

อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน

สุภเวช จันทรธณี

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน 17 ก.ย. 2558

เลขทะเบียน 15863029

เลขเรียกหนังสือ

ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์

พฤษภาคม 2558


ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

CONSUMER SOCIETY EVERYDAY





An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirement
for the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts
Program in Visual Art Design
May 2015
Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่อง “สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน”
ของนาย สุภเวช จันทร์มณี เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์
บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีรัศม์ พรหมรัตน์)

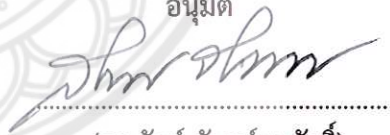

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรุชาติ เกษประสิทธิ์)


.....กรรมการ
(อาจารย์ สมหมาย มาอ่อน)


.....กรรมการ
(อาจารย์ อาคม ทองโปร่ง)


.....กรรมการ
(อาจารย์ รุติ สมบูรณ์เอนก)


.....กรรมการ
(อาจารย์ ชญานิศ ชิงช่วง)

อนุมัติ


(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
พฤษภาคม 2558

ประกาศคุณูปการ

ผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีร์ศรัณย์ พรหมรัตน์ ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้มาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลา ในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์อาจารย์ทุกท่านในสาขา ออกแบบทัศนศิลป์ ที่ได้ให้คำแนะนำ ความรู้ แนวความคิดต่างๆ และให้ความช่วยเหลือแก้ไขปัญหา ทำให้ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ ให้การสนับสนุนให้ทุกด้านๆ อย่างที่สุด ตลอดจนขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนในสาขาออกแบบทัศนศิลป์ ที่ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำและเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงมีจากศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้ ผู้สร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ ขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่านที่ให้การสนับสนุนและความช่วยเหลืออย่างดี และหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ



สุภเวช จันทรมณี

ชื่อเรื่อง	สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน
ผู้วิจัย	นาย สุภเวช จันทรมณี
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีรัศมี พรหมรัตน์
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	บริโภคนิยม, สภาพสังคม, วัตถุนิยม และค่านิยม

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมศิลปะนิพนธ์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง “สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน” นี้ มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ตอบสนองแนวความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทางความงาม หรือสุนทรียภาพในรูปแบบงานจิตรกรรม สัญลักษณ์ในการถ่ายทอดงานเป็นลักษณะงานเพื่อสะท้อนวัฒนธรรม การบริโภคในชีวิตประจำวัน และบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาค ศิลปะนิพนธ์ โดยมีการวางแผนดำเนินงาน คือ เริ่มจากการศึกษาหาข้อมูลในส่วนเอกสารทางโครงสร้างศิลปะ รวมถึงองค์ประกอบศิลปะ งานทัศนศิลป์ และรูปถ่าย นำมาวิเคราะห์และประมวลความรู้เพื่อนำมาสู่ขั้นตอน การทำภาพแบบร่าง และขยายภาพผลงานขนาดจริง

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้แสดงความงามทางสุนทรียภาพผ่านรูปทรงเชิงสัญลักษณ์อันได้แก่ รูปทรงของอาหาร นำเสนอเรื่องราวสะท้อนถึงสภาพสังคมในปัจจุบัน ที่ใช้ความน่าสนใจของสีสันอาหารและ ลักษณะของอาหารที่ได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ ก่อให้เกิด สังคมบริโภคนิยมในกับบุคคลสมัยนี้ โดยใช้ทัศน ชาติรูปทรง เส้น และสี เป็นหลักในการสื่ออารมณ์ ความรู้สึกสะท้อนทางด้านสังคมผ่านผลงานศิลปะ โดย ตระหนักถึงสภาพแวดล้อมที่ได้รับผลกระทบจากการใช้ชีวิตประจำวัน อีกทั้งส่งผลกระทบต่อสังคมของบุคคล ในสมัยนี้ การสร้างผลงานศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ สื่อถึงความสุขของผู้บริโภคนิยมในสังคมปัจจุบัน

Title CONSUMER SOCIETY EVERYDAY
Author MR. Supawate Chanmanee
Advisor Assist. Prof. Thaveerat Promrat
Co - Advisor Assist. Prof. Surachart Kesprasit
Academic Paper Thesis B.F.A. in Visual Art Design,
Naresuan University, 2015
Keywords Consumerism, society, materialism and values.

ABSTRACT

The painting works of art thesis on the topic. "Consumer society in daily life" are intended to meet the creative concept and feel. This will add to the beauty or aesthetic value in the form of painting. This thesis has symbols to convey a job description to reflect the culture of consumption in daily life, and the creation of art is in a systematic documents. The plan is to start operations in the papers studied art structures, including the art, visual art and photographs were analyzed and codified knowledge to bring to the process of making sketches and enlarge to actual size.

The art thesis shows the aesthetic beauty through symbolic shapes, including the shape of the food. Present stories reflect today's society the attractiveness of the color and appearance of the food has been influenced by foreign countries, which has contributed to the consumer. The visual elements of color, line and shape, mainly in the media reflect the social emotions through art. By recognizing the environment has affected the daily life and the impact on society of today. Creating artwork for this project conveys the joy of consumerism in society today.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	1
วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	2
คำจำกัดความ.....	3
2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	4
ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	5
อิทธิพลจากประสบการณ์.....	5
อิทธิพลของสังคมบริบทในชีวิตประจำวัน.....	6
อิทธิพลของสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย.....	8
อิทธิพลทางศิลปกรรม.....	10
อิทธิพลจากลัทธิ Graffiti หรือ Street Art.....	10
อิทธิพลจากปรัชญา.....	12
ข้อมูลด้านรูปแบบ.....	13
การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์.....	13
อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิป๊อป อาร์ต (Pop Art).....	14
อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย.....	16
อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ.....	18
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	20
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	20
ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	20
ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และจัดการทำภาพร่าง.....	23
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	29

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	
ภาพประกอบที่ 1 การบริโภคพฤติกรรมกรรมการบริโภค และ พฤติกรรมผู้บริโภค.....	5
ภาพประกอบที่ 2 การบริโภคพฤติกรรมกรรมการบริโภค และ พฤติกรรมผู้บริโภค.....	6
ภาพประกอบที่ 3 คนใส่ชุด superhero บริโภคอาหาร.....	7
ภาพประกอบที่ 4 อาหารต่างประเทศ.....	7
ภาพประกอบที่ 5 อาหารบุฟเฟต์.....	8
ภาพประกอบที่ 6 ภาพหนังการ์ตูน MARVEL.....	8
ภาพประกอบที่ 7 ภาพถ่ายการบริโภคที่มีการจัดทำในสังคมสมัยนี้.....	9
ภาพประกอบที่ 8 ภาพโปรเอตร์การ์ตูนไอ้มดแดง.....	9
ภาพประกอบที่ 9 Street Art.....	11
ภาพประกอบที่ 10 Graffiti.....	11
ภาพประกอบที่ 11 Immanuel Kant.....	12
ภาพประกอบที่ 12 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ.....	13
ภาพประกอบที่ 13 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	14
ภาพประกอบที่ 14 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	15
ภาพประกอบที่ 15 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	16
ภาพประกอบที่ 16 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	17
ภาพประกอบที่ 17 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	18
ภาพประกอบที่ 18 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	19
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	
ภาพประกอบที่ 1 ข้อมูลภาพถ่าย.....	21
ภาพประกอบที่ 2 ผลงานของ Andy Warhol	21
ภาพประกอบที่ 3 ผลงานของ ตั้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท.....	22
ภาพประกอบที่ 4 ผ้าใบแคนวาส.....	25
ภาพประกอบที่ 5 สีอะคริลิก.....	25
ภาพประกอบที่ 6 พู่กัน.....	26
ภาพประกอบที่ 7 ผ้าเช็ดสี.....	26

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
บทที่3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	
ภาพประกอบที่ 8 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	27
ภาพประกอบที่ 9 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	27
ภาพประกอบที่ 10 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	28
ภาพประกอบที่ 11 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 แก้ไข	28
ภาพประกอบที่ 12 ภาพขั้นตอนการขยายภาพแบบร่างแล้วCopyลายเส้นลงผ้าใบ	29
ภาพประกอบที่ 13 ภาพขั้นตอนการร่างภาพลงบนผ้าใบ และเริ่มลงสีในโทนเดียวกันที่ละสีตามลำดับ.....	29
ภาพประกอบที่ 14 ภาพขั้นตอนการลงสีให้เต็ม และเก็บรายละเอียดโดยรวมและตัดเส้นทั้งหมด.....	30
ภาพประกอบที่ 15 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	30
บทที่4 การวิเคราะห์คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	
ภาพประกอบที่ 1 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1.....	32
ภาพประกอบที่ 2 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2.....	33
ภาพประกอบที่ 3 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3.....	34
ภาพประกอบที่ 4 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 4.....	35
ภาพประกอบที่ 5 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1.....	37
ภาพประกอบที่ 6 ทรรศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1.....	38
ภาพประกอบที่ 7 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2.....	39
ภาพประกอบที่ 8 ทรรศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2.....	40
ภาพประกอบที่ 9 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3.....	41
ภาพประกอบที่ 10 ทรรศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3.....	42

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ลัทธิบริโภคนิยม เป็นการนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่เฉพาะนิสิต นักศึกษา เยาวชนวัยรุ่นหนุ่มสาวเท่านั้นที่นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือย คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยกันเป็นส่วนใหญ่ การบริโภคอาหารที่แปลกและใหม่ แตกต่างจากอาหารไทยปกติ มีหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นอาหาร ขนม ของว่าง และนิยมกินกันอย่างมาก ดูจากสีส้มของสินค้าแล้ว ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

ปัจจัยทางวัฒนธรรม เป็นปัจจัยที่อิทธิพลออกที่กระทบต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคได้กว้างขวางที่สุด ลึกซึ้งที่สุด ซึ่งวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่มีอยู่ในทุกกลุ่มหรือในทุกสังคมของมนุษย์ และเป็นตัวก่อให้เกิดค่านิยม การรับรู้ ความอยากได้ ไปจนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้เมื่อเกิดขึ้นแล้วก็ถ่ายทอดให้แก่กันและกันมา และด้วยเหตุที่แต่ละสังคมก็มีวัฒนธรรมหลักเป็นของตนเอง ผลก็คือพฤติกรรมและการซื้อของมนุษย์ในแต่ละสังคมก็จะผิดแผกแตกต่างกันไป

วัฒนธรรมที่แสดงฐานะด้วยเครื่องแต่งตัว ของใช้ เครื่องประดับที่แปลกใหม่และมีสีสันที่แตกต่างจากสินค้าทั่วไป การรับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาใช้ หรือ นำมาประยุกต์ให้เข้ากับการแต่งตัวในปัจจุบันให้ดูดีขึ้นและเป็นที่สนใจในสังคมโดยเฉพาะ กลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ตื่นตัว ชอบแต่งตัว ชอบสีสันที่สนุกสนาน ทำอะไรใหม่ๆ

จากที่กล่าวมาการสร้างสรรคผลงานศิลปกรรม เป็นประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและคนในสังคมปัจจุบัน การเข้าถึงพฤติกรรมผู้บริโภคหรือสื่อโฆษณาหลากหลายรูปแบบจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น ภาพยนตร์ สื่อออนไลน์ต่างๆ ทำให้คนในสังคมปัจจุบันเกิดความหลงใหลและความต้องการทางด้านจิตใจมากขึ้น ส่งผลให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆเลือนหายไป

ผลกระทบจากวัฒนธรรมที่เป็นปัจจัยและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ดังกล่าว นำมาสู่การพัฒนาการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมเพื่อสะท้อนเนื้อหาให้กลุ่มเด็กวัยรุ่นได้รับรู้ตระหนักถึงผลกระทบในเชิงเสียดสีวัฒนธรรมเชิงสังคมโดยอาศัยตัวชูปเปอร์ฮีโร่อันเป็นที่ชื่นชอบของวัยรุ่นเล่าเรื่องราวผ่านการบริโภคอาหารที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสะท้อนมุมมองความเป็นส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ที่ได้สร้างวัฒนธรรมอันหลากหลายเข้ามาผสมปนเปเพื่อบอกเล่าเนื้อหาใหม่ๆให้แก่มุมมองใหม่ทั้งในด้านเนื้อหา และ การจัดการทางวัฒนธรรม

ผลการสร้างสรรค์ดังกล่าวอาจตอบโจทย์เชิงสังคมไม่ได้แต่ในแง่ของงานศิลปะและนับเป็นสื่อที่ทรงพลังอีกประการหนึ่งที่จะเป็นตัวเชื่อมโยงให้เหตุการณ์ปัจจุบันเกิดเป็นภาพมายาคติที่ให้ทั้งแง่คิดและคุณค่าด้านความงามแฝงไว้ใต้อะดับจิตใจของผู้คนต่อไป

วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์งานศิลปะไว้อย่างมีระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์
2. เพื่อแสดงออกของอารมณ์หรือความรู้สึกของผลงานจิตรกรรม ภายใต้แนวคิดการบริโภคอาหารในวัฒนธรรมร่วมสมัย
3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ ตอบสนองความคิด ที่ลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าด้านความงาม

ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ซึ่งเป็นศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ไว้ 2 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างเนื้อหาเรื่องราว

1. ศึกษาข้อมูล

โดยผู้สร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลจากประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและคนในสังคมปัจจุบัน การเข้ามาของพฤติกรรมการรับประทานอาหารหลากหลายรูปแบบจากวัฒนธรรมต่างประเทศ เช่น ขนมปัง ไส้กรอก มันฝรั่ง และอาหารต่างประเทศต่างๆ โดยนำข้อมูลที่สำคัญมาเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กันในภาพเดียว

2. วิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทย ซึ่งเป็นสังคมที่เห็นได้ชัดว่าการบริโภคอาหารสมัยนี้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ยังมีการรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศมากเท่าไร ยิ่งทำให้วัฒนธรรมไทยจางหายไปทุกที ผู้คนเริ่มไม่คิดถึงคุณค่าของอาหารแต่จะตอบสนองความต้องการของตนเองเท่านั้น โดยสรุปข้อมูลเพื่อนำความคิดมาสร้างสรรค์ผลงาน

3. สร้างเนื้อหาเรื่องราว

เป็นผลงานจิตรกรรมที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับ สภาพสังคมในปัจจุบันของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามากระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านกรบริโภคและค่านิยม เพื่อให้สะท้อนวัฒนธรรมการบริโภคในชีวิตประจำวัน จึงใช้จินตนาการจากสื่อต่างๆ เช่น อาหารไทย อาหารต่างประเทศ ท่าทางการบริโภค แล้วนำมาสร้างใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของเราเอง

ช่วงที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์

1. การพัฒนาภาพแบบร่าง

ภาพแบบร่างชิ้นที่ 1 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการบริโภคอาหารต่างประเทศในสังคมสมัยนี้ที่เห็นคุณค่าของอาหารไทยเป็นแค่รูปภาพ แต่นิยมบริโภคอาหารต่างประเทศมากกว่าส่วนพฤติกรรมและรูปแบบก็เป็นการเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น อาหารไทย เปรียบเสมือนคุณค่าอาหารที่กลายเป็นแค่รูปภาพ แต่จะนำอาหารต่างประเทศมาเป็นรูปแบบการรับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามา ส่วนโต๊ะจำลองเป็นโต๊ะแนวยาวที่มีผู้คนล้อมรอบ แทนเป็นโต๊ะอาหารที่มีอาหารกองไว้แล้วผู้คนแย่งกันกิน โดยรูปแบบนำมาจากสังคมไทยที่มีการแย่งชิงกัน ตอบสนองความต้องการของตนเองโดยไม่คิดถึงคุณค่าของอาหารที่บริโภคเข้าไปการบริโภคอาหารวัฒนธรรมต่างชาติทำให้คุณค่าของอาหารไทยค่อยๆ เลือนหายไป

ภาพแบบร่างชิ้นที่ 2 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคุณค่าของวัฒนธรรมแต่ละยุคสมัยมารวมกันอยู่ภาพเดียวกัน โดยสื่อออกมาในรูปแบบพฤติกรรมกรบริโภค ตั้งแต่ยุคสมัยศิลปะคือความงาม จึงนำศิลปินในแต่ละยุคมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน แล้วได้คิดรูปแบบชิ้นงานของศิลปินให้เป็นอาหารในสมัยปัจจุบัน ส่วนรูปแบบของผู้บริโภคจะมียุคไทยและยุคสมัยนี้ ที่มีการเลียนแบบการทุนของต่างประเทศได้นำมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสังคมสมัยนี้ ส่วนอาหารจะนำอาหารไทยและอาหารต่างประเทศมารวมกันอยู่บนโต๊ะเดียวกันเพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมสภาพสังคมในปัจจุบัน ที่มีการเปลี่ยนแปลงแต่ยังมีส่วนที่เป็นไทยอยู่ในผลงานด้วย และได้ใส่ตัวผู้สร้างสรรค์เข้าไปด้วยสื่อถึงเป็นผู้รับรู้พฤติกรรมสังคมบริโภคในชีวิตประจำวันในสมัยนี้

ภาพร่างชิ้นที่ 3 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการบริโภคอาหารที่เป็นที่ได้รับวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมกรบริโภคของสังคมสมัยนี้ เป็นการบริโภคแบบสามารถบริโภคอาหารได้เองโดยไม่จำกัด โดยนำตัวละครที่เป็นการ์ตูนในสมัยเด็กๆมาแนะนำเสนอในรูปแบบพฤติกรรมกรบริโภคในปัจจุบัน ส่วนรูปแบบอาหารจะนำอาหารไทย อาหารต่างประเทศ มารวมกันอยู่บนโต๊ะที่สามารถบริโภคได้ไม่จำกัด แทนสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และได้ใส่ตัวผู้สร้างสรรค์เข้าไปเพื่อสื่อถึงเป็นผู้รับรู้และสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานที่มีพฤติกรรมในการบริโภคอาหารในชีวิตประจำวัน

2.องค์ประกอบ

เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ มีรูปแบบเหนือจริง โดยทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน อาหาร สิ่งของ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปแบบเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของการทุน ภาพยนตร์ และสื่อโฆษณาต่างๆ โดยผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยใช้รูปทรงจากความเป็นจริง โดยภายในภาพมีความขัดแย้งและการประสาน โดยขัดแย้งเกิดจากขนาดของตัวละคร มีทั้งขนาดใหญ่และเล็ก เพื่อให้เกิดระยะใกล้ไกล ในส่วนของอาหารก็จะทั้งอาหารไทยและอาหารต่างประเทศ มีการตัดเส้น มีความแตกต่างของการใช้สีในงาน เพื่อให้ดูมีความสนุกสนาน

3.เทคนิคการสร้างสรรค์

ใช้เทคนิคจิตรกรรม โดยอาศัยสื่ออะคริลิก และผ้าใบสำเร็จรูปเป็นตัวรองรับเนื้อหาเรื่องราว

คำจำกัดความ

1. บริโภคนิยม (consumerism) หมายถึงการนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ

2. วัฒนธรรม (Culture) เป็นสิ่งที่มนุษย์เปลี่ยนแปลง ปรับปรุง หรือผลิตสร้างขึ้น เพื่อความเจริญงอกงามในวิถีแห่งชีวิตของส่วนรวม ถ่ายทอดกันได้ เอาอย่างกันได้

3. ความแปลกใหม่ (Strange) เป็นสิ่งที่แตกต่างไปจากที่เคยมี และไม่เคยเกิดขึ้นหรือ ในยามที่เกิดภาวะวิกฤติมักจะมีสิ่งแปลกใหม่ผุดขึ้นมาอยู่เสมอ

4. วัตถุนิยม (Materialism) หมายถึงวัตถุนิยมถูกใช้สำหรับเรียกคนที่ยึดติดทางโลก มองวัตถุเป็นสาระสำคัญในการดำเนินชีวิต บ่อยครั้งจึงมักเป็นการเทียบกับคนที่น่าสามารถใช้ชีวิตได้

บทที่ 2

เอการและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมของผู้สร้างสรรค เกิดจากทัศนคติที่มีต่อสภาพแวดล้อมสังคมในชีวิตประจำวัน โดยประสบการณ์ตรงที่พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและการศึกษา สภาพสังคมปัจจุบันมีการรับอิทธิพลมาจากต่างประเทศที่มนุษย์ในยุคปัจจุบัน ได้ทำกันจนเป็นพฤติกรรมนิยมย่อมมีผลให้เป็นรูปแบบการดำรงชีวิตของมนุษย์ไปแล้ว แตกต่างออกไปในฐานะหรือความพึงพอใจในการเลือกสินค้าการบริโภค และจิตใต้สำนึกของผู้บริโภค ได้แก่ อาหาร เครื่องใช้ เครื่องอำนวยความสะดวก และการแต่งกาย การบริโภคเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ เพราะในปัจจุบันสภาพสังคมได้รับอิทธิพลต่างๆมากมาย จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้สภาพสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไป พฤติกรรมเหล่านี้นิยมกลายเป็นแฟชั่นในสังคมไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนวัยรุ่น แต่รวมถึงบุคคลทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัย ก็นิยมสินค้าใหม่ๆที่ไม่คำนึงถึงภาพฐานะของตนเอง เพราะความต้องการทางสังคมหรืออยากมีเหมือนคนรอบข้าง จากอิทธิพลเหล่านี้จึงนำข้อมูลต่างๆมาค้นคว้า วิเคราะห์ และนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมสองมิติ และเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆในด้านข้อมูลที่สนับสนุนการสร้างสรรคผลงานสามารถศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

- 1.1 อิทธิพลจากประสบการณ์
- 1.2 อิทธิพลของสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน
- 1.3 อิทธิพลของสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย
- 1.4 อิทธิพลทางศิลปกรรม
- 1.5 อิทธิพลจากลัทธิ Graffiti หรือ Street Art
- 1.6 อิทธิพลจากปรัชญา

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

- 2.1 การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์
- 2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิ ป๊อป อาร์ต (Pop Art)
- 2.3 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย
- 2.4 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

จากข้อมูลทางด้านเนื้อหาและข้อมูลทางด้านรูปแบบผู้สร้างสรรคได้อาศัยข้อมูลดังกล่าวในการพัฒนาผลงานสร้างสรรคภายใต้การดำเนินการศึกษาวิจัยสร้างสรรคครั้งนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

1.1 อธิพลจากประสบการณ์

ด้วยประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ในสังคมปัจจุบันจึงได้สัมผัสกับสภาพสังคมต่างๆ จึงได้เลือกใช้รูปทรงของสิ่งของที่มีความน่าสนใจมาใช้สื่อทางความคิดเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายโดยนัยคือ เป็นตัวแทนชีวิตในสภาพสังคม นั่นคือ อาหาร เครื่องนุ่มห่ม สินค้าต่างประเทศ สังคมบริโภค ในปัจจุบันนี้นิยมบริโภคสิ่งของต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอาหาร เครื่องนุ่มห่ม หรือสินค้าต่างประเทศ จนกลายเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม และได้ส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมในปัจจุบันอย่างมาก เพราะสมัยนี้ความต้องการของมนุษย์นั้นมีมากขึ้น

การบริโภคเป็นการใช้ประโยชน์จากสิ่งของและการเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์โดยตรง เช่น เมื่อกระหายก็ดื่มน้ำ การดื่มถือเป็นการบริโภค เมื่อหิวก็รับประทานอาหาร การรับประทานอาหารก็เป็นการบริโภค เมื่ออยากได้สินค้าใหม่ๆ ก็ไปหาซื้อ เช่น เครื่องนุ่มห่ม สินค้าต่างประเทศ การซื้อก็ถือเป็นการบริโภค ดังนั้น การบริโภคในทางเศรษฐศาสตร์จึงมีความหมายกว้างกว่าการบริโภคในความหมายที่ใช้ทั่วไป ซึ่งหมายถึง การรับประทานเท่านั้น

พฤติกรรมกรรมการบริโภคเป็นพฤติกรรมที่ผู้บริโภคทำการค้นหา การซื้อ การใช้การประเมินผลและการใช้สอยผลิตภัณฑ์ และบริการที่คาดว่าจะสนองความต้องการของผู้บริโภค ดังนั้นพฤติกรรมกรรมการบริโภค จึงเป็นการกระทำของบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดหาให้ได้มาและการใช้สินค้าและบริการ รวมไปถึงกระบวนการตัดสินใจที่จะบริโภคซึ่งมีมาอยู่ก่อนแล้ว แล้วมีส่วนกำหนดให้เกิดการบริโภค

พฤติกรรมผู้บริโภคเป็นพฤติกรรมซึ่งบุคคลทำการค้นหาการซื้อ การใช้ การประเมินและการใช้จ่ายผลิตภัณฑ์และบริการ โดยคาดว่าจะตอบสนองความต้องการของเขา ดังนั้น พฤติกรรมผู้บริโภค เป็นกระบวนการตัดสินใจและลักษณะกิจกรรมของแต่ละบุคคลเมื่อทำการประเมิน การจัดหา การใช้ และการใช้จ่ายเกี่ยวกับสินค้าและบริการ



ภาพประกอบที่ 1 การบริโภคพฤติกรรมกรรมการบริโภค และ พฤติกรรมผู้บริโภค

ที่มา : http://www.health2click.com/article/art_42156371.jpg



ภาพประกอบที่ 2 การบริโภคพฤติกรรมผู้บริโภค และ พฤติกรรมผู้บริโภค

ที่มา : http://www.oknation.net/blog/home/user_data/file_data/201303/19/2528299c.jpg

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอาประสบการณ์ที่ได้พบเห็นมาสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นลักษณะเฉพาะตัว จากประสบการณ์ตรงที่เราได้พบเห็นในสังคมปัจจุบันพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลง จึงเป็นแรงบัลดาลใจในการสร้างสรรค์งาน มีเนื้อหาภายในที่แฝงไปด้วยอารมณ์ ความคิด พฤติกรรมของคนในสมัยปัจจุบันที่บริโภคสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ส่งผลให้พฤติกรรมผู้บริโภคสินค้าไทยค่อยๆ เลือนหายไป จากอิทธิพลเหล่านี้ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ออกมาเป็นลักษณะงานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

1.2 อิทธิพลของสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน

การบริโภคสินค้าต่างๆ ในปัจจุบันนี้มีทั้งสินค้าที่ได้รับอิทธิพลมาจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการรับประทานอาหาร การแต่งกายที่แปลกใหม่ และ เทคโนโลยีต่างๆ ที่ได้รับมาจากต่างประเทศเป็นการนิยมแบบแฟชั่น ด้วยสีสันสวยงาม จนเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

การนิยมแบบแฟชั่น มีหลายอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็น การกินอาหาร ขนม ที่มีสีสันสวยและตอบสนองกับสังคมในบุคคลวัยรุ่น หรือจะเป็น เครื่องแต่งกาย กระเป๋า หมวก รองเท้า เสื้อผ้า และรวมถึงเครื่องอำนวยความสะดวกที่แปลกตา สินค้าเหล่านี้จะมีสีสันที่ ดึงดูดกับผู้บริโภคและแปลกตา ใหม่ น่าสนใจ จึงทำให้คนสมัยใหม่นิยมกันมาก

อาหารเป็น สิ่งต่างๆ ที่มนุษย์ นำมาเลี้ยงร่างกายประจำวัน ตั้งแต่เกิดจนตาย อาหารจึงมีความจำเป็นที่สุดในชีวิตมนุษย์ การบริโภคอาหารที่แปลกและใหม่ แตกต่างจากอาหารไทยปกติ มีหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น อาหาร ขนม ของว่าง และนิยมกินกันอย่างมาก ดูจากสีสันของสินค้าแล้ว ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เครื่องนุ่งห่ม หมายถึง เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ เพื่อปกปิดร่างกาย ให้ดูสวยงาม เพราะร่างกายของมนุษย์สกปรกและน่าเกลียด นอกจากนั้นเสื้อผายังช่วยปกป้องการรบกวนของแมลงและสัตว์อื่นๆ

วัฒนธรรมที่แสดงฐานะด้วยเครื่องแต่งตัว ของใช้ เครื่องประดับที่แปลกใหม่และมีสีสันที่แตกต่างจากสินค้าทั่วไปการรับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาใช้ หรือ นำมาประยุกต์ให้เข้ากับการแต่งตัวในปัจจุบันให้ดูดีขึ้น และเป็นที่สนใจในสังคมโดยเฉพาะ กลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ตื่นตัว ชอบแต่งตัว ชอบสีสันที่สนุกสนาน ทำอะไรใหม่ๆ



ภาพประกอบที่ 3 คนใส่ชุด superhero บริโภคอาหาร

ที่มา: <http://www.thairath.co.th/media/EyWwB5WU57MYnKOvYNR88S26UMn4X3vnAuXqXbAwH89CEFvjrxQ3a.jpg>



ภาพประกอบที่ 4 อาหารต่างประเทศ

ที่มา: <http://board.postjung.com/data/701/701000-topic-ix-8.jpg>

1.3 อิทธิพลของสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย

เป็นส่วนสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของมนุษย์ต่อการดำรงชีวิตในประจำวัน ซึ่งอิทธิพลต่างๆ นั้น มีทั้งในแง่บวกและลบ เช่น อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารที่บริโภคได้ไม่จำกัด ภาพยนตร์ หนังสการ์ตูน และสินค้านำเข้าต่างๆ สิ่งแวดล้อมทุกด้านในสังคม เป็นการแสดงออกถึงบทบาทและการกระทำผ่านสื่อต่างๆ ซึ่งอาจมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมของบุคคลสมัยนี้โดยเปรียบเสมือนเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ



ภาพประกอบที่ 5 อาหาร บุฟเฟ่ต์

ที่มา: [http://www.acnews.net/userfiles/image/%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-Part-time-%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%9A%E0%B8%B9%E0%B8%8A%E0%B8%B4-Shabushi-%20\(1\).jpg](http://www.acnews.net/userfiles/image/%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-Part-time-%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%9A%E0%B8%B9%E0%B8%8A%E0%B8%B4-Shabushi-%20(1).jpg)



ภาพประกอบที่ 6 ภาพหนังสการ์ตูน MARVEL

ที่มา: <http://fbi.dek-d.com/27/0433/0873/118668358>



ภาพประกอบที่ 7 ภาพถ่ายการบริโภคที่มีการจัดทำในสังคมสมัยนี้
ที่มา: http://www.atimemedia.com/pub/images/2013_08/IMG_6405-tile.jpg



ภาพประกอบที่ 8 ภาพโปรเอตร์การ์ตูนไอ้มดแดง
ที่มา: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2010/03/A9021338/A9021338-3.jpg>

1.4 อิทธิพลทางศิลปกรรม

ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นเป็นเรื่องปกติที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากผู้อื่นที่สร้างสรรค์ผลงานก่อนหน้า โดยการค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลและนำมาประยุกต์ใช้ หรืออาจจะไม่ได้ตั้งใจก็ตาม การได้รับอิทธิพลถือเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่ผู้สร้างสรรค์ต่างมีพัฒนาการมายาวนาน ดังนั้นการได้รับอิทธิพลต่อศิลปกรรมก่อนหน้าเราที่อาจมาจากความรู้สึกภายใน ความประทับใจในสังคม ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญที่จะทำให้เราพัฒนาผลงานของเราที่ยังไม่แน่นอน นำไปสู่การพัฒนาที่เป็นผลงานในรูปแบบของตัวเองได้

1.5 อิทธิพลจากลัทธิ Graffiti หรือ Street Art

สตรีทอาร์ต(Street Art) หรือศิลปะข้างถนน คือศิลปะที่สามารถพบเห็นได้ตามที่สาธารณะหรืออีกนัยหนึ่งก็คือตามข้างถนนทั่วไป ซึ่งปกติงานศิลปะแนวนี้มักต่อต้านกับกฎหมายบ้านเมือง เพราะมักแสดงบนพื้นที่ที่ไม่ได้รับอนุญาต ทั้งนี้คนส่วนใหญ่รู้จักสตรีทอาร์ตในอีกชื่อหนึ่งว่า กราฟฟิตี(Graffiti) หรือ กสนพ่นผนังด้วยสีสเปรย์ แต่ความจริงนั้นยังรวมถึงงานประติมากรรม (Sculpture) การพ่นผนังด้วยสีสเปรย์ โดยมีบล็อกกั้นสี (Stencil Graffiti) การติดสติ๊กเกอร์(Sticker Art) การแปะโปสเตอร์โดยใช้กาวทา (Wheat Pasting) และศิลปะการจัดการ (Street Installation) เป็นต้น

คำ "graffiti" เป็นคำศัพท์ที่มาจากภาษากรีก graffito ซึ่งแปลว่าการเขียนภาพลงบนผนังหรือกำแพงในสมัยโบราณ โดยที่รู้จักกันทั่วไปจะมีลักษณะของการพ่น (bombing) เช่น ชื่อ หรือเป็นการเขียนลายเซ็น โดยเริ่มต้นจากเมืองฟิลาเดลเฟียในรัฐเพนซิลเวเนีย สหรัฐอเมริกา จากนั้นจึงแพร่หลายในนิวยอร์กช่วงยุคคริสต์ทศวรรษที่ 60

จากอิทธิพลที่ได้รับผู้สร้างสรรค์จึงมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Graffiti หรือ Street Art นำมาแสดงออกในสังคมปัจจุบันที่มีการนิยมสินค้าต่างๆที่มีอิทธิพลในสังคม นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานยังได้รับอิทธิพลทางด้านกลวิธีในการใช้เส้นในรูปแบบอิสระ จากอิทธิพลที่ได้รับมาจึงเป็นแรงผลักดันให้เกิดแนวคิด กลวิธีที่นำไปสู่การสร้างสรรค์งานตามจุดมุ่งหมายและการแสดงออกที่เป็นเฉพาะตัว

1.5.1 สาเหตุการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ลัทธิ Graffiti หรือ Street Art

- 1) ตอบสนองด้านจิตใจของผู้ชมและผู้สร้างสรรค์ในด้านสังคม
- 2) ความเชื่อว่าศิลปะต้องเกิดจากอารมณ์ ความรู้สึกในชีวิตประจำวันและสภาพสังคมในปัจจุบัน
- 3) เชื่อว่าทัศนศิลป์ให้ประโยชน์ต่อสังคม สื่อให้บุคคลอื่นได้รับรู้สภาพสังคมในปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร

1.5.2 สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ลัทธิ Graffiti หรือ Street Art

- 1) แสดงรูปทรงธรรมชาติ และ อิสระ และมีการเปลี่ยนรูปแบบจากภาพจริงที่มองเห็น
- 2) ศิลปินกลุ่มนี้ชอบภาพวาดการ์ตูนที่ใช้สีเส้นสวยงาม และรูปทรงที่อิสระ และมีการตัดเส้น
- 3) ชอบวาดภาพ การ์ตูนแสดงรูปทรงและโครงสร้างของสี ที่สวยงาม
- 4) เรื่องราวเกี่ยวกับสภาพสังคมในปัจจุบันชีวิตประจำวัน เช่น การรับประทานอาหาร การใช้สินค้าที่

ได้รับจากต่างประเทศ



ภาพประกอบที่ 9 Street Art

ที่มา: http://graphics8.nytimes.com/images/2006/12/14/arts/600_graffiti_1.jpg



ภาพประกอบที่ 10 Graffiti

ที่มา: <http://www.fngmagazine.com/2013/07/rime-in-new-york/>

1.6 อิทธิพลจากปรัชญา

อิมมานูเอลคานท์ (Immanuel Kant) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้กล่าวว่าความงาม เป็นคุณสมบัติของวัตถุ

1. ความงามของวัตถุเกิดจากสีและทรวดทรงของวัตถุเอง
2. ความงามนั้นเป็นสิ่งที่เราไม่อาจอธิบายได้โดยไม่ต้องมีวัตถุหรือตัวกลาง
3. เรารู้เรื่องความงามได้โดยอาศัยพัฒนาการทางสุนทรียะ เช่นเดียวกับกับเราารู้ข้อเท็จจริงได้โดยอาศัยความประจักษ์ทางประสาทสัมผัส

มนุษย์รับรู้ค่าความงามได้เพราะในสิ่งต่างๆ มีความงามอยู่ในตัวเองเนื่องจากความงามเป็นวัตถุ ความงามจึงเป็นสิ่งที่มิอยู่ในเนื้อวัตถุและสิ่งที่มีติดกับวัตถุนั้นตั้งแต่แรกเริ่ม

ปรัชญาดังกล่าวส่งผลให้เกิด อิทธิพล ทางความคิดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่ว่า ความงาม เป็นคุณสมบัติของวัตถุจากสภาพสังคมรอบข้าง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้สังเกตและนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน จากปรัชญาของ จอห์น แลร์ดคานต์ ส่งผลให้เกิดอิทธิพล ทางความคิดให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่ว่า ความงาม เป็นคุณสมบัติของวัตถุ และจากประสบการณ์ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันของผู้สร้างสรรค์จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดเป็นความบันเทิงใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะป็นชนิดนี้โดยมีรูปแบบงานที่ได้รับอิทธิพลจากลัทธิ Graffiti หรือ Street Art ซึ่งเป็นงานศิลปะที่อยู่ตามบนท้องถนนและแสดงถึงสภาพสังคมตามกระแสนิยมนั้นๆ ลัทธิ Graffiti หรือ Street Art เป็นรูปแบบงานในเชิงสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ให้แก่ผู้สร้างสรรค์

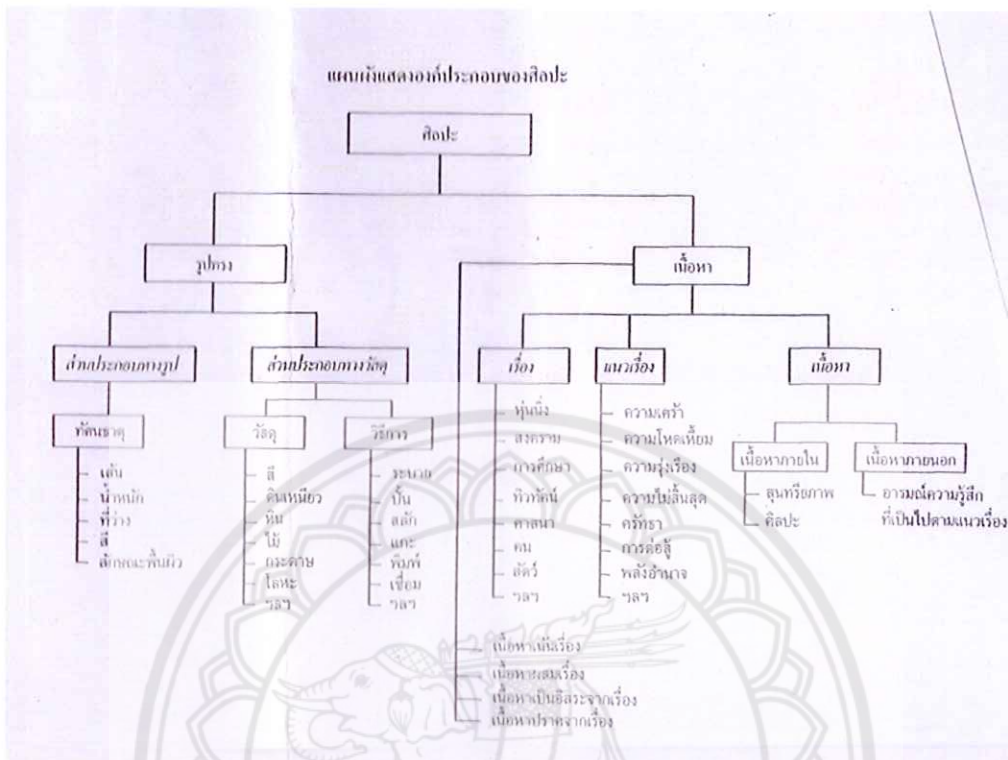


ภาพประกอบที่ 11 Immanuel Kant

ที่มา: <http://cdn8.openculture.com/wp-content/uploads/2013/09/kant-shooting.jpg>

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

2.1 การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์



ภาพประกอบที่ 12 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ
ที่มา : หนังสือองค์ประกอบศิลปะ, ชะลูด นิ่มเสมอ(2531)

“ศิลปะ” ในทัศนะของผู้สร้างสรรค์ เป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงภาพเหตุการณ์ ซึ่งเกิดจากทัศนคติต่อสภาพแวดล้อมในปัจจุบันเป็นสังคมวัตถุนิยมและค่านิยม ทำให้คนเรามีความคิดและอารมณ์ความรู้สึกมากมายหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ต่างไปจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันทั่วไป ที่เรามักจะสัมผัสกันได้ง่ายๆ แต่ประสบการณ์ทางศิลปะจะสัมฤทธิ์ผลได้นั้น จะต้องมีคุณลักษณะถึง ความงาม ความแปลกหูแปลกตาและความน่าทึ่ง ตลอดจนเนื้อหา เรื่องราว แนวความคิด จุดมุ่งหมายและรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นอย่างชัดเจน

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ จากหนังสือการจัดองค์ประกอบศิลป์ผู้แต่ง ชลูด นิ่มเสมอ โดยทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน และสื่อโฆษณาต่างๆ ในทางกายภาพผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิ ป๊อป อาร์ต (Pop Art)

ป๊อปอาร์ต เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในลัทธินี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น รูปแบบของศิลปะจะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวัน

แนวคิดและแนวทางสร้างสรรค์ของศิลปินป๊อปอาร์ต

ศิลปะป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้นพุ่งขึ้นมาทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่วไป เป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นอยู่ปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับ ศาสนา ความเชื่อ หรือ โบราณนิยายอย่างแต่ก่อนๆ ใช้เทคนิคตามแบบอย่างศิลปะแอบสแตรค และเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ศิลปินกลุ่มนี้ล้วนเป็นศิลปินรุ่นหนุ่ม ล้วนมีความคิดแปลกใหม่ ก้าวหน้า มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะ “สร้างขึ้นมาจากสภาพแห่งชีวิตปัจจุบัน ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เวลาหนึ่ง ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดา ที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ด้วย” ทางด้านเทคนิค ใช้เทคนิคทุกอย่างของแอบสแตรค เช่น วิธีหยด สลัก ป้าย เส้นรอบนอกคมตามที่ศิลปินต้องการ ทางด้านเรื่องราวก็พยายามเน้นรูปวัตถุให้คมชัดเจนนขึ้น และบางทีก็มีความหมายเสียดสีสังคม สะท้อนสังคมยุคปัจจุบันด้วย



ภาพประกอบที่ 13 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ที่มา: [https://745515a37222097b0902-](https://745515a37222097b0902-74ef300a2b2b2d9e236c9459912aaf20.ssl.cf2.rackcdn.com/6f526d32af05c52850678b52ebe45423.jpeg)

[74ef300a2b2b2d9e236c9459912aaf20.ssl.cf2.rackcdn.com/6f526d32af05c52850678b52ebe45423.jpeg](https://745515a37222097b0902-74ef300a2b2b2d9e236c9459912aaf20.ssl.cf2.rackcdn.com/6f526d32af05c52850678b52ebe45423.jpeg)



ภาพประกอบที่ 14 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ศิลปิน Andy Warhol

ชื่อภาพ Marilyn Monroe

ที่มา: [https://8558d6ff-a-62cb3a1a-s-](https://8558d6ff-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/popart20thcentury/home/working/marilyn%20monroe.jpg?attach_auth=ANoY7coTiA86_FO_dK29LJu-ZJLmYdAEbZ407G1bowoB0SM-9y7xq73zkZ2AiTZHE70Eh25MfU5LTuMNjLRfD46bwCKlJrz2jMAscgOMbJIH_O7N03qessItUTgAU8xz68z8wLia8VvLwyLVOpPJ1Vr0smmXAAs-KLKe7Xd7UqvbRvlgL1m6w9mjsxlyZUjclDzvQUgh9Yqe_Ohvn_WjjM1wUrFRdsUiCv7reQBWf5gfXBJzMy5hddamtBiAmkAEWH3AxTTXA&attredirects=0)

[sites.googlegroups.com/site/popart20thcentury/home/working/marilyn%20monroe.jpg?attach_auth=ANoY7coTiA86_FO_dK29LJu-ZJLmYdAEbZ407G1bowoB0SM-9y7xq73zkZ2AiTZHE70Eh25MfU5LTuMNjLRfD46bwCKlJrz2jMAscgOMbJIH_O7N03qessItUTgAU8xz68z8wLia8VvLwyLVOpPJ1Vr0smmXAAs-KLKe7Xd7UqvbRvlgL1m6w9mjsxlyZUjclDzvQUgh9Yqe_Ohvn_WjjM1wUrFRdsUiCv7reQBWf5gfXBJzMy5hddamtBiAmkAEWH3AxTTXA&attredirects=0](https://8558d6ff-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/popart20thcentury/home/working/marilyn%20monroe.jpg?attach_auth=ANoY7coTiA86_FO_dK29LJu-ZJLmYdAEbZ407G1bowoB0SM-9y7xq73zkZ2AiTZHE70Eh25MfU5LTuMNjLRfD46bwCKlJrz2jMAscgOMbJIH_O7N03qessItUTgAU8xz68z8wLia8VvLwyLVOpPJ1Vr0smmXAAs-KLKe7Xd7UqvbRvlgL1m6w9mjsxlyZUjclDzvQUgh9Yqe_Ohvn_WjjM1wUrFRdsUiCv7reQBWf5gfXBJzMy5hddamtBiAmkAEWH3AxTTXA&attredirects=0)

อิทธิพลที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากลัทธิป๊อปอาร์ตคือรูปแบบของการจัดองค์ประกอบศิลป์ และแนวความคิดที่สะท้อนวัฒนธรรมการบริโภคในชีวิตประจำวันให้เห็นถึงชีวิตของคน และเรื่องใกล้ตัวที่สะท้อนใจ รวมทั้งการแสดงออกของจิตใต้สำนึกของความต้องการของคนในสมัยนี้ โดยรูปแบบการสร้างงานแบบ ป๊อปอาร์ต เป็นรูปแบบที่มีการสะท้อนสังคม และ ในปัจจุบัน

2.3 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย

ผู้สร้างสรรค์มีความชื่นชอบในกลวิธีการสร้างสรรค์งาน Graffiti ของ " ต้ม พฤษพล มุกดาสนิท " หรือ MAMAFKA กราฟฟิตี้ไฮเนอร์ชื่อดังของเมืองไทย ซึ่งรูปแบบงาน Graffiti ขนาดใหญ่ และมีสีสันที่สวยงาม ลักษณะคล้ายกับการ์ตูน และเน้นเส้นเป็นองค์ประกอบหลักของผลงาน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพล จึงเป็นการเรียนรู้และนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับแนวความคิดรูปแบบและความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์

การจัดองค์ประกอบและสุนทรียภาพในงานงาน Graffiti ของ ต้ม พฤษพล มุกดาสนิท

1) เนื้อหา (Subject matter) " ต้ม พฤษพล มุกดาสนิท หรือ MAMAFKA กราฟฟิตี้ไฮเนอร์ชื่อดังของเมืองไทย ซึ่งเป็นงาน แนว Street Art ที่ใหญ่และมีสีสันที่สวยงาม งานของเขามีลักษณะเฉพาะเป็นพิเศษ มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง คือ เขาได้ออกแบบตัวการ์ตูน " Mr. Hell Yeah !" ตัวการ์ตูนที่เน้นดวงตากลมโต มีหนวด และขนทั่วทั้งตัว



ภาพประกอบที่ 15 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ศิลปิน mamafaka

ชื่อภาพ mr. hellyeah

ที่มา: [http://s3-ap-southeast-](http://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/pinkoi.magz/1P5dGbQ3/13672155622571.jpghtml)

[1.amazonaws.com/pinkoi.magz/1P5dGbQ3/13672155622571.jpghtml](http://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/pinkoi.magz/1P5dGbQ3/13672155622571.jpghtml)

2) รูปแบบ (Form) คือ สิ่งที่เราเห็น ปรากฏทางสายตาที่เกิดการตอบโต้กับผู้ชม เป็นผลงานที่มีขนาดใหญ่ มีความแปลกตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นเวลาพบเห็น

3) ความสวยงามงาม ทั้งภาพเป็นงาน Graffiti หรือ Street Art เป็นงานที่ต้องใช้สี เส้น ที่น่าสนใจแล้วมีความละเอียด และมีความสวยงาม

4) ความน่าทึ่ง เป็นความรู้สึกสนใจ เพราะมีขนาดใหญ่กว่าผลงานปกติ เป็นความรู้สึกสนใจ เพราะผลงานจะไม่ได้อยู่บนผ้าใบแต่จะอยู่บนกำแพงข้างทาง เพราะเป็นงาน Street Art
ที่มา <http://hilight.kapook.com/view/90881>



ภาพประกอบที่ 16 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ศิลปะป๊อป mamafaka

ชื่อภาพ mr.hellyeah

Bukruk Street Art Festival

ที่มา: <http://ads.manager.co.th/asp-bin/Image.aspx?ID=2992887>

2.4 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

ผู้สร้างสรรค์มีความชื่นชอบในกลวิธีการสร้างสรรค์งาน Graffiti ของศิลปินต่างชาติ คือ nychos ซึ่งเป็นรูปแบบงานศิลปินได้มีความสนใจที่จะวาดการ์ตูน ส่วนร่างกายมนุษย์และสัตว์ ซ้ำแหละเครื่องใน ร่วมกับการแสดงที่มีสีสัน สำหรับการขนาดใหญ่และโดดเด่นทางเทคนิคของเขาชิ้นงานศิลปะนี้จะพบเห็นได้ในสภาพแวดล้อมต่างๆที่ศิลปินต้องการแสดงออกความน่าสนใจในงาน
ที่มา https://www.facebook.com/Deinonychos/info?tab=page_info



ภาพประกอบที่ 17 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ
ศิลปิน nychos

เทคนิค Graffiti Street Art

ที่มา: <http://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2015/03/character-animal-dissection-street-art-nychos-1.jpg>



ภาพประกอบที่ 18 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ศิลปิน nychos

เทคนิค Graffiti Street Art

ที่มา:

http://41.media.tumblr.com/60d32c68cec05713902e21597125c906/tumblr_nonuw0sVbd1rjgij01_1280.jpg

จากที่กล่าวมาตัวของผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินนุชตนี้ ได้แก่ ทศนคติและภาพสะท้อนเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีต่อวัตถุและค่านิยม ซึ่งอิทธิพลต่าง ๆ นั้นได้ถ่ายทอดมายังสังคมปัจจุบัน โดยผู้สร้างสรรค์นำการแสดงผลงานของศิลปินมาตอบสนองความคิดและความรู้สึกแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ จึงเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปินนุชตนี้ สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ตลอดจนจนถึงอิทธิพลจากของ “ ต้ม พฤษพล มุกดาสนิท “ หรือ MAMAFKA และ nychos ศิลปินต่างชาติ โดยนำรูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนุชตนี้ ซึ่งมีรูปแบบใหญ่ แสดงออกถึงเนื้อหาการนำเสนอในรูปแบบขัดแย้งกับสังคม และจากการค้นคว้าข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ ได้นำมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ของข้าพเจ้าชุดนี้เป็นการแสดงออกถึงผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรม โดยรูปแบบของงานมีลักษณะเป็นแบบGraffiti และแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ด้วยกลวิธีการเขียนสีอะคริลิคบนผ้าใบ ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากประสบการณ์และความชอบในสิ่งที่พบเห็น อิทธิพลต่างๆมากมาย ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้า และผลสำเร็จต่างๆที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์เป็นลำดับขั้นตอนเอาไว้ดังนี้

- 1.ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
- 2.ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและจัดการทำภาพร่าง
- 3.ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

1.ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1.1 ข้อมูลภาคเอกสารหนังสือ

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากตำราหนังสือเอกสารต่างๆที่เป็นข้อมูลเบื้องต้น ที่มาและความหมายของเทคนิคในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

- 1) หนังสือองค์ประกอบศิลปะ
- 2) หนังสือศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย
- 3) หนังสือศิลปะและความงาม
- 4) หนังสือพฤติกรรมผู้บริโภค
- 5) หนังสือสุนทรียศาสตร์
- 6) วิทยานิพนธ์ สังคมบริโภค
- 7) เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์

จากข้อมูลการศึกษาจากภาพยนตร์ต่างๆข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นศึกษาเฉพาะเนื้อหาที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการสร้างสรรค์ครั้งนี้เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้ได้ประเด็นทางด้านความคิดนำไปสู่การสร้างเรื่องราวและสังเคราะห์สู่เนื้อหาทางด้านศิลปะในขั้นตอนต่อไป

1.2 ข้อมูลภาพถ่าย และผลงานศิลปะ ลัทธิ ศิลปินต่างๆ

1) ข้อมูลภาพถ่าย

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลภาพถ่ายจากสภาพสังคมในปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการกำหนดรูปแบบการจัดองค์ประกอบในงานของผู้สร้างสรรค์ชุด สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน โดยใช้พฤติกรรมและท่าทางของผู้บริโภคต่างๆในสังคม



ภาพประกอบที่ 1 ข้อมูลภาพถ่าย

2) ผลงานศิลปะ ลัทธิ และศิลปินต่างๆ

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาผลงานศิลปะจากลัทธิและ ศิลปินต่างๆทั้งตะวันตกและตะวันออก ที่มีเนื้อหาเกินใจสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของคน และเรื่องใกล้ตัวที่สะท้อนใจ รวมทั้งการแสดงออกของจิตใต้สำนึกและพฤติกรรมที่เป็นอิสระ มีทั้ง ความฝันอารมณ์ความรู้สึก และจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานของ Andy Warhol

ที่มาของเป็นภาพใบหน้าของมาริลีน มอนโร ดาราภาพยนตร์ผู้ได้รับสมญานามว่าสัญลักษณ์ของกามารมณ์ (Sex Symbol) ซึ่งบั้นปลายชีวิตของเธอเธอได้ฆ่าตัวตาย แอนดี้ วอร์ฮอลชอบใบหน้าของ มาริลีน มอนโร มาก โดยได้พิมพ์ใบหน้าของหล่อนหลายภาพโดยแต่ละหน้าให้ความรู้สึกต่างกัน การจัดองค์ประกอบศิลป์ของเขาเป็นไปอย่างง่าย ๆ แต่เด่นสะดุดตา



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานของ ต้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท
ที่มาของ Mr. Hell Yeah ! ตัวการ์ตูนที่เน้นดวงตากลมโต มีหนวด และขนทั่วทั้งตัว มีเส้นที่
อิสระแฝงไว้ด้วยความสนุกสนานและน่าตื่นเต้น

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนเนื้อหา

การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด สภาสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน โดยผู้สร้างสรรค์ใช้รูปทรงของคน
ที่สวมใส่ชุด เช่น ใ้มัดแดง ชุปเปอร์ฮีโร่ แสดงถึงพฤติกรรมกรรมการบริโภคในสังคมสมัยนี้ ใช้เพื่อแสดงเนื้อหา
ภายนอกและเนื้อหาภายในที่แสดงถึงการรวมตัวของทัศนธาตุจนเกิดเป็นผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความหมาย
ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ ซึ่งทัศนธาตุที่แสดงออกอย่างเด่นชัดในงานของผู้สร้างสรรค์ ได้แก่ รูปทรง
เส้น สีน้ำหนัก และพื้นผิว

2) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนรูปทรง

การสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด สภาสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุและ
วิธีการดังต่อไปนี้

2.1) รูปทรง ในผลงานของผู้สร้างสรรค์จะเป็นรูปทรงจากความเป็นจริง สามารถแยกออก
ตามประเภทของรูปทรงได้คือ รูปทรงเรขาคณิต เช่น โด่ตะ กรอบรูป จาน แก้วน้ำ รูปทรงธรรมชาติ
เช่น คน และรูปทรงอิสระ เช่น อาหาร แต่รูปทรงที่เป็นจุดเด่นในทุกผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็น
รูปทรงธรรมชาติคือ คน

2.2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นสิ่งสำคัญ เพราะผลงานได้มีการตัดเส้น
ทั้งหมด เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและสิ่งของ ที่ให้
ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหาร เส้นอีกลักษณะที่
แสดงในงานคือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของคนและสิ่งของต่างๆในภาพเป็นเส้นที่เล็กๆให้ความรู้สึก
สมจริง แสดงโครงสร้างของคนและสิ่งของ เช่น ท่าทาง เสื้อผ้า อาหารต่างๆ

2.3) สีและน้ำหนักของสี ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีของผลงานโดยรวมให้แสดงความรู้สึกถึงพฤติกรรมบริโภค และความเคลื่อนไหวโดยใช้สีวรรณะร้อน80% และสีวรรณะเย็น20% ส่วนน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีที่กำหนดแสงเงามาผสมทำให้ดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศ และความสด อ่อน ของสีแตกต่างกันไป

2.4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีอะคริลิก สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น บางส่วนเป็นผิวแบนๆ เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดตัวละคร รูปภาพ อาหาร ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว และ แบน เพื่อให้งานเกิดค่าน้ำหนักของงาน

จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลในส่วนที่เป็นเอกสาร รูปภาพ และผลงานศิลปะจากลัทธิและศิลปินต่างๆทั้งตะวันตกและตะวันออก เพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นอัตลักษณ์ให้กับผู้สร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์รู้และเข้าใจทฤษฎีทางศิลปะทั้งในส่วนที่เป็นรูปทรงและเนื้อหาอันเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญของศิลปะ และนำมาเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด สภาพลังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน

2.ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและจัดการทำภาพร่าง

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษามาประมวลผลและกำหนดรูปแบบของผลงานในการสร้างสรรค์อันประกอบไปด้วย เนื้อหา และ รูปทรง

เนื้อหา(Content) คือ เรื่องราวเกี่ยวกับสภาพลังคมบริโภค หรือ พฤติกรรมบริโภคของคนในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาตามประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่ได้มีการศึกษาและสังเกต และจินตนาการ โดยแต่ละงานจะมีลักษณะที่ใช้แทนความหมายของคนในสมัยนี้ ในส่วนเนื้อหาแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ ความรู้สึก เป็นลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์เอง หรือรูปแบบของการแสดงออกในพฤติกรรมในสังคม

เนื้อหาภายนอก ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับสารเกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ สะท้อนสภาพในสังคมเป็นความหมายของเรื่องและแนวเรื่องที่แปลกออกมาโดยรูปทรง ผ่านสัญลักษณ์การแสดงออก อารมณ์ ความรู้สึกและความบันเทิงใจของผู้สร้างสรรค์

รูปทรง (Form) คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) และส่วนประกอบทางวัสดุ คือ วัสดุ และ วิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนประกอบทางรูปทรงในผลงานของผู้สร้างสรรค์ คือ ทัศนธาตุ ได้แก่ สี น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่าง เส้น

รูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน อาหารสิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

ทัศนธาตุ (Visual Element) หมายถึงส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐานสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ หรือเรียกว่าสุนทรียธาตุก็ได้ ซึ่งจิตรกร ประติมากร สถาปนิก หรือนักออกแบบต่างก็ใช้สิ่งเหล่านี้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่แสดงให้เห็นถึงการรวมตัวกันของทัศนธาตุจนเกิดเป็นผลงานที่สื่อความหมายตามที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ ซึ่งทัศนธาตุที่แสดงออกมาอย่างเด่นชัดในงานของข้าพเจ้า ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงและเงา ที่ว่าง หรือช่องไฟ สี และพื้นผิว ซึ่งจะขยายเพื่อความเข้าใจได้ชัดเจน ดังนี้

1) เส้น (Line) เป็นจุดที่ต่อเนื่องเป็นความยาว ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปทรง น้ำหนัก และสี เส้นแบ่งออกเป็น เส้นโครงสร้าง และเส้นแบบกราฟิก ผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นทั้งหมดเป็นโครงสร้าง เป็นเส้นที่มองเห็นด้วยตา หากแต่เป็นเส้นที่เกิดในจินตนาการ โดยมีเส้นโครงสร้างที่ที่แตกต่างกัน คือ ขนาดของเส้นที่ เล็ก ใหญ่ แตกต่างกันไป และมีเส้นโครงสร้างของรูปทรงอื่นๆ ที่มีทิศทางขัดแย้งกันกระจายออกแต่ทั้งหมดก็ถูกประสานเข้าด้วยกัน และค่าน้ำหนักของสีในระดับที่แตกต่างกัน

5) สี (Color) แสงที่มากกระทบวัตถุสะท้อนเข้าตา ทำให้เห็นเป็นสีต่างๆ การที่เรามองเห็นวัตถุเป็นสีใดๆ เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่น สะท้อนแต่สีของมันเอง สีมี่อำนาจทำให้เกิดการกระตุ้น อารมณ์ความรู้สึกได้ การที่มองเห็นสีจากสายตา จะส่งความรู้สึกไปยังสมองเพื่อให้รู้สึกต่างๆ ตาม อิทธิพลของสี เช่น สดชื่น เร้าร้อน เยือกเย็น หรือตื่นเต้น และในผลงานจิตรกรรม สีจึงเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญที่สุด ซึ่งหน้าที่ของสีในผลงานของผู้สร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในผลงานอย่างมาก เพราะสีเป็นตัวดึงดูดสายตา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ช่วยสร้างความแตกต่างระหว่างรูปทรงและที่ว่าง ระยะใกล้ไกล และสีทำให้เกิดการทับซ้อนกับตัวค่าน้ำหนักที่เกิดภายในภาพ และบริเวณที่สีตัดเส้นส่งผลให้เกิดจุดเด่นในภาพ

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่นำเสนอนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับสี สองลักษณะ คือ ส่วนที่เป็นสีสดๆ ซึ่งในผลงานนั้นสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก ตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ค่าน้ำหนักการใช้วรรณะร้อนกับเย็นขึ้นอยู่กับเรื่องราว และเนื้อหาในแต่ละชิ้นงาน ค่าน้ำหนักจึงแตกต่างกัน

3) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone/Light & Shadow) ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้น้ำหนักสีที่มีความหลากหลาย สร้างให้เกิดค่าน้ำหนักแสงเงาในภาพ ซึ่งส่งผลให้เกิดปริมาตรของรูปทรง สร้างมิติลวงตาในภาพทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับที่ว่าง นอกจากนี้น้ำหนักก็ยังช่วยทำให้ภาพเกิดความประสารถกัน

4) ที่ว่างหรือช่องไฟ (Space) เป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็นการที่จะรับรู้บทบาทหรือความมีอยู่ของพื้นที่ว่างก็ต่อเมื่อทัศนธาตุอื่นปรากฏขึ้น เป็นรูปทรงหรือรูปร่าง ที่ว่างมีทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ คือ ความยาว และความลึก ความหนา การใช้พื้นที่ว่างในการทำงานทัศนศิลป์เปรียบเสมือนการเขียนหนังสือจะต้องมีการเว้นวรรคหรือช่องไฟให้เกิดจังหวะความสวยงาม

5) พื้นผิว (Texture) ลักษณะของพื้นผิวของสิ่งต่างๆที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่า หยิบละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด ฯลฯ ในงานของผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธี 2 รูปแบบ การระบายสีแบบเรียบเนียน สร้างน้ำหนักขัดแสงเงาให้เป็นสามมิติ และการระบายสีแบบเรียบเนียนแบบๆใช้สีเป็นค่าน้ำหนักแทนการขัดแสงเงา

ในส่วนประกอบทางวัสดุ แบ่งออกเป็น วัสดุ และ วิธีการ

วัสดุ (Material) วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ เช่น สี ผ้า กระดาษ ไม้ ฯลฯ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ สภาพสังคมบริบทในชีวิตประจำวัน วัสดุที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ สีอะคริลิกและผ้าใบ

1) ผ้าใบแคนวาส (Canvas) เป็นผ้าทออย่างหนาถูกนำมาใช้ในการสร้างงานจิตรกรรม สีน้ำมัน สีอะคริลิก ได้รับการทารองพื้นสีขาว หรือขาวครีม ด้วยเกสโซ GESSO เพื่อป้องกันการดูดซึมของสีเมื่อสร้างงาน และลบร่องรอยพื้นผิวขรุขระของลายเนื้อผ้า



ภาพประกอบที่ 4 ผ้าใบแคนวาส

2) สีอะคริลิก (Acrylic color) เป็นสีสังเคราะห์ ลักษณะเหมือนสีน้ำมัน แต่จะเข้มข้นและใสกว่า เนื้อสีไม่อมเหลือง เวลาแห้งจะเป็นเหมือนกับแผ่นฟิล์ม ระยะ เวลาแห้งสั้น ใช้น้ำเป็นตัวทำลาย สีอะคริลิกสามารถระบายให้บางจนคล้ายสีน้ำ



ภาพประกอบที่ 5 สีอะคริลิก

3) พู่กัน เป็นอุปกรณ์ที่มีส่วนช่วยให้งานศิลปะ ได้แสดงออกอย่างเต็มที่ การเลือกพู่กันที่ดี ที่ถูกต้องเหมาะสมกับสีจะทำให้สามารถสนองตอบความรู้สึก อารมณ์ ของศิลปิน พู่กันแต่ละชนิดมีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งพู่กันที่ดี (Raphael และ Pyramid) จะได้รับความพึงพิถันในการเลือกขนเพื่อมาทำพู่กัน ให้เหมาะสมกับพู่กันแต่ละประเภท



ภาพประกอบที่ 6 พู่กัน

4) ผ้าเช็ดสี เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ทำความสะอาดพู่กันหลังจากใช้เสร็จแล้ว เพื่อให้พู่กันมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน ควรทำความสะอาดทุกครั้งหลังระบายสีเสร็จ



ภาพประกอบที่ 7 ผ้าเช็ดสี

วิธีการ ผู้สร้างสรรค้ใช้กลวิธีการสร้างสรรค้มีดังนี้

เมื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นรูปธรรม เช่น ภาพถ่าย และผลงานศิลปะจากลัทธิและศิลปินที่ได้แรงบันดาลใจแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และดำเนินการสร้างภาพร่าง โดยการนำมาจัดวางให้ต้องค้ประกอบและพัฒนาภาพร่างจนต้องค้ประกอบที่สมบูรณ์เพื่อให้ได้ภาพร่างตามแนวคิดและความรู้สึกที่ต้อการจะแสดงออก มีขั้นตอนการทำดังนี้

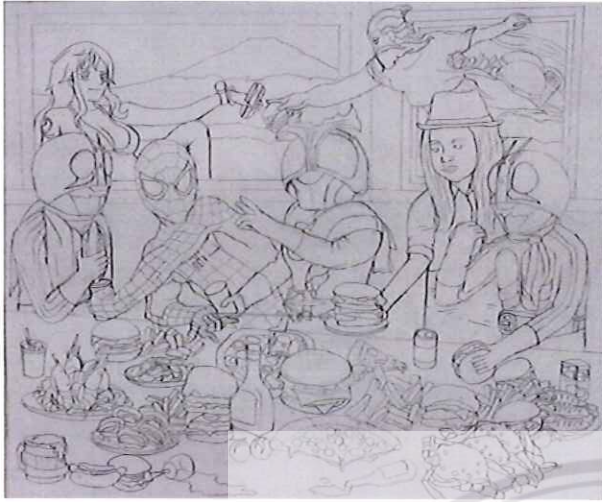
1) จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผู้สร้างสรรค้ ได้นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาใช้ในการคิดสร้างสรรค้ผลงานในแต่ละชั้นโดยเริ่มจากความสนใจ การสังเกต พบเห็นพฤติกรรมในสังคม โดยใช้จินตนาการสร้างภาพร่างแบบคร่าวๆในความคิด และหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความคิดมาปะติดปะต่อกัน โดยการสร้างภาพแบบร่างด้วยวิธีการวาดลายเส้นดินสอ และ ลงสีโปรเตอร์ ผู้สร้างสรรค้ ได้กำหนดค่าของสีแบบคร่าวๆเพื่อให้ง่ายและรวดเร็วต่อการสร้างสรรค้ผลงานศิลปะนิพนธ์ ทั้ง 3 ชั้น



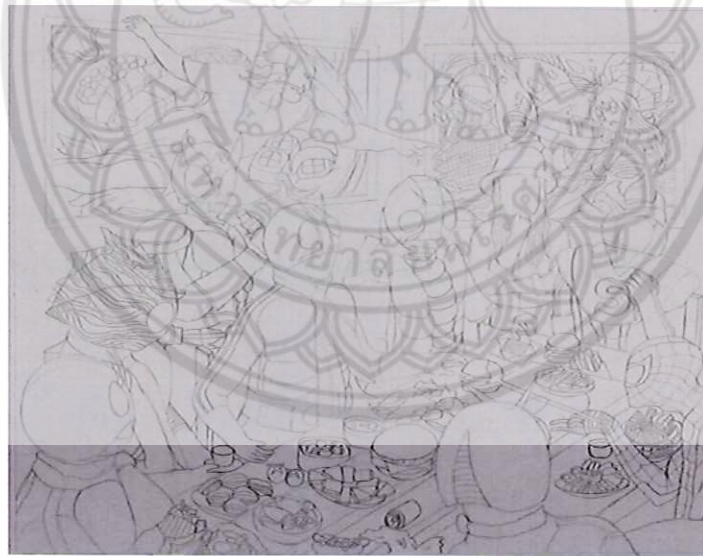
ภาพประกอบที่ 8 ภาพแบบร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 9 ภาพแบบร่างผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 10 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

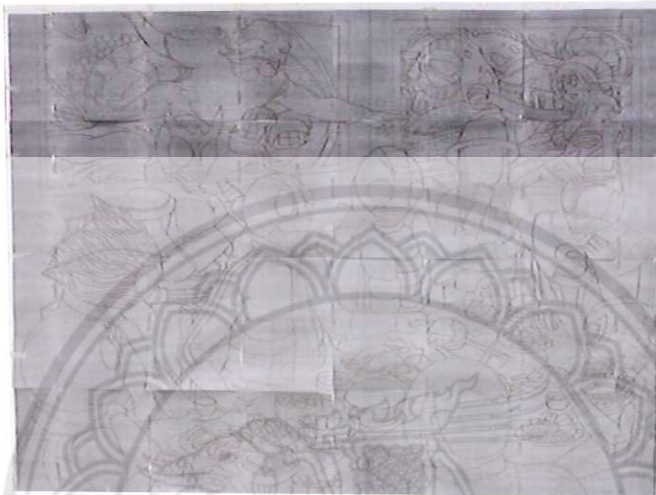


ภาพประกอบที่ 11 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 แก้วไข

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

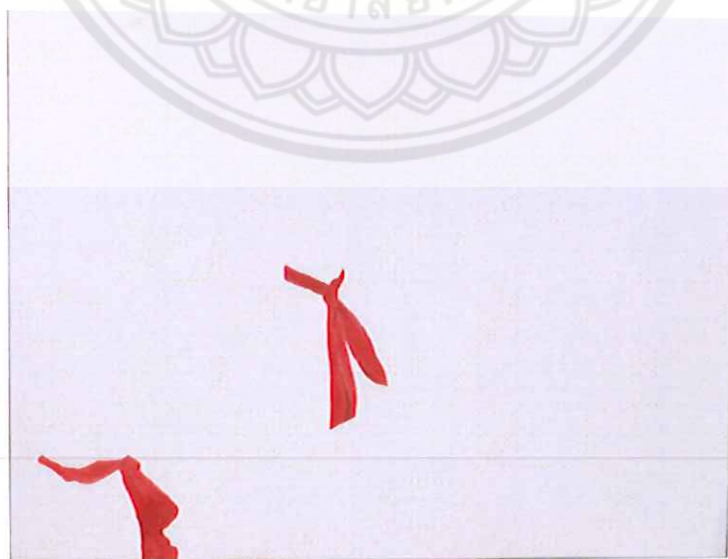
จากการนำภาพแบบร่างไปปรึกษาอาจารย์แล้ว ก็ได้นำมาปรับใช้ในผลงานจริง ซึ่งอธิบายขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ผู้สร้างสรรค์ใช้แบบร่างนำไปขยายขนาดให้เท่ากับขนาดผ้าใบ แล้ว Copy ลายเส้นลงไปบนผ้าใบ เพื่อใช้กำหนดขนาดของผลงานจริงและสามารถร่างภาพได้แม่นยำอาจมีการเพิ่มเติมหรือลดทอนส่วนต่างๆตามความเหมาะสม



ภาพประกอบที่ 12 ภาพขั้นตอนการขยายภาพแบบร่างแล้ว Copy ลายเส้นลงผ้าใบ

2) ใช้ดินสอสีร่างภาพลงบนผ้าใบ และเริ่มลงสีในโทนเดียวกันที่ละสีตามลำดับ



ภาพประกอบที่ 13 ภาพขั้นตอนการร่างภาพลงบนผ้าใบ และเริ่มลงสีในโทนเดียวกันที่ละสีตามลำดับ

3) ลงสีในชิ้นงานให้เต็ม มีการเปลี่ยนแปลงโทนสีเป็นบางส่วน และเก็บรายละเอียดโดยรวม และขั้นตอนในการตัดเส้นทั้งหมด



ภาพประกอบที่ 14 ภาพขั้นตอนการลงสีให้เต็ม และเก็บรายละเอียดโดยรวมและตัดเส้นทั้งหมด

4) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ มีรายละเอียดและการตัดเส้นเพื่อสร้างค่าน้ำหนักสุดท้ายและแยกระนาบของรูปทรงเพื่อให้เกิดระยะโดยการแทนค่าจากค่าน้ำหนักของสี



ภาพประกอบที่ 15 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

การวิเคราะห์คุณค่าผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุด สภาสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน เป็นการสะท้อนสภาพสังคมในปัจจุบัน หรือ พฤติกรรมของคนในสมัยนี้ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้สร้างสรรคที่ต้องการให้ผู้อื่นเห็นสภาพของสังคม โดยการประสานทัศนธาตุทางศิลปะต่างๆเข้าด้วยกัน ด้วยกลวิธีเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค และได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรคเป็นลำดับขั้นตอน คือ เริ่มจากการรวบรวม ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล โดยจัดทำภาพแบบร่างและปรับปรุงแก้ไข ขยายภาพผลงานจริงจากภาพแบบร่าง และปฏิบัติงานจริงจนสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรคดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรคได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยใช้ทัศนธาตุในการอธิบายผลงาน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอได้ง่ายอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และนำไปเป็นแนวความรู้ในการพัฒนาการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

การสร้างสรรคผลงานในช่วงก่อนทำศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างได้มีการค้นหารูปแบบกลวิธีต่างๆในการสร้างสรรคผลงาน เพื่อพัฒนารูปแบบให้สามารถตอบรับกับแนวความคิดของตัวผู้สร้างสรรค ปัญหาที่เกิดขึ้นช่วงแรกทำให้เกิดความไม่ชัดเจนในการพัฒนาตัวชิ้นงานต่อไป ผู้สร้างสรรคจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบในการสร้างสรรคผลงานตลอดเวลาในการศึกษาดังกล่าวผู้สร้างสรรคได้แบ่งออกเป็น 2 ช่วงดังต่อไปนี้

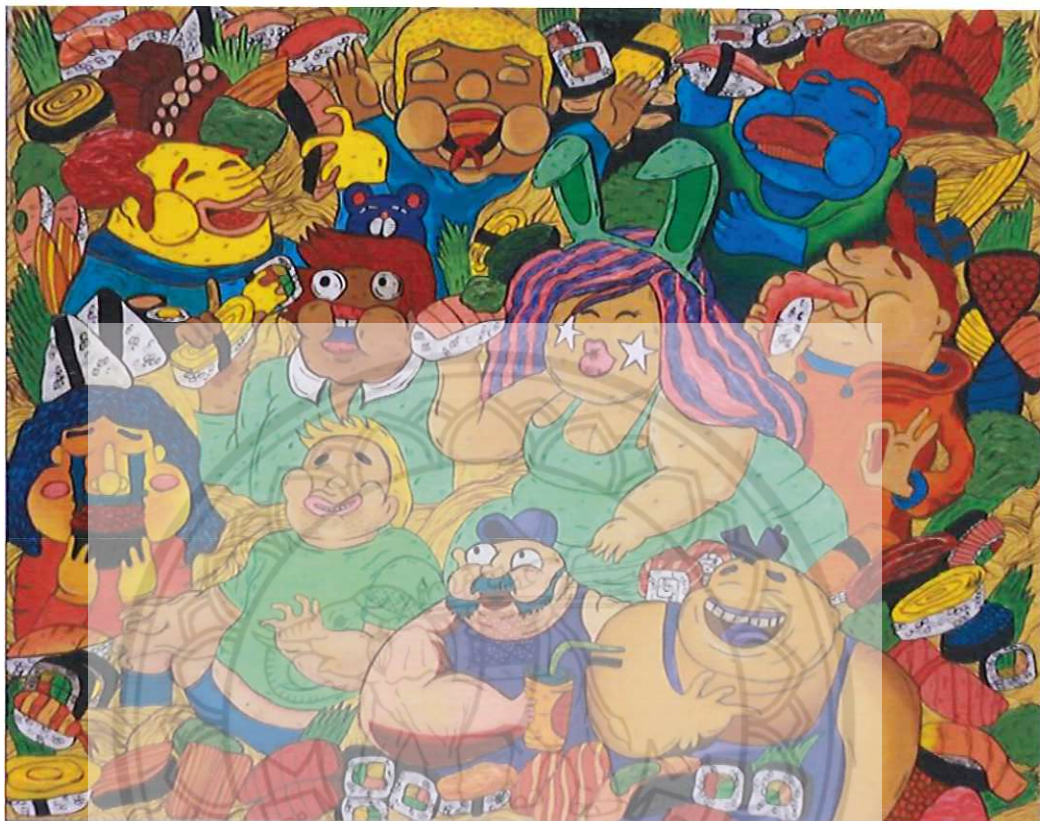
1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์
 - 1.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิด
 - 1.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรง
2. การวิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์
 - 2.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1
 - 2.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1
 - 2.3 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2
 - 2.4 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2
 - 2.5 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3
 - 2.6 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3

จากการแบ่งช่วงวิเคราะห์การสร้างสรรคผลงานศิลปะทั้งผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ และผลงานศิลปะนิพนธ์ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรคเกิดทักษะการเรียนรู้และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ ที่มีกระบวนการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอได้ง่ายอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และนำไปสู่การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคที่ถูกต้องตามหลักการที่ตั้งไว้

1.การวิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปินพจน์

1.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิด

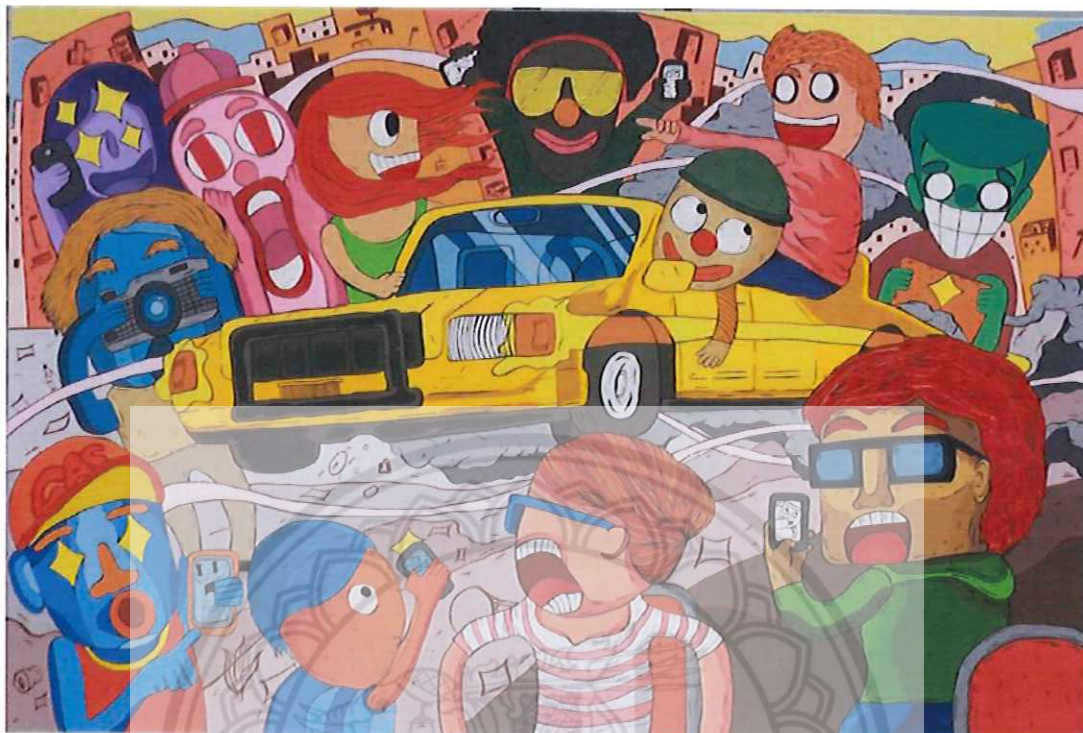
ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1

ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน สภาสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน หมายเลข 1 ขนาด 140x 150 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนแผ่นไม้ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากสภาสังคมปัจจุบันมีพฤติกรรมบริโภคอาหารต่างประเทศ อาทิเช่น อาหารญี่ปุ่น ทำให้คนไทยหลงใหลกับวัฒนธรรมต่างชาติ และการบริโภคที่ตอบสนองความต้องการของตัวเองจึงมีผลให้ผู้บริโภคเกิดโรคอ้วน จนทำให้เป็นปัญหาทางสังคมไทยในปัจจุบัน

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน หมายเลข 2 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากการบริโภคอาหาร เป็นการบริโภคสินค้า อาทิเช่น สินค้าอำนวยความสะดวกที่มีราคาสูง ผู้สร้างสรรค์เกิดปัญหาในชั้นนี้ คือ องค์กรประกอบของงาน โทณสีที่ใช้ และ รูปแบบทัศนธาตุทางศิลปะ จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์พบปัญหาแล้วได้ทำไปแก้ไขในชิ้นงานต่อไป

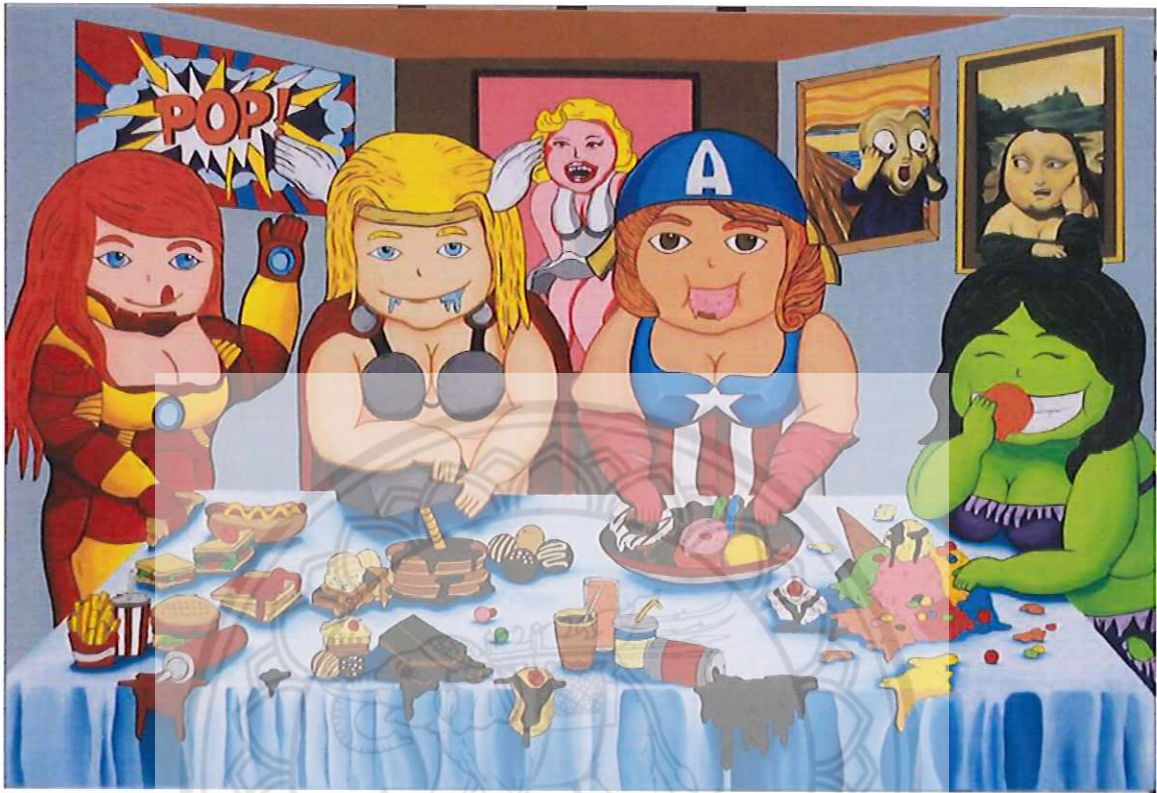
ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน สภาพลังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน หมายเลข 3 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอแต่จะทำต่อยอดจากชั้นที่ 1 แต่จะเปลี่ยนองค์ประกอบในงานเป็นพฤติกรรมการบริโภคในสังคม ด้วยท่าทาง และรูปแบบอาหารที่น่าเสนอ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับบริโภคอาหารบนโต๊ะเดียวแต่รูปแบบตัวละครจะแต่งตัวตามในการ์ตูน ตัวละครจะมีรูปร่างอ้วนผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อความหมายในด้านลบที่ว่าผลเสียของอาหารที่บริโภคเข้าไปเป็นสาเหตุให้เกิดโรคอ้วน

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 4 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4 ชื่อผลงาน สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน หมายเลข 4 ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาต่อยอดจากผลงานชั้นที่ 3 โดยบรรยากาศในผลงานชั้นนี้จะเต็มไปด้วยอาหารที่มีความหลากหลาย แต่เนื้อหาและองค์ประกอบในงานจะเป็นพฤติกรรมการบริโภคในสังคม ด้วยท่าทาง และรูปแบบอาหารที่น่าเสนอ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับบริโภคอาหารบนโต๊ะเดียวแต่รูปแบบตัวละครจะแต่งตัวตามในการ์ตูน ตัวละครจะมีรูปร่างอ้วนผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อความหมายในด้านลบที่ว่าผลเสียของอาหารที่บริโภคเข้าไปเป็นสาเหตุให้เกิดโรคอ้วน

1.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรง

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรควิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรคสามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรคนำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน อาหาร สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของสถานที่ต่างๆ ที่มีโต๊ะ กรอบรูป สิ่งของ และ ชุดในการ์ตูนต่างๆ

2) เส้น ผู้สร้างสรรคใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคนและองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงานคือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงโครงสร้างของวัตถุ

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรคได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภคในสังคม อาหารที่ใช้สีสด งดงามใจและดูแปลกใหม่ ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสีที่ตกกระทบลงบนวัตถุไปยังภาพในโต๊ะหรือสิ่งของที่อยู่ใกล้กัน

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรคในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีอะคริลิค สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การตัดเส้น การแบ่งวัตถุ การกำหนดน้ำหนักของอาหารต่างๆ ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริงและบางส่วนจะมีลักษณะเรียบแบน

เอกภาพ ผู้สร้างสรรควิเคราะห์ตามความสำคัญจากความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราวเพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันดังนี้

1) การขัดแย้ง

ก. การขัดแย้งของขนาด ขนาดของตัวละครมีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดระยะใกล้ไกล

ข. การขัดแย้งของทิศทาง การใช้สีเป็นตัวกำหนดทิศทางของแสงและเงา ในด้านที่โดนแสงและไม่โดนแสง เพื่อให้เกิดมิติลงตาขึ้น

ค. การขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ ในส่วนที่เป็นที่ว่างจะใช้สีเป็นตัวกำหนดเงาที่สะท้อนลงบนพื้น

.2) การประสาน

ก. การเป็นตัวกลาง การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีคู่ตรงข้าม ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใช้น้ำสีที่อ่อนกว่า ทำให้เกิดความกลมกลืนกัน มากขึ้น

ข. การตัดเส้น มีรูปแบบการตัดเส้น และรายละเอียดเล็กๆของทุกส่วนในภาพ เพื่อให้เส้นที่ตัดดูมีความประสานกับตัววัตถุ และมีระยะหน้าระยะหลัง

2. การวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรคได้มีการค้นหา รูปแบบกลวิธีต่างๆในการสร้างสรรคผลงานจากการสร้างสรรคผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบ ในการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ ให้สามารถตอบรับกับแนวความคิดของตัวผู้สร้างสรรค ต่อการถ่ายทอด มุมมองทางความคิดออกมาให้ได้มากที่สุด

2.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวันหมายเลข 1 ขนาด 180 x 160 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ในการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมชั้นนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ สภาพต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ เปรียบเสมือนบุคคลในสังคมที่มีความชื่นชอบในการ แต่งตัวจึงนำแบบอย่างในภาพยนตร์ ในการ์ตูน ภายในโต๊ะอาหารที่มีการบริโภคในสังคมจนเป็นวัฒนธรรมใน สังคม โดยผู้บริโภคไม่คำนึงถึงคุณค่าของอาหาร ว่ามีประโยชน์หรือให้โทษอะไรบ้าง ส่วนรูปแบบการนำเสนอ อีกอย่างก็คือ คุณค่าของอาหารไทยสมัยนี้กลายเป็นแค่รูปภาพประกอบไปแล้ว จนทำให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆ เริ่มเลือนหายไป

2.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะชิ้นที่ 1

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นที่ 1 ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 6 ทัศนธาตุในผลงานศิลปะชิ้นที่ 1

- 1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน อาหาร สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของสถานที่ต่างๆ ที่มีโต๊ะ กรอบรูป สิ่งของ และ ชุดในการ์ตูนต่างๆ
- 2) เส้น ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคนและองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงานคือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงโครงสร้างของวัตถุ
เส้นตั้ง ภายในงาน คือ ทิศทางของเส้นทางตั้งของในรูป ท่าทางที่ยืน กรอบรูป ให้ความรู้สึกมั่นคง ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความมั่นคง ความแข็งแรง ของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภค
เส้นแนวนอน ภายในงานจะเป็นโต๊ะอาหาร ที่อยู่ในระนาบของผ้าปูโต๊ะ ให้ความรู้สึกสงบ
เส้นโค้ง ภายในงานที่ใช้ ส่วนใหญ่จะเป็นท่าทางของบุคคลในภาพ ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอ่อนไหว ร่าเริง
- 3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเหมือนจริงของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภคในสังคม อาหารที่ใช้สีสด ดูน่าสนใจและดูแปลกใหม่ ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสีที่ตกกระทบลงบนวัตถุไปยังภาพในโต๊ะหรือสิ่งที่ที่อยู่ใกล้กัน

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรคในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีมิติด้วยเทคนิคการใช้สีอะคริลิค สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การตัดเส้น การแบ่งวัตถุ การกำหนดน้ำหนักของอาหารต่างๆ ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง และบางส่วนจะมีลักษณะเรียบแบน

2.3 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 7 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวันหมายเลข 1 ขนาด 200 x 140 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสภาพต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ เปรียบเสมือนบุคคลในสังคมที่มีความชื่นชอบในการแต่งตัวจึงนำแบบอย่างในภาพยนตร์ ในการดูน ภายใต้อาหารที่มีการบริโภคในสังคมจนเป็นวัฒนธรรมในสังคม โดยผู้บริโภคไม่คำนึงถึงคุณค่าของอาหาร ว่ามีประโยชน์หรือให้โทษอะไรบ้าง ส่วนรูปแบบการนำเสนออีกอย่างก็คือ คุณค่าของอาหารไทยสมัยนี้กลายเป็นแค่รูปภาพประกอบไปแล้ว จนทำให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆ เริ่มเลือนหายไป และชิ้นนี้จะเพิ่มตัวผู้สร้างสรรคเข้าไปด้วย เพื่อจะสื่อถึงเป็นคนสังเกตพฤติกรรมผู้บริโภคในสมัยนี้ และ มุมมองในยุค 3 ยุค ได้แก่ ยุคสมัยศิลปะได้เพิ่มตัวศิลปินในยุคนี้ๆและผลงานของศิลปิน ยุคความ

เป็นไทยที่มีตัวละครไทยได้เข้ามาอยู่ในภาพ และยุคปัจจุบันที่มีการรับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามา ในมุมมองนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในทุกยุคสมัยมารวมกันอยู่ในบนโต๊ะเดียวกันเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมในสังคมปัจจุบันนี้

2.4 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรควิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 8 ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรคนำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน อาหาร สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของสถานที่ต่างๆ ที่มีโต๊ะ กรอบรูป สิ่งของ และ ชุดในการดูต่าง ๆ

2) เส้น ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคนและองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงานคือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงโครงสร้างของวัตถุ

เส้นตั้ง ภายในงาน คือ ทิศทางของเส้นทางตั้งของในรูป ท่าทางที่ยืน กรอบรูป ให้ความรู้สึกมั่นคง ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความมั่นคง ความแข็งแรง ของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภค

เส้นแนวนอน ภายในงานจะเป็นโต๊ะอาหาร ที่อยู่ในระนาบของโต๊ะ ให้ความรู้สึกสงบ

เส้นโค้ง ภายในงานที่ใช้ ส่วนใหญ่จะเป็นท่าทางของบุคคลในภาพ ให้ความรู้สึกความเคลื่อนไหว อ่อนไหว ร่าเริง

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภคในสังคม อาหารที่ใช้สีสด ดูน่าสนใจและดูแปลกใหม่ ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิด

จากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะ
หน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสีที่ตกกระทบลงบนวัตถุไปยังภาพในโต๊ะหรือสิ่งที่ที่อยู่ใกล้กัน

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตาม
ระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีอะคริลิก สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น
เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การตัดเส้น การแบ่งวัตถุ การกำหนด
น้ำหนักของอาหารต่างๆ ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง
และบางส่วนจะมีลักษณะเรียบแบน

2.5 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 9 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน สภาสังคมบริโภคในชีวิตประจำวันหมายเลข 3 ขนาด 200 x
140 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ
สภาพต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม
โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ เปรียบเสมือนบุคคลในสังคมที่มีความชื่นชอบในการ
แต่งตัวจึงนำแบบอย่างในภาพยนตร์ ในการดู ภายในโต๊ะอาหารที่มีการบริโภคในสังคมจนเป็นวัฒนธรรมใน
สังคม โดยผู้บริโภคไม่คำนึงถึงคุณค่าของอาหาร ว่ามีประโยชน์หรือให้โทษอะไรบ้าง ส่วนรูปแบบการนำเสนอ
อีกอย่างก็คือ คุณค่าของอาหารไทยสมัยนี้กลายเป็นแค่รูปภาพประกอบไปแล้ว จนทำให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆ
เริ่มเลือนหายไป และชิ้นนี้จะเพิ่มตัวผู้สร้างสรรค์เข้าไปด้วย เพื่อจะสื่อถึงเป็นคนสังเกตพฤติกรรมผู้บริโภคใน
สมัยนี้

2.6 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรควิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรคสามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 10 ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรคนำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน อาหาร สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนประกอบของสถานที่ต่างๆ ที่มีโต๊ะ กรอบรูป สิ่งของ และ ชุดในการ์ตูนต่างๆ

2) เส้น ผู้สร้างสรรคใช้เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบทำหน้าที่กำหนดทิศทางของรูปคนและองค์ประกอบต่างๆในงาน ที่มีลักษณะ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นทแยง เป็นต้น ที่ช่วยสร้างความขัดแย้ง ประสานกัน และสร้างจังหวะเชื่อมโยงเป็นเอกภาพ เส้นอีกลักษณะหนึ่งแสดงในงานคือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงโครงสร้างของวัตถุ

เส้นตั้ง ภายในงาน คือ ทิศทางของเส้นทางตั้งของในรูป ท่าทางที่ยืน กรอบรูป ให้ความรู้สึกมั่นคง ผู้สร้างสรรคต้องการสื่อถึงความมั่นคง ความแข็งแรง ของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภค

เส้นแนวนอน ภายในงานจะเป็นโต๊ะอาหาร ที่อยู่ในระนาบของโต๊ะ ให้ความรู้สึกสงบ

เส้นโค้ง ภายในงานที่ใช้ ส่วนใหญ่จะเป็นท่าทางของบุคคลในภาพ ให้ความรู้สึกความเคลื่อนไหว อ่อนไหว ร่าเริง

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรคได้กำหนดการใช้สีแทนความเหมือนจริงของวัตถุ และท่าทางพฤติกรรมของผู้บริโภคในสังคม อาหารที่ใช้สีสด ดูน่าสนใจและดูแปลกใหม่ ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสีที่ตกกระทบลงบนวัตถุไปยังภาพในโต๊ะหรือสิ่งที่อยู่ใกล้กัน

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรคในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีมิติด้วยเทคนิคการใช้สีอะคริลิก สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น

เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การตัดเส้น การแบ่งวัตถุ การกำหนดน้ำหนักของอาหารต่างๆ ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง และบางส่วนจะมีลักษณะเรียบแบน

หลักการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ ชุด สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยใช้รูปทรงจากความเป็นจริง โดยในภาพมีทั้งการขัดแย้งและการประสาน โดยการขัดแย้งเกิดจาก ขนาดของตัวละครมีทั้งขนาดเล็กและใหญ่ เพื่อให้เกิดระยะใกล้ไกล ในส่วนที่เป็นที่ว่างจะใช้สีเป็นตัวกำหนดเงาที่สะท้อนลงบนพื้น และการประสานเป็นการซ้ำ มีรูปแบบการตัดเส้น การใช้เส้นในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เป็นต้น เพื่อให้ดูเคลื่อนไหวและมีระยะหน้าระยะหลัง

สรุปจากผลงานทั้งช่วงก่อนทำผลงานศิลปนิพนธ์ และช่วงทำผลงานศิลปนิพนธ์ทั้งหมดนั้น ผู้สร้างสรรค์นำแนวทางการสร้างสรรค์จากผลงานก่อนศิลปนิพนธ์มาพัฒนาต่อในด้านรูปแบบ ซึ่งในช่วงแรกมีปัญหาในเรื่องรูปแบบ และกระบวนการคิด ทำให้เกิดความไม่ชัดเจนในการพัฒนาตัวชิ้นงาน ผู้สร้างสรรค์จึงต้องคอยปรับเปลี่ยนรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ตลอดเวลา เพื่อตอบสนองตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ในการนำเสนอพฤติกรรมสภาพสังคมในปัจจุบัน



บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรคได้นำแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและการศึกษา ในสังคม ปัจจุบันมีการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทยหลากหลายรูปแบบ ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยอย่างเห็นได้ชัด

โดยการศึกษาค้นคว้า ข้อมูล และการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรคเกิดการ เรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค รวมถึงกลวิธีการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เพื่อตอบสนองตาม แนวความคิดของผู้สร้างสรรค โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากประสบการณ์ที่พบเห็น และ อิทธิพลต่าง ๆ ถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบจิตรกรรมแบบการ์ตูน และผลสำเร็จต่างๆที่เกิดขึ้นในการ ปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับไปพัฒนาผลงานการสร้างสรรคศิลปะไว้อย่างเป็นระบบใน รูปเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

จากวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สร้างสรรคได้ตั้งไว้ มีการสรุปผลไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปเนื้อหา ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทย โดยผู้สร้างสรรคได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวม ข้อมูลด้านเนื้อหา จากทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค อิทธิพลจากประสบการณ์ อิทธิพลของสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน อิทธิพลของการสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย อิทธิพลทางศิลปกรรม อิทธิพลจากลัทธิ Graffiti หรือ Street Art อิทธิพลจากลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art) และอิทธิพลจากปรัชญา ซึ่งมีเนื้อหาใกล้เคียงกับหัวข้อศิลปนิพนธ์ของผู้ สร้างสรรคเอง จึงได้นำเนื้อหาวิเคราะห์ และสรุปผลออกมาเป็นศิลปนิพนธ์ ชุด สภาพสังคมบริโภคใน ชีวิตประจำวัน ที่แสดงให้เห็นถึงความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค โดยสอดแทรกทัศนคติ การ สังเกต ที่แฝงไปด้วยอารมณ์ ความคิด พฤติกรรมของคนในปัจจุบัน ที่มีการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามี อิทธิพลต่อประเทศไทยหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางจิตใจมากกว่าคุณค่าของอาหารที่ บริโภคเข้าไป ซึ่งส่งผลให้สภาพสังคมบริโภคในปัจจุบันบุคคลเหล่านี้เกิดโทษแก่สุขภาพผู้บริโภค

2. เพื่อศึกษาค้นคว้าทดลองหาแนวทางการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุด สภาพสังคมบริโภคใน ชีวิตประจำวัน แสดงออกถึงเนื้อหาการนำเสนอผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยผู้สร้างสรรคได้ ศึกษาค้นคว้าทดลองหาแนวทางการสร้างสรรคเพื่อค้นหารูปแบบการทำงาน โดยศึกษาหาข้อมูลด้านรูปแบบ จากหนังสือการจัดองค์ประกอบศิลป์ ของชะลูด นิ่มเสมอ อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากอิทธิพลทาง ศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิ ป๊อป อาร์ต (Pop Art) อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย และอิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ ซึ่งอิทธิพลที่ผู้สร้างสรรคได้รับจากอิทธิพล เหล่านี้ คือรูปแบบการจัดองค์ประกอบที่น่าสนใจ การตัดเส้น และมีเนื้อหาใกล้เคียงกับหัวข้อศิลปนิพนธ์ของผู้ สร้างสรรค ชุด สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรคจึงได้ศึกษารูปแบบและวิธีการจากอิทธิพล เหล่านี้ และนำมาปรับใช้ในผลงานจิตรกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค ตอบสนองความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค โดยการศึกษาค้นคว้ากระบวนการใน การสร้างสรรคภายใต้หัวข้อศิลปนิพนธ์ ชุด สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้สร้างสรรคเกิด ทักษะการเรียนรู้และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน

เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย และเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

อภิปรายผลการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์

ข้อดีและข้อเสียจากการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ ชุด สภาพสังคมบริโภคในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้และเข้าใจการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอนรวมถึงวิธีการและรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เป็นคนทำงานล่าช้า จึงต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และใช้เวลาการทำงานให้มากขึ้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความรับผิดชอบในการทำงานมากขึ้น และได้ความรู้จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคของมนุษย์ในสมัยนี้ ซึ่งมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในด้านวัตถุและค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด โดยเปรียบเสมือนเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ เพื่อนำมาเป็นแนวความคิดในการดำเนินชีวิต แล้วนำไปเผยแพร่ให้คนรอบข้างได้รู้ และนำมาเป็นแนวความรู้สำหรับพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

จากการทำงานศิลปนิพนธ์ ถือเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานของผู้สร้างสรรค์สำเร็จไปได้ด้วยดี และหวังว่าศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะเกิดประโยชน์แก่นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจในผลงานศิลปะ หากมีข้อมูลผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต





บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ . (2538). พฤติกรรมผู้บริโภค พิมพ์ครั้งที่ 1.สำนักพิมพ์ บริษัท ดวงกลมสมัย จำกัด

จี ศรีนิवासัน สุนทรียศาสตร์. (2545). ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ พิมพ์ครั้งที่ 2 .สำนักพิมพ์ โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย

ชูชัย สมบัติไกร.(2553). พฤติกรรมผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 1.สำนักพิมพ์ บริษัท วี.พรีนท์ (1991) จำกัด

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). ศิลปะและความงาม. พิมพ์ครั้งที่1, สำนักพิมพ์ โอ.เอส. พรินต์ติ้งเฮาส์

ชลุด นิมเสมอ. (2531). องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิช

นางสาว มาริสา จันทร์ฉาย .(2552). วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน ครั้งที่ 1

เอกสารอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

<http://elearning.bu.ac.th/mua/course/mk212/ch4.htm> เข้าถึงเมื่อ: 19 กันยายน 2557

<http://www.manager.co.th/mgrWeekly/ViewNews.aspx?NewsID=9510000104625>
เข้าถึงเมื่อ: 19 กันยายน 2557

<http://cartoon.mthai.com/character/2997.html> เข้าถึงเมื่อ: 19 กันยายน 2557



ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล	นาย สุกเวช จันทร์มณี
เกิด	21 มกราคม 2536 พิชณุโลก
ที่อยู่	401/51 ม.9 ถ.พิชัยสงคราม ต.อรัญญิก อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000
โทร.	โทร. 08-7732-2587, 08-4050-5090
E-mail	monkey.gas@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2548	โรงเรียนอนุบาลพิษณุโลก
พ.ศ. 2554	โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2558	ระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2557	ร่วมแสดงนิทรรศการ SYNCHRONIZE Exhibition 2557, มหาวิทยาลัยนเรศวร
พ.ศ. 2558	ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ รุ่นที่3 Art Thesis Exhibition Three Three Go 2558, มหาวิทยาลัยนเรศวร