

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

จินตนาการจากดินแดนในฝัน

IMAGINATION FROM MY WORLD



T105864



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551

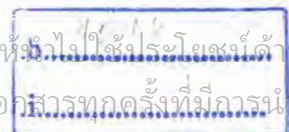
เลขหมู่.....

เลขทะเบียน.....


105864

-4 S.ศ. 2552

เอกสารนี้เป็นเอกสารของหอสมุดกลางสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต  
ในการค้า  
ในวันเดือนปีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ  
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

  
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนั่น)


  
.....กรรมการ  
(อาจารย์อัฐพร นิยมลาชัยแก้ว)


  
.....กรรมการ  
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

  
.....กรรมการ  
(ดร.มล.บุศยมาลี นันทวัน)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยดั่งชังทอง)

  
.....กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อติดา จันผิงเพชร)

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนั่น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ : จินตนาการจากดินแดนในฝัน  
IMAGINATION FROM MY WORLD  
ชื่อ : นางสาว พัฒน์สุดา แซ่เลื่อง  
รหัสนักศึกษา : 48020282  
สาขาวิชา : จิตรกรรม  
ภาควิชา : วิจิตรศิลป์  
คณะ : สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา : 2551  
อาจารย์ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงห์เสนี

#### บทคัดย่อ

สิ่งมีชีวิตบนโลกใบนี้ มีจำนวนมากมายแต่ละชนิดต่างมีรูปแบบการดำเนินชีวิต สีสัน รูปทรงที่แตกต่างกันออกไป บางชนิดมีความสดใสสวยงามน่าจับต้อง บางชนิดดูร้ายน่าหวาดกลัว แต่สิ่งมีชีวิตต่างๆเหล่านั้นล้วนดำเนินชีวิตได้ด้วยการพึ่งพาอาศัยกัน อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม สิ่งมีชีวิตที่ต่างชนิดกันก็ต้องอยู่รวมบนผืนแผ่นดินเดียวกัน เช่นเดียวกันกับมนุษย์ ที่ต้องมีการอยู่รวมกันเป็น ครอบครัว เมือง ประเทศ บนโลกเดียวกัน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการถึงการอยู่รวมกันเป็น ครอบครัวของสิ่งมีชีวิตที่ต่างชนิดกัน พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันขยายพันธุ์จนทำให้เกิดดินแดนอีก ดินแดนหนึ่งขึ้น ซึ่งมีสีสันสดใสสวยงาม ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของงานจิตรกรรม โดยนำ รูปทรงของสิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆ ผ่านการตัดทอน บิดเบือนผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัวของ ข้าพเจ้า จนเกิดเป็นผลงานศิลปะ

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าน้อมระลึกด้วยความเคารพอย่างสูง ต่อบิดามารดาที่อุปการะเลี้ยงดู เมตตากรุณาและส่งเสริมให้ข้าพเจ้าเรียน รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่านสถาบันการศึกษา โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ชุด จินตนาการจากดินแดนในฝัน รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงหนเสนี ที่ได้ประสิทธิประสาทความรู้ อบรมสั่งสอน ชี้แนะในทางที่ถูกที่ควร ที่เป็นประโยชน์ต่อข้าพเจ้าในการทำศิลปนิพนธ์ชุดนี้ตลอดจนการประติดประต่อ การสร้างสรรค์ แนะนำผลงานศิลปะจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีทุกประการ

นางสาวพัฒนัสสุดา แซ่เลื่อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ความสำคัญของโครงการ	2
วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
ขอบเขตของโครงการ	3
<b>บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์</b>	
ที่มาและความมั่นคงใจในการสร้างสรรค์	5
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะ	10
แนวความคิดสร้างสรรค์	18
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินงานสร้างสรรค์</b>	
ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล	19
การนำข้อมูลสู่วิธีการสร้างสรรค์	20
การทำภาพร่าง	20
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	21
กระบวนการสร้างงานจิตรกรรม	30
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์</b>	
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	31
วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพ	33
<b>บทที่ 5 บทสรุป</b>	
สรุปผลการสร้างสรรค์	38
เอกสารอ้างอิง	39
ผลงานศิลปะ	40
ประวัติผู้เขียน	45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบที่มาของความบันเทิง	7
ภาพผลงานศิลปะ Takashi Murakami	14
ภาพผลงานศิลปะ Keiko Miyata	16
1. แบบร่างชุดที่ 1	21
2. แบบร่างชุดที่ 2	23
3. แบบร่างชุดที่ 3	26
4. แบบร่างชุดที่ 4	28
ภาพประกอบวิเคราะห์ทัศนธาตุ	32
ภาพประกอบวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	34
ผลงานศิลปนิพนธ์	40
1. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 1	41
2. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 2	42
3. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 3	43
4. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ หมายเลข 4	44

## บทที่ 1

### บทนำ

โลกใบนี้มีสิ่งมีชีวิตอยู่ 30 ล้านชนิด ตัวเลขนี้ มาจากบทความปี ค.ศ.1982 ของนักกีฏวิทยาชาวอเมริกันชื่อ เทอร์รี่ เออร์วิน (Terry Erwin)<sup>1</sup> จากประโยคดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกตัวตัวเองนั้น เป็นเพียงจุดเล็กๆจุดหนึ่งเท่านั้นนั้นก็เพราะว่า จำนวนประชากรโลกมีจำนวนนับหลายพันล้าน คนแล้วมนุษย์ก็เป็นสิ่งมีชีวิตหนึ่งในจำนวนสิ่งมีชีวิต 30 ล้านชนิด ลองคำนวณดูแล้วสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ก็มีจำนวนมากมายมหาศาลเลยทีเดียว แต่มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการวิวัฒนาการและเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้ามากที่สุด ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากมนุษย์ที่มีสมองมีความสามารถคิดวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าสิ่งมีชีวิตอื่นๆ “จินตนาการอยู่คู่กับมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย” เชื่อว่าหลายคนคงเห็นด้วยกับประโยคดังกล่าว จินตนาการ คือจุดเริ่มต้นของหลายๆสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ สิ่งประดิษฐ์ งานศิลปะ รวมถึงทฤษฎีบางทฤษฎี เช่นนิทานในสมัยโบราณที่มีเนื้อความกล่าวว่ามีผู้ที่อยู่อาศัยบนดวงจันทร์บ้างละ หรือชี้พาดหนะขึ้นไปบนดวงจันทร์ สิ่งเหล่านี้ล้วนเกิดจากจินตนาการของคนในสมัยนั้นแต่งขึ้นเพื่อให้เป็นเรื่องเล่าขานที่ชวนสนุก และตื่นเต้น ซึ่งในสมัยนั้นมันเป็นไปได้เลยที่มนุษย์จะสามารถขึ้นไปเดินบนดวงจันทร์ได้จริงๆ แต่ด้วยจินตนาการของคนรุ่นเก่านั้นเป็นตัวจุดประกายให้กับคนรุ่นใหม่จนสามารถสร้างเทคโนโลยีที่ทันสมัยจนเดินทางไปถึงดวงจันทร์ได้จริง นั่นแสดงให้เห็นว่าหากไม่มีจินตนาการ คงไม่มีกรรมิเริ่มที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้เกิดขึ้นได้<sup>2</sup>

หากลองศึกษาสิ่งมีชีวิตต่างๆดูแล้ว ก็จะทราบว่าสิ่งมีชีวิตแต่ละชนิดมีลักษณะรูปร่าง รูปทรง สี สัน การเจริญเติบโตและการดำเนินชีวิตที่แตกต่างรูปแบบกันออกไป ในอาณาจักรสัตว์ นก แมลง และปลาทะเลลึกจะมีสีสันที่สดใสสวยงามและมีความหลากหลายที่สุดในขณะเดียวกันที่ สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมอย่างเรามีสีดำ น้ำตาล เทาและขาวเท่านั้น ถ้าหากอยากจะมีสีสันสดใสกับ เขาบ้างก็ต้องตัดเย็บเสื้อผ้ามาสวมใส่ นำแปลกใหม่ที่ไม่มีการย้อมสีแดง ช้างสีม่วงแล้วทำไมปลาน้ำจืดอย่างปลาคูหรือปลาช่อนไม่มีสีสันที่สดใสและสวยเหมือนสีของปลาทะเล ทำไมถึงมีแต่นกที่มีปีกบินได้ ทั้งนี้มาจากสาเหตุที่ว่า การอาศัยอยู่ตามธรรมชาตินั้นจำเป็นต้องอาศัยสีในการพรางตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมเพื่อป้องกันตัวจากภัยอันตราย เพราะ สัตว์ที่มีรูปร่างเล็กหรือสัตว์ที่อ่อนแอกว่ามักตกเป็นเหยื่อของสัตว์ที่มีลำตัวขนาดใหญ่กว่าและแข็งแรงกว่า

<sup>1</sup> อ้อย กาญจนะวนิชย์ สารคดีซูเปอร์มดตัวยักษ์และแม่หนี ( กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สารคดี 2548 ) หน้า 94

<sup>2</sup> <http://blog.sanook.com> : พลังแห่งจินตนาการพลังแห่งการสร้างสรรค์ : Tony jum

การอาศัยอยู่ตามธรรมชาตินั้นย่อมต้องมีการสร้างบ้านอยู่เป็นครอบครัวเช่นกันเพราะเป็นสิ่งจำเป็นในการขยายพันธุ์เพื่อให้เผ่าพันธุ์ต่างๆของตนเองอยู่รอด มีสัตว์อยู่หลายชนิดที่อาศัยอยู่ร่วมกันในรังขนาดใหญ่ที่เปรียบเสมือนเมือง เช่นบรรดาแมลงชนิดต่างๆ หรือสัตว์บางชนิดที่อาศัยรวมกันเป็นกลุ่มหรือฝูงเช่น ลิง กวาง ช้างหรือบางชนิดเมื่อถึงเวลาหาคู่ผสมพันธุ์แล้วจะแยกตัวออกมาสร้างบ้านสร้างรังเป็นของตัวเองเช่น นก แต่สิ่งมีชีวิตต่างๆเหล่านั้นจะมีชีวิตอาศัยอยู่เพียงลำพังตัวเดียวไม่ได้ จะต้องมีการพึ่งพาอาศัยกันเช่นเดียวกันกับมนุษย์เรา

ระบบของสิ่งมีชีวิตล้วนแต่เป็นผลของวิวัฒนาการ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ช้ามาก ค่อยๆ เป็นค่อยๆ ไปจนเกิดสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ขึ้นทุกชนิดทั้งพืชและสัตว์ วิวัฒนาการนั้นยังคงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งก็จะมีผลกระทบต่ออีกชีวิตหนึ่งเนื่องมาจากสิ่งมีชีวิตทุกชนิดล้วนมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันเสมอ<sup>3</sup>

#### ความสำคัญของโครงการ

ในโลกปัจจุบันมีสิ่งมีชีวิตและดินแดนต่างๆมากมาย จากเดิมที่มีอยู่แล้วค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆรวมไปถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นล้วนเป็นผลจากการอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิตต่างๆถึงแม้ว่าจะถูกจำแนกออกเป็นสายพันธุ์ แต่ละสายพันธุ์ก็จะมีอยู่รวมกันเป็นครอบครัว กลุ่ม เมือง หรือประเทศ จึงมีความเป็นไปได้ว่าน่าจะมีดินแดนที่มีสิ่งมีชีวิตที่หลากหลายสายพันธุ์อาศัยเป็นครอบครัวเดียวกัน จนทำให้เกิดสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ๆขึ้นมาอย่างเช่น เรื่องเล่าว่ามี “ดินแดนหิมพานต์” มีสัตว์รูปร่างประหลาด เป็นพืชกึ่งมนุษย์บ้าง หรือไม่ก็ครึ่งคนครึ่งนก หรือดินแดน “ลาพูต้า” ที่เป็นเกาะลอยฟ้าปรากฏในเดือนกรกฎาคม ที่ละติจูดที่ 46 องศาเหนือ ลองติจูดที่ 1873 อยู่ระหว่างประเทศญี่ปุ่นและโอเรกอน แต่น่าแปลกที่หลังจากนั้นก็ไม่มีใครพบเห็นอีกเลย<sup>4</sup> จากสิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการถึงการอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆที่มีความหลากหลายมาอยู่รวมกันเป็นครอบครัวเดียวกันจนกำเนิดลูกหลานแล้วกลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิมมีครอบครัวใหม่ จนเกิดเป็นดินแดนใหม่อีกดินแดนที่มีการใช้ชีวิตอย่างอิสระ เสรี มีสีสันที่สดใสสวยงาม จากความเชื่อ เรื่องเล่า ตำนาน และทฤษฎีต่างๆที่น่าจะเป็นไปได้ภายใต้โลกในจินตนาการของข้าพเจ้า

<sup>3</sup> ลินดาแกมลิน สารานุกรมชุดโลกวันนี้ ( กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช 2533 ) หน้า 14

<sup>4</sup> <http://hansakokhuis.nl/Laputa.html> ; โอ

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลของสิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆและการดำเนินชีวิตในแบบธรรมชาติ
2. เพื่อศึกษาค้นคว้าหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนแล้วนำไปพัฒนาให้เกิดความก้าวหน้าต่อไป
3. เพื่อเผยแพร่แนวความคิดและจินตนาการของตนให้ผู้อื่นได้รับรู้
4. เพื่อเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตในครอบครัวที่เต็มไปด้วยความรักความอบอุ่นและความสุข สนุกสนาน

### ขอบเขตของโครงการ

1. ในผลงานสร้างสรรค์แสดงถึงลักษณะการอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวที่มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เต็มไปด้วยความรักความอบอุ่น ความสนุกสนาน ออกมาในรูปแบบของจินตนาการ โดยศึกษาข้อมูลจากความเป็นจริงแล้วนำรูปทรงมาตัดทอน คัดลอกเพิ่มเติมจนทำให้เกิดรูปทรงใหม่แล้วนำมาผสมผสานเข้ากับจินตนาการส่วนตัว จนเกิดเป็นผลงานจิตรกรรม
2. จำนวนผลงานจิตรกรรมมีจำนวน 4 ชั้น
  - ผลงานชั้นที่ 1 ขนาด 150×200 เซ็นติเมตร
  - ผลงานชั้นที่ 2 ขนาด 140×210 เซ็นติเมตร
  - ผลงานชั้นที่ 3 ขนาด 170×190 เซ็นติเมตร
  - ผลงานชั้นที่ 4 ขนาด 170×190 เซ็นติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ในการดำเนินชีวิตของสิ่งมีชีวิตชนิดต่าง ๆ นั้นมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปมากมายแต่สิ่งหนึ่ง ที่สิ่งมีชีวิตทุกชนิดมีเหมือนกันก็คือทุกสิ่งทุกอย่างนั้นล้วนต้องมีชีวิตอยู่โดยพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเสมอ สิ่งมีชีวิต จะมีคุณลักษณะ (Properties) ที่ไม่พบในสิ่งไม่มีชีวิต อันได้แก่ความสามารถในการใช้สสารและพลังงานเป็นสำคัญ ซึ่งได้รับถ่ายทอดจากบรรพบุรุษของสิ่งมีชีวิตแรกเริ่มอย่างไรก็ตามสิ่งมีชีวิตเริ่มแรกหรือบรรพบุรุษของสิ่งมีชีวิตซึ่งถือกำเนิดมาบนโลกกว่า 4 พันล้านปีเมื่อผ่านการวิวัฒนาการและการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมในแต่ละช่วงเวลา ก่อให้เกิดความหลากหลายทางชีวภาพของสิ่งมีชีวิตเป็นจำนวนมากดังที่ปรากฏในปัจจุบัน<sup>5</sup>

ตัวข้าพเจ้าเองก็เช่นกัน ในการดำเนินชีวิตประจำวันเกิดเรื่องราวต่างๆมากมายมีทั้งเรื่องราวที่สนุกสนาน ตื่นเต้น น่ากลัว และเศร้าหมองรวมอยู่ด้วยกัน แต่ทั้งนี้ข้าพเจ้าผ่านพ้นมาได้ก็เพราะได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือจากผู้คนรอบๆตัว จนกระทั่งข้าพเจ้าเกิดความสนใจสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ตามธรรมชาติว่าสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นมีการดำเนินชีวิตและความเป็นอยู่กันอย่างไร จึงเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัว

สิ่งมีชีวิตบางประเภทที่อยู่ในลำดับสิ่งมีชีวิตชั้นสูงถูกแบ่งโดยรูปแบบ อาณาจักร (อังกฤษ: Kingdom) เป็นระดับหลักในปัจจุบัน ใช้ในการแบ่งสิ่งมีชีวิตในแต่ละโดเมนออกจากกัน ตามลักษณะทางกายภาพพื้นฐานอันสังเกตได้ แรกเริ่มเดิมที ในปีค.ศ. 1735 คาโรลัส ลินเนียส ได้แบ่งสิ่งมีชีวิตออกเป็น 3 พวก คืออาณาจักรพืช อาณาจักรสัตว์ และอาณาจักรแร่ธาตุส่วนที่เหลือไม่ได้จัดอันดับ ต่อมานักวิทยาศาสตร์รุ่นหลังได้ศึกษาวิจัย และแบ่งจำแนกสิ่งมีชีวิตอย่างละเอียดขึ้น จนในปัจจุบัน แบ่งออกเป็น 10 อาณาจักร อันได้แก่ อาณาจักรพืช อาณาจักรสัตว์ อาณาจักรฟังไจ อาณาจักรโพรทิสตา อาณาจักรโครมาลวีโอลาตา อาณาจักรเอ็กซ์คาวาตา อาณาจักรไรซาเรีย อาณาจักรอะมีโบซัว อาณาจักรอาร์คีแบคทีเรีย และอาณาจักรยูแบคทีเรีย<sup>6</sup>

ลักษณะรูปร่าง อาหาร ที่อยู่อาศัยของสัตว์ชนิดต่างๆ มีสีอันที่สดใสสวยงามและมีความหลากหลายแตกต่างกัน ทำให้ข้าพเจ้าได้ทราบถึงดินแดนต่างๆที่ต่างไปจากชีวิตประจำวันที่ข้าพเจ้าดำเนินอยู่ ข้าพเจ้าจึงเกิดจินตนาการถึงสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นมาอาศัยอยู่รวมกันเป็นครอบครัวแล้วกำเนิดสิ่งมีชีวิต

<sup>5</sup> th.wikipedia.org/wiki : สิ่งมีชีวิต : Dr.Principals, Pongsak Luadee

<sup>6</sup> th.wikipedia.org/wiki : หมวดหมู่สิ่งมีชีวิต : Dr.Principals, Pongsak Luadee

แปลกประหลาดขึ้นอีกมากมายเกิดความสุขสนาน สีสันสดใสสวยงามทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกอยากจะมีชีวิตในแบบนั้นบ้าง

### ที่มาและความบังคาลใจในการสร้างสรรค์

สิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าคิดและจินตนาการถึงดินแดนต่าง ๆ นั้นอาจมีสาเหตุมาจากความชื่นชอบในเรื่องราวที่เป็นเรื่องเล่าเทพนิยาย หมายถึงงานประพันธ์ที่มีตัวละครจากความเชื่อพื้นบ้าน (เช่น ภูติ ยักษ์ คนแคระ แม่มด สัตว์พูดได้) กับเรื่องของเวทมนตร์ และเหตุการณ์ที่ดำเนินไปเกินคาดคิด ในยุคสมัยใหม่มักใช้คำนี้ในความหมายถึงเรื่องราวที่มีมนต์เสน่ห์กับความสุขอย่างพิเศษ เช่น ในคำว่า "จบแบบเทพนิยาย" (หมายถึง "จบอย่างมีความสุข") แม้ว่าในความจริงแล้ว เทพนิยายไม่ได้จบอย่างมีความสุขเสมอไปทุกเรื่อง นอกจากนี้ คำว่า "เทพนิยาย" ยังอาจใช้ในความหมายว่า เรื่องเหลือเชื่อที่เกินจะเป็นความจริงได้ในวัฒนธรรมที่เชื่อกันว่าปีศาจกับเหล่าแม่มดมีตัวตนจริง ผู้เล่าเรื่องจะเอ่ยถึงเรื่องราวเหมือนกับว่าเป็นประวัติศาสตร์จริงๆ ที่เคยเกิดขึ้นนานมาแล้ว บางครั้ง เทพนิยาย ก็หมายรวมถึง ตำนาน ด้วย เป็นการยากที่จะสืบหาประวัติความเป็นมาของเทพนิยาย เพราะสิ่งที่หลงเหลือมาถึงปัจจุบันมีแต่เพียงงานเขียนที่เป็นเอกสารเท่านั้น แต่นักเล่านิทานได้สืบทอดเรื่องราวกันมานานหลายศตวรรษแล้ว ซึ่งเทพนิยายอาจเกิดขึ้นมานานพอๆ กัน แม้ในช่วงนั้นยังไม่สามารถแยกประเภทได้ชัดเจน คำว่า "เทพนิยาย" บัญญัติขึ้นใช้สำหรับวรรณกรรมประเภทนี้เป็นครั้งแรกโดย มาตามดัลนอย (Madame d'Aulnoy) ปัจจุบันยังคงมีการประพันธ์เทพนิยายและเรื่องราวที่สืบเนื่องจากเทพนิยายอยู่เสมอ

คติความเชื่อ “ชินโต” เป็นการเข้าใจชีวิตแบบองค์รวมทั้งตัวมนุษย์และธรรมชาติรอบตัว ในฐานะของสิ่งที่ให้ความริเริ่มสร้างสรรค์และชีวิตชีวา (creative and life giving) พลังอำนาจในการให้กำเนิดพลังที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งแผ่กระจายไปทั่วอย่างกลมกลืนกันใน โลกแห่งปรากฏการณ์ทั้งมวลพลังการสร้างสรรค์นี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดำเนินเรื่อยมาอย่างไม่หยุดยั้งและไม่ได้เกิดขึ้นอย่างไร้ระเบียบ พลังอำนาจในการให้กำเนิด (generative) พลังอันเป็นสิ่งจำเป็นต่อการมีชีวิตเรียกว่า “กะมิ” เราอาจมีประสบการณ์เกี่ยวกับกะมิได้ แม้ในโลกปกติประจำวัน เป็นการเข้าไปในขอบเขตจำกัดอันหนึ่งอย่าง ที่ แวน เก็นเน็ป (Arnold van Gennep, 1873-1957) และเชอร์เนอร์ (Victor Writter Turner 1920-1983) ได้อธิบายไว้ว่าเป็นกระบวนการเพื่อกลายเป็นคนใหม่ บุคคลนั้นอาจต้องออกจากโลกเดิมๆ เดินทางผ่านช่วงเวลาสั้นๆ ที่อยู่ “ในระหว่าง” “ในท่ามกลาง” ที่มีใช้ทั้งที่นี้และที่นั่นและย้อนกลับมาในที่สุดเป็นคนที่ถูก “ปรับเปลี่ยน” เป็นคนใหม่ ในความหมายของชินโต กระบวนการดังกล่าวคือกระบวนการชำระล้าง เช่นเดียวกับเรื่องอลิสในแดนมหัศจรรย์ เด็กหญิงที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลงเข้าไปในโพรงกระต่ายและไปพบกับโลกอันแปลกประหลาด หรือโคโรธีในเรื่องพอมคอส ซึ่งต้องเดินไปตามถนนสี่เหลี่ยม<sup>7</sup>

ภาพยนตร์ เป็นสื่อรูปแบบหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงจินตนาการได้ชัดเจนที่สุดในภาพยนตร์ การ์ตูนเรื่อง Spirited Away การผจญภัยของ จิชิโร่ (Chihiro) เด็กสาวที่กำลังย้ายบ้านมายังเมืองใหม่ พร้อมกับพ่อแม่ระหว่างทางไปบ้านหลังใหม่ คุณพ่อของเธอเกิดขับรถหลงทางและนั่นคือจุดเริ่มต้นที่ตัวเธอได้พบกับประสบการณ์ คะมี หลังจากเธอและพ่อแม่ก้าวเข้าอุโมงค์แห่งหนึ่งได้หลุดเข้าไปยังเมืองร้าง ที่ไม่พบเห็นผู้คนแต่กลับมีอาหารวางเรียงรายอยู่ตามบ้านหลังต่างๆ พ่อแม่ของเธอไม่รอช้าที่จะเข้าไปกินอาหารจนไอชะที่วางตามโต๊ะ ในช่วงเวลาที่กินอย่างตะกละตะกลาม ไม่นานพ่อแม่เธอก็กลายเป็นหมูและก็ได้เข้าไปสู่ดินแดนพิศวง อันเป็นที่อยู่ของตัวประหลาดและเทพต่างๆ และในเรื่องราวการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์ POMPOKO ที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1960-1969 ในญี่ปุ่น ผงตัวทานุกิ (หรือ "หมาแร้คูน" ของญี่ปุ่น) ถูกรุกรานจากการขยายที่ทำกินแถบเนินเขาทามะ, ซานกรุงโตเกียว ทำให้เหล่าบรรดาทานุกิต้องลุกขึ้นมาแปลงกายเป็นสิ่งมีชีวิตและเทพต่างๆ เพื่อต่อต้านการถูกแย่งชิงผืนดิน อันเป็นที่รัก แต่ในที่สุดก็ต้องยอมจำนนและมีชีวิตอยู่โดยการอาศัยในป่าต่างๆ ซึ่งกระจุกกระจายกันออกไป บ้างก็แปลงกายเป็นมนุษย์เพื่อทำมาหากินใช้ชีวิตต่อไป และยังมีเรื่องราวภาพยนตร์การ์ตูนอีกมากมาย เช่น Ponyo on the Cliff By the sea ,Nausica, My nieghbor Totoro, Howl's Moving Castle, Princess Mononoke,Paprika

ในเมื่อโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถเป็นไปได้เข้าพเจ้าจึงมีความต้องการที่จะสร้างโลกจินตนาการแห่งความฝันของตนเอง

<sup>7</sup> อ้นธิมา ทศกร Fine Art (เชิงใหม่ : เดอะเกรทไฟนอาร์ต 2550) หน้า 57-58

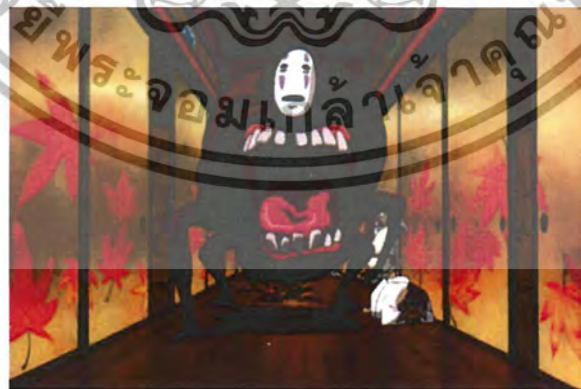
ภาพอิทธิพลที่มาจากภาพยนตร์การ์ตูน



1. จิฮิโระ

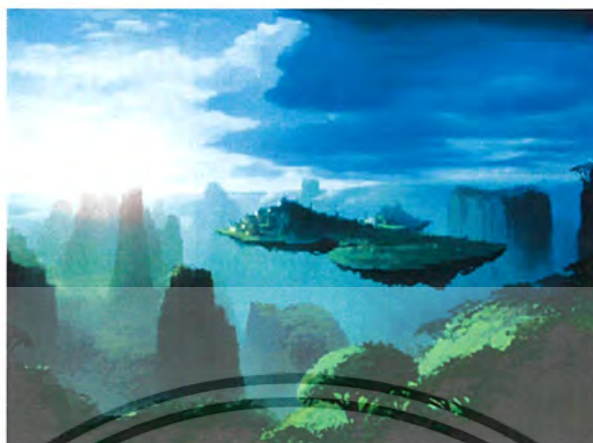


2. ความจี



3. Kaonashi ( ฝึไว้หน้า )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. Laputa



5. Howl's Castle 1

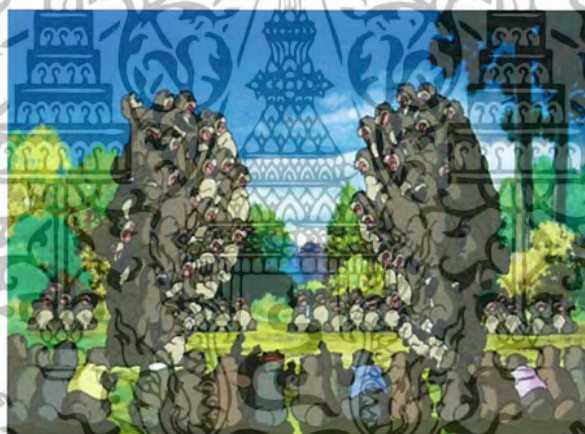


6. Howl's Castle 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. Tororo



8. Tanuki (หมาเน่ริคูน)



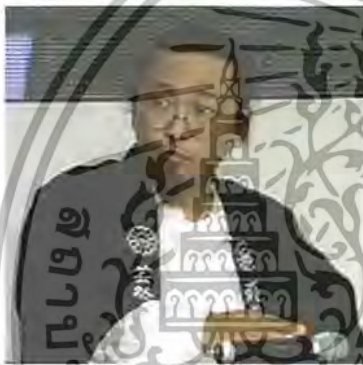
9. Panyo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ศิลปินที่ข้าพเจ้าได้นำมาเป็นกำลังใจและแรงผลักดันในการสร้างเรื่องราวจินตนาการ คินแดนที่สดใสมีเรื่องราวที่สนุกสนาน มีดังนี้ Takashi Murakami และ Keiko Miyata เนื่องจากศิลปินทั้งสองเป็นชาวญี่ปุ่นในประเทศญี่ปุ่นนั้นมักมีความเชื่อ ตำนาน วัฒนธรรม มุมมอง แนวความคิดและรูปแบบวิธีการนำเสนอที่มีความคล้ายคลึงกันกับแนวความคิดและความชอบใน ลักษณะของรูปทรงสีเส้นที่คล้ายตัวการ์ตูน ซึ่งตรงกับความชื่นชอบส่วนตัวของข้าพเจ้า

**Takashi Murakami**



Takashi Murakami (เกิด 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ที่โตเกียว) ศิลปินชาวญี่ปุ่น ซึ่งรู้จักในชื่อของ ©MURAKAMI การเข้าสู่แวดวงแฟชั่นของ Takashi Murakami แตกต่างจาก Kenzo, Yohji Yamamoto, Jun Takahashi รวมถึง 3 ครีฟี่พี่น้องแห่งตระกูล koshino ตรงที่ Takashi Murakami มิได้เป็นผู้สำเร็จการศึกษาด้าน fashion designer เหมือนนักออกแบบแฟชั่นรายอื่นๆ

Takashi Murakami สำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญในการผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันนี้ ในปี 1993 ด้วยวิทยานิพนธ์ที่มีหัวเรื่องว่า "The Meaning of the Nonsense of the Meaning" ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับงานศิลปะแบบ Nihonga Takashi Murakami เกิดในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1962 โดยในวัยเด็ก Takashi Murakami ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากการ์ตูน anime ของญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 โดยเฉพาะจาก Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งนับเป็น series ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Takashi Murakami เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้ Takashi Murakami ได้นำลักษณะและบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงาน ความหนักหน่วงของเสียงวิพากษ์ที่เกิดขึ้นก็เนื่องเพราะงานทั้งสองชิ้นของ Takashi Murakami ดังกล่าวได้สะท้อนเรื่องราวของสรีระและสัญลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจน

โดยงานที่ชื่อ HIROPON นอกจากจะเป็นรูปปั้นหญิงสาวในแบบ Anime-style ที่สูงสง่าเกินมาตรฐานปกติ ในชุดรัดรูปที่มีขนาดเล็กเกินกว่าจะปกปิดเรือนกายและของสงวนแล้ว ทรวงอกขนาดมหึมาเกินมนุษย์ธรรมดาจะมีได้ ยังปรากฏน้ำมันไหลเป็นสาย ก่อนที่จะถูกลำเลียงและจัดเป็นเกลียวประหนึ่งเส้นเชือกน้ำมันที่หญิงสาว HIROPON ใช้เป็นเชือกกระโดด (jump rope) ขณะที่ในส่วนของ My Lonesome Cowboy ก็ปรากฏเป็นภาพชายหนุ่มรูปร่างกำยำ กำลังใช้มือยึดกุมองคชาติที่แข็งเกร็งและกำลังหลั่งน้ำอสุจิเป็นทางยาว โดยมีมืออีกข้างหนึ่งถือสายน้ำอสุจิที่กำลังพวยพุ่งขึ้นแคว่ง ไกวไว้เหนือศีรษะประหนึ่งเป็นบ่วงบาศก์ (lasso)

ผลงานดังกล่าว ส่งผลให้ Takashi Murakami ได้รับการเรียกขานในฐานะ Otaku King (Otaku : กลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งาน animation หรือ anime แบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกมาจากการ์ตูน Manga ที่มีลักษณะเป็น hyper-sexualized comic ซึ่งต่อมาได้ขยายไปสู่ตัวละครใน video game และ computer game โดยมีความเกี่ยวข้องกับกระแสการบริโภคสื่อทางเพศ pornographic media ด้วย) ซึ่งเป็นกระแสวัฒนธรรมที่ถูกผลักดันให้เป็นวัฒนธรรมใต้ดินและนอกระแสมาตั้งแต่เมื่อปี 1989 ก่อนที่จะกลายเป็นรูปแบบวัฒนธรรมยอดนิยม (popular culture) ในเวลาต่อมา ขณะที่กระแสวิพากษ์บางส่วนกล่าวถึงงานดังกล่าวในฐานะที่เป็นภาพสะท้อนของศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยญี่ปุ่น (contemporary art & contemporary culture) ด้วย

แต่สำหรับ Takashi Murakami ดูเหมือนเขาจะไม่ได้ให้ความสำคัญกับการถูกจัดหมวดหมู่หรือนิยามใดๆ มากนัก เพราะเขาเชื่อว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดขึ้นจากวัฒนธรรมย่อยๆ นอกกระแส (sub-culture) ที่หลากหลาย มากกว่าที่จะมีวัฒนธรรมใดๆ เพียงหนึ่งเดียวเป็นตัวกำหนด

ความรู้แก่นสารและปราศจากความหมาย (The Meaning of the Nonsense of the Meaning) ที่ปรากฏในงานของ Takashi Murakami กลายเป็นสาระหนักหน่วงบางประการที่เขาพยายามจะสื่อต่อสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปี 1996 นิทรรศการ "Konnichiwa, Mr. DOB" ได้ทำทายเป็นไปของสังคมญี่ปุ่นอีกครั้ง เมื่อ Takashi Murakami นิยามความหมายของ DOB ที่ได้รับการสื่อออกมาในรูปแบบของตัวการ์ตูนว่า "DOB is a self-portrait of the Japanese people... cute but has no meaning and understands nothing of life, sex, or reality." และ "DOB is always confused, and in a daze, like he was drunk or stoned."

DOB กลายเป็นผลงานที่ได้รับการนำเสนอต่อเนื่องในหลายรูปแบบและในโอกาสหลากหลาย (1998 : "More over, DOB raises his hand" และ 1999 : DOB in the strange forest) ซึ่งปรากฏผลงานทั้งในรูปแบบของงาน Installation, ภาพพิมพ์, ภาพวาด และสื่อผสม ขณะเดียวกัน DOB ก็กลายเป็นสภาพเป็นสินค้านานาชาติที่สะท้อนสภาพ cute emptiness in contemporary Japanese society ได้เป็นอย่างดี

ชื่อเสียงของ Takashi Murakami มิได้จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทของสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่สถาบันศิลปะทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ก็ประเมิน Takashi Murakami ในฐานะศิลปินระดับแนวหน้าของยุคสมัยที่กำลังหล่อหลอมและกำหนดทิศทางใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในแวดวงศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่น โดย Takashi Murakami ได้จัดแสดงผลงาน โดยเฉพาะในแบบ solo exhibition ขึ้นที่ Marianne Boesky Gallery, New York (2003) ; Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris (2002) ; Museum of Fine Arts, Boston (2001) ; Galerie Emmanuel Perrotin, Paris (2001) และ Museum of Contemporary Art, Tokyo (2001) รวมถึงการได้รับเชิญไปเป็นผู้สอนและบรรยาย New Genre Course ที่ UCLA และการร่วมในงาน group exhibition ที่ส่วนใหญ่จัดแสดงภายใต้หัวข้อ contemporary art อีกนับครั้งไม่ถ้วน

### Keiko Miyata



มิยาตะ เป็นศิลปิน ที่จบการศึกษาด้านจิตรกรรมจากวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงโตเกียวเดิมทีเป็นนักออกแบบตุ๊กตาและเริ่มหันมาประกอบอาชีพอิสระตั้งแต่ปีค.ศ.1994 แต่ยังคงออกแบบตุ๊กตาเกี่ยวกับสัตว์ในสไตล์น่ารักตัวแทนน่ารักนำมาถ่ายภาพและนำผลงานออกแบบที่ทำไว้กับสถานที่ต่างๆมาจัดแสดงและมีแนวความคิดเข้ามาเกี่ยวข้องซึ่งด้วยจากตุ๊กตาธรรมดาจึงกลายเป็นศิลปะร่วมสมัย ทำผลงาน ชุด(Conceptual Toy Art) ในประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากศิลปินทำงานเป็นนักออกแบบตุ๊กตาและมีความชื่นชอบตั้งแต่วัยเด็ก ศิลปินกล่าวว่า “ความอ่อนนุ่มเป็นพลังอำนาจที่น่าสนใจ ฉันให้ชื่อและหมายเลขเอาไว้ในตุ๊กตาแต่ละตัวแต่ฉันไม่ใส่อารมณ์ความรู้สึกลงไปในตุ๊กตาแต่ละตัวมากนัก แต่อย่างไรก็ตามฉันยอมรับว่าฉันรับรู้สัมผัสที่อ่อนนุ่ม สี สัน และรูปทรงนั้นมีผลต่อฉันมากทีเดียว”<sup>9</sup>

ศิลปินต้องการนำเสนอเรื่องราวของสัตว์ที่อาศัยอยู่ในสวนสัตว์ในขนาดและขอบเขตจำกัด และตัวศิลปินมีความเชื่อเรื่องสัตว์ประหลาดจากในฝันที่เชื่อว่ามีอยู่จริง โดยอาศัยรูปแบบการนำเสนอความน่ารักแปลกประหลาดและแอบแฝงความเยือกเย็น ด้วยรูปทรงและสื่อที่เข้าใจง่าย เป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเหมือนอย่างเช่นตัวการ์ตูน โปเกมอน และสัตว์เลี้ยงคิจิตอล ทามา ก๊อตจิ มาเป็นแรงบันดาลใจให้กับคนผลงานที่น่าสนใจคือ สัตว์ประหลาดขนาดใหญ่หิวมาและมีสีสันที่รุนแรงตามความชอบและแบบฉบับ โลกส่วนตัว มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994 ศิลปินมีแนวความคิดมาจากตุ๊กตาธรรมดาเพราะเป็นสิ่งที่เข้าใจง่ายมาปรับเปลี่ยนให้ดูมีความน่าสนใจขึ้น ผลงานแสดง “Tokyo Pop” ที่ “Hiratsuka Museum of Art” นิทรรศการ “A Mouas Land” ที่ “Hokkaido Museum of Cafe” ในประเทศญี่ปุ่นและนิทรรศการกลุ่มที่นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกาผลงานศิลปะรูปแบบของเล่น มโนทัศน์ศิลป์<sup>10</sup>

<sup>9</sup> <http://www.h3.dion.ne.jp/nk-miyata> : Perma

<sup>10</sup> <http://app.cocolog-nifty.com/t/trackback/51316/16326887> : Kaiko Miyata

## รูปภาพผลงาน

Takashi Murakami



### 2. The Double Helix Reversal

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3. Tan Tan Bo Puking



4. Courtes Planting the Seed



5. Skull Rock

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปภาพผลงาน

Keiko Miyata



6. Doudou Pop I



7. Doudou Pop 2

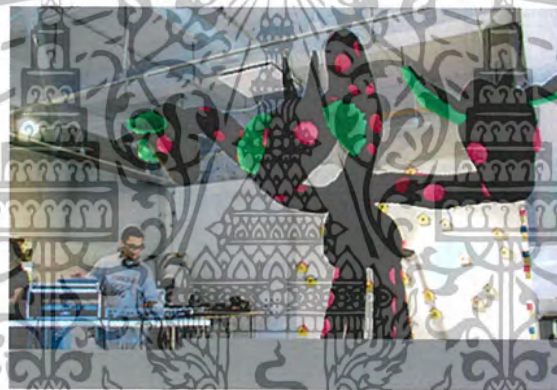


8. Dangerous Pop Groups

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



9. Dangerous Pop 1



10. Dangerous Pop 2



11. Dangerous Pop 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

105864

### แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงแนวความคิดและจินตนาการที่สร้างขึ้น มีเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตหลากหลายสายพันธุ์ ซึ่งอาศัยอยู่รวมกันเป็นครอบครัว จนกำเนิดเผ่าพันธุ์และดินแดนแห่งใหม่ขึ้น ภายใต้นั้นเต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตที่มีรูปร่างแปลกประหลาดมีสีสันสดใสมากมาย ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข และแสดงถึงการอยู่ร่วมกันด้วยความรักความสามัคคีแฝงไปด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

เมื่อได้แนวความคิดและรูปแบบของงานอย่างคร่าวๆแล้วจึงได้มีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนให้ผลงานมีความเด่นชัดและแน่นอนมากขึ้น จากนั้นเริ่มเขียนแบบร่างของงานเป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตต่างๆกันออกไป แล้วนำมาวางองค์ประกอบในแบบร่างก่อน โดยนำเอารูปทรงของสัตว์ที่มีขนาดใหญ่ให้มองเห็นแล้วมีลักษณะคล้ายๆเมื่อก่อนแล้วจากนั้นก็ค่อยๆเติมสิ่งมีชีวิตชนิดเล็กๆเพิ่มลงไปเรื่อยๆ จนมีขนาดที่หลากหลายและมีความเหมาะสม เขียนภาพร่างหลายๆภาพตามจำนวนที่ต้องการแล้วจึงเริ่มลงสีแบบร่างลงบนผ้าใบที่มีขนาดเล็ก ลงโครงสีตามต้องการ แล้วเริ่มใส่รายละเอียดในส่วนประกอบย่อยและลงสีให้มีน้ำหนัก แสงเงาและระยะให้สมบูรณ์ เมื่อเสร็จแล้วจึงเลือกแบบร่างที่สมบูรณ์ที่สุด มาขยายเป็นงานจริง แล้วจึงนำงานที่ได้มาวิเคราะห์ปัญหาต่างๆเพื่อนำไปแก้ไขงานชิ้นต่อไป

#### ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมจากหนังสือแบบเรียนวิทยาศาสตร์และหนังสือชีววิทยาเกี่ยวกับพื้นฐานสิ่งมีชีวิตทั่วไป ศึกษาความน่าจะเป็นไปได้ในการกำเนิดสิ่งมีชีวิตและการเปลี่ยนแปลงร่างกายตามสภาพแวดล้อมอันเป็นที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตแบบต่างๆ พบว่าสิ่งมีชีวิตประเภทเดียวกันจะมีความแตกต่างตามสายพันธุ์ตามสภาพแวดล้อม การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสำรวจดินแดนลึกต่างๆตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบันค้นพบในรูปแบบของข้อมูล ภาพถ่ายหรือข้อมูลทางชีวภาพ อีกทั้งยังค้นคว้าทาง สื่ออินเทอร์เน็ตซึ่ง เครื่อง่ายคอมพิวเตอร์ที่โยงเข้าหากันทุกมุมโลกให้บริการทางข้อมูลในทุกๆด้าน มีการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนข้อมูลมากมาย ทำให้ได้รับทราบความคิดและความเชื่อที่หลากหลาย สารคดีที่ถ่ายทอดทางสื่อ โทรทัศน์เป็นอีกแหล่งที่ข้าพเจ้าศึกษาโดยติดตามรายการที่มีรูปแบบตรงกับหัวข้อ โครงการหรือที่มีความคล้ายคลึงกันซึ่งสามารถเชื่อมโยงกันได้ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือในเนื้อหาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การนำข้อมูลสู่วิธีการสร้างสรรค์

เมื่อได้ข้อมูลที่ต้องการแล้วข้าพเจ้าได้นำมาเปรียบเทียบเพื่อหาข้อใกล้เคียงกับแนวความคิด แล้วจึงทำการแก้ไขเพิ่มเติมปรับแนวความคิดให้ชัดเจนขึ้น เมื่อได้แนวความคิดที่ตรงตามต้องการแล้วลำดับต่อไปคือการนำแนวความคิดมาปรับปรุงเนื้อหาให้เข้ากับแนวทางในการทำงาน นำรูปภาพที่ได้มาใช้ในการสร้างจินตนาการเรื่องราวก่อนทำแบบร่างทำให้เข้าใจในเนื้อหาและแนวความคิดของผลงานมากขึ้น

ข้อมูลดิบ+แนวความคิดความเชื่อส่วนตัว  $\Rightarrow$  เนื้อหาผลงานคร่าวๆ+ข้อมูลดิบ  $\Rightarrow$  แบบร่าง  $\Rightarrow$  ผลงานจริง (รูปภาพผลงาน,บทความ)

### การทำภาพร่าง

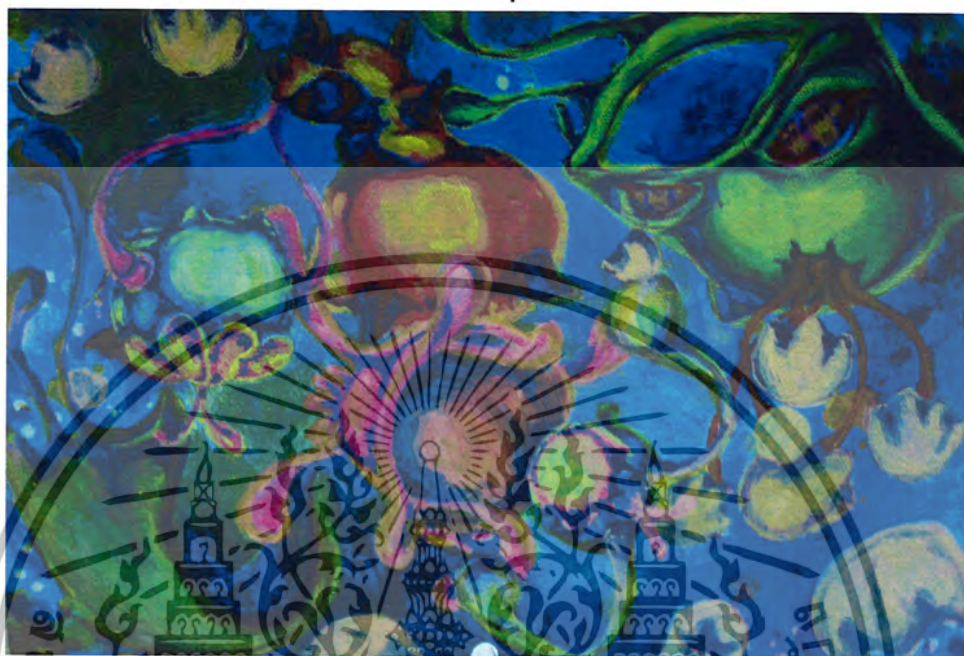
1. ค้นหารูปทรงของสิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆที่ข้าพเจ้าสนใจ เมื่อได้รูปทรงที่หาได้แล้วนำมาปรับเปลี่ยนเป็นเส้นภายนอกของรูปทรงที่ต้องการ มาตัดทอน เพิ่มเติมให้ภาพร่างมีความแปลกใหม่ บางครั้งนำภาพร่างที่เขียนไว้แล้วมาวางซ้อนกันก็จะเกิดรูปทรงใหม่ขึ้นลงบนกระดาษ

2. เมื่อได้รูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่หลากหลายแล้วจึงนำมาจัดองค์ประกอบในลักษณะต่างๆที่มีความแตกต่างกันออกไปให้มีความหลากหลาย เพื่อหาความลงตัวในรูปแบบที่ชัดเจนจากนั้นจึงลงสีและสร้างพื้นผิวเพื่อให้เกิดน้ำหนักและแสงเงาตามต้องการ

3. วิเคราะห์ภาพร่างในแต่ละชิ้นเพื่อเลือกชิ้นที่มีสี น้ำหนัก รูปทรง และองค์ประกอบที่สมบูรณ์ที่สุด มาขยายเป็นชิ้นงานจริง และการขยายเป็นชิ้นงานจริงนั้นสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไปจากแบบร่างได้เพื่อความสมบูรณ์และลงตัวของภาพ

## ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดนี้มีลักษณะสีสันค่อนข้างที่จะสดใส สีสันจะเป็นสีโทนเย็นคือสีฟ้าอมชมพู มีการกำหนดให้มีรูปทรงใหญ่เป็นหลักหรือจุดเด่นจากนั้นจึงมีรูปทรงที่มีความคมชัดรองไปเรื่อยๆ จนเกิดระยะ และได้มีรูปทรงสิ่งมีชีวิตเล็กๆ บินลอยอยู่เป็นกลุ่มเพื่อให้ภาพดูมีรายละเอียดมากขึ้น และมีการเคลื่อนไหวขึ้นในภาพ

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 4 ไปขยายเป็นงานจริงเนื่องจากมีสีสันสดใส น่าสนใจที่สุด ไม่ขัดแย้งกันจนเกินไป องค์ประกอบของภาพมีจุดเด่น จุดรอง จุดนำสายตา และมีรูปทรงที่เคลื่อนไหวไปมามากกว่าชิ้นอื่นๆ ทำให้มองแล้วดูมีชีวิตชีวา



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



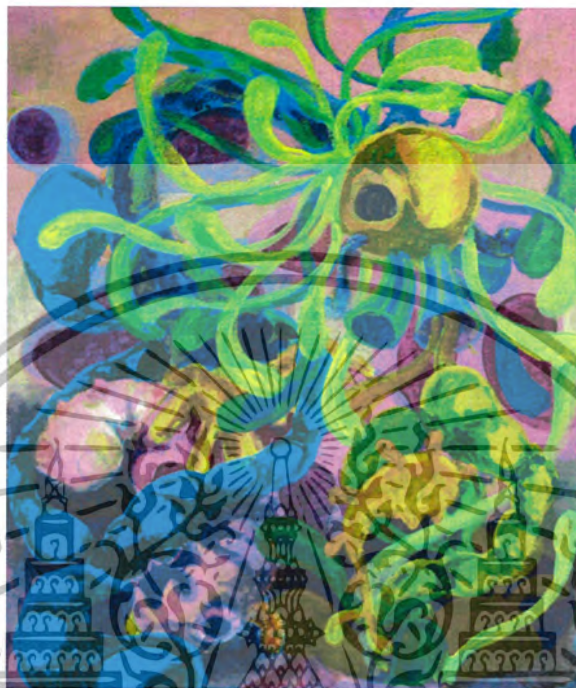
ภาพร่างขั้นที่ 4

### ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากชุดแรกคือ มีการใช้สีที่คลุมโทนมากกว่าเพื่อสะดวกในการเน้นให้เกิดระยะมากขึ้น มีลักษณะเป็นดินแดนที่ลอยอยู่บนอากาศ มีการสร้างสิ่งมีชีวิตที่เป็นองค์ประกอบหลักขึ้นแล้วจึงมีการใส่รายละเอียด ในส่วนของสิ่งมีชีวิตชนิดเล็กอาศัยอยู่ภายใน เพื่อให้ดูเป็นดินแดนที่สามารถอาศัยอยู่ได้จริง มีการใช้รูปทรงและจัดวางองค์ประกอบที่เป็นเหมือนกับเครื่องเล่นต่างๆในสวนสนุก

ข้าพเจ้าได้เลือกแบบร่างขั้นที่ 3 มาขยายเป็นงานจริงเนื่องจากมีองค์ประกอบที่ชัดเจน มีจุดเด่นจุดรองที่เหมาะสม และมีการวางรูปทรงที่มองแล้วเคลื่อนไหวมากกว่าชิ้นอื่นๆ และมีลักษณะรูปทรงที่หลากหลายมากกว่า

ภาพร่างชุดที่ 3

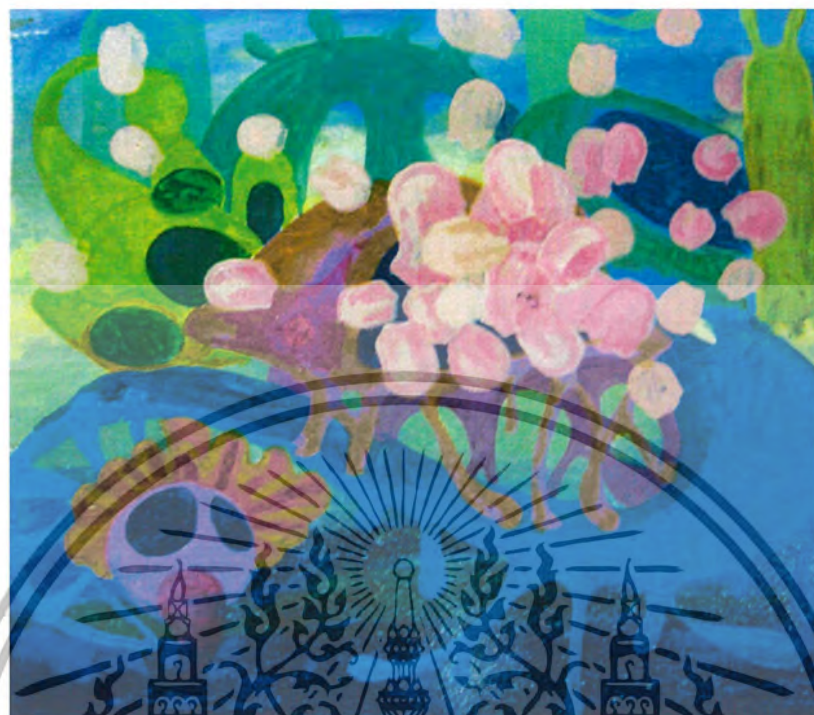


ภาพร่างชุดที่ 1

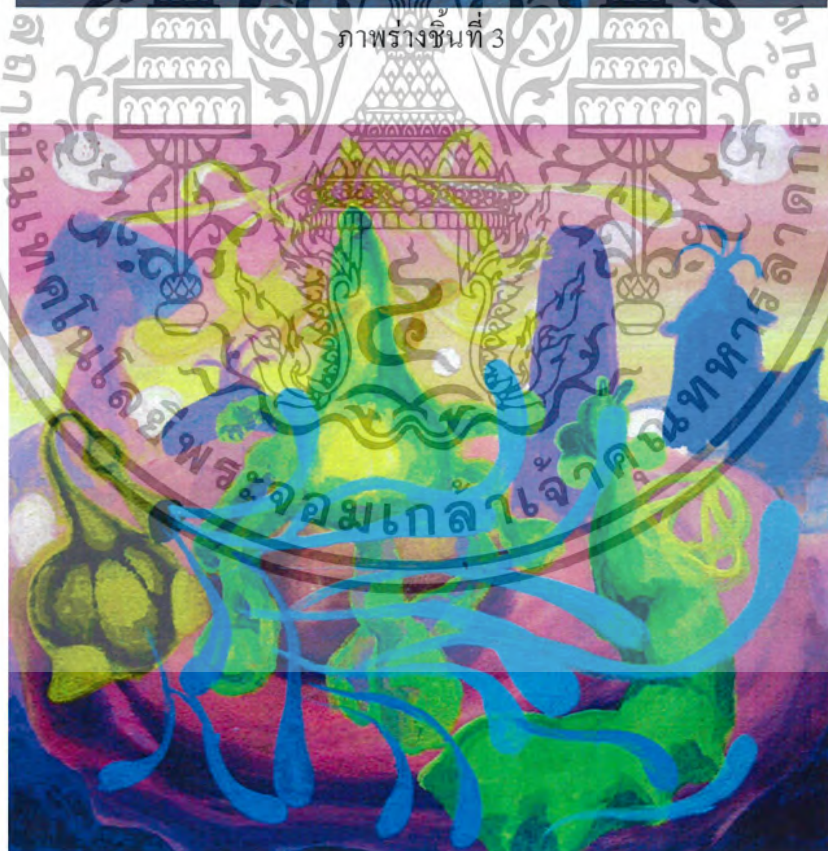


ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่างชุดที่ 3

สิ่งที่พัฒนาจากภาพร่างชุดที่ 2 คือมีการเพิ่มจำนวนรายละเอียดของสิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่มีขนาดเล็กมากขึ้นและมีการใช้สีที่แตกต่างจากชุดที่ 1 และ 2 มากขึ้น มีลักษณะเหมือนเป็นดินแดนที่อยู่ในช่วงของการกำลังเจริญเติบโต สามารถมองเห็นถึงพัฒนาการของสิ่งมีชีวิตได้

ข้าพเจ้าได้เลือกแบบร่างชิ้นที่ 3 มาขายเป็นงานจริงเนื่องจากมีสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กจำนวนมาก รวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่ชัดเจน

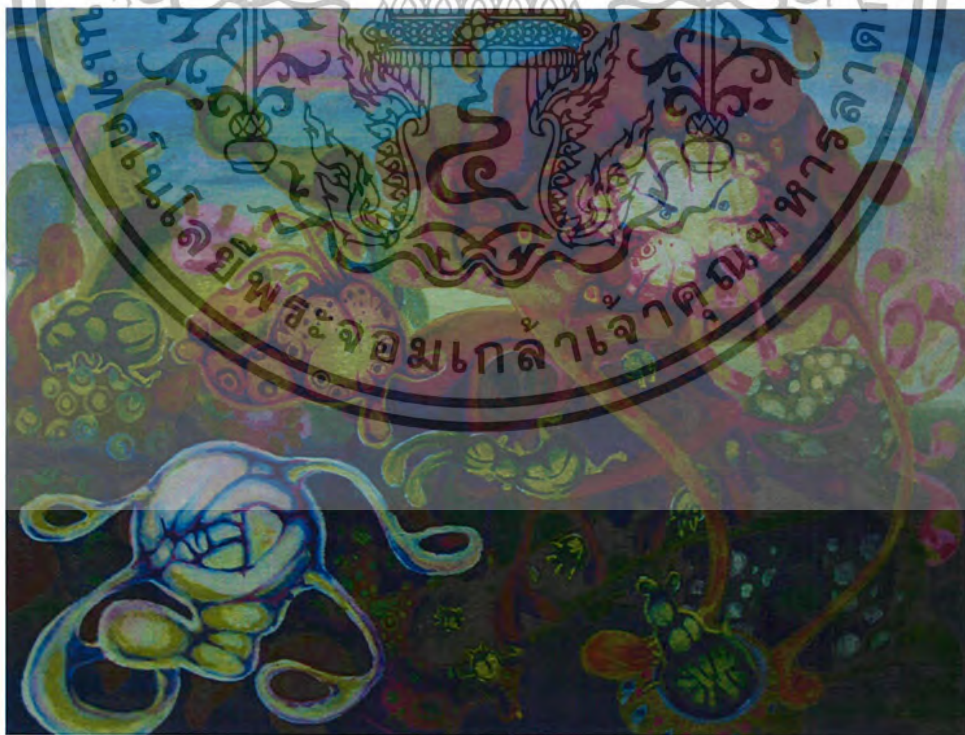


ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

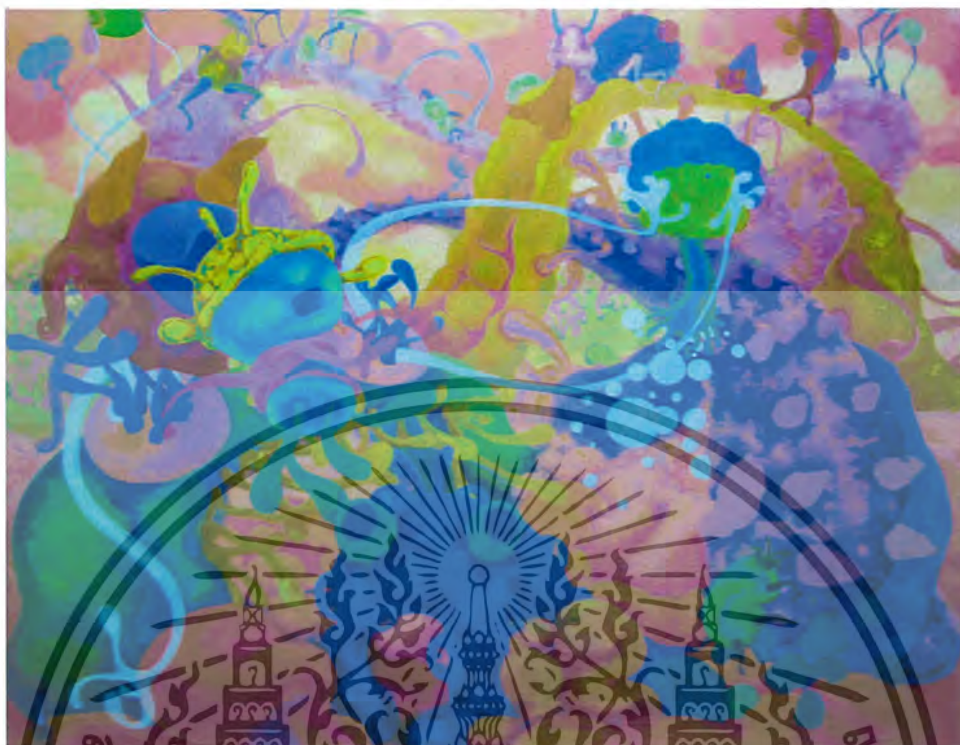


ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4

#### ภาพร่างชุดที่ 4

มีการพัฒนาจากภาพร่างชุดก่อนคือมีการสร้างพื้นดินขึ้นทำให้องค์ประกอบมองแล้วไม่น่าเบื่อ มีการเริ่มใช้สีส้มที่หลากหลายมากขึ้นแต่ก็ยังคงความเป็นสีโทนเดียวกัน

ข้าพเจ้าเลือกแบบร่างชิ้นที่ 4 มาขยายเป็นงานจริงเพราะมีลักษณะการจัดวางองค์ประกอบที่สมบูรณ์ที่สุด มีการแบ่งระยะใกล้ กลางและไกล ได้อย่างชัดเจน

#### กระบวนการสร้างงานจิตรกรรม

1. ระบายสีพื้นหลังให้มองแล้วเป็นบรรยากาศของภาพให้สมบูรณ์ก่อน โดยอาจแยกเป็นระยะ ใกล้ กลางและไกล ให้ได้ตามโครงสร้างที่ต้องการ
2. ร่างส่วนประกอบส่วนที่เป็นหลักใหญ่ๆและสำคัญของภาพตามแบบร่าง จากนั้นระบายสีจากส่วนประกอบที่อยู่ด้านหลังแล้วค่อยๆ ระบายจนมาถึงระยะหน้าโดยส่วนประกอบด้านหลังใช้สีของบรรยากาศแทรกลงไปเล็กน้อยเพื่อให้เกิดระยะ ส่วนระยะหน้าใช้สีของรูปทรงข้างเคียงแทรกเล็กน้อยเพื่อไม่ให้เด่นจนเกินไป
3. เริ่มร่างในส่วนของสิ่งมีชีวิตต่างๆลงบนภาพอาจปรับเปลี่ยนจากแบบร่างเดิมได้ตามความสวยงามและเหมาะสม จากนั้นระบายสีตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เมื่อเสร็จแล้วจะทราบว่าภาพนั้นมีสีสันที่สดใสและโดดเด่นจนเกิดความขัดแย้งเกินไป เนื่องจากเป็นสีตรงกันข้ามกันจึงใช้วิธี นำสีที่อยู่ข้างเคียงของรูปทรงนั้นๆ มาจุดแทรกเพื่อให้เกิดความกลมกลืนมากขึ้น
5. ใช้สีเข้มและสีสว่างจุดเน้นในส่วนที่ต้องการให้เป็นจุดเด่นของภาพให้ชัดเจนมากขึ้น และใช้สีบรรยากาศจุดในส่วนของรูปทรงที่รองลงมาหรือรูปทรงที่ไม่ค่อยเด่นชัด เพื่อให้ผลงานเกิดน้ำหนักและระยะที่สมบูรณ์มากที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานแต่ละชิ้นใน โครงการศิลปนิพนธ์ชุด จินตนาการจากดินแดนในฝัน ได้สร้างสรรค์ จากความรู้ขั้นมูลฐานทางศิลปะของข้าพเจ้า รวมเป็นทัศนธาตุและสุนทรียภาพในผลงาน ซึ่งมีการ ปรับปรุงเรื่องราวจากสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในธรรมชาตินำรูปทรง มาปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ตัดทอน รวมกับจินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้าออกมาเป็นรูปทรงและรูปแบบที่หลากหลาย องค์ประกอบ ศิลป์เป็นหลักในการนำเสนอผลงานทางศิลปะ ที่ช่วยให้ผลงานมีความลงตัวเหมาะสมมากขึ้นแต่ไม่มีข้อกำหนดตายตัว วิเคราะห์ได้ดังนี้

#### วิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ

##### พื้นผิว ( Texture )



##### ภาพ ก

มีการสร้างพื้นผิวที่เรียบตั้งคล้ายกับรูปทรงของลูกโป่ง โดย สร้างขึ้นจากการเกลี่ยน้ำหนักของสีทีละน้อยให้เกิดแสงเงาจน ทำให้รูปทรงมีมิติ และยังมีการใช้จุดสีที่มีขนาดเล็กจุดเกลี่ย น้ำหนักจนเกิดมิติขึ้นทำให้รูปทรงที่เรียบง่ายเกิด รายละเอียดที่น่าสนใจเพิ่มขึ้น



##### ภาพ ข

ในรูปทรงรูปทรงเดียวได้สร้างให้มีทั้งพื้นผิวเรียบ และหยาบ รวมอยู่ด้วยกันทำให้มองแล้ว มีแสงสว่างจัดและในขนาด เดียวกันเงาก็เข้มด้วยเช่นกันเป็นการเพิ่มความอ่อนนุ่มให้ รูปทรงและพื้นผิวที่ไม่แข็งกระด้างจนเกินไป

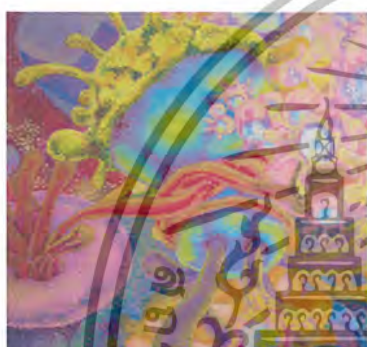
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปทรง (Forms)



ภาพ ก

ข้าพเจ้าได้นำรูปทรงมาจากสิ่งมีชีวิตและรูปทรงเรขาคณิตแล้วนำมาตัดทอนเพิ่มเติมกับจินตนาการของข้าพเจ้าโดยส่วนตัวแล้ว ข้าพเจ้ามีความชอบการดูมากเป็นพิเศษดังนั้นรูปทรงที่เกิดขึ้นมักมีความเรียบง่าย และยังคงหลงเหลือความเป็นการ์ตูนอยู่



ภาพ ข

รูปทรงในภาพได้มีการนำรูปทรงของพืชมาใช้ ผสมกับรูปทรงเรขาคณิตมีการใช้สีในการทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงาที่สมจริงมากยิ่งขึ้นและยังสร้างรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกันเพื่อให้เกิดความเหมือนจริงมากที่สุด

## สี (Color)



ภาพ ก

สีที่ข้าพเจ้าใช้ในรูปทรงนี้ค่อนข้างเป็นสีที่สด โดยที่ข้าพเจ้ามักจะไม่มี การผสมกับสีอื่นเลยและเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งกันจนเกินไปข้าพเจ้าจึงนำสีของรูปทรงที่อยู่ใกล้เคียงหรือสีของบรรยากาศรอบๆมาจุดแทรกบนสีนั้นๆเพื่อให้เกิดความกลมกลืนยิ่งขึ้น



ภาพ ข

ในภาพรูปทรงแต่ละส่วนนั้นล้วนใช้สีตรงข้ามกันโดยสิ้นเชิงเพื่อให้เกิดจุดเด่นและจุดรองขึ้นจึงใช้สีของบรรยากาศจุดแทรกลงบนรูปทรงที่เป็นรอง ใช้สีที่มีความสว่างเน้นรูปทรงที่เป็นหลัก และใช้สีบรรยากาศรอบๆจุดแทรกเล็กน้อยเพื่อไม่ให้โดดเด่นมากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์จากสำนักงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

การจัดวางองค์ประกอบหรือส่วนต่างๆของภาพนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง หากมีการจัดวางองค์ประกอบที่ดีก็สามารถทำให้ภาพนั้นดูสมบูรณ์ขึ้น หลักเกณฑ์ในการจัดวางองค์ประกอบนั้นมีอยู่หลายข้อด้วยกันแต่ทั้งนี้ไม่ได้มีข้อกำหนดตายตัว ข้าพเจ้าวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบของภาพดังนี้

#### ภาพผลงาน ก



#### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

ในการใช้สีของภาพนี้ข้าพเจ้าได้กำหนดให้มีการใช้สีโทนเดียวกันคือสีชมพูและสีฟ้าทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกิดความหลากหลายจนเกินไปข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับบรรยากาศรอบๆของรูปทรงจึงได้ใช้สีของบรรยากาศเพื่อแทรกให้เกิดความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น

#### 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในภาพนี้ข้าพเจ้าได้สร้างรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่มีความหลากหลายอีกทั้งยังได้มีการวางท่าทางของรูปทรง ให้มีลักษณะแตกต่างกันออกไปให้มีความสนุกสนานมากขึ้น และเลือกใช้สีตรงกันข้ามกันบ้างเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ

#### 3. ความสมดุล (Balance)

ข้าพเจ้าได้ใช้รูปทรงของสิ่งมีชีวิตขนาดใหญ่ให้มองแล้วสามารถเข้าไปอาศัยอยู่ได้ออกมาหลายรูปทรงและได้วางองค์ประกอบให้มีระยะใกล้ กลาง และไกล โดยที่ไม่เน้นไปทางด้านซ้ายหรือขวามากไปในส่วนที่มีการวางองค์ประกอบแน่นข้าพเจ้าได้ใช้กลุ่มก้อนเมฆที่มีรายละเอียดเล็กน้อยเพื่อ เป็นพื้นที่ว่างปรับให้เกิดความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. สัดส่วน (Proportion)

รูปทรงที่ข้าพเจ้าใช้ได้มีการกำหนดสัดส่วนที่มีขนาดแตกต่างกันออกไปให้เปรียบเทียบเป็นครอบครัว พ่อ แม่ ลูก และเพื่อให้เกิดระยะจึงมีการกำหนดให้รูปทรงขนาดใหญ่เป็นระยะหน้าและรูปทรงขนาดเล็กเป็นระยะหลังโดยมีการวางกระจายรวมเป็นกลุ่มและแยกเป็นตัวเดียวเพื่อให้เกิดความหลากหลาย

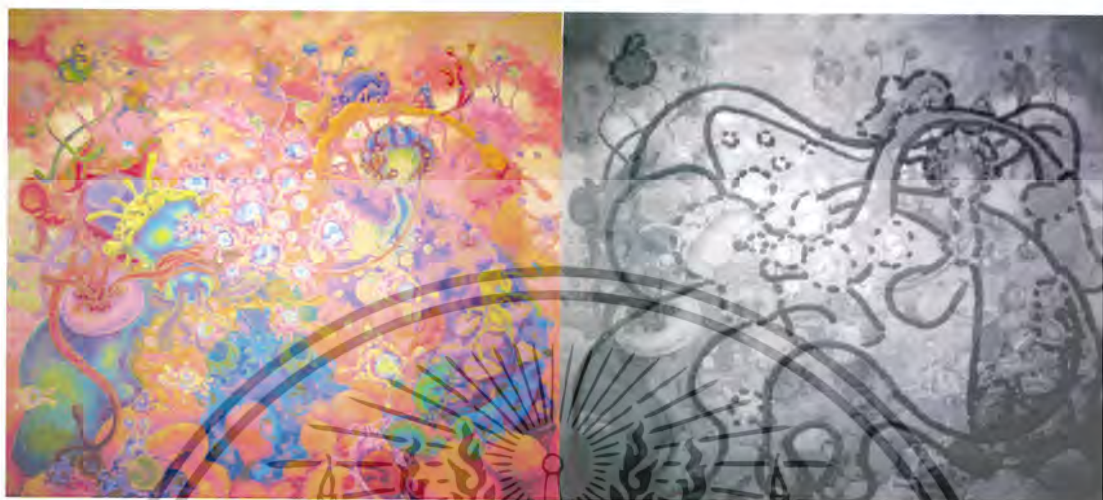
#### 5. ความโดดเด่น (Dominance)

ในการทำให้ภาพเกิดจุดเด่นขึ้นมาข้าพเจ้าได้เลือกใช้สีที่ต่างออกไปจากสีของบรรยากาศรอบๆคือสีเหลืองเพื่อเน้นให้รูปทรงมีความเด่นชัด และได้มีการใช้จุดเพื่อเพิ่มเติมให้ดูมีรายละเอียดมากขึ้น ส่วนรูปทรงรองลงมาก็ได้มีการกำหนดให้มีขนาดและรายละเอียดน้อยลงเพื่อจะได้ไม่เกิดความล้นตาจนเกินไป

#### 6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ข้าพเจ้าใช้รูปทรงที่มีขนาดเล็กรูปใหญ่ต่างกันเมื่อมองแล้วจะเกิดระยะขึ้นและเมื่อมีการจัดวางเป็นกลุ่มที่ต่างขนาดกันล่องไปในทิศทางที่คล้ายๆกันก็จะช่วยให้ภาพมีการเคลื่อนไหวและดูมีชีวิตชีวาขึ้น

## ภาพผลงาน ข



### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

ข้าพเจ้าใช้รูปทรงที่มีลักษณะคล้ายๆกัน รวมกันเป็นกลุ่มและได้มีการใช้สีโทนร้อนคือสีเหลืองส้มเป็นส่วนใหญ่ภาพจึงออกมาแล้วมีความกลมกลืนกันพอสมควรทั้งนี้บางรูปทรงที่ใช้สีที่แตกต่างกันเกินไปข้าพเจ้าได้ใช้สีของรูปทรงข้างเคียงมาจุดแทรกเข้าช่วย

### 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในภาพได้มีการกำหนดให้มี รูปทรงอิสระ ที่มีความยืดหยุ่นเหมือนสัตว์เลื้อยคลานร่วมกับรูปทรงที่เรขาคณิตที่มีขนาดเล็กและมีการอยู่ร่วมกันเป็นฝูงจึงทำให้เกิดความ หลากหลายมากขึ้นและยังสร้างพื้นผิวให้มีความหลากหลายเช่น จุด เรียบ อ่อนนุ่ม และเป็นเหลี่ยมเป็นมุม

### 3. ความสมดุล (Balance)

ในระยะด้านหน้าด้วยรูปทรงที่ดูเรียบจนเกินไปทำให้ส่วนกลางแน่นข้าพเจ้าจึงใช้สีสว่างและสีเข้มมาจุดเพิ่มแสงเงาเพื่อดึงสายตาตรงกลางของภาพส่วนด้านหน้าและด้านกลางของภาพยังคงหนาแน่นอยู่ทำให้ท้องฟ้าด้านหลังมองแล้ว โโล่งจนเกินไปจึงใช้สีบรรยากาศของท้องฟ้าแทรกลงบนรูปทรงระยะกลางเล็กน้อยและใช้สีสว่างจุดเพิ่มเพื่อเป็นการใส่รายละเอียดของก้อนเมฆด้านหลังเพื่อให้เกิดความสมดุลมากขึ้น

### 4. สัดส่วน (Proportion)

การกำหนดขนาดนั้นสำคัญต่อภาพมากหากไม่กำหนดให้มีขนาดที่แตกต่างกันแล้วจะทำให้ภาพนั้นขาดระยะ ข้าพเจ้าจึงได้วางรูปทรงทางซ้ายและขวาให้มีขนาดใกล้เคียงกันเพื่อไม่ให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนักไปในด้านใดด้านหนึ่งมากเกินไปและไม่ให้รวมอยู่ด้านหน้าหรือหลังมากเกินไปเช่นกัน ทำให้ภาพมีสัดส่วนที่เหมาะสม

#### 5. ความโดดเด่น (Dominance)

ในการสร้างจุดเด่นของภาพนี้ได้มีการใช้สีเหลืองเขียวเป็นสีสว่างและใช้สีม่วงซึ่งเป็นสีตรงกันข้ามกันเป็นสีของเงาซึ่งขัดกับสีของบรรยากาศทำให้รูปทรงเด่นขึ้น และใช้สีบรรยากาศสุดแทรกบนรูปทรงข้างๆเพื่อให้รูปทรงที่ต้องการให้เด่นเกิดความชัดเจนมากขึ้น

#### 6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ในภาพได้มีการใช้รูปทรงเรขาคณิตมาใช้และมีการกำหนดให้มีขนาดที่แตกต่างกันลอยออกไปเป็นกลุ่ม โดยระยะหลังกำหนดให้มีสีของบรรยากาศรอบๆแทรกมากกว่าระยะหน้าก็จะทำให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวขึ้นและการวางองค์ประกอบหลักของภาพที่โค้งไปมายังเป็นจุดนำสายตาช่วยให้ภาพน่าสนใจและมีชีวิตชีวามากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### สรุปผลการสร้างสรรค์

ช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดจินตนาการจากดินแดนในฝัน เรื่องราวได้ถูกพัฒนาเปลี่ยนแปลงแก้ไขให้สอดคล้องกับแนวความคิดอยู่ตลอดเวลา พร้อมกับถ่ายทอดลงบนเทคนิค ภาพจิตรกรรม เป็นผลงานที่แสดงความคิดและทัศนคติของข้าพเจ้า ที่มีต่อสิ่งมีชีวิตต่างชนิดกันอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว มีการสืบทอดและขยายพันธุ์ จนกำเนิดเป็นดินแดนใหม่ขึ้น มีสีสันที่สดใสสวยงาม โดยนำรูปทรงมาจากสิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆ มาตัดทอน บิดเบือน ผสมผสานกับรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงอิสระและ จินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้า ซึ่งมีลักษณะรูปทรงคล้ายตัวการ์ตูนและ มีสีสันสดใสเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเกิดความผ่อนคลาย

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในผลงานชุดนี้ปัญหาที่ข้าพเจ้าพบคือการใช้สีที่สด และมีความหลากหลายเกินไป ทำให้องค์ประกอบในภาพมีความเท่ากันและมีสีที่ตรงกันข้ามเกินไปจนขัดแย้งกัน ทำให้ยากต่อการเกิดระยะและเน้นให้เกิดจุดเด่นขึ้นในภาพ แต่ในความคิดเห็นส่วนตัวของข้าพเจ้าเองก็มีความชอบสีที่สดใสอยู่แล้วสีที่ปรากฏขึ้น เมื่อเขียนภาพออกมาจึงมักมีความสดโดยไม่รู้ตัว เมื่อเขียนภาพไปเรื่อยๆจึงมักเพลิดเพลินกับสีที่สดใสจนมองข้าม ทฤษฎีการใช้สี และหลักของความจริงไปยังรูปทรงจึงมีความเด่นชัดเท่าๆกันข้าพเจ้าจึงแก้ปัญหาโดยการใช่วิธีนำสีของรูปทรงข้างเคียงและสีของบรรยากาศรอบๆมาแทรกเพื่อให้เกิดระยะและมีความกลมกลืนมากขึ้น ในการสร้างงานชิ้นต่อมาทำให้ข้าพเจ้าเริ่มทราบถึงปัญหาที่เคยเกิดขึ้นจึงเลือกที่จะใช้สี ที่มีความใกล้เคียงกันมากขึ้นในงานชิ้นต่อมาข้าพเจ้าได้เลือกใช้สีที่ข้าพเจ้าไม่ค่อยใช้และไม่ถนัดมาก่อนนั่นคือสีเขียว ในตอนแรกนั้นเมื่อเขียนงานไปเรื่อยๆพบว่าสีที่คิดมากทำให้ต้องแก้ปัญหาโดยการใช้สีฟ้าและน้ำเงินเข้ามาช่วยทำให้ภาพออกมากลมกลืนขึ้น ในการสร้างสรรค์งานชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานและมีความสุขในการทำงานศิลปะมากอย่างไม่เคยเป็นมาก่อนและคิดว่านี่คือสิ่งที่ค้นหามานาน จึงมักใช้เวลาทุ่มเทกับงานชิ้นนี้มากที่สุด และเมื่องานเสร็จสมบูรณ์ก็เกิดความพอใจและดีใจอย่างบอกไม่ถูก และยังมีส่วนทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจ ในการสร้างงานและพัฒนางานชุดต่อไป ข้าพเจ้าจึงคิดว่าในการสร้างงานศิลปะแต่ละชิ้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบหรือสีที่ชื่นชอบหรือไม่ชอบก็ตามเราควรให้ความสำคัญและใช้เวลาในการทำงานบ้าง ไม่ว่าผลงานที่สำเร็จแล้วจะออกมาเช่นไรก็ควรค่อยๆพัฒนาและแก้ไขไปเรื่อยๆ จนเกิดความสมบูรณ์ และจะทำให้เรามีความสุขในการทำงานและค้นหาสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบได้ในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอกสารอ้างอิง

- ลินดาแกมลิน • สารานุกรมชุดโลกวันนี้ • กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช,ปี 2533
- อันธิมา ทิศกร • Fine Art • เชียงใหม่ : เดอะเกรทไฟน์อาร์ท, ปี 2550
- อ้อย การญะนวนิชย์ ซูเปอร์มดถั่วยักษ์และแม่หมี • กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สารคดี,ปี 2548
- [http://app.cocolog\\_infty.com/t/track/51316/163262887](http://app.cocolog_infty.com/t/track/51316/163262887) : Kaiko Miyata
- <http://blog.sanook.com> : พลังแห่งจินตนาการพลังแห่งการสร้างสรรค์ • Tony Jum
- <http://th.wikipedia.org/wiki> : Takashi Murakami
- [th.wikipedia.org/wiki](http://th.wikipedia.org/wiki) : สิ่งมีชีวิต • Dr.Principals, Pongsak Luadee
- [th.wikipedia.org/wiki](http://th.wikipedia.org/wiki) : หมวดหมู่สิ่งมีชีวิต • Dr.Principals, Pongsak Luadee
- <http://www.hansakokhuis.nl/Laputa.html> : ดินแดนสาปดูต้า • โอ
- <http://www.h3.dion.ne.jp/nk-miyata> : Kaiko Miyata • Perma

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 1



ชื่องาน บ้านน้อย  
 เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
 ขนาด 150 × 180 เซนติเมตร  
 ปีพ.ศ. 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพผลงานชิ้นที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพผลงานชิ้นที่ 3



ชื่องาน อนุบาล  
 เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
 ขนาด 170 × 190 เซ็นติเมตร  
 ปีพ.ศ. 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพผลงานชิ้นที่ 4



ชื่องาน สวนแห่งความสุข  
 เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ  
 ขนาด 170 × 190 เซ็นติเมตร  
 ปีพ.ศ. 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาวพัฒนัสฎดา แซ่เลื่อง

วัน เดือน ปีเกิด 10 เมษายน 2530

ที่อยู่ 560/45 ซ.11 ถ.คอนนก ต.ตลาด อ.เมือง จ.สุราษฎร์ธานี 84000 เบอร์โทร 083-7114569

/077223028 Email first\_neung@hotmail.com

### การศึกษา

- มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสุราษฎร์ธานี
- มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสุราษฎร์ธานี
- ปริญญาตรีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงผลงาน

ปี2550

- ร่วมแสดงผลงานMini Sculpture ณ ห้องนิทรรศการสุวรรณามุมๆ , สยามเซ็นเตอร์ , มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ร่วมจัดนิทรรศการ Deconstructing Dream of a shere ของศิลปินGerini ณ สีส้มเกลตลอ
- ร่วมขยายงานประติมากรรมของศิลปิน Tony Gragg ณ โรงหล่อปราจีนบุรี
- ร่วมเป็นอาสาสมัครนำชมผลงานศิลปะ ในนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย “ รอยยิ้มสยาม ” ณ หอศิลป์ศิลปวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร

ปี2551

- ร่วมแสดงผลงานจิตรกรรม ณ สนามบินสุวรรณภูมิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้