

CRUEL COMICS

โดย

นายณัฏฐ์ รัตนอุดมสวัสดิ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาภาพพิมพ์

ภาควิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรมและประติมากรรม

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีการศึกษา 2547

CRUEL COMICS

by

Mr. Nuttee Rattanaudomsawat

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

BACHELOR OF FINE ARTS

(Printmaking)

Department of Printmaking , Painting and Sculpture

Faculty of Fine Arts

CHIANGMAI UNIVERSITY

2004

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อนุมัติให้ศิลปินนิพนธ์เรื่อง “Cruel Comics”
เสนอโดย นายณัฏฐิ รัตนอุดมสวัสดิ์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาภาพพิมพ์

ลงชื่อ.....

(รองศาสตราจารย์ ม.ล.สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์)

คณบดีคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วันที่ 22 เดือน 50 : พ.ศ. 2568

คณะกรรมการตรวจและประเมินศิลปนิพนธ์

ลงชื่อ.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์กมล ศรีวิชัยนันท์)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์รสนิน กาสต์)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์บรรณรักษ์ นาคปลั่งก)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์ไชยยศ จันทราทิตย์)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อารยา ราษฎร์จำเริญสุข)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(อาจารย์ RICHARD GARST)

อาจารย์ผู้ควบคุมศิลปนิพนธ์

(อาจารย์ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	Cruel Comics
ชื่อนักศึกษา	นายณัฏฐิ รัตนอุดมสวัสดิ์
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
ภาควิชา	ภาพพิมพ์ จิตรกรรมและประติมากรรม
คณะ	จิตรศิลป์
ปีการศึกษา	2547

บทคัดย่อ

ความรู้สึกรู้สึก ความทรงจำในวัยเด็กส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความคิด และการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้า ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบการ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจ ด้วยสีสันและรูปทรงสร้างความประทับใจให้ข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ปัจจุบันข้าพเจ้ามองเห็นว่าการ์ตูนมีความรุนแรงมากขึ้น ด้วยแนวเรื่องและท่าทางความก้าวร้าวของตัวการ์ตูน อีกทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ในปัจจุบัน ก็สร้างความน่าสนใจด้วยสีสันและความคมชัดของภาพ ทำให้ผู้เสพได้รับอรรถรสมากขึ้น ข้าพเจ้าคิดว่ามันเป็นภัยร้าย ที่แฝงมาในรูปของการ์ตูน ข้าพเจ้าจึงถ่ายทอดความรู้สึกออกมาเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ในเทคนิคแม่พิมพ์หิน ที่มีเนื้อหาสื่อถึงความโหดร้ายของการ์ตูน ในทัศนคติของข้าพเจ้า

Thesis Title	Cruel Comics
Name	Nuttee Rattanaudomsawat
Concentration	Printmaking
Department	Printmaking , Painting and Sculpture
Faculty	Fine Arts
Academic Year	2004

Abstract

Feelings and memories in my childhood are the main influences on my behaviors and thoughts since the past to the present. The love for animation becomes my inspiration in every works. With its colorfulness and figure, which give me so much impressions.

I realize that today's comics present the violence through the animations and plots, and those can make them much more interesting than in the old days.

With this idea, I make the printmaking by using Lithograph technique, which presents the violence in comics animation in my own opinion.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณบิดามารดาที่รักและเคารพยิ่งของข้าพเจ้า ขอระลึกถึงพระคุณของคณาจารย์ทุกท่านที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทความรู้และสติปัญญา โดยเฉพาะอาจารย์ชัยวุฒิ ร่วมฤทธิกุล ผู้ควบคุมให้คำปรึกษาแก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอด

ขอบคุณคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเพื่อน ๆ ทุกคน สำหรับความรู้สึที่อบอุ่นตลอดระยะเวลาที่ร่ำเรียน รวมถึงบุคคลอื่น ๆ ที่มีส่วนช่วยเหลือในการศึกษาศิลปนิพนธ์นี้

คำนำ

ศิลปนิพนธ์ภาคเอกสารนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชา ภาพพิมพ์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2547 ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นเพื่อบอกถึงที่มาและ แนวความคิด รูปแบบผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงการพัฒนา งานระหว่างช่วงก่อนศิลปนิพนธ์และศิลปนิพนธ์

ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปนิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่ได้ศึกษาไม่มากนักน้อย หากมีความผิดพลาดประการใด ผู้เขียนขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	๘
กิตติกรรมประกาศ	๙
คำนำ	๑๐
สารบัญ	๗
สารบัญภาพ	๗
บทที่ 1	
บทนำ	1
ความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา	1
วัตถุประสงค์	1
ขอบเขตการศึกษา	2
บทที่ 2	
ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	3
อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมทางสังคมและครอบครัว	3
อิทธิพลจากงานศิลปะของศิลปิน	3
ประสบการณ์ทางศิลปะ	4
บทที่ 3	
การดำเนินงานศิลปนิพนธ์	18
แนวความคิดในการสร้างสรรค์	18
องค์ประกอบทางทัศนธาตุของศิลปนิพนธ์	18
เทคนิคในการสร้างสรรค์	19
เนื้อหา	19
สรุป	19
เอกสารอ้างอิง	29
ประวัติการศึกษา	30

สารบัญภาพ

ภาพประกอบที่	หน้า
1 ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 6	6
2 ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 6	7
3 ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 7	8
4 ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 7	9
5 ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 7	10
6 ภาพผลงานศิลป์	12
7 ภาพผลงานศิลป์	13
8 ภาพผลงานศิลป์	14
9 ภาพผลงานศิลป์	15
10 ภาพผลงานศิลป์	16
11 ภาพผลงานศิลป์	17
12 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1	21
13 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	22
14 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3	23
15 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4	24
16 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5	25
17 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 6	26
18 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 7	27
19 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 8	28

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา

มนุษย์เรานั้นต่างผูกพันและมีความทรงจำในวัยเด็กกันทุกคน อาจเป็นสิ่งของบางอย่างหรือความทรงจำในอดีตที่ดี และเรื่องราวที่พบเจอ ส่วนตัวข้าพเจ้าเองก็รู้สึกประทับใจ คิดออกติดใจกับลายเส้นที่สวยงาม สีที่ดึงดูดใจ รูปทรงของตัวการ์ตูนต่าง ๆ ที่เคยสัมผัสมาในวัยเด็ก ข้าพเจ้ารู้สึกว่ารูปทรงตัวการ์ตูนเหล่านั้น เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกเป็นอย่างมาก ส่งผลต่อลักษณะนิสัยโดยที่เราไม่รู้ตัว มันค่อย ๆ ซึมซับไปที่ละเล็กทีละน้อย ผ่านตัวการ์ตูนเหล่านั้น เช่น จากผลของความยุติธรรม จากปราบปรามเหล่าร้าย มีทั้งดีและร้ายปะปนกันไป เด็ก ๆ ส่วนใหญ่จะติดตามพระเอกในเรื่อง หรือ Hero ในดวงใจ Hero มีนิสัยอย่างไร ชอบอะไรก็จะทำตาม หรือเอาเป็นแบบอย่าง

หากเหตุผลข้างต้นที่ข้าพเจ้าชอบการ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจแล้ว ข้าพเจ้าเห็นว่าปัจจุบันสื่อการ์ตูนมีการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น ด้วยระบบโรงพิมพ์ที่ดี มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน ทำให้ยังเพิ่มความสนใจมากขึ้นกว่าเดิม เด็ก ๆ ในปัจจุบันจึงน่าจะหลงใหลไปกับสื่อการ์ตูนเหล่านี้ได้ง่ายกว่าเดิมตอนข้าพเจ้าเป็นเด็ก อีกทั้งแนวเรื่องที่มีมากมาย แฝงไปด้วยเรื่องราวหลากหลาย เช่น การรบกััน ความรักแบบต่าง ๆ ชายกับชาย หญิงกับหญิง SEX การฆ่ากัน โดยไร้เหตุผล ฯลฯ ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการ์ตูนในปัจจุบันมีเนื้อหาและภาพที่รุนแรงขึ้น หากเด็กไม่มีวิจารณญาณในการอ่านหรือดูการ์ตูนเหล่านี้ดีพอ เด็กก็จะเรียนแบบมันสามารถสร้างลักษณะนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก ๆ ได้โดยไม่รู้ตัว

วัตถุประสงค์

ข้าพเจ้าต้องการเสนอให้เห็นถึงภัยอีกด้านหนึ่งที่แฝงมากับสื่อการ์ตูนในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนในปัจจุบันมีเนื้อหาที่รุนแรงมากขึ้น

ขอบเขตการศึกษา

ผลงานศิลปนิพนธ์ “CRUEL COMICS” ชุดนี้นำเสนอถึงการใช้ลายเส้น สี สันและรูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการ์ตูน แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงของการ์ตูน เช่น การฆ่ากัน การยิงกัน การรบบราฆ่าฟัน หัวขาด แขนขาด ฯลฯ เป็นความรุนแรงที่แฝงอยู่ในรูปภาพและเนื้อหาก์ตูนในปัจจุบัน โดยข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ด้วยเทคนิคแม่พิมพ์หิน (Lithograph) ข้าพเจ้าสนใจในการนำภาพลวดลายที่ได้จากการถ่ายเอกสารมาก่อปี่ลงบนเพลท การใช้ปากกาและดินสอไข สามารถสร้างร่องรอยที่ให้ความรู้สึกที่หายาบ สับสนและกดดัน อีกทั้งยังสามารถสร้างค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของงาน สร้างความน่าสนใจให้กับตัวผลงานของข้าพเจ้ามากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมทางสังคมและครอบครัว

ประสบการณ์ในวัยเด็กของข้าพเจ้า มีอิทธิพลต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างมาก เพราะเป็นส่วนที่ข้าพเจ้าเริ่มคิดและจดจำกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่ในครอบครัว ข้าพเจ้าเกิดมาในครอบครัวของคนจีนมีอาชีพค้าขาย ถูกอาม่าเลี้ยงดูมาตั้งแต่เด็ก ๆ อาม่าเป็นคนขยันและมีระเบียบส่งผลให้ข้าพเจ้าต้องมีระเบียบตามไปด้วย ต้องตื่นแต่เช้า ต้องช่วยค้าขาย งานต่าง ๆ ที่สามารถช่วยทำได้ ต้องทำ ผิดกับเพื่อน ๆ ของข้าพเจ้าคนอื่น ๆ ที่สามารถไปวิ่งเล่นที่ไหนก็ได้ มีเกมส์ให้เล่น มีของเล่นใหม่ ๆ มีการดูหนังให้อ่าน ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ อิจฉาเพื่อนคนอื่น ๆ ทุกครั้งที่ข้าพเจ้าแอบไปเล่นกับเพื่อน ๆ ไปดู VDO อ่านการ์ตูน เล่นของเล่นใหม่ ๆ ของเพื่อน ๆ กลับมาบ้านก็จะถูกตำหนิว่าเป็นคนขี้เกียจไม่เอาไหน ของเล่นที่ข้าพเจ้าอยากได้ VDO เกมส์ที่อยากได้ คือเป็นเรื่องความฝันที่ไม่มีวันเป็นจริง ดังนั้นตัวการ์ตูนที่ผลิตออกมาเป็นของเล่นที่ข้าพเจ้าอยากได้ ข้าพเจ้าก็ได้แต่ความฝันเก็บไว้ แม้ปัจจุบันข้าพเจ้าอยู่ห่างจากครอบครัวเพื่อมาทำการศึกษเล่าเรียน แต่ก็ยังคงความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจในชีวิตวัยเด็กของข้าพเจ้า ดังนั้นเมื่อมีเวลาว่างข้าพเจ้าก็จะหาเวลาว่างไปเดินดูของเล่น ไปเล่นเกม อ่านการ์ตูนตามใจของข้าพเจ้าเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปในช่วงวัยเด็ก ด้วยความที่ข้าพเจ้าเติบโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ทำให้ข้าพเจ้ามีวิจารณญาณในการดูและอ่านมากขึ้นตามไปด้วย ปัจจุบันจากการที่ข้าพเจ้าดูและอ่านการ์ตูนมาอย่างต่อเนื่อง ข้าพเจ้ามองเห็นว่าการ์ตูนในปัจจุบันมีความรุนแรงมากขึ้นทั้งรูปภาพและเนื้อหา สามารถสร้างพฤติกรรมที่ดี และก้าวร้าวให้แก่เด็ก ๆ ได้ จึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจและแนวความคิดของการสร้างสรรค์งานชุดนี้

อิทธิพลจากงานศิลปะของศิลปิน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจส่วนใหญ่ มาจากความชอบความประทับใจในการ์ตูน มาตั้งแต่วัยเด็ก ด้วยงานของข้าพเจ้าเป็นงานแบบการ์ตูน ข้าพเจ้าจึงเริ่มมองหาศิลปินที่ทำงานแนวนี้ จนได้พบกับศิลปินชาวญี่ปุ่นชื่อ Takashi Murakami และ Yoshitomo Nara ทั้ง 2 คนนี้เป็นอีกแรงบันดาลใจหนึ่งที่ข้าพเจ้ารับมา ทั้งสองคนนี้ใช้ตัวการ์ตูนเป็นตัวถ่ายทอดความคิดมาเป็นงานผลงานศิลปะ เมื่อใดที่ข้าพเจ้าดูงานของสองคนนี้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความก้าวร้าวเล็ก ๆ ที่แฝงตัวอยู่ในงาน ไม่ว่าจะเป็นอาการที่แสดงออกทางใบหน้าของตัวการ์ตูน

ทำทางต่าง ๆ ตลอดจนการใช้สีที่หลากหลาย สร้างความประทับใจให้ข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้าจึงศึกษารูปแบบของการใช้สีและรูปทรงซึ่งมีความพิเศษในผลงาน นำมาประยุกต์ใช้กับผลงานของข้าพเจ้า

ประสบการณ์ทางศิลปะ

แนวความคิดของผลงานโดยรวมในช่วงของภาพพิมพ์ 6 นั้น แนวความคิดยังไม่ค่อยชัดเจนมากนัก ข้าพเจ้าจึงเริ่มต้นด้วยเรื่องราวที่เน้นไปทางด้านลบ เช่น ความก้าวร้าวที่มีอยู่ในจิตใจของตนเอง ข้าพเจ้าแทนค่าความสุขความสวยงามต่าง ๆ ในชีวิตเป็นต้นไม้ ดอกไม้ และแทนค่าความน้อยเนื้อต่ำใจ อิจฉาริษยา ความก้าวร้าวในจิตใจโดยใช้พื้นผิวที่หยาบ ๆ สร้างต้นไม้ ดอกไม้ให้มีหนามแหลมคมดูแล้วน่ากลัว โดยใช้เทคนิค Etching

ในช่วงของภาพพิมพ์ 7 เป็นช่วงที่ให้ความสนใจกับความรู้สึกภายในของตนเองมากขึ้น ช่วงนี้มีการเปลี่ยนแปลงจากรูปทรงของดอกไม้ มาเป็นตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าสนใจในวัยเด็ก แสดงออกด้วยการนำรูปทรงตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าประทับใจมาใช้เป็นตัวเอกหรือจุดเด่นในงาน การใช้สีที่ข้าพเจ้าก็ยังใช้ในรูปแบบของกระบวนการพิมพ์ 4 สี เฉดสีที่ได้จะให้ความรู้สึกแบบโบราณตามที่ข้าพเจ้าต้องการ เรื่องราวที่นำมาใช้ หรือตัวการ์ตูนที่มี ข้าพเจ้าก็ยังแทนค่าความรู้สึกในด้านลบอยู่ โดยปรับเปลี่ยนหน้าตาและรูปทรงของตัวการ์ตูนโดยมีการใช้เส้นตรงที่ให้ความรู้สึกแข็ง เส้นที่เขียนอย่างรวดเร็วให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และหยาบ

เทคนิคและเนื้อหาในผลงานภาพพิมพ์ 6, 7

ในการทำงานภาพพิมพ์ 6 เป็นช่วงแรกของการทดลองแทนค่าความรู้สึกในด้านลบ โดยแสดงออกในเทคนิคของแม่พิมพ์โลหะ (Etching) สามารถสร้างร่องรอยที่เป็นร่องลึก และคราบต่าง ๆ ด้วยการกัดกรด

เทคนิคและวิธีการในช่วงของภาพพิมพ์ 7 นั้น เมื่อหันมาใช้รูปทรงของตัวการ์ตูนแล้ว ยังเปลี่ยนจากเทคนิคของแม่พิมพ์โลหะ (Etching) มาเป็นเทคนิคแม่พิมพ์หิน (Lithograph) โดยสนใจในลักษณะการนำภาพที่ได้จากการถ่ายเอกสารมาถือป้ายลงบนเพลท การใช้ปากกาเขียนบนเพลท ก็ให้ความรู้สึกหยาบ วิธีการเขียนเพลท การวางตำแหน่งของสีเพื่อให้ผสมกันหรือซ้อนทับกัน สร้างความน่าสนใจในงานตอบสนองแนวคิดและรูปแบบได้ดีที่สุด จึงนำมาใช้ในช่วงการทำงานศิลปะนิพนธ์

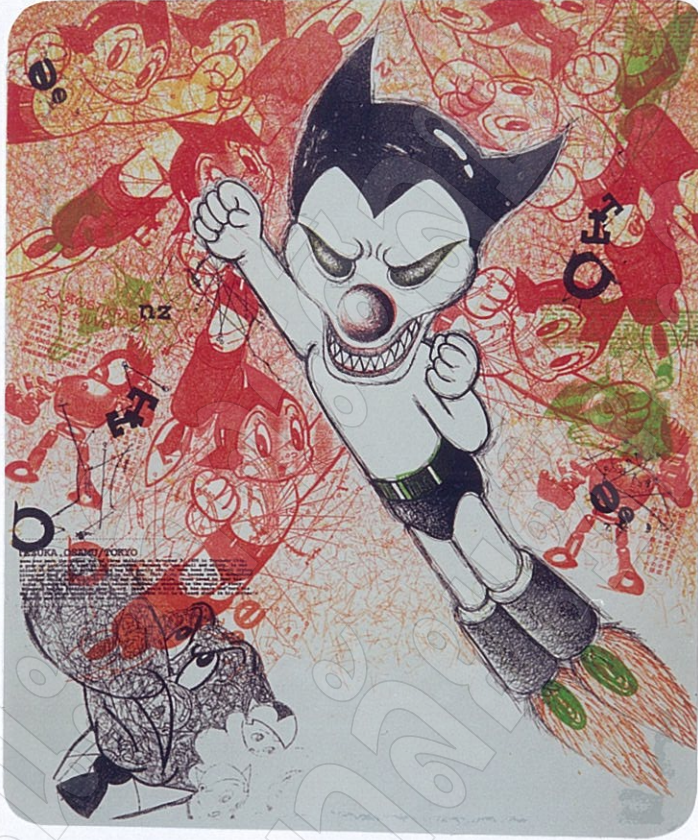
ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 6, 7



ภาพประกอบที่ 1
ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 6
เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ
ขนาด 40 x 30 ซม.



ภาพประกอบที่ 2
ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 6
เทคนิค แม่พิมพ์โลหะ
ขนาด 38 x 30 ซม.



ภาพประกอบที่ 3

ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 7

เทคนิค แม่พิมพ์หิน

ขนาด 50 x 41 ½ ซม.

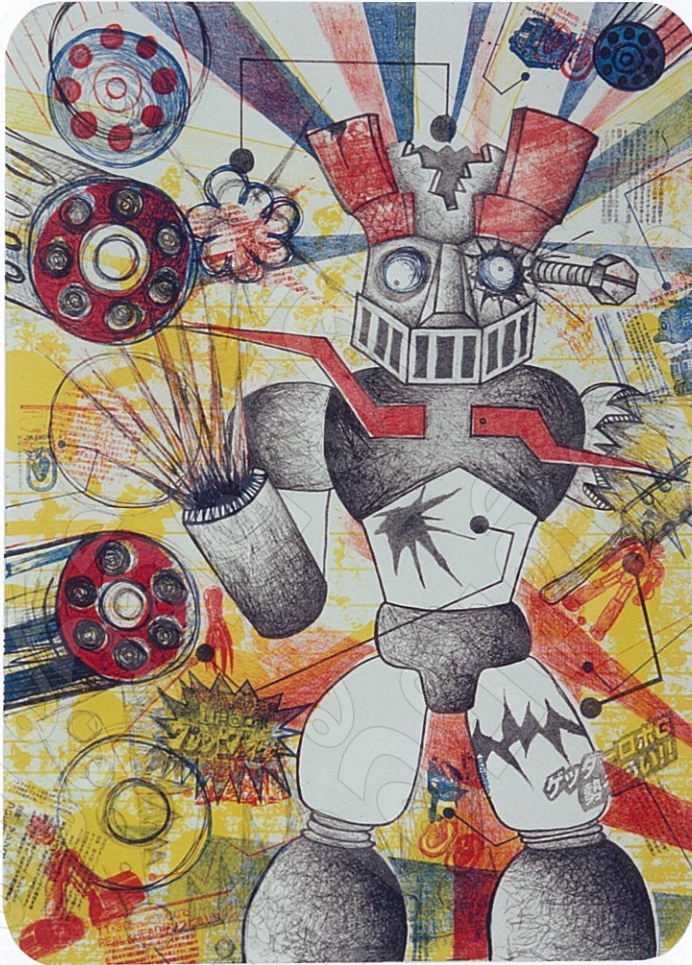


ภาพประกอบที่ 4

ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 7

เทคนิค แม่พิมพ์หิน

ขนาด 80 ½ x 58 ซม.



ภาพประกอบที่ 5
ภาพผลงานวิชาภาพพิมพ์ 7
เทคนิค แม่พิมพ์หิน
ขนาด 80 ½ x 58 ซม.

ภาพผลงานศิลปินที่ได้รับอิทธิพล



ภาพประกอบที่ 6

ศิลปิน TAKASHI MURAKAMI



ภาพประกอบที่ 7

ศิลปิน TAKASHI MURAKAMI



ภาพประกอบที่ 8

ศิลปิน TAKASHI MURAKAMI



ภาพประกอบที่ 9

ศิลปิน YOSHITOMO NARA



ภาพประกอบที่ 10

ศิลปิน YOSHITOMO NARA



ภาพประกอบที่ 11

ศิลปิน YOSHITOMO NARA

บทที่ 3

การดำเนินงานศิลปนิพนธ์

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์นี้ เกิดจากการที่ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบการ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจ ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจกับรูปทรงที่สวยงาม สีที่ดึงดูดใจของตัวการ์ตูนต่าง ๆ ความประทับใจเหล่านี้ส่งผลต่ออารมณ์ความคิดและการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าทั้งในอดีตและปัจจุบัน ข้าพเจ้ามองเห็นว่าปัจจุบันสื่อการ์ตูนมีเนื้อหาที่รุนแรงมากขึ้นกว่าเดิม ภาพบางภาพที่ไม่สมควรมี เช่น คอขาด ปีนจอยิ้งหิว การร่วมเพศ ฯลฯ ก็มีให้เห็นกันอย่างเปิดเผย วิธีการเขียนและการใช้สียังเพิ่มความชัดเจนในภาพ แนวเรื่องที่ใช้เขียน ประโยคหรือคำบางคำที่อ่านแล้วไม่เหมาะสม ยิ่งทำให้รู้สึกถึงความรุนแรงและก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น หากเด็กไม่มีวิจารณญาณในการอ่านและดูการ์ตูนเหล่านี้ดีพอ เด็กก็จะเลียนแบบสามารถสร้างพฤติกรรมไม่ดีให้แก่เด็ก ๆ ได้ โดยไม่รู้ตัว และอาจเป็นปัญหาให้สังคมได้ในอนาคต เป็นภัยอีกด้านหนึ่งที่แฝงมากับสื่อการ์ตูน

องค์ประกอบทางทัศนธาตุของศิลปนิพนธ์

ทัศนธาตุซึ่งประกอบกันอยู่ภายในผลงานศิลปนิพนธ์ “Cruel comics” ของข้าพเจ้านั้นเกิดจากการนำเอารูปทรงของตัวการ์ตูน ลายเส้น และสีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในรูปแบบของข้าพเจ้า เรื่องราวหรือสถานการณ์ที่อยู่ในงานเกิดจากจินตนาการของเรา

ทัศนธาตุที่สำคัญในผลงาน

เส้น (Line)

ในผลงานชุดนี้ เส้นเป็นทัศนธาตุที่ถูกใช้ในปริมาณที่มากพอ ๆ กับระบายสีใช้เป็นตัวบ่งบอกขอบเขตของสีแต่ละสี รูปทรงแต่ละรูปทรงมีความหลากหลาย ของการใช้เส้น เส้นหนา เส้นบาง ให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น บอกระยะ หน้า หลัง ไกล ใกล้

รูปทรง (Form)

ลักษณะของรูปทรงได้อิทธิพลมาจากรูปทรงของตัวการ์ตูน บางส่วนมาจากการผสมจินตนาการ ผสมผสานสร้างเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ข้าพเจ้าใช้รูปทรงที่มีขนาดต่าง ๆ กัน

สี (Color)	สีภายในผลงานของข้าพเจ้าเป็นสีวรรณะอุ่น และวรรณะเย็น การใช้สีแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของสีคู่ตรงข้าม โดยคำนึงถึงจุดเด่นของจุดรอง
พื้นผิว (Texture)	พื้นผิวที่มีอยู่ในงานของข้าพเจ้าให้ความรู้สึกหยาบ โดยใช้เทคนิคของปากกา เขียนวน ๆ ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันให้ความรู้สึกในด้านลบ เช่น กังวล สับสน กดดัน
ที่ว่าง (Space)	พื้นที่ว่างในผลงานของข้าพเจ้า ถูกกำหนดให้ว่างเป็นพื้นหลังของงาน ช่วยให้เกิดระยะหน้าที่เป็นจุดเด่นด้วยรูปทรงของตัวการ์ตูน

เทคนิคในการสร้างสรรค์

กระบวนการเทคนิคที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในงานชุดนี้ คือเทคนิคแม่พิมพ์หิน (Lithograph) เป็นเทคนิคที่ข้าพเจ้าชอบมากที่สุด และสามารถถ่ายทอดเป็นผลงานตามแนวคิดในการทำงานของข้าพเจ้าได้ดี การ Transfer รูปบนเพลทสร้างความพอใจให้ข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก หรือการใช้ปากกาเขียนวน ๆ บนเพลทก็สร้าง Texture ที่ข้าพเจ้าพอใจได้ดี

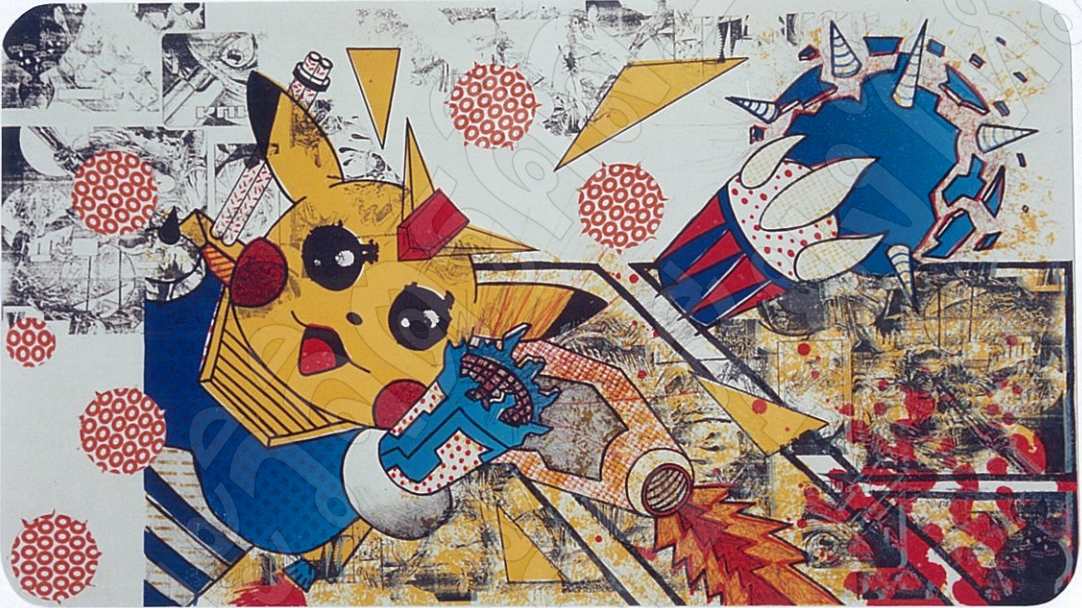
เนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

เนื้อหาที่เกิดขึ้นภายในผลงานที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูน เป็นเนื้อหาในด้านลบมีการยิงกัน การใช้ระเบิด หรือเรื่องราวที่ดูแล้วรุนแรง จะเห็นได้ชัดในรูปทรงของ Figer ที่มีทั้งหัวขาด โคนยิง โคนมัด แสดงที่ด้านที่ไม่ดีเกี่ยวกับการ์ตูน ขณะเดียวกันก็เพิ่มความน่าสนใจโดยการใช้สีที่ตัดกันหรือสีที่สด ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจ

สรุป

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ เกิดจากความทรงจำในวัยเด็กที่ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบการ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจ และมองเห็นว่าปัจจุบันการ์ตูนมีเนื้อหาที่รุนแรงมากขึ้นกว่าแต่ก่อน และมันอาจเป็นปัญหาให้สังคมในอนาคตได้

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 12

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1

เทคนิค แม่พิมพ์หิน + แม่พิมพ์ตะแกรงไหม

ขนาด 98 x 59 ½ ซม.



ภาพประกอบที่ 13
 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2
 เทคนิค แม่พิมพ์หิน
 ขนาด 81 ½ x 52 ½ ซม.



ภาพประกอบที่ 14

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

เทคนิค แม่พิมพ์หิน

ขนาด 81 ½ x 52 ½ ซม.



ภาพประกอบที่ 15
 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4
 เทคนิค แม่พิมพ์หิน
 ขนาด 58 ½ x 82 ½ ซม.



ภาพประกอบที่ 16
 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 5
 เทคนิค แม่พิมพ์หิน
 ขนาด 58 ½ x 82 ½ ซม.



ภาพประกอบที่ 17
 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 6
 เทคนิค แม่พิมพ์หิน
 ขนาด 82 ½ x 58 ½ ซม.



ภาพประกอบที่ 18
 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 7
 เทคนิค แม่พิมพ์หิน
 ขนาด 58 ½ x 82 ½ ซม.

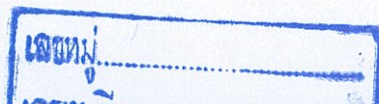


ภาพประกอบที่ 19
 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 8
 เทคนิค แม่พิมพ์หิน
 ขนาด 82 ½ x 58 ½ ซม.

เอกสารอ้างอิง

Brehm, Margrit. **THE JAPANESE EXPERIENCE INEVITABLE.**

GERMANY : Hatje Cantz, 2000.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายนันท์ รัตนอุดมสวัสดิ์
ที่อยู่ 209/1 ต. รอบเวียง อ. เมือง จ. เชียงราย
เกิด 19 เมษายน 2524
การศึกษา - โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม
- คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่