

ภาพสะท้อนใหม่ของซูเปอร์ฮีโร่

New Image of Super Hero



T120676

นางสาว ชลธิดา ฝั่งผาย

MS. Chontida Pungpai

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน.....120676  
วัน, เดือน, ปี...22...สิ.ค...2555

b.....599  
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร


ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553 -2554

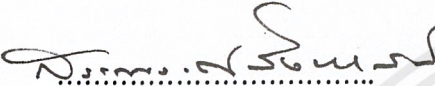
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

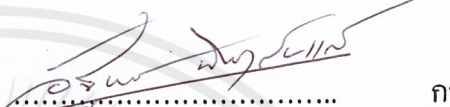
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลป  
นิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

  
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

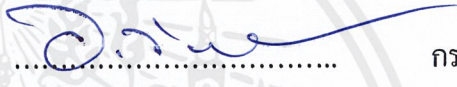
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

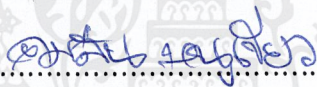
  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สรธรรมรงค์ สิงหนเสนี)

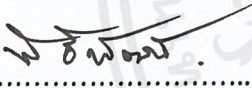
  
..... กรรมการ  
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

ดร.ม.ล.บุศยมาศ เน้นทวน  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.ม.ล.บุศยมาศ เน้นทวน)

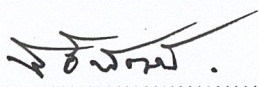
  
..... กรรมการ  
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์จันทร์ปภัสสร มณีรัตน์)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

  
..... กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อดิธา จันผิงเพชร)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ภาพสะท้อนใหม่ของซูเปอร์ฮีโร่
	New Image of Super Hero
ชื่อ	นางสาวชลธิดา ผึ้งผาย
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2553
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นิธิวัฒน์ หอยสังข์ทอง

## บทคัดย่อ

หากจะนิยามถึงความหมายของคำว่า "ยอดมนุษย์" (Super hero) หรือ "วีรบุรุษ" ไม่ว่าจะใครก็ตามก็น่าจะนึกภาพขึ้นมาในหัวของตนว่า ยอดมนุษย์คือ บุคคลที่มาในชุดรัดรูปสีต่างๆ มีรูปร่างที่บึกบึนแข็งแรงกว่ามนุษย์ปกติธรรมดาทั่วไป สามารถเหาะเหินเดินอากาศได้ มีพลังพิเศษต่างๆที่แตกต่างจากมนุษย์ปกติ สามารถมองทะลุกำแพงได้ บ้างก็สามารถห้อยโหนไปตามตึกสูงๆ ฯลฯ และที่แน่นอนก็คือ ยอดมนุษย์นั้นจะต้องมี "คุณธรรม" อยู่ในหัวใจ ซึ่งเป็นที่รู้กันว่ายอดมนุษย์นั้นจะมีหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน ทำหน้าที่ปราบปรามเหล่าอาชญากร เหล่าร้ายต่างๆ ที่มารบกวนสันติสุขของโลกไม่ว่าจะมาในรูปแบบใดก็ตาม

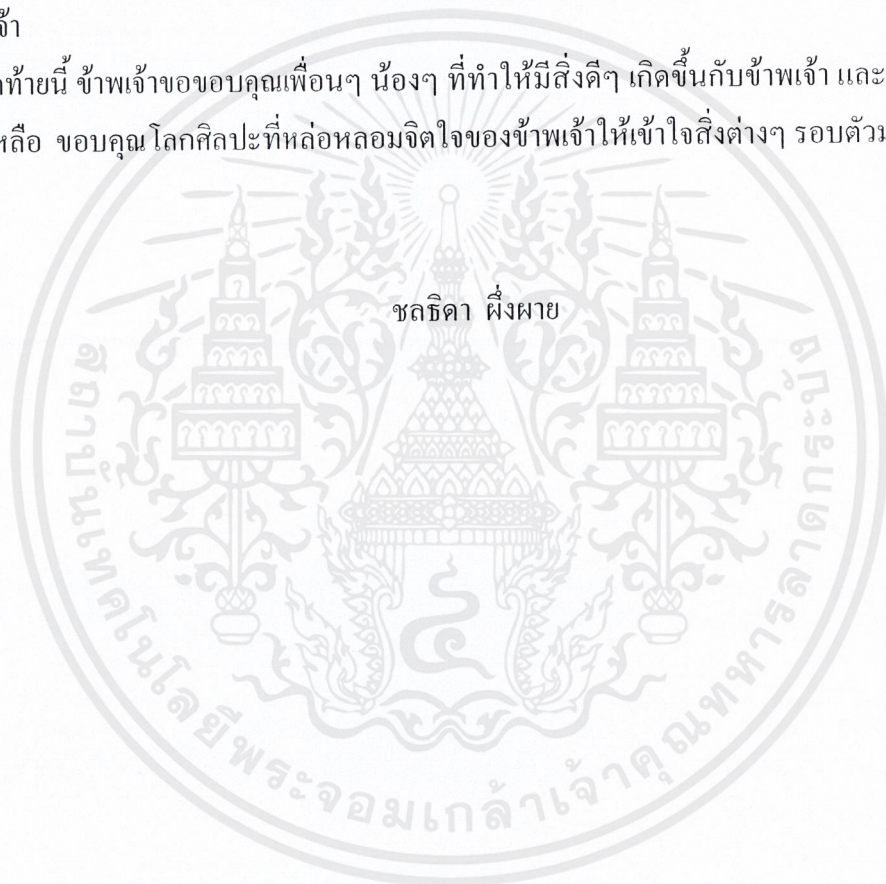
เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์ “ภาพสะท้อนใหม่ของซูเปอร์ฮีโร่” ชุดนี้ จึงได้รวบรวมข้อมูลเนื้อหาและขบวนการวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ภายใต้จินตนาการและแนวความคิดของข้าพเจ้า เพื่อสะท้อนให้เห็นถึง วัฒนธรรมการเสพสื่อและวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ที่มีอิทธิพลต่อสังคมเราทั้งในแง่ทัศนคติและอุดมคติ

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ธนิตพัฒน์ หอยสังข์ทอง ที่ให้ความช่วยเหลือ และ อาจารย์ที่สาขาวิชาศิลปกรรม ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปินพจน์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา และครอบครัวของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง และ ยังกำลังใจที่ดีในการศึกษาและใช้ชีวิตตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณเพื่อนๆ น้องๆ ที่ทำให้มีสิ่งดีๆ เกิดขึ้นกับข้าพเจ้า และ คอยให้ความช่วยเหลือ ขอคุณโลกศิลปะที่หล่อหลอมจิตใจของข้าพเจ้าให้เข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัวมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

หน้า		
บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญภาพประกอบ		ง
บทที่ 1 บทนำ		1
	ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์	1
	วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
	ขอบเขตของการสร้างสรรค์	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์		4
	ที่มาและแนวความคิดในการสร้างสรรค์	4
	ต้นกำเนิดของซูเปอร์ฮีโร่	4
	Super Hero กับสังคมไทย	15
	อิทธิพลที่ได้รับในงานศิลปะนิพนธ์	25
	แนวความคิดสร้างสรรค์งานศิลปะนิพนธ์	33
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์		34
	ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	34
	กระบวนการสร้างผลงาน	34
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์		44
	วิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ	44
	วิเคราะห์องค์ประกอบ	51
บทที่ 5 บทสรุป		56
บรรณานุกรม		57
ภาพผลงานศิลปะ		58
ประวัติผู้เขียน		63

# สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
ภาพประกอบที่ 1-20 ภาพวิวัฒนาการและความเป็นมา	4-24
ภาพประกอบที่ 21-36 ภาพงานศิลปะจากอิทธิพลที่ได้รับ	25-33
ภาพประกอบที่ 37-52 ภาพร่างและพัฒนาภาพร่าง	34-43
ภาพประกอบที่ 53-70 ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ	45-49
ภาพประกอบที่ 71-74 ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบ	51-53
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 1	59
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 2	60
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 3	61
ภาพผลงานศิลปะชิ้นที่ 4	62



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ผลิตผลของ “วัฒนธรรมสมัยนิยมใหม่ (Pop Culture) อันเกิดขึ้นจากโลกสื่อสารไร้พรมแดน ที่ส่งผลกระทบต่อกระแสความนิยมร่วม เป็นรูปแบบของความต้องการ การใช้ชีวิต ความคิดทัศนคติ หรือ แม้แต่ข้าวของเครื่องใช้ สื่อทุกแขนง ของผู้คนใน โลกที่มีความพึงใจร่วมศูนย์เป็นชนบทหมู่ร่วมกัน ในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ท่ามกลางระเบียบกฎเกณฑ์ ประเพณีต่างๆ ก็เช่นเดียวกัน

การเสพ สื่อทางโทรทัศน์ โฆษณา ภาพยนตร์ หรือ หนังสือ ของข้าพเจ้าก็เช่นเดียวกันแม้ธรรมชาติของมนุษย์ต้องการอำนาจ แต่กระนั้นในโลกนี้ก็ไม่มีความจริงแท้ ใดๆ ทั้งสิ้น มีแต่การตีความ

ในวิถีอันยาวไกลและเต็มไปด้วยสิ่งกีดขวาง “Hero” ต้องผ่านขบวนการ อุปสรรค และความท้าทายต่างๆ ก่อนจะได้มาซึ่งวีรกรรม ฉะนั้น เรื่องราวของเขายิ่งมักจะเกี่ยวโยงกับการเดินทางและการเปลี่ยนแปลง วีรบุรุษจะไม่ยอมหันหลังและถอยกลับ แต่กลับเดินหน้าต่ออย่างมั่นคง ด้วยยึดมั่นในความเชื่อวิสัยทัศน์ การอยู่เหนือธรรมชาติ และความเป็นอมตะ และนั่นคือ ความหมายหลักๆ ของคำว่า “Hero” ในทัศนคติของข้าพเจ้าในอดีต ที่ข้าพเจ้าซึมซับมาจาก สื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือ หนังสือการ์ตูน ฮีโร่ในจินตนาการของข้าพเจ้าอาจไม่มีเลือดเนื้อ หรือ ตัวตนจริงๆ แต่สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเชื่อถึงคุณงามความดี ความสามารถ และเป็นแบบอย่าง เฉกเช่นเดียวกับ ฮีโร่ในปัจจุบัน ฮีโร่ที่มีเลือดเนื้อจับต้องได้ สิ่งฮีโร่ทำ หรือ เรียกว่าวีรกรรมนั้นจะคงอยู่ตลอดไปแม้จะร่วงกลับไปจากโลกนี้ไปแล้วก็ตาม

ปัจจุบัน Super Hero , ยอดมนุษย์, ผู้นำด้านอุดมการณ์, พระเอกผู้รับบทวีรบุรุษ รวมไปถึงพระเอกอมตะที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ อย่าง Sylvester Stallone หรือ มิตร ชัยบัญชา ที่คนไทยรู้จักในนามพระเอกตลอดกาล ศิลปิน Pop band อย่าง The Beatles หรือ จนกระทั่งผู้นำที่มีผลในการเปลี่ยนแปลงโลก ไม่ว่าจะวันออก หรือ ตะวันตก และในยุคสมัยใดๆก็ตาม ผู้ที่ได้รับการยกย่องชื่นชม หรือถูกกล่าวขวัญให้เป็น วีรบุรุษ วีรสตรี บทบาทและลักษณะที่เห็นได้เสมอๆ คือ ความโดดเด่นเป็นสง่า ไหวพริบปัญญา และความมีศักดิ์ศรีและคุณธรรม เป็นผู้กล้าที่ท้าทายความชั่วร้ายไม่ว่าจะอยู่ยุคโบราณ หรือ ล้าอนาคตก็ตาม ไม่ว่าจะยุคไหนก็ต้องมี Hero เรื่องราวของ Hero คือ เรื่องสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยอดของมนุษย์ทุกคน ชีวิตคนเราต้องฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องปรับเปลี่ยนสู่ชัยชนะ วีรบุรุษเป็นภาพลักษณ์แห่งแรงจูงใจ ของคน ด้วยการศึกษาความเป็น Hero ทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้ว่าจริงๆ แล้วเราทุกคนมีความเป็น Hero ซ่อนอยู่ลึกๆ Hero จึงสะท้อนความเป็น “คนทุกคน” ที่กำลังเผชิญกับความท้าทายต่างๆ ซึ่งนั่นคือสัจธรรมที่ต้องเผชิญและจัดการกับมัน

## ความสำคัญของโครงการ

หากจะนิยามถึงความหมายของคำว่า "ยอดมนุษย์" (Super hero) หรือ "วีรบุรุษ" ไม่ว่าจะใครก็ตามก็น่าจะนึกภาพขึ้นมาในหัวของตนว่า ยอดมนุษย์คือ บุคคลที่มาในชุดรัดรูปสีต่างๆ มีรูปร่างที่บึกบึนแข็งแรงกว่ามนุษย์ปกติธรรมดาทั่วไป สามารถเหาะเหินเดินอากาศได้ มีพลังพิเศษต่างๆ ที่แตกต่างจากมนุษย์ปกติ สามารถมองทะลุกำแพงได้ บ้างก็สามารถห้อยโหนไปตามตึกสูงๆ ฯลฯ และที่แน่นอนก็คือ ยอดมนุษย์นั้นจะต้องมี "คุณธรรม" อยู่ในหัวใจ ซึ่งเป็นที่รู้กันว่ายอดมนุษย์นั้นจะมีหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน ทำหน้าที่ปราบปรามเหล่าอาชญากร เหล่าร้ายต่างๆ ที่มารบกวนสันติสุขของโลกไม่ว่าจะมาในรูปแบบใดก็ตาม

ความศรัทธาและความประทับใจในเรื่องราวและเกียรติประวัติทำให้ข้าพเจ้าอยากถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ที่บอกเล่าและพูดถึงภาพลักษณ์ใหม่ของ ซูเปอร์ฮีโร่ ผ่านทางผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า

## วัตถุประสงค์

1. วิเคราะห์ข้อมูลแรงบันดาลใจที่ได้รับ จาก สื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และ หนังสือการ์ตูน ที่มีเรื่องราว และเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผลงาน
2. เพื่อตอบสนองการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของ Super Hero ผ่านทางจินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้า ในรูปแบบงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าชุดนี้

## ขอบเขตของโครงการ

1. บอกเล่าถึงการแสดงและการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ใหม่ของ Super Hero ในทัศนคติและ อุดมคติ ทั้งในอดีต และ ปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อ สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก และ จินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะจิตรกรรมรูปแบบสีน้ำมันลงบนผืนผ้าใบ โดยผ่านทางภาพร่างที่ข้าพเจ้าใช้วิธี ตัดปะภาพ (Collages) ภาพจาก สื่อทาง โทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร หนังสือการ์ตูน และ อินเทอร์เน็ต ผ่านทาง คอมพิวเตอร์
3. ชนิดของจิตรกรรมเป็นงานจิตรกรรมสีน้ำมันลงบนผ้าใบ
4. จำนวนศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีทั้งหมด 4 ชิ้น
  - 4.1 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 มีขนาด 2.00 x 1.60 เมตร
  - 4.2 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 มีขนาด 2.00 x 1.60 เมตร
  - 4.3 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 มีขนาด 1.85 x 1.45 เมตร
  - 4.4 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4 มีขนาด 2.00 x 1.60 เมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

เพื่อ สร้างภาพสะท้อนใหม่ของ Super Hero ที่มีจากเดิม ผ่าน ความศรัทธาของข้าพเจ้า ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยนำเสนอแนวความคิด และ รูปแบบเฉพาะตัวของข้าพเจ้า เพื่อตอบสนองความคิด และ จิตนาการของข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมชุดนี้ ซึ่งตัวข้าพเจ้าได้ อิทธิพลและแรงบันดาลใจมาจาก ซึมซับการเสพสื่อในโลกของ การสื่อสาร อาทิเช่น

1. อิทธิพลที่ได้รับ สื่อจากนิตยสาร และ หนังสือ การ์ตูน
2. อิทธิพลที่ได้รับ สื่อจากภาพยนตร์
3. อิทธิพลที่ได้รับ สื่อจากโทรทัศน์
4. อิทธิพลที่ได้รับ สื่อจากโฆษณา

### ต้นกำเนิดของเหล่า "American Superhero"

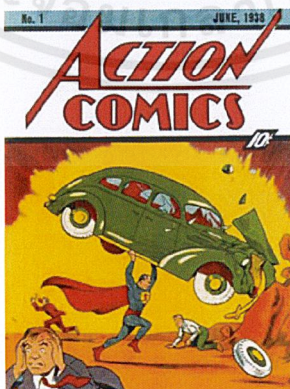
วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เริ่มมีอิทธิพลต่อสังคมอเมริกาในช่วงปี 1938 ซึ่งก่อนหน้านั้นเป็นช่วงของสังคมอุตสาหกรรม (Industrial Sociology) ที่ประชาชนขาดแคลนซึ่งจินตนาการ ความฝัน เทพนิยายต่างๆ ไป เนื่องจากต้องดิ้นรนในการใช้ชีวิตในยุคเศรษฐกิจตกต่ำ เนื่องจากเป็นยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 และในช่วงนี้เอง การพัฒนาการทางด้านสื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นสื่อสารมวลชนประเภทหนังสือพิมพ์ (Newspaper) มีความรุ่งเรืองและมีอำนาจมาก และเป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างวัฒนธรรมของสังคม

และเนื่องจากการที่สังคมอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยความตึงเครียดในชีวิตประจำวันนี้เอง "การอ่าน" นับเป็นช่องทางหนึ่งในการผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิต ซึ่งสื่อมวลชนประเภทหนังสือพิมพ์ในช่วงเวลานั้นได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญในหน้าที่ (Function) ในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้รับสาร จึงได้มีการถือกำเนิดนิยายภาพที่มีลักษณะเป็นช่องๆ 3-4 ช่องเรียงต่อกัน ในแต่ละช่องก็จะมีรูปภาพ ตัวการ์ตูน กรอบคำบรรยายภาพ หรือบอลูนคำพูด แทรกอยู่เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องประกอบภาพ นิยายภาพประเภทนี้เรียกว่า Strip Comic (ภาพการ์ตูนที่ลงต่อเนื่องกันเป็นช่องๆ) และ Panel คือการ์ตูนที่ใช้เพียงช่องเดียว ซึ่งมีแนวเรื่องหลากหลาย ตั้งแต่การผจญภัยไปจนถึงแนวเรื่องแบบตลกขบขัน ทั้งนี้ก็เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านเป็นหลัก



ภาพประกอบที่ 1 : สตรีปคอมมิคแนวซูเปอร์ฮีโร่เรื่องแรก : Flash Gordon

ภายหลังจากการ์ตูนประเภท Strip Comic เริ่มที่จะได้รับความนิยม และเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากขึ้นในการเลือกอ่านของผู้รับสาร เหล่าผู้ส่งสาร (Sender) ก็ได้พยายามที่จะสรรหาเรื่องราวใหม่ๆ มาเขียนเพื่อดึงดูดคนอ่าน ซึ่งในจุดนี้ การสร้างสรรค์วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ก็ได้เริ่มที่จะกำเนิดขึ้นมา โดยเริ่มต้นผ่านการหยิบยกเอาลักษณะเด่นของแนวเรื่องของ เทพนิยาย เทพปกรณัม โบราณของชาติต่างๆ เข้ามาเป็นวัตถุดิบในการสร้างวัฒนธรรม ผ่านการดัดแปลงแก้ไข ให้เข้ากับลักษณะความสนใจของผู้รับสาร โดยคำนึงถึงบริบททางสังคมของประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก ซึ่งผลของมันก็คือ วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จอย่างสูงต่อผู้รับสารอเมริกัน ก่อให้เกิดกระแสของซูเปอร์ฮีโร่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ จากนิยายภาพประเภท Strip Comic พัฒนาจนกลายเป็น Series แยกออกมาจากสื่อหนังสือพิมพ์ และได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของช่องทางสื่อตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีเป็นหลัก ทั้งละครวิทยุ โทรทัศน์ รวมไปถึงภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 2 : Action Comics ฉบับปฐมฤกษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเห็นที่แตกต่างของ Joseph Campbell (นักวิชาการคนหนึ่งทีศึกษาด้านวัฒนธรรม Superhero) ได้ให้คำนิยามเอาไว้ว่า วีรบุรุษ คือ ผู้ที่มีลักษณะพิเศษเหนือพลังธรรมชาติ ซึ่งเป็นเหมือนกับผู้ที่ตายแล้วแต่กลับมาก่อเกิดใหม่ เพื่อมาทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่ด้วยพลังที่สร้างสรรค์และให้ความช่วยเหลือแก่มนุษยชาติ ซึ่งลักษณะการกำเนิดของวีรบุรุษอาจมีจุดกำเนิดที่ต่างกัน เช่น อาจเกิดมาจากสภาพร่างกายที่แข็งแรง เพราะเป็นการรวมกันระหว่างมนุษย์และสัตว์ หรือเป็นผู้มีอำนาจมาก่อเกิดใหม่ หรืออาจจะเกิดมาจากมนุษย์ธรรมดา แต่โชคชะตาได้กำหนดให้ทำในสิ่งที่ยิ่งใหญ่

### วิวัฒนาการและความเป็นมาของ Super hero

ลักษณะของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ มีความเป็นมาจากวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Folk Culture) จำพวกเทพนิยายของกรีกโบราณ (Greek Mythology) นับตั้งแต่ยุคก่อนกำเนิดของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ โดยหากเรานำเอาลักษณะของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แต่ละตัวมาเปรียบเทียบกับตัวละครที่อยู่ในเทพนิยายกรีกโบราณ เราจะสามารถเห็นได้ถึง "จุดร่วม" ที่เหล่าผู้สร้างตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโร่ทำการเปลี่ยนแปลงตัววัฒนธรรม จากตัวละครที่เป็นเหล่าทวยเทพ ที่มีพลังเหนือมนุษย์ กลายมาเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่เราพบเห็นกันอยู่ผ่านทางสื่อช่องทางต่างๆ ในปัจจุบัน

อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่า ลักษณะของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่นั้น มีจุดร่วมหลายๆอย่าง ที่ปรากฏอยู่ในเทพนิยายกรีกโบราณ ซึ่งการที่วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่มีลักษณะที่เรียกว่าเป็นการสืบทอด หรือ การทำให้วัฒนธรรมเกิดการต่อเนื่อง (Continuity) จากเหล่าทวยเทพผู้มีพลังอำนาจต่างๆ ซึ่งเป็นตัวละครในเนื้อเรื่องของเทพนิยายโบราณ เหล่าผู้สร้างสาร ได้มีการหยิบยกนำเอาเนื้อหา ลักษณะพิเศษของตัวละคร มาทำการทำซ้ำทางวัฒนธรรม จากสื่อพื้นบ้านให้กลายเป็นวัฒนธรรมภายในสื่อมวลชน (จาก Folk media => Mass media)

### ยุคเริ่มต้น (Genesis)

จุดกำเนิดของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ กำเนิดขึ้นมาจากวัฒนธรรมกรีกโบราณ (Greek Mythology) ที่เป็นเรื่องราวของเหล่าทวยเทพต่างๆ ในนิทานพื้นบ้านหรือสื่อพื้นบ้าน (Folk media) ซึ่งจากการวิเคราะห์จุดร่วมของตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโร่ในยุคแรกๆ สื่อพื้นบ้านเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้สร้างสรรค์ตัวละครและเนื้อเรื่องของซูเปอร์ฮีโร่ในรูปแบบของสื่อมวลชนที่มีผลในวงกว้างในยุคเริ่มต้น (Genesis) ของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ หากเราทำการหาความเชื่อมโยงของลักษณะของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่กับวัฒนธรรมพื้นบ้านของกรีกโบราณนี้ เราจะเห็นได้ว่ามีหลายๆคุณลักษณะของตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดมาในยุคแรกๆ (Golden Age) ที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็น "เทพนิยาย" ดังเช่น ในช่วงปี 1983 ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ชื่อว่า "ซูเปอร์แมน (Superman)" ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยนักเขียนที่มีชื่อว่า Jerry Siegel และ Joe Shuster ทั้งคู่

ได้ทำการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์แมนขึ้นมาโดยได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครในเทพนิยายกรีกที่ชื่อว่าเฮอรัลด์ผู้ทรงพลัง โดยออกแบบการแต่งกายด้วยชุดรูปและออกแบบลักษณะบุคลิกในรูปแบบ "ชายหนุ่มรูปงามล้ำสัน" ให้ออกมาในรูปแบบเดียวกับตัวละคร แฟรช กอร์ดอน (Flash Gordon) นิยายภาพประเภท Strip ที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้น

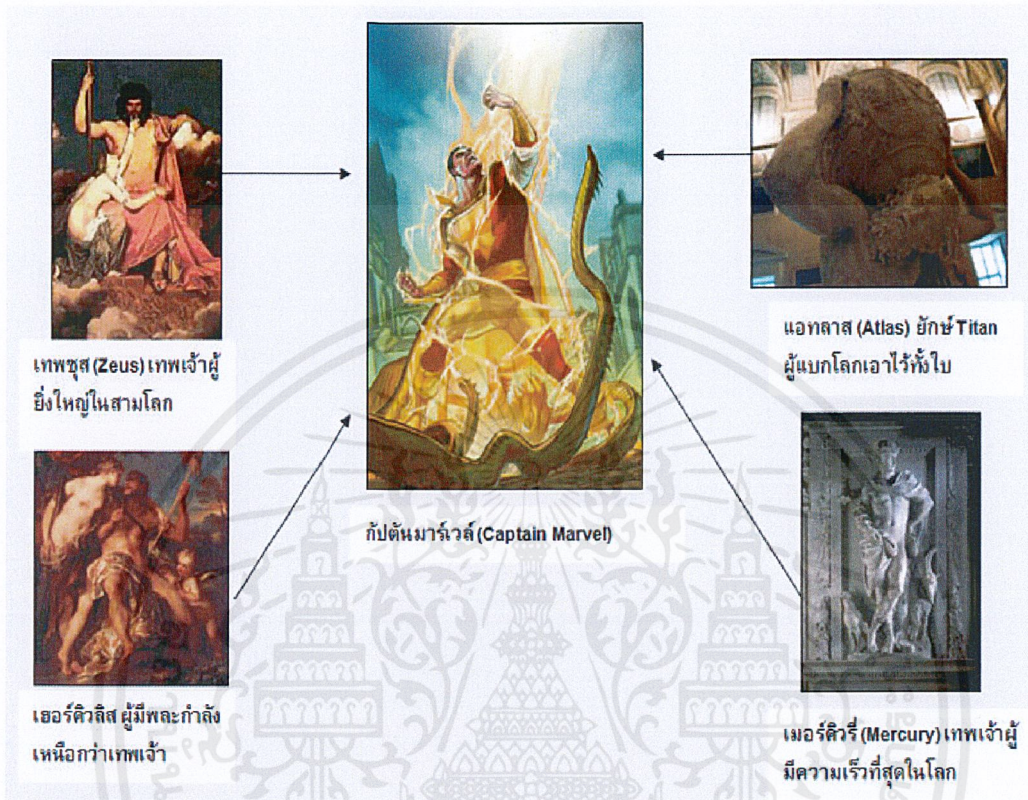


ภาพประกอบที่ 3: ภาพซ้าย เฮอรัลด์ + แฟลชกอร์ดอน = ซูเปอร์แมน

ในช่วงปี 1940 บิลล์ พาร์คเกอร์ (Bill Parker) ได้สร้างสรรค์ตัวละครที่ชื่อว่า "กัปตันมาร์เวล (Captain Marvel)" หรือในปัจจุบันจะใช้ชื่อใหม่ว่า "ชาแซม (Shazam)" (เนื่องจากปัญหาทางด้านลิขสิทธิ์ เพราะผู้สร้างซูเปอร์ฮีโร่ตัวนี้อยู่ในสังกัดของ DC Comic แต่ดันใช้ชื่อที่ซ้ำกับสำนักพิมพ์ Marvel Comic) และสามารถทำยอดขายหนังสือได้เห็นว่าซูเปอร์แมนเสียอีก โดยเนื้อเรื่องของกัปตันมาร์เวลจะกล่าวถึงเด็กหนุ่มคนหนึ่งนามว่า บิลลี เบ็ตตัน ผู้ซึ่งสามารถเปลี่ยนร่างเป็นมนุษย์ที่ทรงพลังที่สุดในโลกได้ในเครื่องแต่งกายรูปสีแดงฉาน และมีเครื่องหมายสายฟ้าอยู่บนหน้าอกเพียงเอ่ยคำว่า "SHAZAM" ซึ่งหนุ่มน้อยบิลลีได้รับพลังมาจากพ่อมดลึกลับ ซึ่งอาศัยอยู่ในทางรถไฟใต้ดินร้าง โดยอักขระแต่ละตัวในคำว่า SHAZAM มีความหมายดังนี้ S คือความฉลาดรอบรู้และสุขุมของกษัตริย์โซโลมอน H คือความแข็งแกร่งของเฮอรัลด์ A คือความมีน้ำออดน้ำทนของแอทลาส ยักษ์ผู้ถูกทำโทษให้แบกโลกเอาไว้ Z คือพลังอำนาจของเทพซุส (Zeus) เทพเจ้าแห่งสายฟ้า A คือความกล้าหาญของอะคิลลีส ทหารเอกผู้พิชิตเมืองทรอย และ M คือความเร็วของเทพเมอร์คิวรี เทพผู้ส่งสาร ณ โอลิมปัส จะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ "กัปตันมาร์เวล" นั้นได้รับแรงบันดาลใจอย่างมากมาจาก Greek Mythology ดังเช่นเทพซุสผู้มีศาสตราวุธเป็นอัสนีบาตสายฟ้า ซึ่งตัวของกัปตันมาร์เวลเองหลังจากเอ่ยคำว่า SHAZAM ซึ่งเป็นวาตะอันศักดิ์สิทธิ์แล้ว จึงจะรับพลังจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สายฟ้าที่ฟาดลงมาแล้วจึงจะแปลงร่างได้ ซึ่งราวกับจะได้รับพลังอำนาจมาจากศาสตราวุธของเทพๆ  
 นั่นเอง



ภาพประกอบที่ 4 : ภาพอิทธิพลจากอุดมคติแบบกรีกสู่ Super Hero ในยุคต่อมา

### ยุคทองของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ (Golden Age) ช่วงปี ค.ศ. 1933-1940

ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญหลักๆ ขึ้นดังนี้

- หลังจากเกิดการพัฒนาการด้านการพิมพ์ในโลกตะวันตก ทำให้เกิดการแทรกการ์ตูนประเภท Strip comic (การ์ตูนสั้นๆ 3-4 ช่อง) ตีพิมพ์เป็นรายวัน
- วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เกิดการพัฒนาจากการ์ตูนประเภท Strip เปลี่ยนแปลงเป็นการ์ตูนประเภท Series ที่เป็นเรื่องยาวโดยแบ่งออกเป็นตอนๆ ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน หรือแยกเล่มใหม่ ออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เป็นยุคก่อนกำเนิดซูเปอร์ฮีโรคลาสสิกที่ได้รับความนิยมสูงอย่างมากขึ้นมา บางตัวละครยังได้รับการดัดแปลง การเปลี่ยนช่องทางการสื่อสารและยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน เช่น Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern และเกิดการทำซ้ำ (reproduction) วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโรขึ้นอีกมากมาย

- ช่วงปลายปี 1941 ประเทศสหรัฐอเมริกาสงครามโลกครั้งที่ 2 ซูเปอร์ฮีโร่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการโฆษณาชวนเชื่อเพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมชาตินิยมอเมริกา และสร้างความหมายแบบ "ตัวร้าย" ให้กับฝั่งตรงข้าม (นาซี และ ฮิตเลอร์)

ในช่วงยุคทอง (Golden Age) ของการกำเนิดวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่นั้น เป็นช่วงที่ก่อเกิดกระแสซูเปอร์ฮีโร่เฟื่องฟูขึ้นอย่างมากมา เริ่มต้นขึ้นในลักษณะของนิยายภาพที่มีเรื่องราวของการผจญภัยหลากหลายประเภท (Flash Gordon ที่เป็นแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ซูเปอร์ฮีโร่ต่างๆ ก็เป็นหนึ่งในนั้น) ซูเปอร์ฮีโร่ตัวละครแรกสุดที่ถือกำเนิดขึ้นมาและได้รับความนิยมอย่างสูงจนถึงปัจจุบัน รวมถึงมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ก็คือ ซูเปอร์แมน (Superman) ของสำนักพิมพ์ D.C Comic ซึ่งจากผลตอบรับอย่างสูงจากผู้อ่าน ก็ทำให้ช่วงยุคนี้เป็นช่วงที่ถือกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมามากมายราวดอกเห็ด บางตัวละครก็ได้รับความนิยมจนเข้าขั้นคลาสสิก บางตัวละครก็ไม่ได้รับความนิยมจนต้องดับไป

ประเด็นสำคัญที่น่าสนใจในช่วงยุคทองของซูเปอร์ฮีโร่นี้ก็คือ ในช่วงปลายปี 1941 ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ก้าวเข้าสู่สมรภูมิในสงครามโลกครั้งที่ 2 ด้วยเหตุนี้ทำให้กระแสความรักชาติแพร่ขยายไปทั่วประเทศ และส่งผลกระทบไปสู่วงการสื่อสิ่งพิมพ์อเมริกันรวมไปถึงซูเปอร์ฮีโร่ด้วย

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็คือ ในช่วงสงครามนั้น ได้มีการนำเอาตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ทั้งตัวละครที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงรวมถึงตัวละครใหม่ๆ ที่เพิ่งกำเนิดขึ้นมา มาทำหน้าที่ในการต่อสู้ในสมรภูมิต่อสิ่งพิมพ์ด้วย เรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่ในยุคนั้นส่วนหนึ่งได้เปลี่ยนจากแนวเรื่องของ "พิชิตคนพาล อภิบาลคนดี" มาเป็นการทำสงครามเต็มรูปแบบ "Superhero" ได้เปลี่ยนเป็น "Super Patriot" โดยผู้ร้ายในเรื่องซึ่งแต่เดิมมักจะเป็นอาชญากร ก็เปลี่ยนแปลงมาเป็นฮิตเลอร์จอมเผด็จการ กับกองทัพนาซีเยอรมัน และกองทัพญี่ปุ่น และในช่วงสงครามนี้เอง ที่เป็นแหล่งกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่ใหม่ๆ อีกนับสิบตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมา บางตัวละครก็เป็นการสร้างในลักษณะเฉพาะกิจ พอสงครามสงบก็ยุติบทบาทลง เช่น The Shield, Uncle Sam ส่วนบางตัวละครก็ยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน เช่น Captain America ผู้มีเครื่องแต่งกายสีธงชาติอเมริกา ประดับด้วยดาวจากธงชาติ



ภาพประกอบที่ 5 : ภาพแสดงอิทธิพลของสงครามที่มีต่อ Super Hero



ภาพ: บทบาทของซูเปอร์ฮีโร่ที่เปลี่ยนไปต่อสู้กับพรรคนาซี ในฐานะของตัวแทนชนชาติอเมริกา

ภาพประกอบที่ 6 : บทบาทของซูเปอร์ฮีโร่ที่เปลี่ยนไปต่อสู้กับ พรรคนาซี

### ยุคเงินของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ (Silver Age) ช่วงปี ค.ศ. 1950 - 1960

ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญหลักๆ ขึ้นดังนี้

- ภายหลังจากสงครามโลก การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ก็เริ่มเสื่อมความนิยม เนื่องจากถูกกล่าวหาว่าเป็นสื่อที่เนื้อหาไม่สร้างสรรค์ เป็นบ่อเกิดความรุนแรง กระแสความนิยมหลักจะเปลี่ยนไปเป็นนิยายภาพแนวสืบสวนสอบสวน และแนวสยองขวัญมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ในช่วงนี้เอง ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ในวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เช่น การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการเล่าเรื่องให้มีความลึกซึ้ง ออกแนวสืบสวนสอบสวนตามสมัยนิยม และมีการเปลี่ยนแปลงในแนวทางการออกแบบของซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดออกมาใหม่ ให้เหล่าตัวละครในเรื่องราวมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีลักษณะของความเป็นดราม่าเพิ่มขึ้น
- แนวทางของเรื่องราวซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดขึ้นในยุคนี้เริ่มเปลี่ยนแปลงแนวทางจากเรื่องราวที่เป็นเทพนิยายปรัมปรา ไปเป็นเรื่องราวแนวนิยายวิทยาศาสตร์หรือ Science-fiction มากขึ้น เช่น แหล่งพลังงานของซูเปอร์ฮีโร่จะมาจากกัมมันตภาพรังสี หรือพลังงานคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า แทนที่จะอิงความเป็นมาจากตำนานเทพเจ้าของกรีก
- เป็นยุคที่ก่อกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่หลายต่อหลายตัวละคร ซึ่งแต่ละตัวละครนั้นก็มีความโดดเด่นในแง่ของ "ความเป็นมนุษย์" ที่มีทั้งข้อดีและข้อเสียในตัวเองเป็นแก่นหลักของตัวละคร เช่น The Fantastic Four(1961), Incredible Hulk, Spider-Man, Iron Man, Thor, the X-Men, และ Daredevil
- การพัฒนาสื่อโทรทัศน์ในสหรัฐอเมริกาเริ่มก้าวหน้ามากขึ้น

กระแสการต่อต้านความรุนแรงในหนังสือการ์ตูน - นิยายภาพในสหรัฐอเมริกาเพิ่มพูนมากขึ้นในปลายทศวรรษที่สี่สิบ หรือปี 1948 โดยระยะนี้เป็นช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งจะสงบลงใหม่ๆ ยุคสมัยของสงครามเย็น หรือสงครามที่ไม่มีการประกาศอย่างเป็นทางการระหว่างโลกตะวันตกกับโลกคอมมิวนิสต์กำลังเริ่มต้น ก่อให้เกิดสภาพระส่ำระสายทางสังคมและเศรษฐกิจที่บีบคั้นระบอบไปทั่วโลก รวมทั้งในสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมเสื่อมทรามและกลุ่มเยาวชนประพฤติชั่วเลวมากขึ้นอย่างน่าตระหนก

ในช่วงปีนี้ หนังสือการ์ตูนและนิยายภาพต่างๆ ถูกกล่าวหาว่าเป็นต้นตอของความเลวร้ายดังกล่าว และสังคมทั่วไปรวมทั้งสื่อมวลชนต่างก็เห็นพ้องต้องกัน เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ไทม์ (Times) ฉบับวันที่ 4 ตุลาคม 1948 ได้นิยาม Comic Books ว่าเป็น "ลูกสาวเลวของคอมมิคส์ในรายวัน" (อ้างถึงใน จุลศัคดี อมรเวช, 2544)

แน่นอนว่าคอมมิคประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ก็ตกอยู่ในฐานะของผู้ต้องหารายหนึ่งในกระแสการต่อต้านนี้เช่นกัน โดยปกติแล้วลักษณะเนื้อหาของซูเปอร์ฮีโร่ก็จะมุ่งเน้นเนื้อหาที่มีการใช้กำลังในการแก้ปัญหาต่างๆเป็นหลัก ทำให้ถือเป็นข้ออ้างหนึ่งที่มากับความรุนแรงเช่นกัน แต่กระแสการต่อต้านเฉพาะกับคอมมิคซูเปอร์ฮีโร่เท่านั้น ก็ยังไม่ถือว่ารุนแรงเท่าใดนักเมื่อนำไปเทียบกับคอมมิคประเภทอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่วัยรุ่นเช่นกันในช่วงเวลานั้น เช่น การ์ตูนอาชญากรรม (Crime Comic) เป็นต้น

ด้วยผลกระทบจากกระแสการต่อต้านนี้ ในส่วนของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่นั้น แม้จะไม่ได้มีข้อพิพาทกับสังคมอย่างรุนแรงเท่าใดนัก แต่ก็ยังส่งผลอยู่ไม่น้อย ด้วยเหตุนี้ ซูเปอร์ฮีโร่ จึงได้เริ่มที่จะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ จากเดิมที่ซูเปอร์ฮีโร่ในยุคแรกๆ เป็นประเภทอะโอะก็ใช้พลังกำลังอันมหาศาลของตนในการแก้ปัญหา ในทางกลับกันซูเปอร์ฮีโร่ในยุคนี้เริ่มที่จะมีความอ่อนแอลงในทางที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ปุถุชนทั่วไป พูดได้ว่าซูเปอร์ฮีโร่ที่กำลังกำเนิดขึ้นในยุคเงิน (Silver Age) นี้เริ่มที่จะมีมิติในชีวิตและความเป็นมนุษย์เพิ่มมากขึ้น เพียงแต่ตนเองมีพลังพิเศษบางอย่างที่แตกต่างจากคนธรรมดาทั่วไป และยังมีมุ่งเน้นการใช้สติปัญญามากขึ้นในการจัดการเหล่าร้าย ซึ่งในยุคนี้ เหล่าวายร้าย (Villains) ก็กลายสภาพจากเหล่าร้ายในยุคสงคราม กลับมาเป็นอาชญากรเช่นเดิม

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งก็คือ การปรับเปลี่ยน "ที่มา" ของพลังพิเศษต่างๆ ของซูเปอร์ฮีโร่ จากในยุคเดิมที่การสร้างสรรคซูเปอร์ฮีโร่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทพนิยาย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Folk Culture) แต่หลังจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ได้เริ่มมีบทบาทอย่างมากต่อสังคมอเมริกา การสร้างสรรคซูเปอร์ฮีโร่ตัวละครใหม่ๆ ก็เริ่มที่จะอิงกับแนวทางของวิทยาศาสตร์มากขึ้น เช่น พลังที่ได้รับมาจากการตัดต่อพันธุกรรมเช่น Spiderman(1962), พลังพิเศษของซูเปอร์ฮีโร่ที่เป็นผลกระทบมาจากกัมมันตภาพรังสี หรือจากรังสีลึกลับที่มาจากนอกโลก เช่น Fantastic Four เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 7 : ภาพแสดงอิทธิพลจากกัมมันตภาพรังสีต่อ Super Hero

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

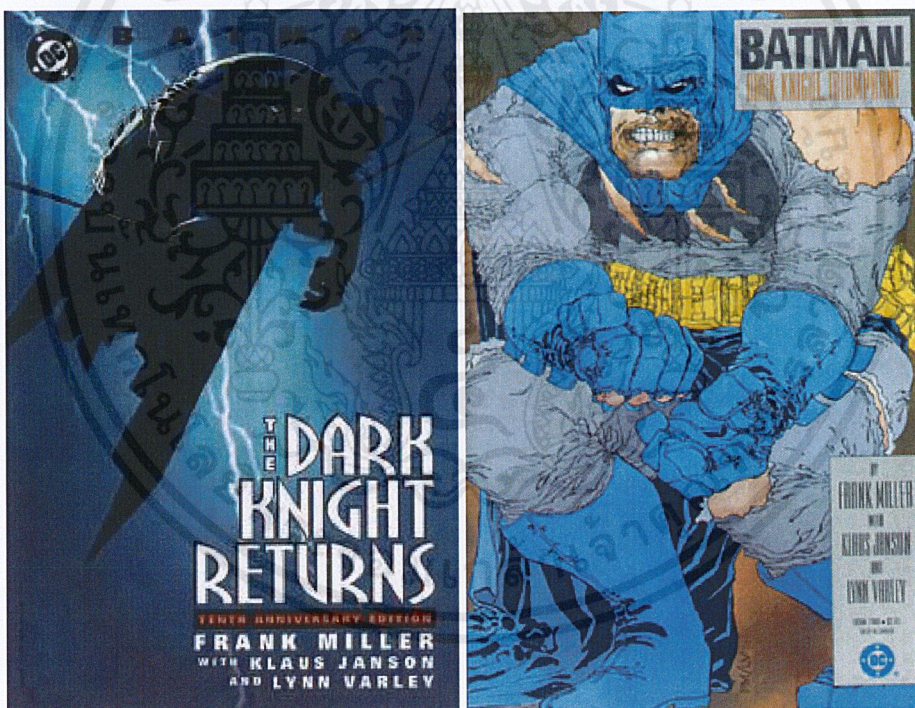
## ยุคหรือตอนเพื่อสร้างใหม่ (Deconstruction Age) ตั้งแต่ ค.ศ.1960 - ปัจจุบัน

- เป็นช่วงของการกำเนิดฮีโร่ประเภท Anti-Hero
- เกิดการปรับปรุง/สร้าง วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ในแง่มุมใหม่ๆ เช่น การเพิ่มเติมแง่มุมของการล้างแค้น, การต่อสู้กับรัฐบาลผู้กุมอำนาจเบ็ดเสร็จ, การต่อสู้กับการทุจริตคอร์รัปชัน ฯลฯ แทนที่การต่อสู้กับอาชกรผู้รบกวนความสุขเพียงอย่างเดียว
- มีการย้อนกลับไปผลิตตัววัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ใหม่ โดยการนำเอาตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมมาในอดีต มาทำการปรับเปลี่ยนตัวสารที่เป็นเนื้อเรื่อง ให้มีความทันสมัยและมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

ในยุคสร้างใหม่ของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ นั้น ทางผู้สร้างได้สังเกตเห็นถึงการเสื่อมความนิยมของซูเปอร์ฮีโร่ที่เริ่มร่วงโรยลงไป จากยุคทอง (golden age) ที่วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ได้รับความนิยมอย่างสูง มาถึงยุคเงินที่ความนิยมเริ่มเสื่อมลงไปจนต้องปรับเปลี่ยนแนวทาง มาจนถึงช่วงปี 1970 ที่ตัววัฒนธรรมของซูเปอร์ฮีโร่ ได้รับการเปลี่ยนแปลงให้เกิดความทันสมัยขึ้นในแง่ของเนื้อเรื่อง และประเด็นการต่อสู้ ทั้งนี้ก็เพื่อรักษาให้ตัววัฒนธรรมได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องและมีอายุยืนยาวต่อไป ทางผู้สร้างวัฒนธรรม (Marvel, D.C. Comic) จึงได้เริ่มทำการสังคายนาในแง่ของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ด้วยการผูกเรื่องราวเสียใหม่ (Deconstruct) และมีการย้อนกลับคืนไปสู่จุดเริ่มต้น ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในยุค Golden Age เช่น ซูเปอร์แมน (Superman) ได้มีการปรับเปลี่ยนในแง่ของประวัติความเป็นมา จุดอ่อน แหล่งพลังงานสำคัญ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความทันสมัยของเนื้อเรื่อง และมีการอิงหลักวิทยาศาสตร์ เช่น พลังงานของซูเปอร์แมนมาจากพลังงานแสงอาทิตย์และแรงดึงดูดบนโลกที่แตกต่างจากดาวคริปตัน ซึ่งเป็นบ้านเกิดของซูเปอร์แมน

ในช่วงของการสร้างใหม่นี้เอง ที่ยังเป็นช่วงของการกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่แนวทางใหม่ นั่นคือซูเปอร์ฮีโร่ที่มีลักษณะของ "Anti-Hero" ซึ่งล้วนแล้วแต่มีแรงจูงใจที่แตกต่างจากเหล่า ซูเปอร์ฮีโร่ทั่วไป เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่จะมีแนวทางหลักของตนเองนั่นก็คือ "พิชิตคนพาล อภิบาลคนดี" แต่แนวทางของเหล่า "Anti-Hero" ส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่การทำเพื่อตนเองเป็นหลัก โดยไม่สนใจวิธีการว่าจะทำให้ใครเดือดร้อนหรือไม่ เช่น The Punisher ที่ได้รับแรงจูงใจในการปราบเหล่าอาชญากรมาจากความแค้น ที่โดนฆ่าล้างครอบครัว, Wolverine ที่พยายามค้นหาที่มาของตนเองโดยไม่สนใจต่อการปราบเหล่าร้าย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของซูเปอร์ฮีโร่ในยุคสมัยใหม่นั้นเริ่มที่จะหยั่งรากกลึกลงไปใน "ด้านมืด" ของจิตใจมนุษย์และสังคมมากขึ้น เนื้อหาของซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่ในยุคนี้มักจะเริ่มต้นขึ้นจากความขัดแย้ง (Conflict) ที่มีในสังคมเป็นหลัก และมีการเน้นไปที่เนื้อหาอันเกี่ยวข้องกับประเด็นทางด้านการเมือง ระบบเศรษฐกิจ ความเสื่อมโทรมของสังคม รวมไปถึงการคอร์รัปชัน ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ในสังคม เช่น การที่แบทแมน (Batman) ต้องต่อสู้ทั้งอาชญากรที่เข้ามารุกรานในก๊อธแรมซิตี และต้องต่อสู้กับการทุจริตคอร์รัปชันของวงการการเมือง หรือซูเปอร์ฮีโร่ที่ชื่อ Daredevil ที่ต้องมาตบอกจากการถูกสารพิษ ที่สะท้อนออกมาถึงความไร้คุณภาพของการจัดการขยะสารพิษในสังคม ความนิยมของผู้รับสารที่มีต่อวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่แนวเรื่องเช่นนี้ บ่งบอกเราถึงความอัดอั้นในระบบสังคม และการแสวงหาแนวทางการปลดปล่อยผ่านทางสื่อ และวัฒนธรรมนั่นเอง



ภาพประกอบที่ 8 : ภาพแสดงอิทธิพลจากสังคมที่มีต่อรูปแบบของ Super Hero

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Super hero กับสังคมไทย

### การซึมซับวัฒนธรรม American Super hero ผู้วัฒนธรรมไทย

ลักษณะของการซึมซับวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามายังสังคมไทยนั้น มีจุดเริ่มต้นขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2496 โดยลักษณะของการศึกษา จะเน้นไปที่การศึกษาผ่านทางสื่อมวลชน โดยมุ่งไปที่ตัวสาร (text) และช่องทางการสื่อสาร (Channel) เป็นหลัก ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะการรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาด้วยการดัดแปลงตัวสารให้เข้ากับบริบทสังคมไทย
2. ลักษณะแทรกซึมเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาโดยตรงผ่านช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ

#### 1.1 ลักษณะการรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาด้วยการดัดแปลงตัวสารให้เข้ากับบริบทสังคมไทย

ลักษณะการรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาด้วยการดัดแปลงตัวสารให้เข้ากับบริบทสังคมไทยนั้น เริ่มต้นขึ้นยุคแรกๆของประวัติศาสตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ในช่วงปี พ.ศ.2496 ที่ศิลปินและนักวาดนิยายภาพชาวไทย ได้เริ่มที่จะนำเอาต้นฉบับการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ของชาติตะวันตก เข้ามาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แบบไทยๆ ด้วยกรรมวิธีการดัดแปลงแก้ไขรูปแบบเนื้อเรื่องลายเส้น ชื่อ และลักษณะของตัวละครให้มีความแตกต่างกับต้นฉบับซูเปอร์ฮีโร่ชาติตะวันตก สำหรับซูเปอร์ฮีโร่ยุคแรกๆที่ได้รับการผสมผสานกับวัฒนธรรมไทยนั้น ก็คือซูเปอร์แมน (Superman) ซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมสูงอย่างมากในขณะนั้นนั่นเอง

ลักษณะการดัดแปลงส่วนซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่ นั้น จะมาจากตัวของศิลปินนักวาดการ์ตูนเอง ที่จะทำการดัดแปลงโน้มนานิดนี้หน่อย เช่น การเปลี่ยนชื่อเรื่องจาก "ซูเปอร์แมน" เป็น "ซูเปอร์แมนแกละ" (โดย ป.อินทรปาลิต, 2496) หรือเปลี่ยนแนวเรื่องไปทั้งหมด เพียงแต่นำเอาลักษณะภายนอกของตัวละครฝั่งตะวันตกมาใช้ เช่น "กัปตันมาร์เวล" (Captain Marvel) ก็เปลี่ยนเป็น "จอมอภินิหาร" (โดย ชุมพร แก้วสาร, 2500) และ "อศวินสายฟ้า" (โดยวิรุฑ ทองน้อย, 2500) เป็นต้น



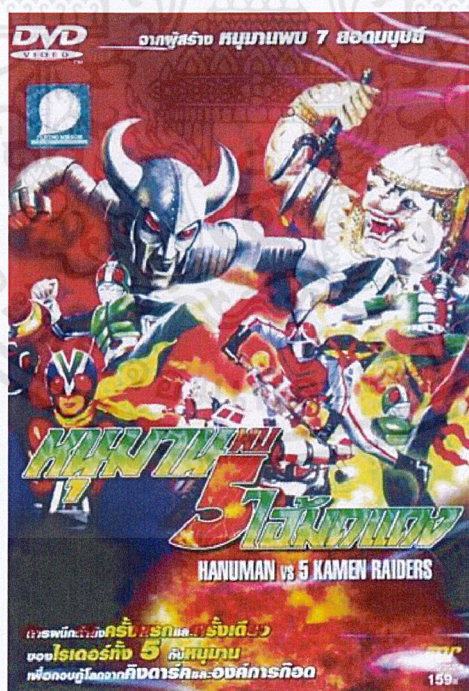
ภาพประกอบที่ 9 : (ซ้าย) ปกนิทานสำหรับเด็ก ชุด "ซูเปอร์แมนแกละ" (ทำไมต้องแกละ) ผลงานของ ป.อิทธิร ปาลิต สำนักพิมพ์บรรณาคาร ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 2496 (ขวา) คือเล่มสุดท้ายที่ชื่อตอนว่าไทยคงไทย ตีพิมพ์เมื่อปี 2498 รวมความยาวทั้งสิ้นกว่า 5 พันหน้า



ภาพประกอบที่ 10 : (ซ้าย) จอมอภินิหาร โดย ชุมพร แก้วสาร และ (ขวา) อัครวิณสายฟ้า โดยวิรุฑ ทองน้อย แสดงตัวอย่างการผสมผสานทางวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เข้ากับบริบทสังคมไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อันที่จริงแล้ว ลักษณะของเปิดรับตัวสารประเภทซูเปอร์ฮีโร่ชาติตะวันตกเข้ามาอยู่ในวัฒนธรรมไทยนั้น นับเป็นส่วนน้อยมากเมื่อเทียบกับซูเปอร์ฮีโร่ฝั่งตะวันออก หรือ ซูเปอร์ฮีโร่ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเข้ามาเป็นกระแสหลัก โดยเข้ามาในลักษณะของการผสมผสานทางวัฒนธรรมของซูเปอร์ฮีโร่ชาติญี่ปุ่น อาทิ ไอ้มดแดง อุลตราแมน ขบวนการเซ็นไต (Sentai) หรือขบวนการห้าสีที่ได้รับความนิยมในบ้านเรานำมาดัดแปลงเนื้อเรื่องและสอดแทรกตัวละครแบบไทยๆ เข้าไป เช่น "หนุมานปะทะไอ้มดแดง" หรือ "หนุมานปะทะ 7 ยอดมนุษย์" ซึ่งนับว่าเป็นการผสมผสานเอาตัวละครที่เปรียบเสมือนกับฮีโร่ของชาติไทย ก็คือ "หนุมาน" (แม้ว่าโดยเนื้อแท้แล้ว จะเป็นตัวละครที่มาจากวรรณคดีอินเดีย) มาร่วมมือกันปราบเหล่าร้ายกับซูเปอร์ฮีโร่ของญี่ปุ่น ซึ่งนับเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมที่ก้าวหน้ากว่าวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ที่มาจากฝั่งตะวันตก จนในปัจจุบันประเทศไทยได้ทำการสร้างสรรค์ซูเปอร์ฮีโร่ของตนเองขึ้นมา โดยอิงต้นแบบจากซูเปอร์ฮีโร่ฝั่งญี่ปุ่นเป็นหลัก ทั้งในแง่ของคาแร็กเตอร์ดีไซน์และแนวทางเนื้อหา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้สร้างคาแร็กเตอร์เหล่านี้ เฝ้ามองว่ากลุ่มผู้รับสารในบ้านเราส่วนใหญ่จะคุ้นเคยและผูกพันมากับซูเปอร์ฮีโร่จากฝั่งญี่ปุ่นมากกว่า อาจด้วยรสนิยมที่คล้ายคลึงกันในแนวคิดของฮีโร่ หรือไม่ก็เพราะ โอกาสที่เอื้ออำนวยมากกว่าในการนำสื่อเข้ามาฉายในประเทศก็เป็นได้



ภาพประกอบที่ 11 : ภาพจากภาพยนตร์ "หนุมานปะทะไอ้มดแดง" ที่มาถ่ายทำในประเทศไทย



ภาพประกอบที่ 12 : ตัวอย่างการออกแบบซูเปอร์ฮีโร่ "อสูรศาสตร์" ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากซูเปอร์ฮีโร่  
สัญชาติญี่ปุ่น

เคยคิดไหมว่าฮีโร่ของเราเป็นอย่างไร นิยามของฮีโร่ในมุมมองของบุคคลต่างๆ

**นายแพทย์สภากลิมพานิษฐ์การ (คุณหมอ 5 บาท)**

"ฮีโร่คือคนดี คนที่ทำงานเพื่อสังคม สมัยก่อนตอนที่ผมสอนหนังสือที่คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ผมมักสอนลูกศิษย์ว่า อยากให้เขาเป็นคนดี ขยันหมั่นเพียร มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่คดโกงใคร อยากให้เขาเรียนจบ มีงานทำ"

**ครูนวนน้อย ทิมกุล (แม่พระของเด็กด้อยโอกาส)**

"ฮีโร่ของครูก็คือใจของครูนั่นเอง แต่ถ้าฮีโร่ในมุมมองของคนทำงาน ครูคิดถึงแม่ชีเทเรซา ท่านก็เหมือนเราที่ห่อหุ้มด้วยเสื้อผ้าเก่ามอซอ มีจุดเริ่มต้นแห่งการทำความดีที่คล้ายกัน"

**ดร.อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา (ผู้สร้างขาของยานอวกาศที่นาซ่า)**

"ฮีโร่คือผู้นำทางไปในเส้นทางที่ดี การนำทางไม่ใช่เป็นการขึ้นนั่ง ฮีโร่คือคนที่ต้องทำให้คนอื่นดูเป็นตัวอย่าง ถ้าอยาก让别人เป็นคนดี เราต้องเป็นคนดีก่อน อยากให้เขาเสียสละ เราต้องเสียสละ"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อน ฮีโร่ต้องสามารถพูดและสร้างแรงบันดาลใจที่ดีให้แก่คนอื่นได้ ฮีโร่จึงหมายถึงคนที่ เป็นต้นแบบของความดีทุกด้านและเป็นตัวอย่างให้กับคนอื่น เพื่อให้คนอื่นๆ เป็นคนดีด้วย"

### **คริสโตเฟอร์ แจ็ค เบญจกุล (ยอดนักแสดงน้ำใจงาม)**

"ฮีโร่ในใจผมคือ คนที่ทำความดี ใครก็ตามที่ทำความดี ผมถือว่าเป็นฮีโร่ทั้งนั้น ผมรู้สึกยินดีนะครับ ที่คนไทยทั้งประเทศชื่นชมและยกย่องให้ผมเป็นฮีโร่ ผมอยากแบ่งปันสิ่งดีๆ ที่ได้รับให้คุณพ่อคุณแม่ด้วย เพราะว่าท่านทั้งสองพร้อมใจกันให้ผมทำความดี เช่น ครอบครัวเราเจอคนตรงหน้าปากซอย คุณพ่อมักเปิดกระถางถามว่า คุณจะไปไหน ผมไปทางนี้ คุณติดรถไปด้วยกันได้ละ ท่านสอนผมด้วยการเป็นแบบอย่างให้ดู"

### **ประวัติ วัชรวิทย์ (ยอดนักกีฬาพาราลิมปิกเกมส์ วิลแชร์เหรียญทอง 2008)**

"หมายถึงคนที่มีความตั้งใจ เป็นคนที่ต่อสู้ และไม่ยอมถอย คนที่ผมนับถือมีหลายคน ยกตัวอย่างเช่น พี่ประสพโชค กลั่นเงิน ผมเคยไปซ้อมกับพี่เขาที่ปราณบุรี ผมทิ้งในความเพียรพยายามและความตั้งใจจริงของพี่เขามากๆ เขาปั่นวิลแชร์วันละ 40 กิโลเมตร ตอนเข้าปั่น 20 กิโลเมตร ตกเข็นอีก 20 กิโลเมตร ผมดูเขาเป็นแบบอย่างมาโดยตลอด และนำมาใช้กับตัวเองจนประสบผลสำเร็จในที่สุด ส่วนคุณสมจิตร จงจอหอ ผมนับถือเขาในฐานะคนที่ต่อสู้ชีวิตคนหนึ่งเขาเอาชนะอุปสรรคนานัปการกว่าจะมาถึงวันนี้ได้"

### **อังคณา นีละไพจิตร (สตรีผู้ทวงถามความยุติธรรม)**

"คำนี้ถ้าแปลเป็นภาษาไทยอาจหมายถึงวีรบุรุษ แต่จริงๆแล้วหมายถึงใครก็ได้ในสังคมที่ทำความดีเป็นความกล้าหาญแต่ยังไม่มีคนเห็น เพราะฉะนั้นอยากให้ความหมายของคำว่าฮีโร่ผ่านไปยังคนกลุ่มเล็กๆ ด้วย ความหมายของพลเมืองคนกล้าตามความคิดเห็นของดิฉัน หมายถึงคนที่กล้าทำความดี แม้รู้ว่าทำไปแล้วจะถูกคุกคามหรือว่าตัวเองจะไม่ปลอดภัยก็ตาม ความดีที่ฮีโร่คนนั้นลงมือทำแล้วก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นแก่สังคม ซึ่งอาจไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงในทางวัตถุ"

### **สุรินทร์ ยังเขียวสด (ผู้ต่อชีวิตหุ่นละครเล็ก)**

"ฮีโร่คือคนที่ต้องยืนหยัดในความคิดของตนเองให้ได้ไม่คิดอะไรจนท้อ ฮีโร่คือคนที่เมื่อเกิดอะไรขึ้นแล้วก็ต้องก้าวขาได้อย่างมั่นใจ เราทำได้เลยแต่ต้องไม่ยอมแพ้ ไม่ยอมถอย ฉะนั้นการที่ไม่ยอมถอยก็ช่วยให้ก้าวสู่ความฝันของตนเอง ต่อมาก็คิดว่าทำอย่างไรให้ความฝันบรรลุผลสำเร็จถ้าขึ้นอยู่กับที่และวาดฝันอย่างเดียวคงไม่มีวันสำเร็จ ต้องค่อยๆ สร้างความฝันไว้หลายๆ ชั้น แล้วค่อยๆ ก้าวไปที่ละขั้นเหมือนก้าวขึ้นบันได"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### สุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ (พิธีกรสะท้อนสังคม)

"ผมมองมนุษย์อย่างที่มีมนุษย์เป็น พูดย่างนี้หมายความว่า คนที่เป็นต้นแบบของเรามีเยอะแยะไปหมด คนนั้นก็ต้นแบบในเรื่องนี้ คนนี้ก็ต้นแบบเรื่องนั้น แยกแยะเป็นเรื่องๆ ผมมองข้อดีของคนเป็นเรื่องๆ ไป หลายคนมีข้อดีที่เรานำมาปฏิบัติตามได้ ผมคิดว่ามนุษย์ที่เกิดมาแล้วแต่มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่อตัวเอง ต่อผู้อื่น ต่อสังคม อยากบอกว่าคนที่ผมชื่นชมคือทุกคนที่เป็นต้นแบบที่ดีให้แก่โลกใบนี้"

### สุธาสิณี น้อยอินทร์ (ครูตัว แม่ของเด็กกำพร้า 100 ชีวิต)

"คุณพ่อเป็นฮีโร่ของตัวค่ะ มาถึงวันนี้ตอนที่เรารู้แลเด็กๆ มากมาย เราพบว่าประสบการณ์และบทเรียนในอดีตนั่นเองที่เป็นครูสอนเรา พ่อเป็นฮีโร่ในด้านของวิธีคิดและการทำงานของตัวเอง"

และสุดท้าย นิยามของฮีโร่ที่เราทุกคนสัมผัสได้จริงๆ

### อรทัย ไช้ภูริรัตน์ (แม่ค้า อายุ 48 ปี ลูกชายคือฮีโร่ของแม่)

"ฮีโร่มีหลายแบบ ถ้าพูดถึง ฮีโร่ในแง่ประเทศชาติ พี่ต้องนึกถึงในหลวงอยู่แล้ว เพราะท่านทรงเป็นกษัตริย์ที่ยิ่งใหญ่ คอยดูแลประชาชนของท่านมาอย่างดีตลอดเรียกได้ว่าเวลาทั้งชีวิตของท่านใช้ไปเพื่อคนไทยหลายสิบล้านคนโดยแท้ แต่ถ้าพูดถึง ฮีโร่ในแง่ครอบครัวพี่มีลูกชายทั้งสามคนเป็นฮีโร่ ลูกคนโตเป็นฮีโร่ในแง่ความสำเร็จ เพราะเขาตั้งใจเรียนจนสอบเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้ อาจเป็นความสำเร็จง่ายๆ แต่นั่นคือจุดของความสำเร็จที่พ่อแม่หลายคนใฝ่ฝันอยากเห็น แล้วเขาก็ยังเป็นตัวอย่างที่ดีให้น้องๆ ทั้งสองคน พี่มองดูลูกชายแล้วรู้สึกว่าเขาเป็นต้นแบบที่ดีของคำว่าลูก นอกจากเป็นฮีโร่ในแง่ของความสำเร็จของเราแล้ว เขายังเป็นฮีโร่ของน้องๆ ด้วย และถ้าพูดถึง ฮีโร่ในแง่กำลังใจ พี่มีลูกชายคนกลางกับคนเล็กเป็นฮีโร่ หลายคนอาจคิดว่าฮีโร่ต้องเป็นสิ่งใหญ่โตภายนอก แต่พี่ว่าคนที่สามารถให้กำลังใจ และมีคำปลอบโยนที่ทำให้เราพร้อมสู้ต่อไปได้ ก็เป็นฮีโร่ได้เหมือนกัน ลูกชายคนกลางกับคนเล็กของพี่จะคอยให้กำลังใจพี่เสมอ มาที่ร้านก็มักถามว่า "แม่ มีอะไรให้ช่วยไหม" เราฟังแล้ว รู้สึกมีกำลังใจ มีพลังที่จะสู้กับอุปสรรคข้างหน้าต่อไปนี้แหละคือฮีโร่ของเรา"



ภาพประกอบที่ 13 : Achilles ลากของร่างกาย Hector Troy ในรอบแก้แค้นให้กับการฆ่า Patroclus ชัยชนะของ  
 อากิลลีส โดย Matsch Franz (1892)



ภาพประกอบที่ 14 : “ซูเปอร์แมนย่อมาจาก”ความจริงความยุติธรรมและวิถีอย่างอเมริกัน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

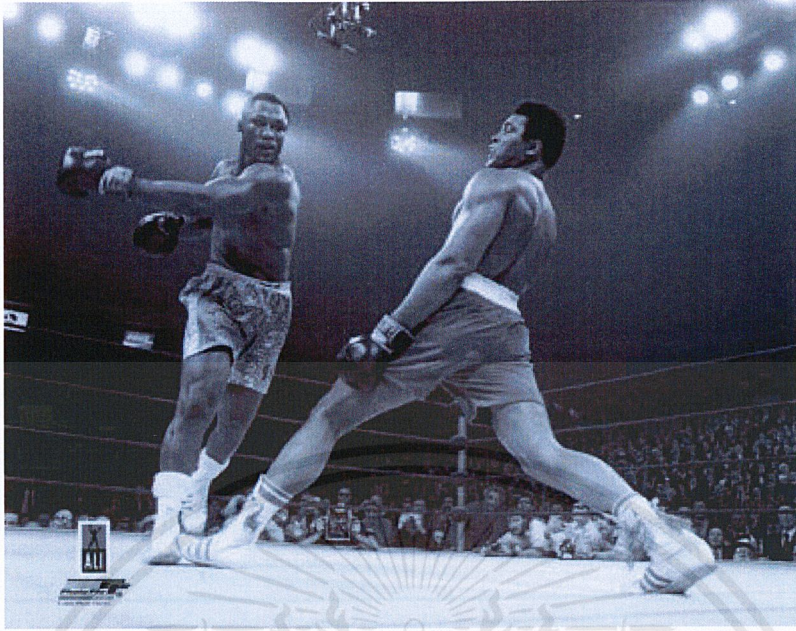


ภาพประกอบที่ 15 : Pop band อย่าง The Beatles ที่มีอิทธิพลในยุค 1960 จนถึงปัจจุบันกลายเป็นตำนานและฮีโร่ในใจของใครหลาย



ภาพประกอบที่ 16 : คารานักแสดงชาวอเมริกันผู้รับบทเป็น REMBO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 17 : อดีตยอดนักมวยชาวอเมริกันในรุ่นเฮฟวีเวทผู้เป็นตำนานและ ฮีโร่ของหลายคน



ภาพประกอบที่ 18 : ออง ซาน ซูจี คือ วีรสตรีเป็นแบบอย่างของคุณค่า และ จิตวิญญาณแห่งนักอหิงสาเธอคือพลัง  
ที่ที่ยิ่งใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 19 : ซีโรในภาพยนตร์และการ์ตูน ส่งผลและเข้าถึงผ่านสื่อทางโฆษณาของแอมในอาหารเข้า  
 สำหรับเด็กๆ ทุกคน



ภาพประกอบที่ 20 : ภาพของเล่นรูปทรง Super Hero ที่แอมมากับผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลที่ได้รับ

### Winston Smith

**Winston Smith** (เกิด 27 พฤษภาคม 1952) เป็นศิลปินผู้ใช้หลักการ ภาพตัดปะ (Collages) เขาเป็นหนึ่งในศิลปินที่ชาวอเมริกันรู้จักกันดีที่สุด งานศิลปะของเขาผลิตไปในแนวทางเนื้อหาเกี่ยวกับ ฟังก์ร็อก ให้กับ กลุ่ม Dead Kennedys สมิท เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเขาได้จับมือร่วมกับ Jello Biafra ทั้งสองร่วมงานในหลายโครงการ, การผลิต และ ตีพิมพ์ นิตยสารออกมาในแบบปลอมเสียดสีแมกกาซีนที่ตกเป็นเหยื่อ และ ต่อมาทั้งคู่ได้แจกโปสเตอร์เท็จ สำหรับวงดนตรีที่ไม่อยู่จริงทั่วคลับในซานฟรานซิสโก เพื่อตอบสนองงานของเขา เขาทั้งสองเชื่อว่า การปลอมเป็นตัวแทนทางศาสนาและการเคารพบูชาของเงินนี่คือทัศนคติหนึ่งของพวก ฟังก์ร็อก ผลงานที่เป็นที่รู้จักดี คือการออกแบบหน้าปกอัลบั้มให้กับวง Green Day ในอัลบั้ม Insomniac นี่เป็นจุดเริ่มให้หลายคนรู้จัก สมิท ต่อมางานของเขาเป็นที่กว้างขวางมากขึ้นใน New York เพราะเขาได้ออกแบบปกนิตยสารดังหลายเล่มอย่าง Playboy , Utne Reader, Mother Jones, Planet Ugly และวงดนตรีฟังก์ร็อกอีกมากมาย อย่าง Fanzines, Maximum Rock n Roll, Punk Planet และวงอื่นๆ อีก

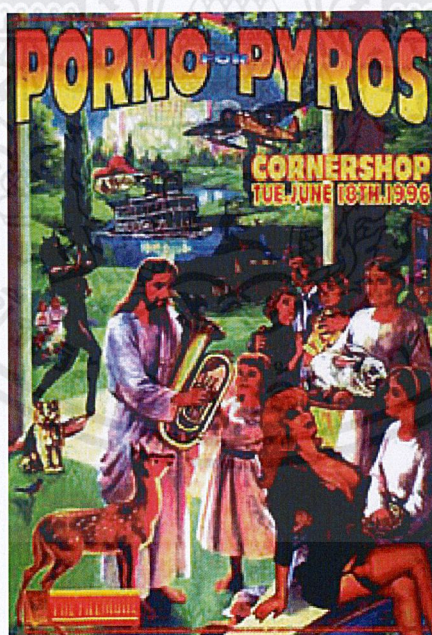


ภาพประกอบที่ 21 : Infidels, 1978 โบปลิวิปลอม Band

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

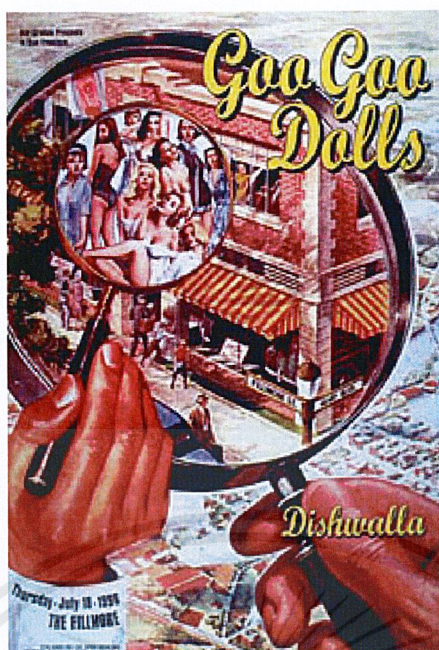


ภาพประกอบที่ 22 : Twits, 1981 ไบปลิวปลอม Band

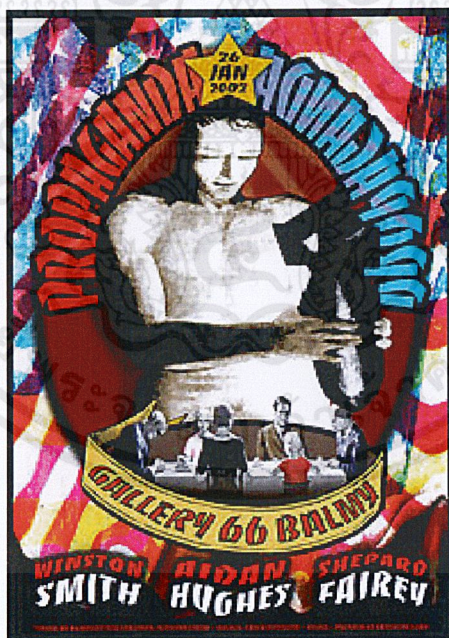


ภาพประกอบที่ 23 : Pyros, 18 มิถุนายน 1996 โปสเตอร์วงดนตรีปลอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

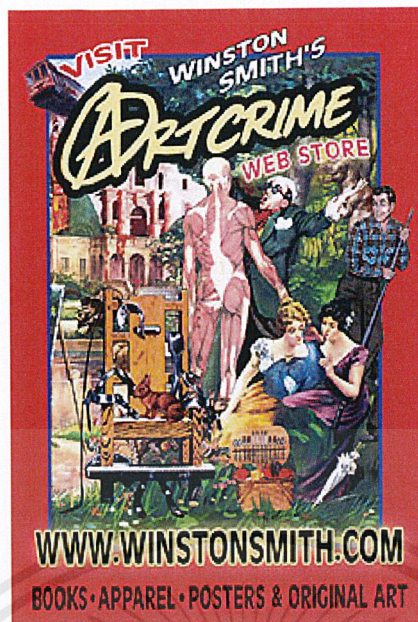


ภาพประกอบที่ 24 : Goo Goo Dolls, 18 กรกฎาคม 1996 ไปสเตอร์วางคนตรีปปลอม



ภาพประกอบที่ 25 : Propaganda, 2002 ไปสเตอร์จัดแสดงสินค้าปลอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 26 : เข้าเยี่ยมชมของ Arctcrime Winston Smith, 2002 โปสเตอร์จัดแสดงสินค้าปลอม

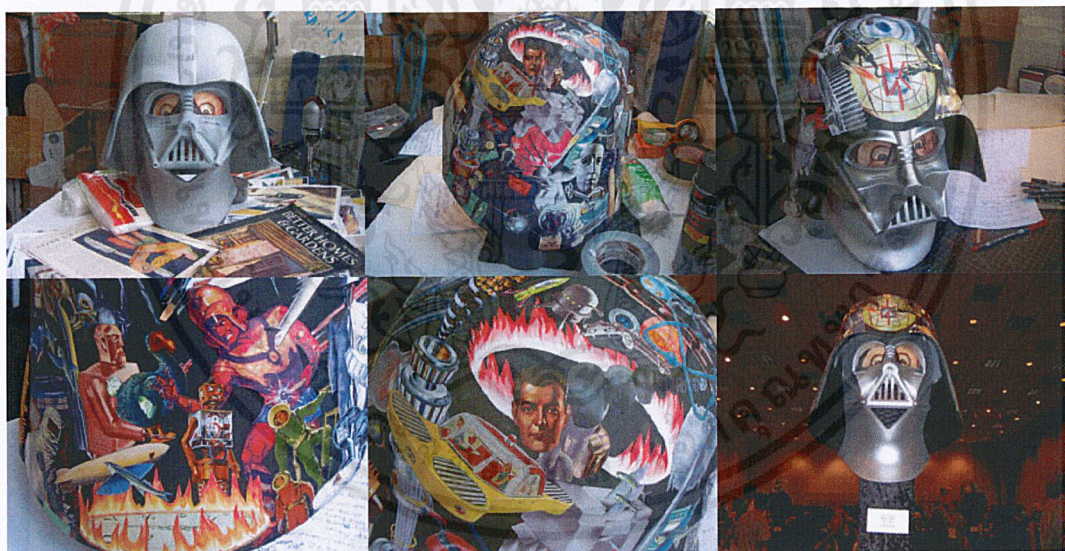


ภาพประกอบที่ 27 : ภาพผลงานใหม่ เมื่อไฟบนอีกครั้งไปทั่วโลก, When the Lights go on Again all Over the World 2008

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 28 : ภาพผลงานใหม่ โรงพยาบาลบ้าอาวุธ, Armed Madhouse 2005



ภาพประกอบที่ 29 : ภาพผลงานใหม่ โครงการ Vader, The Vader Project ภาพถ่ายโดยสมิท ธ วินสตัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 30 : ภาพผลงานใหม่ โครงการ Vader, The Vader Project ภาพถ่ายโดยสมิท ฐ วินสตัน



ภาพประกอบที่ 31 : คอมเพล็กซ์อุตสาหกรรมทหาร, Military Industrial Complex

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 32 : Rodeo Radio, 1995



ภาพประกอบที่ 33 : ภาพประกอบ Playboy Magazine, 2007 มีนาคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 34 : ภาพปก Herring Magazine, กรกฎาคม 2000



ภาพประกอบที่ 35 : ปกอัลบั้ม Frenchy : 's Lounge Cheyenne, 1997

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 36 : ปกอัลบั้ม Dead Kennedys : Frankenchrist, 1985

### แนวความคิด

ปฏิเสธไม่ได้ว่าข้าพเจ้าเสียดสีวัฒนธรรมจากสื่อทางฝั่งตะวันตก และข้าพเจ้าเติบโตมากับหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์เหล่านี้ จึงมีความทรงจำและหลงใหลในตัว ซูเปอร์ฮีโร่ เราทุกคนอาจไม่ได้มีฮีโร่ในแบบเดียวกัน แต่ข้าพเจ้าเชื่ออย่างยิ่งว่า ฮีโร่ในทัศนคติและอุดมคติของทุกคนรวมทั้งตัวข้าพเจ้าก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ไม่แน่ว่าเราอาจเป็นฮีโร่ในใจของใครอีกหลายๆคนก็ได้ ฮีโร่ไม่จำกัดแค่เพียงบุรุษหรือสตรีที่สวมชุดหนังรัด แต่ฮีโร่อาจเป็นใครก็ได้ที่สร้างคุณงามความดี สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ความเปลี่ยนแปลงและอย่างก้าวใหม่เสมอ สิ่งนี้คือความประทับใจและเป็นที่มาของการค้นคว้าและสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

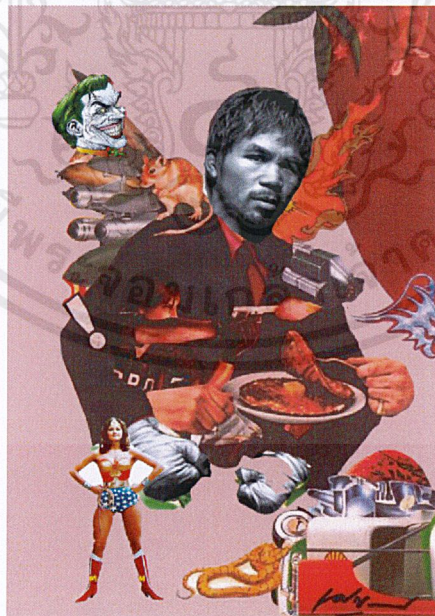
### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

จากแนวความคิดและอิทธิพลต่างๆที่ได้รับ จากการดำเนินการสร้างสรรค์งานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้า ต้องการสร้างสรรค์งานในรูปแบบ (Painting Art) โดยเริ่มจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว สื่อต่างๆที่มีอยู่มากมาย อาทิเช่น ของสะสม แผ่นหนัง โปสเตอร์หนัง หนังสือเก่า หรือ ฉลากข้าวของเครื่องใช้ที่ข้าพเจ้ามีอยู่รวมทั้ง สื่อทางโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า เพื่อนำมาสร้างภาพร่างให้เกิดความลงตัว เลือกใช้วิธี Collages ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยแสดงออกผ่าน จิตนาการ ความคิด ทักษะธาตุ ในทางศิลปะ และ ปฏิบัติงานจริงด้วยวิธีจิตรกรรมสีน้ำมันลงบนผืนผ้าใบ

### ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

#### ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพประกอบที่ 37 : ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 38 : ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 39 : ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 40 : ภาพร่างชั้นที่ 4

### ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 มีภาพร่างทั้งหมด 4 ชั้น ข้าพเจ้านำภาพสำเร็จจากสื่อทาง อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ หนังสือ และโปสเตอร์หนัง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับงานของข้าพเจ้า โดยใช้วิธีการ Collages ลงบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อนำมาเป็นภาพร่างชุดนี้ โดยเน้นให้ สื่อถึงความสนุกสนานในภาพ และ เรื่องราวใกล้ตัวได้เป็นอย่างดี

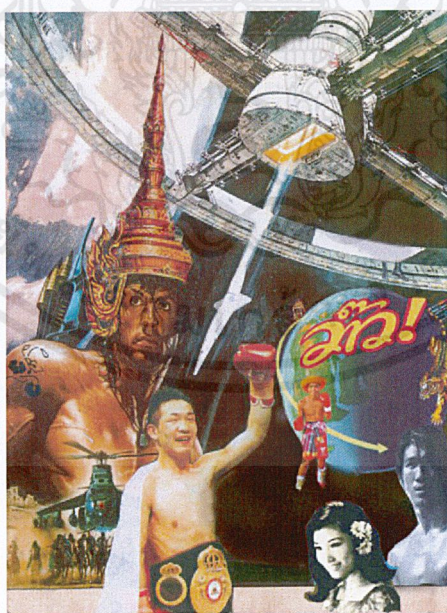
ข้าพเจ้าเลือกภาพชั้นที่ 1 มาขยายเพื่อสร้างเป็นผลงานจริงเพราะลักษณะภาพร่างมีรูปทรงที่ลงตัวรวมทั้งเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบของภาพและโทนสีที่ใช้ รวมถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพด้วยเช่นเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพประกอบที่ 41 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 42 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 43 : ภาพร่างชั้นที่ 3

## ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 มีภาพร่างทั้งหมด 3 ชั้น มีการพัฒนารูปแบบการจัดวางองค์ประกอบให้ง่าย และตัดทอนขึ้น โดยนำรูปแบบของทัศนธาตุทางศิลปะเข้ามา Collages และจัดวาง โดยเริ่มตัดทอน เรื่องของ Background ลดให้น้อยลง

ข้าพเจ้าเลือกภาพร่างที่ 1 มาขยายเพื่อสร้างเป็นผลงานจริงเพราะความลงตัวในเรื่องของ องค์ประกอบ และ เลือกใช้ทัศนธาตุทางศิลปะมาจัดวางอย่างสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพประกอบที่ 44 : ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 45 : ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 46 : ภาพร่างจีนที่ 3



ภาพประกอบที่ 47 : ภาพร่างจีนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3 มีภาพร่างทั้งหมด 5 ชิ้น มีการพัฒนารูปทรงมากขึ้น เริ่มตัดทอนภาพที่มีมาสำเร็จให้ง่ายขึ้นและมีรูปแบบเฉพาะตัว สังเกตเห็นได้จากงานชุดหลังของข้าพเจ้า จะลดเรื่อง Background และสนุกในเรื่องของการใช้รูปทรงและทัศนธาตุทางศิลปะ Collages นำมาสร้างเป็นฟอร์มรวมกัน

ข้าพเจ้าเลือกภาพชิ้นที่ 1 มาขยายเพื่อสร้างเป็นผลงานจริง เพราะความลงตัวในเรื่องขององค์ประกอบการจัดวางในภาพ ทั้งแล้วในเรื่องของโทนสีที่ใช้ ด้วย

### ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพประกอบที่ 49 : ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 50 : ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 51 : ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 52 : ภาพร่างชิ้นที่ 4

#### ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 4 มีภาพร่างทั้งหมด 4 ชิ้น มีการพัฒนาโดยการจับ Character ของภาพให้ สอดคล้องและมีเรื่องราวไปในทางทิศเดียวกันอย่างสนุก และ รูปแบบการวางองค์ประกอบยังคง ความง่ายขึ้นและตัดทอนเรื่องของ Background เหมือนกับผลงานชิ้นก่อนหน้านี้ จะเน้นเรื่องของ โทนีส์ที่ใช้อย่างพื้นหลังของภาพ มีสีที่สดใสใช้โทนีส์แบบ Pop เข้าพเจ้าเลือกภาพชิ้นที่ 4 มาขยาย เพื่อสร้างเป็นผลงานจริงเพราะมีความลงตัวในเรื่องขององค์ประกอบของภาพ โทนีส์ที่ใช้ รวมไปถึง เรื่องของเนื้อหาเรื่องราวของภาพนี้

#### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

จากประสบการณ์ แนวความคิดและแรงบันดาลใจและความชอบ นำมาซึ่งเป็นจุดเริ่มใน การค้นคว้า ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม และนำมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เลือกที่จะใช้ภาพสำเร็จจากสื่อต่างๆ นำมาสร้างรูปทรงใหม่และเนื้อหาเรื่องราวของภาพอย่างสนุกสนาน สอดคล้องตามความรู้สึกและจินตนาการของข้าพเจ้าเอง โดยสร้างภาพร่างจากการ Collages ลงบน โปรแกรมคอมพิวเตอร์นำมาขยายเป็นผลงานจริง โดยนำภาพร่างมาขยายลงบนเฟรมผ้าใบขนาดใหญ่ขึ้นและใช้วิธีการ Painting สีนํ้ามันตามแบบภาพร่างที่สร้างขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

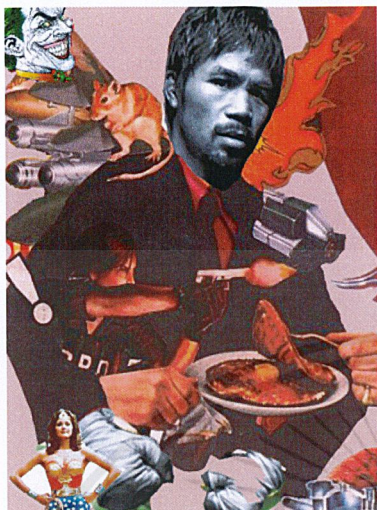
# วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ เป็นการวิเคราะห์รูปทรงและโครงสร้างโดยรวม เพื่อศึกษาถึงทัศนธาตุทางศิลปะ ที่นำมาใช้ในงานจิตรกรรม ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ และการวิเคราะห์องค์ประกอบดังต่อไปนี้

### วิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ

ทัศนธาตุทางศิลปะในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า ประกอบด้วยรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ และมีอยู่แล้ว เป็นภาพผนวกกันด้วยจินตนาการของข้าพเจ้า ให้มีการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุทางศิลปะต่างๆ ที่นำมาใช้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดของข้าพเจ้าเอง “ภาพลักษณ์ใหม่ของซูเปอร์ฮีโร่” อันประกอบด้วยรูปทรง ที่มาจากนิตยสาร โปสเตอร์หนัง หรือสื่อต่างๆทางโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งเป็นรูปทรงที่เราเคยเห็นทั่วไป เพราะข้าพเจ้าคิดว่ารูปทรงคือแกนหลักสำคัญ และเป็นพื้นฐานของโครงสร้างทางศิลปะ ซึ่งเรื่องของสี พื้นผิว ในงานศิลปะก็มีความสำคัญ คือทำให้งานศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น โดยจะวิเคราะห์รายละเอียด ของงานจิตรกรรม ดังต่อไปนี้

## รูปทรง (Form)



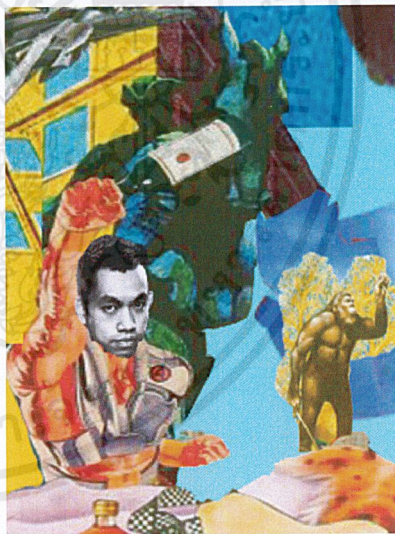
ภาพประกอบที่ : 53 ภาพแสดงวิเคราะห์รูปทรง 1



ภาพประกอบที่ : 54 ภาพแสดงวิเคราะห์รูปทรง 2



ภาพประกอบที่ : 55 ภาพแสดงวิเคราะห์รูปทรง 3

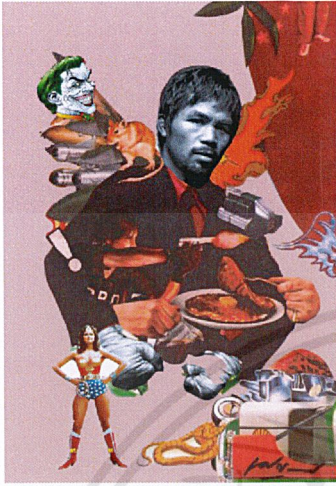


ภาพประกอบที่ : 56 ภาพแสดงวิเคราะห์รูปทรง 2

ในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า นำภาพจากสื่อ ภาพยนตร์ โปสเตอร์ นิตยสารและอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาพที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวความคิด มาประกอบเป็นรูปทรงใหม่ ตัวอย่างเช่น รูปทรงคนเป็นตัวแทนในการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ ในแต่อร์ิยาบถ และเป็นตัวดำเนินเรื่องราวและบอกเล่าในผลงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

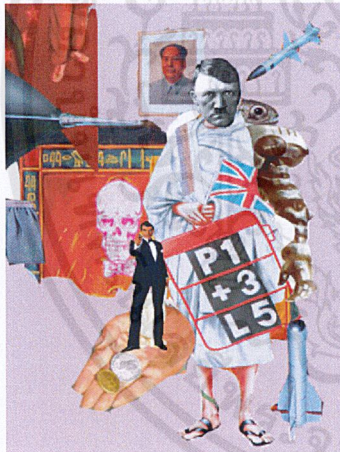
## สี (Color)



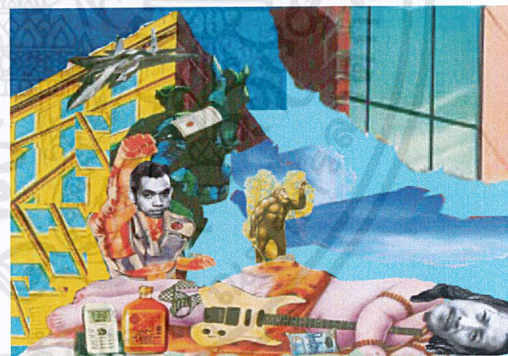
ภาพประกอบที่ : 57 ภาพแสดงวิเคราะห์สี 1



ภาพประกอบที่ : 58 ภาพแสดงวิเคราะห์สี 2



ภาพประกอบที่ : 59 ภาพแสดงวิเคราะห์สี 1

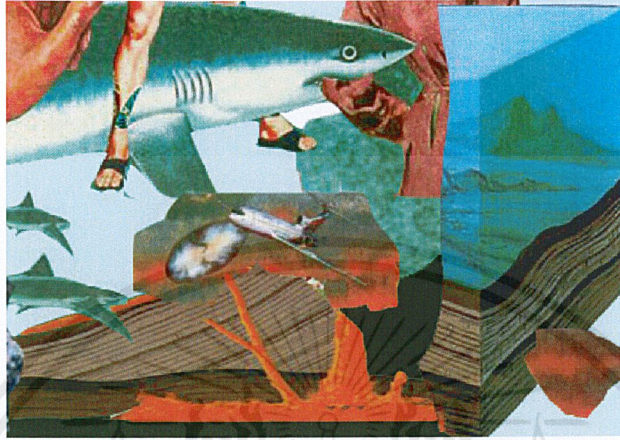


ภาพประกอบที่ : 60 ภาพแสดงวิเคราะห์สี 2

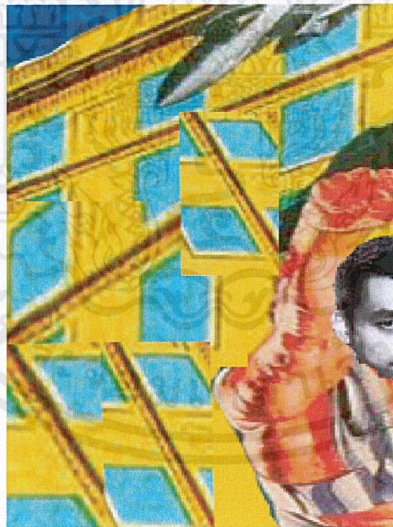
ผลงานที่น่าเสนอนี้สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความน่าสนใจในงาน เป็นสีที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างชัดเจน ลักษณะสีที่ใช้มีความสดใส และผิวเรียบ โดยผลงาน ชั้นที่1, ชั้นที่3 เป็นสีโทนร้อน และ ผลงาน ชั้นที่2, ชั้นที่4 เป็นสีโทนเย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เส้น (Line)



ภาพประกอบที่ : 61 ภาพแสดงวิเคราะห์เส้น 2

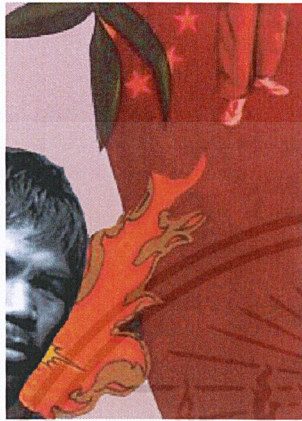


ภาพประกอบที่ : 62 ภาพแสดงวิเคราะห์เส้น 4

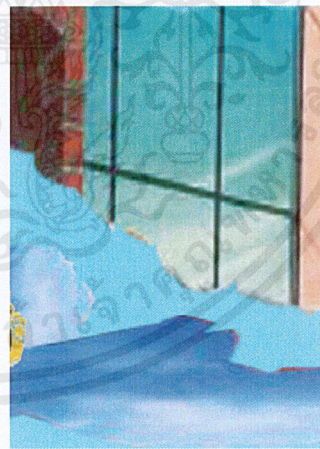
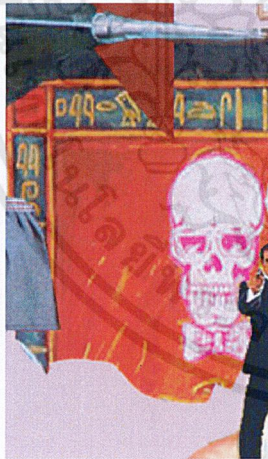
เส้นที่เกิดขึ้นในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า เป็นส่วนประกอบของทิศทางในพื้นที่บางส่วนของภาพ และเป็นจุดเชื่อมต่อของรูปทรง ตัวอย่าง ผลงานชิ้นที่2 ด้านล่างของภาพเป็นเส้นที่เกิดจากจินตนาการของข้าพเจ้าแทนความหมายของทัศนธาตุต่างๆ อย่างพื้นดิน น้ำ และไฟ ตัวอย่างผลงานชิ้นที่4 เส้นบริเวณพื้นที่สี่เหลี่ยมเป็นเส้นที่เกิดการทับซ้อนของภาพตึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## พื้นที่ว่าง (Space)



ภาพประกอบที่ : 63 ภาพแสดงวิเคราะห์พื้นที่ว่าง 1 ภาพประกอบที่ : 64 ภาพแสดงวิเคราะห์พื้นที่ว่าง 2



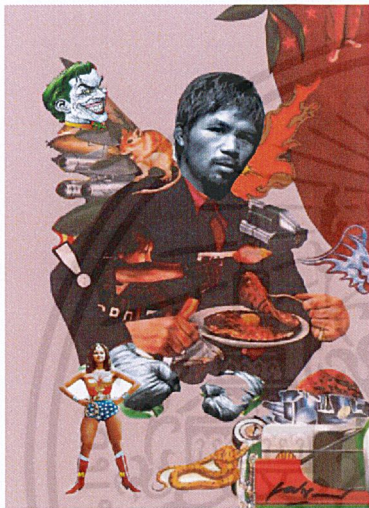
ภาพประกอบที่ : 65 ภาพแสดงวิเคราะห์พื้นที่ว่าง 3 ภาพประกอบที่ : 66 ภาพแสดงวิเคราะห์พื้นที่ว่าง 4

พื้นที่ว่างเป็นสิ่งที่อยู่ตามธรรมชาติ และโดยธรรมชาติจะมี มิติ กว้าง ยาว ลึก ที่หาขอบเขตมิได้ แต่ที่ว่างในงานศิลปะเป็นที่ว่างที่ถูกกำหนดให้มีลักษณะและมิติตามที่ตัวศิลปินต้องการ พื้นที่ว่างเป็นสิ่งที่เกื้อกูลรูปทรง ทำให้เกิดความสมบูรณ์ในงานและสามารถทำให้รูปทรงดำรงอยู่ได้ ใน

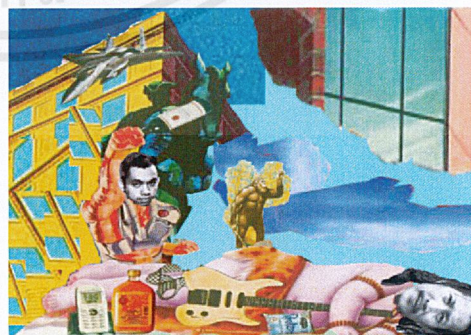
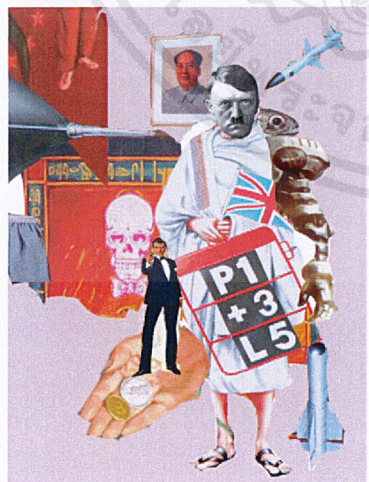
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าในแต่ละชิ้น ที่วางมีเพื่อให้งานจิตรกรรมมีจุดพักสายตา ทำให้ภาพดูแล้วไม่รู้สึกลำบากจนเกินไป และเพื่อช่วยเน้นให้รูปทรงเป็นจุดเด่นมากขึ้น

## น้ำหนัก (Tone)



ภาพประกอบที่ : 67 ภาพแสดงวิเคราะห์น้ำหนัก 1 ภาพประกอบที่ : 68 ภาพแสดงวิเคราะห์น้ำหนัก 2



ภาพประกอบที่ : 69 ภาพแสดงวิเคราะห์น้ำหนัก 3 ภาพประกอบที่ : 70 ภาพแสดงวิเคราะห์น้ำหนัก 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

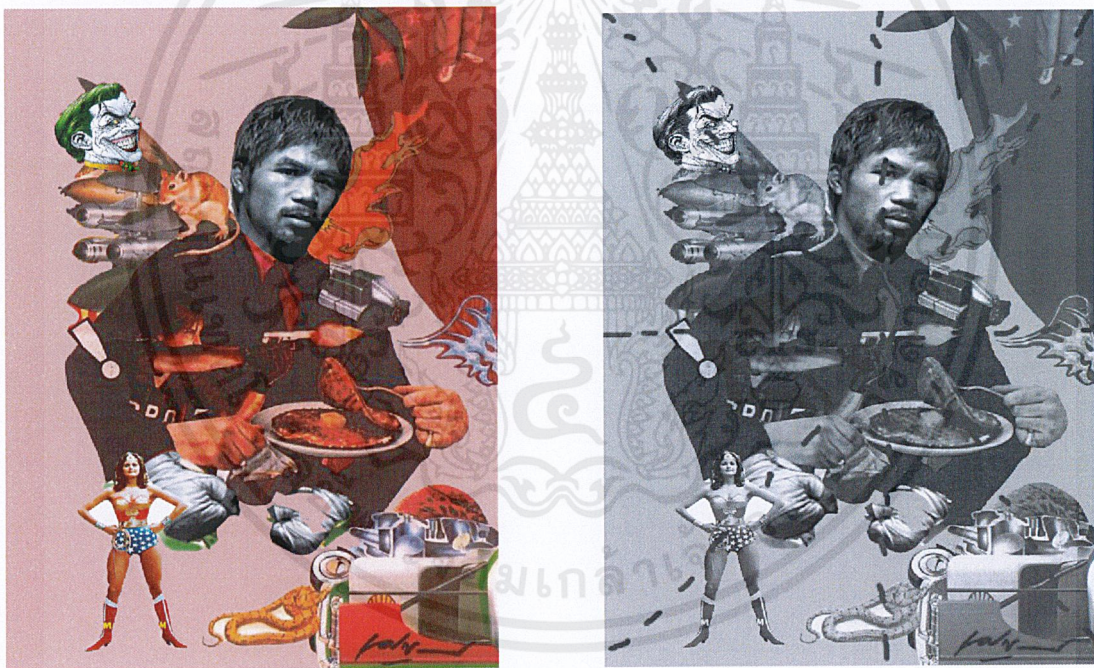
น้ำหนักในภาพทำให้เกิดปริมาตรและความแน่นของรูปทรง และน้ำหนักยังให้ความรู้สึกประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเองอีกด้วย น้ำหนักให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ด้วยการนำสายตาของผู้ดู บริเวณที่ติดกันจะดึงความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี และน้ำหนักยังทำให้เกิดความเป็นมิติ อีกทั้งยังเป็นส่วนเชื่อมโยงให้แต่ละรูปทรงมีความต่อเนื่องและเกิดความสมบูรณ์ลงตัว อีกทั้งการกระจายน้ำหนักด้วยจังหวะและลำดับชั้นของน้ำหนักนั้นก็สามารถทำให้เกิดความรู้สึกลึกและเคลื่อนไหวแม้ทั้งความอ่อนแก่ของน้ำหนัก และน้ำหนักสีในรูปทรงและพื้นที่ว่างต่างๆ ก็ยังทำให้จุดเด่นสามารถเด่นชัดยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์องค์ประกอบ

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงความหมาย อารมณ์ความรู้สึก ความคิด และความงาม จะเห็นได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 2 ส่วนคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจาก โครงสร้างทางวัตถุ นั้นอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน ล้วนต้องอาศัยทัศนธาตุๆ มากำหนดให้เกิดความหลากหลาย ความเคลื่อนไหว รวมไปถึงการสร้างให้ผลงานเกิดความเด่นและรอง อีกทั้ง ความกลมกลืนและอื่นๆ ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้ขาดไม่ได้ในการสร้างสรรค์งานผลงานศิลปะ เพราะจะเป็นตัวทำให้เกิดความสมบูรณ์ และความลงตัว

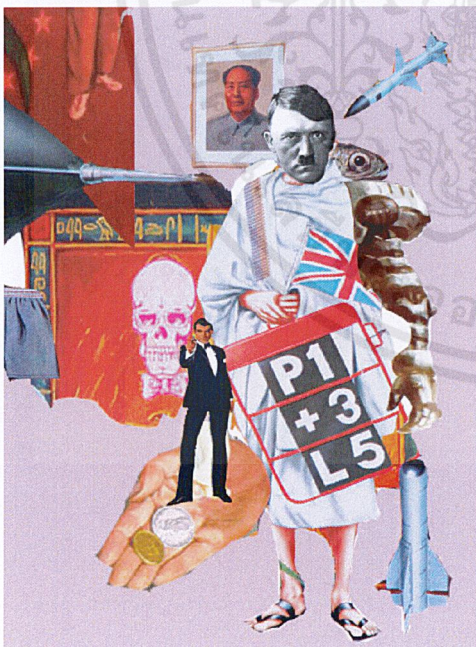


ภาพประกอบที่ : 71 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ : 72 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ : 73 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ : 74 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนประกอบขึ้นจากทัศนธาตุทางศิลปะหลายอย่างมารวมกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงที่มีขนาดใหญ่และเล็ก น้ำหนักที่มีทั้งขาวและดำ สีที่มีทั้งความหลากหลาย เส้นที่มีทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง รวมถึงพื้นที่ว่างและทัศนธาตุทางศิลปะอื่นๆ ที่นำมาใช้ในการจัดองค์ประกอบให้เกิดความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันสร้างผลงานให้เกิดความกลมกลืนนั้น อาจมีอยู่หลายวิธี อาทิ เช่น ความขัดแย้ง ซึ่งเราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในการสร้างงานศิลปะ เช่นรูปทรงขนาดใหญ่ก็มีรูปทรงขนาดเล็กเสมอ แต่เราสามารถลดความขัดแย้งเหล่านั้นได้โดยการใช้การประสานให้เกิดความกลมกลืน ผลงานของข้าพเจ้านั้นมีรูปทรงขนาดใหญ่และขนาดเล็ก และสีที่หลากหลาย รวมถึงพื้นที่ว่าง ดังนั้นข้าพเจ้าจึงใช้ การประกอบรวมของรูปทรง สี และพื้นที่ว่าง ลดหลั่นกันไป เพื่อให้เกิดการประสานกลมกลืนและเกิดความสมบูรณ์ในงาน

## ความหลากหลาย (Variety)

ในผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าชุดนี้ นำรูปทรงและทัศนธาตุทางศิลปะต่างๆ ที่หลากหลาย ซึ่งนำมาจาก สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และอื่นๆ เป็นรูปทรงจริง เช่นรูปทรงของ เครื่องบินตึก เสื้อผ้า รวมไปถึงร่างกายของมนุษย์ ให้สอดคล้องกับแนวความคิดของข้าพเจ้า

## ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของเอกภาพ ดุลยภาพทั่วไปหมายถึงการถ่ายถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะที่เท่ากัน แต่ในงานศิลปะดุลยภาพหมายถึง ความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดี และส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง งานจิตรกรรมของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้านำรูปทรงเล็กใหญ่มารวมกันให้เกิดรูปทรงใหม่อย่างสมดุล รวมทั้งการใช้สี ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและแนวความคิด

## ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเด่นคือรูปทรง รูปทรงหนึ่งที่มีความน่าสนใจมากเป็นพิเศษ อาจเป็นเพราะน้ำหนักหรือเรื่องของรูปทรง และสี ซึ่งแสดงถึงเรื่องราวได้มากที่สุด ในขณะที่รูปทรงอื่นๆ มีความสำคัญและเด่นรองลงมาลดหลั่นตามลำดับที่มีอยู่ในภาพ ในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า รูปทรงที่อยู่บนพื้นที่ว่างทำให้เกิดความเด่นอย่างเห็นได้ชัดและความเด่นในเรื่องของโทนสีในงาน

## ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานเกิดขึ้นจากลักษณะการใช้เส้นและทิศทางต่างๆ ในผลงาน อาทิ เช่น การพุ่งออก การพุ่งเข้าของรูปทรงเครื่องบิน ไฟ หรือรูปทรงอื่นๆ ที่มีอยู่ในงานจิตรกรรมของ ข้าพเจ้า นำมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง

## สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนเป็นเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาดในส่วนต่างๆ ของรูปทรงและระหว่างรูปทรงความสมส่วนนั้นจึงรวมไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืนของ สี แสงเงา และทัศนธาตุทางศิลปะอื่นๆ ด้วย ในลักษณะเดียวกันสัดส่วนจะเป็นตัวช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึกของผลงานให้เป็นที่ไปตามความต้องการของศิลปิน ดังเช่นผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากรูปทรง ทัศนธาตุทางศิลปะต่างๆ ที่เลือกมา มีทั้งเล็กไปหาใหญ่และใหญ่ไปหาเล็ก มีทั้งความขัดแย้ง ความเด่นรอง ความสมดุล และจังหวะประกอบกันขึ้น โดยจัดวางรูปทรงต่างๆ ลงในผลงาน เพื่อเกิดความหลากหลาย

## บทที่ 5

# บทสรุป

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์ ภาพสะท้อนใหม่ของซูเปอร์ฮีโร่ (New Image of Super Hero) ชุดนี้ ได้รวมข้อมูลเนื้อหา และ ขบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งมุ่งเน้นในเรื่องของจินตนาการผนวกกับภาพจากสื่อต่างๆ นำมาซึ่งการพูดถึงและสร้างภาพสะท้อนใหม่ของ Super Hero ทั้งในทัศนคติ และ อุดมคติ

ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าจดจำ และ ค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ด้วยความสนุกสนานจากการย้อนกลับไปคิดถึงเหล่าฮีโร่ในอดีต และ เข้าใจว่าฮีโร่ในสมัยวัยเยาว์ของข้าพเจ้าตอนนั้นกับปัจจุบันอาจจะแตกต่างกันในเรื่องของภาพลักษณ์ แต่อย่างไรก็ดีข้าพเจ้าคิดว่า ฮีโร่ที่ถูกสร้างขึ้นกับฮีโร่ที่เกิดขึ้นจริง ล้วนแล้วแต่สร้างปาฏิหาริย์ ปราบกฏการณ์ ความเปลี่ยนแปลง เราทุกคนคงปฏิเสธไม่ได้ว่าในสังคมที่เราอยู่ปัจจุบัน ทุกคนล้วนแล้วแต่ต้องการฮีโร่ และ ฮีโร่ในใจของแต่ละคนก็แตกต่างกันไป “ฮีโร่จะไม่มีวันตาย” ข้าพเจ้าเชื่ออย่างนั้น และ ทิ้งไว้ซึ่งเรื่องราว ความกล้าหาญ และอุดมการณ์ ให้คนรุ่นหลังอย่างข้าพเจ้า และ อีกต่อไป

หวังอย่างยิ่งว่าการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะเป็นประโยชน์เพราะผู้เขียนได้พยายามเรียบเรียงบทวิเคราะห์ ข้อมูลต่างๆ ในภาคเอกสาร เพื่อนำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในชุดนี้ไว้อย่างละเอียด ตามลำดับขั้นตอนที่ผู้เขียนได้ศึกษาค้นคว้ามา

## บรรณานุกรม

นิตยสาร Menshealth ฉบับมกราคม 2009

<http://www.historiesofthingstocome.blogspot.com>

<http://www.brandstrategy.wordpress.com>

<http://www.krackblog.com>

<http://www.greatfotball.blogspot.com>

<http://www.news.mcot.net>

<http://www.hezesuze.blogspot.com>

<http://www.nestle.com>

<http://media-cater.exteen.com>

<http://www.thai-toku.com>

<http://www.winstonsmith.com>

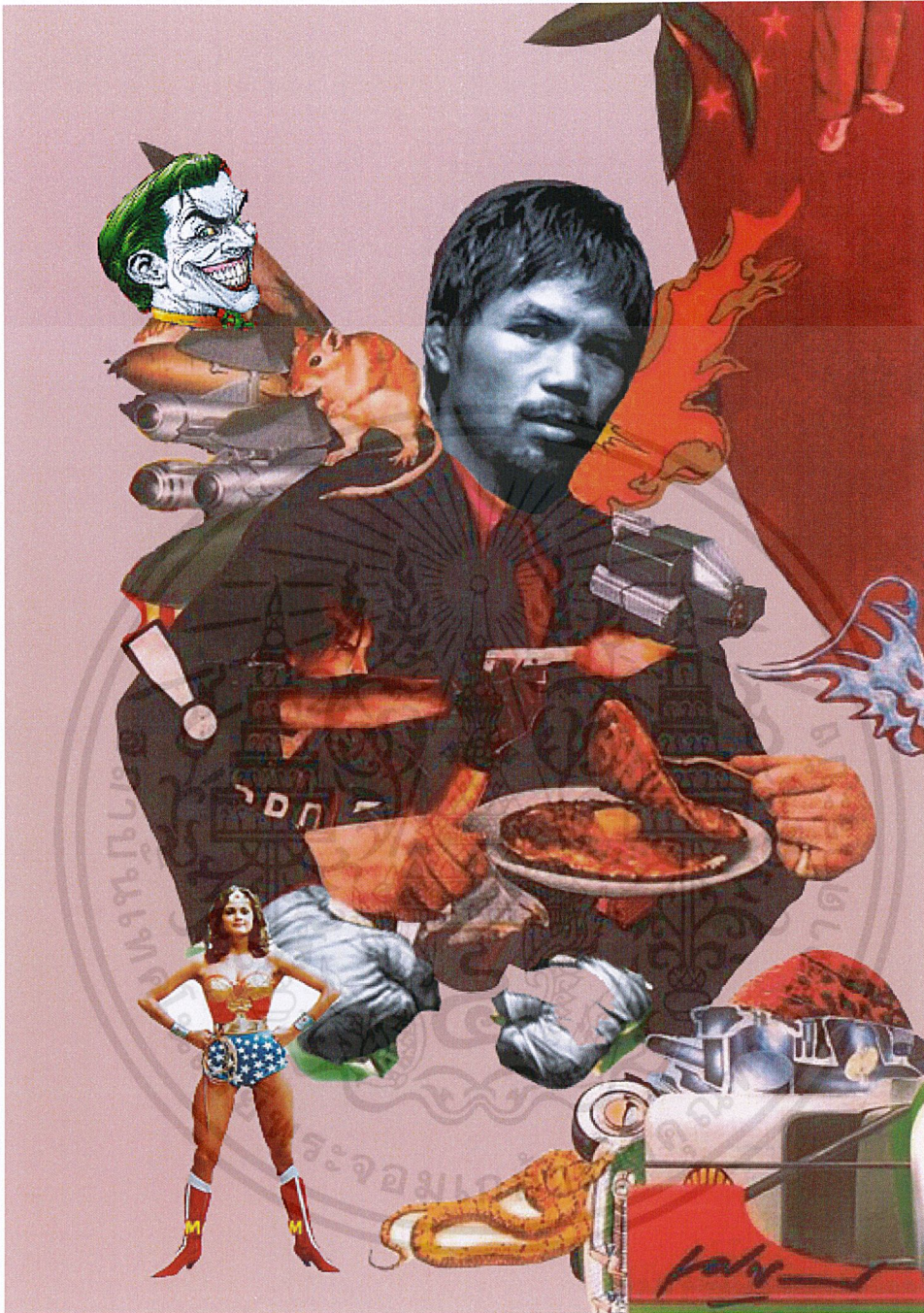


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



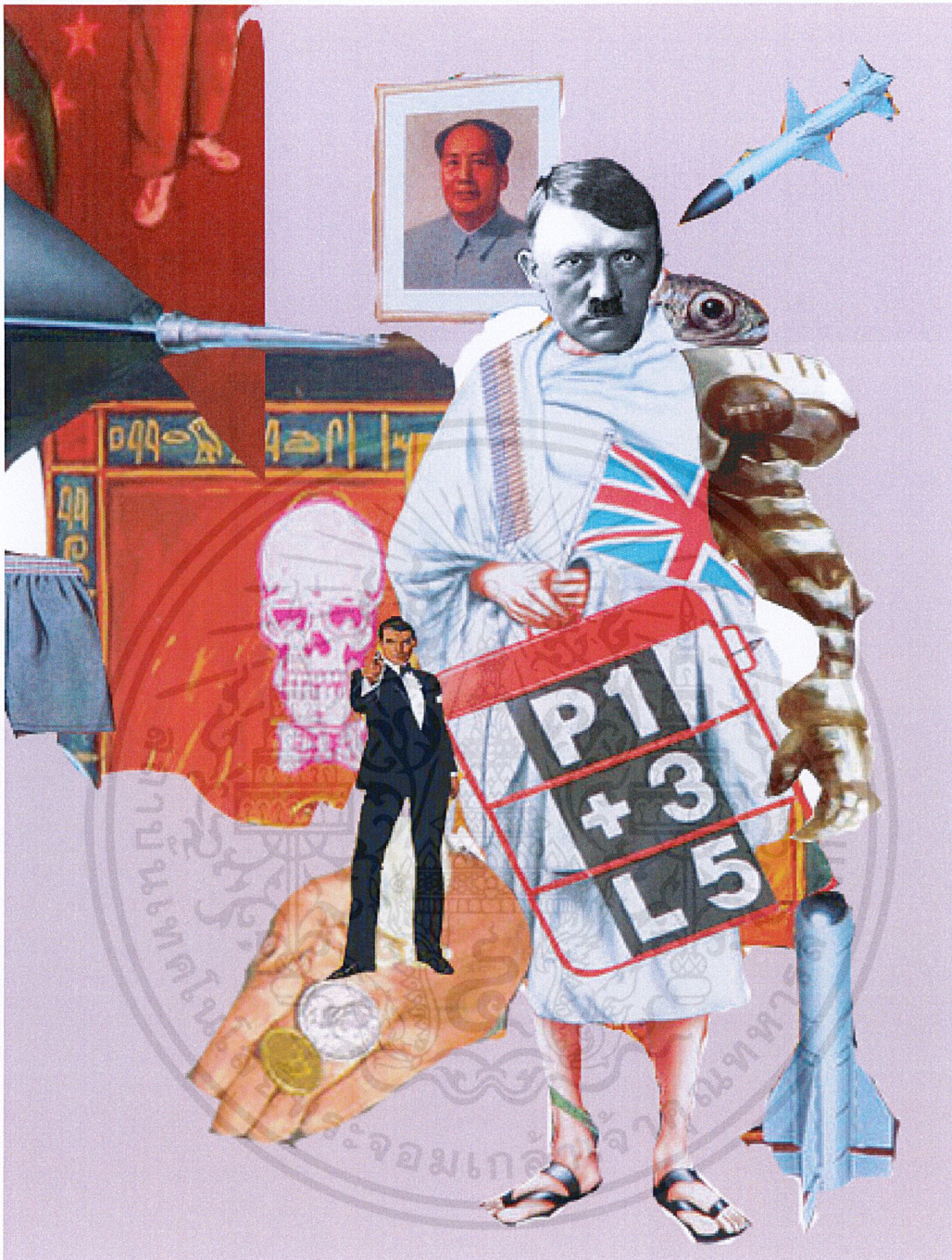
ชื่อผลงาน Have lunch  
 เทคนิค จิตกรรมสีน้ำมัน  
 ขนาด 200x160 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



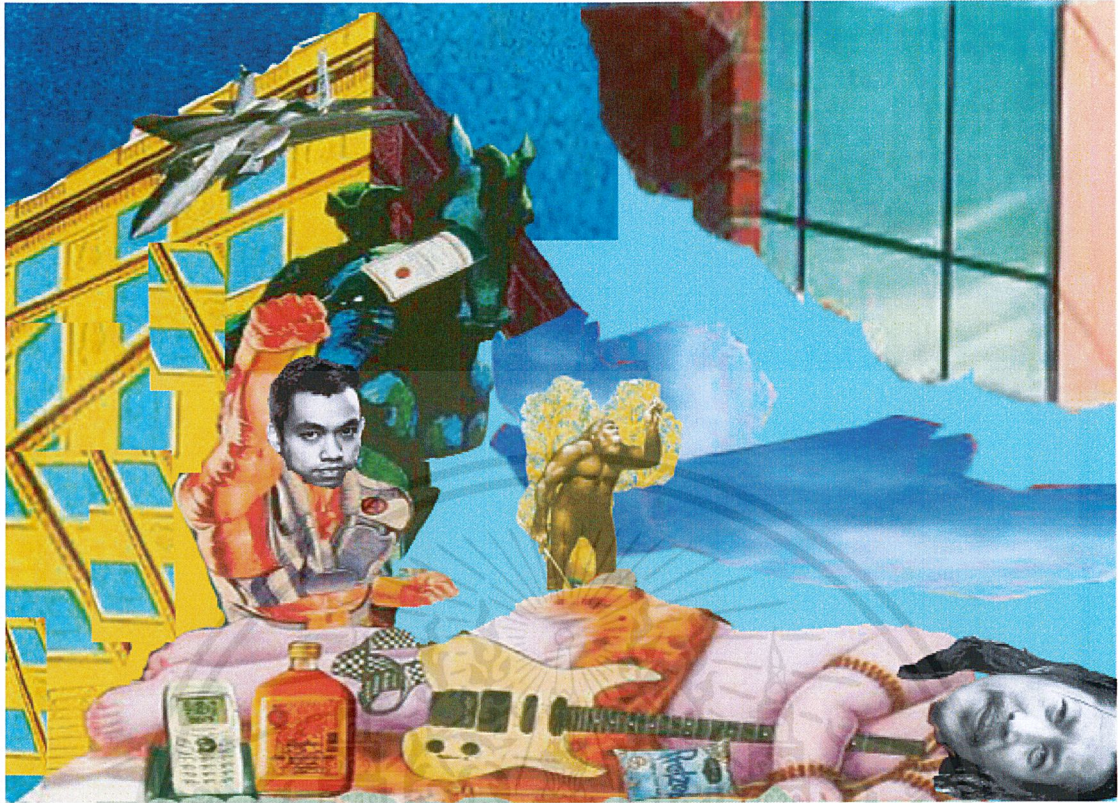
ชื่อผลงาน Deep Blue Sea  
 เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมัน  
 ขนาด 200x160 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Pink War  
 เทคนิค จิตกรรมสีน้ำมัน  
 ขนาด 180x145 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Rock Day  
 เทคนิค จิตรกรรมสีน้ำมัน  
 ขนาด 200x160 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

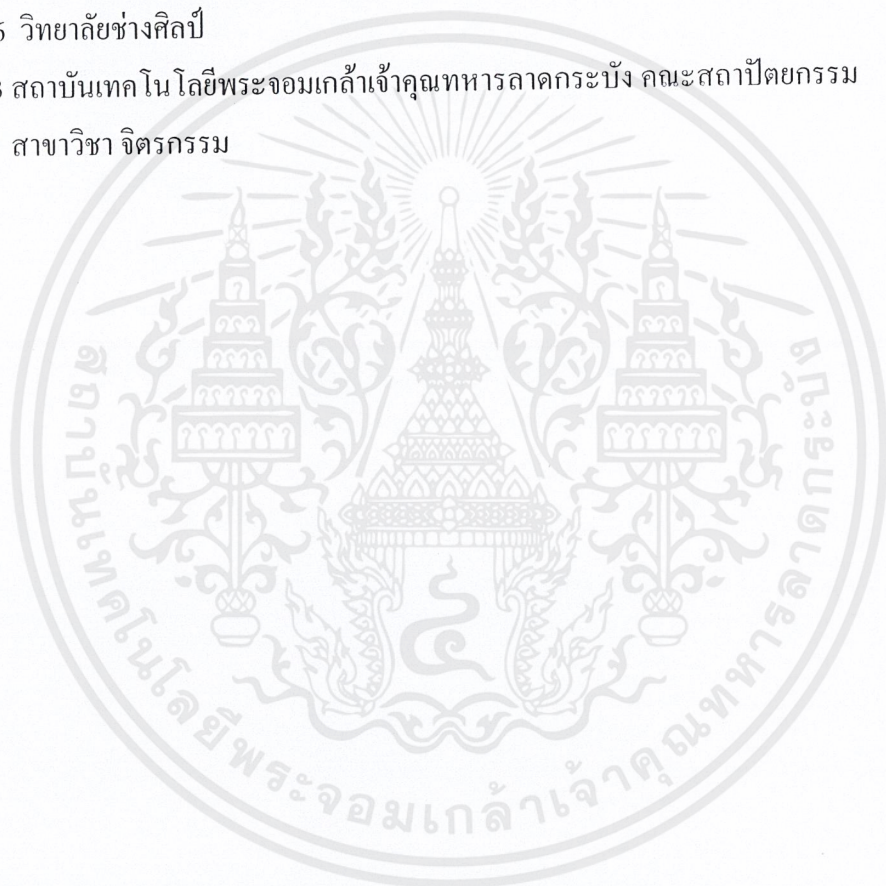
ชื่อ นางสาวชลธิดา ผึ้งผาย

เกิด 20 มีนาคม 2529 ที่กรุงเทพฯ

ที่อยู่ 252/48 หมู่บ้านพูนสินธานี เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ โทร.0-2918-2785

### ประวัติการศึกษา

- 2543 Thai Christian School
- 2546 วิทยาลัยช่างศิลป์
- 2553 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชา จิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้