

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม



ธนกร หมื่นขัน

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครพนม  
วันที่รับ 17 ก.ย. 2558  
เลขที่รับ 1689  
เลขที่รับหนังสือ

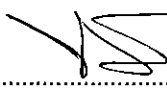
ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์  
พฤษภาคม 2558  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครพนม


# CULTURAL INVASION




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 “การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม” ของนาย  
ธนกร หมื่นขัน เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

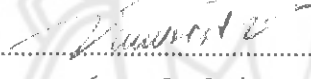
  
.....ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีร์ศมี พรหมรัตน์)

  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรุชาติ เกษประสิทธิ์)

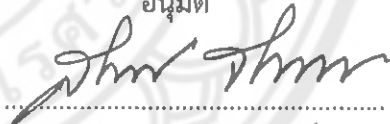
  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ สมหมาย มาอ่อน)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ อาคม ทองโปร่ง)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ รุติ สมบูรณ์เอนก)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ ชญานิศ ชิงช่วง)

อนุมัติ

  
.....

(ดร.สันต์ จันท์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2558

## ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าน้อมรำลึกในพระคุณบิดา มารดา ผู้ที่ให้กำเนิดและให้การอบรมสั่งสอน เลี้ยงดูข้าพเจ้าจนเติบโตใหญ่มาด้วยความยากลำบาก สอนให้รู้จักผิดชอบ ชั่วดี ทั้งยังคอยให้การสนับสนุนส่งเสริมการศึกษา และเป็นกำลังใจให้ในยามที่ข้าพเจ้าเกิดความท้อแท้และหมดกำลังใจ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ให้วิชาความรู้ คอยชี้แนะแนวทางในการศึกษา สอนการใช้ชีวิต ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบ และมีระเบียบ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สาขาออกแบบทัศนศิลป์ทุกท่านที่ให้ความรู้ความช่วยเหลือ ตลอดจนเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ผู้ควบคุมดูแลศิลปินนิพนธ์ทุกท่าน โดยเฉพาะผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีร์ศักดิ์ พรหมรัตน์ ที่คอยให้ความรู้ชี้แนะแนวทาง และให้ความช่วยเหลือพร้อมคำปรึกษาศิลปินนิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจน และสมบูรณ์

ขอขอบคุณ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจ และให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานจนสามารถลุล่วงตามความประสงค์

ธนากร หมื่นขัน

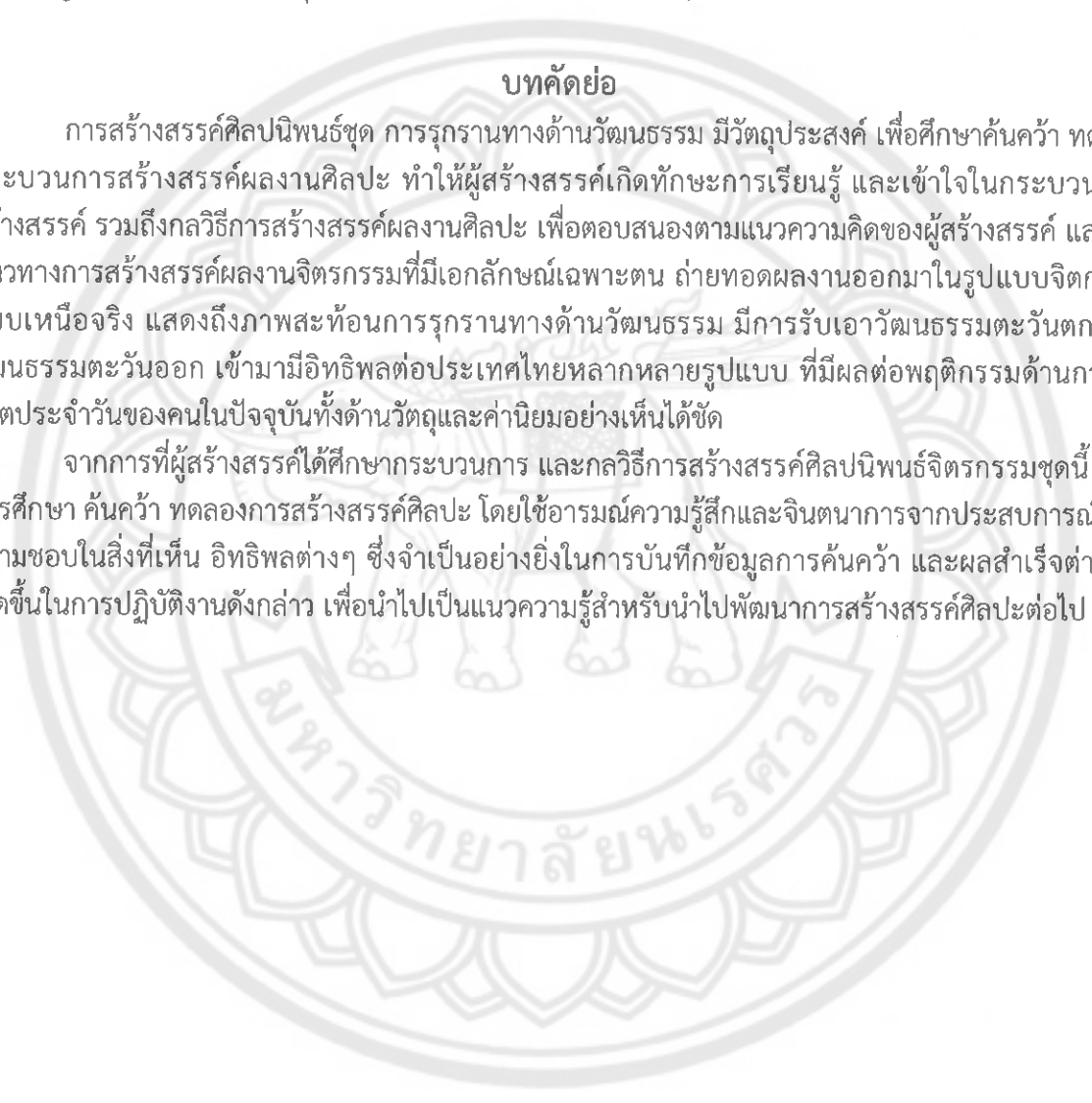


ชื่อเรื่อง	การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม
ผู้วิจัย	นาย ธนกร หมิ่นชั้น
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทวีรัศมี พรหมรัตน์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชาติ เกษประสิทธิ์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาออกแบบทัศนศิลป์
	มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	การรุกราน, วัฒนธรรม, ความแปลกใหม่, ความหน้าห้อง

### บทคัดย่อ

การสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาค้นคว้า ทดลอง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการ สร้างสรรค์ รวมถึงกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อตอบสนองตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ และหา แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบจิตรกรรม แบบเหนือจริง แสดงถึงภาพสะท้อนการรุกรานทางด้านวัฒนธรรม มีการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกและ วัฒนธรรมตะวันออก เข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทยหลากหลายรูปแบบ ที่มีผลต่อพฤติกรรมด้านการใช้ ชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันทั้งด้านวัตถุและค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด

จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษากระบวนการ และกลวิธีการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์จิตรกรรมชุดนี้ เป็น การศึกษา ค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรคศิลปะ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากประสบการณ์และ ความชอบในสิ่งที่เห็น อิทธิพลต่างๆ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้า และผลสำเร็จต่างๆที่ เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

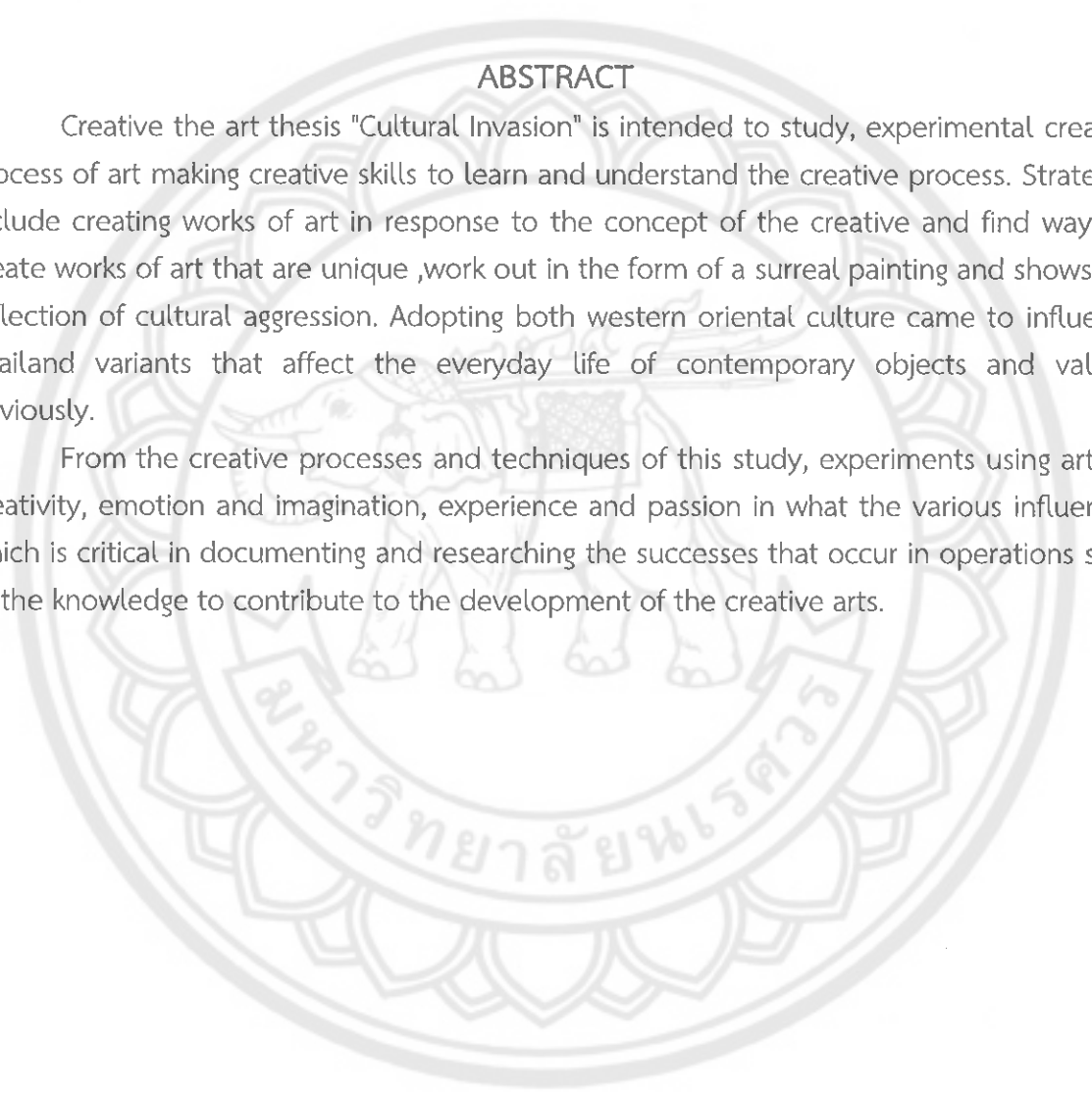


**Title** CULTURAL INVASION  
**Author** MR. Thanakon Muenkhan  
**Advisor** Assist. Prof. Thaveerat Promrat  
**Co - Advisor** Assist. Prof. Surachart Kesprasit  
**Academic Paper** Thesis B.F.A. in Visual Art Design,  
Naresuan University, 2015  
**Keywords** Aggression, Culture, Strange, Impressive

### ABSTRACT

Creative the art thesis "Cultural Invasion" is intended to study, experimental creative process of art making creative skills to learn and understand the creative process. Strategies include creating works of art in response to the concept of the creative and find ways to create works of art that are unique, work out in the form of a surreal painting and shows the reflection of cultural aggression. Adopting both western oriental culture came to influence Thailand variants that affect the everyday life of contemporary objects and values, obviously.

From the creative processes and techniques of this study, experiments using artistic creativity, emotion and imagination, experience and passion in what the various influences which is critical in documenting and researching the successes that occur in operations such as the knowledge to contribute to the development of the creative arts.



## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	1
วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	2
คำจำกัดความ.....	4
2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	5
ข้อมูลด้านเนื้อหา.....	6
ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	6
อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย.....	6
อิทธิพลของสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย.....	8
อิทธิพลทางศิลปกรรม.....	10
อิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์.....	10
อิทธิพลจากลัทธิป๊อปอาร์ต.....	11
อิทธิพลจากปรัชญา.....	11
ข้อมูลด้านรูปแบบ.....	12
การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์.....	12
อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์.....	14
อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย.....	14
อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ.....	17
3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	19
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	19
ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	19
ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และจัดการทำภาพร่าง.....	22
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์.....	29

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การวิเคราะห์คุณค่าผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์.....	32
การวิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	33
การวิเคราะห์ด้านแนวคิด.....	33
การวิเคราะห์ด้านรูปทรง.....	37
การวิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์.....	38
การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	38
การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	39
การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	40
การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	41
การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	42
การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	43
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	45
อภิปรายผลการสร้างสรรคงานศิลปะนิพนธ์.....	46
บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง.....	48
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	50



## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
<b>บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง</b>	
ภาพประกอบที่ 1 Cosplay Superhero.....	7
ภาพประกอบที่ 2 ของเล่นสมัยใหม่.....	7
ภาพประกอบที่ 3 ภาพหนังสือการ์ตูนไอ้มดแดง.....	8
ภาพประกอบที่ 4 ภาพโปสเตอร์ จากชุดภาพยนตร์ หนุมานกับ 11 ยอดมนุษย์.....	8
ภาพประกอบที่ 5 ภาพโปสเตอร์เก่า จากชุดภาพยนตร์ อินทรีทอง.....	9
ภาพประกอบที่ 6 ภาพโปสเตอร์ จากชุดภาพยนตร์ Gold Raider.....	9
ภาพประกอบที่ 7 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	10
ภาพประกอบที่ 8 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	11
ภาพประกอบที่ 9 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ.....	12
ภาพประกอบที่ 10 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	14
ภาพประกอบที่ 11 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	15
ภาพประกอบที่ 12 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	16
ภาพประกอบที่ 13 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	17
ภาพประกอบที่ 14 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	18
<b>บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์</b>	
ภาพประกอบที่ 1 ข้อมูลภาพถ่าย.....	20
ภาพประกอบที่ 2 ผลงานของ Salvador Dali.....	20
ภาพประกอบที่ 3 ผลงานของ อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์.....	21
ภาพประกอบที่ 4 ผ้าใบแคนวาส.....	24
ภาพประกอบที่ 5 สีน้ำมัน.....	25
ภาพประกอบที่ 6 พู่กัน, เกรียงตีสี.....	25
ภาพประกอบที่ 7 น้ำมันลินสีด, น้ำมันสน.....	26
ภาพประกอบที่ 8 ผ้าเช็ดสี.....	26
ภาพประกอบที่ 9 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	27
ภาพประกอบที่ 10 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	28
ภาพประกอบที่ 11 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	28

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
<b>บทที่3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์</b>	
ภาพประกอบที่ 12 ภาพขั้นตอนการตีตารางแบ่งสัดส่วนเป็นช่องสี่เหลี่ยม.....	29
ภาพประกอบที่ 13 ภาพขั้นตอนการร่างภาพผลงานจริงลงบนผ้าใบ.....	29
ภาพประกอบที่ 14 ภาพขั้นตอนการลงบรรยากาศโดยรวม.....	30
ภาพประกอบที่ 15 ภาพขั้นตอนการเขียนส่วนวัตถุต่างๆ สถานที่ ตัวละคร และ บรรยากาศโดยรวม.....	30
ภาพประกอบที่ 16 ภาพขั้นตอนการเก็บรายละเอียดโดยรวม.....	31
ภาพประกอบที่ 17 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์.....	31
<b>บทที่4 การวิเคราะห์คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์</b>	
ภาพประกอบที่ 1 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	33
ภาพประกอบที่ 2 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	34
ภาพประกอบที่ 3 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	35
ภาพประกอบที่ 4 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	36
ภาพประกอบที่ 5 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	38
ภาพประกอบที่ 6 ทศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	39
ภาพประกอบที่ 7 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	40
ภาพประกอบที่ 8 ทศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	41
ภาพประกอบที่ 9 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	42
ภาพประกอบที่ 10 ทศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	43

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

พฤติกรรม เป็นการแสดงและกิริยาท่าทางของสิ่งมีชีวิต ระบบ หรือ อັตลักษณ์ประดิษฐ์ ที่เกิดขึ้น ร่วมกันกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งรวมถึงระบบอื่นหรือสิ่งมีชีวิตโดยรวมเช่นเดียวกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ พฤติกรรม เป็นการตอบสนองของระบบหรือสิ่งมีชีวิตต่อสิ่งเร้าหรือการรับเข้าทั้งหลาย ไม่ว่าจะป็นภายในหรือภายนอก มี สติหรือไม่มีสติ ชัดเจนหรือแอบแฝง และโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ปัจจัยหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์ ได้แก่ ปัจจัยทางจิตวิทยา ซึ่งมีปัจจัยย่อยอยู่หลายปัจจัย ปัจจัยทางจิตวิทยา จะทำหน้าที่ เป็นสื่อกลางในการ รับรู้และตีความสิ่งเร้าก่อนที่ร่างกายจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ ปัจจัยทางจิตวิทยาที่สำคัญ ประกอบด้วย แรงจูงใจและ การเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม เช่น ความต้องการทางชีวภาพ ทางอารมณ์ ทางความคิดและทางวัตถุ เป็นต้น

สังคมไทยปัจจุบัน เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ ยิ่งพัฒนาไปเท่าใด จะยิ่ง เกิดปัญหาจากการพัฒนาเท่านั้น ยังมีวัตถุประสงค์สนองความต้องการมากเท่าใดยิ่งไม่รู้จักอึด ใจไม่รู้จักพอ จนผู้คนไม่คิด อย่างอื่นนอกจากการสะสมความมั่งคั่งและแสวงหาเสพสิ่งปรนเปรอแก่ตน การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรม มากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง

นับจากอดีตจนถึงปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงล้าหน้าไปหลายด้าน มีการรับเอาวัฒนธรรม จากต่างประเทศเข้ามามากเกินไป จนลืมไปว่าวัฒนธรรมของตัวเองเป็นอย่างไร ลูกหลานเคยรู้หรือเปล่าว่า ขนบธรรมเนียม ประเพณีของตนเป็นอย่างไร แล้วผู้ใหญ่ได้เคยบอกเล่าให้ฟังบ้างไหม ค่านิยมของสังคมไทยใน อดีตส่วนใหญ่ยึดมั่นปฏิบัติตามบรรพบุรุษ พ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา เชื่อกฎแห่งกรรม เคารพผู้อาวุโส มีชีวิตความเป็นอยู่กับธรรมชาติ ยิ่งพัฒนาเศรษฐกิจมากขึ้นเท่าไร ความเจริญของวัตถุมีมาก เท่าไร แต่ถ้าสภาพจิตใจของมนุษย์ยังเสื่อมลงอยู่อย่างนี้ก็ไม่ได้ทำให้สังคมไทยของเราพัฒนาไปในทางที่ดีได้ ประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุอย่างรวดเร็ว ค่านิยมของสังคมไทยแสดงถึงความเสื่อมของ จิตใจอย่างเห็นได้ชัด

จากที่กล่าวมาการสร้างสรรคผลงานศิลปกรรม เป็นประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นจากบุคคล รอบข้างและคนในสังคมปัจจุบัน การเข้ามาของสื่อโฆษณาหลากหลายรูปแบบจากวัฒนธรรมตะวันตก และ วัฒนธรรมตะวันออก อาทิ เช่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ เกมส์ ของเล่นและสื่อออนไลน์ต่างๆ ทำให้คนใน สังคมปัจจุบันเกิดความหลงใหลและความคลั่งไคล้กับวัตถุสิ่งของและสื่อต่างๆที่เข้ามามากขึ้นและคนในสังคม ปัจจุบันเป็นประเภทเมื่อรับวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออกเข้ามาแล้วก็จะลืมวัฒนธรรมตนเอง อาจเรียกได้ว่าเราถูกวัฒนธรรมต่างประเทศกลืนหายไปจนอาจจะตกเป็นเมืองขึ้นทางวัฒนธรรมไปแล้ว ส่งผล ให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆเลือนหายไป

## วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

1. เพื่อศึกษาค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปเนื้อหา ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทย
2. เพื่อศึกษาค้นคว้าทดลองหาแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม แสดงออกถึงเนื้อหาการนำเสนอผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน
3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค์ ตอบสนองความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์

## ขอบเขตของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ซึ่งเป็นศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ไว้ 2 ช่วงดังนี้

### ช่วงที่1 ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างเนื้อหาเรื่องราว

#### 1.ศึกษาข้อมูล

โดยผู้สร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลจากประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและคนในสังคมปัจจุบัน การเข้ามาของสื่อโฆษณาหลากหลายรูปแบบจากวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออก อาทิ เช่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ เกมส์ ของเล่นและสื่อออนไลน์ต่างๆ โดยนำข้อมูลที่สำคัญมาเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กันในภาพเดียว

#### 2.วิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทย ซึ่งเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ ยิ่งพัฒนาไปเท่าใด จะยิ่งเกิดปัญหาจากการพัฒนาเท่านั้น ยังมีวัตถุสนองความต้องการมากเท่าใดยิ่งไม่รู้จักอ้ม ไม่รู้จักพอ จนผู้คนไม่คิดอย่างอื่นนอกจากการสะสมความมั่งคั่งและแสวงหาเสพลสิ่งปรนเปรอแก่ตน การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง โดยสรุปข้อมูลเพื่อนำความคิดมาสร้างสรรค์ผลงาน

#### 3.สร้างเนื้อหาเรื่องราว

เป็นผลงานจิตรกรรมที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับ การรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆของวัฒนธรรมต่างชาติ ที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม เพื่อให้เกิดมิติที่แปลกใหม่จากสิ่งเดิมที่มีอยู่ จึงใช้จินตนาการจากสื่อต่างๆ เช่น โปสเตอร์หนัง หนังสือการ์ตูน เกมส์ ภาพยนตร์ แล้วนำมาสร้างใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของเราเอง

## ช่วงที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์

### 1. การพัฒนาภาพแบบร่าง

ภาพแบบร่างชิ้นที่ 1 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น สัตว์ประหลาด เปรียบเสมือนข้าศึกที่เข้ามารุกรานวัฒนธรรม ส่วนสถานที่จำลองเป็นสงครามโดยมีโบราณสถาน แทนเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย ที่ถูกสัตว์ประหลาดเข้ามาทำลายและมีเครื่องบินจากวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาโจมตี โดยรูปแบบนำมาจากหนังภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน เกมส์ เป็นภาพที่เราคิดฝันถึงสงครามกลางแจ้ง ภายในสมรภูมิเต็มไปด้วยทหารที่กำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาด แต่หารู้ไม่พวกทหารที่ใส่หน้ากากค้อยถูกวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำ ทำให้วัฒนธรรมไทยตกเป็นเมืองขึ้นของวัฒนธรรมต่างชาติไปแล้ว และส่งผลให้วัฒนธรรมค่อยๆ เลือนหายไป

ภาพแบบร่างชิ้นที่ 2 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น สัตว์ประหลาด เปรียบเสมือนข้าศึกที่เข้ามารุกรานวัฒนธรรม ส่วนสถานที่จำลองเป็นสงครามโดยมีพระภูมิ แทนเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่ถูกทำลาย และมีทหารกำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาดอยู่กึ่งกลางภาพ โดยรูปแบบนำมาจากโปสเตอร์หนังภาพยนตร์ เป็นภาพที่เราคิดฝันถึงสงครามตอนพระอาทิตย์กำลังตกดิน ภายในสมรภูมิเต็มไปด้วยหมอกควันและทหารที่กำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาด แต่หารู้ไม่พวกทหารที่ใส่หน้ากากได้ถูกวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำ ทำให้วัฒนธรรมไทยตกเป็นเมืองขึ้นของวัฒนธรรมต่างชาติไปแล้ว และส่งผลให้วัฒนธรรมค่อยๆ เลือนหายไป

ภาพร่างชิ้นที่ 3 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น สัตว์ประหลาด เปรียบเสมือนข้าศึกที่เข้ามารุกรานวัฒนธรรม ส่วนสถานที่จำลองเป็นสงครามโดยมีซากเกวียนกระถอมที่ถูกสัตว์ประหลาดกำลังเผาไหม้ แทนเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่ถูกทำลาย โดยรูปแบบนำมาจากหนังภาพยนตร์ เป็นภาพที่เราคิดฝันถึงสงครามตอนมีดครีမ် ภายในสมรภูมิเต็มไปด้วยหมอกควันมีสัตว์ประหลาดบุกเข้ามา ทำให้ทหารวิ่งหนีเอาชีวิตรอดและมีทหารล้มตายบางส่วน แต่หารู้ไม่พวกทหารที่ใส่หน้ากากได้ถูกวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำ ทำให้วัฒนธรรมไทยตกเป็นเมืองขึ้นของวัฒนธรรมต่างชาติไปแล้ว และส่งผลให้วัฒนธรรมค่อยๆ เลือนหายไป

### 2. องค์ประกอบ

เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ มีรูปแบบเหมือนจริง โดยทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน และสื่อโฆษณาต่างๆ โดยผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยใช้รูปทรงจากความเป็นจริง โดยในภาพมีทั้งการขัดแย้งและการประสาน โดยการขัดแย้งเกิดจาก ขนาดของตัวละครมีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เพื่อให้กิริยะยะใกล้ไกล ในส่วนที่เป็นที่ว่างจะใช้สีเป็นตัวกำหนดเงาที่สะท้อนลงบนพื้น และการประสานเป็นการซ้ำ มีรูปแบบการซ้ำของทหารจิว เพื่อให้ดูเคลื่อนไหวและมีระยะหน้าระยะหลัง

### 3. เทคนิคการสร้างสรรค์

ใช้เทคนิคจิตรกรรม โดยอาศัยสีน้ำมันและผ้าใบสำเร็จรูป เป็นตัวรองรับเนื้อหาเรื่องราว

## คำจำกัดความ

1. การรุกราน (Aggression) เป็นสิ่งที่แทรกซึมเข้ามาในสังคมไทยหลากหลายรูปแบบทั้ง ภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน เกมส์ ของเล่น อาหาร การแต่งกาย สินค้านำเข้าต่างๆ สิ่งแวดล้อมแทบทุกด้านในชีวิต

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

3. ความแปลกใหม่ (Strange) เป็นสิ่งที่แตกต่างไปจากที่เคยมี และไม่เคยเกิดขึ้นหรือ ในยามที่เกิดภาวะวิกฤติ มักจะมีสิ่งแปลกใหม่ผุดขึ้นมาอยู่เสมอ

4. ความน่าทึ่ง (Impressive) เป็นความรู้สึกสนใจ น่าอัศจรรย์ใจ เช่น จากภาพยนตร์ที่มีความยิ่งใหญ่สวยงาม เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอย่อมมีกลวิธีที่แยบยล



## บทที่ 2

### เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมของผู้สร้างสรรค์ เกิดจากทัศนคติที่มีต่อสภาพแวดล้อมในปัจจุบันเป็นสังคมวัตถุนิยมและค่านิยม โดยประสบการณ์ตรงที่พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและการศึกษา ในสังคมปัจจุบันมีการรับเอาวัฒนธรรมของประเทศที่พัฒนาแล้วเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศที่กำลังพัฒนาหลากหลายรูปแบบ ที่มีผลต่อพฤติกรรมด้านการใช้ชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันทั้งด้านวัตถุและค่านิยมที่เห็นได้ชัด ได้แก่ เครื่องใช้ เครื่องอำนวยความสะดวกและการแต่งกาย ส่วนใหญ่เป็นวัฒนธรรมของยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่น มีอิทธิพลส่งผลให้วัฒนธรรมของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นผู้ที่มีความเห็นแก่ตัว จนไม่คิดอย่างอื่น นอกจากการสะสมความมั่งคั่งและแสวงหาเสพสิ่งปรนเปรอแก่ตน การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นที่มีอยู่จริง จากอิทธิพลเหล่านี้จึงนำข้อมูลต่าง ๆ มาค้นคว้า วิเคราะห์ และนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมสองมิติ และเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆในด้านข้อมูล ที่สนับสนุนมาแยกเป็นข้อมูลได้ 2 ส่วนดังนี้

#### 1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

- 1.1 ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์
- 1.2 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย
- 1.3 อิทธิพลของการสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย
- 1.4 อิทธิพลทางศิลปกรรม
- 1.5 อิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)
- 1.6 อิทธิพลจากลัทธิลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)
- 1.7 อิทธิพลจากปรัชญา

#### 2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

- 2.1 การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์
- 2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)
- 2.3 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย
- 2.4 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามาแยกอิทธิพลที่เป็นข้อมูลด้านเนื้อหา และในส่วนที่เป็นข้อมูลด้านรูปแบบแล้วนำอิทธิพลที่ได้มาศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำมาส่งเสริมหรือสนับสนุนให้ตอบสนองกับแนวความคิดและความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสามารถศึกษาได้ดังต่อไปนี้

## 1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

### 1.1 ทศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ศิลปะเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงภาพเหตุการณ์ ที่มีการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออกเข้ามา มีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน โดยจะเห็นได้จากการใช้ชีวิตประจำวันของคนแต่ละคน ซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กัน เมื่อระบบทุนนิยมเข้ามาในสังคม ทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีเพื่อให้ความทันสมัยมากขึ้น และเพื่อรองรับความต้องการของมนุษย์ มนุษย์จึงตกอยู่ภายใต้ ลัทธิบริโภคนิยม ซึ่งจะแสดงพฤติกรรมออกมาในรูปแบบของการลอกเลียนแบบ และตามกระแสแฟชั่น พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตามกระแสแฟชั่น ส่วนมากจะมาจากการโฆษณาชวนเชื่อผ่านสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เกมส์ ของเล่น เป็นต้น เพื่อที่จะกระตุ้นพฤติกรรม การบริโภคของผู้บริโภคให้สนใจซื้อสินค้าและบริการ เพื่อให้ได้รับการยอมรับในกลุ่มผู้บริโภค อาจเรียกได้ว่าสังคมไทยปัจจุบันได้ถูกวัฒนธรรมตะวันตกกลืนหายไปจนอาจจะถึงกับตกเป็นเมืองขึ้นทางวัฒนธรรมไปแล้ว ซึ่งภาพเหตุการณ์ที่พบเห็นส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อวัตถุและค่านิยมในสังคมปัจจุบัน หลากหลายรูปแบบทั้ง ความสะเทือนใจ ความกลัว ความประทับใจ ความสนุกสนาน ทั้งหมดมีส่วนสำคัญต่อผู้สร้างสรรค์และนำไปสู่แรงบันดาลใจ (ที่มา: [http://old-topic-47.blogspot.com/2007/08/blog-post\\_561.html](http://old-topic-47.blogspot.com/2007/08/blog-post_561.html))

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอาประสบการณ์ที่ได้พบเห็นมาสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นลักษณะเฉพาะตัว จากประสบการณ์ตรงที่เราได้พบเห็นในสังคมปัจจุบันมีการรับเอาวัฒนธรรมจากต่างประเทศเข้ามามากขึ้นและมีความแปลกใหม่หน้าตาตื่นใจ จึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน มีเนื้อหาภายในที่แฝงไปด้วยอารมณ์ ความคิด พฤติกรรมของคนในปัจจุบันที่มีความหลงใหลคลั่งไคล้กับวัตถุสิ่งของ และสื่อต่างๆ ที่เข้ามาส่งผลให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆ เลือนหายไป จากอิทธิพลเหล่านี้ทำให้เกิดการกระตุ้นการสร้างสรรค์ออกมาเป็นลักษณะงานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในรูปแบบเหนือจริง

### 1.2 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย

รองศาสตราจารย์ รัชนิกร เศรษฐโร (2532) กล่าวว่า “การรับวัฒนธรรมต่างชาติมาเป็นสมบัติตนนั้นทำให้สังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ก้าวหน้าทัดเทียมกับชาติอื่นๆ แต่บางครั้งสิ่งที่รับมาโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องนั้น ก็อาจนำความเสียหายให้กับสังคมไทยได้ จึงจำเป็นต้องเลือกเฉพาะวัฒนธรรมที่ดีและเหมาะสมจากสังคมอื่นเพื่อมาเสริมสร้างวัฒนธรรมเดิมของไทยให้ดียิ่งขึ้น...”

เนื่องจากในปัจจุบันวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทยต่างก็ได้รับอิทธิพลต่างชาติอยู่ตลอดเวลา วัฒนธรรมต่างชาติทั้งในด้านวัตถุที่เห็นได้ชัด ได้แก่ เครื่องใช้ เครื่องอำนวยความสะดวกในครอบครัวและการแต่งกาย ส่วนใหญ่เป็นวัฒนธรรมของยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น สำหรับวัฒนธรรมด้านแนวความคิดที่มีผลต่อแนวคิดของคนไทยนั้น มีอิทธิพลทำให้คนไทยเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นผู้ที่มีความเห็นแก่ตนเองแก่แรงขิงดีขิงเด่นเพื่อความอยู่รอดของตนเองแบบชาติตะวันตก ความสัมพันธ์แบบไทยๆ ซึ่งก่อให้เกิดความอบอุ่นใจก็เปลี่ยนไปเป็นความสัมพันธ์แบบหุนหันพลันแล่น

วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ไม่มั่นคงที่หรือใช้เฉพาะในสังคมหนึ่งเท่านั้น ในปัจจุบันมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการขนส่งคมนาคม ทำให้การเผยแพร่วัฒนธรรมกระทำได้รวดเร็วยิ่งขึ้นกระบวนการนี้เรียกว่า การเผยแพร่วัฒนธรรมกระทำได้รวดเร็วยิ่งขึ้นกระบวนการนี้เรียกว่า การเผยแพร่หรือการกระจายทางวัฒนธรรม

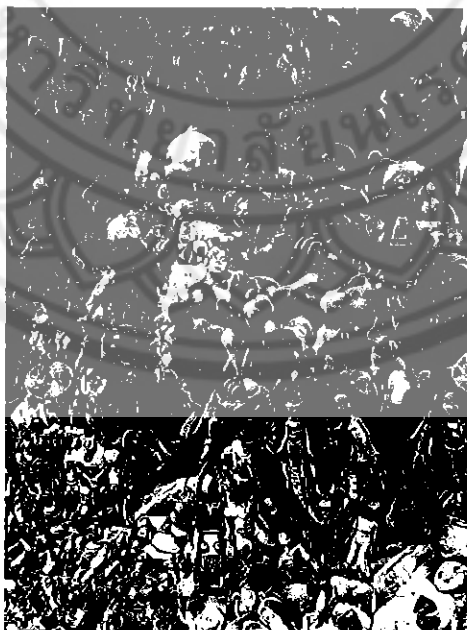


หลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ทำให้ชนชาติเหล่านั้นแข่งขันกันแสวงหาอาณานิคมในทวีปเอเชีย ด้วยแล้ว สังคมไทยก็ตกเป็นเป้าหมายของกลุ่มชาวยุโรป โดยเฉพาะอังกฤษฝรั่งเศสและอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกก็ยังคงต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันด้วยสาเหตุต่อไปนี้

- 1) ความเจริญทางการคมนาคมขนส่งทำให้การเดินทางสะดวกการเผยแพร่วัฒนธรรมจะเร็วขึ้น
- 2) อิทธิพลจากสื่อมวลชนต่าง ๆ เช่นภาพยนตร์โทรทัศน์หนังสือและสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ
- 3) การเผยแพร่วัฒนธรรมโดยตรงคือประเทศต่าง ๆ ส่งคนเข้ามาเผยแพร่หรือจากการออกไปศึกษาเล่าเรียน เมื่อกลับมาแล้วก็นำวัฒนธรรมนั้นมาเผยแพร่



ภาพประกอบที่ 1 Cosplay Superhero  
ที่มา: <http://movie.mthai.com/movie-variety/157747.html>



ภาพประกอบที่ 2 ของเล่นสมัยใหม่  
ที่มา: <https://www.flickr.com/photos/subzonica/453197789/in/photostream/>

### 1.3 อิทธิพลของสื่อต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย

เป็นแรงผลักดันที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมและทัศนคติของมนุษย์อันมีผลต่อการดำรงชีวิต ซึ่งอิทธิพลต่างๆ นั้นมีทั้งในแง่บวกและลบ อาทิเช่น ภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน เกมส์ ของเล่น อาหาร การแต่งกาย สินค้านำเข้าต่างๆ สิ่งแวดล้อมแทบทุกด้านในชีวิต เป็นการแสดงบทบาทและการกระทำผ่านสื่อต่างๆ ถ่ายทอดมายังประชาชน ซึ่งอาจมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมของมนุษย์โดยเปรียบเทียบเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ



ภาพประกอบที่ 3 ภาพหนังสือการ์ตูนไอ้มดแดง  
ที่มา: <http://sugaya.otaden.jp/d2011-08-08.html>



ภาพประกอบที่ 4 ภาพโปสเตอร์ จากชุดภาพยนตร์ หนุมานกับ 11 ยอดมนุษย์  
ที่มา: <http://www.peoplecine.com/wboard/maintopic.php?GroupID=51&Begin=32&ID=11749>



ภาพประกอบที่ 5 ภาพโปสเตอร์เก่า จากชุดภาพยนตร์ อินทรีทอง  
ที่มา: <http://www.sinkardd.com/id-50beadc59ce62e434c0005e8.html>



ภาพประกอบที่ 6 ภาพโปสเตอร์ จากชุดภาพยนตร์ Gold Raiders  
ที่มา: <http://www.udon108.com/thai/showthread.php?t=155877>

#### 1.4 อิทธิพลทางศิลปกรรม

ในการสร้างสรรค์ผลงาน คงเป็นเรื่องปกติที่ผู้สร้างสรรค์อาจจะได้รับอิทธิพลจากผู้อื่นที่สร้างผลงานก่อนหน้า โดยการค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาประยุกต์ใช้ หรืออาจจะไม่ได้ตั้งใจก็ตาม การได้รับอิทธิพลถือเป็นการเรียนรู้หนึ่งในการสร้างสรรค์ ที่ผู้สร้างสรรค์ต่างมีพัฒนาการสืบเนื่องกันมายาวนาน ดังนั้นการได้รับอิทธิพลต่อศิลปกรรมก่อนหน้าเราซึ่งอาจมาจากความรู้สึกภายใน ความประทับใจ ความสะเทือนใจ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญที่จะทำให้เราพัฒนาผลงานของเราที่ยังไม่แน่นอน นำไปสู่การพัฒนาที่เป็นผลงานที่เป็นตัวของตัวเองได้

#### 1.5 อิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ มีความหมายว่า เหนือความจริง เพราะศิลปะแนวนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความฝันออกมาว่ากันว่า ความฝันนั้นเป็นสิ่งที่จริงแท้เสียยิ่งกว่าความจริง เป็นสุดยอดของความเป็นจริง เซอร์เรียลลิสม์ได้วิวัฒนาการมาจากพวกดาตาอิลลิสม์ในเรื่องราวของการมองความจริงอันพิสดาร ศิลปินมองเห็นว่าโลกความเป็นจริงที่เห็นอยู่เป็นภาพมายาทั้งหมด แต่กลับเห็นความฝันเป็นเรื่องจริง ออกจะสับสนอย่างไรไม่รู้ นี่เป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะแบบหนึ่ง ที่มีความคิดฟุ้งตามทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเจนเอาไว้ จนเกิดทำให้รู้สึกถึงความป่าเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ

งานเซอร์เรียลลิสม์มีความสำคัญอยู่ที่ การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผลมีความฝันและอารมณ์จินตนาการค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัยหลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึกและจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์



ภาพประกอบที่ 7 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อภาพ The Persistence of Memory, Salvador Dalí

ขนาด 24x33 cm เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ที่มา: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Persistence\\_of\\_Memory](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Persistence_of_Memory)

### 1.6 อิทธิพลจากลัทธิศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)

องศาตราจารย์วุฒิ วัฒนสิน (2552) กล่าวว่า “ป๊อปอาร์ต เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในลัทธินี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น รูปแบบของศิลปะจะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวัน...”

ป๊อปอาร์ต (Pop art) มาจากภาษาอังกฤษว่า “Popular Art” ซึ่งแปลว่า ศิลปะที่เป็นที่นิยม การเคลื่อนไหวของป๊อปอาร์ตในอเมริกาและอังกฤษเกิดขึ้นใน ค.ศ.1950 โดยนำแรงบันดาลใจมาจากแนวความคิดของสังคมผู้บริโภค และความนิยมในสังคมมาสร้างเป็นงานศิลปะเช่น การ์ตูน รูปโฆษณาตามทางหลวง เครื่องรับวิทยุ โทรทัศน์ ถ้วยพลาสติก กระป๋องเบียร์ กระป๋องโคลา ไอศกรีมชั้นเดย์ ฮอทด็อก และแฮมเบอร์เกอร์ ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การแสดงความเป็นส่วนตัว มีแนวทางเป็นของตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ แต่ กลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา งานมักจะมีอารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบเสียดสี แฝงหยันต่อศิลปะและชีวิต

แนวคิดและแนวทางสร้างสรรค์ของศิลปินป๊อปอาร์ต

ศิลปินต้องการสะท้อนชีวิตในสังคมปัจจุบัน ยอมรับสรรพสิ่งที่มีอยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อม ซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้ โดยใช้เทคนิคและการผลิตทางอุตสาหกรรมเข้ามาช่วยในการสร้างงานด้วยเช่น การพิมพ์หรือการถ่ายภาพ อาจใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายเช่น หดสี สลัดสี ป้ายสี ปะติดฮาร์ด เอจ (Hard Edge) หรือการใช้สีที่ดูฉูดฉาดบาดตา



ภาพประกอบที่ 8 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ  
ชื่อภาพ Double Elvis c1963, Andy Warhol  
ขนาด 19x16 cm เทคนิค Giclee Print

ที่มา: <http://www.art.com/gallery/id--a76/andy-warhol-posters.htm>

### 1.7 อิทธิพลจากปรัชญา

กำจร สุนพงษ์ศรี (2555) กล่าวถึงนิยามว่า “ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, ค.ศ. 1856-1939) นักจิตวิทยา ชาวออสเตรียเชื้อสายยิว ผู้นำในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับปรัชญาศิลปะว่า ศิลปะคือการแสดงออกของจิตนาการ เพื่อสนองความต้องการของจิตที่ยังขาดให้เต็มตามประสงค์...”

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้นิยามไว้ว่า มนุษย์จัดประสบการณ์และความทรงจำอันเจ็บปวดโดยการเก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึก อันจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของเขา และก่อให้เกิดกลไกที่ทำหน้าที่เป็นเกราะป้องกันตัวเองที่เรียกว่า "Ego Defense Mechanism" ขึ้นมา ซึ่งฟรอยด์ได้แบ่งประเภทกลไกในการป้องกันตัว ไว้ทั้งสิ้น 16 ข้อ ที่มีอิทธิพลส่งต่องานของผู้สร้างสรรค์เพียงบางข้อ ดังนี้

1) การเลียนแบบ (Identification) คือ การปรับตัวโดยการเลียนแบบพฤติกรรมทัศนคติ ค่านิยม ของบุคคล หรือสิ่งของที่ตนชื่นชอบ โดยการพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและความรู้สึกทางจิตใจ เช่น การแสดงพฤติกรรมให้เหมือนกับบุคคลต้นแบบ ซึ่งอาจเป็นดารา นักแสดง หรือตัวละครต่างๆ โดยการแต่งตัว แสดงลักษณะท่าทางเหมือนผู้ที่เลียนแบบ นอกจากนี้ก็มีความรู้สึกร่วมกับผู้ที่เราเลียนแบบด้วย

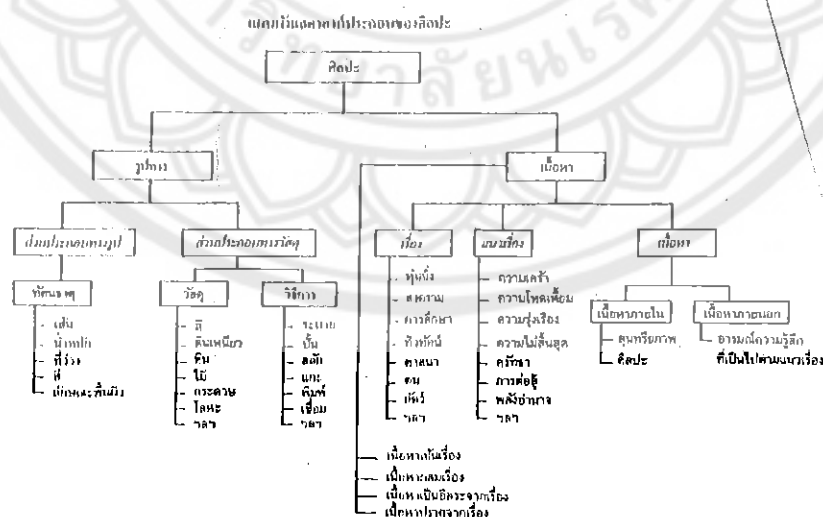
2) การชดเชยหรือการทดแทน (Substitution/Compensation) การชดเชย หรือการทดแทนด้วยการหาทางออกในอันที่จะแสดงความต้องการของตน เช่น การใช้วัตถุสิ่งของ เช่น ของเล่น เพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหายในชีวิต และแสดงถึงค่านิยมเพื่อให้สังคมยอมรับ (ที่มา: <https://mbasic.facebook.com>)

จากปรัชญาของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ศิลปะคือการแสดงออกของจิตนาการ เพื่อสนองความต้องการของจิตที่ยังขาดให้เต็มตามประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับอิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ที่ว่า การแสดงออกของจิตได้ สำคัญอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผลมีความฝันและอารมณ์จินตนาการค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัยหลักการของเซอร์เรียลลิสม์ คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการ คือ จิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ซึ่งนำไปสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะแก่ผู้สร้างสรรค์

## 2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

### 2.1 การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะซึ่งมีพื้นฐานหลัก คือ รูปทรงกับเนื้อหาเป็นหลัก และแยกย่อยออกมาดังรูปต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 9 แผนผังแสดงองค์ประกอบของศิลปะ  
ที่มา : หนังสือองค์ประกอบศิลป์, ชะลูด นิมเสมอ (2531)

“ศิลปะ” ในทัศนะของผู้สร้างสรรค์ เป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงภาพเหตุการณ์ ซึ่งเกิดจากทัศนคติต่อสภาพแวดล้อมในปัจจุบันเป็นสังคมวัตถุนิยมและค่านิยม ทำให้คนเรามีความคิดและอารมณ์ความรู้สึกมากมายหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ต่างไปจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันทั่วไป ที่เรามักจะลืมกันได้ง่ายๆ แต่ประสบการณ์ทางศิลปะจะสัมฤทธิ์ผลได้นั้น จะต้องมีความลึกซึ้งถึง ความงาม ความแปลกหูแปลกตาและความน่าทึ่ง ตลอดจนเนื้อหา เรื่องราว แนวความคิด จุดมุ่งหมายและรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นอย่างชัดเจน

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ จากหนังสือการจัดองค์ประกอบศิลป์ผู้แต่ง ชลุดนิ่มเสมอ โดยทัศนธาตุที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน และสื่อโฆษณาต่างๆ ในทางกายภาพผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีมิติด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

ทัศนธาตุทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นขอบเขต เป็นแกนหรือโครงสร้างในการจัดองค์ประกอบภาพ เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและสิ่งของ ที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆ ในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง ของเล่นต่างๆ

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และบรรยากาศที่เกิดการสับสนในสนามสงคราม ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศของภาพ

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีมิติด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

หลักการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยใช้รูปทรงจากความเป็นจริง โดยในภาพมีทั้งการขัดแย้งและการประสาน โดยการขัดแย้งเกิดจาก ขนาดของตัวละครมีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดระยะใกล้ไกล ในส่วนที่เป็นที่ว่างจะใช้สีเป็นตัวกำหนดเงาที่สะท้อนลงบนพื้น และการประสานเป็นการซ้ำ มีรูปแบบการซ้ำของทหารจิว เพื่อให้ดูเคลื่อนไหวและมีระยะหน้าระยะหลัง

## 2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

อิทธิพลที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ คือรูปแบบของการจัดองค์ประกอบศิลป์ และแนวความคิดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของคน และเรื่องใกล้ตัวที่สะท้อนใจ รวมทั้งการแสดงออกของจิตใต้สำนึกที่เป็นอิสระ มีทั้ง ความฝัน อารมณ์ความรู้สึก และจินตนาการ โดยรูปแบบการสร้างสรรคงานแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นรูปแบบที่เหนือความจริง และไม่สามารถเป็นจริงได้เลยในโลกมนุษย์ ใจ (ที่มา: <http://atcloud.com/stories/96274>)



ภาพประกอบที่ 10 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ  
ชื่อภาพ Premonition of Civil War, Salvador Dalí  
ขนาด 100x99 cm เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ที่มา: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:SalvadorDali-SoftConstructionWithBeans.jpg>

## 2.3 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย

ผู้สร้างสรรค์มีความชื่นชอบในกลวิธีการสร้างสรรคงานจิตรกรรมของศิลปินไทย คือ อัญชลี อารยะพงศ์พาณิช ซึ่งเป็นรูปแบบงานจิตรกรรมเหนือจริง มีการยืด หด ขยายสัดส่วนและสรีระของร่างกาย เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่เกินจริง ลักษณะคล้ายกับภาพการ์ตูน แต่เน้นพื้นผิวที่เหมือนจริงทั้งผิวหนัง เสื้อผ้า และวัตถุที่เป็นจริง มีวิธีการเขียน เกือบเรียบ ทั้งฝีแปรง แต้ม จุด เพื่อให้งานสมบูรณ์และสมจริงมากที่สุด ดังนั้นการที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพล จึงเป็นการเรียนรู้และนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับแนวความคิด รูปแบบ และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เอง



การจัดองค์ประกอบและสุนทรียภาพในงานจิตรกรรมของ อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์

1) เนื้อหา เรื่องราวต่างๆ ที่นักประพันธ์เขียนขึ้น เช่น นวนิยาย เรื่องสั้นเนื้อหาที่จะทำให้เกิดสุนทรียารมณ์ คือเนื้อหาที่กินใจสอดคล้องกับชีวิตของคน เรื่องใกล้ๆ ตัวที่สะท้อนใจ จนเรารู้สึกสงสารหรือเห็นใจตัวละคร คอยเอาใจช่วย มีดีมีเลว ยกตัวอย่างเช่น ผู้ร้ายในหนังผู้หญิง คือคนที่คุณเห็นได้ทุกเมื่อ อาทิ สามมิติโกหก เจ้านายที่ไม่ดี เพื่อนรักที่หักหลัง ขณะที่ผู้ร้ายในหนังผู้ชายมักจะเป็นคนที่ไม่อาจเห็นได้ชั่วชีวิต เช่น หัวหน้าแก๊ง ค้ายา สัตว์ประหลาดกินคน มีความแตกต่างกันไป ถ้าเป็นเรื่องราวการต่อสู้ถือว่าตัวเองเป็นนักสู้เสียเอง เกิดอาการตื่นเต้น สนุกนี่คือสภาวะซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงต้องเกิดขึ้นโดยตรงกับบุคคล ไม่สามารถมีสุนทรียภาพแทนกันได้



ภาพประกอบที่ 11 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อภาพ ฮีโร่ วัณแมน, อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์

ขนาด 200x186 cm เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ที่มา: <http://guilinja.blogspot.com/2013/05/hero-woman-oil-on-canvas-200-x-186-cm.html>

2) รูปแบบ คือ สิ่งที่ตาเห็น ปรากฏทางสายตาที่เกิดจากบทบาทของนักแสดงและสิ่งแวดล้อม คือ ฉากภาพยนตร์ รวมทั้งเสียงประกอบ ดนตรีประกอบ สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์สร้างสุนทรียารมณ์ให้แก่เราได้คือ มีส่วนประกอบความงาม

3) ความสวยงามงาม งามทั้งภาพอาจเป็นแค่ฉากธรรมดา ที่เราพบเห็นในชีวิตประจำวัน แต่ผ่านการจัดฉากจัดแสง ภาพและเสียง ทุกกิจกรรมท่าทางที่เกิดจากการออกแบบไม่ใช่ธรรมชาติ แต่มีความสวยงามกว่าธรรมชาติ

4) ความน่าทึ่ง เป็นความรู้สึกสนใจ น่าอัศจรรย์ใจ เช่นฉากที่มีความยิ่งใหญ่สวยงามภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนออย่างมีกลวิธีที่แยบยล (ที่มา:[http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Anchalee\\_Arayapongpanit/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Anchalee_Arayapongpanit/fulltext.pdf))



ภาพประกอบที่ 12 อธิธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ  
ชื่อภาพ ไฟสีชมพู,อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์  
ขนาด 200x200 cm เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ  
ที่มา: <http://www.naewna.com/lady/62738>

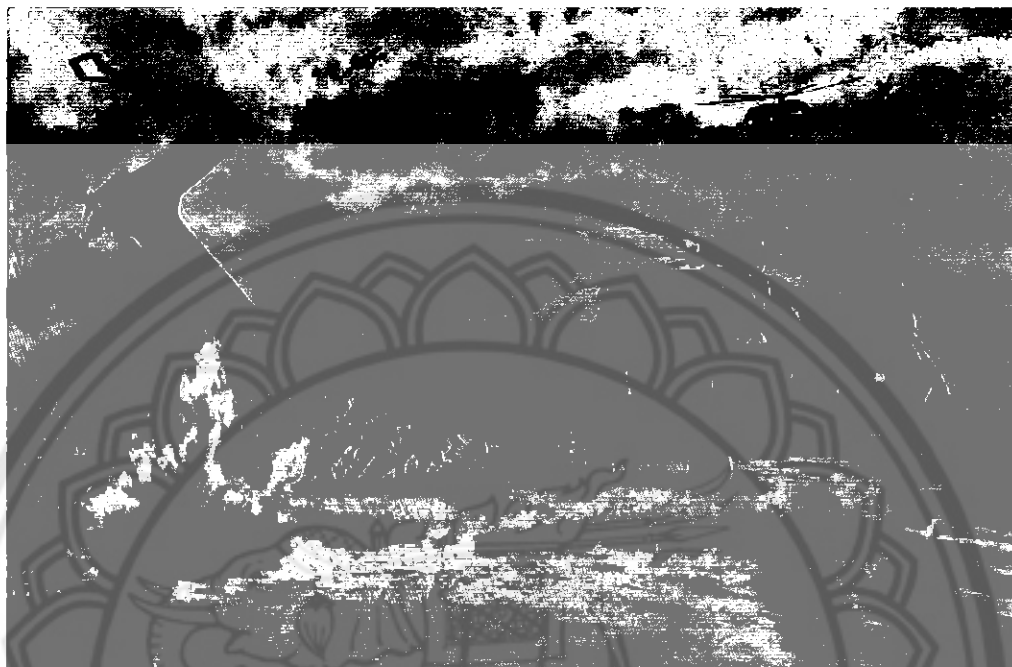
#### 2.4 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

ผู้สร้างสรรค์มีความชื่นชอบในกลวิธีการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของศิลปินต่างชาติ คือ สตีฟ นูน (Steve Noon) ซึ่งเป็นรูปแบบงานศิลปินได้รับแรงบันดาลใจที่จะวาดภาพสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และฉากที่เขาเห็นรอบ ๆ ตัวเขาในงานศิลปะแบบเดิม โดยคัดลอกภาพที่ชื่นชอบจากหนังสือและการดูหรือจับภาพฉากสร้างแรงบันดาลใจที่ได้จากการดูภาพยนตร์หรือในทีวี วิธีการเขียนใช้เทคนิคแบบดั้งเดิมส่วนใหญ่เป็นสีน้ำหรือดินสอ ดังนั้นการที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพล จึงเป็นการเรียนรู้และนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับแนวความคิด รูปแบบและความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เอง (ที่มา:<http://translate.google.co.th/translate?hl=th&sl=en&u=http://steve-noon.co.uk/&prev=search>)



ภาพประกอบที่ 13 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ  
ชื่อภาพ Aachen street fighting, Steve Noon  
เทคนิค สีน้ำบนกระดาษ

ที่มา: <http://www.militar.org.ua/foro/la-pintura-y-la-guerra-t18709-8505.html>



ภาพประกอบที่ 14 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ  
ชื่อภาพ Kho Tang rescue, Steve Noon  
เทคนิค สีน้ำบนกระดาษ

ที่มา: <http://www.militar.org.ua/foro/la-pintura-y-la-guerra-t18709-8505.html>

จากที่กล่าวมาตัวของผู้สร้างสรรค์เองได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ได้แก่ ทศนคติและภาพสะท้อนเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีต่อวัตถุและค่านิยม ซึ่งอิทธิพลต่าง ๆ นั้นถ่ายทอดมายังประชาชน ซึ่งอาจมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมของมนุษย์โดยเปรียบเทียบเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ โดยผู้สร้างสรรค์ตอบสนองความคิดและความรู้สึกแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์ จึงเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ตลอดจนอิทธิพลจากงานของ อัญชลี อารยะพงศ์พานิชย์ และสตีฟ นูน โดยนำรูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์งานมาปรับใช้กับงานของผู้สร้างสรรค์ และอิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ ซึ่งมีรูปแบบเนื้อจริง แสดงออกถึงเนื้อหาการนำเสนอในรูปแบบงานเชิงลบ และจากการค้นคว้าข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ ได้นำมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง

## ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ของข้าพเจ้าชุดนี้เป็นการแสดงออกถึงผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรม โดยรูปแบบของงานมีลักษณะเป็นแบบเหนือจริง และแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ด้วยกลวิธีการเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบ ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากประสบการณ์และความชอบในสิ่งที่เห็น อิทธิพลต่างๆมากมาย ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้า และผลสำเร็จต่างๆที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์เป็นลำดับขั้นตอนเอาไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิดและจัดการทำภาพร่าง
3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

#### 1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล

##### 1.1 ข้อมูลภาคเอกสารหนังสือ

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากตำราหนังสือเอกสารต่างๆที่เป็นข้อมูลเบื้องต้น ที่มาและความหมายของเทคนิคในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

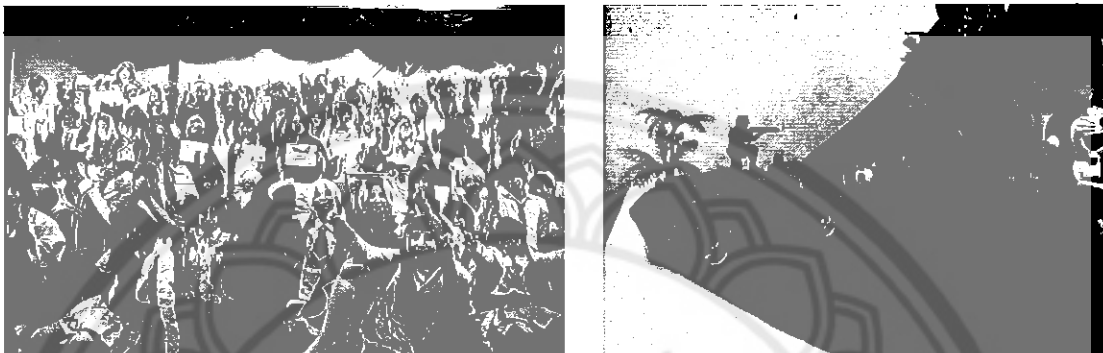
- 1) หนังสือองค์ประกอบศิลปะ
- 2) หนังสือของเล่นและความทรงจำ
- 3) หนังสือศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย
- 4) หนังสือศิลปะและความงาม
- 5) หนังสือพฤติกรรมมนุษย์
- 6) หนังสือโครงสร้างสังคมและวัฒนธรรมไทย
- 7) หนังสือการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม
- 8) หนังสือพฤติกรรมผู้บริโภค
- 9) หนังสือสุนทรียศาสตร์
- 10) เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา 707122 พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสาร ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย และเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

## 1.2 ข้อมูลภาพถ่าย และผลงานศิลปะ ลัทธิ ศิลปินต่างๆ

### 1) ข้อมูลภาพถ่าย

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลภาพถ่ายจากสภาพแวดล้อม และสื่อต่างๆในสังคมปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการกำหนดรูปแบบการจัดองค์ประกอบในงานของผู้สร้างสรรค์ชุด การรุกรทางด้านวัฒนธรรม โดยใช้วัตถุนิยมของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกเปรียบเสมือนข้าวสีกที่เข้ามารุกราน วัฒนธรรมไทย เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 1 ข้อมูลภาพถ่าย

### 2) ผลงานศิลปะ ลัทธิ และศิลปินต่างๆ

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาผลงานศิลปะจากลัทธิและ ศิลปินต่างๆทั้งตะวันตกและตะวันออก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของคน และเรื่องใกล้ตัวที่สะท้อนใจ รวมทั้งการแสดงออกของจิตใต้สำนึกที่เป็นอิสระ มีทั้ง ความฝันอารมณ์ความรู้สึก และจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานของ Salvador Dalí

ที่มาของนาฬิกาเหลว ได้แรงบันดาลใจจากเนยแข็งชนิดหนึ่งที่กินเป็นประจำ สื่อสัญลักษณ์ของความไม่แน่นอน การเสื่อมสลาย ผุพัง น่าเบื่อของสรรพสิ่งนำเสนอภาพความตาย



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานของ อัญชลี อารยะพงศ์พาศินชัย  
แสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอุดมคติที่แข็งแกร่ง มีอิสระทางความคิดและการแสดงออก  
อย่างเต็มที่ แผงไว้ด้วยความสนุกสนานและน่าตื่นเต้น

### 1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนเนื้อหา

การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม โดยผู้สร้างสรรคใช้รูปทรงของคนที่สวยงาม  
ใส่ชุดและหน้ากาก เช่น ใ้มัดแดง อุลต้าแมน สัตว์ประหลาด แสดงถึงวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกที่  
เปรียบเสมือนข้าศึก ใช้เพื่อแสดงเนื้อหาภายนอกและเนื้อหาภายในที่แสดงถึงการรวมตัวของทัศนธาตุจนเกิด  
เป็นผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอ ซึ่งทัศนธาตุที่แสดงออกมาอย่าง  
เด่นชัดในงานของผู้สร้างสรรค ได้แก่ รูปทรง เส้น สีน้ำหนัก และพื้นผิว

#### 2) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนรูปทรง

การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรคได้ใช้ทัศนธาตุและวิธีการ  
ดังต่อไปนี้

2.1) รูปทรง ในผลงานของผู้สร้างสรรคจะเป็นรูปทรงจากความเป็นจริง สามารถแยกออก  
ตามประเภทของรูปทรงได้คือ รูปทรงเรขาคณิต เช่น ของเล่น บ้าน ตึก รูปทรงธรรมชาติ เช่น คน  
และรูปทรงอิสระ เช่น ก้อนเมฆ ไฟ แต่รูปทรงที่เป็นจุดเด่นในทุกผลงานของผู้สร้างสรรคเป็นรูปทรง  
ธรรมชาติคือ คน

2.2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรคทำหน้าที่เป็นขอบเขต เป็นแกนหรือโครงสร้างในการจัด  
องค์ประกอบภาพ เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและ  
สิ่งของ ที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา  
ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่งแสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆ  
ในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง  
ของเล่นต่างๆ

2.3) สีและน้ำหนักของสี ในผลงานของผู้สร้างสรรคได้กำหนดการใช้สีของผลงานโดยรวมให้แสดงความรู้สึกถึงการรุกรานที่มีทั้งสงคราม และความเคลื่อนไหวโดยใช้สีวรรณะร้อน80% และสีวรรณะเย็น20% แล้วแต่งงานที่ผู้สร้างสรรคกำหนดบางงานอาจจะใช้สีวรรณะร้อน20% และสีวรรณะเย็น80% ส่วนน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศของภาพ

2.4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรคในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้าของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

จากการที่ผู้สร้างสรรคได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลในส่วนที่เป็นเอกสาร รูปภาพ และผลงานศิลปะจากลัทธิและศิลปินต่างๆทั้งตะวันตกและตะวันออก เพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการสร้างสรรคผลงานที่เป็นอัตลักษณ์ให้แก่ผู้สร้างสรรค ทำให้ผู้สร้างสรรครู้และเข้าใจทฤษฎีทางศิลปะทั้งในส่วนที่เป็นรูปทรงและเนื้อหาอันเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญของศิลปะ และนำมาเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม

## 2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด ประมวลความคิด และจัดการทำภาพร่าง

ผู้สร้างสรรคได้นำข้อมูลจากการศึกษามาประมวลผลและกำหนดรูปแบบของผลงานในการสร้างสรรคอันประกอบไปด้วย เนื้อหา และ รูปทรง

เนื้อหา (Content) คือส่วนองค์ประกอบที่เป็นนามธรรม เป็นความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกมาผ่านรูปทรงของศิลปะ ที่มีคุณค่าทางศิลปะ เป็นโครงสร้างทางจิต กล่าวคือเป็นรูปทรงที่ผู้สร้างสรรคได้สร้างขึ้นจากทัศนธาตุต่างๆอย่างมีดุลยภาพและเป็นเอกภาพ นอกจากเนื้อหาแล้วยังมี เรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วย ทั้ง 3ส่วนนี้ต่างก็มีความเชื่อมโยงและทับซ้อนกันอยู่

1) เรื่อง หมายถึง สิ่งที่ผู้สร้างสรรคสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรคชิ้นงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน สัตว์ สิ่งของ หรือหมายถึง ภาพนี้เกี่ยวกับอะไร

2) แนวเรื่อง หมายถึง เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางด้านนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นความคิด (Concept) ของผู้สร้างสรรคที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรง เป็นเนื้อหาสาระหรือแนวทางของการสร้างสรรคมากกว่าเนื้อเรื่อง เช่น ความแปลกใหม่ ความน่าทึ่ง การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม

3) เนื้อหา คือ ความหมายของศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ (Artistic Form) เนื้อหาของงานศิลปะแบบรูปธรรมเกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง โดยเนื้อหาอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

ก. เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรงเป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดูเป็นอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ ไม่มีอารมณ์อื่นๆในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้องด้วย เป็นลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค เป็นพลังความรู้สึกส่วนตัวเป็นบุคลิกภาพหรือรูปแบบของการแสดงออกของผู้สร้างสรรค



ข. เนื้อหาภายนอก ซึ่งมีอยู่เฉพาะในงานศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่อง เช่น คน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์นั้นเป็นเนื้อหาที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากเนื้อหาภายใน เป็นความหมายของเรื่องและแนวเรื่องที่แปลออกมาโดยรูปทรง ผ่านสัญลักษณ์การแสดงออก อารมณ์ความรู้สึกและความบันเทิงใจของผู้สร้างสรรค์

รูปทรง (Form) คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ให้ความพึงพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตาพร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ เช่น สี ฟ้า กระดาษ ฯลฯ และกลวิธีที่ใช้กับวัสดุนั้น เช่น การระบาย การปั้น การตัดปะ ฯลฯ เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคงทนถาวรของผลงาน และความแนบเนียนของฝีมือ

รูปทรงที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

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

1) จุด (Dot/Point) ธาตุเบื้องต้น ซึ่งเล็กที่สุดของการมองเห็น และมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะถือว่าจุด เป็นการเริ่มต้นที่นำไปสู่การเกิดของทัศนธาตุอื่นๆ ที่สำคัญต่อไป อาทิเช่น เส้น เกิดจากการนำจุดมาเรียงกันจนเกิดความยาว หรือน้ำหนักเกิดจากการนำจุดมาเรียง หรือทับซ้อนกันจำนวนมากมายมมหาศาลหลายจุด เป็นต้น

2) เส้น (Line) ผลจากการนำจุดหลายๆจุดมาเรียงติดต่อกันออกไปจนเกิดเป็นความยาวซึ่งเป็นมิติเดียวของเส้น และเส้นเป็นรากฐานของโครงสร้าง ของงานทัศนศิลป์ทุกประเภท อีกทั้งเส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวของมันเอง และด้วยการนำมาประกอบกันให้ปรากฏเป็นรูปทรงต่างๆได้ เช่น โครงสร้างของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่ง que แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง ของเล่นต่างๆ

3) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone/Light & Shadow) ทัศนธาตุ ที่เกิดจาก จุด เส้น หรือสี ประสมประสานกันแล้วแสดงค่าความอ่อนแก่ ของบริเวณรูปร่างรูปทรง ที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้เกิดผล ไล่ค่าน้ำหนักความอ่อนแก่เพียงสีเดียว หรือหลายสีก็ได้เช่นกัน รวมทั้งการไล่ค่าน้ำหนักความอ่อนแก่ของสีดำ สีเทา สีขาวที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ

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

5) สี (Color) ทัศนธาตุที่มีคุณลักษณะของทัศนธาตุทั้งหลายรวมกันครบถ้วน คือ มีเส้น น้ำหนัก ที่ว่าง และลักษณะพื้นผิว นอกจากนี้ยังมีคุณลักษณะพิเศษเพิ่มอีก 2 ประการ คือ ความเป็นสี น้ำหนักของสีและความจัดของสี

5.1) ความเป็นสี (Hue) เช่น สีแดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตามวงสีธรรมชาติ

5.2) น้ำหนักของสี (Value) ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีสีหนึ่งสีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปที่ละน้อยๆ เป็นลำดับเราจะได้ค่าของสีหรือน้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากอ่อนสุดไปแก่สุด

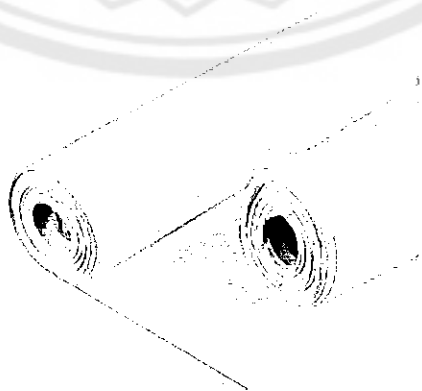
5.3) ความจัดของสี (Intensity) ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับด้วยการค่อยๆเพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าไปที่ละน้อยๆ จนถึงลำดับที่ความจัดของสีที่มีน้อยที่สุด คือ เกือบดำ

6) พื้นผิว (Texture) ลักษณะของพื้นผิวของสิ่งต่างๆที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นกำมะหยี่ ฯลฯ ในทางกายภาพผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีมิติด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมันสร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

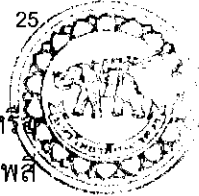
ในส่วนประกอบทางวัสดุ แบ่งออกเป็น วัสดุ และ วิธีการ

วัสดุ (Material) วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปแบบ เช่น สี ผ้า กระดาษ ไม้ ฯลฯ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม วัสดุที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานคือ สีน้ำมันและผ้าใบ (Canvas)

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



ภาพประกอบที่ 4 ผ้าใบแคนวาส



2) สีนํ้ามัน ผลิตจากการผสมของสีฝุ่นกับนํ้ามัน ซึ่งเป็นนํ้ามันจากพืช ซึ่งกลั่นมาจากต้นแฟลกซ์ หรือนํ้ามันจากเมล็ดป๊อบบี้ สีนํ้ามันเป็นสีที่บสแสง เวลาระบายมักใช้สีขาว ผสมให้ได้นํ้าหนักอ่อนแก่ งานวาดภาพสีนํ้ามัน มักเขียนลงบนผ้าใบแคนวาส มีความคงทนมาก และกันนํ้า

สำนักหอสมุด

'17 ก.ย. 2558



ภาพประกอบที่ 5 สีนํ้ามัน

3) พู่กัน เป็นอุปกรณ์ที่มีส่วนช่วยให้งานศิลปะ ได้แสดงออกมาอย่างเต็มที่ การเลือกพู่กันที่ดี ที่ถูกต้องเหมาะสมกับสีจะทำให้สามารถสนองตอบความรู้สึก อารมณ์ ของศิลปิน พู่กันแต่ละชนิดมีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งพู่กันที่ดี (Raphael และ Pyramid) จะได้รับความพิถีพิถันในการเลือกขนเพื่อมาทำพู่กัน ให้เหมาะสมกับพู่กันแต่ละประเภท

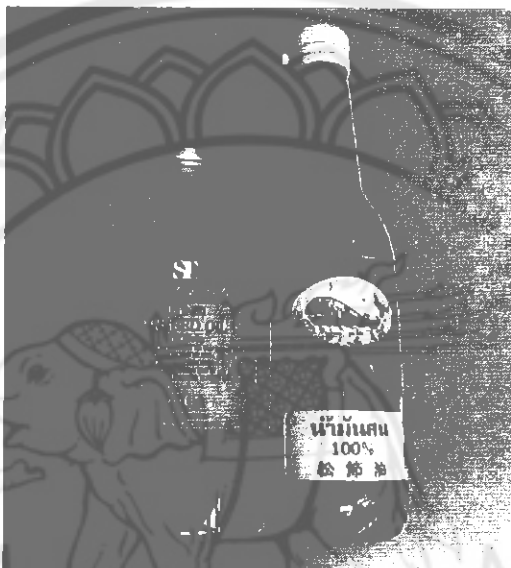
4) เกรียงวาดภาพ ทำจากโลหะที่แข็งแรง ชุบสแตนเลสแท้อย่างหนา มีความสปริงตัวของโลหะได้ดี คงทน ไม่หักง่าย ป้องกันสนิมได้ดี ด้ามไม้ชั้นดีจับถนัดมือ



ภาพประกอบที่ 6 พู่กัน, เกรียงดีสี

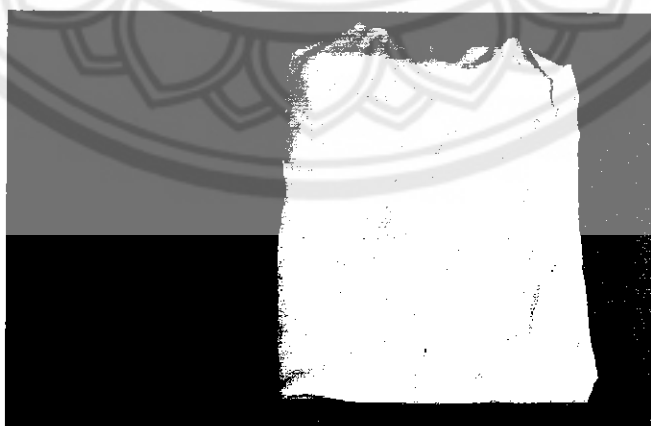
5) น้ำมันลินสีด เป็นสื่อผสมสีน้ำมันที่นิยมกันมานานได้รับความนิยมมากที่สุดช่วยให้สีเงื่อจาง เพิ่มความเป็นมันและความโปร่งใสของสี ใช้ผสมกับน้ำมันสารละลาย ความชื้นของสีและช่วงเวลาการแห้งของ น้ำมันลินสีดแตกต่างกันไปตามกระบวนการระบายสีน้ำมัน

6) น้ำมันสน เป็นสารซึ่งเกิดจากการสกัดจากต้นสน โดยเป็นสารประกอบพวกไฮโดรคาร์บอน น้ำมันสนมักจะได้รับให้นำไปใช้ในการผสมสีน้ำมัน เรียกว่าเป็นสิ่งจำเป็นของช่างทาสี ช่างเขียนภาพ น้ำมันระเหยง่ายที่ได้จากการกลั่นยางสนเขา น้ำมันสนมีลักษณะที่โปร่งใส เกือบเป็นของเหลวไม่มีสี หรือมีสีน้ำเล็กน้อย



ภาพประกอบที่ 7 น้ำมันลินสีด, น้ำมันสน

7) ผ้าเช็ดสี เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ทำความสะอาดพู่กันหลังจากใช้เสร็จแล้ว เพื่อให้พู่กันมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน ควรทำความสะอาดทุกครั้งหลังระบายสีเสร็จ

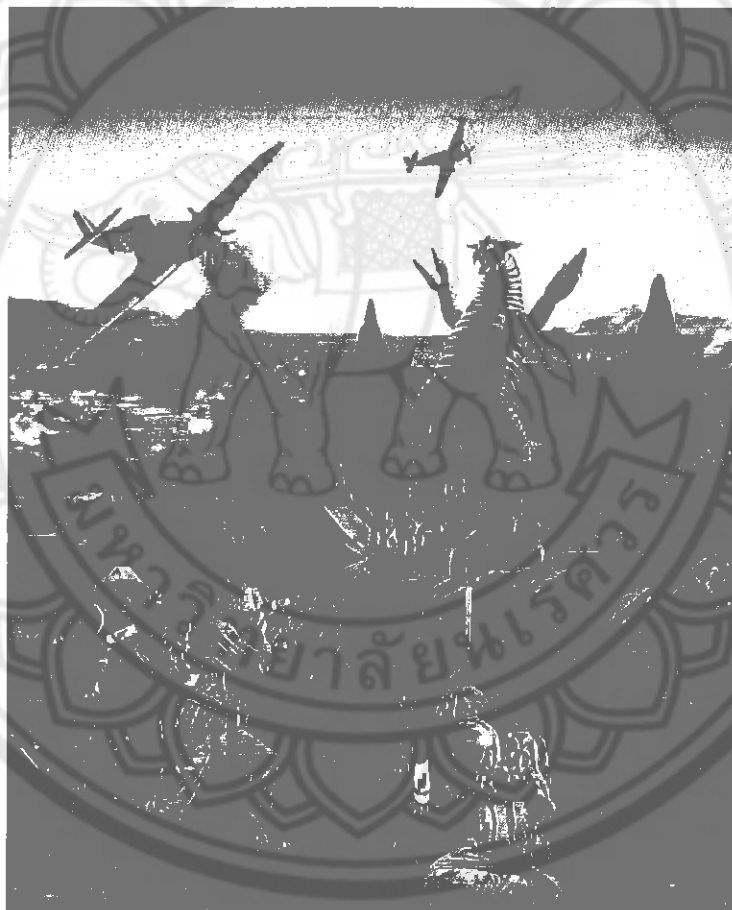


ภาพประกอบที่ 8 ผ้าเช็ดสี

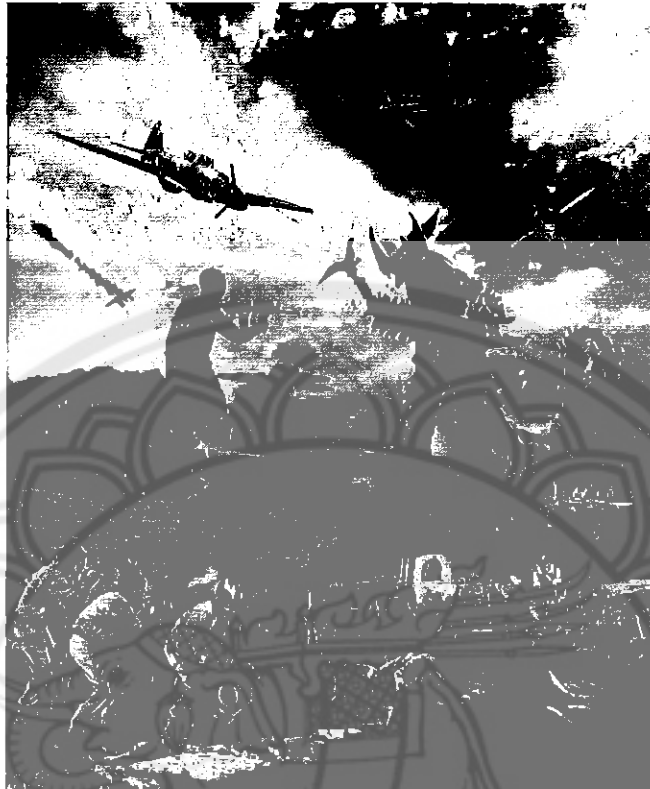
### วิธีการ ผู้สร้างสรรค์ใช้กลวิธีการสร้างสรรค์มีดังนี้

เมื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นรูปธรรม เช่น ภาพถ่าย และผลงานศิลปะจากลัทธิและศิลปินที่ได้รับแรงบันดาลใจแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และดำเนินการสร้างภาพร่าง โดยการนำมาจัดวางให้ได้องค์ประกอบและพัฒนาภาพร่างจนได้องค์ประกอบที่สมบูรณ์เพื่อให้ได้ภาพร่างตามแนวคิดและความรู้สึกที่ต้องการจะแสดงออก มีขั้นตอนการทำดังนี้

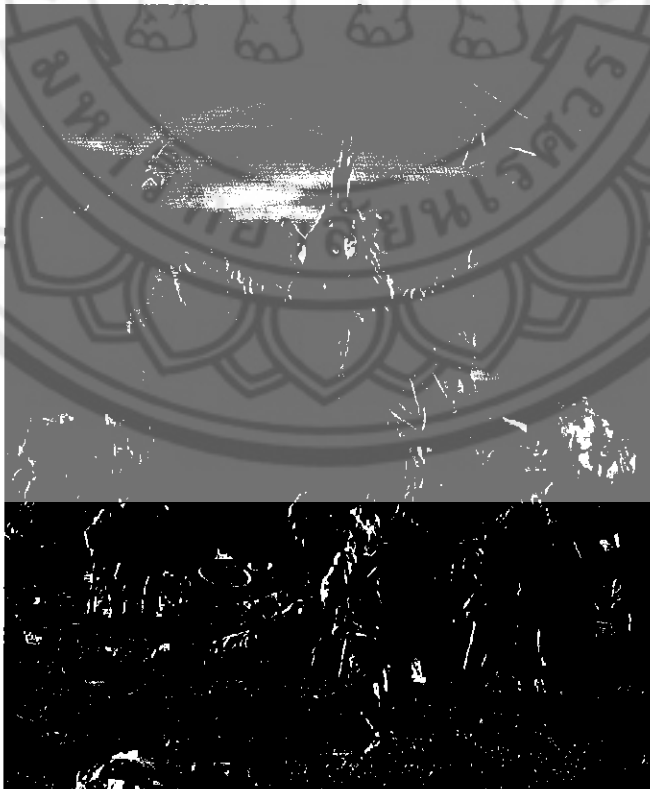
1) จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผู้สร้างสรรค์ ได้นำข้อมูลที่ศึกษามาใช้ในการคิดสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชั้นโดยเริ่มจากความชอบในสิ่งที่เห็นจากสื่ออิทธิพลต่างๆ โดยใช้จินตนาการสร้างภาพร่างแบบคร่าวๆในความคิด และหาข้อมูลที่ใกล้เคียงกับความคิดมาปะติดปะต่อกัน โดยการสร้างภาพแบบร่างด้วยวิธีการตัดต่อด้วยโปรแกรม Photoshop Cs5 เพื่อให้ง่ายและรวดเร็วต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ทั้ง 3 ชั้น



ภาพประกอบที่ 9 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 10 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 11 ภาพแบบร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

### 3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

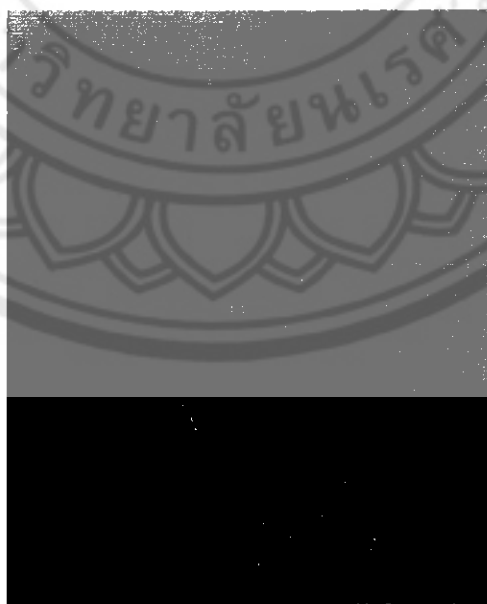
จากการนำภาพแบบร่างไปปรึกษาอาจารย์แล้ว ก็ได้นำมาปรับใช้ในผลงานจริง ซึ่งอธิบายขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีการตัดตารางแบ่งสัดส่วนเป็นช่องสี่เหลี่ยม เพื่อใช้กำหนดขนาดของผลงานจริงและสามารถร่างภาพได้แม่นยำอาจมีการเพิ่มเติมหรือลดทอนส่วนต่างๆตามความเหมาะสม และความรู้สึกละขณะนั้นด้วย



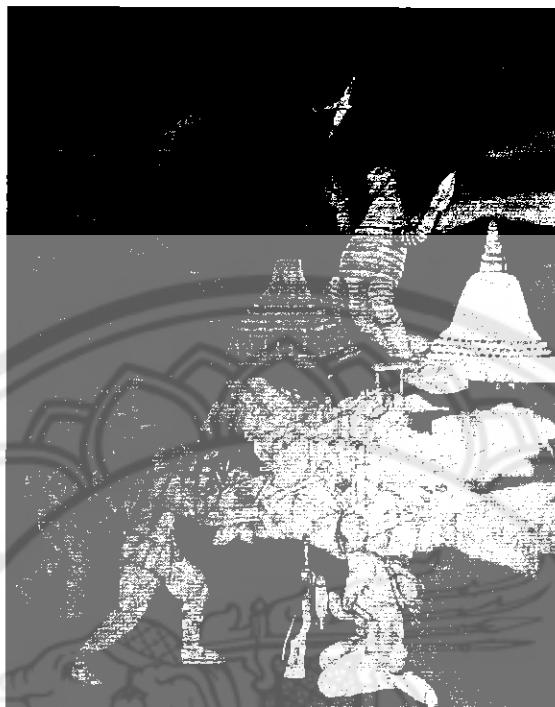
ภาพประกอบที่ 12 ภาพขั้นตอนการตัดตารางแบ่งสัดส่วนเป็นช่องสี่เหลี่ยม

2) ใช้ดินสอสีร่างภาพลงบนผ้าใบ



ภาพประกอบที่ 13 ภาพขั้นตอนการร่างภาพผลงานจริงลงบนผ้าใบ

3) ลงสี Background ให้เรียบร้อยเพื่อให้ง่ายต่อการเขียนสิ่งของและตัวละครหลัก



ภาพประกอบที่ 14 ภาพขั้นตอนการลงบรรยากาศโดยรวม

4) ลงสีส่วนที่เป็นวัตถุต่างๆ สถานที่ และตัวละครหลักโดยรวม เพื่อง่ายต่อการเก็บรายละเอียด



ภาพประกอบที่ 15 ภาพขั้นตอนการเขียนส่วนวัตถุต่างๆ สถานที่ ตัวละคร และบรรยากาศโดยรวม



5) ลงสีส่วนที่เป็นสีขาวให้เต็ม และเก็บรายละเอียดโดยรวม



ภาพประกอบที่ 16 ภาพขั้นตอนการเก็บรายละเอียดโดยรวม

6) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 17 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์คุณค่าผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์

การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม เป็นการให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นที่มีอยู่จริง เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม โดยการประสานทัศนธาตุทางศิลปะต่างๆเข้าด้วยกัน ด้วยกลวิธีเฉพาะของผู้สร้างสรรค และได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรคเป็นลำดับขั้นตอน คือ เริ่มจากการรวบรวม ศึกษาและ วิเคราะห์ข้อมูล โดยจัดทำภาพแบบร่างและปรับปรุงแก้ไข ขยายภาพผลงานจริงจากภาพแบบร่าง และปฏิบัติงานจริงจนเสร็จสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรคดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรคได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยใช้ทัศนธาตุในการอธิบายผลงาน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอได้ง่ายอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และนำไปเป็นแนวความรู้ในการพัฒนาการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

การสร้างสรรคผลงานในช่วงก่อนทำศิลปะนิพนธ์ ผู้สร้างได้มีการค้นหารูปแบบกลวิธีต่างๆในการสร้างสรรคผลงาน เพื่อพัฒนารูปแบบให้สามารถตอบรับกับแนวความคิดของตัวผู้สร้างสรรค ซึ่งในช่วงแรกมีความไม่ชัดเจนในเรื่องรูปแบบ และกระบวนการคิด ทำให้เกิดปัญหาที่เกิดจากความไม่ชัดเจนในการพัฒนาตัวชิ้นงานขึ้นต่อไป ผู้สร้างสรรคจึงต้องคอยปรับเปลี่ยนรูปแบบการสร้างสรรคผลงานอยู่ตลอดเวลาในการศึกษาดังกล่าวผู้สร้างสรรคได้แบ่งออกเป็น 2 ช่วงดังต่อไปนี้

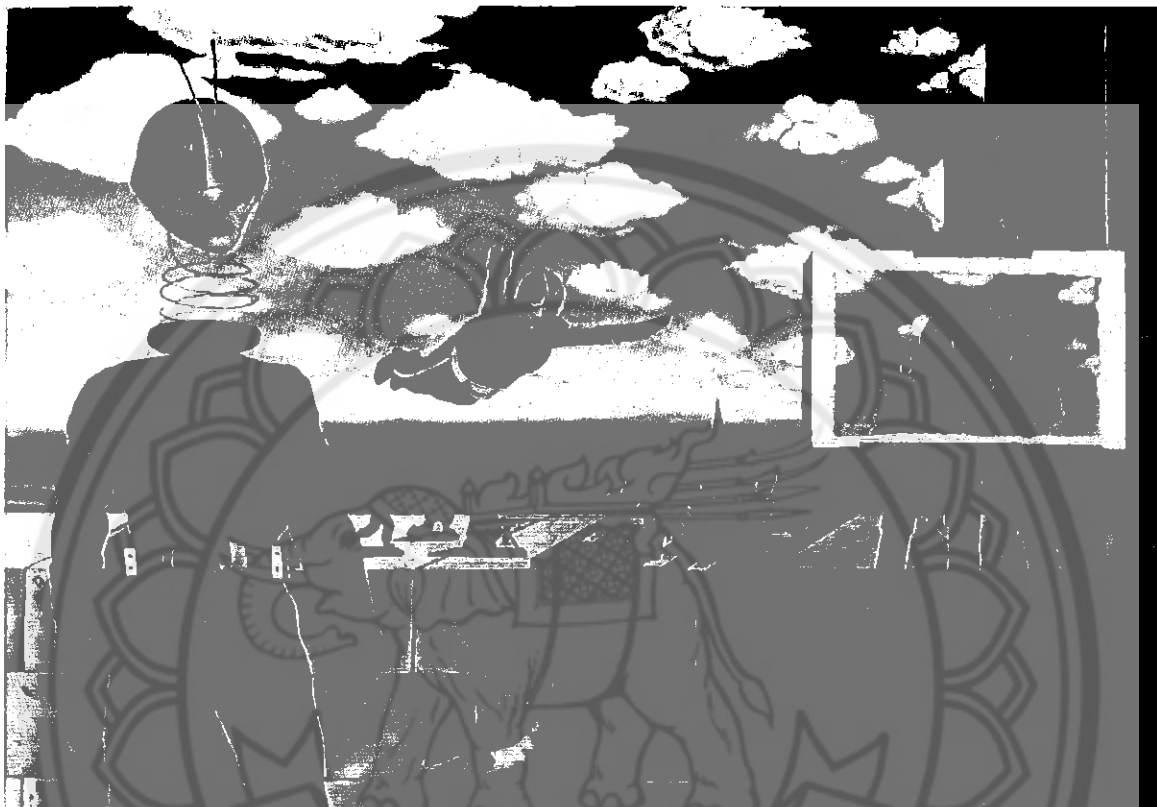
1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์
  - 1.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิด
  - 1.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรง
2. การวิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์
  - 2.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1
  - 2.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 1
  - 2.3 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่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

จากการแบ่งช่วงวิเคราะห์การสร้างสรรคผลงานศิลปะทั้งผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ และผลงานศิลปะนิพนธ์ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรคเกิดทักษะการเรียนรู้และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอได้ง่ายอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และนำไปสู่การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคที่ถูกต้องตามหลักการที่ตั้งไว้

## 1.การวิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

### 1.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิด

#### ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน ภาพสะท้อนการรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 1 ขนาด 100 x 145 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากสังคมปัจจุบันมีการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามากขึ้น อาทิเช่น ภาพยนตร์ เกมส์ หนังสือการ์ตูน เป็นต้น ทำให้คนหลงใหลคลั่งไคล้กับวัฒนธรรมต่างชาติ และมีการแต่งตัวลอกเลียนแบบตัวละครจากภาพยนตร์ การ์ตูน และเก็บตัวอยู่ในโลกส่วนตัวที่เต็มไปด้วยจินตนาการ จนทำให้คนในสังคมปัจจุบันห่างเหินกับครอบครัว เพราะแม้แต่หมกมุ่นปรนเปรอกับวัฒนธรรมที่เข้ามาจนลืมวัฒนธรรมที่เคยทำร่วมกันในครอบครัว

## ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน ภาพสะท้อนการรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 2 ขนาด 110 x 140 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ต่อยอดจากชั้นที่ 1 ในด้านเนื้อหา แต่มีการเปลี่ยนรูปแบบจากผลงานชั้นที่แล้วที่มีรูปแบบออกไปในทางเพื่อฝัน ผู้สร้างสรรค์ได้เปลี่ยนรูปแบบมุมมองมาเป็นแบบสมจริงมากขึ้น ไม่หลุดเพื่อฝันมากเกินไปเหมือนชั้นที่ 1 เนื้อเกี่ยวกับการจัดปาร์ตี้แต่งตัวเลียนแบบตัวละครจากภาพยนตร์ต่างชาติภายในงานตกแต่งไปด้วยลูกโป่งบนโต๊ะเต็มไปด้วยวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามากัดกินบ้านเมือง แต่ตัวละครสนุกเฮฮากันอย่างสนุกสนาน โดยหารู้ไม่ว่าข้างนอกมีสัตว์ประหลาดที่ใช้แทนวัฒนธรรมต่างชาติค่อยๆ เข้ามาทำลายวัฒนธรรมไทย จนทำให้วัฒนธรรมไทยค่อยๆ เลือนหายไป

## ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3

ผลงานก่อนศิลปินพจน์ ชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน ภาพสะท้อนการรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 3 ขนาด 145 x 145 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาต่อยอกจากผลงานชั้นที่ 2 โดยบรรยากาศข้างหลังจะหลุดออกไปเป็นเหมือนนั่งอยู่ท่ามกลางสนามรบ ที่มีทหารต่อสู้กับสัตว์ประหลาด โดยจะเพิ่มเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการศัลยกรรม การที่วัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาอย่างเช่น ตึกตาบาร์บี้ ทำให้คนในสังคมปัจจุบันเกิดความอยากสวย อยากหล่อเหมือนกับตึกตา จึงมีการศัลยกรรมหน้าตาให้เหมือนกับตึกตา และทำให้คนในสังคมปัจจุบันเกิดการเสพติดการศัลยกรรมมากขึ้น

## ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 4 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 4 ชื่อผลงาน ภาพสะท้อนการรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 4 ขนาด 120 x 140 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ ได้พัฒนาต่อยอดจากผลงานชิ้นที่ 3 โดยบรรยากาศในผลงานชิ้นนี้จะเต็มไปด้วยควันที่เกิดจากการสู้รบ โดยนำเนื้อหาเกี่ยวกับนักเรียนในสังคมปัจจุบันมาเป็นตัวละครหลัก จากการศึกษาที่สื่อต่างๆ จากวัฒนธรรมต่างชาติเข้าเข้ามา มากขึ้นอย่างเช่น หนังสือการ์ตูน เกมส์ ของเล่น ทำให้เวลาเรียนหนังสือมีการแอบเอาหนังสือการ์ตูนขึ้นมา อ่านแทนที่จะตั้งใจเรียนหนังสือ และสิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กนักเรียนไม่สนใจเรียนเอาเวลาไปอ่านหนังสือการ์ตูน มากกว่าหนังสือเรียน ส่งผลให้ผลการเรียนแย่งลง และทำให้เด็กไทยมีความรู้่น้อยกว่าประเทศเพื่อนบ้าน

## 1.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรง

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นขอบเขต เป็นแกนหรือโครงสร้างในการจัดองค์ประกอบภาพ เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและสิ่งของ ที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง ของเล่นต่างๆ

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และบรรยากาศที่เกิดการสู้รบในสนามสงคราม ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะน้ำหนัก ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศของภาพ

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

เอกภาพ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญจากความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราวเพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันดังนี้

### 1) การขัดแย้ง

ก. การขัดแย้งของขนาด ขนาดของตัวละครมีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดระยะใกล้ไกล

ข. การขัดแย้งของทิศทาง การใช้สีเป็นตัวกำหนดทิศทางของแสงและเงา ในด้านที่โดนแสงและไม่โดนแสง เพื่อให้เกิดมิติลงตาขึ้น

ค. การขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ ในส่วนที่เป็นที่ว่างจะใช้สีเป็นตัวกำหนดเงาที่สะท้อนลงบนพื้น

### 2) การประสาน

ก. การเป็นตัวกลาง การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใส่สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกัน มากขึ้น

ข. การซ้ำ มีรูปแบบการซ้ำของทหารจิว เพื่อให้ดูเคลื่อนไหวและมีระยะห่างระยะหลัง

## 2. การวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรค์ได้มีการค้นหา รูปแบบกลวิธีต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงานจากการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ให้สามารถตอบรับกับแนวความคิดของตัวผู้สร้างสรรค์ ต่อการถ่ายทอด มุมมองทางความคิดออกมาให้ได้มากที่สุด

### 2.1 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



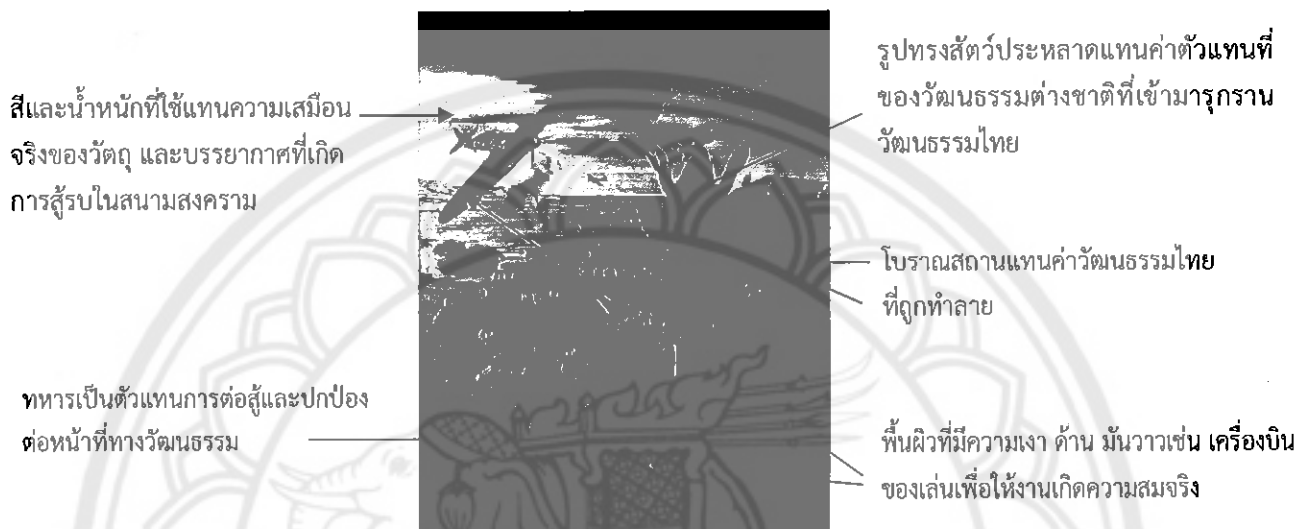
ภาพประกอบที่ 5 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 1 ขนาด 145 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น สัตว์ประหลาด เปรียบเสมือนข้าศึกที่เข้ามารุกรานวัฒนธรรม ส่วนสถานที่จำลองเป็นสงครามโดยมีโบราณสถาน แทนเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย ที่ถูกสัตว์ประหลาดเข้ามาทำลายและมีเครื่องบินจากวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาโจมตี โดยรูปแบบนำมาจากหนังสือการ์ตูน เกมส์ เป็นภาพที่เราคิดฝันถึงสงครามกลางแจ้ง ภายในสมรภูมิเต็มไปด้วยทหารที่กำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาด แต่หารู้ไม่ว่าพวกทหารที่ใส่หน้ากากค่อยถูกรุกรานวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำ ทำให้วัฒนธรรมไทยตกเป็นเมืองขึ้นของวัฒนธรรมต่างชาติไปแล้ว และส่งผลให้วัฒนธรรมค่อยๆ เลือนหายไป



## 2.2 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 6 ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นขอบเขต เป็นแกนหรือโครงสร้างในการจัดองค์ประกอบภาพ เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและสิ่งของ ที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง ของเล่นต่างๆ

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และบรรยากาศที่เกิดการสู้รบในสนามสงคราม ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศของภาพ

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

### 2.3 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

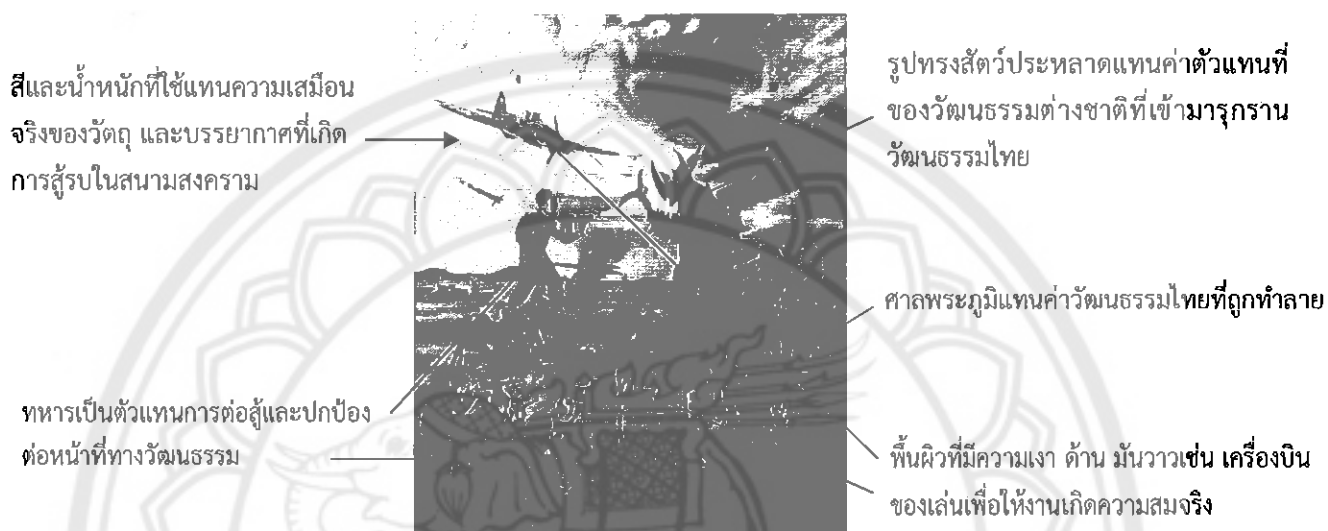


ภาพประกอบที่ 7 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 2 ขนาด 150 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น สัตว์ประหลาด เปรียบเสมือนข้าศึกที่เข้ามารุกรานวัฒนธรรม ส่วนสถานที่จำลองเป็นสงครามโดยมีพระภูมิ แทนเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่ถูกทำลาย และมีทหารกำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาดอยู่กึ่งกลางภาพ โดยรูปแบบนำมาจากโปสเตอร์หนังภาพยนตร์ เป็นภาพที่เราคิดฝันถึงสงครามตอนพระอาทิตย์กำลังตกดิน ภายในสมรภูมิเต็มไปด้วยหมอกควันและทหารที่กำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาด แต่หารู้ไม่ว่าพวกทหารที่ใส่หน้ากากได้ถูกวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำ ทำให้วัฒนธรรมไทยตกเป็นเมืองขึ้นของวัฒนธรรมต่างชาติไปแล้ว และส่งผลให้วัฒนธรรมค่อยๆ เลือนหายไป

## 2.4 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 8 ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

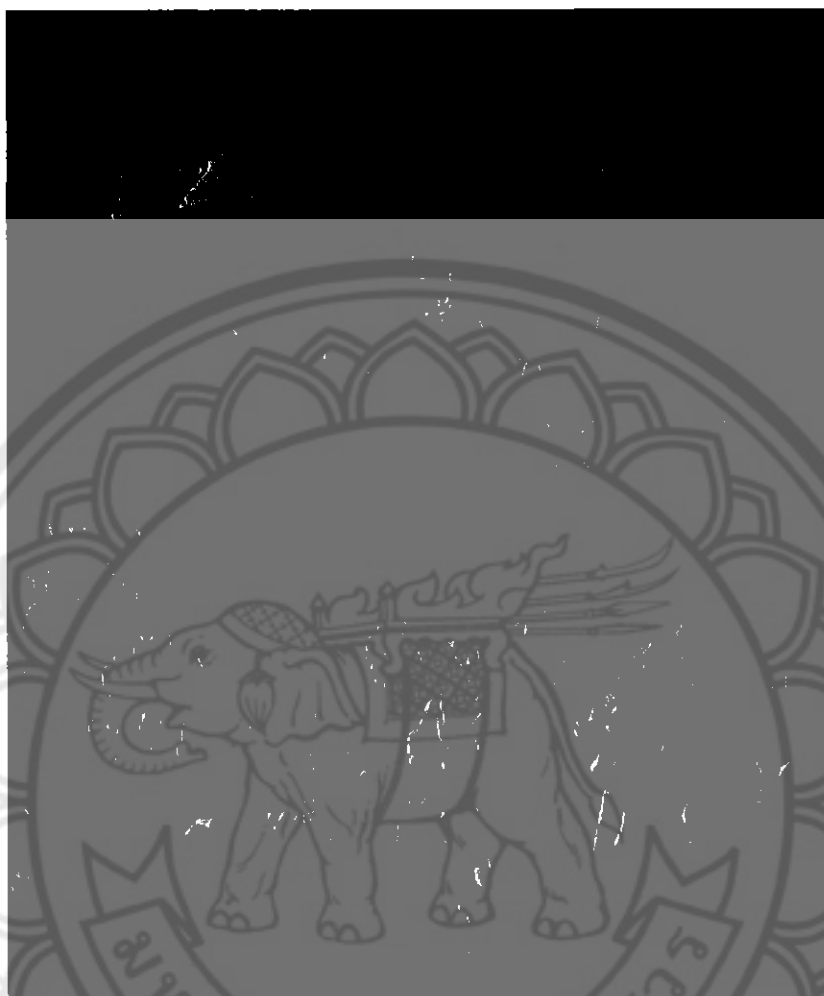
1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นขอบเขต เป็นแกนหรือโครงสร้างในการจัดองค์ประกอบภาพ เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและสิ่งของ ที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง ของเล่นต่างๆ

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และบรรยากาศที่เกิดการสู้รบในสนามสงคราม ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะเวลาหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศของภาพ

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

## 2.5 การวิเคราะห์ด้านแนวคิดของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

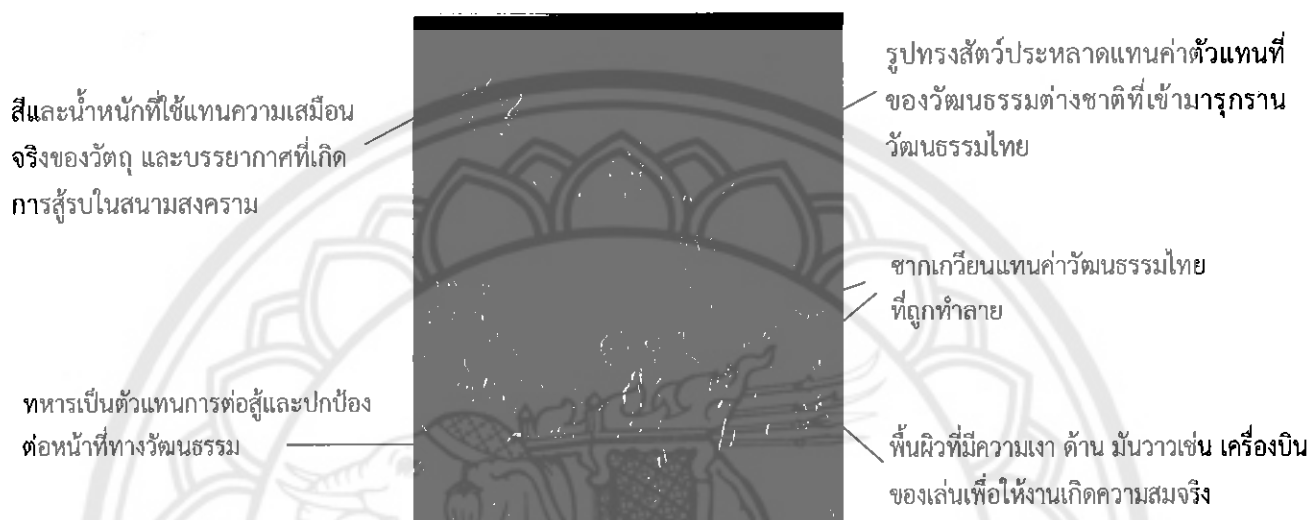


ภาพประกอบที่ 9 ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม หมายเลข 3 ขนาด 150 x 180 เซนติเมตร ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสื่อโฆษณาต่างๆ ของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยทางด้านวัตถุและค่านิยม โดยนำตัวละครจากวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น สัตว์ประหลาด เปรียบเสมือนข้าศึกที่เข้ามารุกรานวัฒนธรรม ส่วนสถานที่จำลองเป็นสงครามโดยมีฉากเวียน กระทั่งที่ถูกสัตว์ประหลาดกำลังเผาไหม้ แทนเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่ถูกทำลาย โดยรูปแบบนำมาจากหนังภาพยนตร์ เป็นภาพที่เราคิดฝันถึงสงครามตอนมืดครึ้ม ภายในสมรภูมิเต็มไปด้วยหมอกควันมีสัตว์ประหลาดบุกเข้ามา ทำให้ทหารวิ่งหนีเอาชีวิตรอดและมีทหารล้มตายบางส่วน แต่หารู้ไม่พวกทหารที่ใส่หน้ากากได้ถูกวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำ ทำให้วัฒนธรรมไทยตกเป็นเมืองขึ้นของวัฒนธรรมต่างชาติไปแล้ว และส่งผลให้วัฒนธรรมค่อยๆ เลือนหายไป

## 2.6 การวิเคราะห์ด้านรูปทรงของผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมองเห็นจริงในผลงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 10 ทัศนธาตุในผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

1) รูปทรง ในผลงานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ และอาจไม่เคยเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งรูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนของภาพเหตุการณ์ ภาพยนตร์ การ์ตูน สื่อโฆษณาต่างๆ

2) เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นขอบเขต เป็นแกนหรือโครงสร้างในการจัดองค์ประกอบภาพ เส้นที่ใช้ในงานส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง ที่แสดงถึงสัดส่วนของร่างกายของคนและสิ่งของ ที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เช่น เส้นโครงสร้างที่แสดงท่าทางของร่างกาย เส้นผม เส้นขอบตา ปาก และใบหน้า เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุ เช่น เสื้อผ้า หน้ากาก เมือง ของเล่นต่างๆ

3) สีและน้ำหนัก ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดการใช้สีแทนความเสมือนจริงของวัตถุ และบรรยากาศที่เกิดการสู้รบในสนามสงคราม ส่วนที่เป็นน้ำหนักของสีเกิดจากการใช้สีของแสงมาผสมทำให้สีดูอ่อนลงเพื่อกำหนดค่าน้ำหนักของส่วนที่ถูกแสงกระทบกำหนดมิติ ระยะหน้าหลัง ความลึกตื้น ความใกล้ไกล และสร้างบรรยากาศของภาพ

4) พื้นผิว ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ในทางกายภาพจะมีพื้นผิวอยู่ลักษณะเดียว คือ พื้นผิวแบนตามระนาบของผืนผ้าใบ แต่สร้างความมีชีวิตด้วยเทคนิคการใช้สีน้ำมัน สร้างพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นความรู้สึกถึงพื้นผิวที่เกิดจากลักษณะเฉพาะของงานจิตรกรรม เช่น การวาดเสื้อผ้า ของเล่น ที่แสดงถึงลักษณะของพื้นผิวที่มีความเงา ด้าน มันวาว เพื่อให้งานเกิดความสมจริง

หลักการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลปะ โดยใช้รูปทรงจากความเป็นจริง โดยในภาพมีทั้งการขัดแย้งและการประสาน โดยการขัดแย้งเกิดจาก ขนาดของตัวละครมีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดระยะใกล้ไกล ในส่วนที่เป็นที่ว่างจะใช้สีเป็นตัวกำหนดเงาที่สะท้อนลงบนพื้น และการประสานเป็นการซ้ำ มีรูปแบบการซ้ำของทหารจิว เพื่อให้ดูเคลื่อนไหวและมีระยะหน้าระยะหลัง

สรุปจากผลงานทั้งช่วงก่อนทำผลงานศิลปนิพนธ์ และช่วงทำผลงานศิลปนิพนธ์ทั้งหมดนั้น ผู้สร้างสรรค์นำแนวทางการสร้างสรรค์จากผลงานก่อนศิลปนิพนธ์มาพัฒนาต่อในด้านรูปแบบ ซึ่งในช่วงแรกมีความไม่ชัดเจนในเรื่องรูปแบบ และกระบวนการคิด ทำให้เกิดปัญหาที่เกิดจากความไม่ชัดเจนในการพัฒนาตัวชิ้นงานชิ้นต่อไป ผู้สร้างสรรค์จึงต้องคอยปรับเปลี่ยนรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ตลอดเวลา เพื่อตอบสนองตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ในด้านการให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง



## บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรคได้นำแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและการศึกษา ในสังคมปัจจุบัน มีการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออกเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทยหลากหลายรูปแบบ ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยอย่างเห็นได้ชัด

โดยการศึกษาค้นคว้า ข้อมูล และการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรคเกิดทักษะ การเรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค รวมถึงกลวิธีการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เพื่อตอบสนองตาม แนวความคิดของผู้สร้างสรรค โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากประสบการณ์ที่พบเห็น และ อิทธิพลต่างๆ ถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบจิตรกรรมแบบเหนือจริง และผลสำเร็จต่างๆที่เกิดขึ้นในการ ปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สึกรูปไปพัฒนาผลงานการสร้างสรรคศิลปะไว้อย่างเป็นระบบใน รูปเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

จากวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สร้างสรรคได้ตั้งไว้ มีการสรุปผลไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปเนื้อหา ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทย โดยผู้สร้างสรรคได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวม ข้อมูลด้านเนื้อหา จากทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย อิทธิพลของการสื่อ ต่างๆที่มีผลต่อสังคมไทย อิทธิพลทางศิลปกรรม อิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) อิทธิพลจาก ลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art) และอิทธิพลจากปรัชญา ซึ่งมีเนื้อหาใกล้เคียงกับหัวข้อศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค เอง จึงได้นำเนื้อหามาวิเคราะห์ และสรุปผลออกมาเป็นศิลปนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ที่แสดงให้เห็นถึงความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค โดยสอดแทรกทัศนคติ แง่มุมเล็กๆ น้อยๆ ที่แฝงไปด้วย อารมณ์ ความคิด พฤติกรรมของคนในปัจจุบัน ที่มีการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทยหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจทำให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็น รูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง ซึ่งมีผลกระทบทั้งทางตรงและ ทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในด้านวัตถุและค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด โดยเปรียบเสมือน เป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ

2. เพื่อศึกษาค้นคว้าทดลองหาแนวทางการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม แสดงออกถึงเนื้อหาการนำเสนอผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยผู้สร้างสรรคได้ศึกษาค้นคว้า ทดลองหาแนวทางการสร้างสรรคเพื่อค้นหารูปแบบการทำงาน โดยศึกษาหาข้อมูลด้านรูปแบบจากหนังสือการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ของชะลูด นิ่มเสมอ อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย และอิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของ ศิลปินต่างชาติ ซึ่งอิทธิพลที่ผู้สร้างสรรคได้รับจากอิทธิพลเหล่านี้ คือรูปแบบการจัดองค์ประกอบที่น่าสนใจ และมีเนื้อหาใกล้เคียงกับหัวข้อศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรคจึง ได้ศึกษารูปแบบและวิธีการจากอิทธิพลเหล่านี้ และนำมาปรับใช้ในผลงานจิตรกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับ แนวคิดและรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค ตอบสนองความคิดและความรู้สึก แสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค โดยการศึกษาค้นคว้ากระบวนการใน

การสร้างสรรคภายใต้หัวข้อศิลปนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย และเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

#### อภิปรายผลการสร้างสรรคงานศิลปนิพนธ์

ข้อดีและข้อเสียจากการสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ ชุด การรุกรานทางด้านวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้และเข้าใจการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอนรวมถึงวิธีการและรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เป็นคนทำงานล่าช้า จึงต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และใช้เวลาการทำงานให้มากกว่าคนอื่น ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความรับผิดชอบในการทำงานมากขึ้น และได้ความรู้จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไทย ซึ่งมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในด้านวัตถุและค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด โดยเปรียบเสมือนเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ เพื่อนำมาเป็นแง่คิดในการดำเนินชีวิต แล้วนำไปเผยแพร่ให้คนรอบข้างเพื่อบอกต่อกันให้รุ่นลูกรุ่นหลานได้รู้ และนำมาเป็นแนวความรู้สำหรับพัฒนาการสร้างสรรคศิลปะต่อไป

จากการทำงานศิลปนิพนธ์ ถือเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานของผู้สร้างสรรค์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และหวังว่าศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะเกิดประโยชน์แก่นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจในผลงานศิลปะ หากมีข้อมูลผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต





## บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

### บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

- ศาสตราจารย์ เกียรติคุณชลุค นิมเสมอ. (2531). องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิช
- ประยูร สงวนไทร. (2549). ของเล่นและความทรงจำ. พิมพ์ครั้งที่ 1. จัดพิมพ์โดย บ้านพิพิธภัณฑ
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2534). ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์ โอ.เอส.พริ้นติ้ง
- แฮ้าส์
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). ศิลปะและความงาม. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์ โอ. เอส. พริ้นติ้ง แฮ้าส์
- ภาควิชาสตรีวิทยา คณะวิทยาศาสตร์การแพทย์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. (2554). พฤติกรรมมนุษย์.
- พิมพ์ครั้งที่ 6. จัดพิมพ์โดย มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ รัชนิกร เศรษฐ. (2532). โครงสร้างสังคมและวัฒนธรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1.
- กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิชไทยวัฒนาพานิช
- นิเทศ ดินณะกุล. (2546). การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์
- บริษัท แอ็คทีฟ พริ้นท์ จำกัด
- ชูชัย สมิตธิ์ไกร. (2553). พฤติกรรมผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์ บริษัท วี.พริ้นท์ จำกัด
- กัจจกร สุนพงษ์. สุนทรียศาสตร์. (2555). พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์ บริษัท แอ็คทีฟ พริ้นท์ จำกัด
- สุรชาติ เกษประสิทธิ์. (2555). เอกสารประกอบการเรียนการสอน พื้นฐานองค์ประกอบศิลป์.
- พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- เอกสารอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

[http://old-topic-47.blogspot.com/2007/08/blog-post\\_561.html](http://old-topic-47.blogspot.com/2007/08/blog-post_561.html)

<http://atcloud.com/stories/96274> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557

[http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Anchalee\\_Arayapongpani/t/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Anchalee_Arayapongpani/t/fulltext.pdf) เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557

<http://translate.google.co.th/translate?hl=th&sl=en&u=http://steve-noon.co.uk/&prev=search> เข้าถึงเมื่อ: 17 กันยายน 2557



ประวัติผู้สร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

## ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล นาย ธนกร หมื่นขัน  
 เกิด 3 พฤษภาคม 2536 จังหวัดนครสวรรค์  
 ที่อยู่ 1009/1 ม.9 ถ.สวรรค์วิถี ต.นครสวรรค์ตก อ.เมืองฯ จ.นครสวรรค์  
 โทร. 08-4593-4760, 056-228-510  
 E-mail Thanakon-muenkhan@hotmail.com

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2548 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนประชานุเคราะห์  
 พ.ศ. 2554 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนนครสวรรค์  
 พ.ศ. 2558 ระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบ  
 ทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

## ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2557 ร่วมแสดงนิทรรศการ SYNCHRONIZE Exhibition 2557,  
 มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 พ.ศ. 2558 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ รุ่นที่ 3  
 Art Thesis Exhibition Three Three Go 2558, มหาวิทยาลัย  
 นเรศวร