ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

โดย

นายวิทยา หอทรัพย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาจิตรกรรม

ภาควิชาจิตรกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์

โดย

นายวิทยา หอทรัพย์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาจิตรกรรม

ภาควิชาจิตรกรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE REFLECTION OF THE CHANGE IN THE GLOBALIZATION

By

Mr. Witthaya Hosap

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Fine Arts Program in Curriculum and Supervision

Department of Painting

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2011

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ภาพสะท้อน-การเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์” เสนอโดย นายวิทยา หอทรัพย์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

……..

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชิต ตั้งเจริญ
2. ศาสตราจารย์อิทธิพล ตั้งโฉลก

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพโรจน์ วังบอน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์รุ่ง ธีระพิจิตร)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาวิน เบียดกลาง)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชิต ตั้งเจริญ)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์อิทธิพล ตั้งโฉลก)

...../...../.....

50001211 : สาขาวิชาจิตรกรรม
คำสำคัญ : โลกาภิวัตน์/การเปลี่ยนแปลง/กรุงเทพในอนาคต

วิทยา หอทรัพย์ : ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์ . อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.พิชิต ตั้งเจริญ และ ศ.อิทธิพล ตั้งโฉลก. 67 หน้า.

การจัดทำวิทยานิพนธ์ “ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์” นี้ข้าพเจ้าเริ่มความบันดาลใจจากความสนใจในเรื่องการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม มนุษย์กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงหลายๆด้าน พร้อมๆกัน การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ส่งผลต่อจิตวิทยาของมนุษย์ เช่น ความกลัว และความรู้สึกไม่ปลอดภัยกับอนาคตของตัวเอง ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้าง “ภาพ” ของเหตุการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้นจากจินตภาพส่วนตัวเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งรับกับปัญหาที่เกิดขึ้นในเวลาปัจจุบัน โดยใช้วิธีการสำรวจข้อมูลจากเรื่องราวต่างในชีวิตประจำวันเช่น เกมคอมพิวเตอร์ และภาพยนตร์เป็นต้น ที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ในอีกรูปแบบหนึ่ง ได้แก่ การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง และการสร้างโลกใหม่ แล้วนำมาผสมผสานกับความเป็นจริงของกรุงเทพฯในเวลาปัจจุบัน

ผลของการจัดทำวิทยานิพนธ์ออกมาเป็นงานจิตรกรรม และสรุปได้ว่า “ภาพ” จิตรกรรมสามารถปรับตัวให้เข้าได้กับยุคสมัย และแสดงความจริงออกมาให้เห็นได้ ไม่ใช่เพียงแค่ของจริงเช่น ไม่ได้แสดงความถูก ผิด เป็นจินตภาพที่ไม่ใช่เป็นของข้าพเจ้าเพียงคนเดียว แต่เป็นของพวกเราทุกคน ข้าพเจ้าเห็นว่า เราไม่อาจสร้างความเจริญก้าวหน้าที่เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตให้เป็นไปในแบบที่เราต้องการฝันอยากให้เป็นและเห็นวิวัฒนาการของมนุษย์ในอนาคตข้างหน้าได้ หากเราละทิ้งวิถีชีวิต ความเชื่อ ความศรัทธาของบรรพบุรุษของเราไว้กับความเจริญที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

ภาควิชาจิตรกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2554

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. ..... 2. .....

50001211 : MAJOR : PAINTING
KEY WORD : GLOBALIZATION/CHANGE/BANGKOK IN THE FUTURE
WITTHAYA HOSAP : THE REFLECTION OF THE CHANGE IN THE GLOBALIZATION. THESIS ADVISORS : ASST.PROF.PICHIT TANGCHAROEN AND PROF.ITHIPOL THANGCHALOK. 67 pp.

For preparing this thesis “The reflection in the change of globalization”, I begin my inspiration from the change of environment. People are confronting with the transmission in the various ways in the same time. This transmission effects in the way of psychology of human being for example a fear and an uncertainty for the future. So they have to construct “ image” of incident in the future to arouse the audiences to solve the problem by using the survey in game’s details and cinema that they show how to encounter of the transmission of people such as getting away from the truth and building the new world by integrating with the truth of Bangkok’s today

The result of this thesis is showed as painting and I can conclude that “ image” of painting can adapt in every society and can see the truth not just the truth such as showing right and wrong not only my meaning but also the audiences can justify meaning too. I realize that we can’t progress in the way as we like if we abandoned the way of life, believe, faith of our ancestor in term of globalization.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

Department of Painting Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2011
Student's signature .....
Thesis Advisors' signature 1. ..... 2. .....

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงผู้มีพระคุณอันประเสริฐยิ่ง อันได้แก่ บิดา มารดา ของข้าพเจ้าที่เลี้ยงดูและคอยสนับสนุนให้ข้าพเจ้าได้ใช้ชีวิตในเส้นทางศิลปะ อาจารย์ทัศนีย์ เกตุแก้ว อาจารย์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน คณาจารย์คณะจิตกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ศ.อิทธิพล ตั้งโฉลก และ ผศ.พิชิต ตั้งเจริญ มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอก เปรม ติณสูลานนท์ ที่ได้มอบทุนสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ โครงการสรรสร้างศิลปินร่วมสมัย ประจำปี 2555 ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้เพิ่มศักยภาพในด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และท้ายที่สุดขอขอบคุณศิลปะที่ทำให้ข้าพเจ้ามีสุนทรียภาพทางใจ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญภาพ ..... ฌ

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ 2

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ 3

สมมุติฐานของการการสร้างสรรค์ 3

ขอบเขตการสร้างสรรค์ 4

วิธีการสร้างสรรค์ 4

ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ 5

แหล่งข้อมูล 6

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 6

2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน 7

ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ 7

ที่มาของแรงบันดาลใจ 8

อิทธิพลจากภาพยนตร์ 9

อิทธิพลจากเนื้อหาและมุมมองในเกมคอมพิวเตอร์ปัจจุบัน 12

ข้อมูลจากนวัตกรรมของแสง 15

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม 15

3 การกำหนดรูปแบบและวิธีการในการสร้างสรรค์ 18

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน 18

การกำหนดรูปแบบผ่านจิตรกรรมสองมิติ 19

การกำหนดแนวเรื่องและรูปแบบในงานจิตรกรรม 19

การกำหนดรูปทรงต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ 19

การกำหนดมุมมองในงานจิตรกรรม 20

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

บทที่ หน้า

การกำหนดระบบแสงแบบไร้ที่มาในงานจิตรกรรม 20
ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 20
วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน 24
เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน 24
4 การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ 31
การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 31
การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 37
การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 40
การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ 49
5 บทสรุป 60

บรรณานุกรม 61

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก 62

ประวัติผู้วิจัย 66

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพยนตร์	9
2	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนนิเมชั่น	10
3	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพยนตร์	11
4	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากเกม	12
5	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากเกม	13
6	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากเกม	14
7	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพ	16
8	ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพ	17
9	ภาพรายละเอียดของจุด	21
10	ภาพรายละเอียดของเส้น	21
11	ภาพรายละเอียดของรูปทรง	22
12	ภาพรายละเอียดของพื้นผิว	23
13	ภาพรายละเอียดการแสดงพื้นผิวที่แตกต่างของวัตถุแต่ละชนิด	23
14	ภาพอุปกรณ์การสร้างสรรค์	25
15	ภาพวาดลายเส้นต้นแบบลงบนกระดาษ	26
16	ภาพการลงพื้นที่เก็บข้อมูล	26
17	ภาพการค้นหาภาพข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในอินเทอร์เน็ต	27
18	ภาพการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ (Photoshop) ในคอมพิวเตอร์	27
19	ภาพร่างผลงาน	28
20	ภาพร่างผลงาน	28
21	ภาพการตัดเส้นด้วยปากกาเคมี	29
22	ภาพรายละเอียดของสิ่งของต่างๆ ในระยะหน้า	29
23	ภาพการใช้ สีอะคริลิค เพื่อสร้างระยะให้เกิดขึ้นในงาน และยังช่วยลดความแข็งของน้ำหนักปากกาเคมีได้อีกด้วย	30
24	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 1	32
25	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 2	33
26	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 3	34
27	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 4	35

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

ภาพที่ หน้า

28 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 5 36
29 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 1 38
30 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 2 39
31 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 1 41
32 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 2 42
33 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 3 43
34 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 4 44
35 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 5 45
36 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 6 46
37 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 7 47
38 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 8 48
39 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 51
40 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 52
41 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 53
42 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 54
43 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 55
44 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 56
45 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7 57
46 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 8 58
47 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 9 59

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

บทที่ 1

บทนำ

วันข้างหน้าโลกจะเป็นอย่างไร ในขณะที่โลกได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากเราคงได้ยินได้ฟังกันอย่างต่อเนื่อง ตลอดระยะเวลา 20 กว่าปีมานี้ว่าวันนี้เราได้อยู่ในโลกแห่งโลกาภิวัฒน์ ซึ่งความเป็นโลกาภิวัฒน์จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเชื่อมโยงกันถึงทั่วโลก จากข้อมูลข่าวสารที่ได้รับทุกวันนี้คงจะเป็นการยืนยันได้ว่า โลกของเรานั้นได้มีการเชื่อมโยงถึงกันทั่วโลก มีการเชื่อมโยงถึงกันในเกือบทุกมิติ การเปลี่ยนแปลงนี้ได้สร้างสภาวะความไม่มั่นคง และความหวาดกลัวภายในจิตใจของข้าพเจ้าโดยความกลัวที่เกิดจากการที่จะต้องยอมจำนนต่อผลความเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆไม่ว่าจะเป็น การเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ เช่น ภาวะโลกร้อน ที่เราประสบพบเจอกันอยู่ทุกวันนี้ ไม่ว่าจะเป็นสภาพลมฟ้าอากาศที่ผิดแปลกไปจากเดิม ก่อให้เกิดภัยธรรมชาติที่รุนแรงมากขึ้นไม่ว่าจะเป็น น้ำท่วม แผ่นดินไหว พายุที่รุนแรง สภาพอากาศที่ร้อนผิดปกติจนทำให้มีคนเสียชีวิต รวมไปถึงโรคระบาดชนิดใหม่ๆ เช่น ไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ 2009 ไข้หวัดนก โรคระบาดที่เคยหายไปจากโลกนี้แล้วก็กลับมาให้เราได้เห็นกันใหม่ และพาหะนำโรคที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดออกมาเป็นงานจิตรกรรมในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ที่เป็นภาพปลานอนตายโดยไม่รู้ว่าสาเหตุเกิดจากอะไร การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ชุมชน เศรษฐกิจ การพัฒนาหรือความเจริญทางวัตถุที่เกิดขึ้นทำให้สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและความอบอุ่นแบบชุมชนลดหายไป มีโครงสร้างทางสังคมเมืองที่ขยายออกไปมาก ทำให้ความนิยมในด้านสถาปัตยกรรมไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวลดลง มีสถาปัตยกรรมตึกปูนสมัยใหม่ การขยายตัวของตึกแถว รวมทั้งห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่สังคมเมืองที่มีความทันสมัยมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา ซึ่งเต็มไปด้วยสื่อในด้านภาพ เช่น ภาพถ่ายที่ถ่ายจากดาวเทียม ภาพถ่ายทางอากาศ และภาพจำลองที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของโลก ภาพผลงานศิลปะ-โบราณคดี ภาพโฆษณาบนท้องถนน บนหน้าหนังสือพิมพ์ จอโทรทัศน์ อินเตอร์เน็ต และบนมือถือ สิ่งต่างๆเหล่านี้ได้นำไปสู่คำถามที่ว่า พวกเรามนุษย์จะอยู่กันอย่างไร? แล้วอะไรบ้างที่จะเข้ามามีผลกระทบต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของเรา?

จากที่ข้าพเจ้าเติบโตขึ้นมา และต้องปรับตัวมาใช้ชีวิตในสังคมเมืองในพื้นที่ซึ่งมีความเชื่อร่วมกันว่า เป็นสังคมที่มีความทันสมัย ได้รับการจัดระบบระเบียบเป็นอย่างดี มีความสงบ เรียบง่าย

สะดวกสบายและปลอดภัย ซึ่งไม่ได้มีความสอดคล้องกับความเป็นจริงในการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้า โดยเมืองในวันนี้มีตึกสูงจำนวนมากและกำลังแผ่ขยายออกไปอย่างไร้การควบคุม การลดลงของพื้นที่สีเขียว การจราจรที่ติดขัด การไล่ชุมชนดั้งเดิมออกไปแล้วพัฒนาเป็นพื้นที่พาณิชย์สมัยใหม่หรือพัฒนาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อดึงดูดความสนใจของชาวต่างชาติ ส่วนการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของแต่ละคน จะเน้นไปที่ผลกำไรเป็นหลัก อำนาจเงินจึงเป็นสิ่งที่ผู้คนในสังคมเมืองแสวงหาไม่ใช่เรื่องของศีลธรรมอย่างที่เป็นมา ในอดีต ทำให้เกิดการแข่งขันแย่งชิงในการทำมาหากินนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมเป็นข้ออ้างในการเสพยา ปัญหาครอบครัว ฯลฯ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ในยุคโลกาภิวัฒน์ได้มีการพัฒนาเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่จะเห็นได้ว่าในทุกรายละเอียดของการเจริญเติบโตนั้นยังแฝงไว้ด้วยมิติการทำลายในด้านต่างๆจนกระทั่งกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมโลก สิ่งเหล่านี้จึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้ข้าพเจ้าได้รู้สึกและหวนย้อนกลับไปคิดถึงความเป็นไปของชีวิตที่มีความผูกพันกับความงดงามในอดีต จึงเกิดความสนใจในเรื่องของการหาสื่อแทนความรู้สึกโดยการนำเรื่องราวข่าวสารที่มีการเชื่อมต่อถึงกันทั่วโลก ผสมผสานกับสภาพความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน โดยใช้กระบวนการทางศิลปะ ด้วยการหยิบเอาบันทึกเรื่องราวของสถานที่ต่างๆ รวมถึงข้อมูลจากสถานที่จริงหรือเรื่องราวของความทรงจำในอดีต มาเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของภาพที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในยุคโลกาภิวัฒน์จากโลกทัศน์ของตัวเอง โดยหวังว่าผลงานศิลปะในครั้งนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งของเส้นทางการทำความรู้จักตัวตนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จนนำไปสู่การร่วมกันสร้างสิ่งที่ดีกว่าในอนาคตได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในโครงการนี้เกิดจากการต้องปรับตัวเข้ามาใช้ชีวิตในสังคมเมือง ในพื้นที่ซึ่งมีความเชื่อร่วมกันว่าเป็นสังคมที่ทันสมัย ได้ถูกจัดให้มีความเป็นระบบระเบียบอย่างดี มีความสงบ เรียบง่าย สะดวกสบาย และปลอดภัย ซึ่งไม่ได้มีความสอดคล้องกับความเป็นจริงในการดำเนินชีวิตของข้างเจ้า โดยเมืองในวันนี้มีตึกสูงจำนวนมากและกำลังแผ่ขยายออกไปอย่างไร้การควบคุม อีกทั้งการลดลงของพื้นที่สีเขียว การจราจรที่ติดขัด การไล่ชุมชนดั้งเดิมออกไปแล้วพัฒนาเป็นพื้นที่พาณิชย์สมัยใหม่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อเอาใจชาวต่างชาติ การดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของแต่ละคนจะเน้นไปที่ผลกำไรทางธุรกิจเป็นหลัก อำนาจเงินเป็นสิ่งที่ผู้คนในสังคมเมืองแสวงหา ไม่ใช่เรื่องของศีลธรรมอย่างที่เป็นมาในอดีต ทำให้เกิดการแข่งขันแย่งชิงในการทำมาหากิน จึงเป็นเหตุนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรม การเสพยาเพื่อระบายความเครียด ปัญหาครองครัว ฯลฯ

ประเด็นดังกล่าวนี้เป็นสาระสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้าในการถ่ายทอดเรื่องราวของความไม่มั่นคง ความหวาดกลัว การโหยหาความงามความสงบและความอบอุ่นในแบบที่เราเคยมีมาในอดีต โดยข้าพเจ้าได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวความเจริญที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีต มากกกว่าการที่จะพูดถึงความเจริญก้าวหน้าที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของภาพอนาคตที่เกิดจากจินตนาการส่วนตัวในอดีตเชื่อมโยงกับเรื่องราวความเป็นจริงในปัจจุบัน โดยข้าพเจ้าเห็นว่าเราไม่อาจสร้างความเจริญก้าวหน้าที่เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตให้เป็นไปในแบบที่เราต้องการและอยากให้เป็น ในการที่จะสามารถเห็นวิวัฒนาการของมนุษย์ในอนาคตข้างหน้าได้ หากเราละทิ้งวิถีชีวิต ความเชื่อ ความศรัทธาของบรรพบุรุษของเราไว้กับความเจริญที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีจุดมุ่งหมายที่จะให้งานจิตรกรรมชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของเส้นทางการทำความรู้จักตัวตนและเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ถึงวิถีชีวิต ความผูกพันและการโหยหาความงามความสงบ และความอบอุ่นในสถานที่ต่างๆในแบบที่เคยมีมาในอดีตจนนำไปสู่การร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีกว่า

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

ในเรื่องของการพัฒนาความเจริญทางวัตถุที่ยังแฝงไว้ด้วยมิติของการทำลาย เช่น ความเจริญที่ก่อให้เกิดสถาปัตยกรรมสมัยใหม่และเมืองใหม่มีส่วนทำให้สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและความอบอุ่นแบบชุมชนลดหายไป รวมถึงความนิยมในสถาปัตยกรรมแบบไทยประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ไทยก็ลดลงตามไปด้วย ในทางกลับกัน มีการขยายตัวของตึกแถว ห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นและถนนหนทางที่สร้างไม่ทันกับจำนวนรถยนต์ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ฯลฯ ข้าพเจ้าจึงนำเสนอผลงานในมุมมองที่เต็มไปด้วยความรักและความโหยหาที่ยังโยงอยู่กับเงาในอดีตในสภาพของเมืองที่พังทลายไปต่อหน้าต่อตาของผู้ชมผลงาน

สมมุติฐานของการการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ตั้งสมมติฐานในเรื่องของความคิด รูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ไว้เป็นส่วนๆ โดยมุ่งหาการเชื่อมโยงระหว่างโลกที่คุ้นชินกับโลกที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีต โดยอ้างอิงจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบัน โดยเฉพาะภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดจากภาวะโลกร้อน จากนั้นข้าพเจ้าจึงจินตนาการต่อและสร้างทิวทัศน์ที่ดูแปลกตาเต็มไปด้วยซากปรักหักพัง ให้ความรู้สึกหดหู่ และหมดหวัง แต่ในความหมดหวังนั้น ส่วนที่เป็นทิวทัศน์ก็ยังมีความสุนทรีย์ของความเสื่อมสลายปรากฏให้เห็น

สมมติฐานในด้านของความคิด คือ นำเสนอให้เห็นถึงความเจริญทางวัตถุที่ยังแฝงไว้ด้วยมิติของการทำลาย การผสมผสานทางวัฒนธรรมจากผู้คนหลายเชื้อชาติและจากวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่มีอิทธิพลโดยเฉพาะจากโลกตะวันตกซึ่งเป็นการเปลี่ยนโฉมของยุคสมัย

สมมติฐานในเรื่องของรูปแบบ รูปแบบที่ข้าพเจ้านำเสนอคือ รูปแบบของจิตรกรรม 2 มิติ โดยมีสถานที่จริงเป็นต้นแบบ เป็นภาพที่แสดงถึงสถานที่ต่างๆที่มีเรื่องราวรากเหง้าและความผูกพันของมนุษย์ซึ่งชวนให้โหยหาคืนวันเก่าๆที่แสนจะงดงาม ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งระหว่างสิ่งก่อสร้างแบบไทยประเพณีกับสิ่งก่อสร้างสมัยใหม่

สมมติฐานในเรื่องของเทคนิค ข้าพเจ้าได้เห็นสาระของความเป็นพื้นฐานในการใช้วิธีการวาดเส้นในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการปลุกความคิดได้เป็นอย่างดี และสร้างแบบร่างให้ก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาได้ ตลอดจนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจริงในรูปแบบของการวาดเส้นที่สมบูรณ์

ขอบเขตการสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

ข้าพเจ้าได้กำหนดขอบเขตในการสร้างสรรค์ไว้เป็นหัวข้อดังนี้

ขอบเขตของเนื้อหา ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอถึงสำนึกส่วนตัวที่มีต่อเวลาในอนาคต ผ่านผู้เขียนไปสู่ผู้ชมในการถ่ายทอดเรื่องราวความไม่มั่นคง ความหวาดกลัว และการโหยหาความงาม ความสงบ และความอบอุ่นในแบบที่เราเคยมีมาในอดีต ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่เต็มไปด้วยซากของสิ่งก่อสร้างสมัยใหม่

ขอบเขตของรูปแบบ ผลงานชิ้นนี้จะเป็นจิตรกรรม 2 มิติ ในกรอบของความเหมือนจริงที่สามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็นภายใต้เรื่องราวของธรรมชาติ โครงสร้างทางสถาปัตยกรรม สถานที่ที่เราคุ้นชิน ตลอดจนรูปร่างของสัตว์ และรูปทรงของสิ่งของ

ขอบเขตของเทคนิค ข้าพเจ้าได้เลือกใช้เทคนิคพื้นฐานคือ การวาดเส้นด้วยปากกาเคมีและสีอะคริลิคบนผ้าใบในการสร้างสรรค์ผลงาน

วิธีการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีลำดับวิธีการสร้างสรรค์ในแง่ของกระบวนการทางความคิดไปสู่การปฏิบัติงานทั้งระบบ ดังต่อไปนี้

1. เริ่มจากการสังเกต การรับรู้จากการอบรมสั่งสอนเลี้ยงดู จากเนื้อหาในหนังสือ ตำรา ตลอดจนประสบการณ์ต่างๆที่ผ่านเข้ามาในชีวิต การปรับเปลี่ยนของสภาพแวดล้อม ที่อยู่อาศัยเต็ม

ไปด้วยความขัดแย้งระหว่างเก่ากับใหม่ รวมถึงความรู้และความไม่รู้ในกลไกลอับซับซ้อนของการอยู่ร่วมกันและการอยู่อย่างโดดเดี่ยวในสังคม

2. ความเป็นเหตุเป็นผล จะเห็นได้ว่าความสงบ ความดีงานในศาสนาได้เติบโตและฝังรากลึกมายาวนาน สามารถชดเชยบางอย่างที่ขาดหายไปของสภาพความเป็นเมืองได้เป็นอย่างดี ในขณะที่สภาพเมืองกำลังเปลี่ยนแปลงไป เป็นการสะท้อนถึงส่วนหนึ่งในความพยายามที่จะตอบสนองความต้องการของเราไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง จนเราได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของความไม่สงบ รวมทั้งความวุ่นวายต่างๆที่เกิดขึ้นโดยมิอาจหลีกเลี่ยงได้

3. ข้าพเจ้าศึกษาแนวความคิดในการเข้าถึงแก่นธรรมและสัจจะของธรรมชาติในเรื่องของการมองธรรมชาติและสรรพสิ่งในโลกนี้ที่ต้องพิจารณาถึงความจริง การรู้เท่าทันความจริง การเข้าถึงธรรมชาติ การเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน

4. เมื่อผลงานเริ่มออกมาเป็นรูปธรรมหรือระหว่างการปฏิบัติงานจริงนั้น ข้าพเจ้าต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตลอดเวลาของการสร้างสรรค์ มิใช่เรื่องของเทคนิค แต่เป็นเรื่องของการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ให้มีความหมายแฝงอยู่ในตัวมันเอง แล้วนำมาประกอบรวมกันในลักษณะของภาพที่สร้างจากความเป็นปัจจุบันที่ยังคงมีความผูกพันกับความงดงามในอดีต โดยอ้างอิงจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นในระยะนี้ โดยเฉพาะเรื่องของภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดจากสภาวะโลกร้อน จากนั้นก็จินตนาการต่อและสร้างทิวทัศน์ที่ดูแปลกตาเต็มไปด้วยสิ่งปรักหักพัง

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

โครงสร้างของขั้นตอนในการสร้างสรรค์มีลำดับดังต่อไปนี้

1. ข้าพเจ้าเริ่มเฝ้าสังเกตแง่มุมต่างๆในการดำเนินชีวิตของเหตุปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจทั้งทางตรงและทางอ้อม ในการสร้างสรรค์ผลงานจึงเลือกลักษณะเฉพาะของสถานที่ที่มีความผูกพันกับความงดงามในอดีตที่เกี่ยวข้องนำมาสร้างสรรค์

2. สืบค้นข้อมูลเป็นตัวอ้างอิงเกี่ยวกับความคิดของข้าพเจ้า เช่น ทฤษฎีเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมโลก สารคดี ข่าว ภาพยนตร์ เกม และระบบของแสงเงา เพื่อการสร้างความเข้าใจเรื่องภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัฒน์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. สืบค้นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกภาพธรรมชาติ โครงสร้างสถาปัตยกรรม สถานที่ต่างๆตลอดจนรูปของสัตว์และสิ่งของ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างงานต่อไป

4. กำหนดแบบร่างไว้อย่างคร่าวๆ

5. ในระหว่างการสร้างผลงานจริงในกระบวนการสร้างงานจิตรกรรม ข้าพเจ้าจะกำหนดเพียงโครงหลักๆของภาพนั้น เช่นการวางตำแหน่งของโครงสร้างสถาปัตยกรรม สถานที่ต่างๆ แต่ในระหว่างการสร้างสรรค์ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมในตัวชิ้นงานนั้นๆ โดยจะไม่อิงจากเหตุผลของความเป็นจริงทั้งหมด

แหล่งข้อมูล

หนังสือศิลปะ หนังสือท่องเที่ยว สารคดี ข่าว ภาพยนตร์ เกม

รูปถ่ายสถานที่ต่างๆ สัตว์ สิ่งของ

หอศิลป์ แกลลอรี่ นิทรรศการ

แหล่งข้อมูลจากสถานที่จริงที่สามารถกระตุ้นความคิดตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

โครงไม้ พื้นผ้าใบ

ดินสอ ยางลบ ปากกาเคมี สีอะคริลิค

ภาพถ่าย กระดาษ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

การค้นหาเรื่องราวสำหรับการสร้างสรรค์ ปกติโดยทั่วไปเริ่มต้นจาก “ความสะเทือนใจ” และนำไปสู่ “ความบันดาลใจ” นั้นย่อมหมายความว่าศิลปินเริ่มต้นจากการเปิดใจให้อ่อนไหว มองเห็น รับรู้ รู้สึกแล้วเกิดอารมณ์ อันเป็นกระบวนการทาง “จิตใจ” แล้วจึงนำไปสู่ความคิด และแนวความคิดอันเป็นกระบวนการทาง “สมอง” นี่เป็นกระบวนการทำงานศิลปะทั่วไปจากบรรพกาลจนถึงปัจจุบันที่ยังคงใช้กันอยู่ [1]

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้า ได้เกิดจากการสังเกตเฝ้ามองพื้นที่รอบๆตัวเราด้วยสายตาที่ห่วงใย ซึ่งเป็นการเริ่มต้นของการรับรู้ที่ดี โดยปัจจุบันเราอยู่ในโลกที่ต้องใช้สายตาในการรับรู้และทำความเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่อยู่รายรอบตัว การมองเห็นจึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้รู้สึกถึงความเป็นไปของชีวิตที่มีความผูกพันกับความงดงามของอดีต จนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสองมิติของข้าพเจ้า

มหาวิทยาลัยศิลปากร ห้องสมุดกลาง

วิทยานิพนธ์ในบทนี้ จึงเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ ในด้านของข้อมูล ที่สามารถนำมาสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม โดยการนำข้อมูลต่างๆจากการค้นคว้า มาวิเคราะห์ เช่น ทัศนคติที่มีต่อเมือง ภาพยนตร์ เกม และแสง ที่ข้าพเจ้าเห็นว่ามีความเกี่ยวโยงซึ่งกันและกัน รายละเอียดต่างๆ จะสามารถศึกษาได้ดังต่อไปนี้

ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้าในครั้งนี้ เน้นไปที่การถ่ายทอดเรื่องราวในสังคมเมือง(กรุงเทพฯ) ที่สะท้อนให้เห็นถึงความไม่มั่นคง ความหวาดกลัว การโหยหาความงาม ความสงบ และความอบอุ่นในแบบที่เราเคยมีมาในอดีต โดยข้าพเจ้าได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวความเจริญที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีต มากกว่าการที่จะพูดถึงความเจริญก้าวหน้าที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต จึงเป็นเสมือนส่วนหนึ่งในการค้นหาอดีต โดยต้องการให้คนรุ่นหลังได้มองเห็นถึงความสำคัญของบรรพบุรุษผู้สร้างสรรค์ศิลปะไทยที่มีเอกลักษณ์ไว้ให้เราทำหน้าที่สืบสานต่อไปในอนาคต

---

[1] อิทธิพล ตั้งโฉลก, แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมขั้นสูง (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2550), 167.

งานศิลปะแบบรูปธรรมหรือแบบเหมือนจริงเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นในโลก โดยอาศัยรูปทรงจากของจริงในธรรมชาติเป็นจุดบันดาลใจ สิ่งใหม่นี้ก็คือ ความคิดหรือจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก หรือความงามที่เป็นทัศนะส่วนตัวของศิลปิน สิ่งใหม่นี้ก็คือรูปทรงของธรรมชาติที่ผสมกับบุคลิกภาพของศิลปินแล้ว หรือรูปทรงของธรรมชิตที่แปรเปลี่ยนไปตามจุดหมายในการแสดงออกของศิลปินแล้ว งานสร้างสรรค์จึงเป็นงานต้นแบบ ไปซ้ำแบบของใคร ไม่ซ้ำแบบของธรรมชาติ ไม่ซ้ำแม้แต่แบบของตนเอง [2]

ที่มาของแรงบันดาลใจ

ในขณะที่โลกได้มีเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เราคงได้ยินได้ฟังกันมาอย่างต่อเนื่องว่าวันนี้เราได้อยู่ในโลกแห่งโลกาภิวัตน์ ซึ่งจะถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นที่พูดถึงกันมากในทุกวงการของสังคม เป็นกระบวนการที่จะทำให้สังคมที่แตกต่างกันให้กลายเป็นสังคมที่คล้ายคลึงกัน โดยการนำเอาแนวคิด ความเชื่อ และรูปแบบมาจากประเทศโลกตะวันตก โดยเห็นได้จากเมืองในวันนี้มีตึกสูงเป็นจำนวนมากและกำลังขยายออกไปอย่างรวดเร็ว การลดลงของพื้นที่สีเขียว การจราจรที่ติดขัด การไล่ชุมชนดั้งเดิมออกไปแล้วสร้างเป็นอาคารพาณิชย์สมัยใหม่หรือทำเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเอาใจชาวต่างชาติ พื้นที่ไร่นาถูกเปลี่ยนสภาพไปเป็นโรงงานอุตสาหกรรม ที่อยู่อาศัย สนามกอล์ฟ รีสอร์ท หรือที่พักผ่อนหย่อนใจเป็นจำนวนมาก จากการทำกิจกรรมต่างๆของมนุษย์รวมไปถึงสารเคมีที่มีส่วนผสมของก๊าซเรือนกระจกที่มนุษย์ใช้ และอื่นๆอีกมากมาย จึงทำให้เกิดผลกระทบที่เรียกกันว่า ภาวะโลกร้อน ซึ่งเกิดให้เราเห็นกันอยู่บ่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นสภาพลมฟ้าอากาศที่ผิดแปลกไปจากเดิม ภัยธรรมชาติที่รุนแรงมากขึ้น น้ำท่วม แผ่นดินไหว พายุที่รุนแรง อากาศที่ร้อนผิดปกติจนมีคนเสียชีวิต รวมไปถึงโรคระบาดชนิดใหม่ๆ หรือโรคระบาดที่เคยหายไปจากโลกนี้แล้วก็กลับมาให้เราได้เห็นใหม่ และพาหะนำโรคที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น โดยข้าพเจ้าเห็นว่าเราไม่อาจสร้างความเจริญก้าวหน้าที่เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตให้เป็นไปในแบบที่เราต้องการฝันอยากให้เป็นและเห็นวิวัฒนาการของมนุษย์ในอนาคตข้างหน้าได้ หากเราละทิ้งวิถีชีวิต ความเชื่อ ความศรัทธาของบรรพบุรุษของเรา ไว้กับความเจริญที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว ซึ่งล้วนแล้วแต่มีเรื่องราวรากเหง้า ความผูกพันของมนุษย์ ที่ชวนให้โหยหาคืนวันเก่าๆที่แสนจะงดงามท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและภัยพิบัติ

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วังท่าพระ

[2] ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2553), 342.

อิทธิพลจากภาพยนตร์

อย่างที่เราได้เห็นเป็นตัวอย่างในภาพยนตร์ฮอลลิวูดที่ได้สร้างขึ้นมาในปัจจุบันเพื่อให้โลกได้ตระหนักถึงปัญหาโลกร้อน โดยได้รับแรงกระตุ้นจากการทำลายและการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ซึ่งมักจะมีเรื่องราวที่แสดงถึงความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและโหยหาคืนวันอันสงบสุข ในแบบที่มนุษย์เคยอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างกลมกลืน

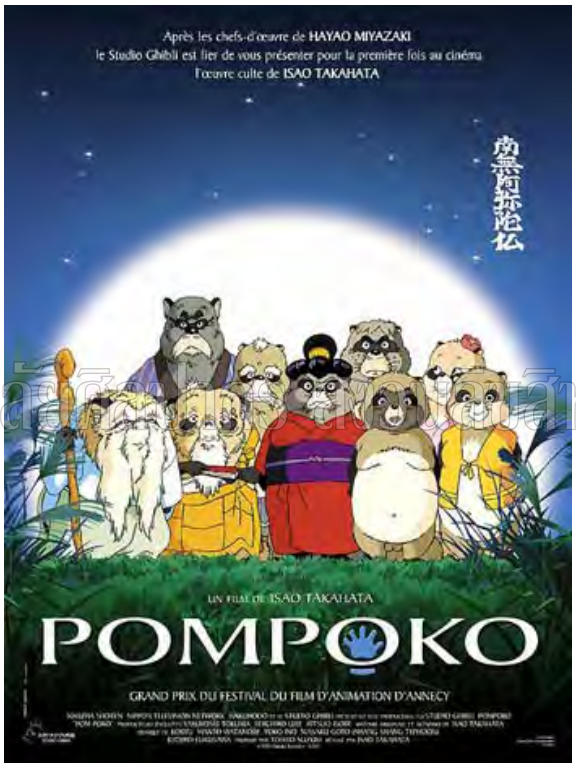
2012 วันสิ้นโลก เป็นภาพยนตร์ที่สะเทือนความรู้สึกจากปรากฏการณ์ภัยพิบัติหลายรูปแบบ จากคำทำนายของชาวมายา ที่ทำนายถึงเหตุการณ์วันสิ้นโลกที่จะเกิดขึ้นในเวลาใดเวลาหนึ่งในช่วงเหมายัน พ.ศ. 2555 จากเรื่อง 2012 วันสิ้นโลก ทำให้เราเห็นถึงจิตนาการต่อหายนะที่เกิดขึ้นทั่วโลกนำไปสู่จุดจบของโลก และผู้ที่รอดชีวิตต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดต่อไป

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 1 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพยนตร์

ที่มา : กรุงเทพธุรกิจ. 2012 วันสิ้นโลก ไม่เชื่ออย่าประมาท [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม 2554 เข้าถึงได้จาก http://hilight.kapook.com/view/43371

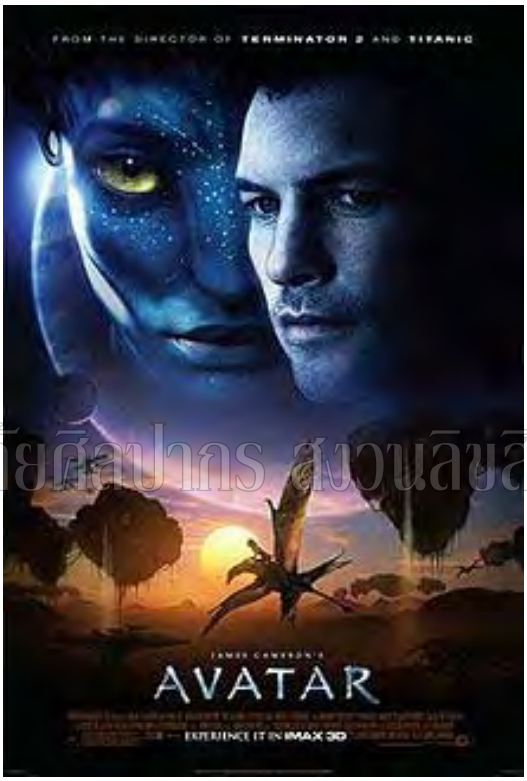
สำหรับเรื่อง ปอมโปโกะ (Pom Poko) เป็นการบอกเล่าเรื่องราว ที่ว่าด้วยเรื่องของการขัดขืนต่อการพัฒนาของเหล่าทานูกิที่พยายามจะรักษาและเรียกร้องเอาผืนป่าของพวกเขากลับคืนมาด้วยวิธีการต่างๆ จากสถานการณ์ของความขัดแย้งในเรื่องปอมโปโกะไม่ต่างอะไรกับสถานการณ์ใน ปัจจุบันที่ความเจริญคืบคลานเข้าสู่พื้นที่สีเขียวนำมาซึ่งความสะดวกสบาย เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ จนบางครั้งลืมคิดไปว่าต้องสูญเสียอะไรไปบ้างเพื่อแลกกับความเจริญ



มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 2 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
ที่มา : ISAO KATAHATA. ปอมโปโกะ ทานูกิป่วนโลก [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก http://www.mpictures.co.th/th/movie/movie.php?topic_id=226

อวตาร (Avatar) หนังเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงด้านมืดของมนุษย์ผ่านความคิดที่จะทำลายล้างสิ่งที่ไม่เหมือนตนเอง และพยายามจะบอกว่า ทุกอย่างสามารถเป็นของเราได้ถ้าเราต้องการ จากสถานการณ์ในAvatarโลกของมนุษย์กับโลกของชาวนาวีต่างกันโดยสิ้นเชิง มนุษย์ในหนังเรื่องนี้เจริญด้วยวัตถุ แต่เสื่อมทางจิตใจ อยู่บนโลกที่ไม่มีสีเขียว ส่วนชาวนาวีเจริญได้ด้วยสายใยแห่งธรรมชาติและจิตวิญญาณ ซึ่งเราคงต้องหันกลับมามองตัวเองว่าตอนนี้เราอยู่บนโลกแบบไหน และเราอยากจะเป็นผู้เจริญอยู่บนโลกแบบไหนกัน



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 3 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพยนตร์
ที่มา : สยามดารา. เจมส์ คาเมรอน ทวงบัลลังก์ Avatar เปิดตัว $241.6 ล้าน [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 31 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก http://movie.kapook.com/view8283.html

ยังมีภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงสถานการณ์สิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน หรือแนวโน้มที่อาจจะเป็นไปได้ในอนาคตทั้งในทางบวกและทางลบ ที่กล่าวมาข้างต้นได้พูดถึงการทำลายล้างในทุกๆรูปแบบ ขณะที่อีกด้านหนึ่งได้มีการสร้างความหวัง ความสุข ออกมาในรูปแบบของเกม เพื่อหลีกหนีจากสภาพความเป็นจริงที่ได้พบเจอ อย่างเช่น เกม

อิทธิพลจากเนื้อหาและมุมมองในเกมคอมพิวเตอร์ปัจจุบัน

เกม Age of Empires เป็นเกมในแนววางแผนแบบย้อนประวัติศาสตร์นับตั้งแต่ สมัยผู้คนยังเร่ร่อนหาที่อยู่อาศัย และอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างกลมกลืน มีความน่าสนใจในเรื่องมุมมองในการเล่น เกมนี้ออกมาในปี 1997 ภาพเกมจากการจัดวางวางผังเมืองในรูปแบบของผู้เล่นเอง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 4 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากเกม

ที่มา : Microsoft games, Age of Empires II [Online] , accessed 31 May 2011. Available from http://www.microsoft.com/games/age2/screenshots.htm

เกม Castleville เป็นเกมแนวสร้างเมืองในพื้นที่ที่ผู้เล่นอาศัยอยู่ให้เจริญยิ่งขึ้น โดยเกมจะอยู่ในยุคกลางของยุโรป ผู้เล่นจะได้เป็นเจ้าของที่ดินในการสร้างเมืองในแบบของตัวผู้เล่นเองขึ้นมา โดยจะจะเน้นไปที่การทำให้ตัวละครทั้ง 5 รู้สึกมีความสุขในการดำเนินชีวิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร ขอนแก่นศาสตร์

ภาพที่ 5 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากเกม

ที่มา : Zynga, CastleVille ผงาด ครองสถิติเกมบน Facebook ที่โตเร็วที่สุด [Online] , accessed 31 May 2011. Available from http://www.netcafeclub.net/castleville

นอกจากเกมจะทำหน้าที่สร้างความสุขและให้ความเพลิดเพลินแล้ว ยังมีเกมที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงการทำลายล้างกันเองในรูปแบบของการทำสงครามที่มีฉากประกอบไปด้วยซากบ้านเมืองและธรรมชาติ นั้นก็คือ เกม Call of Duty เป็นเกมสงคราม เล่นในมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง เนื้อเรื่องเป็นการทำสงครามยุคเก่า-ใหม่ มีการจำลองภาพฉากการรบได้อย่างแนบเนียนและสมจริง เป็นการทำลายล้างกันเองของมนุษย์ในทุกๆรูปแบบ เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะและสิ่งที่ต้องการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศรีนครินทร์

ภาพที่ 6 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากเกม

ที่มา : Treyarch, Call of Duty: World at War [Online] , accessed 21 May 2011. Available from http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_World_at_War

เกม call of duty ซีรี่ย์เกมแอ็กชั่นในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง มีภาพในเกมที่เต็มไปด้วยซากเมืองที่เกิดจากการทำสงครามสงคราม และมุมมองของภาพซึ่งทำออกมาได้อย่างลงตัวสมจริง

ข้อมูลจากนวัตกรรมของแสง

จากเรื่องภาพยนตร์จนถึงเกมได้นำไปสู่นวัตกรรมเรื่องแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อใช้ในการสร้างภาพมายา โดยสร้างขึ้นมาในสถานที่เฉพาะแล้วจัดแสงให้กับฉากและสถานที่นั้นๆ แสงที่ว่านี้ ได้แก่ แสงจากหลอดไฟฟ้า แสงจากสปอร์ตไลท์ แสงจากเทียนไข จากตะเกียง กองไฟ ฯลฯ นอกจากนั้นยังมีแสงที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความสว่างกับภาพกราฟิกในตัวเกม

สำหรับภาพยนตร์เราจะเห็นได้ว่าภาพส่วนใหญ่ที่ทำออกมานั้น จะมีแสงที่ถูกจัดสร้างขึ้นมาให้มีที่มาของแสงในหลายจุด เพื่อต้องการเน้นหรือลดความสำคัญในภาพ รวมถึงการสร้างจุดสนใจ และบรรยากาศในภาพ ไม่ก็สร้างขึ้นมาเพื่อทดแทนแสงที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ

ส่วนแสงที่อยู่ในเกม Age of Empires เราจะไม่เห็นทิศทางและที่มาของแสง-เงา แต่ภาพที่เราเห็นนั้นมีความสว่างที่ชัดเจนในตัวเกม

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

ในทางศิลปะก็มีแสงที่ถูกสร้างขึ้นมาในภาพเขียนด้วยเช่นกัน เป็นการเขียนที่แสดงให้เห็นถึงจิตนาการในวันกำเนิดพระเยซูเป็นงานศิลปะเพื่อศาสนาที่มีการเขียนอยู่ทุกยุคสมัย แต่ในแนวทางที่แตกต่างกัน ทั้งวิธีสื่อและการแสดงสัญลักษณ์ การใช้แสงก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ แต่แสงของภาพเขียนในงานศิลปะจะมีความแตกต่างออกไปจากการใช้แสง-เงาทั่วๆไป โดยลักษณะของแสง-เงา เป็นแสงที่ถูกสร้างขึ้นมาให้เปล่งส่องสว่างออกมาจากข้างในหรือแสงจากภายใน (Inner Ligth) แสดงความเป็นปรากฏการณ์พิเศษและไม่นิยมใช้กับกรณีทั่วไปในสมัยนั้น

ภาพที่ 7 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ที่มา : Wikipedia, Hugo van der Goes [Online] , accessed 21 May 2011. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Hugo_van_der_Goes

ฮูโก ฟาน เดอร์ โกส์ (Hugo van der Goes) เป็นจิตรกรสมัยเรอเนซองส์ ชาวเนเธอร์แลนด์ สมัยต้นในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ชื่อผลงาน Geertgen tot Sint Jans จากการจัดองค์ประกอบของ ฮูโก ฟาน เดอ โกส์ มีอิทธิพลมาจากการมองเห็น ในแสงที่ส่องออกจากพระเยซู เด็กเลี้ยงแกะอยู่บนเนิน พร้อมกับเทวดาที่มาปรากฏตัว

ภาพที่ 8 ภาพอิทธิพลและความบันดาลใจจากภาพ
ที่มา : สิริสวัสดิ์วุฒาร เปรมมานกมลปรีดิ์. ศิลปินคาราวัจโจ...ผู้ก่อกำเนิดบาโรก [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 31 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id

มีเกลันเจโล เมรีซี ดา การาวัจโจ (Michelangelo Merisi da Caravaggio) เป็นจิตรกรสมัยบาโรกคนสำคัญของประเทศอิตาลีในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ชื่อผลงาน The Taking of Christ เป็นการใช้ค่าต่างแสงของ การาวัจโจแสดงให้เห็นจากใบหน้าและเสื้อเกราะ แต่จะไม่เห็นที่มาของลำแสง

จากเรื่องราวทั้งหมดนี้ ข้าพเจ้าจึงหยิบเอา ทัศนคติที่มีต่อเมือง(กรุงเทพฯ) มายาภาพที่มีในภาพยนตร์ มุมมองที่ใช้ในการเล่นเกม และระบบแสงแบบไร้ที่มา นำมาใช้ในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า ทั้งหมดจึงเป็นเหมือนโครงสร้างทางอิทธิพล ที่จะนำไปสู่การสร้างรูปแบบทางจิตรกรรมที่จะสื่อเนื้อหา เรื่องราวไปถึงผู้ชมให้สัมพันธ์กันไปกับกระบวนการสร้างสรรค์ในโครงการวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

บทที่ 3

การกำหนดรูปแบบและวิธีการในการสร้างสรรค์

"เมื่อศิลปินได้รับความบันดาลใจหรือกระตุ้นจากจากเรื่องหรือจากเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งจนเกิดอารมณ์สะเทือนใจ เขาต้องแสดงอารมณ์นั้นออกมาในงาน เรื่องเหตุการณ์และอารมณ์สะเทือนใจที่ศิลปินได้รับและแสดงออกนี้คือแนวเรื่องของงานศิลปะ แนวเรื่องจะต้องละลายตัวหลอมรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับรูปทรงและเทคนิคอย่างสมบูรณ์ แนวเรื่องจะแสดงตัวได้ต้องอาศัยรูปทรงกับเทคนิค และรูปทรงจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องประกอบด้วยเทคนิคกับแนวเรื่อง" [3]

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในบทก่อนหน้า การสังเกตเฝ้ามองพื้นที่และสิ่งต่างๆรอบตัวเราด้วยสายตาที่ห่วงใย ซึ่งเป็นการเริ่มต้นของการรับรู้ที่ดี ในการที่จะนำไปสู่การรับรู้และทำความเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่อยู่รายรอบตัว จากข้อสังเกตนี้เองจึงนำไปสู่วิธีคิด ตลอดจนการกำหนดรูปแบบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้กำหนดรูปแบบของงานจิตรกรรม2มิติให้มีลักษณะเหมือนจริง ด้วยเทคนิควิธีการเขียนปากกาเคมีและสีอะคริลิคบนผ้าใบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้า

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อข้าพเจ้าเกิดความคิด ความรู้สึกกับเรื่องราวในสังคมเมือง(กรุงเทพฯ) ที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง ความไม่มั่นคง ความหวาดกลัว การโหยหาความงามความสงบ และความอบอุ่นในแบบที่เราเคยมีมาในอดีต จากเรื่องราวนี้จึงนำไปสู่กระบวนการคิดทางทัศนศิลป์ ในการให้ความสำคัญกับเรื่องราวความเจริญที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีต มากกว่าการที่จะพูดถึงความเจริญก้าวหน้าที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตเมื่อเรื่องราวได้ถูกตีความเป็นแนวความคิด (Concept) ทางศิลปะ ขั้นตอนต่อไปคือการนำความคิด ความรู้สึกออกมาเป็นรูปธรรมผ่านจิตรกรรมสองมิติ ซึ่งข้าพเจ้าจะขออธิบายเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

---

[3]ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ , 316.

การกำหนดรูปแบบผ่านจิตรกรรมสองมิติ

ผลงานของข้าพเจ้าเป็นจิตรกรรมสองมิติที่แสดงออกด้วยการวาด ระบายสี และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น เพื่อให้เกิดภาพ 2 มิติ ที่แสดงความหมายของเนื้อหาที่อยู่ภายใน เส้นและร่องรอยในผลงานก็เป็นสิ่งที่แสดงความหมายของรูปทรงและความงาม ที่เกิดจากตัวเส้นเอง โดยในผลงานจะมีช่วงการเปลี่ยนแปลงของผลงานไปมา จากรูปแบบความเป็นจริงของสภาพแวดล้อมที่มีอยู่รอบๆตัว จนไปถึงการสร้างพื้นที่ในทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้า การที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ลักษณะของจิตรกรรม 2 มิติ ในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของข้าพเจ้านั้น เพราะจิตรกรรมสามารถปรับตัวให้เข้าได้กับยุคสมัย และแสดงความจริงออกมาให้เห็นได้ ไม่ใช่เพียงแค่ของจริง

การกำหนดแนวเรื่องและรูปแบบในงานจิตรกรรม

งานจิตรกรรมของข้าพเจ้านี้เป็นงานที่อ้างอิงเรื่องราวเนื้อหาจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในยุคโลกภิวัตน์ ส่วนรูปแบบนี้ข้าพเจ้าได้เลือกเอาภาพของสถานที่ต่างๆ ในกรุงเทพฯซึ่งเป็นภาพเบื้องหลังชีวิตประจำวันปรกติที่เราคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี เช่น ภาพสะพานมหาดไทยอุทิศหรือที่เรียกกันทั่วไปว่า "สะพานร้องไห้" วัดสระเกศ "ภูเขาทอง" ภาพอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ภาพร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ฯลฯ เป็นการกำหนดเรื่องราวของภาพจิตรกรรมในเบื้องต้น ซึ่งมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้ให้ข้าพเจ้าได้รู้สึกและหวนย้อนกลับไปคิดถึงความเป็นไปของชีวิตที่มีความผูกพันกับความงดงามในอดีต โดยข้าพเจ้าเห็นว่า เราไม่อาจสร้างความเจริญก้าวหน้าที่เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตให้เป็นไปในแบบที่เราต้องการฝันอยากให้เป็นและเห็นวิวัฒนาการของมนุษย์ในอนาคตข้างหน้าได้ หากเราละทิ้งวิถีชีวิต ความเชื่อ ความศรัทธาของบรรพบุรุษของเราไว้กับความเจริญที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว

การกำหนดรูปทรงต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์

รูปทรงที่ข้าพเจ้านำมาใช้ เป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น รูปทรงของสถานที่ สิ่งของ สัตว์ ฯลฯ โดยสามารถแบ่งความสำคัญของรูปทรงได้ออกเป็นสองส่วนคือ รูปทรงที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมจริงที่ข้าพเจ้าหยิบนำมาใช้ในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า และรูปทรงของมายาภาพที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นมาจากประสบการณ์และสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ข้าพเจ้าได้บันทึกรูปทรงต่างๆที่มีอยู่จริงด้วยการถ่ายภาพและนำเอารูปทรงที่ข้าพเจ้าคิดขึ้นมาจากการจินตนาการกับสิ่งที่พบเห็น มาสร้างเป็นต้นแบบโดยการเอารูปถ่ายและแบบร่างที่สร้างขึ้นมาผสมผสานให้อยู่ในภาพเดียวกัน ด้วยวิธีการนี้สามารถเชื่อมโยงไปสู่แนวความคิดหลักในงาน

จิตรกรรมของข้าพเจ้าให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นที่มาในการกำหนดรูปทรงและสร้างมายาภาพขึ้นมาใหม่ในงานจิตรกรรมนี้ เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับแนวคิดหลักในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ด้วย

การกำหนดมุมมองในงานจิตรกรรม

การกำหนดมุมมองในงานจิตรกรรมชุดนี้ได้รับอิทธิพลมาจากมุมมองในโลกของเกมคอมพิวเตอร์ เป็นมุมที่ทำให้เราเห็นพื้นที่สภาพภูมิประเทศได้อย่างชัดเจน เป็นภาพในมุมที่กว้างและสามารถเห็นรายละเอียดได้ในทุกมุมที่เข้าไปถึง นอกจากนั้นมุมมองในโลกของเกมคอมพิวเตอร์ ยังเป็นการจำลองให้เห็นว่าในขณะที่เราสร้าง เราจินตนาการ และเพลิดเพลินอยู่กับเกมนั้น ทำให้หลงลืมคิดไปว่าเราต้องสูญเสียอะไรไปบ้างเพื่อเลกกับสิ่งที่ต้องการสร้างขึ้นมา มุมมองนี้ได้สะท้อนให้เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่าในฐานะที่เราเป็นผู้สร้างเราก็เป็นผู้ทำลายเต็มรูปแบบด้วยเช่นกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ของสภาพแวดล้อมจริงในปัจจุบันอย่างที่ทราบกัน

การกำหนดระบบแสงแบบไร้ที่มาในงานจิตรกรรม

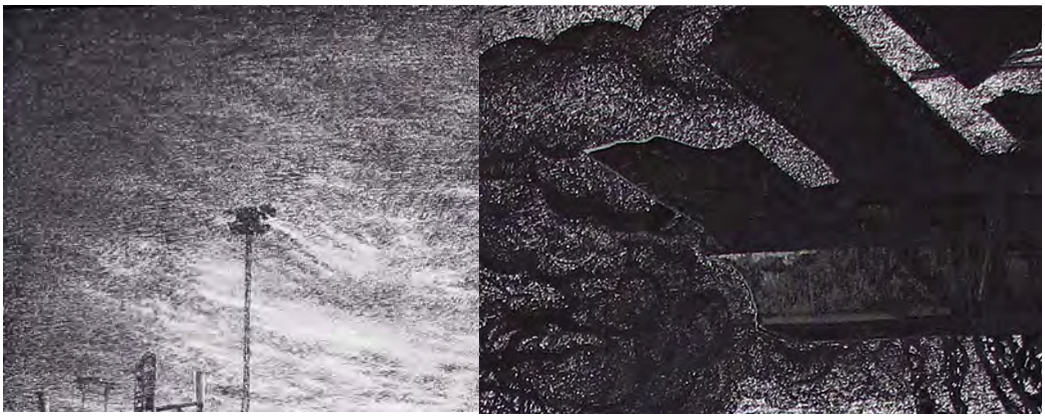
การกำหนดแสงในงานจิตรกรรมเกิดจากการผสมผสานกันของภาพถ่ายต้นแบบนำมาหลอมรวมกันให้เกิดเป็นภาพใหม่ เพื่อสร้างความปั่นป่วน แปรเปลี่ยน ไม่คงที่ คาดเดาไม่ได้ ไม่มีเวลาที่แท้จริง ซึ่งเป็นการจงใจใช้รูปแบบที่ ”ต่างกรรม ต่างวาระ” ให้มาผสมอยู่ในรูปภาพเดียวกัน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

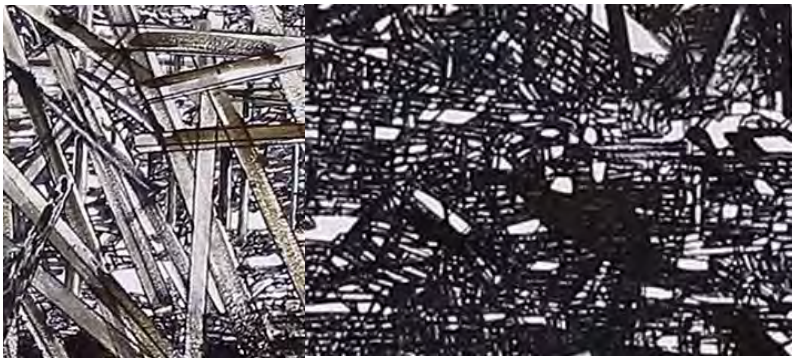
ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นมานี้ จะมีทัศนธาตุต่างๆอยู่รวมกันและเกี่ยวเนื่องกันอยู่ ทั้งในรูปแบบที่มีอยู่ตามธรรมชาติและในสิ่งต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นมาแล้วนำไปประกอบกันให้เป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมาย จนนำไปสู่การวิเคราะห์ทัศนธาตุที่มีหน้าที่ในการสร้างรูปทรงในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า

จุด เป็นธาตุเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในการมองเห็น และเป็นสิ่งที่ใช้สร้างรูปทรง ในผลงานของข้าพเจ้าจะมีจุดเล็กๆกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ คล้ายกับจุดในภาพถ่ายขาวดำ เพื่อสร้างความกลมกลืนและเชื่อมภาพกับรูปทรงต่างๆให้ผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน



ภาพที่ 9 ภาพรายละเอียดของจุด

เส้น เกิดจากจุดต่อกันในทางยาวเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด และเป็นโครงสร้างของทุกสิ่งทุกอย่าง เส้นแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรง ข้าพเจ้าจึงได้นำวิธีการตัดเส้นมาใช้ในการสร้างรายเอียดต่างๆ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และด้วยเส้นที่ตัดกันอย่างชัดเจนทำให้ภาพดูหยุดนิ่ง หยุดการเคลื่อนไหว มีความคมชัด จึงมีความหมายแฝงไปสู่เรื่องของ การตั้งสติแล้วหันกลับไปมองสิ่งที่เกิดขึ้นจากวิวัฒนาการของมนุษย์ ว่าเราต้องสูญเสียอะไรบ้างเพื่อแลกกับความเจริญที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน



ภาพที่ 10 ภาพรายละเอียดของเส้น

รูปทรง ในผลงานจะเน้นไปที่มุมมองในสถานที่จริง ที่เราสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน รูปทรงต่างๆ จึงแยกเป็นประเภทของรูปทรงได้ 3 ประเภท คือ รูปทรงเรขาคณิต เช่น วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ รูปทรงของสิ่งมีชีวิต เช่น ช้าง ลิง นก เต่า ปู ปลา แมลงสาบ ฯลฯ

และรูปทรงอิสระ เช่น ก้อนเมฆ อิฐ หิน ต้นไม้ เป็นต้น ผลงานของข้าพเจ้าจะมีรูปทรงทั้งสามชนิด แต่จะมีความมากน้อยของรูปทรงใดอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมที่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นในแต่ละผลงานชิ้นนั้นๆ เพราะในชีวิตประจำวันของเราจะสามารถพบเห็นรูปทรงเหล่านี้เป็นปรกติอยู่แล้ว

ภาพที่ 11 ภาพรายละเอียดของรูปทรง

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

สีและน้ำหนัก สีขาว-ดำ ในที่นี้ได้รับอิทธิพลมาจากการชื่นชอบภาพถ่ายขาวดำที่ถือได้ว่าเป็นข้อมูลหรือเป็นหลักฐานความเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ของช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งปรากฏในภาพถ่ายเหล่านั้น มีส่วนช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจให้ก้าวเข้าไปในโลกซึ่งเป็นอดีตไปแล้วอีกครั้งหนึ่ง จึงเสมือนเป็นการทบทวนสถานการณ์ในปัจจุบันอีกครั้ง ส่วนน้ำหนักมืดสว่างในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า ไม่เพียงเน้นย้ำความเป็นอมตะในเรื่องของการ คิดค้น สร้างสรรค์ ที่อยู่คู่กับมิติแห่งการทำลายล้าง แต่ยังเปิดโอกาสให้แสงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเน้นชีวิตของสิ่งที่ถูกสร้างและทำลายให้มีความหมายมากขึ้น

พื้นผิว ผลงานของข้าพเจ้าจะมีลักษณะของผิวที่ถูกสร้างขึ้นมา เมื่อมองจะเห็นว่ามีส่วนที่หยาบและละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจะเป็นพื้นผิวที่เรียบ เช่นผิวของต้นไม้ ก้อนหิน ลักษณะผิวจึงเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ด้วยการใช้พื้นผิวของวัสดุต่างๆ รวมถึงผิวของสัตว์ มาประกอบเป็นรูปทรง ให้เกิดสมบูรณ์ในภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้

ภาพที่ 12 ภาพรายละเอียดของพื้นผิว

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

ภาพที่ 13 ภาพรายละเอียดการแสดงพื้นผิวที่แตกต่างของวัตถุแต่ละชนิด

วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อข้าพเจ้าเกิดความคิด ความรู้สึกกับเรื่องราวหรือสถานที่ที่สะเทือนความรู้สึกของข้าพเจ้าแล้ว ข้าพเจ้าจะมีมโนภาพเกิดขึ้นอย่างคร่าวๆในห่วงความคิดฝัน ขั้นตอนต่อไปในการสร้างสรรค์ผลงานคือการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายในจิตใจของข้าพเจ้าให้ออกมาเป็นรูปธรรมผ่านผลงานในรูปแบบจิตรกรรมสองมิติ

เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เมื่อจิตนาการเกิดเป็นมโนภาพอย่างคร่าวๆ ข้าพเจ้าจะใช้วิธีการวาดเส้นลงบนกระดาษให้เกิดเป็นรูปธรรม

2. หลังจากที่ข้าพเจ้าถ่ายทอดมโนภาพอย่างคร่าวๆลงบนกระดาษแล้ว จะมีจินตภาพที่เกิดจากลักษณะของสถานที่ ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีการกำหนดพื้นที่ที่มีความสำคัญและผูกพันกับชีวิตของผู้คนในสังคม

3. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลในสถานที่นั้นๆ และบริเวณรอบๆ โดยการภาพถ่ายและการจดบันทึก

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

4. ค้นหาภาพข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ในห้องสมุดและในอินเทอร์เน็ต

5. เมื่อได้ข้อมูลภาพที่ต้องการในแบบร่างและถ่ายรูปข้อมูลของรูปทรงต่างๆแล้ว ขั้นตอนต่อไปจึงเป็นการนำภาพตามแบบร่างและข้อมูลภาพถ่ายมาใช้ในโปรแกรมตกแต่งภาพ (Photoshop) ในคอมพิวเตอร์ โดยการตัดภาพถ่ายในมุมต่างๆที่สนใจ มาจัดวางรวมกันให้เกิดเป็นภาพใหม่ในขั้นตอนการทำแบบร่าง แต่ยังคงเค้าโครงจากสภาพแวดล้อมเดิมในปัจจุบัน โดยจะกำหนดภาพร่างให้เห็นอย่างชัดเจน แต่จะไม่กำหนดตายตัว อาจปรับเปลี่ยนรายละเอียดได้ตามความเหมาะสมตามผลงานชิ้นนั้น

6. เมื่อได้ภาพร่างต้นแบบมาแล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นการขยายแบบร่างลงบนผ้าใบหรือผลงานจริง โดยการใช้ดินสอในการร่างภาพตามแบบที่กำหนดไว้ให้ทั่วทั้งภาพ อย่างคร่าว ๆ

7. เมื่อร่างภาพเสร็จแล้วจึงเป็นขั้นตอนเขียนด้วยปากกาเคมีทับเส้นแบบร่างดินสอ ข้าพเจ้าจะเริ่มเขียนเป็นส่วนๆ เนื่องจากจะต้องมีการเปรียบเทียบสัดส่วนขนาดของสิ่งต่างๆให้มีความสอดคล้องกันในเรื่องของระยะและความกลมกลืนในการอยู่รวมกันของภาพ

8. หลังจากที่ใช้ปากกาเคมีเขียนภาพ ก้อนอิฐ สัตว์ วัตถุ สิ่งของต่างๆ ในระยะหน้าเสร็จแล้ว พื้นที่ในภาพที่เหลือคือ พื้นที่ที่เป็น ตึก ต้นไม้ ท้องฟ้า ก้อนเมฆ ควัน หรือในพื้นที่ที่เป็นระยะหลังทั้งหมดของภาพ พื้นที่เหล่านี้ ข้าพเจ้าจะใช้ สีอะคริลิค เพื่อสร้างระยะให้เกิดขึ้นในงาน และยังช่วยลดความแข็งของน้ำหนักปากาเคมีได้อีกด้วย

9. เมื่อส่วนที่เขียนด้วยปากกาเคมีกับส่วนส่วนที่เขียนด้วยสีอะคริลิคเสร็จแล้ว ภาพที่เกิดขึ้นจะมีความขัดแย้งในเรื่องของการแบ่งแยกรูปทรงต่าง ๆ กันอย่างรุนแรง ดังนั้นข้าพเจ้าจึงใช้ปากกาเคมีลูบลงไปในส่วนที่เป็นสีอะคริลิค ภายในภาพ เพื่อสร้างความกลมกลืนและค่าน้ำหนักของภาพให้เป็นเอกภาพมากขึ้น แต่ยังคงทิ้งร่องรอยของความขัดแย้งไว้เพื่อให้สอดคล้องไปกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าต้องการจะถ่ายทอด จึงเป็นอันเสร็จสมบูรณ์ในวิธีการสร้างผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า

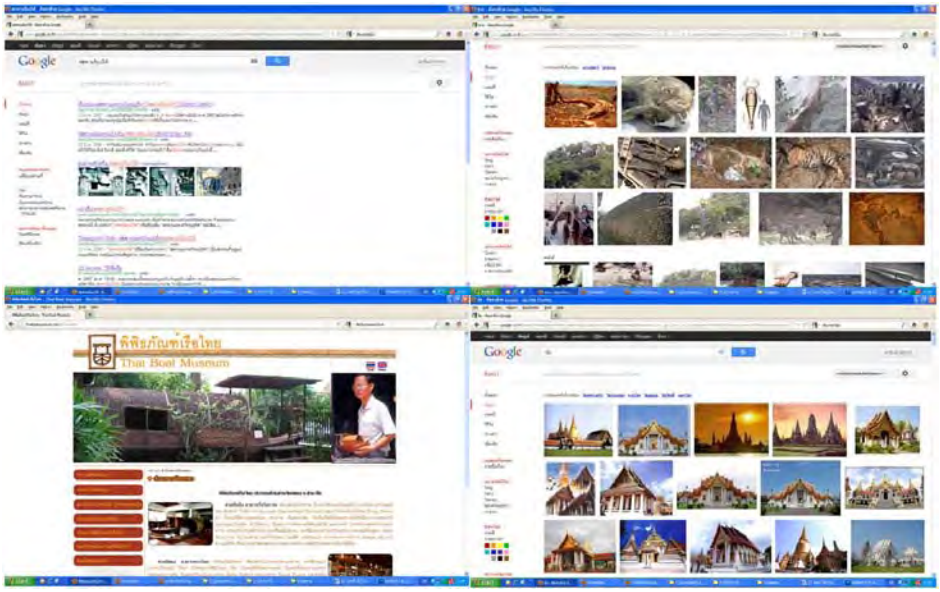
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 14 ภาพอุปกรณ์การสร้างสรรค์

ภาพที่ 15 ภาพวาดลายเส้นต้นแบบลงบนกระดาษ

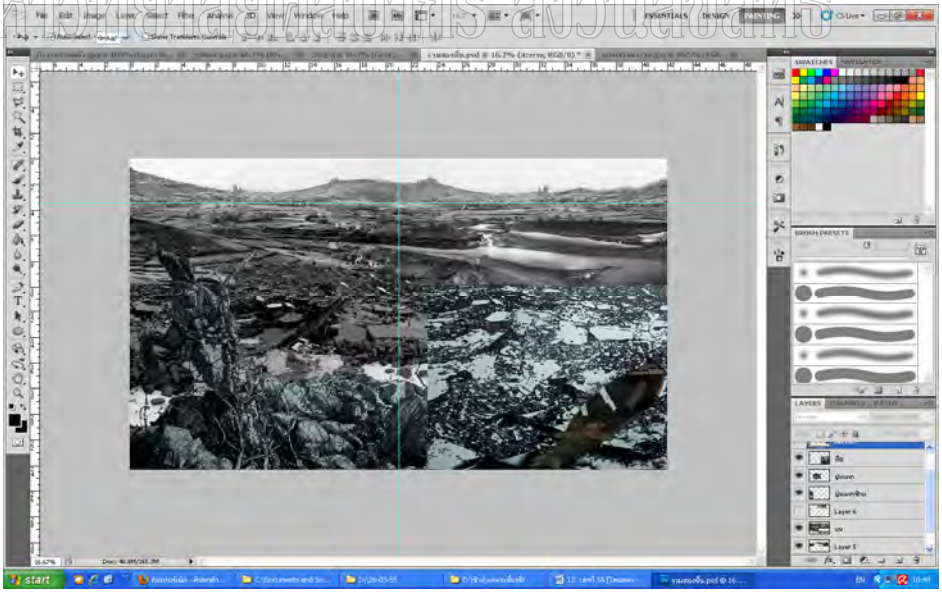
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 16 ภาพการลงพื้นที่เก็บข้อมูล



ภาพที่ 17 ภาพการค้นหาภาพข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในอินเทอร์เน็ต

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

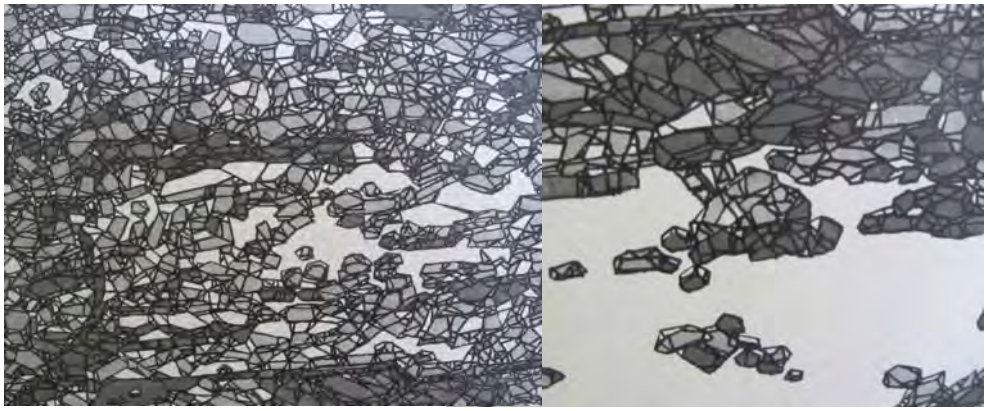


ภาพที่ 18 ภาพการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ (Photoshop) ในคอมพิวเตอร์

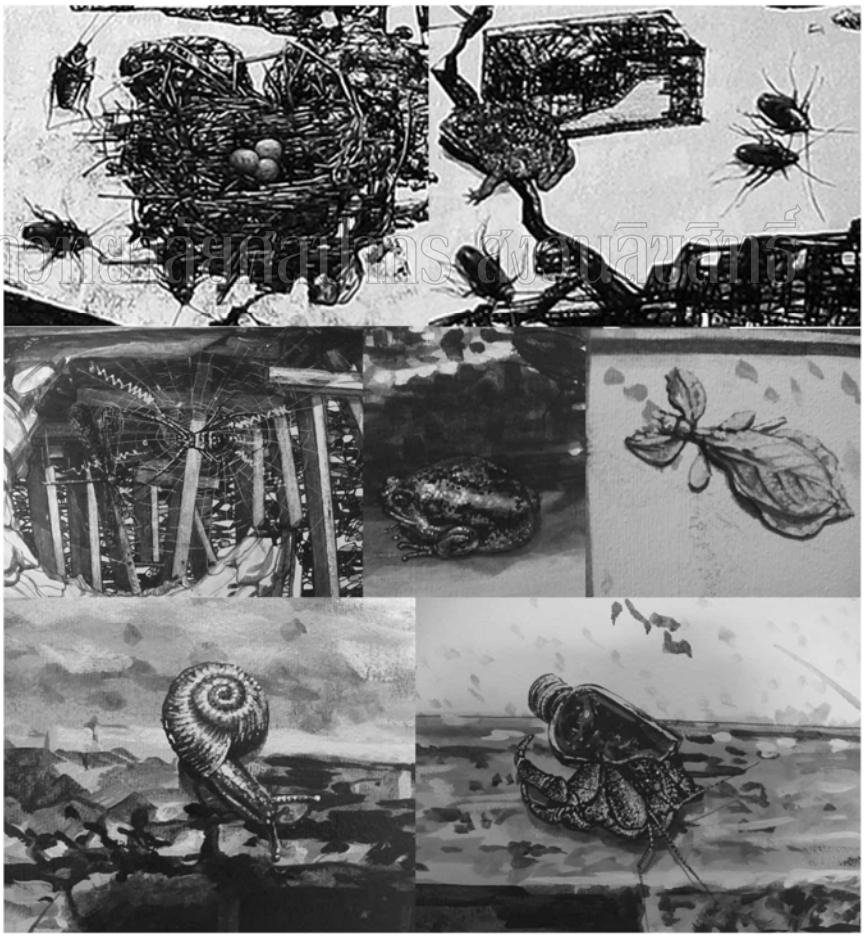
ภาพที่ 19 ภาพร่างผลงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 20 ภาพร่างผลงาน



ภาพที่ 21 ภาพการตัดเส้นด้วยปากกาเคมี



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 22 ภาพรายละเอียดของสิ่งของต่างๆ ในระยะหน้า

มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลานครินทร์

ภาพที่ 23 ภาพการใช้ สีอะคริลิค เพื่อสร้างระยะให้เกิดขึ้นในงานและยังช่วยลดความแข็งของน้ำหนักปากาเคมีได้อีกด้วย

บทที่ 4

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย หัวข้อ “ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์” เป็นการสร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่อง เกี่ยวกับการถ่ายทอดเรื่องราวในสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความไม่มั่นคง ความหวาดกลัว การโหยหาความงามความสงบ และความอบอุ่นในแบบที่เราเคยมีมาในอดีต โดยใช้ผลงานจิตรกรรมเป็นสื่อกลาง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ดูเกิดการ “ ตระหนัก ” ถึงปัญหาการทำลายและการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน จึงสามารถลำดับการพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังต่อไปนี้

การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 นี้ แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าคือ การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม ข้าพเจ้าเลือกที่จะหยิบเอาการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและภัยพิบัติในสังคมเมือง เพื่อกระตุ้นเตือนให้เราได้รู้สึกและหวนย้อนกลับไปคิดถึงความเป็นไปของชีวิตที่มีความผูกพันกับความงดงามในอดีต โดยการนำมิติทางเวลาที่มีความแตกต่างกัน 3 มิติเวลา คือการจินตนาการถึงสภาพแวดล้อมเรื่องราวในอดีตจากภาพข้อมูลภาพที่พบเห็นและการสืบค้นข้อมูลต่างๆในเวลาปัจจุบัน เพื่อแสดงห้วงสภาวะของความคิดฝันกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสภาพแวดล้อมในอนาคต โดยแฝงสาระความคิดผ่านงานจิตรกรรมด้วยสัญลักษณ์ ทางทัศนธาตุและเทคนิคทางจิตรกรรม เพื่อสะท้อนความงามและคุณค่าแห่งธรรมชาติ ที่ส่งผลต่อความสมดุลในการดำเนินชีวิต และความรู้สึกภายในจิตใจของข้าพเจ้า

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะแรกนี้ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นเป็นการค้นหาเอกลักษณ์ในแนวทางการสร้างสรรค์เฉพาะตัว ผลงานในระยะนี้ข้าพเจ้าได้ให้ความสนใจในเรื่องรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน เน้นไปที่การจัดองค์ประกอบของภาพ ส่วนเนื้อหาเรื่องราวและแนวความคิดที่นำเสนอนั้นยังไม่ค่อยชัดเจนนัก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 24 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 1

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 25 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 26 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 3

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 27 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 4

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 28 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 5

การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ในระยะนี้ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงสัญลักษณ์ที่หลากหลายมากขึ้นและนำสิ่งของที่มีเรื่องราวของความเป็นชนบทเข้ามาผสมรวมกับซากสิ่งของในเมืองโดยให้ความสนใจในเรื่องของการทดลองทางเทคนิค มีการนำวัสดุเข้ามาผสมในงานจิตรกรรม 2 มิติ เพื่อสร้างพื้นผิวขึ้นใหม่อีกด้วย แนวความคิดของการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่2นี้ยังคงเป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม ที่ว่าด้วยเรื่องของสถานที่ต่างๆตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนแล้วแต่มีเรื่องราวรากเหง้าและความผูกพันของมนุษย์ ก่อเกิดเป็นสังคม วัฒนธรรมประเพณี โดยได้เริ่มมีการพัฒนา เปลี่ยนแปลงไปทุกยุคทุกสมัยอย่างรวดเร็วไม่ว่าจะเป็นด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การสื่อสาร การคมนาคม ฯลฯ โดยไม่มีท่าทีที่จะลดน้อยลง ทำให้รู้สึกวิตกกังวล และหวาดกลัว ต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ซึ่งได้ไปกระตุ้นความคิดจากจินตนาการของข้าพเจ้าถึงสภาวะที่รกร้างว่างเปล่า เสื่อมโทรมจนเกินกว่าที่สิ่งมีชีวิตจะอาศัยอยู่ได้ จึงเป็นที่มาของแรงบัลดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่2 นี้คือเรื่องของการสร้างผิวของสิ่งต่างๆภายในภาพที่ใช้วัสดุตัวเดียวกันจึงไม่มีความแตกต่างในเรื่องของลักษณะผิว อีกทั้งตัววัสดุที่ใช้ทำพื้นผิวมีความหยาบและหนา ส่งผลถึงการเก็บรายละเอียดในระยะหน้าด้วยเช่นกัน ผลงานจึงแสดงออกมาไม่เด่นชัดเท่าที่ควร ปรากฏเพียงรูปความงามอัดเกิดจากแสงสีและรูปทรงในองค์ประกอบของภาพ แต่ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้ทดลอง พัฒนา และเข้าใจในด้านเทคนิควิธีการในผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 นี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 29 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 30 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 2

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3

ผลงานในช่วงนี้เป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญ จากโครงสร้างทางความคิดที่พัฒนามาจากผลงานในระยะแรก คือเริ่มกำหนดให้มีสัญลักษณ์เรื่องราวของสถานที่เฉพาะเข้าไปในผลงาน เช่น อนุสาวรีย์ วัด พระ สนามบินฯลฯ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เรารู้จักคุ้นชินกันเป็นอย่างดีปรากฏให้เห็นอยู่ในระยะหลังของผลงานชิ้นนั้นๆ และเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นจุดเริ่มต้นในการนำแรงบันดาลใจที่เกี่ยวกับ ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ นำไปพัฒนาต่อในผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องราวสถานที่ต่างๆตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนแล้วแต่มีเรื่องราวรากเหง้าและความผูกพันของมนุษย์ ก่อเกิดเป็นสังคม วัฒนธรรม ประเพณี โดยได้เริ่มมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปทุกยุคทุกสมัยอย่างรวดเร็วไม่ว่าจะเป็นด้าน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การสื่อสาร การคมนาคม ฯลฯ โดยไม่มีท่าทีที่จะลดน้อยลง ทำให้รู้สึกวิตกกังวล และหวาดกลัว ต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ซึ่งได้ไปกระตุ้นความคิดจากจินตนาการของข้าพเจ้าถึงสภาวะที่รกร้างว่างเปล่า เสื่อมโทรมจนเกินกว่าที่สิ่งมีชีวิตจะอาศัยอยู่ได้ เหมือนกับการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 3 ข้าพเจ้าได้ปากกาเคมีเข้ามาใช้ในการเขียนและตัดเส้นผลงานแล้วใช้น้ำสีอะคริลิคทาบางๆเป็นการไล่น้ำหนักเพื่อสร้างระยะในภาพ แล้วตัดก้อนเมฆบนท้องฟ้าออกไปให้เหลือเฉพาะแสงที่ขุ่นมัว(เช่น ตัวอย่างผลงานภาพที่ 16 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 1-3) โดยไม่ต้องการที่จะบอกให้รู้ถึงเวลาที่เกิดขึ้น ว่ามันจะเกิดขึ้นเมื่อไหร่เวลาใดเหมือนการพยากรณ์หรือทำนาย เนื่องจากต้องการที่จะสะท้อนให้ผู้คนได้ตระหนักถึงปัญหาที่กำลังเกิดขึ้น โดยการตั้งรับอย่างมีสติและหาทางแก้ไขต่อไป

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 31 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 32 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 33 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 3

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 34 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 4

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 35 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 5

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 36 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 6

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 37 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 7

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 38 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 8

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้ายังคงใช้ ความบันดาลใจจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในสังคมเมือง ในเรื่องสถานที่ต่างๆตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนแล้วแต่มีเรื่องราวรากเหง้า และความผูกพันของมนุษย์ ก่อเกิดเป็นสังคม วัฒนธรรม และประเพณี โดยได้เริ่มมีการพัฒนา เปลี่ยนแปลงไปในทุกยุคทุกสมัยให้มีความเจริญเติบโตของวัตถุและการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว มนุษย์ต่างแลกเปลี่ยนเชื่อมต่อกันทั้งด้านวัตถุ สิ่งของ การเมือง เศรษฐกิจ การค้า สงคราม และการก่อการร้าย โดยไม่มีท่าทีที่จะลดน้อยลง เป็นโลกาภิวัฒน์ใหม่ที่ทำให้สังคมไทยได้รับรู้ทุกเรื่องราว แต่สิ่งหนึ่งที่อยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยก็คือความเชื่อความศรัทธาในพระพุทธศาสนา

จากปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงานระยะแรก จะเห็นได้ว่ามีการสร้างขนาดของภาพให้มีความยาวมากขึ้น ให้เห็นสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจะถ่ายทอดอย่างแท้จริง และมีผลต่อระบบการมองที่ลื่นไหล เมื่อมาถึงผลงานในชุดนี้ของข้าพเจ้าเลือกที่จะหยิบยกเรื่องราวของสถานที่ที่มีอยู่จริง โดยได้นำภาพของสิ่งก่อสร้างที่มีอยู่ในสถานที่นั้นๆ รวมถึงสัตว์ และสิ่งของที่อยู่ในบริเวณนั้น เข้ามาประกอบกันในตัวผลงานด้วย วิธีการนี้จึงส่งผลให้ผลงานการสร้างสรรค์มีความชัดเจนทั้งในแนวความคิดที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น และนำไปสู่การสร้างรูปแบบทางจิตรกรรมที่แตกต่างและพัฒนาไปจากเดิม ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์เริ่มเกิดความสัมพันธ์ทั้งแนวความคิด และรูปแบบมากยิ่งขึ้น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

วิธีการสร้างสรรค์ที่พัฒนาจะแตกต่างไปจากผลงานในระยะแรก จะเห็นได้จากการกำหนดสถานที่ที่เราคุ้นชิน เช่น สะพาน วัด อนุสาวรีย์ ฯลฯ ซึ่งเราถือว่าเป็นรูปที่ใช้สื่อแทนความหมายชนิดหนึ่ง ข้าพเจ้าได้นำมาจัดสรร และเรียบเรียงขึ้นใหม่เพื่อใช้กับผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1 – 2

ผลงานชิ้นที่ 1,2 จะมีโครงสร้างและการใช้สีที่เหมือนกับการสร้างสรรค์ผลงานในระยะแรกอยู่ เป็นผลงานที่ใช้เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ แต่จะมีการกำหนดสถานที่เฉพาะเพิ่มเข้าไปในชิ้นงาน ข้าพเจ้าได้กำหนดมุมมองที่เกิดจากการทำลายทุกรูปแบบของมนุษย์เอง ให้ความสนใจหรือมีความหมายแฝงในเรื่องของหายนะที่เกิดขึ้นกับที่อยู่อาศัยของมนุษย์ และสัตว์ ส่วนผู้ที่รอดชีวิตจะต้องดิ้นรน หาวิธีเอาตัวรอดต่อไปให้ได้

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3 – 4

เป็นผลงานที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคนิคในการใช้สี โดยใช้เทคนิคปากกาเคมีบนผ้าใบ หลังจากผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ และชิ้นที่ 1,2 ในผลงานวิทยานิพนธ์ ที่มีการใช้สีสันในธรรมชาติอยู่ เนื่องจากต้องการตัดเรื่องความเหมือนจริงอย่างที่ตาเห็นออกไป ให้เหลือเพียงสีขาว-ดำ ที่สามารถแต่งเติมภาพในจินตนาการ ภาพในความฝัน และสร้างภาพในความคิด ความเชื่อ ได้อย่างสมบูรณ์ จึงกล่าวได้ว่าคิด-ฝันอะไร ก็สามารถทำได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5 – 8

เป็นผลงานที่ได้นำเอาเทคนิคก่อนหน้าวิทยานิพนธ์และช่วงทำวิทยานิพนธ์มารวมกันแต่ตัดเรื่องของสีสันออกไป โดยการใช้เทคนิคสีอะคริลิคและปากกาเคมี ซึ่งสีอะคริลิคสามารถสร้างเนื้อหนังและพื้นผิวของวัตถุต่างๆได้อย่างเป็นที่น่าพอใจ ปากกาเคมีจะทำหน้าที่เก็บรายละเอียดต่างและสร้างความกลมกลืนในการอยู่รวมกันของวัตถุต่างๆภายในภาพ ซึ่งการผสมผสานทางด้านเทคนิคนี้จะมีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกับสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาในภาพวิทยานิพนธ์ชุดนี้ด้วย

แนวความคิดของผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5 – 8 เมื่อไหร่ก็ตามที่ทุกคนเห็นความสำคัญของก้อนดินที่ถูกกดทับอยู่ภายใต้ก้อนอิฐก้อนปูน เมื่อนั้นเราก็จะได้ธรรมชาติที่สวยงามกลับคืนมาโดยหวังว่าก้อนดินเหล่านั้นจะหลอมรวมเป็นผืนแผ่นดินที่เต็มไปด้วยความอุดมสมบูรณ์อีกครั้ง

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 9

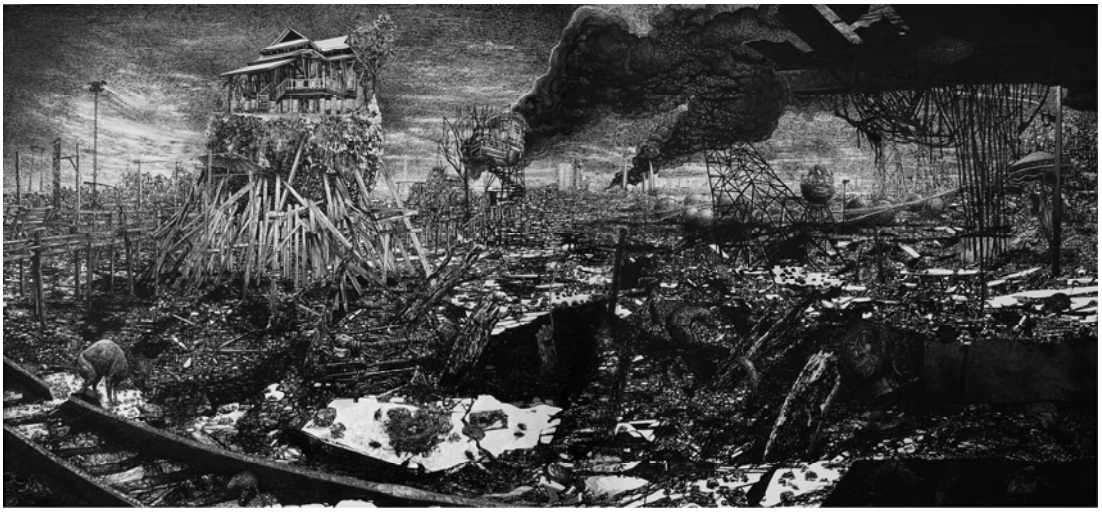
การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 9 นี้ ระยะหน้าปรากฏเป็นโครงสร้างร้านสะดวกซื้อ ในมุมที่มองออกไปจากภายในร้านผ่านกระจกและประตูของร้านที่บ่งบอกถึงการใช้ชีวิต24 ชั่วโมง ในการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ ที่คิดว่ามั่นคงถาวรแล้วยังต้องยอมให้กับการเปลี่ยนแปลงการเสื่อมสลายไปตามกาลเวลา ไปสู่สภาพบ้านเมืองที่ลมสลายในที่สุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

ภาพที่ 39 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

ภาพที่ 40 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 41 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 42 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

ภาพที่ 43 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 44 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6

ภาพที่ 45 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 46 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 8

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 47 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 9

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 5

บทสรุป

การจัดทำวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “ ภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์ ” เป็นการนำเสนอความคิดความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีต่อ เรื่องราวในสังคมเมือง(กรุงเทพฯ) ที่สะท้อนให้เห็นถึงความไม่มั่นคง ความหวาดกลัว การโหยหาความงามความสงบ และความอบอุ่นในแบบที่เราเคยมีมาในอดีต โดยข้าพเจ้าได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวความเจริญที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีตมากกว่าการที่จะพูดถึงความเจริญก้าวหน้าที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต จึงเป็นเสมือนส่วนหนึ่งในการค้นหาอดีต โดยต้องการให้คนรุ่นหลังได้มองเห็นถึงความสำคัญของบรรพบุรุษผู้สร้างสรรค์ศิลปะไทยไว้ให้เราทำหน้าที่สืบสานต่อไปในอนาคต ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อเมือง มายาภาพที่มีในภาพยนตร์ มุมมองที่ใช้ในการเล่นเกมและระบบแสงแบบไร้ที่มา นำมาใช้ในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า จึงสามารถสรุปเรื่องราวก่อเกิดเป็นแนวความคิดทางศิลปะโดยอาศัยรูปแบบของจิตรกรรมแนวสองมิติ ที่สามารถอธิบายเรื่องของเหตุผลได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ดีการสร้างผลงานในครั้งนี้ ข้าพเจ้าเห็นว่า เราไม่อาจสร้างความเจริญก้าวหน้าที่เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตให้เป็นไปในแบบที่เราต้องการฝันอยากให้เป็นและเห็นวิวัฒนาการของมนุษย์ในอนาคตข้างหน้าได้ หากเราละทิ้งวิถีชีวิต ความเชื่อ ความศรัทธาของบรรพบุรุษของเราไว้กับความเจริญที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว

ตลอดเวลาที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและจัดทำเอกสารประกอบวิทยานิพนธ์ จนพบบทสรุปบางประการสามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้ที่สนใจในระดับหนึ่ง แต่ทั้งหมดก็เป็นเพียงจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าที่จะพัฒนาทัศนคติและการสร้างสรรค์ผลงานให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

บรรณานุกรม

กรุงเทพธุรกิจ. 2012 วันสิ้นโลก ไม่เชื่ออย่าประมาท [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม 2554 เข้าถึงได้จาก http://hilight.kapook.com/view/43371

ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2553.

สยามดารา. เจมส์ คาเมรอน ทวงบัลลังก์ Avatar เปิดตัว $241.6 ล้าน [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 31 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก http://movie.kapook.com/view8283.html

สิริสวัสดิ์วุธวาร เปรมมานกมลปรีดิ์. ศิลปินคาราวัจโจ...ผู้ก่อกำเนิดบาโรก [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 31 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id

อิทธิพล ตั้งโฉลก. แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมขั้นสูง . กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2550.

ISAO KATAHATA. ปอมโปโกะ ทานูกิป่วนโลก [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก http://www.mpictures.co.th/th/movie/movie.php?topic_id=226

Microsoft games, Age of Empires II [Online]. accessed 31 May 2011. Available from http://www.microsoft.com/games/age2/screenshots.htm

Treyarch, Call of Duty: World at War [Online]. accessed 21 May 2011. Available from http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_World_at_War

Wikipedia, Hugo van der Goes [Online]. accessed 21 May 2011. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Hugo_van_der_Goes

Zynga, CastleVille ผงาด ครองสถิติเกมบน Facebook ที่โตเร็วที่สุด [Online]. accessed 31 May 2011. Available from http://www.netcafeclub.net/castleville

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก

รายระเอียดผลงานการสร้างสรรค์

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1

1. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน “ จิตใต้สำนึก หมายเลข 1 ” เทคนิคสีอะคริลิค

ขนาด 170 X 130 เซนติเมตร พ.ศ. 2549.

2. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน “จิตใต้สำนึก หมายเลข 5” เทคนิคสีอะคริลิค

ขนาด 150 X 200 เซนติเมตร พ.ศ. 2549.

3. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน “จิตใต้สำนึก หมายเลข 7” เทคนิคสีอะคริลิค

ขนาด 200 X 120 เซนติเมตร พ.ศ. 2550.

4. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน “จิตใต้สำนึก หมายเลข 8 ” เทคนิคสีอะคริลิค

ขนาด 200 X 140 เซนติเมตร พ.ศ. 2550.

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

5. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน “จิตใต้สำนึก หมายเลข 12 ” เทคนิคสีอะคริลิค

ขนาด 200 X 140 เซนติเมตร พ.ศ. 2550.

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2

1. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน “ เมือง หมายเลข 3 ” เทคนิคผสมบนผ้าใบ

ขนาด 180 X 140 เซนติเมตร พ.ศ. 2551.

2. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน “ เมือง 6 ” เทคนิคผสมบนไม้

ขนาด 120 X 170 เซนติเมตร พ.ศ. 2551.

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3

1. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 1 ” เทคนิค ปากกาเคมี สีอะคริลิค บนผ้าใบ ขนาด 180 X 200 เซนติเมตร พ.ศ. 2551.

2. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 2 ” เทคนิค ปากกาเคมี สีอะคริลิค บนผ้าใบ ขนาด 180 X 140 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

3. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 3 ” เทคนิค ปากกาเคมี สีอะคริลิค บนผ้าใบ ขนาด 140 X 180 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

4. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 4 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 200 X 160 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

5. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 5

มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์วิทยทรัพยากร

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 5 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 160 X 200 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

6. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 6 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 200 X 160 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

7. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 7 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 200 X 160 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

8. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 8 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 200 X 160 เซนติเมตร พ.ศ. 2552.

ผลงานวิทยานิพนธ์

1. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 9 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 160 X 200 เซนติเมตร พ.ศ. 2553.

2. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ 10 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 160 X 200 เซนติเมตร พ.ศ. 2553.

3. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน “ โลกาภิวัตน์ ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 180 X 400 เซนติเมตร พ.ศ. 2553.

4. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน “ มุมเมือง ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 100 X 180 เซนติเมตร พ.ศ. 2554.

5. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน “ ก้อนดินที่หายไป ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 200 X 140 เซนติเมตร พ.ศ. 2554.

6. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน “ ก้อนดินที่หายไป 2 ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 100 X 80 เซนติเมตร พ.ศ. 2554.

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

7. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน “ สะพานร้องไห้ ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 150 X 359 เซนติเมตร พ.ศ. 2554.

8. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน “ ไม่มีชื่อ ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ ขนาด 180 X 350 เซนติเมตร พ.ศ. 2555.

9. ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน “ มองกลับ ” เทคนิค สีอะคริลิค ปากกาเคมี บนผ้าใบ

ขนาด 110 X 200 เซนติเมตร พ.ศ. 2555.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นายวิทยา หอทรัพย์

เกิด 6 ตุลาคม 2525 จังหวัดพังงา

ที่อยู่ 351 หมู่ 1 ตำบลท่าขนอน อำเภอคีรีรัฐนิคม จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84180

โทร 081-7701227

E-mail autosilly@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2537	ประถมศึกษา โรงเรียนคีรีรัฐนิคม จ.สุราษฎร์ธานี
พ.ศ. 2540	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนคีรีรัฐวิทยาคม จ.สุราษฎร์ธานี
พ.ศ. 2543	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคีรีรัฐวิทยาคม จ.สุราษฎร์ธานี
พ.ศ. 2547	ศิลปบัณฑิต ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2554	ศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

การแสดงผลงาน

พ.ศ. 2545	ร่วมแสดงงาน Art มันส์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2547	ร่วมแสดงงานนิทรรศการ 10 ปี วิจิตรศิลป์ : ศิลปะเคียงคู่เทคโนโลยี ร่วมแสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 21
พ.ศ. 2551	ร่วมแสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยพานาโซนิค ครั้งที่ 10
พ.ศ. 2552	นิทรรศการเส้นทางสู่ศิลปะ The way to art ปี 2552 นิทรรศการ การศึกษาโครงการพระราชดำริด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปกรรม “จิตรกรรมสำนึกต่อวิกฤตการณ์สิ่งแวดล้อม” โดย ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ณ หอศิลป์ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

พ.ศ. 2553 ร่วมแสดงนิทรรศการร่วมสมัยพานาโซนิค ครั้งที่ 12
นิทรรศการ Convey to… สัญญาณแห่งการถ่ายทอด หอศิลป์ริมน่าน

ประวัติทุนการศึกษา

พ.ศ. 2555 ทุนมูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอก เปรม ติณสูลานนท์

เกียรติประวัติ

พ.ศ. 2538 รางวัลดีเด่น งานวันสหกรณ์แห่งชาติ ประจำปี 2538

พ.ศ. 2540 รางวัลที่ 1 ศิลปกรรมเด็กและเยาวชนฟิลิปส์

พ.ศ. 2541 รางวัลรองชนะเลิศ “น้ำสายใยแห่งชีวิต” โครงการ อีซูซุเยาวชนสัมพันธ์
รางวัลยอดเยี่ยม บอกเราสักนิดเมื่อคิดถึงสิ่งแวดล้อม ครั้งที่ 3 บริษัท มิตซูบิชิ อีเล็คทริค
รางวัลที่ 2 “รักษ์ไทยเที่ยวไทย” 50 ปี วิทยุการบินแห่งประเทศไทย จำกัด

พ.ศ. 2542 รางวัลดีเด่น “ในหลวงกับการพัฒนาสังคมไทย” มูลนิธิเพื่อสังคมไทย

พ.ศ. 2553 รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทจิตรกรรม การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 56
รางวัลดีเด่น ระดับอุดมศึกษาและประชาชนทั่วไป การประกวดศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ ชีวิต” ประจำปี 2553

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลิขสิทธิ์

พ.ศ. 2553 รางวัล Platinum Awards“ ยูโอบี เพ้นติ้ง ออฟ เดอะ เยียร์ ครั้งที่ 2 ”
รางวัลยอดเยี่ยม “โลกสวยด้วยธรรมชาติ” การประกวดจิตรกรรมเอเชียพลัส ครั้งที่ 1

พ.ศ. 2555 ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วม “โครงการสรรสร้างศิลปินร่วมสมัย ประจำปี 2555” ณ บ้านดำนางแล ของ อ. ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินแห่งชาติ ที่ จ. เชียงรายโดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และได้รับการคัดเลือก ระดับปริญญาโท เพื่อเดินทางไปต่อยอดการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการขั้นสูง ณ สหรัฐอเมริกา ร่วมกับศิลปินแห่งชาติ