ชม ทั้งนี้ ทำให้เส้นดูเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ในงานของผู้สร้างสรรค์

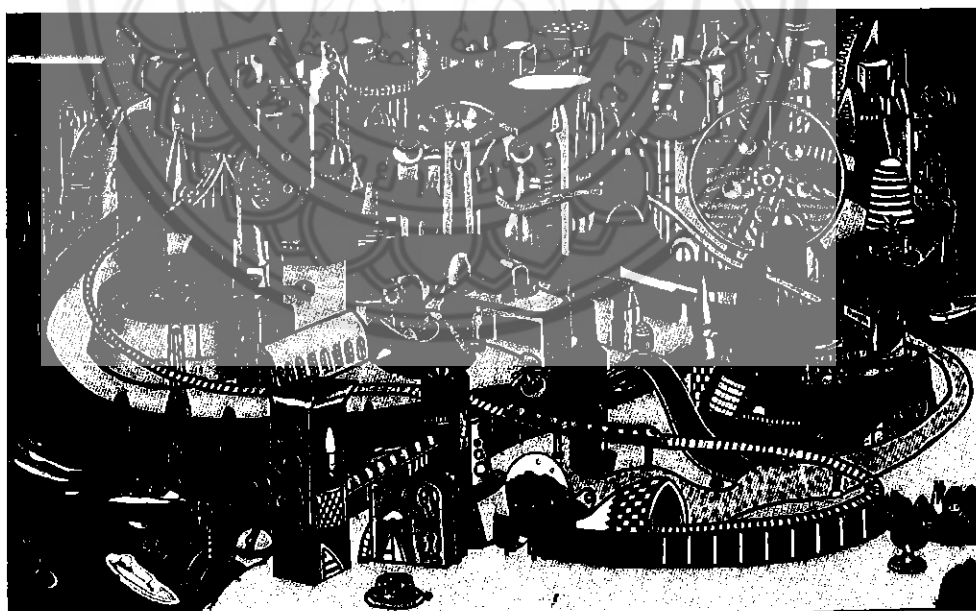


ภาพประกอบชิ้นที่ 36

ภาพร่างชิ้นที่ 3 ของผู้สร้างสรรค์จัดวางองค์ประกอบโดยเปิดพื้นที่ว่างตรงกลาง โดยได้แรงบันดาลใจจากรูปเมืองในเกมส์ต่างๆ รอบล้อมด้วยรูปทรงเรขาคณิตของอาคาร สถาปัตยกรรม นอกจากนี้ยังมีเรื่องของเส้นที่วางตรงกึ่งกลางเพื่อสร้างความสมดุลย์ให้เท่ากันทั้งสองด้าน



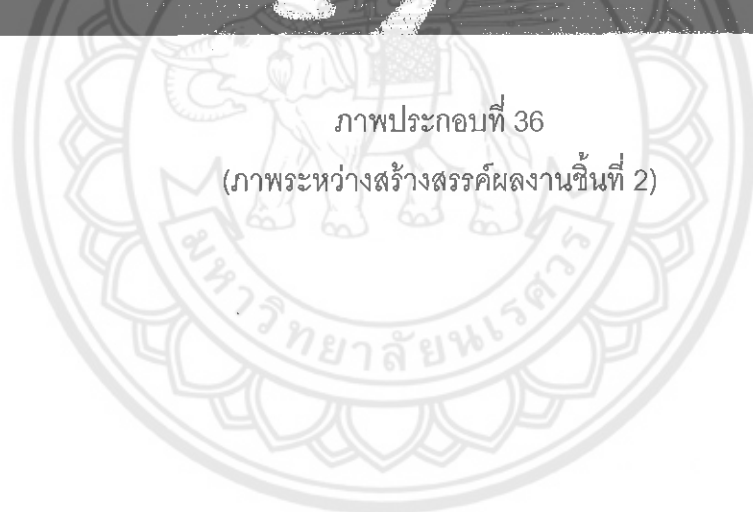
ภาพประกอบที่ 34
(ภาพแบบร่างที่เลือกมาทำงานชิ้นที่ 2)

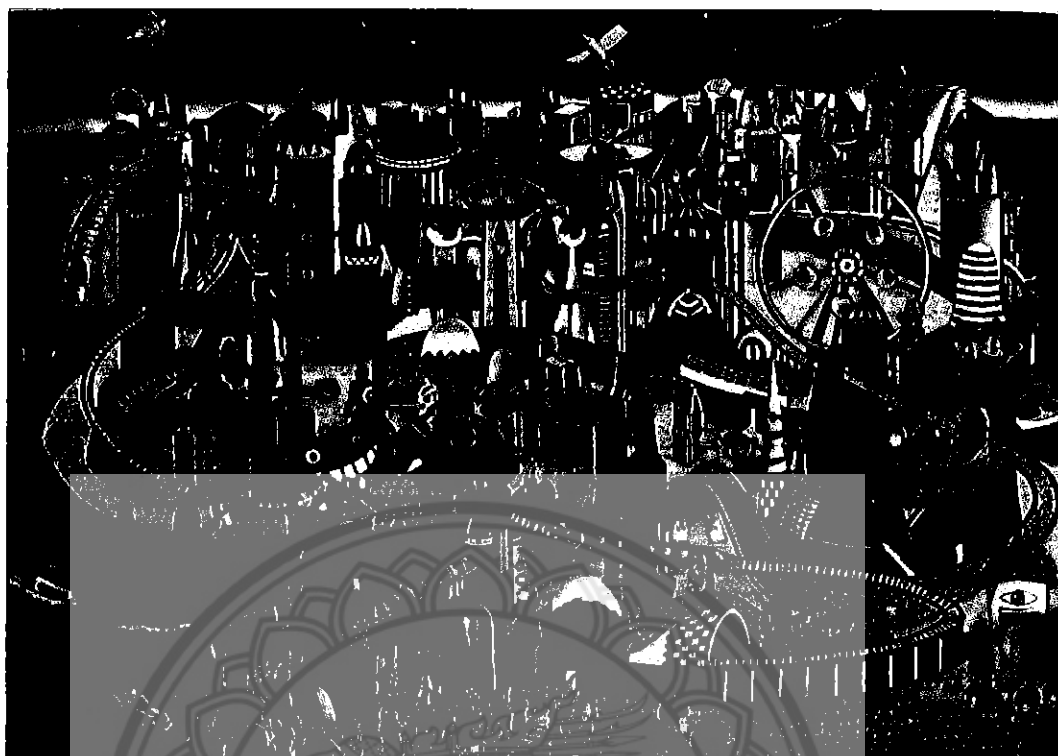


ภาพประกอบที่ 35
(ภาพแบบร่างสีของผลงานชิ้นที่ 2)



ภาพประกอบที่ 36
(ภาพระหว่างสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2)





ภาพประกอบที่ 37
(ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2)

ชื่อผลงาน	เมืองหรรษา 2
กลวิธี	สื่อะครายลิตบนผ้าใบ
ขนาด	170 x 120 เซนติเมตร
รูปแบบ	จิตรกรรมกึ่งนามธรรม(Semi-Abstract)
เนื้อหา	สังคมที่มีความเจริญศิวิไลซ์ ทันสมัย สะท้อนผ่านอารยธรรม สถาปัตยกรรม เทคโนโลยีและเหล่าตัวละครที่มีอยู่ในงานสร้างสรรค์

บทที่ 4

การรายงานผลและการวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ เป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องด้วยเป็นการ อรรถาธิบายให้บุคคลอื่น เกิดการเรียนรู้ ทำความเข้าใจถึงความหมาย และขั้นตอนกระบวนการ กลวิธี และคุณค่าด้านสุนทรียภาพผลงานการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์กวีทรรชนี ตั้งแต่ขั้นแรก ตามลำดับ จนถึงการสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนด แนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยยึดกระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะของชลูด นิมเสมอ ที่ กล่าวไว้ว่า กระบวนการการสร้างสรรค์ มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีการสิ้นสุด เป็นขั้นตอน สอดคล้องต่อเนื่องกัน(ชลูด นิมเสมอ,2531: 324) โดยกำหนดเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1.การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

- 1.1 การวิเคราะห์รูปทรง ได้แก่ ส่วนประกอบทางรูป คือ ทัศนธาตุ ส่วนประกอบทางวัสดุ คือ วัสดุและวิธีการ หรือกลวิธี รวมทั้งส่วนวิธีการสร้าง เอกภาพของรูปทรงและทัศนธาตุ
- 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา
 - 1.2.1 เรื่อง แนวเรื่อง
 - 1.2.2 เนื้อหาภายนอก
 - 1.2.3 เนื้อหาภายใน

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 38

(ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ชื่อ "เมืองหรรษา")

กมลวิธิ สีอะครายลิกบนไวเนิล

ขนาด 205 X 115 เซนติเมตร

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์ที่รูปทรง

1.1.1 ที่ศนธาตุ

- 1) จุด เป็นที่ศนธาตุเบื้องต้นที่สุดของการมองเห็น มีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาวหรือความลึก จุดเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะให้รูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้ ในงานของผู้สร้างสรรค์นั้นจุดช่วยทำหน้าที่ในที่ว่างให้เกิดการทำงาน เกิดเป็นผืนผิวลวงตาในงานและช่วยสร้างจังหวะในพื้นที่ว่าง
- 2) เส้น ลักษณะของจุดหลายๆจุดที่มาประกอบกันก่อให้เกิดเป็นเส้น เส้นเป็นโครงสร้างพื้นฐานของทุกสิ่ง เส้นสามารถแสดงความรู้สึกได้ในตัวมันเองและสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น การเริ่มต้นและพัฒนาจินตนาการของศิลปินไม่ว่าจะเป็นจิตรกร ประติมากร ล้วนต้องใช้โครงสร้างพื้นฐานเส้นเป็นสำคัญที่สุด ในงานของผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ของผู้สร้างสรรค์ใช้ที่ศนธาตุของเส้นเป็นหลัก โดยงานของผู้

สร้างสรรค์ประกอบไปด้วยเส้นส่วนใหญ่เป็นเส้นตรงที่มาประกอบกันเป็นรูปทรงเรขาคณิต(Geometric Form) นอกจากนี้เส้นตรงยังให้ความรู้สึกมั่นคงและเจริญรุ่งเรืองทั้งยังประกอบไปด้วยเส้นนอนและเส้นเฉียงที่เป็นโครงสร้างของอาคารสถาปัตยกรรมของอาคารสมัยใหม่

- 3) สี เป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทมากในงานจิตรกรรมของผู้สร้างสรรค์ การเลือกใช้สีในงานศิลปะขั้นที่ 1 ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีวรรณะร้อน 80% และวรรณะเย็น 20% ซึ่งสีที่นำมาใช้นั้นเป็นชุดสีที่บ่งบอกถึงความทันสมัยหรือความเป็นสมัยใหม่ ได้แก่ วรรณะร้อน คือ สีส้ม สีเหลือง สีม่วงแดง สีแดง

สีเหลืองส้มและสีชมพู

วรรณะเย็น คือ สีน้ำเงิน สีฟ้า สีม่วงและสี

เขียวเหลือง

วรรณะกลาง คือ สีน้ำตาลและสีเทา

นอกจากนี้ยังมีสีขาวและสีดำเข้ามาประกอบในงาน ซึ่งสีดำเป็นสีหลักของเส้นที่สร้างสรรค์ในผลงาน

- 4) ที่ว่าง ในงานศิลปะขั้นที่ 1 ที่ว่างในงานสร้างสรรค์เกิดจากจังหวะของรูปทรงเรขาคณิต(Geometric form) ที่มาจากการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะ เพื่อลดความอึดอัดภายในตัวงาน
- 5) น้ำหนัก ในงานสร้างสรรค์เป็นน้ำหนักของสีอ่อนแก่ บ่งบอกระยะลึกตื้น แสงเงาด้วยความเข้มของสี โดยในงานขั้นที่ 1 ของผู้สร้างสรรค์นั้นได้ให้น้ำหนักลงบนตัวการ์ตูนซึ่งเป็นรูปทรงอินทรีย์รูป(Organic Form) ทำให้รูปทรงวัตถุมีมิติ ปริมาตร
- 6) รูปทรง รูปทรงนั้นถือเป็นส่วนสำคัญในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ เกิดจากการประกอบกันของเส้นต่างๆ รูปทรงในงานของผู้สร้างสรรค์นั้นมีรูปทรงเรขาคณิต(Geometric) คือ รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และรูปทรงอินทรีย์รูป(Organic form) คือ ตัวละคร ตัวการ์ตูนที่อยู่ในงานของผู้สร้างสรรค์

1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุและวิธีการ

- 1) ผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีระบายสีอะครายลิกบนไวนิล ซึ่งอะครายลิกมีความแห้งเร็วและคงทน ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ไวนิลในการเขียนภาพ

เนื่องจากมีราคาถูกและเป็นการพัฒนาต่อยอดจากผลงานก่อนศิลปิน
นิพนธ์

1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

- 1) การซ้ำ(Repitition) ในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค้มีการซ้ำกันของรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ การซ้ำกันของสี การซ้ำกันของเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นเฉียง และเส้นโค้งจนเกิดเป็นรูปทรงและการซ้ำกันของจุดในพื้นที่ว่าง
- 2) การเปลี่ยนแปลง(Repetition) ในกาเปลี่ยนแปลงของรูปทรง ลักษณะ ขนาดใหญ่เล็กต่างกัน เส้นมีการเปลี่ยนแปลงระหว่างเส้นตรง เส้นนอน เส้นเฉียง และมีการเปลี่ยนแปลงของสี



ภาพประกอบที่ 39

- 3) ความเป็นเด่น(Dominance)งานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค้ขึ้นที่1 ความเป็นเด่นอยู่ที่รูปทรงเรขาคณิตที่จัดวางไว้เป็นจังหวะเท่าๆกัน แต่ก็ยังมีความขัดแย้งของขนาด ความขัดแย้งระหว่างรูปทรงเรขาคณิต (Geomatic Form)กับรูปทรงอินทรีย์รูป(Organicform) เส้นและสี
- 4) ความขัดแย้ง(Opposition) ความขัดแย้งของลักษณะรูปทรง Geomatic ที่มีขนาดต่างๆกันและขัดแย้งกับรูปทรงOrganic from ความขัดแย้งกันของเส้นและความขัดแย้งกันของสี

- 5) การประสาน ในงานมีการประสานของเส้นแนวตรงและแนวนอน ประสานด้วยเส้นเฉียง สีร้อนและสีเย็นประสานด้วยสีเหลือง ซึ่งสี เหลืองนั้นเป็นได้ทั้งโทนเย็นและโทนร้อน รูปทรงขนาดใหญ่และ รูปทรงขนาดเล็กประสานด้วยรูปทรงขนาดกลาง รูปทรงเหล่านี้จะถูก สร้างสรรค์ โดยการตัดทอนรูปทรงผนวกกับตัวการ์ตูนต่างๆและเสริม แต่งจากจินตนาการภายใน

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่อง งานศิลปะของผู้สร้างสรรคมีแนวเรื่องเกี่ยวกับความ ทนสมัยความเจริญรุ่งเรืองของเมืองสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน

1.2.2 เนื้อหาภายนอก งานศิลปะของผู้สร้างสรรคเป็นสุนทรภาพกรรม แสดงถึงความคิด ความรู้สึกในเชิงบวก

1.2.3 เนื้อหาภายใน งานศิลปะของผู้สร้างสรรคมีรูปแบบเนื้อหาทาง พุทธิปัญญา อธิบายได้ดังนี้

เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellectual Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบ แสดง องค์ประกอบของศิลปะ ว่าเป็นการประกอบกันของรูปทรงอย่าง มีความคิดขั้นตอน ที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา มีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืนของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ความรู้สึกสง่างาม ดีงาม ให้ผลทาง อารมณ์อย่างเอิบอาบ แสดงความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เรียกว่า "ฝ่ายคลาสสิก(Classic)"



ภาพประกอบที่ 40

(ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ชื่อ "เมืองหรรษา 2")

กลวิธี : ปากกาดำวาดเส้นผสมอะครายลิกบนผ้าใบแคนวาส

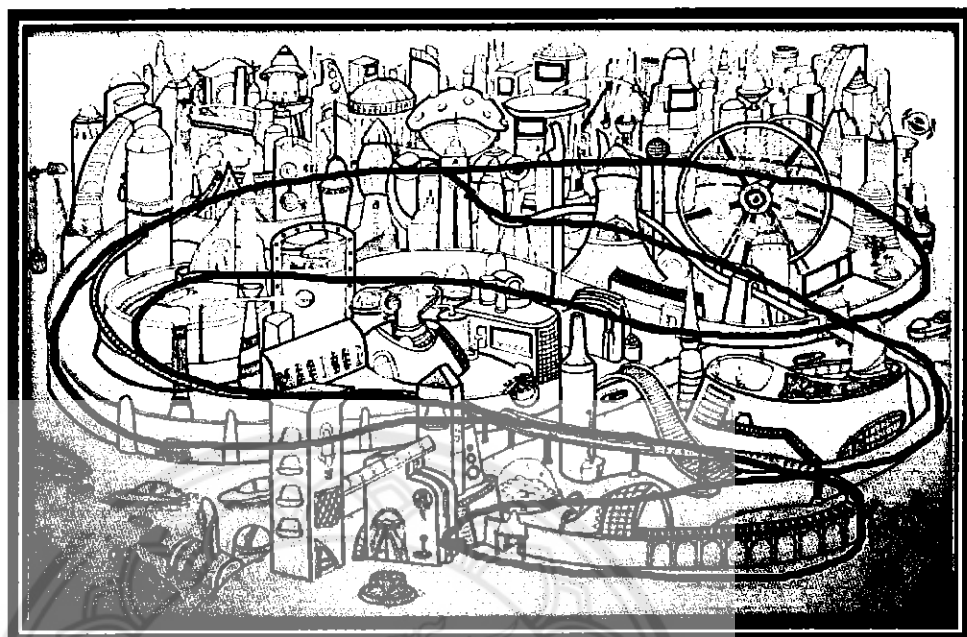
ขนาด : 170 x 120 เซนติเมตร

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

1.1 การวิเคราะห์รูปทรง

1.1.1 ทิศนาคตุ

- 1) จุด ในพื้นที่ว่างของท้องฟ้ามีจุดแทรกในที่ว่าง เพื่อให้ที่ว่างในบรรยากาศนั้นไม่โล่งเกินไป
- 2) เส้น ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ของผู้สร้างสรรค์ใช้ทิศทางของเส้นเป็นหลักเช่นเดียวกับงานชิ้นที่ 1 โดยงานของผู้สร้างสรรค์ประกอบไปด้วยเส้นที่เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียงและเส้นนอนบางจุด มาประกอบกันเป็นรูปทรงเรขาคณิต(Geometric Form) นอกจากนี้ยังมีเส้นที่ได้จากรูปทรงอินทรีย์รูป(Organic Form) และขนาดเส้นมีทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่



ภาพประกอบที่ 41
(เส้นนอกของรูปทรง)

ในภาพเป็นลักษณะของเส้นโครงสร้างภายในงานของผู้สร้างสรรค์ เส้นโครงสร้างนั้นเป็นเส้นสมมติหรือเป็นเส้นในจินตนาการที่ผู้ดูจะรู้สึกหรือปะติดปะต่อจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง เส้นนี้เดินทางด้วยความรู้สึกไม่ใช่ด้วยการมองเห็น

- 3) สี การเลือกใช้สีในงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีวรรณะร้อน 60% และวรรณะเย็น 40% โดยมีสีเหลือง(สีเหลืองเป็นได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น)เป็นตัวประสานระหว่างสองวรรณะ ซึ่งสีที่นำมาใช้นั้นเป็นนัยยะบ่งบอกถึงความทันสมัยหรือความเป็นสมัยใหม่ โดยในงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 นี้ สีที่ใช้ ได้แก่ วรรณะร้อน คือ สีแดง สีส้ม สีส้มเหลือง สีม่วงแดง สีแดง น้ำตาล สีชมพู สีครีม สีเหลือง วรรณะเย็น คือ สีฟ้า สีเขียว สีนํ้าเงิน สีม่วง สีฟ้าคราม สีม่วงนํ้าเงิน นอกจากนี้ยังมีวรรณะกลางเป็นสีเทาและสีนํ้าตาลแทรกอยู่บางส่วน

- 4) ที่ว่าง ในงานศิลปะชิ้นที่ 2 ที่ว่างในงานสร้างสรรค์เกิดจากจังหวะของรูปทรงเรขาคณิต(Geometric form) และพื้นที่ว่างของท้องฟ้า แต่ในพื้นที่ว่างมีทัศนธาตุพื้นผิวแทรกอยู่
- 5) น้ำหนัก ในงานสร้างสรรค์เป็นน้ำหนักของสีอ่อนแก่ บ่งบอกระยะลึกตื้น แสงเงาด้วยความเข้มของสี โดยในงานชิ้นที่ 2 ของผู้สร้างสรรค์นั้นได้ให้ค่าน้ำหนักลงทั้งบนตัวการ์ตูนและยังมีน้ำหนักบนรูปทรงเรขาคณิตที่เป็นรูปอาคาร สถาปัตยกรรม
- 6) รูปทรง รูปทรงนั้นถือเป็นส่วนสำคัญในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์เกิดจากการประกอบกันของเส้นต่างๆ รูปทรงในงานของผู้สร้างสรรค์นั้นมีรูปทรงเรขาคณิต(Geometric) คือ รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และรูปทรงอินทรีย์รูป(Organic form) คือ ตัวละคร ตัวการ์ตูนที่อยู่ในงานของผู้สร้างสรรค์
- 7) พื้นผิว มี 2 ลักษณะ คือ
 1. ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้
 2. ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้นหรือพื้นผิวลวงตา

ในงานของผู้สร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 มีพื้นผิวเข้ามาเกี่ยวข้องซึ่งเป็นลักษณะพื้นผิวลวงตา โดยจะทำหน้าที่ในพื้นที่ว่างที่เรียบให้มีลวดลายพื้นผิว

1.1.2 ส่วนประกอบทางวัสดุและวิธีการ

งานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ของผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีระบายสีอะครายลิกบนผ้าใบแคนวาส อะครายลิกที่ใช้เป็นชนิดเนื้อชั้นซึ่งมีคุณสมบัติแห้งเร็ว กันน้ำ คงทนต่อสภาพแวดล้อม ให้สีได้เข้มข้นและสดใสกว่าชนิดเหลว ในงานศิลปะชิ้นที่สองยังใช้กลวิธีตัดเส้นด้วยปากกาดำ

1.1.3 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

- 1) การซ้ำ(Repittition) ในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์มีการซ้ำกันของรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ การซ้ำกันของสี การซ้ำกันของเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นเฉียง และเส้นโค้งจนเกิดเป็นรูปทรงและการซ้ำกันของจุดในพื้นที่ว่าง
- 2) การเปลี่ยนแปร(Repetition) ในกาเปลี่ยนแปลงของรูปทรงลักษณะ ขนาดใหญ่เล็กต่างกัน เส้นมีการเปลี่ยนแปลงระหว่างเส้นตรง เส้นนอน เส้นเฉียง เส้นโค้งและมีการเปลี่ยนแปลงของสี

- 3) **ความเป็นเด่น(Dominance)** งานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ความเป็นเด่นของงานศิลปะจัดวางอยู่ตรงกลางของภาพ
- 4) **ความขัดแย้ง(Opposition)** ความขัดแย้งของลักษณะรูปทรง Geomatic ที่มีขนาด รูปทรงต่างๆกันและขัดแย้งกับรูปทรงOrganic from ความขัดแย้งกันของเส้นนอน เส้นตรง เส้นเฉียงและเส้นโค้งกับความขัดแย้งกันของสีร้อนและสีเย็น
- 5) **การประสาน** ในงานมีการประสานของเส้นแนวตรงและแนวโค้ง โดยมีเส้นเฉียงเป็นตัวประสาน สีร้อนและสีเย็นประสานด้วยสีเหลือง ซึ่งสีเหลืองนั้นเป็นได้ทั้งโทนเย็นและโทนร้อน รูปทรงขนาดใหญ่และรูปทรงขนาดเล็กประสานด้วยรูปทรงขนาดกลาง

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.2.1 เรื่อง แนวเรื่อง งานศิลปะของผู้สร้างสรรค์มีแนวเรื่องเกี่ยวกับความทันสมัยความเจริญรุ่งเรืองของเมืองสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน

1.2.2 เนื้อหาภายนอก งานศิลปะของผู้สร้างสรรค์เป็นสุนทรนาฏกรรม แสดงถึงความคิด ความรู้สึกในเชิงบวก

1.2.3 เนื้อหาภายใน งานศิลปะของผู้สร้างสรรค์มีรูปแบบเนื้อหาทางพุทธิปัญญา อธิบายได้ดังนี้

เนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellectual Content)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้ มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบ แสดงองค์ประกอบของศิลปะ ว่าเป็นการประกอบกันของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอน ที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญา มีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืนของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ความรู้สึกสง่างาม ดึงดูด ให้ผลทางอารมณ์อย่างเิบอาบ แสดงความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เรียกว่า "ฝ่ายคลาสสิก(Classic)"

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง "ความทันสมัยในยุควัตถุนิยม"(The Modern Era Of Materialism) เป็นการนำเสนอจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่มีความประทับใจต่อรูปแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมสมัยใหม่และตัวการ์ตูนอันหลากหลาย มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรมในรูปแบบเฉพาะตน

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผ่านมาทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ไม่เพียงแต่กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการใช้ชีวิตของผู้สร้างสรรค์เองด้วย ทั้งยังทำให้เกิดการเรียนรู้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในภาคเอกสาร

ในระหว่างการทำงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้พบอุปสรรคในระหว่างการปฏิบัติงานศิลปะจึงสรุปได้ดังต่อไปนี้

ปัญหาและอุปสรรคที่ผู้สร้างสรรค์พบในระหว่างการทำศิลปะนิพนธ์

1. มีเวลาน้อยในการปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์
2. ด้านวัสดุ ในงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ผู้สร้างสรรค์ใช้ไว้นิลในการเขียนงาน ซึ่งทำให้งานอยู่ไม่คงทนและสีที่ระบายลงไปไม่เรียบ
3. พื้นที่ในการปฏิบัติงานมีความอึดอัด คับแคบและมีสภาพอากาศที่อบร้อนจึงทำให้ปฏิบัติงานได้ไม่เต็มที่
4. รูปแบบผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นงานละเอียด จึงต้องใช้เวลามากเป็นพิเศษในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการทำงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานทั้งภาคชิ้นงานจริงและภาคเอกสารจะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะได้ ไม่ว่าจะคุณค่าของผลสำเร็จจะอยู่ในระดับใด ผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม

- พัชรินทร์ สิริสุนทร. (2547). **แนวคิดและทฤษฎีด้านการพัฒนาสังคม**. เอกสารประกอบกา
สอน สาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ชลูด นิ่มเสมอ.(2539). **องค์ประกอบของศิลปะ**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนา
พานิช,
- อรรถศาสตร์ ศรีชัยทฤษฎี **ความทันสมัยและแนวคิดหลังสมัยใหม่**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
http://atthasart.blogspot.com/2013/09/blog-post_2536.html. (วันที่ค้นข้อมูล :
23 พฤษภาคม 2557)

www.google.com

<http://th.wikipedia.org/wik>

http://www.baanjomyut.com/library_2/development_of_society/11.html



ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ - สกุล นาย ศรีณยู ละอองทุมมา
 วัน เดือน ปี เกิด 9 เมษายน 2535
 ที่อยู่ 410/2 ซ.พหลโยธิน50แยก11(เสนาวิวัฒนา) แขวงคลองถนน เขต
 สายไหม กรุงเทพมหานคร
 E-mail pan_caocao@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547 ระดับชั้นมัธยมศึกษาต้น-ปลาย โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย
 พ.ศ. 2553 ปริญญาตรี วิชาเอกจิตรกรรม สาขาออกแบบทัศนศิลป์ ภาควิชา
 ศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยนเรศวร

