

คนในสังคมบริโภคนิยม



ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์

พฤษภาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยย่นเรศวร

SOCIAL CONSUMERISM



An Art Thesis Submitted in Partial Fulfilment of the Requirements

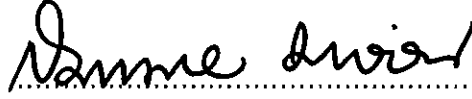
for the Degree in of Bachelor of Fine and Applied Arts

Program in Visual Art Design


May 2018

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่อง "คนในสังคมบริโภคนิยม" ของ  
นางสาวเสาวลักษณ์ ผินสันเทียะ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิตสาขาออกแบบทัศนศิลป์

  
.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมหมาย มาอ่อน)

  
.....กรรมการ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

  
.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีร์ศรี พรหมรัตน์)

  
.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาคม ทองโปร่ง)

  
.....กรรมการ

(อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก)

  
.....กรรมการ

(อาจารย์ลัดดา วงศ์สวัสดิ์)

**อนุมัติ**

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันต์ จันทน์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2561

ชื่อเรื่อง	คนในสังคมบริโภคนิยม
ผู้วิจัย	เสาวลักษณ์ ผินสันเทียะ
สถานที่ปรึกษา	อาจารย์จิติ สมบูรณ์เอนก
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมหมาย มาอ่อน
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์,

มหาวิทยาลัยรัตนนคร, 2561

คำสำคัญ สังคม, บริโภคนิยม

#### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ เรื่อง คนในสังคมบริโภคนิยม นี้ เป็นกระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ นำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ให้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารรายงานภาคศิลปนิพนธ์ ในการถ่ายทอดเรื่องราวอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคม สะท้อนถึงภัยของการบริโภคผลกระทบของโรคอ้วน โดยใช้รูปทรงของคนที่มีลักษณะรูปร่างอ้วน และอาหารที่คนนิยมรับประทานและคุ้นชินตา เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา ความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม เนื้อหาจริง ด้วยการสร้างสรรค์งานด้วยกลวิธีปั้นหล่อด้วยวัสดุไฟเบอร์กลาส ผลงานศิลปะชุดนี้จึงแสดงความงามที่มุ่งการตอบสนองความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทางความงามหรือสุนทรีย์ภาพให้เกิดการประสานกันของทัศนธาตุประกอบกับการจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสมที่มีเนื้อหา สำคัญคือ รูปทรง สีและพื้นที่วาง มวล โครงสร้าง การจัดวาง ในงานประติมากรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน

<b>Title</b>	SOCIAL CONSUMERISM
<b>Author</b>	Soawalak Phinsonthia
<b>Advisor</b>	Mr.Thiti Somboonaneek
<b>Co – Advisor</b>	Assist.Prof. Sommai Maon
<b>Academic Paper</b>	Thesis B.F.A. in Visual Art Design, Naresuan-University, 2018

---

**Keywords** Social, Consumerism

### ABSTRACT

This is a creative process in the field of visual arts. The purpose is to allow creators to learn and understand the process. Of the visual arts. This leads to the recording of artistic output. The system is in the format of the report. In the story, emotions, ridicule, parody of the realities of society. Reflects the dangers of consuming the effects of obesity. The shape of people with fat. And food that people eat and get used to is the media reflect the theme of the content out of the concrete realism through creative work. With molding techniques with fiberglass materials. This art piece expresses aesthetics aimed at fulfilling thoughts and feelings. Expressing aesthetic value or aesthetics to harmonize the elements together with the appropriate composition. There are important contents such as the shape, color and mass space, the structure of the sculpture with its unique identity.

## ประกาศคุณูปการ

ศิลปินนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถ ช่วยเหลือ และแนะนำให้ปรึกษาได้อย่างดีเยี่ยม จากบุคคลต่างๆ ได้ด้วยความอนุเคราะห์

ผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อชำนาญ ผินสันเทียะ และคุณแม่สุวรรณ ผินสันเทียะ บิดามารดาของผู้สร้างสรรค์ ผู้ที่อยู่เบื้องหลังและเปรียบเสมือนเป็นแรงผลักดันที่สำคัญในการทำศิลปนิพนธ์เล่มนี้ และคอยสนับสนุนการดำเนินงานต่างๆ ทั้งเป็นที่ปรึกษาและดูแลเรื่องงบประมาณในการทำศิลปนิพนธ์ให้ผ่านไปได้อย่างราบรื่น และยังเป็นกำลังใจให้ผู้สร้างสรรค์ได้อย่างดีที่สุดใน

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความสามารถของอาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำที่เป็นความรู้ และเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ ประกอบไปด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิรัศม์ พรหมรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาคม ทองโปรง ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์ และอาจารย์ลัดดา วงศ์สวัสดิ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงอย่างมีคุณค่า และขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตสาขาออกแบบทัศนศิลป์ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการช่วยเหลือต่างๆ ในตลอดระยะเวลาการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้สร้างสรรค์ขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานศิลปนิพนธ์นี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาที่จะช่วยสร้างความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรม และเข้าใจงานศิลปะไม่มากนัก

เสาวลักษณ์ ผินสันเทียะ

## สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	1.ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
	2.จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
	3.ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
	4.คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	3
	5.กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
	6.วิธีดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์.....	5
	7.วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	5
	8.แผนการดำเนินการ.....	6
	9.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2	ที่มาของแนวความคิดการสร้างสรรค์และเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	9
	อิทธิพลจากเนื้อหาและข้อมูล.....	10
	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิทางศิลปะ.....	17
	ความหมายของศิลปะในทัศนคติของผู้สร้างสรรค์.....	18
	ศิลปินที่ให้แนวคิดปรัชญาด้านศิลปะ.....	19
	แนวคิดด้านความหมายของประติมากรรม.....	19
	อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	19
	สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิและศิลปิน.....	21
3	ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	23
	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	23
	ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล.....	23
	การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์.....	31

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์.....33
	กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....38
	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....53
	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1.....55
	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....56
	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2.....58
	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....59
	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....61
	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....62
	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....63
	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5.....65
	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5.....67
	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6.....68
	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6.....69
4	การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์.....70
	การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ.....70
	หลักการวิเคราะห์เนื้อหาและความหมาย.....83
	การวิเคราะห์เนื้อหา (Content) .....83
	การวิเคราะห์สัญลักษณ์.....83
5	สรุปผลการสร้างสรรค์.....86
	อุปสรรคและปัญหาจากการสร้างสรรค์.....87
	ประโยชน์ที่ได้รับ.....89



## สารบัญ(ต่อ)

ข้อเสนอแนะ.....	89
	หน้า
บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง.....	90
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	91

## สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	20
2	อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	20
3	อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	20
4	แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ.....	23
5	แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง.....	27
6	อุปกรณ์การทำโครง.....	33
7	อุปกรณ์การปั้น.....	34
8	อุปกรณ์สำหรับการถอดพิมพ์.....	35
9	วัสดุสำหรับการหล่อไฟเบอร์กลาส.....	35
10	อุปกรณ์สำหรับขัดแต่งชิ้นงาน.....	36
11	อุปกรณ์สำหรับทำสี.....	37
12	กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) 2 มิติ.....	39
13	แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชัยที่ 1.....	39
14	แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชัยที่ 2.....	40
15	แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชัยที่ 3.....	40
16	แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชัยที่ 4.....	41
17	แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชัยที่ 5.....	41
18	แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชัยที่ 6.....	42

สารบัญ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
19	ขั้นตอนการร่างภาพขึ้นงานขนาดเท่าจริง.....43
20	ขั้นตอนโครงด้วยเหล็กแล้วผูกไม้กากบาทเพื่อช่วยในการรับน้ำหนักดิน.....43
21	ขั้นตอนการขึ้นดินพร้อมเก็บรายละเอียดขึ้นงาน.....44
22	ขั้นตอนการแบ่งแม่พิมพ์.....45
23	ขั้นตอนการตีตมัวแม่พิมพ์ชั้นแรก.....45
24	ขั้นตอนการเพิ่มความหนาของแม่พิมพ์ และจับไม้เพื่อเป็นโครงสร้างให้แม่พิมพ์สามารถเคลื่อนย้ายได้และทำให้แม่พิมพ์ไม่แตก.....46
25	ขั้นตอนการเปิดแม่พิมพ์เพื่อเอาดินออก และเช็ดทำความสะอาดแม่พิมพ์.....47
26	ขั้นตอนการหล่อขึ้นงานด้วย เรซิน.....48
27	จับโครงสร้างเหล็กภายในขึ้นงานให้แข็งแรง.....48
28	ประกบพิมพ์เข้าด้วยกัน.....49
29	ขั้นตอนการทูลแม่พิมพ์ หลังเสร็จจากการหล่อ.....50
30	ขั้นตอน ขัด-แต่ง ขึ้นงาน.....50
31	ขั้นตอนทำสีขึ้นงาน.....51
32	การนำเสนอผลงาน.....52
33	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....53
34	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....54
35	รายละเอียด ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....55
36	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....56
37	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....57
38	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....58
39	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....59
40	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....60
41	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....61
42	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....62
43	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....64

44	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	65
45	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	66
46	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	67
47	ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6.....	68
48	รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6.....	69
49	รูปทรง.....	71
50	เส้นโครงสร้าง.....	73
51	เส้นโครงสร้างและเส้นรอบนอก.....	74
<hr/>		
52	ค่าน้ำหนักในการทำสี.....	75
53	พื้นที่ว่างภายในรูปทรง.....	76
54	พื้นที่ว่างภายในรูปทรง.....	77
55	พื้นที่ว่างภายนอกรูปทรง.....	78
56	พื้นผิว.....	79
57	การซ้ำ.....	79
58	การซ้ำ.....	80
59	การซ้ำ.....	81
60	ทิศทางของรูปทรง.....	82
61	ทิศทางของรูปทรง.....	82

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

จากสภาพสังคมแวดล้อมของผู้สร้างสรรค์ได้พบเห็นผู้คนรอบข้างและได้สัมผัสกับการบริโภคซึ่งในปัจจุบันมีการนิยมกันอย่างแพร่หลายในสังคมซึ่งในระยะเวลาที่ผ่านมา สภาพสังคมสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา กระแสแห่งสังคมบริโภคนิยมเข้ามาที่บทบาทกับผู้คนในสังคม สังเกตจากการแต่งกายรวมทั้งการบริโภคอาหารก็เปลี่ยนไปเช่น การกินอาหารแบบ ฟาสต์ฟู้ด การใช้สินค้าแบรนด์เนม สิ่งต่างเหล่านี้ถูกนำเสนอต่อแพร่หลายจนกลายเป็นที่นิยมในสังคม

กิจกรรมการบริโภควัตถุนิยมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้คนในสังคม ผู้คนต่างยอมรับว่า วัตถุนิยมเหล่านี้ถือเป็นเครื่องแสดงฐานะ ความมั่งมี จนเกิดความความพึงพอใจขึ้นในสังคมไทย ซึ่งจากประสบการณ์ตรงต่อการพบเห็นในสังคมรอบข้างและส่งผลให้ตัวเอง นั้นตกเป็นเหยื่อของการบริโภคนิยม พบว่าคนในสังคมนั้นติดการเสพสื่อโซเชียลมีเดีย มีการคล้อยตามสื่อโฆษณาและการกินอาหารแบบบุฟเฟ่ต์อาหารฟาสต์ฟู้ด ที่ส่งผลกระทบต่อคนในสังคม การบริโภคนิยม เป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต แต่ในปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ ไม่ได้ต้องการแค่ปัจจัย 4 ที่เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต แต่มักจะต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกสบาย ให้ความเพลิดเพลิน หรือสิ่งของที่บ่งชี้ถึงความหรูหรา ฟุ่มเฟือย

ลัทธิบริโภคนิยมเป็นการบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่แค่ในวัยรุ่นเท่านั้น ผู้คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคได้กว้างขวางที่สุด ซึ่งวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มียู่ในกลุ่มสังคม เป็นตัวก่อให้เกิดค่านิยม การรับรู้ ความอยากได้ ไปจนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในปัจจุบัน

พฤติกรรมกรบริโภค ที่ค่อยๆพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยนั้นก่อให้เกิดพฤติกรรม การใช้ชีวิตแตกต่างกันออกไปตามฐานะของแต่ละคน พฤติกรรมกรบริโภคนิยม มีหลากหลาย เช่น การบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ดตามห้างสรรพสินค้า การบริโภคเครื่องแต่งกายที่มียี่ห้อ(Brand)

จากข้อมูลดังกล่าวนี้ ส่งผลความสะเทือนใจ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบพบเห็นการดำรงชีวิตของคนในสังคมบริโภคนิยมที่เข้ามามีบทบาทมากให้ความสะดวกสบาย ความฟุ่มเฟือย ในการดำเนินชีวิต ที่ส่งผลกระทบต่อตามมา

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ประเภท ประติมากรรมลักษณะเหนือจริง (Surrealism) เพื่อแสดงออกถึงความน่าเศร้าใจ ความจริงของสังคม และสะท้อนถึงภัยของการบริโภคที่มีผลกระทบต่อร่างกาย โดยใช้รูปทรงของผู้คนที่มีลักษณะรูปร่างอ้วนในสภาวะการตกเป็นเหยื่อทางสังคมบริโภคนิยม อาหารและสะท้อนถึงภัย ที่ทำลายวิถีชีวิตและส่งผลกระทบต่อร่างกาย เรียกร้องให้เกิดการกระตุ้นทางจิตสำนึกของผู้คนในสังคมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางผลงานประติมากรรม เพื่อประท้วงประชันและเสียดสีสังคมให้คำนึงถึงคุณค่าของการบริโภคที่นับวันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากผ่านทัศนระแวงความคิดที่ว่าศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิดและความหมาย (Instrumentalism) และศิลปะเป็นภาษาแห่งความรู้สึก (Formalism)

## 2. จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์

จากแนวคิดและความเป็นมาที่ผู้สร้างสรรค์ได้กล่าวไว้ข้างต้น เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ และในการสร้างสรรค์ที่มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอต่อไปนี้

2.1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานทัศนศิลป์ประติมากรรม นำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ให้อย่างระบบในรูปแบบเอกสารการรายงานภาคศิลปนิพนธ์

2.2. เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคมของการบริโภค เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม งานทัศนศิลป์ประติมากรรม เหนือจริง หรือเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ในรูปแบบของจินตนาการที่เกินจริง มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว

2.3. เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจถึงขั้นตอนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ประติมากรรม ที่มุ่งการตอบสนองของความคิดและความรู้สึก แสดงออกออกถึงคุณค่าทางความงามหรือสุนทรีย์ภาพในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ประติมากรรมเป็นสำคัญ

### 3.ขอบเขตของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนั้นมีความละเอียดอ่อนตามกระบวนการสร้างสรรค์อย่างมีขั้นตอน เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และเกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพ จึงต้องอาศัยขอบเขตของการสร้างสรรค์ดังนี้

3.1 เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประติมากรรม ในลักษณะ 3 มิติ โดยรูปแบบผลงานมีลักษณะแบบรูปธรรม แนวเหนือจริง

3.2เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประติมากรรม ที่กำหนดแนวคิด เนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกการสำแดงออกเสียดสี ล้อเลียน พฤติกรรมการบริโภคอาหาร ผลกระทบของโรคอ้วน

3.3เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประติมากรรม ที่มีการแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้กลวิธีการสร้างสรรค์ปั้น หล่อด้วยไฟเบอร์กลาส ทำสี จำนวนผลงาน 6 ชิ้น

### 4.คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สังคม (Social) หมายถึงกลุ่มคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป อาศัยอยู่รวมกันเป็นระยะเวลา ยาวนานอย่างต่อเนื่อง ในบริเวณหรือพื้นที่แห่งใดแห่งหนึ่งมีอาณาเขตที่ชัดเจน และมีการปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างมีระเบียบและแบบแผน ภายใต้วิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมที่สอดคล้องกัน ตลอดจนสามารถเลี้ยงตนเองได้ตามสมควรแก่สภาพ (พิชัย ฝากทอง, 2547 : 10)

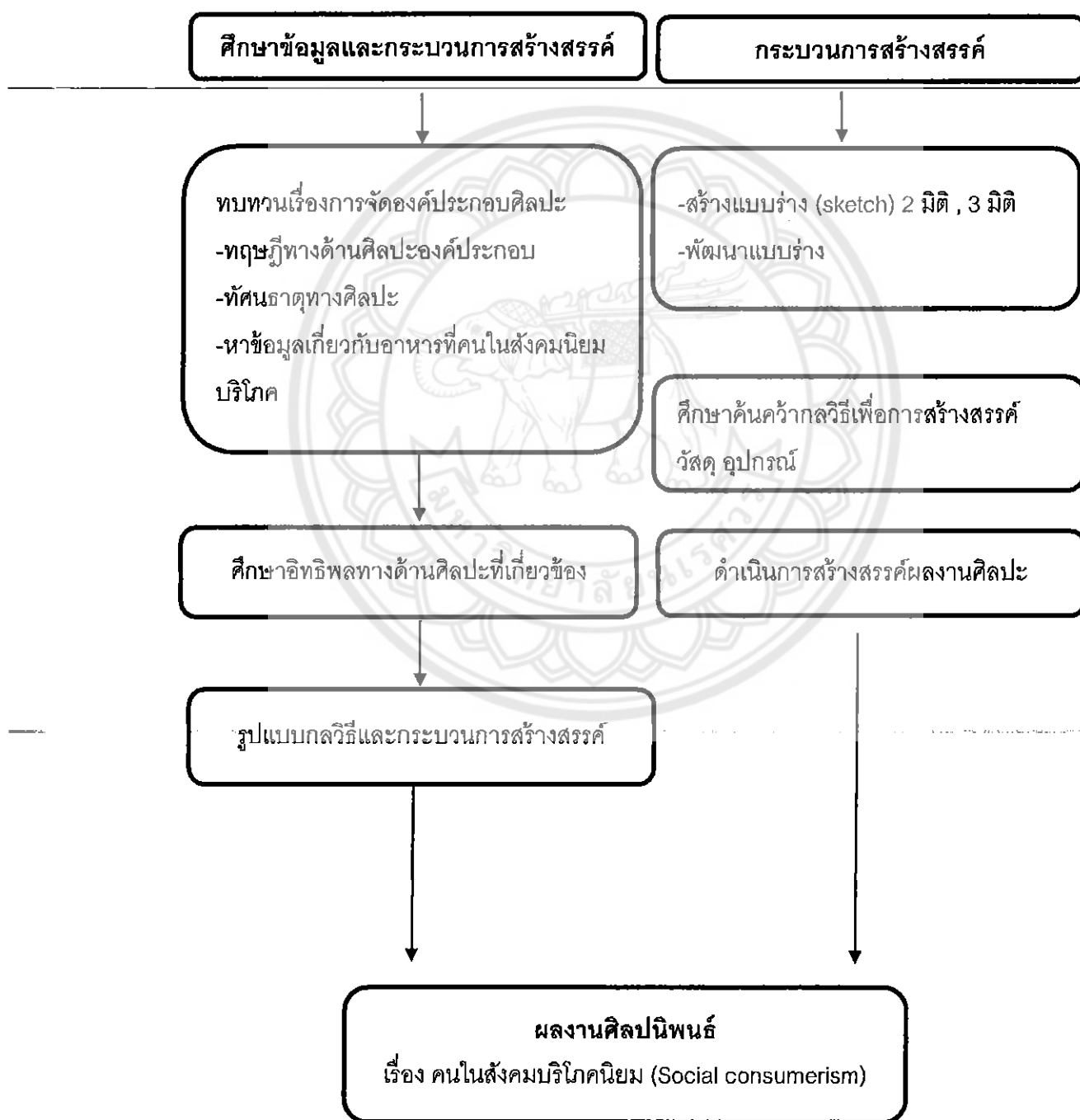
ผู้บริโภค (Consumer) คือ ผู้ที่มีความต้องการซื้อ (Needs) มีอำนาจซื้อ (Purchasing power) ทำให้เกิดพฤติกรรมการซื้อ (Purchasing behavior) และพฤติกรรมการใช้ (Using behavior) (เสรี วงษ์มณฑา)

ประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก หล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่างๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ สัมฤทธิ์ ฯลฯ เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึกหรือนูนหนา สามารถสื่อถึงสิ่งต่างๆ สภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์โดยชิ้นงาน ผ่านการสร้างของประติมากร ประติมากรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ผู้ทำงานประติมากรรม มักเรียกว่า ประติมากร งานประติมากรรมที่เกี่ยวกับศาสนามักสะกดให้แตกต่างออกไปว่า ปฏิมากร ผู้ที่สร้างงาน ปฏิมากรรม เรียกว่า ปฏิมากร

ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่อยู่เข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกัน

อย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่

### 5.กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 6. วิธีดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์

- 6.1 กำหนดหัวข้อที่ตนเองสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์
- 6.2 ดำเนินรวบรวมข้อมูลและภาพต่างๆที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะและเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่เป็นข้อมูลจริง และจากหนังสือสิ่งพิมพ์ วารสาร รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ต
- 6.3 จัดทำภาพแบบร่าง 2 มิติ 3 มิติ (sketch) ผลงานศิลปะ เพื่อศึกษาและค้นหารูปร่าง รูปทรงและพัฒนาองค์ประกอบของศิลปะที่เหมาะสม
- 6.4 ทดลองกระบวนการกลวิธี (Technique) ในการสร้างสรรค์ภาพผลงานเพื่อหาลักษณะรูปแบบเฉพาะให้แก่ตนเอง
- 6.5 นำภาพแบบร่างและกลวิธีที่ได้ทดลองทำขึ้นนำไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อคำแนะนำ ปรึกษาวิจารณ์
- 6.6 นำคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษามาปรับปรุงแก้ไขพัฒนาภาพแบบร่าง (sketch) ผลงานศิลปะนั้น ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- 6.7 เตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ ดินเหนียว อุปกรณ์ปั้นและในการขึ้นรูป ไฟเบอร์ กลาส สี ปูนปลาสเตอร์ ฯลฯ
- 6.8 ขยายภาพแบบร่าง (sketch) ผลงานศิลปะ ตามที่ได้ทำภาพแบบร่างเอาไว้
- 6.9 นำเสนอผลงานที่สำเร็จให้คณะอาจารย์ประเมินคุณค่า ปรึกษาวิจารณ์และนำคำแนะนำมาแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้ผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- 6.10 ดำเนินบันทึกกระบวนการ ขั้นตอน กลวิธี ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาแก้ไขและปรับปรุงคุณภาพผลงานศิลปะต่อไป

## 7. วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

วัสดุ	อุปกรณ์
ดินเหนียว	ก้อน ตะปู ลวด เหล็กเส้น
ไฟเบอร์กลาส โยแก้ว, ตัวเร่ง, โมโน, ตัวม้วน	ฟูกันทาสี แปรงทาสี
วาสลีน	ไม้ปั้น แท่นปั้น
สีอะคริลิก	คีมตัดลวด
กระดาษทราย	ไดร์ร้อน
ดินน้ำมัน	เครื่องเจียร์ ใบเจียร์, ใบตัด
ปูนปลาสเตอร์	เครื่องขัด



เหล็กเส้น  
ไม้อัด

กระสอบป่าน  
ลูกบอลพลาสติก

### 8.แผนการดำเนินการ

ที่	กิจกรรมการดำเนินงาน	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560															
		สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	การเขียนโครงการ	←	→														
2	การศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล	←															→
3	การจัดทำภาพแบบร่าง และพัฒนาภาพแบบ	←															→
4	การปฏิบัติงานสร้างสรรค์					←											→
5	การประเมิน ความก้าวหน้าของผลงาน ศิลปะ					←											→
	5.1.ผลงานช่วงที่ 1			←	→												
	5.2.ผลงานช่วงที่ 2							←	→								
	5.3.ผลงานช่วงที่ 3													←	→		

6	การเขียนและเรียบเรียง รายงานศิลปนิพนธ์	←—————→															

ที่	กิจกรรมการดำเนินงาน	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561																			
		มกราคม -				กุมภาพันธ์ -				มีนาคม				เมษายน				พฤษภาคม			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
											0	1	2	3	4	5		16	-	31	
1	การเขียนโครงการ	←—————→																			
2	การศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล	←—————→																			
3	การจัดทำภาพแบบร่าง และพัฒนาภาพแบบ	←—————→																			
4	การปฏิบัติงานสร้างสรรค์	←—————→																			
5	การประเมิน ความก้าวหน้าของผลงาน ศิลปะ																				
	5.1.ผลงานช่วงที่ 4	←—————→																			
	5.2.ผลงานช่วงที่ 5									←—————→											



## บทที่ 2

### ที่มาของแนวความคิดการสร้างสรรคและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ เรื่อง คนในสังคมบริโภคนิยมการบริโภคนิยม(Social consumerism) ชุดนี้ เป็นกระบวนการวิจัยแบบสร้างสรรคด้านทัศนศิลป์ ที่มีกระบวนการในประเภทประติมากรรม ( Sculpture) ฉะนั้น เอกสาร ข้อมูล จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ที่ผู้สร้างต้องค้นคว้าและศึกษาทำความเข้าใจในเรื่องต่างๆที่เกี่ยวข้อง ที่เป็นพื้นฐาน เป็นความบันดาลใจ ส่งเสริมและให้อิทธิพลต่อการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์

ในการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่อง การบริโภคนิยมที่มีความนิยมในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต แต่ในปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ ไม่ได้ต้องการแค่ปัจจัย 4 ที่เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต แต่มักจะต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกสบาย ให้ความเพลิดเพลิน หรือสิ่งของที่บ่งชี้ถึงความหรูหรา ฟุ่มเฟือย เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า เครื่องสำอาง โทรทัศน์ วิทยุ กล้องถ่ายรูป และโทรศัพท์มือถือ ลัทธิบริโภคนิยมเป็นการบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่แค่ในวัยรุ่นเท่านั้น ผู้คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคได้กว้างขวางที่สุด ซึ่งวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในกลุ่มสังคม เป็นตัวก่อให้เกิดค่านิยม การรับรู้ ความอยากได้ ไปจนถึงพฤติกรรมการรับประทานของคนในสังคมปัจจุบัน พฤติกรรมการบริโภค ที่ค่อยๆพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยนั้นก่อให้เกิดพฤติกรรม การใช้ชีวิตแตกต่างกันออกไปตามฐานะของแต่ละคน พฤติกรรมการบริโภคนิยม มีหลากหลาย ในสังคมไทยปัจจุบันมีการบริโภคนิยมกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งมีในช่วงระยะที่ผ่านมา สภาพสังคมสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา กระแสแห่งสังคมบริโภคนิยมเข้ามามีบทบาทกับผู้คนในสังคม สังเกตจากการแต่งกายรวมทั้งการบริโภคอาหารก็เปลี่ยนไปเช่น การกินอาหารแบบฟาสต์ฟู้ด เครื่องดื่ม ขนม สิ่งของในห้างสรรพสินค้า การใช้สินค้าแบรนด์เนม จากต่างประเทศ กิจกรรมการบริโภควัตถุนิยมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้คนในสังคม ผู้คนต่างยอมรับว่า วัตถุนิยมเหล่านี้ถือเป็นเครื่องแสดงฐานะ ความมั่งมี จนเกิดความความพึงพอใจขึ้นในสังคมไทยซึ่งจากประสบการณ์ตรงต่อการพบเห็นในสังคมรอบข้างและสังคมตัวผู้สร้างสรรคเองนั้นก็พบเห็นตามสื่อต่างๆพบพฤติกรรมการบริโภคอาหาร

ด้วยสิ่งเหล่านี้เองที่ทำให้ผู้สร้างได้รับแรงบันดาลใจจากพฤติกรรมการนิยมกินอาหาร ขนม เครื่องดื่ม ซึ่งเป็นเครื่องแสดง ที่บ่งชี้ถึง ฐานะ ความมั่งมี หลูหลู ของคนในสังคม ที่กระทำตาม

กระแสหลักเพื่อไม่ให้ตนเองแปลกแยกแตกต่างจากค่านิยมในสังคมปัจจุบัน เมื่อบุคคลเหล่านั้นได้รับประทานนั้น จะเกิดความภูมิใจ ให้ภาพลักษณ์ที่ดี รู้สึกว่านั่นเป็นสิ่งที่มีความได้โอ้อวดหากเมื่อเกิดการเปรียบเทียบกับผู้อื่นที่ไม่สามารถมีกำลังเงินมาบริโภคได้ จึงได้นำรูปทรงของอาหาร ฟาสต์ฟู้ด ขนมที่มีการนิยม และเครื่องดื่ม ที่มีภาพที่เราคุ้นชินตา รวมกับ รูปร่างของคนที่มีลักษณะสมบูรณ์ อ้วน ซึ่งเกิดจากการบริโภคสิ่งเหล่านั้น เข้ามาเป็นส่วนในสิ่งของ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด คนในสังคมบริโภคนิยม (Social consumerism) โดยผลงานแต่ละชิ้นจะใช้รูปทรง ทศนธาตุ สี มาถ่ายทอด อัตลักษณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ประกอบกับรูปทรงในเชิงสัญลักษณ์ แสดงออกบุรุษธรรม ประเภทประติมากรรมลักษณะเหนือจริง (Surrealism) ที่แฝงความหมายในเชิงลบ อย่างมีคุณค่าทางสุนทรีย์ภาพ

### อิทธิพลจากเนื้อหาและข้อมูล

ความหมายของการบริโภคพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า "บริโภค" ไว้ว่า "บริโภค หมายถึง กิน (ใช้เฉพาะอาหารที่ทำให้ล่วงล้ำคองลงไปสู่กระเพาะ เช่น บริโภคอาหาร) เสพ เช่น บริโภคกาม, ใช้ ใช้สิ้นเปลือง, ใช้สอย เช่น บริโภคสมบัติ, คู่กับอุปโภค"

เสรี วงษ์มณฑา ได้ให้ความหมายของผู้บริโภคไว้ว่า ผู้บริโภค (Consumer) คือ ผู้ที่มีความต้องการซื้อ (Needs) มีอำนาจซื้อ (Purchasing power) ทำให้เกิดพฤติกรรมการซื้อ (Purchasing behavior) และพฤติกรรมการใช้ (Using behavior) ดังนี้  
 ผู้บริโภคเป็นบุคคลที่มีความต้องการ (Needs) ผู้บริโภคเป็นผู้ที่มีอำนาจซื้อ (Purchasing power) การเกิดพฤติกรรมการซื้อ (Purchasing behavior) พฤติกรรมการใช้ (Using behavior) โดยพฤติกรรมผู้บริโภค ถูกกำหนดด้วยปัจจัยต่างๆ 5 ประการ คือ

1. ลักษณะทางสรีระ (Physiological condition)
2. สภาพจิตวิทยา (Psychological condition)
3. ครอบครัว (Family)
4. สังคม (Social group)
5. วัฒนธรรม (Culture)

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชนิดนี้ได้รูปทรงของ อาหารฟาสต์ฟู้ด ขนม และ สัญลักษณ์ของเครื่องดื่มยี่ห้อหนึ่ง และ รูปร่างอ้วนหน้าตาของเด็กทารกส่วนหนึ่งผลงานจินตนาการให้ออกมาเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้าง

แฮมเบอร์เกอร์ (อังกฤษ:hamburger) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า เบอร์เกอร์(อังกฤษ: burger) เป็นอาหารชนิดหนึ่งที่ถือว่าอยู่ในประเภทเดียวกับแซนวิชประกอบด้วยเนื้อสัตว์ปรุงแล้วที่มีลักษณะเป็นแผ่นสอดใส่อยู่ตรงกลาง อาทิเช่น เนื้อวัว เนื้อหมู เนื้อปลาทอด หรือเป็นเนื้อสัตว์หลายประเภทผสมกัน ประกอบบนล่างด้วยขนมปังแผ่นกลม มีการสอดใส่ด้วยผักชนิดต่างๆ เช่น มะเขือเทศ ผักกาดหอม หอมหัวใหญ่ ซีสและเครื่องปรุงรสอื่น เช่น มัสตาร์ด มายองเนส ซอสมะเขือเทศ เป็นต้น แฮมเบอร์เกอร์เป็นอาหารที่ได้รับความนิยมและแพร่หลายไปทั่วโลกแฮมเบอร์เกอร์เป็นอาหารที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก โดยเชื่อกันว่ามีถิ่นกำเนิดจากประเทศเยอรมัน ตามรากศัพท์คำว่า ฮัมบูร์ก ซึ่งเป็นชื่อเมืองในเยอรมนี ภายหลังจึงมาแพร่หลายยังสหรัฐอเมริกาโดยผู้อพยพชาวเยอรมัน

โดนัท(อังกฤษ:doughnut, donut) เป็นขนมแป้งทอดหรืออบ ที่มีเนื้อคล้ายกับขนมเค้ก มีลักษณะกลมมีรูตรงกลางคล้ายกับห่วงยาง มีหลายรสชาติ ถ้าเป็นของไทยจะมีน้ำตาลอยู่ที่ผิวของขนม โดนัทสามารถแบ่งออกตามกรรมวิธีการผลิตได้เป็น 2 ประเภท คือ โดนัทยีสต์ และโดนัทเค้ก

กระบวนการผลิตโดนัทยีสต์นั้น จะใช้ยีสต์เป็นส่วนประกอบในการหมักแป้งให้ขึ้นฟู ซึ่งแตกต่างจากโดนัทเค้ก จะใช้ผงฟูในการหมักแป้งให้ขึ้นฟู ดังนั้นรสชาติ และเนื้อสัมผัสจะมีความแตกต่างกัน เนื่องจากโดนัทเป็นเพียงแป้งทอดธรรมดา ไม่มีรสชาติ ผู้ผลิตจึงได้เพิ่มสิ่งต่างๆลงไปเพื่อให้โดนัทมีรสชาติที่ดีขึ้น อาทิ สอดไส้ คลุกน้ำตาล เคลือบหน้าโดนัทด้วยสีสังต่าง ๆ

ปัจจุบันโดนัทเป็นที่นิยมอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น สามารถหาซื้อได้ตั้งแต่บนห้างสรรพสินค้าจนถึงตลาดนัด ราคาขายแตกต่างกันไปตามแต่ละสถานที่

ที่มา (<https://th.wikipedia.org/wiki>)

สตาร์บัคส์ (อังกฤษ: Starbucks) เป็นร้านกาแฟจากอเมริกาในเมืองซีแอตเทิลในรัฐวอชิงตัน ในปี ค.ศ. 1971 โดย กอร์ดอน โบเคอร์, เจอร์รี่ บัลดีวิน และชิฟ ซีเกิ้ล โดยตอนแรกใช้โลโก้เป็นรูปไซเรน 2 ปลาย ก่อตั้งในฐานะร้านขายเมล็ดกาแฟคั่ว ต่อมาปี 1982 สตาร์บัคส์มีสาขา 5 สาขา และไฮเวิร์ต ซูลทส์ได้เข้ามาร่วมงานด้วย โดยดูแลด้านการตลาดและค้าปลีก ซึ่งเขาเป็นผู้นำให้สตาร์บัคส์เปิดเป็นบาร์กาแฟ แต่หลายคนก็ไม่เชื่อในวิสัยทัศน์ของเขา ต่อมาซูลทส์ได้ลาออกจากบริษัท ไปเปิดบาร์กาแฟของตนเองชื่อ อิล จิออร์เนล และจำหน่ายกาแฟของสตาร์บัคส์ ในปี 1987

สตาร์บัคส์ประสบปัญหายุ่งยากจากการไม่สามารถควบคุมคุณภาพสินค้าได้ ปี 1988 ฮิล จิออร์เน ลจึงซื้อกิจการด้านค้าปลีกไว้พร้อมกับเปลี่ยนชื่อเป็น สตาร์บัคส์สัญลักษณ์ของสตาร์บัคส์ครั้งแรก นั้นเป็นรูปร่างเงือก ซึ่งเป็น นางเงือกไซเรนสองหาง (Norse Siren) ในเทพนิยายปรัมปรา เพื่อให้เด็ก ถึงการผจญภัยในทะเล และปรับเปลี่ยนหลายครั้งและล่าสุดคือ ค.ศ. 2011 ในวาระการเฉลิมฉลอง ครบ 40 ปีของการดำเนินธุรกิจ

ปัจจุบันสตาร์บัคส์ เป็นร้านจำหน่ายกาแฟอันดับที่ 1 ของโลก และเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ ของทุนนิยมอเมริกัน มีสาขากว่า 19,972 สาขาทั้งในสหรัฐฯและในอีก 60 ประเทศ ประธาน เจ้าของที่บริหารคนปัจจุบันคือ โฮเวิร์ด ชูลทซ์ (Howard Schultz) ในปี ค.ศ. 2012 ประเทศไทยมี จำนวนสาขาทั้งหมด 158 สาขา ที่มา (<https://sites.google.com/a/samakkhi.ac.th/starbucks-coffee/prawati-swn/khwam-pen-ma-khxng-starbuck>)

ซูชิ หรือ ข้าวปั้นที่มีหน้าปลาต่างๆ ซึ่งข้าวนี้จะมีส่วนผสมของน้ำส้มสายชู และ ทานคู่กัน เนื้อปลา หรือ ของคาว นานาชนิด ได้แก่ ปลาแซลมอน ปลามาโกโระ ปลาซาบะ ไช้ปลาแซลมอน และ ไช้หวาน เป็นต้น ซึ่งในประเทศญี่ปุ่น ซูชิมักเป็นอาหารที่ได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก มีการ แพร่หลายอาหารประเภทนี้ อย่างรวดเร็ว เนื่องจากซูชินั้นเป็นอาหารประจำชาติของประเทศญี่ปุ่นที่ สามารถรับประทานได้ง่าย และรวดเร็ว รสชาติเป็นเอกลักษณ์ความหมายของซูชินั้น หมายถึง การ รวมตัวกันระหว่างข้าวหมักน้ำส้มสายชูกับปลาดิบนานาชนิด ซูชิมีวิวัฒนาการมาเมื่อหลายร้อยปี ก่อน ซึ่งเกิดจากความต้องการที่จะถนอมอาหารของคนประเทศญี่ปุ่น ถึงแม้ประวัติการทำซูชิจะมี ในญี่ปุ่นมาเป็นเวลาช้านาน จนคนส่วนใหญ่มักจะเข้าใจว่าเป็นอาหารดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นแต่ เมื่อนักประวัติศาสตร์ ของประเทศญี่ปุ่นสืบค้นหาที่มาของคำว่าซูชิ ก็พบว่าประเทศญี่ปุ่นนั้นรับเอา วัฒนธรรมการรับประทานอาหาร ประเภทปลานหมักกับข้าวมาจากประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รูปแบบของซูชิถูกเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมของสังคมด้วย

ที่มา (<http://rainy.com/ประวัติของซูชิ/>)

พิซซ่า(อิตาลี:Pizza) เป็นอาหารอิตาลีและฟาสต์ฟู้ดประเภทหนึ่ง ซึ่งชาวอิตาลีเป็นผู้ คิดค้น มีลักษณะเป็นแป้งแผ่นกลมแบนราดด้วยซอสมะเขือเทศ แล้วทำให้สุกโดยการอบในเตา อบพิซซ่า หน้าเปปเปอร์โรนี เป็นหน้าที่ทุกคนนิยมสั่งกันมากถึง 36% ของหน้าพิซซ่าทั้งหมด เปปเปอร์โรนี คือไส้กรอกชนิดแห้ง ที่ผลิตจากเนื้อหมู เนื้อวัว หรือ เนื้อสัตว์ชนิดอื่นที่ผสมด้วยมัน ปรุงรสด้วย พริกปาปริก้า และ เครื่องเทศต่างๆ ส่วนประกอบของพิซซ่าหน้าเปปเปอร์โรนีนี้ มีเปปเปอร์โรนีสไลด์ บาง มอสซาเรลล่าชีส และ ซอสมะเขือเทศเข้มข้น ที่มา (<https://www.wongnai.com/food-tips/pizza-story?ref=ct>)

ช็อกโกแลต เป็นขนมหวานที่คนทั่วไปนิยมรับประทาน โดยเฉพาะเด็ก เพราะมีรสหวาน กลิ่นรสน่ารับประทาน มีรูปแบบในการผลิตหลากหลาย เช่น ชนิดแท่ง เคลือบ สอดไส้ เป็น ช็อกโกแลตประกอบด้วยโกโก้ลิควอร์(Cocoaliquar)เนยโกโก้ (Cocoa butter)น้ำตาล เลซิติน และสารแต่งกลิ่นต่างๆ อาจแบ่งชนิดของช็อกโกแลตเป็น 3 ชนิด คือ ช็อกโกแลต(DarkChocolate)ช็อกโกแลตขาว(White Chocolate) และช็อกโกแลตรสนม(MilkChocolate)ช็อกโกแลตขาว จะมีส่วนผสมเหมือนช็อกโกแลต แต่ใช้เนยโกโก้ลิควอร์ จึงทำให้ช็อกโกแลตเป็นขนมที่มีคุณค่าโภชนาการค่อนข้างสูง นอกจากให้พลังงานจากคาร์โบไฮเดรตและไขมันแล้ว ยังมีวิตามิน เอ ดี เค และธาตุเหล็ก ค่อนข้างสูง การรับประทานช็อกโกแลตควรรับประทานในปริมาณที่พอเหมาะ เพราะอาจส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพ เช่น โรคอ้วน ความดัน ในโลหิตสูง ตามมาก็ได้

ที่มา (<https://sites.google.com/site/historysweetchocolate/thima-laea-khwam-sakhay-khxng-khornng-ngan>)

ซึ่งสรุปจากเนื้อหาที่นำมาในส่วนหนึ่งของการนำเอารูปทรงมาใช้ ซึ่งใช้รูปทรงที่มาจากอาหารเหล่านี้ที่คนในสังคมบริโภคกันอย่างแพร่หลาย และผู้สร้างสรรค์ได้นำมาดัดแปลงผสมผสานกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์กับรูปทรงคนอ้วนและใบหน้าที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน ให้เกิดเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบเหนือจริง

ปัจจุบันคนไทยและผู้คนทั่วโลกกำลังเผชิญกับภาวะอ้วนมาก และมีน้ำหนักเกิน สาเหตุสำคัญมาจากการตามใจปาก บริโภคอาหารมากเกินไปจนเกิดความจำเป็น ผูกติดอยู่กับอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด ซึ่งมีแป้งและน้ำตาลสูง อีกทั้งยังอ้างว่าไม่มีเวลาออกกำลังกายโรคอ้วนและภาวะน้ำหนักตัวเกินสามารถควบคุมและป้องกันได้ แต่ที่ไม่ได้ผลและยังเป็นปัญหายู่มาก

ข้อมูลจาก อาจารย์คัลยา คงสมบูรณ์เวช นักกำหนดอาหารขึ้นทะเบียนวิชาชีพ (สหรัฐอเมริกา) กล่าวว่าระบบนิเวศน์เป็นสิ่งสำคัญในการป้องกันโรคอ้วน หรือในความพยายามที่จะลดน้ำหนัก ระบบการเผาไหม้กำหนดอัตราการระบอดของร่างกาย คนที่มีอัตราการเผาผลาญต่ำจะอ้วนง่าย หรือลดน้ำหนักได้ยากแม้จะกินน้อยลงก็ตาม ระบบเผาผลาญจะถูกกำหนดโดยพันธุกรรม แต่ก็มีปัจจัยอื่นมากมายที่มีผลกระทบต่อระบบเผาผลาญ เช่น เมื่ออายุมากขึ้นหลังจากอายุ 40 ปีขึ้นไป ระบบเผาผลาญของร่างกายจะลดลงประมาณ 5% ทุกๆ 10 ปี เพศหญิงจะมีการเผาผลาญพลังงานน้อยกว่าเพศชาย คนที่มีกล้ามเนื้อเนื้อจะมีระบบการเผาผลาญสูงกว่าคนที่มีความไขมันมาก เพราะเซลล์กล้ามเนื้อเป็นเซลล์ที่ยังมีการเผาผลาญพลังงานได้ดีกว่าเซลล์ไขมันที่อ้วนง่าย



## อันตรายจากความอ้วน

ความอ้วน ไม่เพียงแต่ทำให้เกิดความไม่สวยงามเท่านั้น ยังเป็นเสมือนมะเร็งเนื้อร้ายที่เกาะกิน ทำลายจิตใจของเจ้าของเจ้าของเรือนร่าง อีกด้วย ทั้งนี้จากการศึกษาทางการแพทย์เราพบว่า ผู้ที่มีน้ำหนักเกินมาตรฐานมักจะขาดความเชื่อมั่นในตนเอง แม้จะประสบความสำเร็จในด้านอื่นๆก็ตาม ผู้ที่น้ำหนักเกินมาตรฐานจะเสี่ยงต่อโรคร้ายไข้เจ็บต่างๆ มากกว่าผู้ที่มีน้ำหนัก อยู่ในเกณฑ์ปกติ และแน่นอนผู้ที่เป็นโรคอ้วนจะมีอายุสั้นกว่าอายุเฉลี่ยของคนทั่ว ๆ ไป

### 1.ภาวะไขมันในเลือดสูง

ซึ่งจะนำไปสู่ความผิดปกติของระบบอื่นๆ โดยเฉพาะเมื่อไขมันไปเกาะตามผนังหลอดเลือด ก็จะทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับหัวใจและความดันโลหิตตามมาได้

### 2. ความดันโลหิตสูง

ซึ่งหากเป็นมาก ๆ อาจทำให้เกิดภาวะเส้นเลือดในสมองแตก ถึงแก่ชีวิตหรือพิการ เป็นอัมพาตได้

### 3. โรคหัวใจและหลอดเลือด

ซึ่งในปัจจุบันสาเหตุของการตายอันดับหนึ่งของประเทศอุตสาหกรรม หรือประเทศที่พัฒนาแล้ว รวมทั้งประเทศไทยด้วย เนื่องจากไขมันไปเกาะตามผนังหลอดเลือด ทำให้เกิดภาวะหลอดเลือดตีบหรืออุดตัน หัวใจทำงานเพิ่มมากขึ้น ถ้าเป็นกับเส้นเลือดที่หล่อเลี้ยงหัวใจแล้ว ก็ทำให้เกิดโรคหัวใจขาดเลือด และหัวใจวายถึงแก่ชีวิตได้

### 4. โรคเบาหวาน

ซึ่งมักพบควบคู่กันเสมอในสภาวะที่เป็นโรคอ้วนอยู่ เมื่อเป็นเบาหวานแล้วมักเป็นแผลเรื้อรังไม่ค่อยหาย บางที่เป็นแผลกดทับในรายที่ต้องนั่งหรือนอนนาน ๆ ประกอบกับมีการเสี่ยงต่อการติดเชื้อราง่ายขึ้น เพราะมีการอับชื้น ของซอกแขนและซอกขามากกว่าปกติ

### 5. โรคข้อกระดูกเสื่อม

โดยเฉพาะข้อเข่า และข้อเท้าเนื่องจากต้องรับน้ำหนักตัวมากเกินไปจนเกิดบางคนที่อ้วนมาก ๆ อาจจะไม่ยืนหรือเดินไม่ได้เลย เพราะข้อเท้าไม่สามารถรับน้ำหนักได้

### 6. โรคของระบบทางเดินหายใจ

เนื่องจากในคนอ้วนมักมีการเคลื่อนไหวน้อย ขอบนั่งหรือนอนมากกว่า ปอดจึงขยายตัวไม่ได้เต็มที่จึงทำให้เกิดภาวะการติดเชื้อของทางเดินหายใจได้บ่อยกว่าปกติ

### 7. โรคมะเร็งบางชนิด และปัญหาสุขภาพอื่น ๆ

## โรคอ้วน

โรคอ้วนหมายถึงสภาพของไขมันในร่างกายมากกว่าปกติ น้ำหนักตัวเกินนี้สามารถอธิบายได้ง่าย ในร่างกายได้รับพลังงานจากอาหารเป็นพลังงานแทนการใช้มันในชีวิตประจำวัน พลังงานที่เหลือจะถูกเก็บไว้ในรูปของไขมัน เมื่อมีขนาดใหญ่ก็จะกลายเป็นโรคอ้วนผู้ที่เป็โรคอ้วนนั้นมีความเสี่ยงเป็นโรคมะเร็งบางชนิด เช่น มะเร็งลำไส้ใหญ่ และอื่นๆอีกมากมาย เนื่องจาก โรคอ้วนไปทำให้ระบบเผาผลาญของร่างกาย (ระบบเมตาโบลิซึม) และระบบฮอร์โมนต่างๆในร่างกายทำงานรวนหรือ ผิดเพี้ยนไปจากเดิมนั่นเอง

นอกจากนี้ยังมีอาการแทรกซ้อนอื่นๆ ที่เกิดจากการเป็นโรคอ้วน ทำให้ความสุขในชีวิตลดลง เช่น การหายใจที่ลำบาก ปัญหาเกี่ยวกับผิวหนังและทำให้มีบุตรยากอีกด้วยปัญหาโรคอ้วนนับวันจะค่อยๆร้ายแรงขึ้น กลายเป็นปัญหาหนึ่งทีคนทั่วโลกให้ความสนใจ และเริ่มระบาดไปในเด็กและวัยรุ่น โดยเฉพาะประเทศที่กำลังพัฒนา โรคอ้วนกำลังระบาดอย่างหนักมาก โดยตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 เป็นต้นมา พบผู้ป่วยเป็นโรคอ้วนเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่ามาโดยตลอดในทั่วโลก หากดูข้อมูลจากองค์การอนามัยโลก มีสถิติที่น่าสนใจคือ ในปี ค.ศ. 2014 มีผู้ป่วยเป็นโรคอ้วนมากถึง 600 ล้านคน และในจำนวนนี้เป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 5 ปี ถึง 42 ล้านคน ซึ่งเป็นข้อมูลสถิติเป็นกระแสในสื่อมานานระยะหนึ่งแล้ว เกี่ยวกับอันตรายของ ไขมันทรานส์ จนกระทั่งสหรัฐอเมริกาโดยองค์การอาหารและยาของสหรัฐอเมริกา ได้ประกาศอย่างเป็นทางการแล้วว่า จะทำการยกเลิกห้ามใช้ไขมันทรานส์ทุกชนิดในสหรัฐอเมริกาในปี พ.ศ. 2561

เนื่องจากการวิจัยแล้วพบว่า การบริโภคอาหารที่มีกรดไขมันทรานส์มากๆ จะเป็นส่งเสริมการทำงานของเอนไซม์ Cholesterol Acyltransferase ซึ่งเป็นเอนไซม์สำคัญในการเมตาบอลิซึมของคอเลสเตอรอล ทำให้ระดับ LDL (Low Density Lipoprotein) ซึ่งเป็นคอเลสเตอรอลชนิดเลวในเลือดเพิ่มขึ้นและลดระดับ HDL (High Density Lipoprotein) ซึ่งเป็นคอเลสเตอรอลชนิดดีในเลือด และเนื่องจากไขมันทรานส์เป็นไขมันที่เกิดจากการแปรรูป ซึ่งย่อยสลายได้ยากกว่าไขมันชนิดอื่น ทำให้ต้องสลายไขมันทรานส์ด้วยวิธีการที่แตกต่างไปจากการย่อยสลายไขมันตัวอื่น จึงอาจก่อให้เกิดสภาวะที่ผิดปกติกับร่างกาย คือน้ำหนักและไขมันส่วนเกินเพิ่มมากขึ้น มีภาวะการทำงานของตับที่ผิดปกติ มีความเสี่ยงสูงที่จะเป็นโรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง โรคหัวใจขาดเลือด โรคหลอดเลือดหัวใจตีบ (อังกฤษ: Coronary Heart Disease) โรคไขมันอุดตันในเส้นเลือด

## ไขมันทรานส์

ไขมันทรานส์ เป็นกรดไขมันที่เกิดจากกระบวนการแปรรูปกรดไขมันไม่อิ่มตัวให้กลายเป็นกรดไขมันอิ่มตัวสูง ตัวอย่างเช่น การทำน้ำมันพืช จะมีการเติมไฮโดรเจนลงไปให้น้ำมันพืช เรียกว่ากระบวนการไฮโดรจีเนชัน (Hydrogenation) เช่น น้ำมันปาล์ม น้ำมันถั่วเหลือง หรือแม้กระทั่งการแปรรูปให้มีลักษณะเป็นกึ่งของแข็ง เช่น มาร์گارีนหรือเนยเทียม เนยขาว ครีมเทียม เป็นต้น โดยวัตถุดิบเหล่านี้จะมีชื่อบนฉลากอาหาร คือ กรดไขมันชนิดทรานส์ หรือ Hydrogenated Oil หรือ Partially Hydrogenated Oil ที่มา (<http://infologija.com/>)

ไขมันทรานส์ (อังกฤษ: trans fat) เป็นไขมันไม่อิ่มตัวซึ่งพบได้ไม่บ่อยในธรรมชาติ แต่สามารถสังเคราะห์ขึ้นได้ ไขมันมีสายไฮโดรคาร์บอนขนาดใหญ่ยาว ซึ่งอาจเป็นไขมันไม่อิ่มตัว คือ มีพันธะคู่อย่างน้อยหนึ่งตำแหน่ง หรือไขมันอิ่มตัว คือ ไม่มีพันธะคู่เลย ก็ได้ ในธรรมชาติ โดยทั่วไปกรดไขมันมีการจัดเรียงแบบซิส (ซึ่งตรงข้ามกับแบบทรานส์)

แม้ว่าไขมันทรานส์จะกินได้ แต่มีการแสดงแล้วว่าไขมันทรานส์เพิ่มความเสี่ยงของโรคหัวใจขาดเลือด ส่วนหนึ่งไปเพิ่มไลโปโปรตีนความหนาแน่นต่ำ (LDL) ลดระดับไลโปโปรตีนความหนาแน่นสูง (HDL) เพิ่มไตรกลีเซอไรด์ในกระแสเลือดและเพิ่มการอักเสบทั่วร่างกาย ไขมันทรานส์ยังเกิดขึ้นตามธรรมชาติได้ แต่ในน้อย เช่น กรดแวกซีนิค (vacenic acid) และกรดคอนจูเกตเต็ดไลโนเลอิก (conjugated linoleic acid) มีไขมันทรานส์ที่เกิดเองตามธรรมชาติในปริมาณหนึ่งในเนื้อสัตว์และผลิตภัณฑ์นมจากสัตว์เคี้ยวเอื้อง ไขมันธรรมชาติและไขมันสังเคราะห์มีความแตกต่างทางเคมี แต่ไม่มีความเห็นพ้องกันทางวิทยาศาสตร์ถึงความแตกต่างในผลกระทบต่อสุขภาพ

## ประโยชน์

เนื่องจากไขมันทรานส์คือไขมันที่เกิดจากการแปรรูป จึงสามารถเก็บรักษาไว้ได้นานโดยไม่เหม็นหืน ไม่เป็นไข และสามารถทนความร้อนได้สูง รวมถึงมีรสชาติที่ใกล้เคียงกับไขมันที่มาจากสัตว์ แต่จะมีราคาที่ถูกกว่า บรรดาผู้ประกอบการอาหารต่าง ๆ มักนิยมนำไขมันทรานส์มาใช้ประกอบอาหารมากมาย เช่น กลุ่มอาหารฟาสต์ฟู้ดซึ่งใช้เป็นน้ำมันสำหรับทอดไก่ มันฝรั่ง โดนัท หรือการนำมาใช้ในการประกอบกิจการเบเกอรี่ ขนมขบเคี้ยว ครีมเทียม และวิปป์ครีม เป็นต้น

## ผลต่อสุขภาพ

การบริโภคอาหารที่มีกรดไขมันทรานส์มาก ๆ จะเป็นส่งเสริมการทำงานของเอนไซม์ Cholesterol Acyltransferase ซึ่งเป็นเอนไซม์สำคัญในการเมตาบอลิซึมของคอเลสเตอรอล ทำให้ระดับ LDL (Low Density Lipoprotein) ซึ่งเป็นคอเลสเตอรอลชนิดเลวในเลือดเพิ่มขึ้น และลดระดับ HDL (High Density Lipoprotein) ซึ่งเป็นคอเลสเตอรอลชนิดดีในเลือด และเนื่องจากไขมันทรานส์เป็นไขมันที่เกิดจากการแปรรูป ซึ่งย่อยสลายได้ยากกว่าไขมันชนิดอื่น ทำให้ต้องสลายไขมันทรานส์ด้วยวิธีการที่แตกต่างไปจากการย่อยสลายไขมันตัวอื่น จึงอาจก่อให้เกิดสภาวะที่ผิดปกติกับร่างกาย คือ น้ำหนักและไขมันส่วนเกินเพิ่มมากขึ้น มีภาวะการทำงานของตับที่ผิดปกติ มีความเสี่ยงสูงที่จะเป็นโรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง โรคหัวใจขาดเลือด โรคหลอดเลือดหัวใจตีบ (อังกฤษ: Coronary Heart Disease) โรคไขมันอุดตันในเส้นเลือด

ที่มา(<https://th.wikipedia.org/wiki/ไขมันทรานส์>)

## อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิทางศิลปะ

### เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ลัทธิศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขอบเขตต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางกายภาพแห่งความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์ รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่อยู่เข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่

กระบวนแบบศิลปะของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ศิลปินในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ด้วยกันเองอาจแบ่งผลงานเป็นกลุ่มใหญ่ได้สองกระบวนแบบ (Style) คือ พวกเวรีสติก เซอร์เรียลลิสม์ (Veristic Surrealism) และพวกแอบโซลูท เซอร์เรียลลิสม์ (Absolute Surrealism) กลุ่มเวรีสติก เซอร์เรียลลิสม์ หรือผู้สร้างงานให้เหมือนจริงมากที่สุด คล้ายผลงานในอดีตทั่วไป เป็นกลุ่มที่แนวทางการแสดงออกสื่อให้เห็นอารมณ์บุคลิกภาพ และความเชี่ยวชาญในฝีมือ โครงเรื่องยังคงหยิบยืมวิธีการ

แบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ แล้วนำมาขยายผสมผสานกับเรื่องความฝัน จิตรกรแสดงให้เห็นสภาพจิตใจซึ่งเข้ากับความคิดและความเข้าใจในความจริงของเขา ส่วนหนึ่งของศิลปินกลุ่มนี้ทุกคนมีความคล้ายคลึงกันคือจุดมุ่งหมายอยู่ที่การไม่เชื่อและทำลายโลกแห่งความจริงที่ตาเห็น ศิลปินเด่นๆ ในแนวนี้นี้ มี มาร์ค ซากาล, ซัลวาดอร์ ดาลี เป็นต้น ( กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2554, หน้า 354)

### พ็อพ อาร์ต (Pop Art) ศิลปะประชานิยม

หลักสำคัญบางประการของ พ็อพ อาร์ต นั้น นอกจากเกิดขึ้นด้วยสาเหตุต่างๆ แล้ว ยังมีอีกสิ่งหนึ่งคือ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีแนวความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อคตินิยมแอบสแตรกท์ เอ็กซเพรสชันนิสม์ ซึ่งเฟื่องฟูได้รับความนิยมถึงขีดสุด พ็อพ อาร์ต ได้นำรูปร่างและเรื่องราวให้ปรากฏขึ้นใหม่อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากมีวิธีการออกแบบและแนวความคิดที่นิยมความแปลกประหลาด นักวิจารณ์บางคนเรียกกลุ่มนี้ว่า ดาดาใหม่ (Neo-Dada) เพราะมีแนวโน้ม ในการรับความคิดอิทธิพลจากลัทธิดาดามาใช้ คือมีลักษณะเยาะเย้ยถากถาง ล้อเลียน ใช้เรื่องราวธรรมดาสามัญซึ่งปรากฏอยู่อย่างดาษดื่นทั่วไป หรือนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้ดังเช่น มาเซล ดูซองป์ ผู้นำคนสำคัญของดาดาเคยใช้มาก่อน แต่ในความแตกต่างกับดาดาก็คือ มีแนวคิดทางสังคมและการเมืองของชีวิตร่วมสมัย แสดงออกอย่างชัดเจนมากกว่า ดังนั้นนักวิจารณ์บางคนมักนิยมเรียกกลุ่มนี้ว่า พวกสังคมนิยมใหม่ (New Realism) ( กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2554, หน้า 485)

ในการสร้างสรรค์ผู้ได้หยิบเอาความคิดสร้างสรรค์ผลงานจากลัทธิเซอเรียลลิสม์ ที่ดูเหนือจริง ที่แสดงออกให้เห็นอารมณ์บุคลิกภาพ ความผิดเพี้ยนจากธรรมชาติ นำมาขยายผสมผสานกับแนวความคิดแสดงออกถึงอารมณ์ เยาะเย้ย ล้อเลียน สังคม จากลัทธิพ็อพ อาร์ต ออกมาในรูปแบบรูปธรรม

### ความหมายของศิลปะในทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิดและหรือความงาม (ชลุด นิมเสมอ, 2531:15)

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญา หมายถึงการมีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิริยาต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นประสบการณ์ ที่เรามีความทรงจำได้ฝังใจ มีความมั่งคั่ง มีความหมายและมีอารมณ์ความรู้สึกที่เด่นชัด เช่น ภาวะความกดดัน ภาพความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความสะเทือนใจ และอื่นๆ

ศิลปะคือสิ่งที่แสดงออกถึงความรู้สึกภายในและความรู้สึกสะท้อนใจต่อเหตุการณ์ สถานการณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก โดยใช้สัดส่วน รูปทรง ความกลมกลืน และองค์ประกอบ เข้าไปปรุงแต่งให้เกิดความงามตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ได้

### ศิลปินที่ให้แนวคิดปรัชญาด้านศิลปะ

ศิลปะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และความงาม

(ชลูด นิมเสมอ,2534)

เฮอเบิร์ต รีด (Herbert Read 1893) นักวิจารณ์ศิลปะชั้นนำชาวอังกฤษได้ให้นิยามความหมายของศิลปะไว้ว่า " ศิลปะคือการแสดงออก " ( ART is expression ) โดยยึดหลักว่า อารมณ์และความรู้สึกเป็นสิ่งผลักดันให้เกิดการแสดงออกมาทางศิลปะ

ศาสตราจารย์ศิลปะพีระศรี (C.Feroei,พ.ศ.2435-2505 )ได้ให้ความหมายของศิลปะไว้ว่า " ศิลปะ หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งจะต้องใช้ความพยายามด้วยมือและด้วยความคิด"

### แนวคิดด้านความหมายของประติมากรรม

เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ จึงได้ศึกษาความหมายของคำว่า ประติมากรรมมาเป็นพื้นฐานของรูปแบบการสร้างสรรค์ ดังนี้

กำจร สุนพงษ์ศรี ได้ให้ความหมายว่า "ประติมากรรม คือสิ่งหนึ่งในการกระทำของมนุษย์ซึ่งมีลักษณะกินเนื้อที่ในอากาศเป็นรูปทรงต่างๆมีทั้งที่ต้องการเรื่อง ของปริมาตร และไม่ต้องการ" (วิถีทางของข้าพเจ้า กำจร สุนพงษ์ศรี,2523 , หน้า.101)

### อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

มุ โบายาน (Mu Boyan)

เป็นนักประดิษฐ์ชาวจีนสมัยใหม่ ที่รู้จักกันดีในความหลากหลายของงานขนาดเล็กและขนาดชีวิตของชายหนุ่มที่เป็นโรคอ้วนที่ถูกกระบังไว้ในกิจกรรมหรือท่าทางต่างๆ การมุ่งเน้นในการทำงานของเขาคือมุมมองที่เปลี่ยนแปลง ในกรณีนี้ที่โรคอ้วนเคยเห็นเป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่งในประเทศที่หลาย ๆ ไปสู่การรับรู้ของชาวตะวันตกว่ามีน้ำหนักเกินเป็นเรื่องที่แปลกประหลาดการเปลี่ยนแปลงมุมมองนี้ผ่านรูปประติมากรรมอารมณ์ขันและการเสียดสีซึ่งแม้ว่าจะเป็นภาพลวงตาที่

เกินจริง แต่ยังรักษาระดับความเป็นธรรมชาติและความสำเร็จทางด้านเทคนิค ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



ภาพประกอบที่ 1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ชื่อผลงาน "Release 2015"

ศิลปิน : Mu Boyan (Chinese, 1976)

เทคนิค: Color on resin

ขนาด: 150 x 68 x 45 cm (59.1 x 26.8 x 17.7 in.)



ภาพประกอบที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ชื่อผลงาน "Process 5, 2012"

ศิลปิน : Mu Boyan (Chinese, 1976)

เทคนิค: Sculpture, Mixed Media

(ที่มา <http://www.artnet.com/artists/mu-boyan/>)

Liu Xue เป็นประติมากรชาวจีนแฉ่งงานเป็นการรวมมนุษย์กับสัตว์, มีความเป็นไฮบริด การ จับคู่ของมนุษย์กับสัตว์เพราะมันเป็นเรื่องตลก ในความพยายามของศิลปินที่จะทำให้ทั้งสอง สิ่ง ปรากฏเสนห์มันเป็นเรื่องยากที่จะจินตนาการถึงสิ่งมีชีวิตเหล่านี้เคลื่อนย้ายได้อย่างสง่างาม ตัว งาน ของศิลปินนั้นมีเสน่ห์ มีจินตนาการที่น่าสนใจ ซึ่งก็เป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ



ภาพประกอบที่ 3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

Grotesque Human And Animal Hybrid Sculptures

(ที่มา <http://proteusmag.blogspot.com/2013/12/artist-of-day-liu-xue.html>)

### สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิและศิลปิน

ผู้สร้างสรรค์มีความชอบและสนใจในความประหลาดทางด้านความคิดและ รูปแบบงาน สร้างผลงานของศิลปิน ลัทธิเซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) ที่มีความเกินจริงผิดเพี้ยน จากธรรมชาติ ซึ่งเกิดเป็นสิ่งที่ศรัทธาและน่าสนใจเป็นอย่างมาก ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำแนวความคิด ลัทธิเซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) มาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ และชอบใน ผลงานของศิลปินในด้าน รูปแบบ รูปทรงที่มีความอ้วนใหญ่ทำให้เกิดความแปลกและน่าค้นหา มี ความพิเศษในตัวงาน และ การใช้สีที่เหมือนจริง นำไปสู่ความบันเทิงใจของผู้สร้างสรรค์ ในการ สร้างสรรค์ผลงานที่เน้นใน เรื่องของรูปทรงที่มีความเหนือจริง ต่างจากธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตที่ เป็นอยู่ จริงจังกับรายละเอียด



ของรูปทรงรอยพับของเนื้อ ชันไชมัน ซึ่งเป็นอิทธิพลให้กับการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ได้เป็น  
อย่างดีผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้



### บทที่ 3

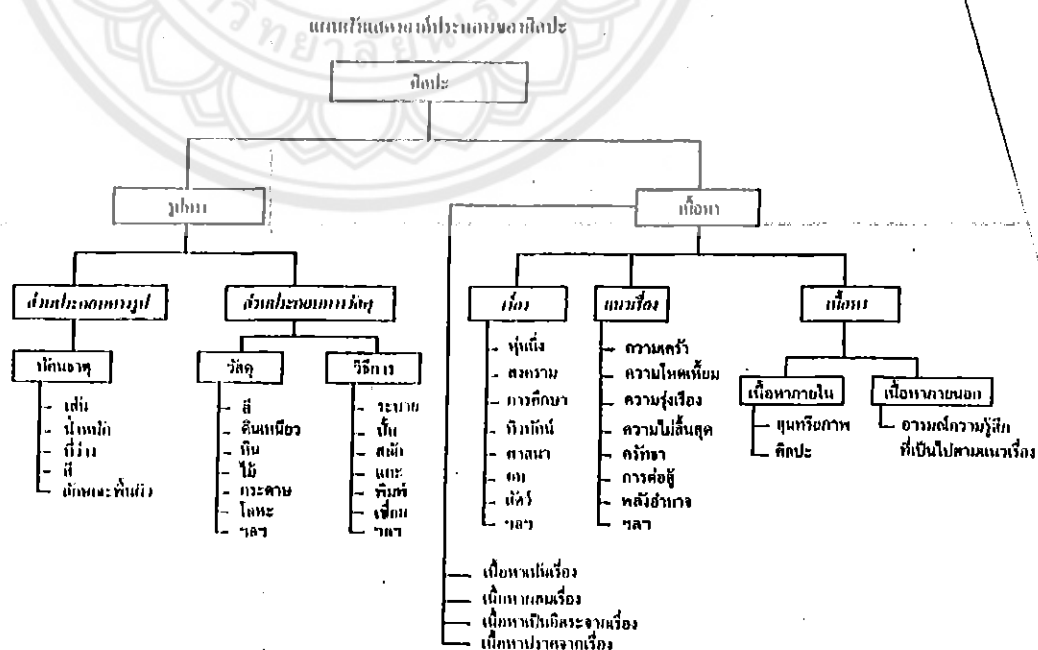
#### ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างศิลปนิพนธ์ชุด คนในสังคมบริโภคนิยม มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอเรื่องราวของคนในสังคมปัจจุบันที่ผู้สร้างได้ประสบพบเห็นการดำรงชีวิตของคนในสังคมบริโภคนิยม และแสดงออกถึงความจริงของสังคมสะท้อนภัยของการบริโภค เรียกร้องให้เกิดการกระตุ้นทางจิตสำนึก เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคม ของการบริโภค เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม ของผู้คนในสังคมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบของงานประติมากรรม โดยกลวิธีการทางประติมากรรม บั้น หล่อ (ไฟเบอร์กลาส) ที่มีทัศนธาตุ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และกลวิธีต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

#### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

##### 1. ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

##### 1.1 หลักการและแผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ



ภาพประกอบที่ 4 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ

ที่มา : องค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิ่มเสมอ(2530:26)

## 1.2 หลักการและแผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์ สร้างขึ้นเพื่อแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด หรือความงาม ก็ให้เห็นได้ว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ องค์ประกอบแรกคือ รูปทรง(Form)หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม และ อีก ส่วนเรียกว่าเนื้อหา (Content)หรือองค์ประกอบทางนามธรรม

### ส่วนประกอบทางด้านรูปทรง

ทัศนธาตุ หมายถึงธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ที่สำคัญในงานศิลปะได้แก่ จุด เส้น สีแสงเงารูปร่างรูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบเหล่านี้แต่ละอย่างมา สร้างสรรค์ซึ่งให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุสามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนที่ดูจึงเป็นความรู้พื้นฐาน นับตั้งแต่ จุด เส้น สีรูปร่างรูปทรงแสง เงา มักมีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติทั้งสิ้น

1.จุด (Point)หมายถึงสิ่งที่ปรากฏบนพื้นขนาดเล็กที่สุดไม่มีความกว้างความยาวความสูง ความหนา หรือ ความเล็กจุดเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้ เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทัศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์จุดเป็นต้น กำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้นและรูปร่างรูปทรงและพื้นผิวค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เราสามารถ พบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาตินอกจากจุดจะเป็นพื้นฐานของ องค์ประกอบอื่นๆแล้ว การนำจุดมาจัดให้เกิดรูปแบบใหม่อาจจะทำได้หลากหลายลักษณะ

### 2.เส้น (Line)

เส้น คือ จุดหลาย ๆ จุดต่อกันเป็นสาย เป็นแถวแนวไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาวหรือจุดที่เคลื่อนที่ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งด้วยแรงผลักดัน หรือรอยขีดเขียนของวัตถุเป็น รอยยาว เส้นแบ่งเป็นลักษณะใหญ่ ๆ 2 ลักษณะ ดังนี้

#### 2.1. เส้นตรง

2.1.1. เส้นตั้ง คือ เส้นตรงที่ตั้งฉากกับพื้นระดับให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง สง่า รุ่งเรือง สมดุล พุ่งขึ้น

2.1.2. เส้นนอน คือ เส้นตรงที่นอนราบไปกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก กว้างขวาง สงบเยือกเย็น ผ่อนคลาย

2.1.3. เส้นเฉียง คือ เส้นตรงเอนไม่ตั้งฉากกับพื้นระดับให้ความรู้สึกไม่ มั่นคง เคลื่อนไหว แปรปรวน ไม่สมบูรณ์

2.1.4. เส้นพื้นปลา คือ เส้นตรงหลายเส้นต่อกันสลับขึ้นลงระยะเท่ากัน ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทก ตื่นเต้น อันตราย ชัดแจ้ง

2.1.5. เส้นประ คือ เส้นตรงที่ขาดเป็นช่วง ๆ มีระยะเท่ากัน ให้ความรู้สึกต่อเนื้อหาตระยะใจหาย ไม่แน่นอน

## 2.2 เส้นโค้ง

2.2.1. เส้นโค้งลง คือ เส้นที่เป็นท้องกระทะคล้ายเชือกหย่อน ให้ความรู้สึกอ่อนโยน เคลื่อนไหวไม่แข็งแรง

2.2.2. เส้นโค้งขึ้น คือ เส้นที่โค้งเป็นหลังเต่าคล้ายคันธนู ให้ความรู้สึกแข็งแรง เข้มมัน เคลื่อนไหว

2.2.3. เส้นคด คือ เส้นโค้งขึ้นโค้งลงต่อเนื่องกันคล้ายคลื่นในทะเล ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง อ่อนช้อย นุ่มนวล

2.2.4. เส้นกันหอย คือ เส้นโค้งต่อเนื่องกันวนเข้าเล็กลงเป็นจุดคล้ายกันหอย ให้ความรู้สึกอึดอัด เคลื่อนไหวคลี่คลาย

2.2.5. เส้นโค้งอิสระ คือ เส้นโค้งต่อเนื่องกันไปไม่มีทิศทาง คล้ายเชือกพันกัน ให้ความรู้สึกวุ่นวาย ยุ่งเหยิง ไม่เป็นระเบียบ

3. น้ำหนัก หมายถึงความอ่อนแก่ของสี หรือแสงเงาที่นำมาใช้ในงานศิลปะที่ผู้สร้างสรรค์เป็นคนกำหนด การให้น้ำหนักนั้นจะทำให้เกิดรูปทรงและปริมาตร คือ แสงและเงา (Light & Shade) แสงและเงา เป็นองค์ประกอบที่อยู่คู่กัน แสงเมื่อกระทบกับวัตถุ จะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับค่าน้ำหนัก ความเข้มของจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสงในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน เงาจะอยู่ในทิศที่มีแสงสว่างเสมอ ค่าของแสงและเงาสามารถจำแนกเป็นลักษณะได้ดังนี้

-บริเวณที่แสงสว่างจัด Hi-Light เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดของแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุดในวัตถุ ที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงได้ชัดเจน

-บริเวณแสงสว่าง Light เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่างรองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักน้อยลง

-บริเวณเงา Shade เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง เป็นบริเวณที่ถูกบดบังจาก แสงสว่างซึ่งมีค่าน้ำหนักเข้มขึ้นมากกว่าบริเวณแสงสว่าง

-บริเวณเงาเข้มจัด Hi-Shade เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังหลายๆชั้น จะมีค่าน้ำหนักเข้ามากไปจนถึงเข้มที่สุด

-บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังของเงาของวัตถุที่ทาบบลงไป เป็นบริเวณที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงาของพื้นหลังทิศทางและระยะของเงา

4.ที่ว่าง (Space) บริเวณที่ว่างในโลก 3มิติ ที่แสดงถึงความกว้าง ความยาวและความลึก ที่ว่างตามปกติจะเป็นบริเวณที่หาขอบเขตไม่ได้เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น แต่เมื่อมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งปรากฏ ก็

จะเกิดปฏิกริยากับที่ว่างนั้นทันที เช่นเดียวกับบริเวณว่างบนพื้นโลก เมื่อเราอยู่ที่สูง มองไปรอบๆ เราจะเห็นบางสิ่งใกล้ตัว บางสิ่งไกลตัว จนเกิดระยะบริเวณว่างลักษณะนี้เรียกว่า บริเวณว่างจริง (Physical space) หรือ บริเวณว่าง 3 มิติ (Three Dimension space) ที่ว่างในทัศนธาตุเป็น ที่ว่างที่ได้มีการควบคุมและกำหนด ขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยที่ว่างเป็นเหมือนสนามหรือเวที สำหรับจัดวางทัศนธาตุ ลงไปเพื่อแสดงบทบาท งานสร้างสรรค์ก็ใช้ที่ว่างต่างกันอย่าง ออกไป เช่น ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 3 มิติ จิตรกรรมก็ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ แต่ก็มีกำหนดที่ว่างและความกว้างความยาว ก็สามารถเป็นที่ว่างแบบ 3 มิติ บนพื้นระนาบ 2 มิติได้เช่นกัน ลักษณะนี้ เรียกว่า ที่ว่างลวงตา (Illusionshade) และที่ว่าง 2มิติ (Two Dimension shade)

5.พื้นผิวหรือผิวสัมผัส (Texture)หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่างๆที่ปรากฏให้เห็นรับรู้ได้ด้วยการรับสัมผัสทางตาและกายสัมผัสก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิว เป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่ง ที่ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ เพราะ พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกริยาทาง ด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการรับสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกาย สัมผัส พื้นผิว มีความสำคัญมากสำหรับ การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และการออกแบบ พื้นผิวจะถูก นำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิว สร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้ เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น เป็นต้น

การเกิดของพื้นผิว พื้นผิวที่สัมผัสได้ มีแหล่งกำเนิด 3 แหล่ง คือ

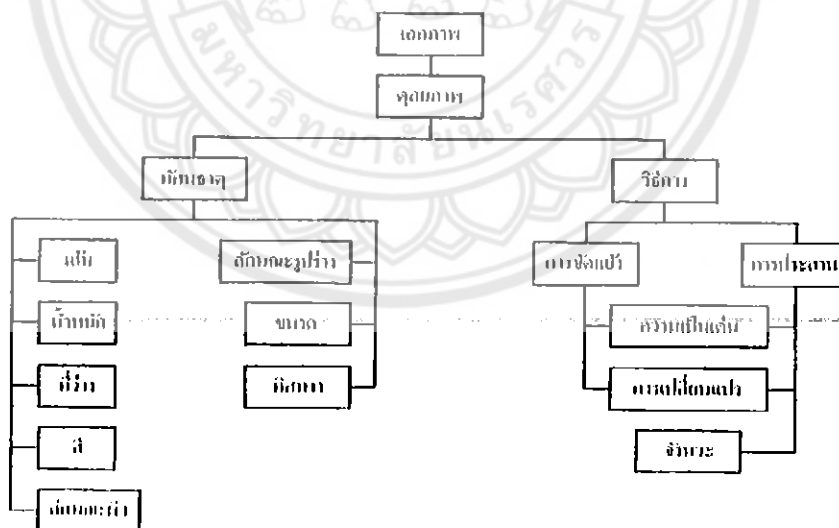
1. เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่พื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิต เช่น เปลือกไม้ ก้อนกรวด ก้อนหิน กิ่งไม้ ใบไม้ ผิวหนังสัตว์ ฯลฯ
2. เกิดขึ้นโดยมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ การขีด ขีด ระบาย ฯลฯ ให้เกิดเป็นร่องรอยพื้นผิว ในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเขียนเส้นด้วยปากกา ดินสอ การเขียนสีด้วยแปรงแห้ง ๆ การใช้ฟองน้ำ แตะแต้มสีบนกระดาษ ในงานจิตรกรรม การสร้างพื้นผิวหยาบ และละเอียด ในงานประติมากรรม และสถาปัตยกรรม

3. เกิดขึ้นโดยกระบวนการผลิตของเครื่องจักร การเกิดของพื้นผิวลักษณะนี้ ถือว่า เกิดขึ้นโดยมนุษย์เช่นเดียวกัน แต่ผ่านทางเครื่องจักร ไม่ใช่โดยน้ำมือ มนุษย์โดยตรง ซึ่งทำให้ได้ พื้นผิวที่หลากหลาย และพื้นผิวที่เกิดขึ้นนี้ มีทั้งล้อเลียนจากธรรมชาติ และพื้นผิวที่สร้างขึ้นใหม่ เพื่อประโยชน์ ทางใดทางหนึ่ง

3.1 พื้นผิวละเอียดเรียบ ลักษณะทางกายภาพ ของ พื้นผิวแบบนี้ จะสะท้อนแสง และถ้ามีน้ำหนักรวม แสงเกิดขึ้น ก็จะเป็นน้ำหนักรวม แสง ที่นุ่มนวล ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกนุ่มนวล บอบบาง เบา สุกภาพ และถ้าพื้นผิวเรียบ มีความมันวาว ก็จะทำให้ ความรู้สึกหรูหรา มีราคา

3.2 พื้นผิวหยาบไม่เรียบ ลักษณะทางกายภาพ ของ พื้นผิวแบบนี้ จะดูดซับแสง และทำให้น้ำหนัก ของแสง ที่เกิดขึ้น มีน้ำหนักที่รุนแรง จะทำให้ความรู้สึกเข้มแข็ง หนักแน่น มั่นคง น่ากลัว กระจ่าง

6. สี (Color) หมายถึง ทศนาตที่มีคุณลักษณะของทัศนธาตุทั้งหลายรวมกันครบถ้วน คือ มีเส้น น้ำหนัก ที่วาง และลักษณะพื้นผิว นอกจากนั้นยังมีคุณลักษณะพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 2 ประการ คือ ความเป็นสีน้ำหนักรวมของสีและความจัดของสี



ภาพประกอบที่ 5 แผนผังแสดงทัศนธาตุและวิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง  
ที่มา : หนังสือองค์ประกอบของศิลปะ, ชลูด นิมเสมอ(2530 : 208)

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ประกอบด้วยคุณค่าทางด้านรูปทรงและคุณค่า ทางด้านเรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรง ประกอบด้วยทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น สี ที่ว่าง แสง และเงา พื้นผิว ฯลฯ นามาสรรค์สร้างให้เกิดความงาม และคุณค่าทางด้านเนื้อหา เรื่องราว สาระสำคัญของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดและแสดงเนื้อหาให้สัมผัสรับรู้ได้ โดยอาศัยรูปลักษณ์ ของผลงานที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์

**องค์ประกอบศิลป์** หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของทัศนธาตุต่างๆ เช่น จุด

เส้น รูปว่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะผิว มาสร้างสรรค์เป็นผลงานการเรียนรู้ องค์ประกอบศิลป์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนงเพื่อให้เกิดความงาม หรือสื่อความหมายทางศิลปะได้

เอกภาพ หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบ ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียวเพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป

1. เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมี ความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

2. เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบ ทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้น กฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อ คือ

1.กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

1.1 การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันของ องค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย

1.2 การขัดแย้งของขนาด

1.3 การขัดแย้งของทิศทาง

1.4 การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

2. กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธี คือ

2.1 การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งๆ ที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการ ใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกัน สามารถทำให้ อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใช้สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกัน มากขึ้น

2.2 การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด

นอกเหนือจากกฎเกณฑ์หลักคือ การขัดแย้งและการประสานแล้ว ยังมีกฎเกณฑ์รอง อีก 2 ข้อ คือ

1. ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

1.1 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่ม หรือลดความสำคัญ ความน่าสนใจ ในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ขัดแย้งกัน

1.2 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

2. การเปลี่ยนแปลง (Variation) คือ การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกัน เพื่อป้องกัน ความจืดชืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงมี 4 ลักษณะ คือ

2.1 การเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณะ

2.2 การเปลี่ยนแปลงของขนาด

2.3 การเปลี่ยนแปลงของทิศทาง

2.4 การเปลี่ยนแปลงของจังหวะ

การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะจะต้องรักษาคุณลักษณะของการซ้ำไว้ ถ้ารูปมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก การซ้ำก็จะหมดไป กลายเป็นการขัดแย้งเข้ามาแทน และ ถ้าหน่วยหนึ่งมีกา เปลี่ยนแปรอย่างรวดเร็ว มีความแตกต่างจากหน่วยอื่น ๆ มาก จะกลายเป็นความเป็นเด่นเป็นการสร้างเอกภาพด้วยความขัดแย้ง

**จังหวะลีลา** หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจาก การซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก รูปแบบๆ หนึ่ง อาจเรียกว่าแม่



ลาย การนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำๆ กันทำให้เกิดจังหวะและถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการเว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็จะทำให้เกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไป ได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลายเป็นจังหวะอย่างง่าย ๆ ให้ความรู้สึกเพียงผิวเผิน และเบื่อง่าย เนื่องจากขาดความหมาย เป็นการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกัน แต่ไม่มีความหมายในตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเดินรำเป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย

สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่ มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็น การ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น มีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

1.2 สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็น อุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือน จริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้น รูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป

ดุลยภาพ ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันมักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่

ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่คล้ายกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ จักวางให้สมดุลทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นมา หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

**เนื้อหา** คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรมหรือโครงสร้างทางจิตตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรงหมายถึงผลที่รับจากงานศิลปะ เนื้อหาประกอบไปด้วย เนื้อหาภายในและเนื้อหาภายนอก เนื้อหาภายในหมายถึงทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในงาน คือเส้น น้ำหนัก ที่ว่าง พื้นผิว ส่วนเนื้อหาภายนอกหมายถึงข้อมูลที่เป็นผลศึกษาทางด้านการแสดงอารมณ์ต่างๆ เช่น ทุกข์ สุข เศร้า ดีใจ เป็นต้น

**เรื่อง** หมายถึง สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์สรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะในรูปแบบที่เป็น "รูปธรรม" คือเรื่อง ผลกระทบและภัยของการบริโภคนิยม

**แนวเรื่อง** คือ การนำเสนอเรื่องราวของ คนในสังคมปัจจุบันที่ผู้สร้างได้ประสบพบเห็นการดำรงชีวิตของคนในสังคมบริโภคนิยม และแสดงออกถึงความจริงของสังคมสะท้อนภัยของการบริโภค เรียกร้องให้เกิดการกระตุ้นทางจิตสำนึกเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคม ของการบริโภค เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม

## 2. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

### 1) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนเนื้อหา

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด คนในสังคมบริโภคนิยม ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเรื่อง เพื่อนำเสนอเรื่องราวของ คนในสังคมปัจจุบันที่ผู้สร้างได้ประสบพบเห็นการดำรงชีวิตของคนในสังคมบริโภคนิยม และแสดงออกถึงความจริงของสังคมสะท้อนภัยของการบริโภค เรียกร้องให้เกิดการกระตุ้นทางจิตสำนึกเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคม ของการบริโภค เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม ของผู้คนในสังคม สัญลักษณ์แสดงเนื้อหาภายนอกและเนื้อหาภายในที่ใช้ทัศนธาตุเรื่องของเส้น รูปทรง ปริมาตร ความกลมกลืน สี

เมื่อได้ศึกษารวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลและจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ รูปภาพจริงและจากอินเทอร์เน็ต และหนังสือ จึงทำการแยกแยะ ความสำคัญของข้อมูลเหล่านั้น และพิจารณา วิเคราะห์โดยคำนึงความเหมาะสมจากตัวเนื้อหา เรื่องราวว่าตนเองมีความรู้ความ

เข้าใจและรู้สึกอย่างไรต่อแหล่งข้อมูล มีความเป็นไปได้ในการนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และสามารถแสดงแนวคิดต่อการแสดงออกในสร้างสรรค์ผลงานมากน้อยเพียงใด จากนั้นก็เลือกจากข้อมูลเนื้อหาประกอบกับความต้องการ จากความคิดมาจัดการสร้างสรรค์ตามจินตนาการและตามหลักของการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้เกิดรูปร่างรูปทรงตามจินตนาการจากอารมณ์และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ตามจุดประสงค์ของเรื่องราว และสื่อออกมาให้มีความรู้สึก เนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกการสำแดงออกเสียดสี ล้อเลียน พฤติกรรมการบริโภคอาหาร ผลกระทบของโรคอ้วน

## 2) หลักวิเคราะห์รูปทรง

ในผลงานศิลปนิพนธ์ ชื่อ คนในสังคมบริโภคนิยม นี้ ผู้สร้างสรรค์ใช้รูปทรงที่เป็นอินทรีย์รูป (Organic Form) ได้มาจากเส้นโครงสร้างจากสรีระร่างกายของคนและอาหาร ส่วนเส้นโครงสร้างมีทั้งประสานกลมกลืนและขัดแย้งในเช่นกัน ลักษณะของรูปทรงเป็น มวล (Mass)ผสมแตกแขนง (Skeletal) ผู้สร้างสรรค์ ได้นำมาโดยแสดงออกเป็นลักษณะผลงานประติมากรรมการ์ตูนรูปแบบเหนือจริง(Surreal)

### 2.1 การศึกษาค้นคว้า ข้อมูล เอกสาร และภาพถ่าย

2.1.1 ข้อมูลภาคเอกสาร หนังสือ ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารหนังสือทางวิชาการอันเป็นข้อมูลเบื้องต้นและที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ ได้แก่

- หนังสือองค์ประกอบศิลปะ โดย อาจารย์ ชลุด นิเมเสมอ
- หนังสือองค์ประกอบศิลป์ โดย อาจารย์ สุรชาติเกษประสิทธิ์

### 2.2 กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ 3 ขั้นตอนดังนี้

2.2.1 การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

2.2.2 กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) การสร้างสรรค์

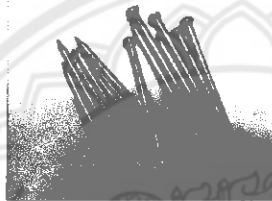
ผลงานศิลปนิพนธ์

2.2.3 รูปแบบกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

นิพนธ์

### การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

ได้แก่ อุปกรณ์การทำโครง เหล็ก ตะปู ค้อน คริมตัดลวด ลวด ไม้กากบาท อุปกรณ์การปั้น ดินเหนียว ไม้ปั้นหลากหลายขนาด ไม้บรรทัด อุปกรณ์ทำพิมพ์ ปูนปลาสเตอร์ แผ่นอะลูมิเนียม กระดาษม้วนโลหะ ไม้ปั้นสำหรับขูดปูน กระสอบ ไม้ วัสดุสำหรับทำสี สีอะคริลิก ฟู่กัน ฟองน้ำ วัสดุ สำหรับขัดกระดาษทราย สีโป๊ว สีว แปรงทาสี วัสดุและอุปกรณ์ในการหล่อ เรซิน ใยแก้ว โม่โน ตัวมวง ตัวเร่ง ทินเนอร์ แปรงทาสี

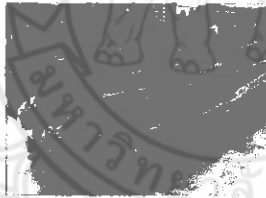


ตะปู



ลวด

<http://www.goberngroup.com/>



เหล็ก



ค้อน

<http://54010370060.blogspot.com/>

<http://www.tools-thailand.com/>



ไม้กากบาท

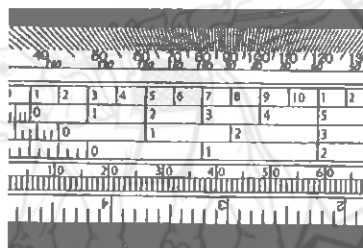
ภาพประกอบที่ 6 อุปกรณ์การทำโครง



ดินเหนียว

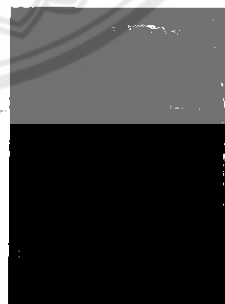
ไม้ป้านหลายขนาด

<https://sites.google.com/site/claynui/>



ไม้โปรแทรกเตอร์

ภาพประกอบที่ 7 อุปกรณ์การปั้น



กะละมัง

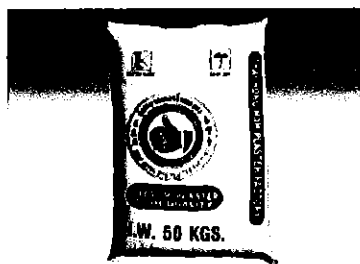
กระสอบป่าน

<http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=135917> <https://www.kaidee.com/product-136998805/>



แผ่นอลูมิเนียม

<http://www.brastechcompany.com/aluminium-product.html>



ปูนปลาสเตอร์

<https://asiaplaster.yellowpages.co.th/>

ภาพประกอบที่ 8 อุปกรณ์สำหรับการถอดพิมพ์



เรซินและน้ำยาดัดแรง ตัวม่วง โมโน



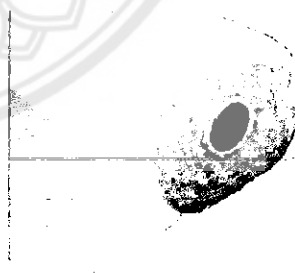
ทินเนอร์

<https://www.toagroup.com>



เบี่ยงทัดคัม

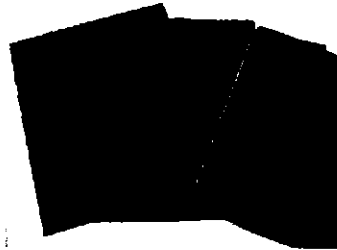
<https://roongrojfiberglass.yellowpages.co.th>



ใยแก้ว

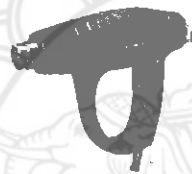
<http://ctsresin.inwshop.com/product>

ภาพประกอบที่ 9 วัสดุสำหรับการหล่อไฟเบอร์กลาส



กระดาษทราย

สเปรย์รองพื้น



เครื่องเป่าลมร้อน

เครื่องขัดกระดาษทราย

<https://www.priceza.com>

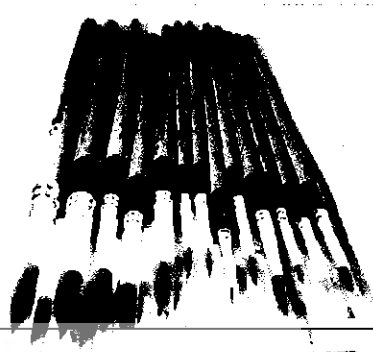
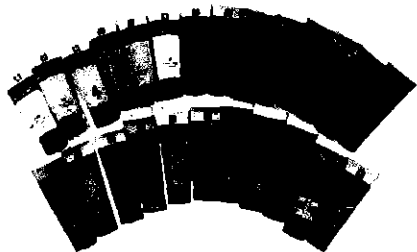
<http://www.zinsano.com/th/shop/zinsano/zinsano-sd320/>



สีโป๊ว

<http://www.s.onepaint2007.com/product.php?id=6>

ภาพประกอบที่ 10 อุปกรณ์สำหรับขัดแต่งชิ้นงาน



สีอะคริลิค

<http://www.moderncmi.com>

ฟูกัน

<https://www.osshoponline.com>



ฟองน้ำ

<http://www.hardware-dd.com>

ภาพประกอบที่ 11 อุปกรณ์สำหรับทำสี

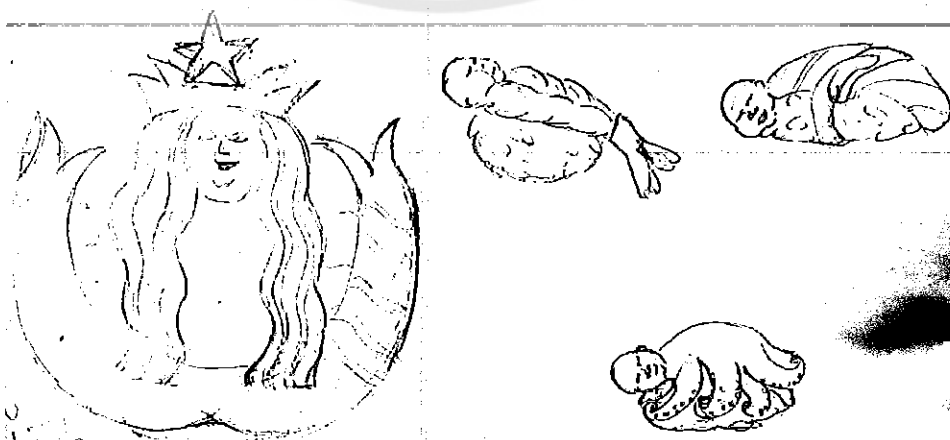


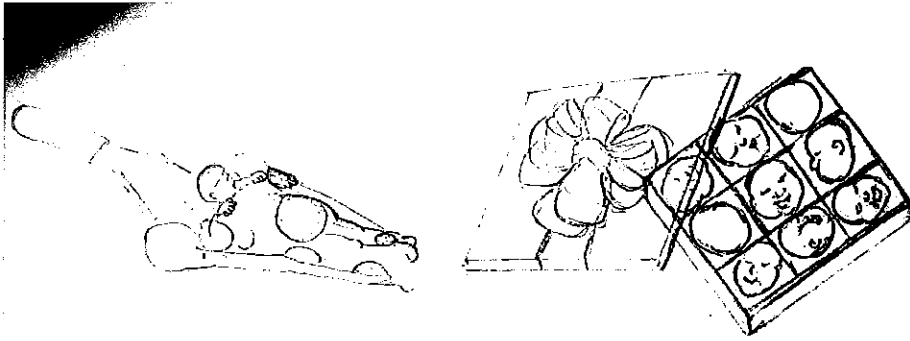
### กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch) แบบร่าง 2 มิติและ 3 มิติ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและแก้ไขเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะเริ่มเข้าสู่กระบวนการขยายให้ได้สัดส่วน ขนาดตามความเหมาะสม

1. ขั้นตอนการขยายงาน ผู้สร้างสรรค์ต้องร่างภาพขนาดเท่าจริง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปทรง และองค์ประกอบให้สมบูรณ์ก่อนการทำงานจริง

#### 1.1 การสร้างแบบร่าง 2 มิติ





ภาพประกอบที่ 12-กระบวนการจัดทำภาพแบบร่าง(sketch)-2 มิติ

1.2 การสร้างแบบจำลอง (Model) 3 มิติ



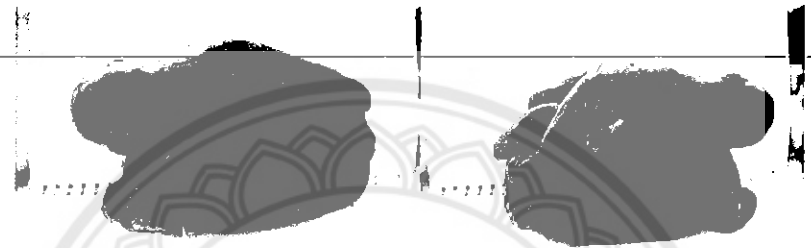
ภาพประกอบที่ 13 แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพรชิ่งที่ 1



ภาพประกอบที่ 14 แบบร่าง 3 มิติ ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2



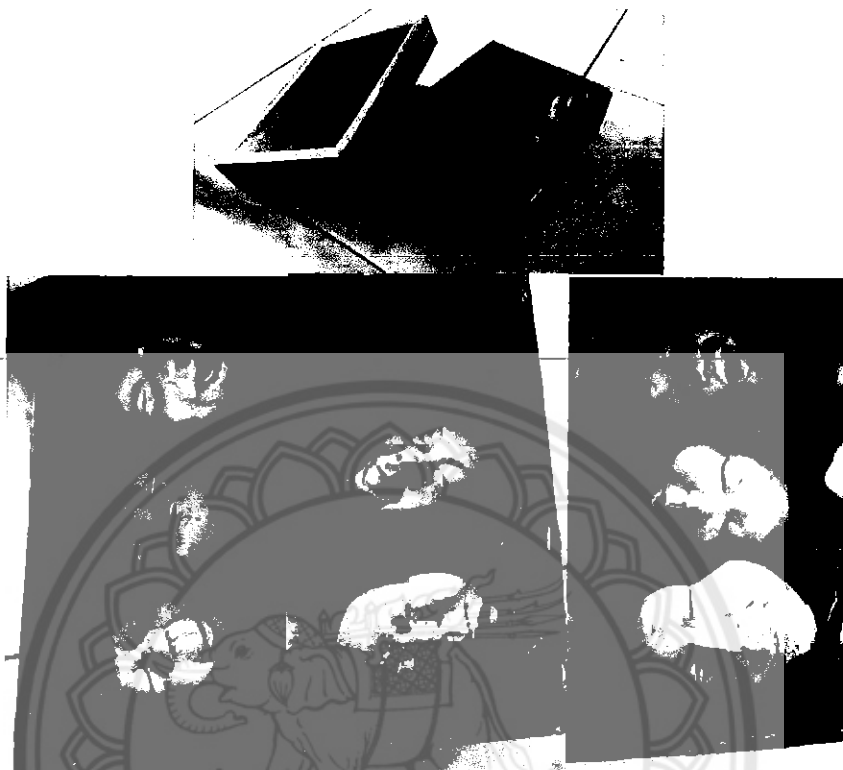
ภาพประกอบที่ 15 แบบร่าง 3 มิติ ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 16 แบบร่าง 3 มิติ ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4

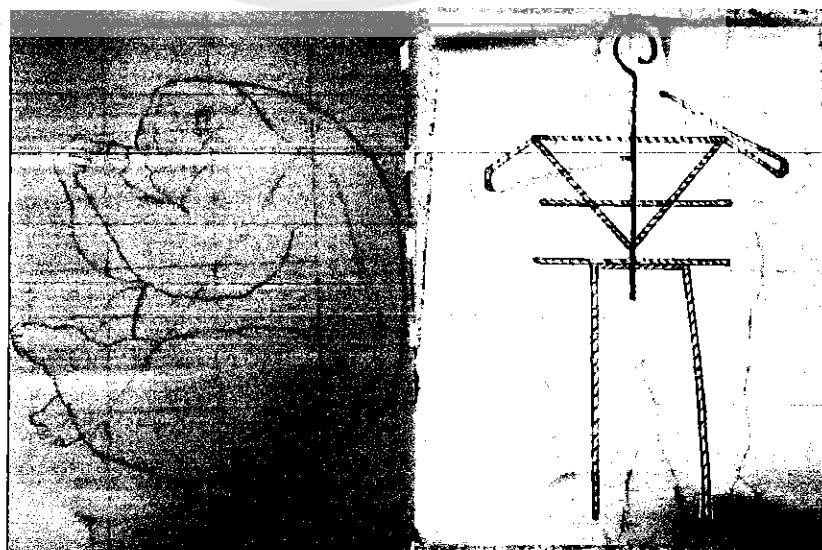


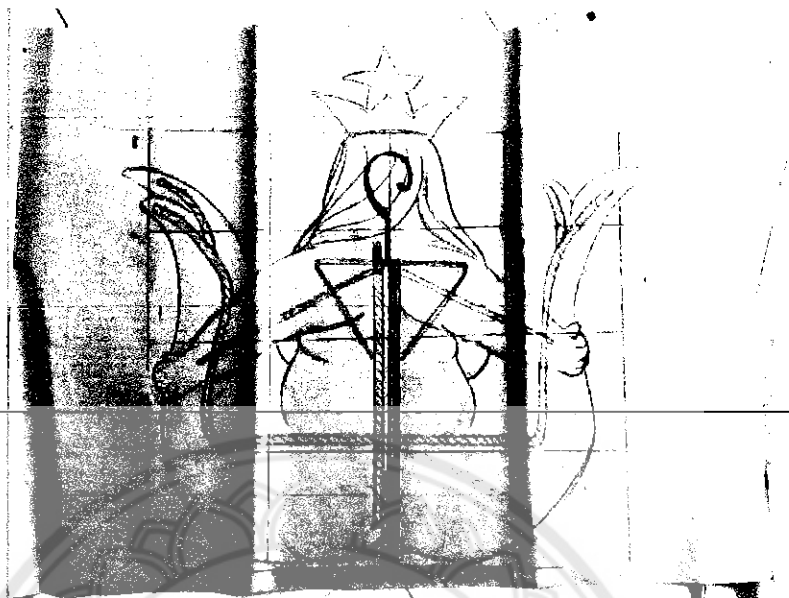
ภาพประกอบที่ 17 แบบร่าง 3 มิติ ศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 5



ภาพประกอบที่ 18 แบบร่าง 3 มิติ ศิลปินพณิชน์ที่ 6

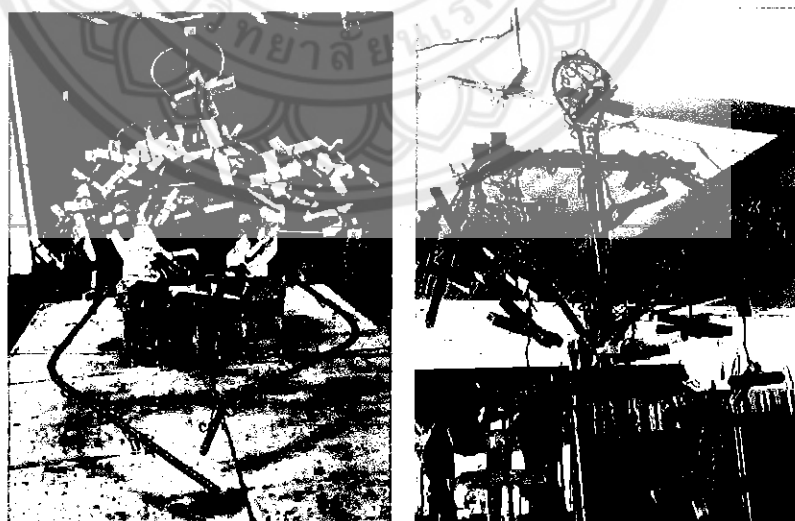
### 1.3 ขยายงานเท่าขนาดจริง





ภาพประกอบที่ 19 ขั้นตอนการร่างภาพชิ้นงานขนาดเท่าจริง

2. ขั้นตอนขึ้นโครง พัฒนาแบบร่างจัดองค์ประกอบเหมาะสมก็นำมาขยายโดยการขึ้นโครงด้วยเหล็กแล้วผูกไม้กากบาทเพื่อช่วยในการรับน้ำหนักดิน



ภาพประกอบที่ 20 ขั้นตอนโครงด้วยเหล็กแล้วผูกไม้กากบาทเพื่อช่วยในการรับน้ำหนักดิน

3.ขั้นตอนขึ้นดิน (บ้น) ขึ้นดินในโครงเหล็กที่เตรียมไว้ตามแบบร่างที่ได้สร้างสรรค์ แล้วเก็บรายละเอียดของงานในดินให้เรียบร้อยตามที่ตั้งไว้



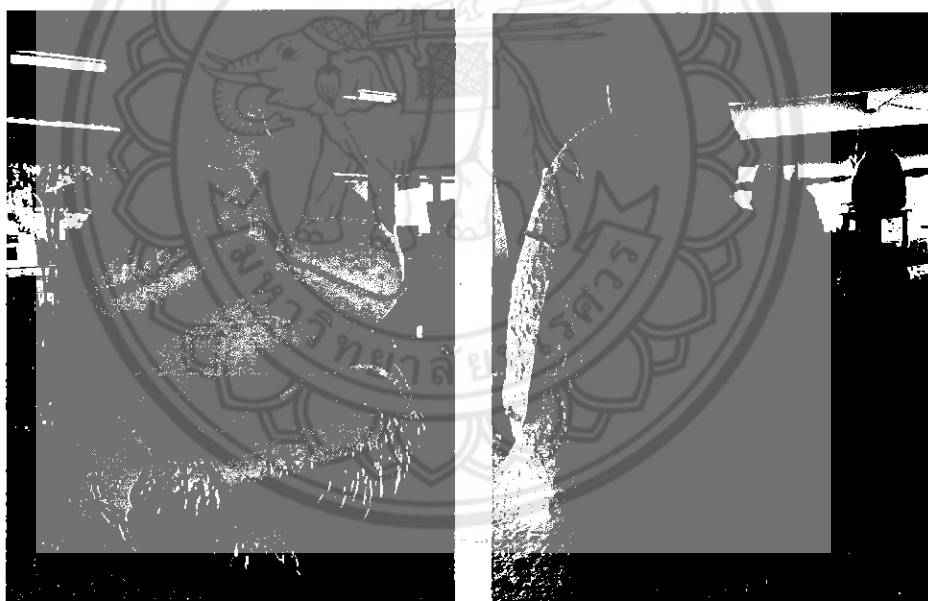
ภาพประกอบที่ 21 ขั้นตอนการขึ้นดินพร้อมเก็บรายละเอียดขึ้นงาน

#### 4.ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์

แบ่งพิมพ์เพื่อสร้างแม่พิมพ์ทาบใช้ปูนปลาสเตอร์ผสมสีเป็นผิวชั้นแรกผิวชั้นแรกเพื่อให้ได้พิมพ์ที่สมบูรณ์โดยจะเกาะรายละเอียดกับผิวดิน และใช้ปูนปลาสเตอร์เป็นความหนาของแม่พิมพ์ , จับไม้ จับกระสอบเพื่อในการตั้งแม่พิมพ์ไม่ให้แตก

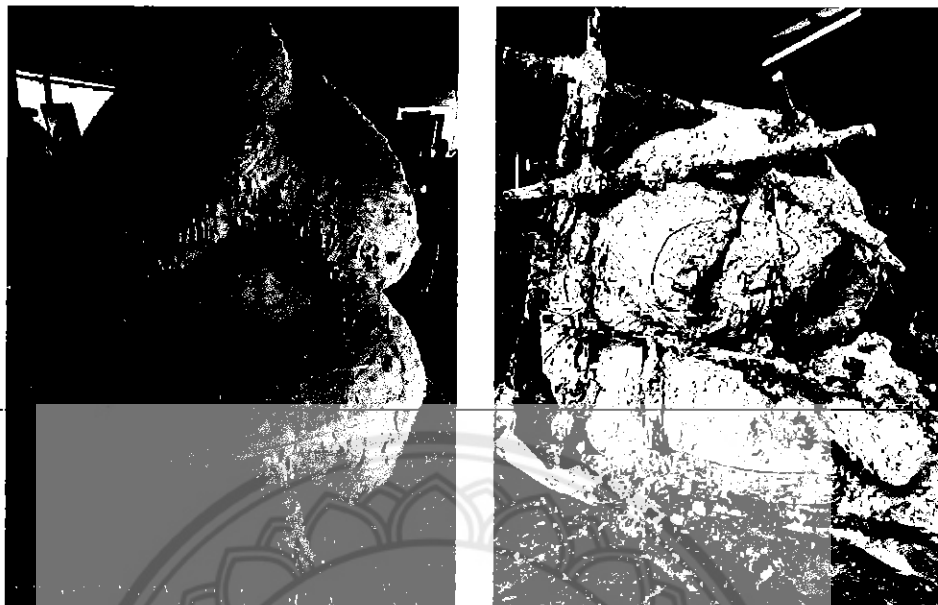


ภาพประกอบที่ 22 ขั้นตอนการแบ่งแม่พิมพ์



ภาพประกอบที่ 23 ขั้นตอนการตัดผิวแม่พิมพ์ชั้นแรก

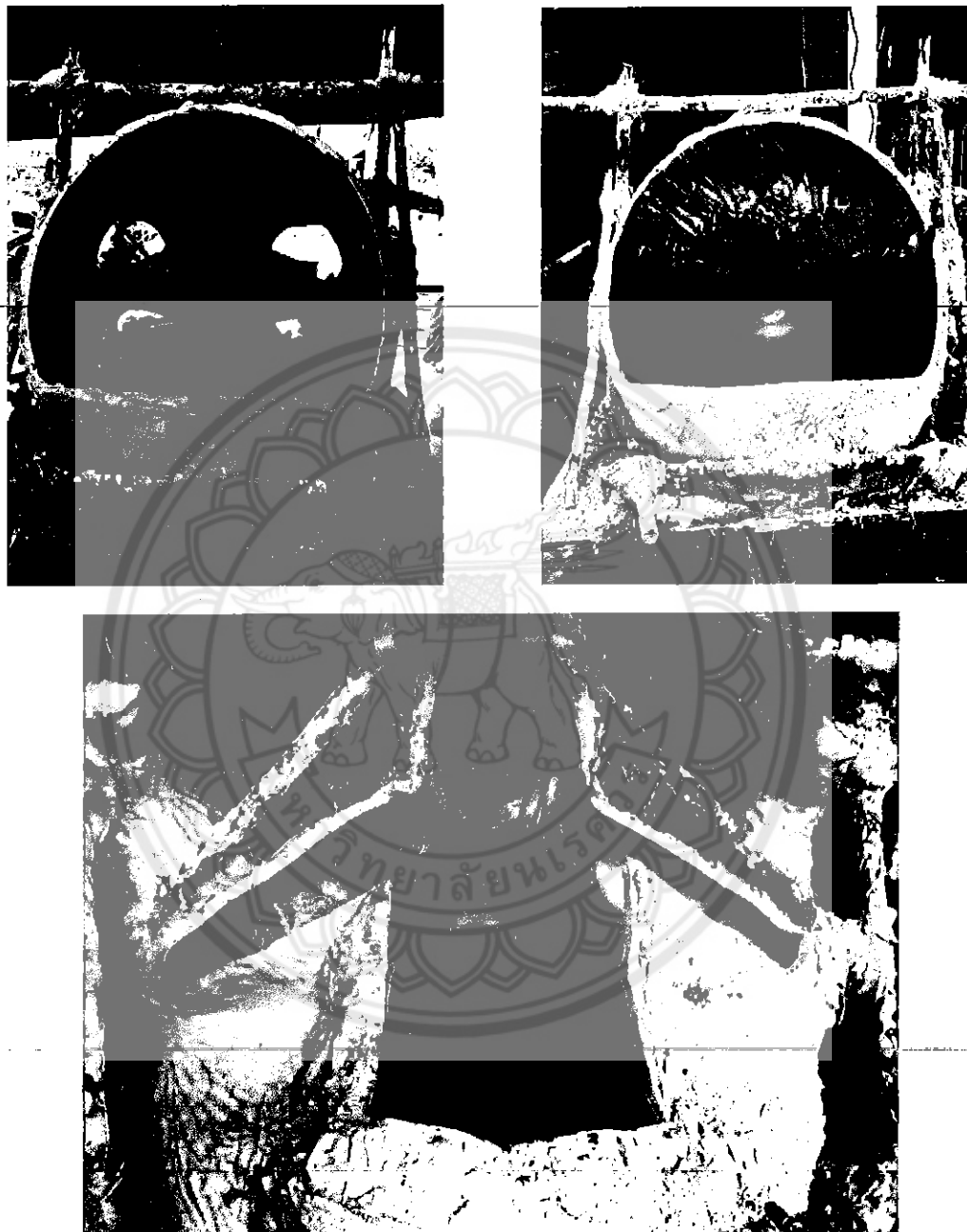




ภาพประกอบที่ 24 ขั้นตอนการเพิ่มความหนาของแม่พิมพ์ และจับไม้เพื่อเป็นโครงสร้างให้แม่พิมพ์  
สามารถเคลื่อนย้ายได้และทำให้แม่พิมพ์ไม่แตก

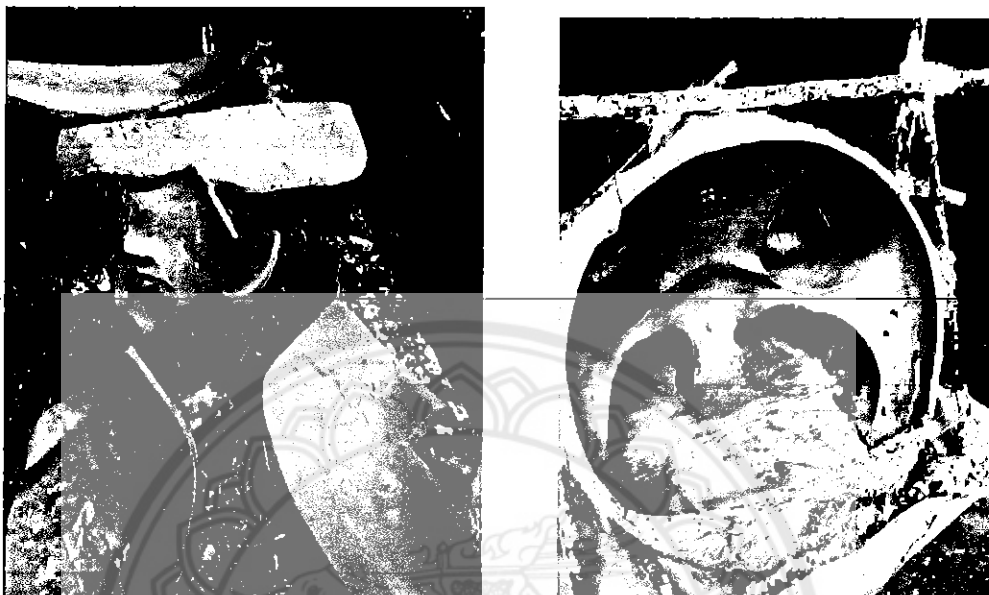


### 5. ขั้นตอนการเปิดแม่พิมพ์เพื่อเอาดินออก และเช็ดทำความสะอาดแม่พิมพ์



ภาพประกอบที่ 25 ขั้นตอนการเปิดแม่พิมพ์เพื่อเอาดินออก และเช็ดทำความสะอาดแม่พิมพ์

6. ขั้นตอนการหล่อชิ้นงานด้วย เรซิน พร้อมจับโครงสร้างเหล็กภายในชิ้นงานให้แข็งแรง และประกบพิมพ์เข้าด้วยกัน



ภาพประกอบที่ 26 ขั้นตอนการหล่อชิ้นงานด้วย เรซิน



ภาพประกอบที่ 27 จับโครงสร้างเหล็กภายในชิ้นงานให้แข็งแรง



ภาพประกอบที่ 28 ประกอบพิมพ์เข้าด้วยกัน

7. ขั้นตอนการทาบแม่พิมพ์ หลังเสร็จจากการหล่อ

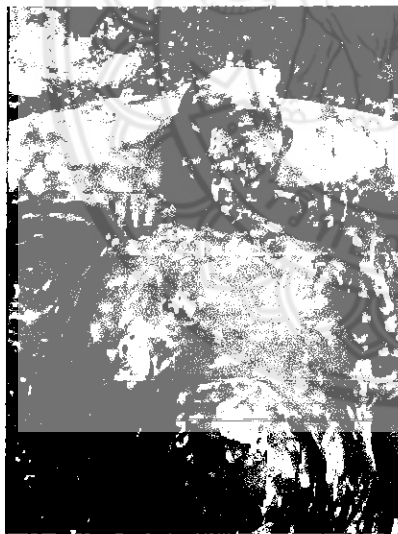




ภาพประกอบที่ 29 ขั้นตอนการทុบแม่พิมพ์ หลังเสร็จจากการหล่อ

8. ขั้นตอน ชัด-แต่ง ชิ้นงาน หลังจากทึบแม่พิมพ์ออก เพื่อให้ชิ้นงานสมบูรณ์ตามแบบที่ตั้ง

ไว้



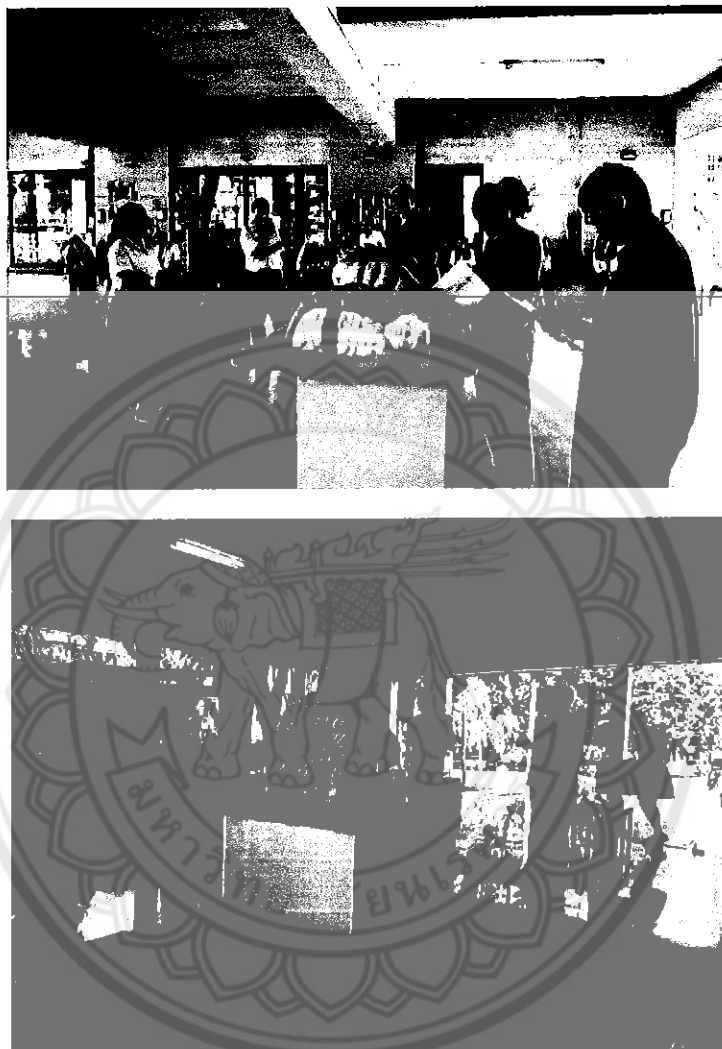
ภาพประกอบที่ 30 ขั้นตอน ชัด-แต่ง ชิ้นงาน หลังจากทึบแม่พิมพ์ออก เพื่อให้ชิ้นงานสมบูรณ์ตามแบบที่ตั้งไว้

9. ขั้นตอนการทำสีชิ้นงาน



ภาพประกอบที่ 31 ขั้นตอนทำสีชิ้นงาน

10. นำเสนอผลงาน



ภาพประกอบที่ 32 การนำเสนอผลงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 33 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน "DUNKILL' DONUTS."

ขนาด 110x120x100 ซม.

เทคนิค ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี





ภาพประกอบที่ 34 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน "DUNKILL' DONUTS."

ขนาด 110x120x100 ซม.

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี

รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 35 รายละเอียด ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 36 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน "BURGER No.2"

ขนาด 60x60x130 ซม.

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี



ภาพประกอบที่ 37 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน "BURGER No.2"

ขนาด 60x60x130 ซม.

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี

รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 38 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 39 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน "อู้งอู้ง"

ขนาด 115x50x80 ซม.

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี



ภาพประกอบที่ 40 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน “อู่ อู่”

ขนาด 115x50x80 ซม.

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี

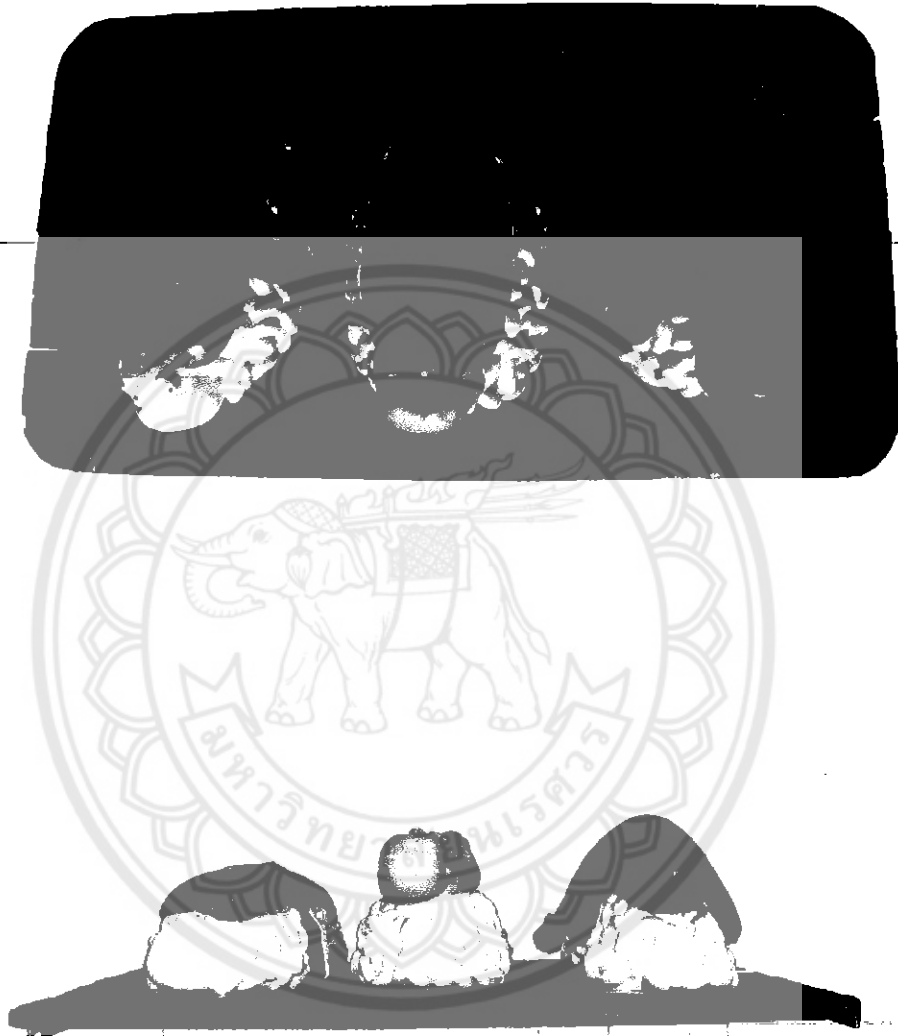
รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 41 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



## ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 42 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน "Omakase"

ขนาด 85x150x35 ซม.

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี ;ไม้

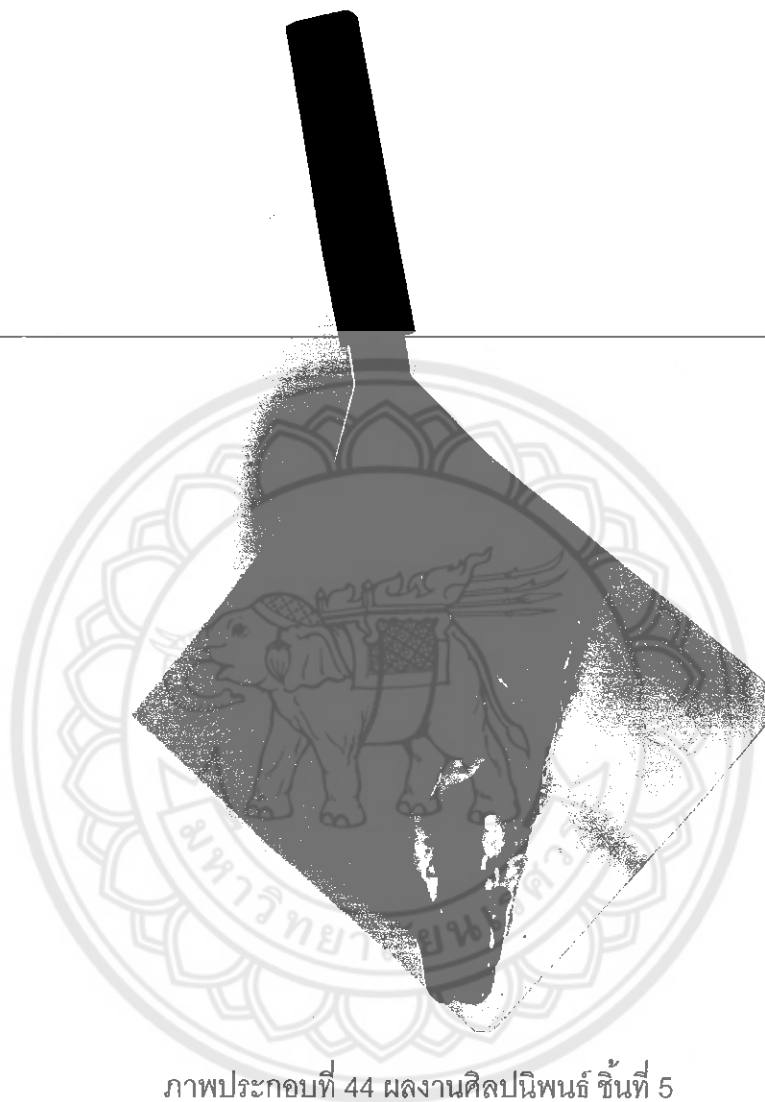
รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4





ภาพประกอบที่ 43 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

## ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5

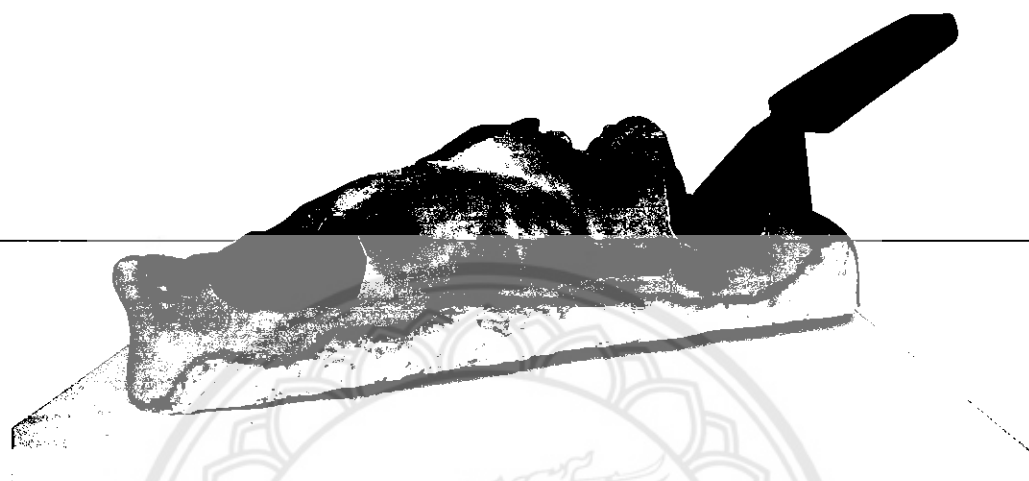


ภาพประกอบที่ 44 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน "Pizza Hit"

ขนาด85x210x50 ซม.

เทคนิค : บันทึกล้อไฟเบอร์กลาส ทำสี ;ผสม เหล็ก ไม้



ภาพประกอบที่ 45 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน "Pizza Hit"

ขนาด ขนาด 85x210x50 ซม.

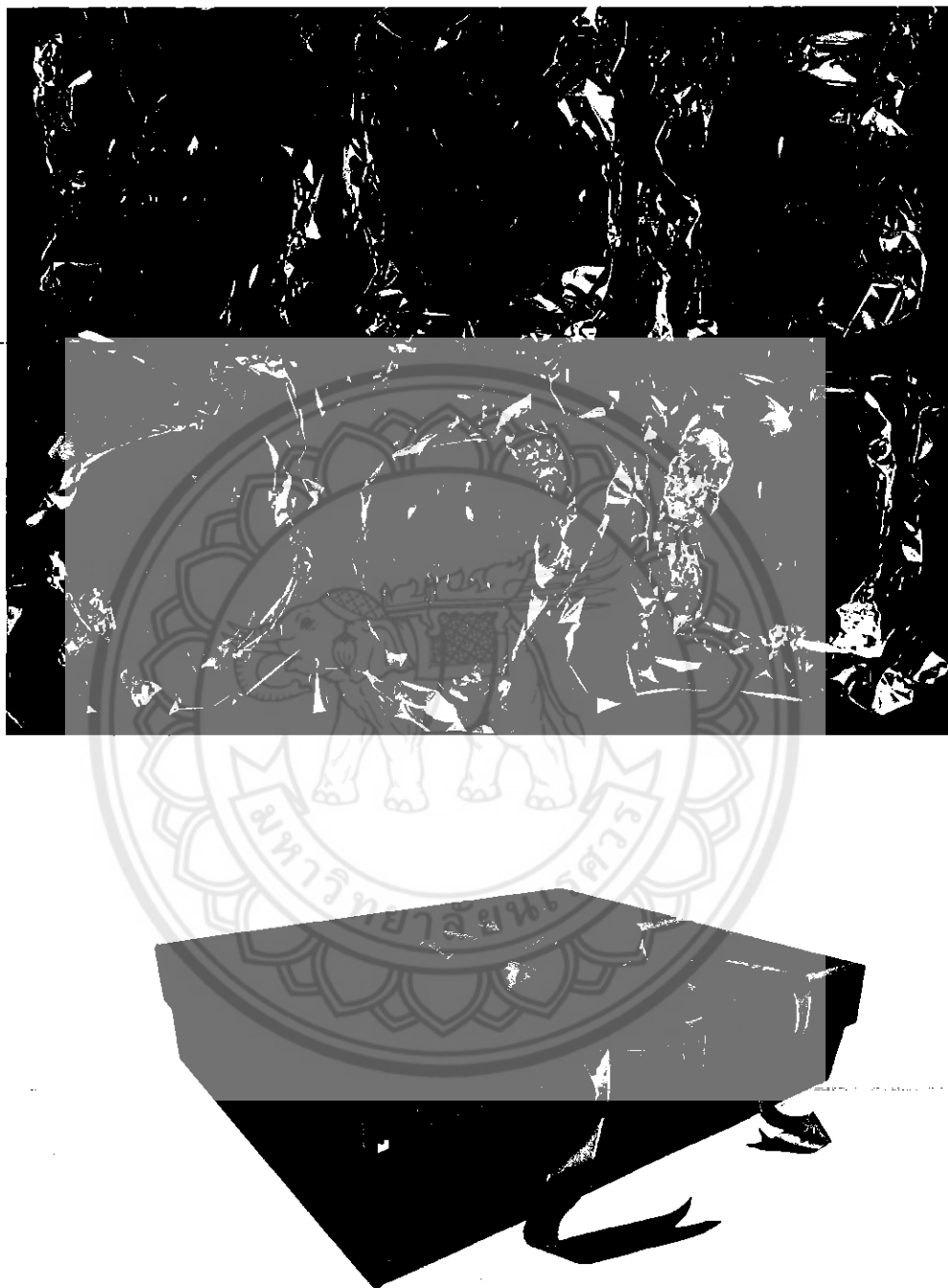
เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี ; ผสม เหล็ก ไม้

รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5



ภาพประกอบที่ 46 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5

## ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6



ภาพประกอบที่ 47 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6

ชื่อผลงาน "Chocolate lover"

ขนาด 75x95x20 ซม

เทคนิค : ปั้นหล่อไฟเบอร์กลาส ทำสี ผสม ไม้ กระดาษ

รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6



ภาพประกอบที่ 48 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด คนในสังคมบริโภคนิยมนั้น จำเป็นต้อง มีการวิเคราะห์คุณค่าศิลปะในการสร้างผลงาน เพื่อรายงานผลและอธิบายผลการดำเนินงาน ซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจในแนวคิด ขั้นตอนกระบวนการทำงานทางกลวิธีของผู้สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบมีแบบแผนในการดำเนินงาน มีประสิทธิภาพและเข้าใจความหมายที่เป็นสัญลักษณ์เฉพาะในผลงาน อันเป็นสิ่ง ที่สร้างขึ้นจากองค์ความรู้ของผู้สร้างสรรค์ และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ ที่มีคุณค่าทาง สุนทรียภาพ มีประโยชน์ในการศึกษาเรียนรู้

การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการกำหนดแนวทางที่เป็นหลักการวิเคราะห์ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ การสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างมีจินตนาการทางความคิด กระบวนการสร้างสรรค์จึงมีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกันโดยกำหนดเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ได้ดังนี้

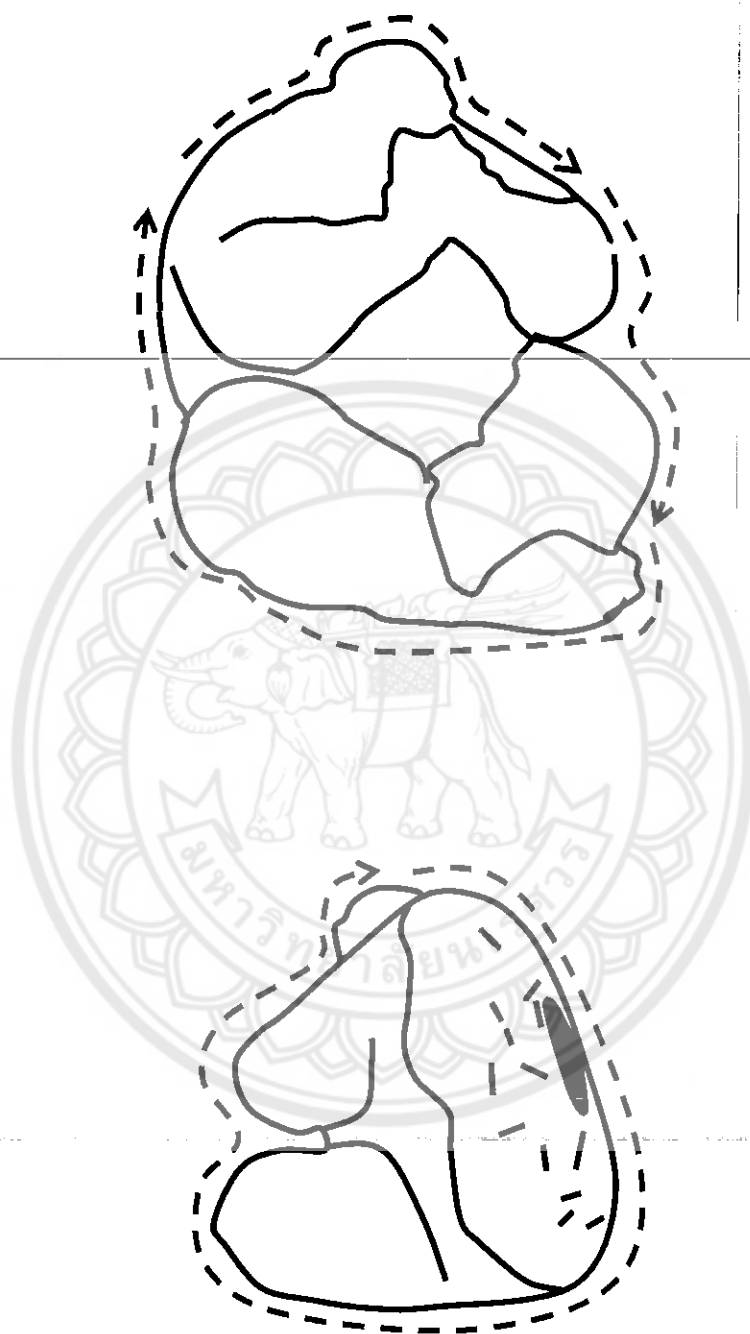
#### 1.การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ

##### 1.1 การวิเคราะห์รูปทรง ได้แก่

##### 1.1.1 โครงสร้างทางรูปและโครงสร้างทางวัตถุ

**รูปทรง(Form)** คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ที่เป็นส่วนที่สร้างขึ้นด้วยการประสานกัน อย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุซึ่งรูปทรงจะประกอบไปด้วย เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สี และพื้นผิวรูปทรง ประกอบไปด้วย 2 ส่วน โครงสร้างทางรูปทรงและโครงสร้างทางวัตถุ ซึ่งโครงสร้างทางรูปทรง

**มวล (MASS)** เพราะงานประติมากรรมเป็นงานที่บ่งบอกถึงรูปทรงลักษณะ 3 มิติ ฉะนั้น ส่วนประกอบที่จำเป็นต้องนึกถึงก็คือ มวล ในการสร้างงานประติมากรรมควรจัด ส่วนประกอบทั้งหมดทั้งสิ้นให้เป็นกลุ่มก้อน มีปริมาตร เช่น ควรจัดส่วนประกอบทั้งหมดให้เป็นหนึ่งเดียว และ มวลนี้เองก็เป็นอีกหนึ่งหลักสำคัญในการสร้างงานประติมากรรมเพราะจะทำให้ งานของผู้สร้างมี ปริมาตร มีความหนาแน่น มีความแบ่งตัว และมีน้ำหนักซึ่งจะทำให้รูปทรงนั้นโดดเด่น มีพลังมากขึ้น เนื่องจากคนอ่านจำเป็นต้องใช้มวลความหนาแน่นในรูปทรงจึงมีความใหญ่ในชิ้นงาน



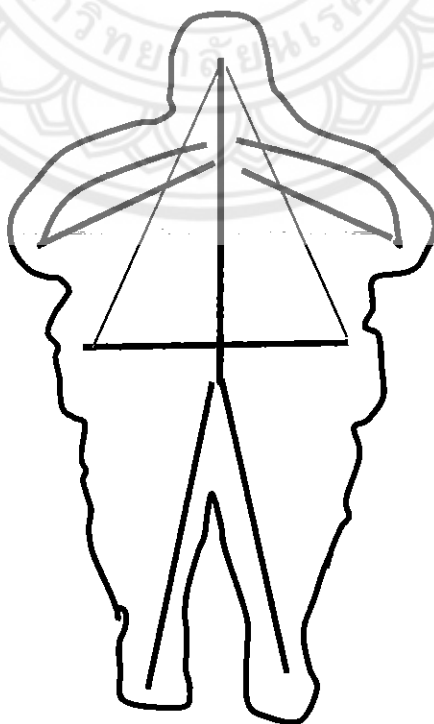
ภาพประกอบที่ 49 รูปทรง

ในงานของผู้สร้างสรรค์รูปทรงเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการชักจูงให้ผู้ชมเข้าสู่เรื่องราว และเนื้อหาเพราะรูปทรงเหล่านี้ถูกสร้างโดยการอ้างอิงจากการวาดเส้นคิดสร้างขึ้นมาซึ่งถูกนำมา

จากรูปทรงที่เป็น อินทรีย์รูป(Organic Form) ที่เกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาของเรื่องราวที่ได้จากรูปร่างของคนอ้วน ที่มีความอ้วนจ้ำม่ำ มีผิวที่ตึง มีรอยยับของชั้นไขมัน และรูปทรงของอาหาร(โดนัท) ผู้สร้างสรรค์ สร้างลักษณะของรูปทรงเป็น มวล(Mass) ได้นำทัศนคติที่แสดงในแง่ลบที่มีต่อคนในสังคมบริโภคนิยมโดยผู้สร้างสรรค์สามารถลดทอนรูปทรงแต่ก็ไม่ได้บิดเบือนจนหายจากความเป็นจริง ผู้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ประเภทปติมากรรมลักษณะรูปธรรม (Realistic) ที่หมายถึงผลงานศิลปะที่มีลักษณะโดยทั่วไปเป็นการสร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดถึงรูปร่าง รูปทรง เกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ ในส่วนของโครงสร้างทางรูปทรง มีดังนี้

เส้น(Line)เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุดเป็นแก่นของทัศนศิลป์ทุกแขนงแม้แต่ในงานประติมากรรมซึ่งส่วนมากจะแสดงออกด้วยวัสดุและปริมาตร แต่ก็ยังคงประกอบด้วยมวลของรูปทรงกับเส้นรูปนอกที่สมบูรณ์ คำจำกัดความของเส้นมีดังนี้

- 1.เส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาว
- 2.เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่างขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรงขอบเขตของน้ำหนักและขอบเขตของสี
- 3.เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่มสิ่งของ หรือรูปทรงที่รวมกันอยู่เป็นโครงสร้าง

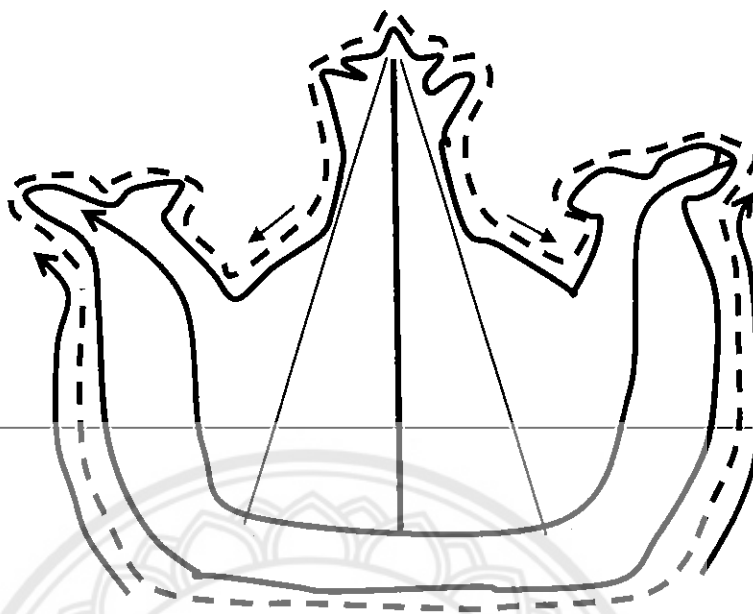




ภาพประกอบที่ 50 เส้นโครงสร้าง

ในงานผู้สร้างสรรค์มีการใช้เส้นโครงสร้าง (Structural Line) คือเส้นที่เป็นโครงสร้างภายในที่มองไม่เห็นด้วยตา เป็นเส้นที่สำคัญมากในให้ภายในงานเกิดความรู้สึก คือเส้นตรงให้ความรู้สึกแข็งแรง เป็นโครงสร้างที่มีสำคัญต่อสัดส่วนของชิ้นงาน เส้นเฉียง แสดงความไม่มั่นคง เคลื่อนไหวรวดเร็ว ทำให้ชิ้นงานน่าสัมผัสเส้นตรงที่ทำให้ความรู้สึก แข็งแรง สมดุล และหยุดนิ่ง

เมื่อเปรียบเทียบกับเส้นโครงสร้างของภาพประกอบที่ 51 เส้นโค้งเกิดความเคลื่อนไหว เส้นโครงสร้างที่ทำ เส้นโค้ง ที่ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่องเส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

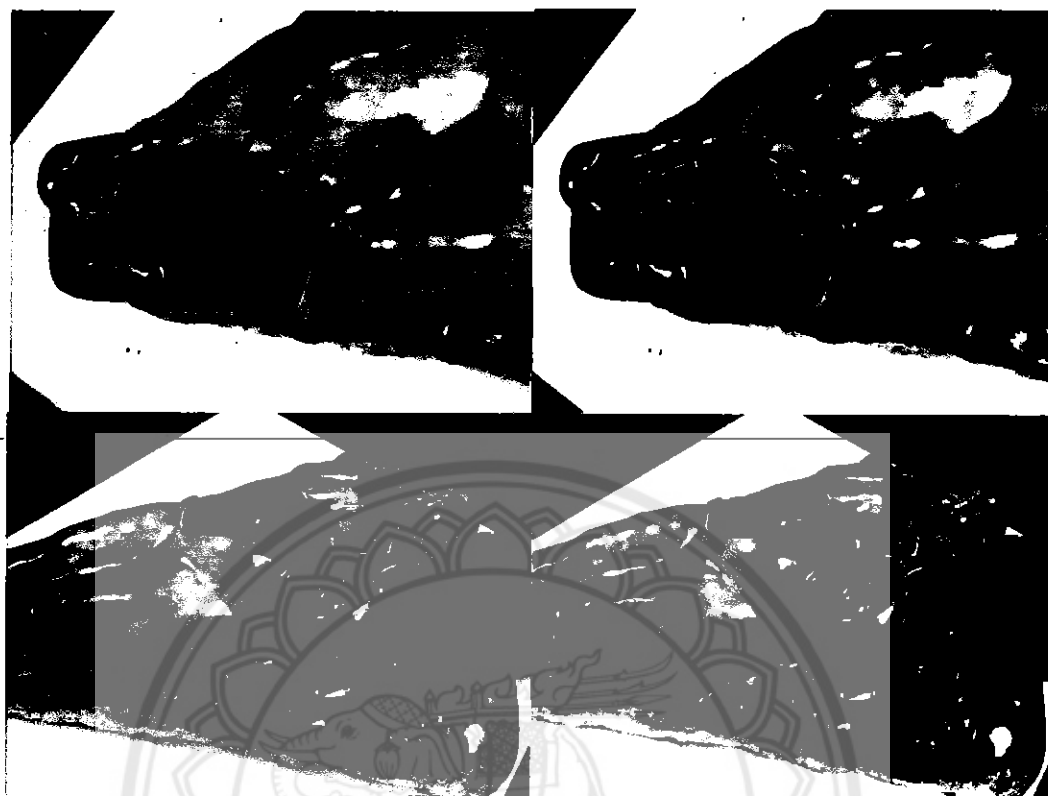


ภาพประกอบที่ 51 เส้นโครงสร้างและเส้นรอบนอก

ในงานผู้สร้างสรรค์มีการใช้เส้นรูปขอบนอกของรูปทรง(outline) เป็นเส้นที่แสดงขอบเขตของงานผู้สร้างสรรค์ เป็นเส้นที่มีลักษณะโค้งตามสรีระมนุษย์ คนอ้วน เป็นเส้นที่เกิดขึ้นผ่านการตัดทอน เพิ่มเติมรูปทรงของผู้สร้างสรรค์ และเส้นลักษณะโค้งที่ลื่นไหลในผลงานทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว

น้ำหนัก (Tone) หน้าที่ของน้ำหนัก ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้นหรือรูปทรงกับที่ว่าง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดู บริเวณที่น้ำหนักตัดกันจะดึงดูดความสนใจภายในงานของผู้สร้างสรรค์น้ำหนักเกิดจากสีของชิ้นงาน ที่มีการกลมกลืนและตัดกันของสี และเกิดจากแสงและเงา(Tone) ซึ่งเกิดจากบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เกิดเป็นเงาของวัตถุ คุณลักษณะของน้ำหนักมีดังนี้

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เกิดจังหวะ ความงามสะดุดตา
3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของผลงาน
5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของผลงาน



ภาพประกอบที่ 52 คำนำน้หนักในการทำสี

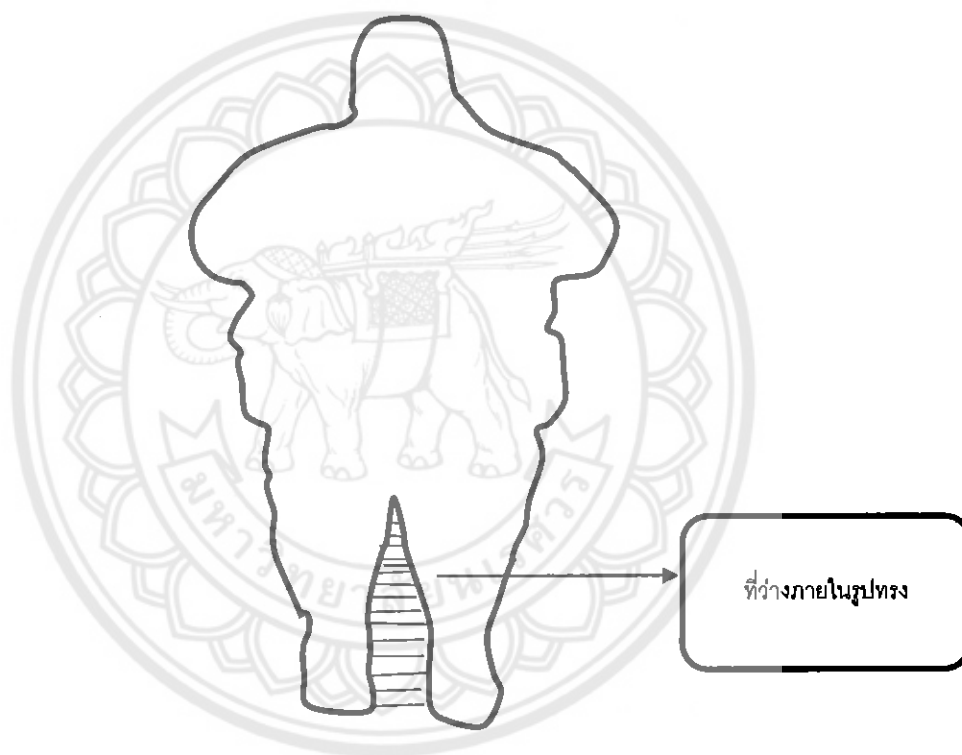
ภายในงานของผู้สร้างสรรคมีรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) ที่ได้มาจากสีระร่างของมนุษย์และรูปทรงของอาหาร(พืชชา) สีที่ใช้ทำให้ค่าน้ำหนักรูปทรงที่มาจากร่างกายคนอ้วนที่มีปริมาตรเป็นมวล เกิดการไล่ค่าน้ำหนักจากเข้มไปอ่อนทำให้ค่าน้ำหนักกลมกลืนผสมผสานกันจนเกิดความนุ่มนวลของรูปทรง และน้ำหนักที่เกิดจากการลงสีด้วยสีที่ตัดกัน ดึงดูดความสนใจภายในงานของผู้สร้างสรรคน้ำหนักเกิดจากสีของชิ้นงาน ที่มีมวลกลมกลืนและตัดกันของสีที่ต้องการสีสัน เลียนแบบสีของอาหาร(พืชชา) ให้มีความรู้สึกความน่ากิน ดึงดูดสายตา สะดุดตา

ที่ว่าง (Space) คือ ที่ว่างเป็นสิ่งที่มียอยู่แล้วตามธรรมชาติ ที่ว่างมีอยู่ทั่วไปจะมีมิติกว้างยาว ลึกที่หาขอบเขตได้ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากในองค์ประกอบของรูปทรง บริเวณว่างในงานทัศนศิลป์ เป็นบริเวณว่างที่ถูกควบคุมให้ดำเนินไปตามที่ผู้ทำงานต้องการ ลักษณะของบริเวณว่างมี 2 ลักษณะ คือ

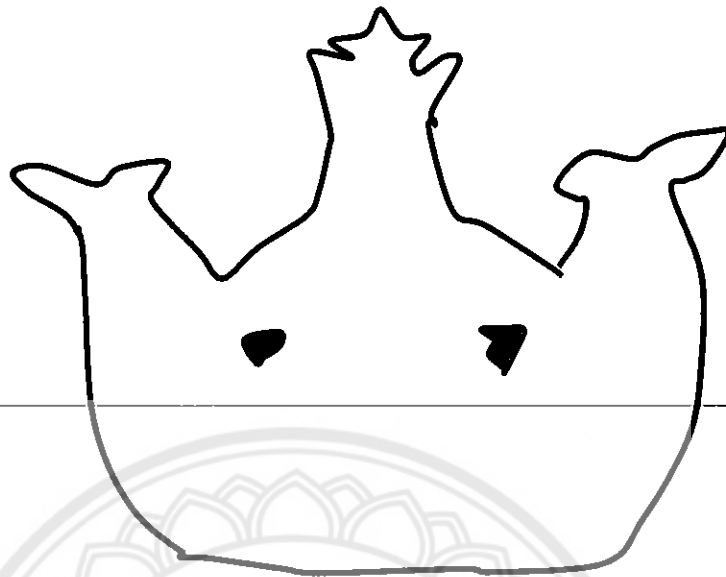
1.บริเวณว่างจริง (Physical Space) หรือบริเวณว่างทางกายภาพ หมายถึง บริเวณว่างที่ปรากฏจริงในงาน ประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม เป็นบริเวณว่างที่สามารถรับรู้สัมผัสได้

2. บริเวณว่างลวงตา (Pictorial Space) หมายถึง บริเวณว่างที่ปรากฏในงานจิตรกรรม ศิลปะภาพพิมพ์ เป็นบริเวณว่าง 3 มิติแสดงความกว้าง ความยาว และความลึก ในลักษณะลวงตา บริเวณว่างลักษณะนี้จะเรียกอีกนัยหนึ่งว่าบริเวณว่างแบบรูปภาพ ประติมากรรม จึงมีพื้นที่ว่าง(Space)แบ่งได้ 3 ส่วนดังนี้

1. พื้นที่ว่างอากาศโดยรอบรูปทรง คืออากาศโดยรอบของรูปทรงถือเป็นที่ว่างรูปแบบหนึ่ง
2. พื้นที่ว่างของระนาบ คือพื้นที่ว่างที่เกิดขึ้นบนตัวงาน
3. พื้นที่ว่างรูปแบบเปิด คือบริเวณภายในของนั้นมีช่องว่างให้บรรยากาศไหลผ่านได้



ภาพประกอบที่ 53 พื้นที่ว่างภายในรูปทรง



ภาพประกอบที่ 54 พื้นที่ว่างภายในรูปทรง



ภาพประกอบที่ 55 พื้นที่ว่างภายนอกรูปทรง

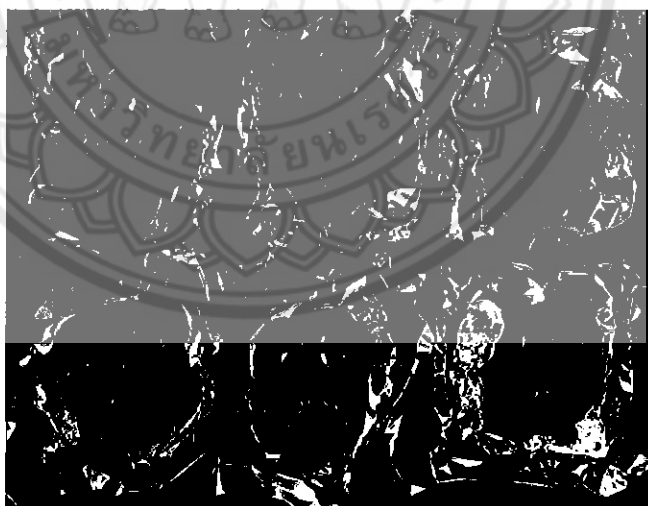


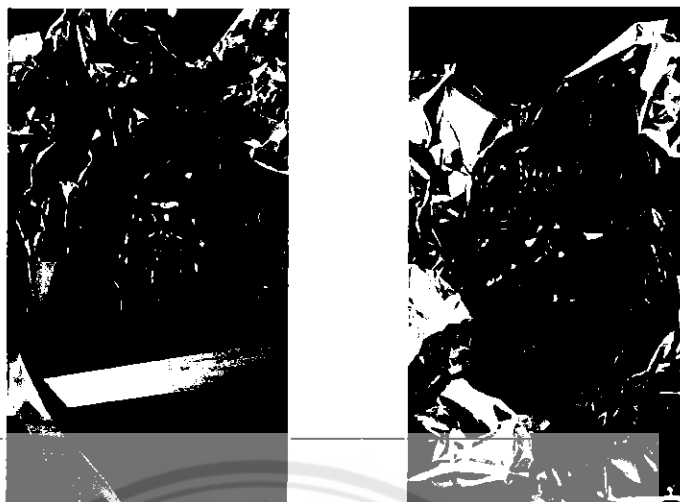
ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่มีว่างเป็นพื้นที่ว่างอากาศภายในรูปทรงของผลงาน อาจมีอากาศไหลผ่านได้เล็กน้อย เนื่องจากรูปทรงของชิ้นงานได้เป็นประติมากรรมจากรูปแบบรูปธรรม เห็นตามความจริงคือร่างกายของมนุษย์ คนอ้วนที่มีไขมัน มีปริมาตรบินมวล ซึ่งส่งผลให้มีอากาศภายในงานน้อยและ เป็นเหตุให้มีพื้นที่ว่างภายนอกรูปทรงเป็นส่วนใหญ่

**พื้นผิว (Texture) คือ ลักษณะพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือมองเห็นแล้ว รู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด**

ลักษณะผิวมี 2 ชนิด

1. ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวสัมผัส แก้ว
2. ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองรู้สึกว่าจะหยาบ หรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องแล้ว กลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ





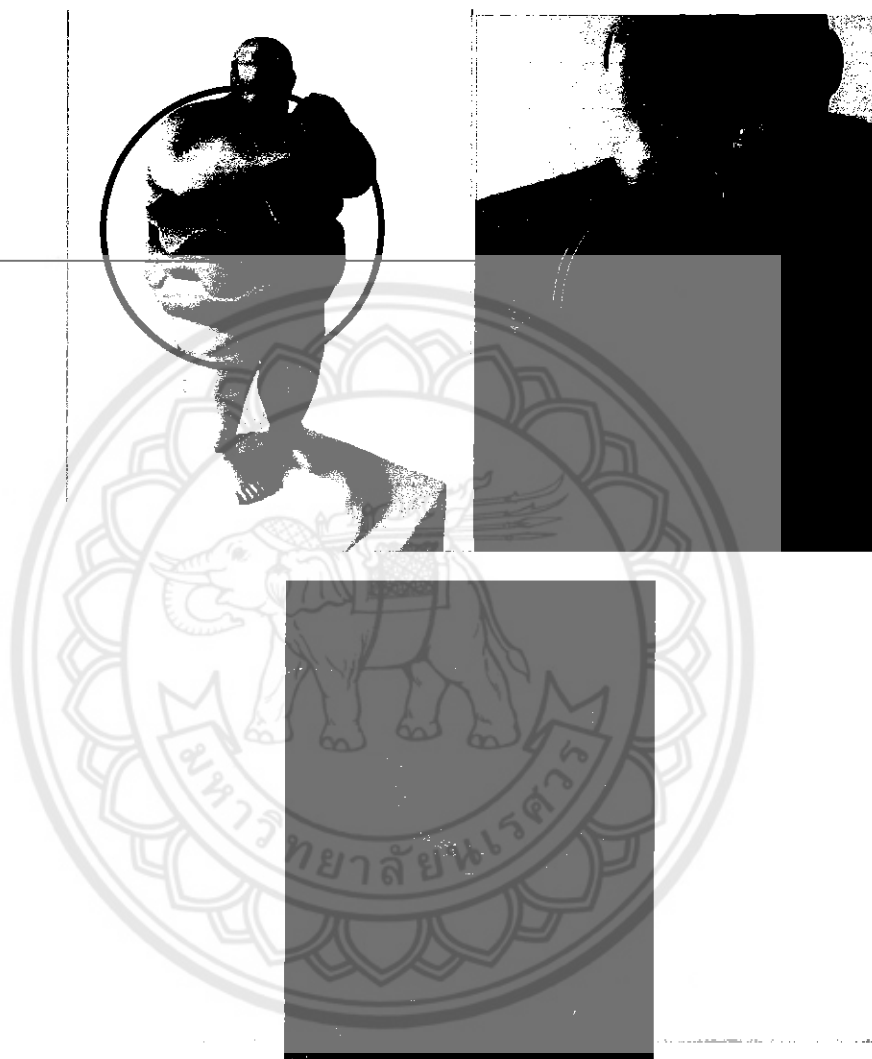
ภาพประกอบที่ 56 พื้นผิว

ในงานทัศนศิลป์ประติมากรรม พื้นผิวเป็นส่วนสำคัญชนิดหนึ่งเนื่องจากผลงานประติมากรรมจะสัมผัสรับรู้ได้ทางสายตาและผิวกายจับต้องดังนั้น มิติแห่งพื้นผิวเรียบ มัน แฉวววนั้นสร้างสิ่งเร้าให้ผู้ชมอยากสัมผัสจับต้องเสมอ ผู้สร้างสรรค์ใช้พื้นผิวที่เรียบเกลี้ยง ตึง มันวาวติดกับ พื้นผิว ยับ ที่มีเส้นหยัก ของกระดาษ อยู่รอบตัวงานทำให้เกิดการขัดแย้งภายในงาน ที่มีรูปแบบมาจากสภาวะเป็นจริงของวัสดุที่เกิดขึ้นและมีอยู่ คนในสังคมนิยมบริโภคและพบเห็นด้วยความเคยชินและรับรู้ได้ทันที

การซ้ำ (Repetition) คือการจัดวางหน่วยที่เหมือนกัน ตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็น การสร้างเอกภาพที่ง่าย ที่สุดแต่ก็ทำ ให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด ซึ่งภายในชิ้นจะใช้การซ้ำเพื่อตอบสนองให้เข้ากับเรื่องราวของเรื่องคนในสังคมบริโภคนิยมที่มีการบริโภคอาหาร จนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอาหารที่ตัวเองบริโภค



ภาพประกอบที่ 57 การซ้ำ



ภาพประกอบที่ 58 การซัก



#### ภาพประกอบที่ 59 การซ้ำ

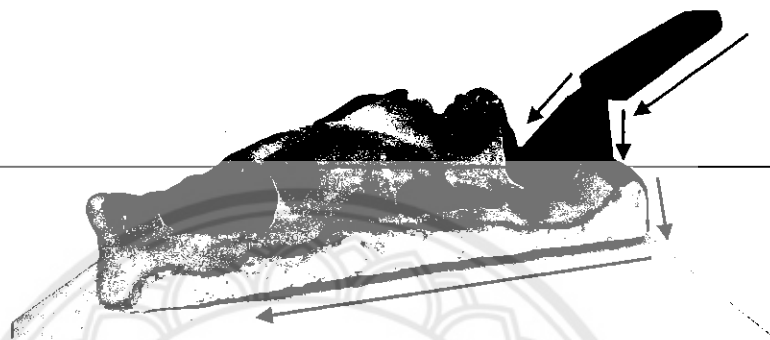
การซ้ำที่มีความต่างของตัวชิ้นงานเนื่องจากชุดที่มีความหลากหลายของหน้าตาและรสชาติ ในสภาพความเป็นจริงที่คนในสังคมนิยมบริโภค

**ขนาดและสัดส่วนขนาด (Size หรือ Scale) สัดส่วน (Proportion)** ขนาด เป็น ส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึก ของสิ่งใด สิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตรา ที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน สัดส่วนเป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งสองสิ่ง ที่มีขนาดต่างกัน เช่นการที่ จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบกับ ขนาดโดยส่วนรวม (Mass) ที่เรียกว่าสัดส่วน (Proportion)

ในผลงานชุดนี้มี ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับขนาดเล็ก มีขนาดใหญ่ให้ ความรู้สึก เป็นผู้นำ ดูหนักแน่น ส่วนขนาดเล็กให้ความรู้สึกอยู่ภายใต้การควบคุมของขนาดที่ใหญ่กว่า นั่นคือร่างกายที่อยู่ภายในอาหาร และถูกขยายส่วนให้ใหญ่ขึ้น ในรูปแบบเหนือจริงที่เกินความเป็นจริง เพื่อให้ตอบสนองต่อเรื่องราว ที่คนในสังคมนั้นตกเป็นเหยื่อการบริโภคของอาหาร

**ทิศทาง (Direction)** หมายถึง ลักษณะที่แสดงให้รู้ว่าการออกแบบนั้นมีลักษณะจูงใจผู้พบเห็นไปในทิศทางใด และให้ความรู้สึกว่าการออกแบบนั้นมีลักษณะเลียนแบบการจัดวางของอาหาร นอกจากนี้ การออกแบบโดยคำนึงทิศทางนี้จะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วยและทิศทาง

รูปทรงเส้นให้เกิดเป็นการส่งเสริมให้งานประติมากรรมเกิดเรื่องราวได้อีกทางหนึ่งจะอาจกล่าวได้ว่าจังหวะและทิศทางเป็น เส้นห์และลูกเล่น ในการจัดองค์ประกอบของงานประติมากรรม



ภาพประกอบที่ 60 ทิศทางของรูปทรง

ด้วยทิศทางของด้าม ที่ดักพิชชา เส้นเฉียงมี ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง ในตัวชิ้นงาน เนื่องจาก รูปทรงที่เป็นสภาพตามจริง ที่เกิดขึ้นเมื่อเรานั้นใช้ดักพิชชาขึ้นมา เพื่อการบริโภค เป็นการ เลียนแบบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้



ภาพประกอบที่ 61 ทิศทางของรูปทรง

ภายในงานเส้นทิศทาง เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว พลั้วไหว เนื่องจากนางเงือกเป็น สัญลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่สะดุด ผู้คนต่างจดจำเป็นภาพที่เป็นโลโก้บนแก้วกาแฟ ที่มี

ลักษณะหุ่นผอมเพรียว ดูสวยงาม แต่เมื่อได้ผสมผสานจินตการรูปแบบเหนือจริงก่อให้เกิดความตึง ชันไขมัน รอบยับ หน้าที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์จึงเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

## 2. หลักการวิเคราะห์เนื้อหาและความหมาย

### 1. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content)

#### 1.1. เรื่อง คนในสังคมบริโภคนิยม

#### 1.2. แนวเรื่อง เพื่อแสดงออกถึงความน่าเศร้าใจ ความจริงของสังคม และสะท้อน

ถึงภัยของการบริโภค ในสภาวะการตกเป็นเหยื่อทางสังคมบริโภควัตถุนิยม และสะท้อนถึงภัยของพฤติกรรมการบริโภคอาหาร ที่ทำลายวิถีชีวิตและส่งผลกระทบต่อของโรคอ้วน เรียกร้องให้เกิดการกระตุ้นทางจิตสำนึกของผู้คนในสังคมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางผลงานประติมากรรม

1.3. เนื้อหาภายนอก ผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะเหนือจริง (Surreal) ถ่ายทอดเรื่องราวของ จินตนาการเน้นคุณค่างานศิลปะทางด้าน ความงาม จินตนาการ และความคิด โดยใช้รูปร่าง ลักษณะรูปทรงของมนุษย์ (คนอ้วน) กับอาหารให้อ้วนท้วนเกินจริงให้อารมณ์ความรู้สึกสนุกสนาน มีความสุข

1.4. เนื้อหาภายใน เป็นการแสดงถึงเนื้อหาทางพุทธิปัญญา (Intellectual Content) มี คุณลักษณะทางรูปแบบ แสดงองค์ประกอบของศิลปะ ว่าเป็นการประกอบกันของ รูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน เกิดความประสาน กลมกลืนของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว ให้ความรู้สึกสง่างาม ดึงงาม มีคุณค่าทาง รูปธรรมที่มีพร้อมทั้งความงามทางรูปทรง องค์ประกอบ และกลวิธีที่สมบูรณ์ รวมทั้ง คุณค่าทางความเป็นจริงและคุณค่าทางศิลปะ ในผลงานภาพนี้มีเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคม เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ออกมาเป็นรูปธรรมด้วยกลวิธีการปั้นหล่อ ด้วย ไฟเบอร์กลาส ซึ่งจัดวาง ให้เกิดจังหวะ ก่อเกิดเป็นความงามองค์ ประกอบศิลปะ

### 2. การวิเคราะห์สัญลักษณ์

ในผลงานศิลปนิพนธ์ชุด คนในสังคมบริโภคนิยม นั้นจะมีสัญลักษณ์แทนความคิดเปรียบเทียบ เรื่องราว ความเป็นไป การสื่อความหมายหรือ แนวความคิดให้ เข้าใจไปในทางเดียวกัน ของแต่ละชิ้นงานดังนี้

### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 DUNKILL' DONUTS.

ในผลงานชิ้นที่นำเสนอรูปทรงของคนอ้วนที่มีชั้นไขมัน ลอยพับ ลอยยับของ ฟันผิว และได้ผลานให้ความกลมกลืนกับรูปทรงของโดนัท ซึ่งเป็นขนม อาหารวัฒนธรรมตะวันตกที่มีความนิยมอย่างมากในสังคมปัจจุบัน ด้วยสีส้มที่ดึงดูดเป็นสีส้มหน้าตาที่คนทั่วไปคุ้นชินตาและพบเห็นได้ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น ป้ายโฆษณา การ์ตูน ห้างสรรพสินค้า รวมไปถึงตามร้านแฉงลอยตลาดนัด โดยการนำมาปรับขยายขนาดใหญ่เกินจริงอย่างมาก ผสมผสานกับจินตนาการ ที่คนอ้วนเข้ากับอาหาร เป็นสิ่งหนึ่งสิ่งเดียวกัน มือที่ถือโดนัทก็บ่งบอกการไม่พอ การบริโภคซึ่งเกิดจากการบริโภคเกินความจำเป็นเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวเองนั้นเป็นอาหารหรือสิ่งๆนั้น

### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 BURGER No.2

ผลงานชิ้นนี้นำเสนอรูปทรงของ อาหารฟาสต์ฟู้ด(เบอร์เกอร์) ที่เป็นอาหารที่ให้ผลกระทบต่อร่างกายหากมีการบริโภคในจำนวนมาก ก่อให้เกิดอันตรายต่อ หัวใจ หลอดเลือด ความดัน การใช้ชีวิตในหลายๆด้าน ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า เบอร์เกอร์เป็นสิ่งที่คนทุกคน รู้จักและเห็นถึง รูปปร่างรูปทรงที่ผ่านตาจำได้ มาผสมผสานกับร่างกายของคนอ้วนที่มีรอยยับ ชั้นไขมัน เป็นท่าทางการ ยืนกิน เบอร์เกอร์ที่ สองมือก็ถือเบอร์เกอร์ และตัวเขาก็เป็นเบอร์เกอร์ นั้นหมายถึง บ่งบอกการไม่พอ การบริโภคซึ่งเกิดจากการบริโภคเกินความจำเป็นเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวเองนั้นเป็นอาหารหรือสิ่งๆนั้น จนเกิดเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 อุง อุง

ผลงานชิ้นที่ 3 พูดถึงรูปทรงของคนอ้วนและนางเงือก ซึ่งเป็นตราสัญลักษณ์ของร้านกาแฟ ที่มีความนิยมกันอย่างแพร่หลาย ที่ทำให้คนนิยมบริโภคนั้นเป็นเครื่องแสดง ฐานะ ความมั่งมี เมื่อได้บริโภค มีการใช้อวด เกิดการเปรียบเทียบกับคนที่มีกำลังทรัพย์ไม่พอที่จะบริโภค ไม่ตามความนิยม รูปทรงที่ สี ลวดลายก็จะเป็นที่ คุ่นตาทันอยู่แล้ว ดังนั้น ผลงานชิ้นนี้คนมองก็จะรับรู้ได้โดย ครั้งแรกที่มอง และมีความขบขันของรูปทรงคนอ้วนที่เข้าไปมีส่วนร่วมด้วยในงาน ปกติผู้คนมักจะชินกับรูปแบบ 2 มิติที่อยู่บนแก้วนั่นเอง

#### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4 Omakase

ผลงานชิ้นที่ 4 มีการพัฒนาจากเดิมที่เปลี่ยนจากเน้นร่างกายเข้ามามีส่วนร่วมกับอาหาร แต่ครั้งนี้ใช้ รูปแบบของใบหน้าที่เป็น อັตลักษณ์ของ ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดคนในสังคม บริโภคนิยม มาผสมผสานกับรูปทรง ของซูชิ ซึ่งเป็นอาหารทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ที่เข้ามา มีบทบาทอย่างมาก เป็นกระแสนิยม มักจะพบเห็นได้ตั้งแต่ร้านอาหารในห้างสรรพสินค้า ตลอดจนถึงร้านแผงลอยในตลาดนัด การจัดวางเลียนแบบสิ่งที่เกิดขึ้นจริง กระบวนการปั้น หล่อ ไฟเบอร์กลาส ผสมกับ ไม้ที่ใช้เป็นจานรองซูชิ ตามแบบของประเทศญี่ปุ่น

#### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 5 Pizza Hit

ผลงานชิ้นที่ 5 ก็จัดอยู่ ในหมวดอาหารฟาสต์ฟู้ด(พิซซ่า) ที่เราค้นมาจากโฆษณา ตามทีวี ทางอินเตอร์เน็ต ผู้สร้างคือใช้หน้า แปปเปอร์โรนี ที่ทำจาก เนื้อหมู ผสมเครื่องเทศปาร์ก้า เป็น หน้าพิซซ่าที่มีความนิยมอย่างมากสำหรับคนที่ชื่นชอบพิซซ่า และเป็นหน้าที่มักจะพบใน การ์ตูนสื่อ ต่างๆ ยังคงใช้รูปทรงคนอ่อนที่อยู่ในกริยา นอนอย่างสบายเพื่อให้เป็นแนวเดียวกับระนาบของและ ยังปกป้องถึงการกินที่ไม่ว่าจะอยู่ในกริยาใด คนที่เสพติดการบริโภคนี้ก็สารารถทำได้อย่างไม่มี อุปสรรคเลยสักนิ รูปทรงพิซซ่า มีการเลียนแบบการจัดวาง มีเกรียงตักพิซซ่า ที่ทำจากเหล็กและไม้

#### ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 6 Chocolate lover

ในผลงานศิลปนิพนธ์ คนในสังคมบริโภคนิยม ชุดนี้เป็นการนำเอาใบหน้าที่เป็นอັตลักษณ์เฉพาะตนของงานศิลปนิพนธ์ มางานชุดที่มีหลายชิ้น จัดวางองค์ประกอบอยู่ในกล่องซึ่ง เลียนแบบการจัดวางของ ขนมช็อคโกแลต ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในเรื่องสี รสชาติ รูปทรง และเป็นที่นิยม ในทุกช่วงเวลา ไม่ใช่แค่เดือนกุมภาพันธ์ วันที่ 14 เป็นแห่งความรัก ผู้คน มักจะให้ ช็อคโกแลตแก่คนที่รัก แลกเปลี่ยนของขวัญ ซึ่งนั่นเป็นวัฒนธรรมของต่างชาติที่มีอิทธิพล ต่อประเทศไทยอย่างมากในปัจจุบัน ภายในใบหน้าก็จะไม่มีความเหมือนกันของแต่ละใบหน้า ซึ่ง ทำให้งานไม่ดูน่าเบื่อ ให้เห็นถึงอารมณ์ ของใบหน้า ทำให้เกิดการสังเกต



## บทที่ 5

### สรุปผลการสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง คนในสังคมบริโภคนิยม (Social consumerism) ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลการสร้างสรรค์งาน รวมถึงกลวิธีในการสร้างสรรค์งานศิลปะทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้ และเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ โดยนำแนวคิด และอิทธิพลทางศิลปะมาถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบประติมากรรม เพื่อนำไปเป็นความรู้สำหรับพัฒนางานทางด้านทัศนศิลป์ในรูปแบบเอกสาร ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานทัศนศิลป์ ประติมากรรม นำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างระบบในรูปแบบเอกสารการรายงานภาคศิลปนิพนธ์

2. เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เยาะเย้ย เสียดสี ล้อเลียนความเป็นจริงของสังคมของการบริโภค เป็นสื่อสะท้อนถึงรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ออกมาเป็นรูปธรรม งานทัศนศิลป์ ประติมากรรม เนื้อหาจริง หรือเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ในรูปแบบของจินตนาการที่เกินจริง มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว

3. เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจถึงขั้นตอนแนวทางการการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์ประติมากรรม ที่มุ่งการตอบสนองของความคิดและความรู้สึก แสดงออกออกถึงคุณค่าทางความงามหรือสุนทรีย์ภาพในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ประติมากรรมเป็นสำคัญ

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมนั้นมีความละเอียดอ่อนตามกระบวนการสร้างสรรค์ อย่างมีขั้นตอน เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และเกิดคุณค่าทางสุนทรีย์ภาพ จึงต้องอาศัยขอบเขตของการสร้างสรรค์ เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประติมากรรม ในลักษณะ 3 มิติ โดยรูปแบบผลงานมีลักษณะแบบรูปธรรม แนวเนื้อหาจริง หรือเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประติมากรรม ที่กำหนดแนวคิด เนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกการสำแดงออกเสียดสี ล้อเลียนพฤติกรรมบริโภคอาหาร ผลกระทบของโรคอ้วน ของคนในสังคมบริโภคนิยม เป็นผลงาน ทัศนศิลป์ ประติมากรรม ที่มีการแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้กลวิธีการสร้างสรรคปั้น หล่อด้วยไฟเบอร์กลาส ทำสี จำนวนผลงาน 6 ชิ้น ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบปัญหาต่อการท างานสร้างสรรค์คือ การปั้นต้องใช้ดินจำนวนมาก ปัญหาดินไม่เพียงพอ

ต่อการใช้งาน ปัญหาสัดส่วนการปั้นผิดพลาด การทำสี ที่มีความผิดพลาด สีไม่ตรงกับข้อมูลที่  
ค้นคว้า ผู้สร้างสรรค์แก้ปัญหาโดย ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล และฝึกฝน

โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผ่านมามาทำ  
ให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ การแก้ไขปัญหา ไม่เพียงแค่นั้นกระบวนการทำงานสร้างสรรค์เท่านั้น  
รวมไปถึงการใช้ชีวิตของผู้สร้างสรรค์เองด้วย เมื่อเกิดการเรียนรู้อย่างทำให้เกิดการพัฒนาในการ  
วิเคราะห์ สังเคราะห์ จนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างระบบในภาค  
เอกสาร

จากการทำงานศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานทั้งภาคชิ้นงานจริงและ  
ภาคเอกสารจะสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะทัศนศิลป์ได้ และไม่ว่าคุณค่าของ  
ผลสำเร็จจะอยู่ในระดับใดผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้  
ยิ่งขึ้นไปในอนาคต

#### อุปสรรคและปัญหาจากการสร้างสรรค์

ปัญหาในการ สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะนิพนธ์	ข้อดี	ข้อเสีย	วิธีแก้ไข
ด้านวัสดุ	ผู้สร้างสรรค์ เลือกใช้วัสดุเรซิน ซึ่งมีความแข็งแรง ทนทาน ทำให้ตัว ผลงานออกมาดู เหมาะสม ทำสี ง่าย เคลือบง่าย และราคาไม่ แพง	เรซินเป็นวัสดุที่ต้อง ใช้เวลาใน กระบวนการขัดแต่ง เพราะขัดแต่งยาก เนื้อวัสดุแข็งและ ต้องรอให้สีโป้วแข็ง จึงจะขัดได้ ในการ ขัดก็มีผงฝุ่น มากมายอันตราย ต่อสุขภาพ	จัดหาอุปกรณ์ใน การทำงาน เช่น หน้ากากกันฝุ่น ละออง เปิดพัด ลมระบายอากาศ แบ่งเวลาในการ ทำงานเพื่อเวลา ในการขัด

<p><b>ด้านเทคนิคในการ สร้างสรรค์</b></p>	<p>การปั้นด้วยดิน สามารถ กำหนดเวลาใน การทำงานได้</p>	<p>-พบปัญหาการขึ้น ดินที่ดินร่วน การ ค้ำเนื่องถึงโครงสร้าง การรับน้ำหนัก -ขั้นตอนการจับ พิมพ์ที่ไม่ค่อยติด กับไม้</p>	<p>-จัดการ โครงสร้างด้วย การวางแผนวาด ภาพจำลอง โครงสร้างอัดดิน ให้แน่น -ทำซ้ำโยเพิ่ม</p>
		<p>-ขั้นตอนในการตั้ง พิมพ์ที่มีความแน่น ไม่ออก ทำให้เกิด การเสียหายของ พิมพ์ -ขั้นตอนการหล่อใน พิมพ์ที่มีความโค้ง ทำให้ชิ้นงานมีผิวที่ บาง</p>	<p>ระยะเวลาในการ รอปูนให้แห้งกับ ไม้ที่ใช้จับกับ พิมพ์ -ใช้อุปกรณ์จัด ช่วยห้ากาศเข้า ไปทำให้พิมพ์ หลวมและดึง ออกได้ -ทำซ้ำและ ผสมเรซินให้ เข้มข้นขึ้นด้วย แป้งทัลคัม</p>

<p><b>ด้านพื้นที่และเวลา</b></p>	<p>สามารถเข้าใช้ได้ ตลอด 24 ชั่วโมง และมีอุปกรณ์ ให้ยืมใช้ได้</p>	<p>เนื่องจากพื้นที่เป็นที่ โล่งบุคคลภายนอก สามารถเข้ามา รบกวนสมาธิตอน ทำงานได้ อุปกรณ์ ในการทำงานที่ทาง คณะมีก็ไม่เพียงพอ ต่อนักศึกษา และ</p>	<p>พยายามทำงาน ในตอนกลางวัน นำอุปกรณ์ที่ต้อง ใช้มาเอง และ หมუნงานหาแสง ปรับทิศทาง และมาเก็บ</p>
----------------------------------	---	---	---

		แสงสว่างไม่ เพียงพอในช่วงเวลา การทำงานกลางคืน	รายละเอียดใน ตอนกลางวัน
--	--	---	----------------------------

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เกิดความรู้จากการศึกษาค้นคว้าในกระบวนการขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และนำไปสู่การบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์งานไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลป์นิพนธ์
2. เข้าใจการเรียนรู้และเข้าใจในรูปแบบและเนื้อหาของงานสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์ในรูปแบบงานประติมากรรม
3. ได้มีการเรียนรู้เข้าใจเนื้อหา ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และตอนสนองความคิด อารมณ์ ความรู้สึกที่แสดงออกทางศิลปะที่เป็นภาษาแห่งอารมณ์ ความรู้สึก

### ข้อเสนอแนะ

ผู้ที่สนใจจึงต้องศึกษา วางแผนการทำงาน ความพยายามในการแก้ไขปัญหาข้อมูลของการบันทึก หล่อด้วยไฟเบอร์กลาสมาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ในกระบวนการสร้างสรรค์

## บรรณานุกรม

### 1.แหล่งอ้างอิงจากหนังสือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์.เอกสารประกอบการเรียนการสอน รายวิชา 707122

พื้นฐาน องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) Foundation of Art Composition.

ชลูด นิมเสมอ. (2359).องค์ประกอบของศิลปะ . พิมพ์ครั้งที่ 4.กรุงเทพฯ:บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัย ตะตียะ.(2552) . ประติมากรรมพื้นฐาน . พิมพ์ครั้งที่ 1. หจก.เอมี เทรดตั้ง  
วอล

กักร สุนพงษ์ศรี,(2554) ,ศิลปะสมัยใหม่. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 2.แหล่งอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

<https://th.wikipedia.org/wiki>

<https://sites.google.com/a/samakki.ac.th/starbuck-coffee/prawati-swn/khwam-pen-ma-khxng-starbuck>

<http://arainy.com/ประวัติของซูชิ/>

<https://www.wongnai.com/food-tips/pizza-story?ref=ct>

<https://sites.google.com/site/historysweetchocolate/thima-laea-khwam-sakhay-khxng-khorng-ngan>

<http://www.artnet.com/artists/mu-boyan/>

<http://proteusmag.blogspot.com/2013/12/artist-of-day-liu-xue.html>

<http://infologija.com/>