

สวนสนุกของฉัน

MY AMUSEMENT PARK



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2558

KMITL-2015-AR-M-005-039

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MY AMUSEMENT PARK



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ARCHITECTURE  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG  
2015

KMITL-2014-AR-M-005-039

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2015

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	สวนสนุกของฉัน
นักศึกษา	นางสาวบงกช บัวชู
รหัสประจำตัว	56602008
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2558
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.อติดา จันทังเพ็ชร

### บทคัดย่อ

โลกของจินตนาการเป็นโลกที่สร้างความผ่อนคลายและหลุดพ้นจากความเป็นจริงในชีวิต ช่วงหนึ่ง โลกจินตนาการของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่ได้รับมาในทุกช่วงวัย ประสบการณ์ในวัยเด็กข้าพเจ้าเป็นประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความสุขจากการ์ตูนแฟนตาซี การได้เล่นสนุกในสวนสนุกที่เต็มไปด้วยเครื่องเล่น สีสดใส การได้พักผ่อนในสวนสาธารณะ การได้สังสรรค์กับครอบครัวและเพื่อนฝูง การผ่อนคลายด้วยการเล่นกับสัตว์เลี้ยง ๆ เหล่านี้คือประสบการณ์จริงในชีวิตที่มีกระตือรือร้นและนำมาสู่โลกจินตนาการในงานศิลปะ

วิทยานิพนธ์ชุดสวนสนุกของฉันเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะจิตรกรรมสื่อผสม (Mixed Media) บนเฟรม โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานใช้สื่อผสมจากผ้าซึ่งมีโทนสีและลวดลายต่างๆ มาเย็บปะทับซ้อนกันขึ้นเป็นรูปทรง การสร้างระนาบและมิติลงบนเฟรมและใช้วัสดุเช่นริบบิ้น เลื่อม เส้นด้าย กากเพชร ผสมกับการระบายสีจิตรกรรมให้เกิดความแตกต่างบนพื้นผิวและความรู้สึก สนุกสนานผ่านรูปทรงเครื่องเล่นในสวนสนุกเพื่อแสดงถึงความสุขผลงานแสดงถึงความฝัน (Fantastic Art) ด้วยจิตรกรรมสื่อผสมบนเฟรมขนาด 200x130 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้น ขนาด 210x130 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น และขนาด 210x150 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น

หลังจากการสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆ นำเข้าสู่ภาพร่างและสร้างเป็นผลสำเร็จสมบูรณ์เป็นที่น่าพึงพอใจแล้ว จึงนำเข้าสู่การวิเคราะห์ด้วยการเขียนเอกสารวิทยานิพนธ์ เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นขั้นตอน ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ผ่านการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และค้นพบความชอบของตนเองได้จากผลงานที่สร้างและจะได้สร้างสรรค์พัฒนาความคิดและทักษะการแสดงออกเพื่อเป็นการแสวงหาแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองในอนาคต

<b>Thesis</b>	My Amusement Park
<b>Student</b>	Miss Bongkoch Buachoo
<b>Student ID</b>	56602008
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts
<b>Program</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2015
<b>Thesis Advisor</b>	Assoc. Prof. Alita Janfangphet

## ABSTRACT

An imaginary world creates relaxation and freedom from the reality for a while. One's imaginary is unique depending upon derived experiences. My childhood experience was filled with happiness from fantasy cartoons, playing in a colorful amusement park, relaxing in a park, being with family and friends, playing with my pets and so on. These were first-hand experiences which were often reminisced and brought into the imaginary world of arts.

The thesis My Amusement Park presented a mixed media painting on frame created by mixing fabrics of different tones and patterns patched by one over another into a shape, creating work plane and dimension on the frame, and using materials such as ribbon, sequin, thread, and glitter combined with painting. The technique made a difference on the surface arising a feeling of liveliness through shape of playthings in amusement park to demonstrate artwork happiness of fantastic art through 4 pieces of mixed media painting on frame of size 200 cm x 130 cm.

After data synthesis procedures, it led to a sketch and satisfactory work completion. Then the work was brought into analysis by a thesis composition in order to understand a systematic work creation process. The painting collection was conducted through a continuous problem solving and development and discovered personal preference from artwork created. Thinking development and expression skill should be continued to guide a self-identity in the future.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จากความช่วยเหลือและเมตตากรุณาจากรศ.อลิตา จันฝั่งเพชร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ที่มีความเสียสละเวลาส่วนตนและทุ่มเทความรู้และประสบการณ์ของท่านเพื่อให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเอาใจใส่ เป็นอย่างยิ่งอีกทั้งยังเป็นสร้างกำลังใจพร้อมสร้างแรงผลักดันให้ข้าพเจ้ามาโดยตลอด ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รศ.กັນจณา คำโตสิริ รศ.สรธรรมรงค์ สิงหนเสนี รศ.มัลลิกา มังกรวงษ์ และอาจารย์อรรคม ฟองสมุทร คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางเพื่อปรับปรุง พัฒนาผลงานของข้าพเจ้าให้ดียิ่งๆขึ้นไปในภายภาคหน้า

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณและขอระลึกถึงบุญคุณเหล่าคณาจารย์ที่มอบความรู้ให้แก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอดช่วงชีวิตที่ผ่านมา ที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความรู้ความสามารถได้จนมาถึงทุกวันนี้

ขอขอบคุณกำลังใจ กำลังกายและกำลังทรัพย์จากผู้มีพระคุณคือ บิดา มารดา และญาติพี่น้องผู้เป็นที่รักและเคารพยิ่งที่คอยให้กำลังใจและให้ความเมตตากรุณาแก่ข้าพเจ้าในทุกๆเรื่องจนทำให้ข้าพเจ้าประสบความสำเร็จจนวันนี้

สุดท้ายข้าพเจ้าขอขอบคุณร่างกายและแรงใจ คำปรึกษาจากมิตรสหายผู้เป็นที่รัก นางสาวอิสราภรณ์ อิ่มอ่ำ นางสาววัลยา ศรีระแก้ว นางสาวจุฑามาศ เล้าประเสริฐ นางสาวมานฟ้า ชาวเหนือ นายณัฐวุฒิ จักรสุวรรณ นางสาววราพรรณ วงศ์ทองดี นายไกรวิทย์ โพธิกุล นางสาวเพ็ญภา ไชยพล นายวิศรุต แก้วเอียด ที่คอยช่วยเหลือให้ผลงานออกมาได้สำเร็จเสร็จสมบูรณ์

บงกช บัวชู

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ .....	VI
สารบัญภาพ .....	IX
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	7
1.3 ขอบเขตของโครงการ .....	7
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม .....	9
2.1 ศิลปะรูปแบบสื่อผสม (Mixed Media).....	9
2.1.1 โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg).....	11
2.2 ศิลปะรูปแบบเพนตาซี .....	15
2.2.1 โยโกะ ฟุรุโซ (Yoko Furusho).....	16
2.3 อิทธิพลจากศิลปิน .....	22
2.3.1 ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	22
2.4 ภาพยนตร์ .....	26
2.4.1 Alice In Wonderland : อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ .....	26
2.5 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินและภาพยนตร์.....	33
2.5.1 โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก .....	33
2.5.2 โยโกะ ฟุรุโซ .....	34
2.5.3 ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	34
2.5.4 ภาพยนตร์เรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ .....	33
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	35
3.1 การสร้างภาพร่าง.....	35
3.1.1 ภาพร่างชุดที่ 1 .....	35

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.1.2 ภาพร่างชุดที่ 2 .....	36
3.1.3 ภาพร่างชุดที่ 3 .....	37
3.1.4 ภาพร่างชุดที่ 4 .....	38
3.1.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 .....	39
3.1.6 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 .....	40
3.1.7 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 .....	40
3.1.8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 .....	41
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมชุด “สวนสนุกของฉัน” .....	42
3.3 เทคนิคสื่อผสม .....	42
3.3.1 วัสดุอุปกรณ์ .....	42
3.3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ .....	43
3.4 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน .....	44
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ .....	46
4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม .....	46
4.1.1 เรื่องราว (Subject) .....	46
4.1.2 เนื้อหา (Content) .....	46
4.1.3 การแสดงออก (Expression) .....	46
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ .....	47
4.2.1 เส้น (Line) .....	47
4.2.2 รูปทรง (Form) .....	47
4.2.3 น้ำหนัก (Value) .....	48
4.2.4 สี (Colour) .....	48
4.2.5 ที่ว่าง (Space) .....	49
4.2.6 พื้นผิว (Texture) .....	49
4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ .....	50
4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony) .....	51
4.3.2 ความหลากหลาย (Variety) .....	51
4.3.3 ความสมดุล (Balance) .....	52

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3.4 สัดส่วน (Proportion).....	52
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance).....	52
4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement).....	52
บทที่ 5 บทสรุป.....	54
5.1 ข้อเสนอแนะ.....	55
บรรณานุกรม.....	59
ประวัติผู้เขียน.....	60



# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกจินเจียง .....	1
1.2 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกจินเจียง .....	2
1.3 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกครีมเวิร์ล .....	2
1.4 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกคามล ลิฟท์บอล .....	2
1.5 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนน้ำซานโตรินี วอเตอร์ แฟนตาซี .....	3
1.6 รายละเอียดประติมากรรม จากสวนน้ำซานโตรินี วอเตอร์ แฟนตาซี .....	3
1.7 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนน้ำซานโตรินี วอเตอร์ แฟนตาซี .....	3
1.8 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนน้ำซานโตรินี วอเตอร์ แฟนตาซี .....	4
1.9 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุก สวนสยาม ทะเล กรุงเทพฯ .....	4
1.10 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุก สวนสยาม ทะเล กรุงเทพฯ .....	4
2.1 ภาพผลงานของ โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) .....	13
2.2 ภาพผลงานของ โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) .....	14
2.3 ภาพผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	17
2.4 ภาพผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	17
2.5 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	19
2.6 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	19
2.7 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	19
2.8 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	20
2.9 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) .....	20
2.10 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	23
2.11 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	23
2.12 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	24
2.13 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	24
2.14 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	25
2.15 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ .....	25
2.16 ภาพประกอบการโฆษณาภาพยนตร์ออนไลน์ อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ .....	26
2.17 อลิซ คิงส์ลีย์ ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ รับบทโดย มีอา วาติโควสกา .....	28
2.18 แมค แสทเทอร์ ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ รับบทโดย จอห์นนี่ เดปป์ .....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อข้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.19 กระต่ายขาว ไวท์แรบบิท ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์.....	30
2.20 หนอนผีเสื้อ แอ็บโซลิ้ม ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์.....	30
2.21 ไอราเชเบธแห่งคริมส์ เอเคเอ ราชินีแดง ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์.....	31
2.22 มิรานาแห่งมาร์โมเรียล เอเคเอ ราชินีขาว ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์.....	32
2.23 คาบวอร์พอล ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์.....	32
3.1 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 1 .....	35
3.2 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 1 .....	35
3.3 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 2 .....	36
3.4 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 2 .....	36
3.5 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 2 .....	36
3.6 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 3 .....	37
3.7 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 3 .....	37
3.8 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 3 .....	37
3.9 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 4 .....	38
3.10 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 4 .....	38
3.11 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชั้นที่ 1.....	39
3.12 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชั้นที่ 2.....	40
3.13 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชั้นที่ 3.....	40
3.14 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชั้นที่ 4.....	41
3.15 เตรียมอุปกรณ์ในการตัดเย็บและเตรียมความพร้อมจักร .....	43
3.16 เลือกชนิด และสีของผ้า .....	43
3.17 เลาะลายผ้าบางส่วนเพื่อประยุกต์ใช้.....	43
3.18 ขึ้นรูปทรงระนาบของส่วนต่างๆด้วยสังเคราะห์ เย็บผ้าซ้อนทับเพื่อเกิดมิติ .....	44
3.19 ยึดส่วนต่างๆลงบนเฟรม.....	44
3.20 เก็บรายละเอียดและตกแต่ง.....	44
4.1 ตัวอย่างเส้นในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	47
4.2 ตัวอย่างรูปทรงในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	47
4.3 ตัวอย่างน้ำหนักในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อ X ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.4 ตัวอย่างสีในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	48
4.5 ตัวอย่างที่ว่างในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	49
4.6 ตัวอย่างพื้นผิวในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	49
4.7 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบภาพผลงานชิ้นที่ 1.....	50
4.8 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบภาพผลงานชิ้นที่ 2.....	50
4.9 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบภาพผลงานชิ้นที่ 3.....	51
4.10 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบภาพผลงานชิ้นที่ 4.....	51



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ความสุขของข้าพเจ้าได้เกิดขึ้น จากการจดจำประสบการณ์แห่งความสุขมาปรับเสริมเติมแต่ง กับจินตนาการ ประสบการณ์แห่งความสุขเริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบัน คือการได้ไปสวนสนุก เล่นเครื่องเล่น สัมผัสกับบรรยากาศโดยรอบ ซึมซับความสุขนั้นไว้ และเก็บมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการสร้างโลกแห่งความสุขให้กับตนเองในช่วงหนึ่ง ไม่ว่าจะมีความสุขจากการจินตนาการ โลกสวนสนุกของตนเองหรือว่าจะเป็นความสุขในขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น ขั้นตอนการเลือกผ้าลวดลายที่ชอบมาสะสมไว้ ขั้นตอนการเก็บรายละเอียด โดยการแปะวัสดุชิ้นเล็กๆลงไปเพื่อสร้างรายละเอียดและเพื่อความกลมกลืนกัน

#### 1.1.1 อิทธิพลด้านประสบการณ์จริง

ข้าพเจ้ามีความรู้สึกและความทรงจำที่ดีกับสวนสนุกตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบัน เครื่องเล่นและสวนสนุกได้มีการพัฒนาไปตามกาลเวลา ไม่ว่าจะเป็นในด้านของความภาคภูมิใจ สี สันแสงไฟ ลูกเล่น ลวดลายของโครงสร้าง การประดับประดา หรือแม้แต่พื้นที่ในบริเวณสวนสนุกที่นับวันยังมีแต่ความน่าสนใจน่าหลงใหลมากยิ่งขึ้น นึกย้อนไปในอดีตที่เรามีแต่ความรู้สึกกลัวมากกว่าความสนุกเล็กน้อย เมื่อเราเติบโตขึ้นความกลัวนั้นได้ลดลงจนเกือบหายไป ในขณะที่ได้ขึ้นไปสัมผัสเครื่องเล่นเหล่านั้นจึงมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการจับจ้องสิ่งแวดล้อม สี สัน แสงไฟ รูปทรง หรือแม้แต่จดจำอารมณ์ความรู้สึกขณะนั้นได้ดี ข้าพเจ้าจึงบันทึกมาเป็นภาพความทรงจำ ที่แสดงถึงรูปทรง รายละเอียด สี สัน บรรยากาศ การเคลื่อนไหว ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1.1 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกจินเจียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.2 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกจินเจียง



ภาพที่ 1.3 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกครีมเวิร์ล



ภาพที่ 1.4 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุกคามेल ลิฟท์บลิค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.5 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนน้ำซานโตรินี่ วอเตอร์ แฟนตาซี



ภาพที่ 1.6 รายละเอียดประติมากรรม จากสวนน้ำซานโตรินี่ วอเตอร์ แฟนตาซี



ภาพที่ 1.7 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนน้ำซานโตรินี่ วอเตอร์ แฟนตาซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.8 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนน้ำซานโตรินี่ วอเตอร์ แฟนตาซี



ภาพที่ 1.9 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุก สวนสยาม ทะเล กรุงเทพฯ



ภาพที่ 1.10 รายละเอียดเครื่องเล่น จากสวนสนุก สวนสยาม ทะเล กรุงเทพฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.1.2 อิทธิพลด้านปรัชญา

ความสุขแต่ละบุคคลอาจมีความแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ชีวิต แต่สำหรับข้าพเจ้านั้น บางครั้งไม่สามารถแยกออกมาเป็นอักษรได้ทั้งหมด เพียงแต่รู้สึกเกิดขึ้นในใจเป็นความรู้สึกด้านบวก และเมื่อได้ลองศึกษาหาความหมายของคำว่าความสุข หรือ คติสุขารมณ์ คำว่า คติ แปลว่า แนวทางแห่งการดำเนินชีวิต หรือ แนวคิด สุขารมณ์ แปลว่าอารมณ์ที่เป็นความสุข คติสุขารมณ์ จึงแปลว่า พวกที่ดำเนินชีวิตด้วยการยึดความสุขเป็นเป้าหมายสูงสุดในชีวิต หรือพวกที่ถือว่าความสุขเป็นสิ่งสำคัญสูงสุดสำหรับชีวิต นักปรัชญาที่เราจะได้พิจารณา ความคิดของเขาถือ

**1.1.2.1 ซิกมันด์ ฟรอยด์** ความสุขเป็นแก่นแท้ของมนุษย์มนุษย์ทุกคนที่เกิดมาในโลกนี้ ทุกคนคงไม่ปฏิเสธว่าทุกคนล้วนแต่รักสุขเกลียดทุกข์ ที่เราขอมุ่งมั่นทำงานหนักเหนื่อยสายตัวแทบขาด จุดประสงค์ไม่ได้ต้องการเงิน แต่เราต้องการความสุขให้แก่ตัวเอง ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud : 1856 - 1939) นักปรัชญาและนักจิตวิทยาแนวจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรีย ได้ยืนยันสรุปได้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างล้วนมีจุดหมายที่จะบรรลุถึง คือการที่มนุษย์แสวงหาความสุขและต้องการรักษามันไว้ ในการแสวงหา มี 2 ด้านคือ ด้านบวก คือการแสวงหาความรู้สึกที่เป็นความสุขสบาย ส่วนด้านลบ ก็คือการพยายามที่จะหลีกเลี่ยงความทุกข์ความเจ็บปวด นี่เป็นหนึ่งในนิยามที่ข้าพเจ้ามองย้อนดูความรู้สึกของข้าพเจ้า แต่ไม่สามารถถกแถลงออกมาเองได้ทั้งหมด หรือไม่แน่ใจว่านิยามของคำว่าความสุขนี้จะเพียงพอสำหรับตัวข้าพเจ้าหรือไม่ ข้าพเจ้าจึงได้หยิบยกนิยามของนักปราชญ์ ที่ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามี ความหมายตรงกับความรู้สึกมาใช้ ดังต่อไปนี้

**1.1.2.2 เจอโรมี่ เบนธัม (Jeremy Bentham : 1748 – 1832 )** นักปรัชญาชาวอังกฤษ ได้เสนอแนวคิดในการวัดปริมาณความสุข ดังนี้ ความเข้มข้น เช่น คนที่ชอบทานอาหารรสเค็ม ถ้าได้ทานอาหารเค็มย่อมมีความสุขกว่าทานอาหารมีรสจืด เป็นต้น เวลา เช่น มีเงินก้อนหนึ่งเอาไปกินเที่ยวหมดใน 7 วัน กับเอาไปซื้อบ้านไว้อยู่ การมีบ้านอยู่ย่อมมีความสุขได้มากกว่าเป็นแน่แท้ เป็นต้น ความแน่นอนและไม่แน่นอน ถ้าความสุขให้ความเข้มข้นและเวลาที่เท่ากัน ความสุขที่อยู่ในมือย่อมแน่นอนกว่าความสุขที่ยังไม่มาถึง เป็นต้น ความใกล้และไกล คล้ายอย่างที่ 3 คนรักที่อยู่ใกล้ตัวย่อมดีกว่าคนที่อยู่ห่างไกลเป็นแน่ ผลลัพธ์ของมัน พยายามหาความสุขที่จะก่อดอกออกผลที่ทำให้เกิดความสุขอื่นๆที่ตามมาอีกมากมาย เช่น คบเพื่อนที่ดีถูกใจย่อมนำมาซึ่งความสุขใจ อื่น ๆ เช่น การช่วยเหลือยามลำบาก การแนะนำตักเตือนกัน เป็นต้น ความบริสุทธิ์ของมัน ต้องเป็นความสุขล้วนๆที่ไม่มีทุกข์เจือปน เช่น ไปเที่ยวผู้หญิงเป็นสุข แต่ต่อมาต้องเป็นโรคเอดส์ทุกข์ทรมานจนกว่าจะตาย การแผ่ขยายของมัน ความสุขที่ได้รับนั้น ต้องก่อให้เกิดความสุขแก่เป็นจำนวนมากไม่ใช่แค่เราคนเดียว

**1.1.2.3 จอห์น สจ๊วต มิลล์ (John Stuart Mill : 1806 – 1873)** นักปรัชญาชาวอังกฤษ ได้ให้แนวคิดนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกโจมตีว่า การแสวงหาความสุขเชิงปริมาณ เป็นการตีค่าคนเท่ากับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัตว์ เขาถือว่าแม้มนุษย์กับสัตว์จะมีจุดร่วมกันคือความสุขทางกาย แต่สิ่งที่มนุษย์สามารถสัมผัสได้ ซึ่งสัตว์ไม่สามารถพบได้เลย นั่นคือความสุขทางใจ แนวคิดของเขาสรุปได้ ดังนี้ มนุษย์สามารถมีความสุขที่เกิดจากปัญญา จากความรู้สึก จากจินตนาการและจากการสำนึกทางศีลธรรม ซึ่งมีค่าสูงกว่าความสุขที่เกิดจากประสาทสัมผัส เป็นมนุษย์ที่กระวนกระวายดีกว่าเป็นสุกรที่อึดอ้อม เป็นโสเครติสที่ทรมานทรมายดีกว่าเป็นเจ้าเงาะที่สำราญ เขาเน้นที่ความสุขทางใจเป็นหลัก แนวความคิดเรื่องความสุขแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ ปัจเจกสุขนิยม (Egoistic or Individualistic Hedonism) เน้นความสุขส่วนตัว และสากลสุขนิยม (Universal Hedonism) เน้นการแสวงหาความสุขที่มากที่สุดให้แก่คนจำนวนมากที่สุด (โดยนับรวมตนเองเข้าในคนจำนวนมากด้วย) ซึ่งสากลนิยมเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าประโยชน์นิยม (Utilitarianism)

**1.1.2.4 โชเพนเฮอเออร์ (Schopenhauer : 1788 – 1860)** นักปรัชญาชาวเยอรมัน ผู้มองโลกด้วยความทุกข์ระทมกล่าวไว้ว่า “ชีวิตมนุษย์แคว้งไปมาระหว่างความทุกข์กับความเบื่อหน่าย ครั้งหนึ่งของชีวิตเต็มไปด้วยการดิ้นรนที่จะพ้นทุกข์ อีกครั้งหนึ่งเต็มไปด้วยความทรมานที่ได้รับจากความเบื่อหน่าย”

### 1.1.3 อิทธิพลด้านจินตนาการการสร้างสรรค์

ด้านการจินตนาการและการสร้างสรรค์นั้นข้าพเจ้ามีรสนิยมแบบฝันเฟื่อง (Fantasy) ส่วนใหญ่มักถูกกระตุ้นให้เกิดจินตนาการอย่างมากจากภาพยนตร์ลักษณะฝันเฟื่องนี้ เพราะความเป็นภาพยนตร์ย่อมมีการเครื่องไหวอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดรายละเอียดมากมายมหาศาลเมื่อเทียบกับจำนวนเวลาที่ได้รับชม นั้น มีครบทั้งแสง สี เสียง ภาพ อรรถรสจากความเป็นตัวนักแสดงในหนังเรื่องนั้น ภาพยนตร์ลักษณะฝันเฟื่องที่เป็นเรื่องโปรดของข้าพเจ้าคือ อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีทั้งความลึกลับ น่าพิศวง สอดแทรกความคิดต่างๆมากับตัวละครภายในเรื่อง แต่จินตนาการที่ข้าพเจ้าถูกกระตุ้นให้เกิดนั้นส่วนใหญ่จะมาจากคาแรคเตอร์ของตัวละคร และฉากในดินแดนวันเดอร์แลนด์ นอกจากนี้ยังมีอีกหลายเรื่องที่เป็นภาพยนตร์ลักษณะฝันเฟื่องที่ข้าพเจ้าโปรดปราน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง แฟรงเก้นไวน์ คินชิฟเพื่อนซี้ลึกลับ (Frankenweenie) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำให้สุนัขคินชิฟ เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากความรักของเจ้าของและสุนัขที่เขาได้เลี้ยงไว้ ทั้งเรื่องมีเพียงภาพสีขาวดำ แต่กลับเกิดความน่าสนใจทั้งในด้านภาพอนิเมชันและด้านเรื่องราวของเรื่องอีกด้วย และภาพยนตร์เรื่อง อภินิหารตำนานแห่งนาร์เนีย (The Chronicles of Narnia) เรื่องราวเกี่ยวกับการค้นพบ ดินแดนสู่โลกใหม่อันหนาวเหน็บ ไม่ว่าจะมองไปแห่งหนใดล้วนถูกปกคลุมด้วยหิมะขาวโพลน มีเสาไฟตะเกียงโบราณบอกพรหมแดน เหล่าพี่น้องทั้ง 4 คน ผจญภัยในดินแดนที่เต็มไปด้วยความประหลาด และอาถรรพ์คำสาปนางแม่มดผู้ชั่วร้าย

เมื่อมาถึงการสร้างสรรค์นั้นข้าพเจ้า มีความชอบในการปะติด ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดก็ตามอาจจะด้วย กาว หรือ การเย็บก็ตาม ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจาก ผลงานของ โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ที่มีก็นำวัสดุต่างๆมาปะติดกัน หรือรวมกัน บางครั้งเป็นวัสดุเก่าที่หาได้รอบตัว หรือเป็นวัสดุที่ได้สะสมไว้ เขามักสร้างสรรค์ศิลปะแบบที่ผ่อนคลาย ลดความยึดมั่นในแนวทางของ ศิลปะแบบเก่าๆ เขาได้รับการยกย่องในด้านของการเป็นนักประดิษฐ์และมีความกระตือรือร้น ซึ่ง นำไปสู่แนวความคิดใหม่ๆ ตลอดเวลา งานส่วนใหญ่ของเขาจะเป็นที่ชื่นชมและได้รับคำวิจารณ์ใน แง่บวก ซึ่งผลงานของเราส์เซนเบิร์กได้ส่งอิทธิพลไปถึงพัฒนาการของงานศิลปะร่วมสมัย

รูปทรงและสีสันต่างๆภายในชิ้นงานของข้าพเจ้าล้วนได้แรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างของ เครื่องเล่นภายในสวนสนุกนำมาดัดแปลงตามจินตนาการ ซึ่งเป็นประสบการณ์จริงที่ได้ไปสัมผัส กับสิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสวนสนุก มีอารมณ์กับการเคลื่อนไหวของเครื่องเล่นหลายลักษณะเช่น ผาดโผน เรือขยับเอี้ยวๆ การจับจ้องกับรายละเอียดของลวดลาย สีสันที่ถูกตกแต่งไว้ และความรู้สึกที่ ได้สัมผัสบรรยากาศจากสภาพแวดล้อมจากสวนสนุก และผู้คนที่ต่างพากันมาหาความสุขในพื้นที่ แห่งความสนุกนี้ ในเรื่องของรสนิยมการใช้สี ข้าพเจ้าใช้สีที่มีความหวานละมุน หรือแม้แต่โทนสีที่ ใช้ภายในชิ้นงานข้าพเจ้ามักใช้รสนิยมของตนเองในการเลือกใช้สีแทนความรู้สึกที่มี กับเครื่องเล่น ประเภทนั้นๆ เป็นความรู้สึกเมื่อข้าพเจ้าได้ขึ้นไปสัมผัสกับเครื่องเล่นชนิดนั้น เช่นคู่สีม่วงชมพูแทน ความหวานและการเคลื่อนไหวแบบเนิบๆ โรแมนติกเป็นต้น

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อที่จะแสดงออกถึงมุมมองความสุขที่ตนเองได้รับจากสวนสนุกในจินตนาการ
- เพื่อค้นหาวัสดุและพื้นผิวที่สามารถแสดงความรู้สึก โดยใช้รูปทรง สีสัน และระนาบ แสดงออกผ่านผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed media)
- เพื่อศึกษาเป็นแนวทางในการทำงานสร้างสรรค์งานศิลปกรรม และเป็นการแสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัว

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- เนื้อหา เป็นการแสดงออกถึงจินตนาการที่มีต่อประสบการณ์ที่ได้สัมผัสสวนสนุก บ่งบอก ถึงความสุข สนุกสนาน การหาความสุขให้ตนเองอีกรูปแบบหนึ่งไม่ว่าจะเป็นความสุขใน กระบวนการคิดหรือขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
- รูปแบบ แสดงออกมาในลักษณะฝันเฟื่อง (Fantasy)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เทคนิค นำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะสื่อผสมด้วยเทคนิคการเย็บปัก ตัดแปะ แผ่นที่ วัสดุล่างบนผ้าหรือวัสดุอื่นๆลงบนผ้า
- ขนาดและจำนวน สร้างสรรค์เป็นผลงานจริงบนระนาบ 2 มิติ ขนาด 200x130 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้น ขนาด 210x130 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น และขนาด 210x150 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม

### 2.1 ศิลปะรูปแบบสื่อผสม (Mixed Media)

ความหมายของคำว่า “Mixed Media” หรือสื่อผสม จากพจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายไว้สองความหมายความหมายแรกคือ ศิลปกรรมแห่งพุทธศตวรรษที่ ๒๕ ได้แก่งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือวาดเส้น ที่มีวัสดุต่างๆเข้าไปผสมด้วย จนไม่อาจเรียกว่าเป็นงานอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะได้ และความหมายที่สองคือ ศิลปกรรมที่ผสมผสานกันระหว่างประติมากรรม ดนตรี ลีลาเคลื่อนไหว และสิ่งแวดล้อม ก็ถือว่าเป็นงานศิลปกรรมสื่อผสมด้วย ในความหมายหลังนี้ บางทีเรียกว่า multimedia หรือ intermedia

ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “Media” ในแง่ของศิลปะซึ่งสามารถจำแนกได้เป็นสองความหมาย คือ วัสดุที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกในงานศิลปะ และกรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ ดังนั้นความหมายของคำว่า “Mixed Media” ในงานศิลปะนั้น คือการใช้วัสดุหลากหลายชนิดผสมกัน หรือการใช้กรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ในลักษณะผสม เช่น กรรมวิธีของจิตรกรรมผสมผสานกับกรรมวิธีทางประติมากรรม เป็นต้น

สุชาติ เถาทอง ได้ให้ความหมายว่า “คือกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานแขนงต่างๆ ซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะงาน เพราะขึ้นอยู่กับการใช้เครื่องมือ วัสดุ และกระบวนการทำงานที่แตกต่าง ศิลปินและช่างจำเป็นต้องเชี่ยวชาญ รู้เทคนิคการทำงานในแขนงใดแขนงหนึ่งโดยเฉพาะ จึงจะสามารถสร้างสรรค์งานได้ดี” (สุชาติ เถาทอง. 2536: 65)

สื่อผสม คือการที่ศิลปินนำสื่อวัสดุหลากหลายชนิดที่มีอยู่ซึ่งอาจมีรูปทรงทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ มาสร้างสรรค์ผสมผสานลงบนผลงาน ตามความคิดและจินตนาการของศิลปิน เพื่อให้เกิดความงามหรือสะท้อนความคิดและความรู้สึกของศิลปิน โดยใช้เทคนิคแตกต่างกันหรือเหมือนกันตัวอย่าง ดังเช่น เทคนิคต่อไปนี้

คอลลาจ (Collage) ความหมายในภาษาฝรั่งเศสหมายถึงการติดหรือปะ และในอีกความหมาย อาจหมายถึงผลงานที่เกิดจากการนำเศษกระดาษหรือวัสดุอื่นๆ นำมาพันท์หรือวาดลวดลายและนำมาติดลงบนกระดาษรองรับ คอลลาจถูกบันทึกว่ามีการใช้ครั้งแรกในศตวรรษที่ 20 แต่มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 โดยศิลปินที่ชื่อ Mrs.Mary Delary โดยเธอได้ทำ Paper mosaic หรือ Plant collage โดยทำใบและดอกจากกระดาษสี และปิดทับลงบนกระดาษดำ บางทีก็ใช้กระดาษขาวพันท์สีน้ำแบบไล่เฉด บางครั้งก็ใช้ใบไม้จริงมาประดับ ซึ่งในยุคหลังมีศิลปินชื่อดังอย่าง Kurt Schwitter ได้นำเอาเศษผ้า กระดาษ หรือวัสดุต่างๆ มาปะติดเป็นการคอลลาจ ภายหลังปี ค.ศ.1950 Rafael

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cauduro ชาวเม็กซิกัน และ Paul Sarkislan ชาวอเมริกันนำเทคนิคคอลลาจมาใช้ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป

เอสเซมเบรจ (Assemblage) คำที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในความหมายของวัตถุศิลป์ที่มีความหลากหลายมาก ซึ่งต้องผ่านกระบวนการพัฒนาและขยายความ จาก Cubist Collage มาอีกต่อหนึ่ง นั่นคือ หมายถึงวัตถุหรือวัสดุที่มนุษย์ทำขึ้นมาผสมผสานกันในรูปแบบสามมิติและไม่ได้คำนึงถึงองค์ประกอบที่ชัดเจนแต่อย่างใดตอนเอามาเรียงกัน ดังที่ Picasso และ Braque ได้ทำงานแบบ Cubic ในงานเชิงทดลองในช่วงปี ค.ศ.1910 โดยนำการ์ด ตั๋ว และวัสดุอื่นๆ มาปะติดลงบนภาพวาดทำให้วัสดุเหล่านี้ไปอยู่ในบริบทใหม่ในเรื่องของเอสเซมเบรจ Jean Dubuffet เป็นคนเรียกในปีค.ศ.1953 เอสเซมเบรจมีจุดเด่นตรงความไม่เชื่อมต่อของสิ่งต่างๆ แบบเซอร์เรียลลิสม์ เชื่อมโยงกับทฤษฎี Anti-art ของ คาตา คำว่า เอสเซมเบรจ มีพื้นคำมาจาก Assemble ตัวอย่างของผลงานชิ้นแรกๆคือ ผลงานของ Joseph Cornell's Box ปี ค.ศ.1936 โดยเขาเอาส่วนต่างๆ ของหนังสือพิมพ์ เศษแก้วและวัสดุอื่นๆ มาสร้างบุคลิกพิเศษให้กับภาพพื้นที่ได้อย่างดี ศิลปินเรอัสเซมเบรจก็ทำงานแบบเอสเซมเบรจ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันใน Combine Painting นอกจากนี้ยังมีผลงานของ John Chamberlain ที่เอาขยะมารวบรวม ทั้งชิ้นส่วนรถยนต์มาต่อเป็นประติมากรรมล้อเลียนเครื่องจักรในยุคโมเดิร์น สำหรับความหมายในปัจจุบันคือการผสมผสานทางกายภาพและข้อมูลทางเทคโนโลยีและสื่อออกมาทางศิลปะ ทำให้เกิดแนวทางใหม่ๆ ซึ่งกลวิธีเอสเซมเบรจได้กลายเป็นเครื่องมืออย่างดี ในการแยกเอาผลงานประติมากรรมออกจากเงื่อนไขข้อบังคับ รวมถึงวิธีการสร้างสรรค์ที่น่าเบื่อและจำเจในอดีต

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวว่า “ศิลปะในอดีตแสดงกลวิธีสร้างสรรค์ประณีตบรรจง มีกระบวนการขั้นตอนในการสร้างสรรค์ศิลปะตามแบบแผนที่สืบทอดกันมา ชื่นชมกับรูปแบบและเนื้อหาตามประเพณีนิยมมากกว่าคุณค่าในเชิงกลวิธีหรือกระบวนการสร้างสรรค์ แต่ศิลปะสมัยใหม่มักมุ่งเน้นการสร้างสรรค์กลวิธีต่างๆ กันหากกลวิธีและกระบวนการใหม่ๆ กลวิธีต่างๆ มีลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน” (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2536 : 48)

วิรุณ ตั้งเจริญ ยังได้แสดงทัศนะเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้สื่อวัสดุหลายชนิดมาประกอบกันว่าการนำวัสดุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ รูปภาพ ฝ้าน้ำมัน เชือก ไม้ ฯลฯ ปะติดบนพื้นภาพเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เป็นการสร้างระนามอีกลักษณะหนึ่งบนงานศิลปะ โดยที่ระนามนั้นแสดงลักษณะผิวผิวดแตกต่างกันออกไปตามสภาพวัสดุที่ได้รับการเลือกสรรมาจากวัสดุที่มีอยู่รอบๆ ตัว ไม่ว่าจะเป็นเศษวัสดุหรือวัสดุที่ตั้งใจเลือกสรรมา การรู้จักเลือกวัสดุต่างๆ นี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมการเลือกสรร และรสนิยมในการนำมาจัดรวมเข้าด้วยกัน โดยที่สื่อวัสดุเหล่านั้นก่อให้เกิดความรู้สึกสัมผัสโดยตรงทั้งต่อผู้สร้างสรรค์ และผู้ชื่นชมผลงานศิลปะ และสำหรับผู้ชื่นชมแล้ววัสดุซึ่งอยู่รอบๆ ตัวเขา และนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปะ อาจจะทำให้ความรู้สึกสัมผัสโดยตรงและอย่างดียิ่งเพราะเป็นสื่อที่ต่างคุ้นเคยและชื่นชมกัน อยู่แล้วในชีวิตประจำวัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2536 : 115)

นอกจากนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงผลงานศิลปะที่ใช้เทคนิคภาพปะติดไว้ดังนี้ คำว่า “ภาพปะติด” อารี สุทธิพันธุ์ แปลมาจากคำภาษาอังกฤษว่า “Collage” คำว่า “Collage” มาจากภาษาฝรั่งเศส “Coller” คอลเลอร์ ซึ่งหมายถึงการปะติด โดยทั่วไปแล้ว การสร้างสรรค์ภาพปะติดเป็นการนำวัสดุแผ่นบางๆ เช่นกระดาษสี กระดาษหนังสือพิมพ์ ผ้า พลาสติก ใบบัว ไม้ ทั้งวัสดุที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นหรือวัสดุจากธรรมชาตินำมาปะติดบนพื้นระนาบ เช่น กระดาษ กระดาษแข็ง แผ่นไม้ อดการปะติดใช้วัสดุที่มีความหนาเพิ่มขึ้น การปะติดมีแนวโน้มที่จะเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมก็ นิยมเรียกกันว่า “รูปต่อประกอบ” หรือ “Assemblage” หรือถ้าเป็นการนำภาพถ่ายหรือภาพจากหนังสือพิมพ์และนิตยสารมาปะติดสร้างเป็นภาพขึ้นมา ก็อาจจะเรียกว่า “ภาพถ่ายปะติด” หรือ “Photomontage” (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2536 : 113)

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงความหมายของสื่อผสม ไว้ดังนี้ ถ้าศิลปินผู้สร้างสรรค์รูปแบบใหม่ โดยใช้สื่อต่างประเภทกัน เช่น ใช้สื่อทางภาษา ผสมผสานกับสื่อทางเสียง หรือสื่อทางวัสดุแล้วเกิดเป็นผลงานใหม่ แสดงสื่อต่างประเภทกัน เกิดเป็นผลงานมีเอกภาพเดียวกัน เราเรียกผลงานนั้นว่า สื่อผสม (Mixed Media) ดังนั้นความหมายของคำว่า สื่อผสม ก็อาจเข้าใจได้ 2 ประเด็น คือ สื่อผสมกันในสื่อประเภทเดียวกัน ซึ่งไม่นับว่าเป็นรูปแบบของสื่อผสมที่แท้จริง สื่อผสมที่แท้จริงจะต้องเป็นการผสมผสานกันของสื่อต่างประเภทกัน โดยคิดเป็นรูปแบบใหม่ มีความกลมกลืน มีความเป็นเอกภาพโดยสมบูรณ์ โดยที่สื่อแต่ละประเภทนั้นเสริมสร้างซึ่งกันและกัน และสื่อผสมบางประเภทที่ใช้ความเคลื่อนไหวเป็นสื่อร่วมกับสีแสงและเสียง ก็มีชื่อเรียกโดยเฉพาะ เช่น โคเนติก อาร์ต เป็นต้น (อารี สุทธิพันธุ์, 2535 : 274)

### 2.1.1 โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg)

โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) เป็นศิลปินนักสร้างสรรค์ที่สำคัญคนหนึ่ง ในศตวรรษที่ 20 ผลงานของเขาเน้นการใช้สื่อวัสดุและการค้นคว้าเทคนิคใหม่ๆ สำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะ เราส์เชนเบิร์ก ได้ใช้เทคนิค Combine Painting ซึ่งมีลักษณะผสมผสานงานจิตรกรรม และประติมากรรม ไว้ด้วยกัน การ Combine Painting นี้เองที่มีส่วนช่วยให้เขามีชื่อเสียง บ่อยครั้งเขานำวัสดุต่างๆ มาผสมผสานกับจินตนาการและสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานของเขา เราส์เชนเบิร์กไม่เคยคิดว่าตัวเองจะกลายมาเป็นศิลปิน เขาเติบโตในรัฐเท็กซัส ราวปี ค.ศ.1920 ชีวิตในวัยเด็กของเขาไม่เคยไปดูงานศิลปะเลย งานศิลปะที่เขาพบเห็นบ่อยๆ ก็คือภาพที่อยู่ข้างหลังการ์ดที่เขาใช้เล่นกับเพื่อนๆ ของเขา ครอบครัวของเราส์เชนเบิร์กมีฐานะยากจน แม่ของ

เขาจะเก็บสิ่งของที่ใช่แล้วทุกอย่างไว้เพื่อจะนำกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ สิ่งเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้เขาเห็นความสำคัญของวัสดุทุกอย่าง และนำมันกลับมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของเขาเอง

ผลงานชุดแรกๆ ของเขาได้นำกระดาษหนังสือพิมพ์มาตัดและฉีกออกเป็นชิ้นๆ และติดมันลงบน แคนวาส ที่ลงพื้นสีดำ โดยการติดซ้อนทับกันหลายๆ ชั้น ซึ่งทำให้เกิดพื้นผิวและน้ำหนัก เราเรียกเทคนิคนี้ว่าการคอลลาจ เมื่ออายุได้ 45 ปี เขาได้ไปเป็นที่ปรึกษาของ Fortune Teller ในนิวยอร์ก ได้ย้ายไปที่ Florida ซึ่งเป็นที่อยู่ปัจจุบันของเขา ในปีต่อๆ มาแทนที่เขาจะใช้ภาพแมกกาซีน และหนังสือพิมพ์ เขาได้ใช้ภาพถ่ายที่เขาถ่ายเองมาใช้ในการทำงาน ผลงานของเขาได้แรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวและนำมาสร้างสรรค์ลงไปในงานของเขา เขาได้ทำงานชุดเกี่ยวกับการเดินทางมากกว่า 20 ประเทศ ทำงานร่วมกับศิลปินจากจีน คิวบา รัสเซีย จากทุกๆ ที่ที่เขาได้พบและเขาได้ใช้มันสร้างสรรค์ลงในงานของเขา เราส์เซนเบิร์ก ก็เป็นผู้หนึ่งที่ผลงานของเขาได้รับรางวัลมากมายและมีผลงานอยู่ในพิพิธภัณฑ์และแกลลอรี่ต่างๆ ทั่วโลก เขาแบ่งปันความสำเร็จของเขาด้วยการยกผลงานช่วยการกุศล และช่วยเหลือศิลปินด้วยการให้เงินช่วยเหลือพวกเขาในยามที่พวกเขาเดือดร้อนภายหลังที่เขาหยุดการเดินทาง เราส์เซนเบิร์กทำงานอยู่ในสตูดิโอของเขา ชื่อภัทท์ในเม็กซิโกและในฟลอริดา (Mary Lynn kotz, 1990: 49)

โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก เป็นจิตรกรชาวอเมริกันที่ เป็นนักการสื่อสาร โดยเน้นการสื่อสารแบบ Multi-media นอกจากนั้นยังเป็นศิลปินเพอร์ฟอแมนซ์ (Performance) เขาได้รับการขนานนามว่าเป็นบุคคลสำคัญในแวดวง ศิลปะป๊อป และเป็นผู้นำในความเคลื่อนไหวต่อต้านแนวทางศิลปะที่ค่อนข้างจะซีเรียสและหมกมุ่นอยู่กับตัวเองเป็นส่วนใหญ่อย่าง ศิลปะแนวแอบสแตร็ค เอกซ์เพรสชันนิสซึม (Abstract expressionism) โดยเขาสร้างสรรค์ศิลปะแบบที่ผ่อนคลาย ลดความยึดมั่นถือมั่นในแนวทางของศิลปะแบบเก่าๆ งานที่มีชื่อเสียงที่สุดของเราส์เซนเบิร์กได้ใช้ลักษณะผลงานการ “Combines” ซึ่งเป็นงานที่ผสมผสานศิลปะหลายแขนงเข้าด้วยกันทั้งการพิมพ์ การคอลลาจ รวมไปถึงการปั้นแกะสลัก โดยใช้วัสดุที่สามารถหาได้ง่าย อย่างเช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ เศษผ้า ขยะจากโรงงานอุตสาหกรรม และซากสัตว์ที่ถูก สดฟ้ทไว้ เราส์เซนเบิร์ก ได้รับการยกย่องในด้านของการเป็นนักประดิษฐ์และมีความกระตือรือร้น ซึ่งนำไปสู่แนวความคิดใหม่ๆ ตลอดเวลา งานส่วนใหญ่ของเขาจะเป็นที่ชื่นชมและได้รับคำวิจารณ์ในแง่บวก ซึ่งผลงานของเราส์เซนเบิร์กได้ส่งอิทธิพลไปถึงพัฒนาการของงานศิลปะร่วมสมัย



ภาพที่ 2.1 ภาพผลงานของ โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg)

ชื่อผลงาน Minutiae. 1954

เทคนิค : Oil and collage with object

ขนาด 211 x 203 x 76 cm.

ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน Minutiae เป็นผลงานสร้างจากบนเวทีขึ้นแรกของเราส์เชนเบิร์ก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของ ความร่วมแรงร่วมใจของเค้ากับคณะเด่นของเมิร์ซ ดันนิงแฮม Minutiae สร้างเพื่อเป็นฉากของงานแสดง การเดินร่าของดันนิงแฮม ซึ่งมีจอห์นเคจเป็นผู้ประพันธ์ดนตรี ในปี 1954 ที่สถาบันดนตรี บรูคลิน ซึ่งนักเดินร่าจะเดินร่าเคลื่อนไหวไปมา โดยรอบผ่านแผงไม้ ซึ่งเขาได้ออกแบบฉากเสื้อผ้าและการจัดแสงรวมถึงทำหน้าที่เป็นผู้กำกับเวที เขาหลงใหลในการสะสมตั้งแต่ตั้งแต่สมัยมัธยมปลายและต่อเนื่องมาตลอดกับเรียนเดินร่าของเขาที่แบคเมาทิรัน ซึ่งเขาเคยกล่าวว่าการเดินร่าช่วยเติมความสมดุลให้กับเขา ความโดดเด่นและความเปล่าเปลี่ยวของการวาดภาพ ซึ่งเมื่อดันนิงแฮมพูดถึงความต้องการที่จะมีเวทีเล็กๆสำหรับแสดงงานเดินร่า เราส์เชนเบิร์กได้สร้างสรรค์ผลงานการคอมไบน์ ชื่อ Minutiae ภายในเวลา 48 ชั่วโมง

การใช้วัสดุและการปะติดผลงาน Minutiae พบว่ามีการใช้วัสดุเป็นส่วนประกอบของผลงาน ดังนี้ กระดาษ วัสดุจำพวกกระดาษ ได้แก่ กระดาษโปสเตอร์ หนังสือการ์ตูน กระดาษสีต่างๆ ถูกนำมาปะติดในลักษณะซ้อนทับกันโดยศิลปิน นำกระดาษที่มีลักษณะเป็นแผ่นสีเหลืองและกระดาษเห็นร่องรอยลักษณะมาสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกันในภาพ วัสดุพวกผ้า ที่มีทั้งผ้าแพรหลากสี ที่มีลักษณะโปร่งแสงและผ้าพิมพ์ลายต่างๆผ้าลูกไม้ถูกนำมาสร้างสีสันหลากหลาย และสร้างความรู้สึกพริ้วไหวและสร้างความเคลื่อนไหวในภาพ ส่วนหลักๆ และใช้ไม้เป็นโครงใหญ่สีเหลือง นอกจากนี้ศิลปินได้นำขาโต๊ะไม้มาเป็นส่วนประกอบในภาพ กระจกรูปทรงกลม ถูกติดตั้งลงในผลงาน ซึ่งกระจกเงาที่สามารถที่จะหมุนไปได้รอบๆ เพื่อที่จะสะท้อนสภาพสิ่งแวดล้อมในสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั้น หลังจากศิลปินปะติดและต่อประกอบผลงานเข้าด้วยกันก็ระบายสีทับลงไปบนผลงานอีกทีหนึ่ง ซึ่งผลสำเร็จของภาพ Minutiae เกิดองค์ประกอบที่เป็นลักษณะฉากงานแสดง ซึ่งกระตุ้นและปลุกเร้าผู้ชมได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 2.2 ภาพผลงานของ โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg)

ชื่อผลงาน Bed. 1955.

เทคนิค : Combine painting : Oil and Graphite on fabric.

ขนาด 119 x 80.01 x 20.32 cm.

ที่มาของแนวคิดและเนื้อหาของผลงาน Bed เกิดจากแนวความคิดในการสร้างงานศิลปะ ที่มีเงื่อนไขจากการปฏิเสธรูปแบบศิลปะต่างๆ ไป แต่เราส์เชนเบิร์ก ต้องการนำวัสดุที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ เป็นผลต่อเนื่องมาจากการที่เราส์เชนเบิร์กได้ร่วมทำงานแจสเปอร์ จอห์น (Jasper John) ซึ่งทั้ง 2 คน ได้ศึกษาผลงานของ มาเซล ดูชอง (Maxel Duchamp) ศิลปะลัทธิคาตาโดยเนื้อหาของภาพ Bed เป็นการจำลองภาพวัสดุที่เราส์เชนเบิร์กได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ผ้าปูที่นอน หมอน ผ้าคลุมเตียง มาขีดเขียนด้วยดินสอและระบายสีทับลงบนวัสดุเหล่านี้ ซึ่งเราส์เชนเบิร์กต้องการผสมผสานความเป็นตัวเองเข้ากับผลงาน ซึ่งผลงานถูกสันนิษฐานว่าเป็นทั้งการนำเสนอความเป็นจริง (Realist) และเสนอเชิงสัญลักษณ์ (Symbolist) ซึ่งเราส์เชนเบิร์ก ถูกกระแสวิพากษ์วิจารณ์เรื่องของความเป็น รักร่วมเพศของเขา

การใช้วัสดุและการปะติดผลงาน Bed เกิดจากการปะติดวัสดุ สร้างขึ้นเป็นผลงาน ซึ่งในภาพประกอบขึ้นจากชิ้นส่วน วัสดุต่างๆ ดังนี้ ไม้ ถูกนำมาประกอบให้เป็นพื้นหลัง เพื่อเป็นระนาบรองรับวัสดุ และถูกหุ้มด้วยผ้า ผ้า วัสดุจำพวกผ้า ได้แก่ ผ้าคลุมเตียง ในลักษณะชิ้นส่วนที่มีลวดลายนำมาปะติดกันและถูกนำมาติดในภาพ ซึ่งเป็นวัสดุหลักในการสื่อสารเรื่องราวในภาพ หมอน ถูกติดบริเวณด้านบนของภาพในลักษณะเหมือนในใช้งานจริง พร้อมทั้งถูกขีดเขียนและระบายสีทับลงไป เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปะติดปะต่อต่างๆ ลงในภาพในลักษณะที่อ้างอิงการใช้งานจริงเพื่อสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของสภาพเตียงของศิลปิน

## 2.2 ศิลปะรูปแบบแฟนตาซี

แฟนตาซี (Fantasy) หรือ “ความเพ้อฝัน” เป็นคำที่ใช้สื่อถึงจินตนาการ ความรู้สึกที่หลุดพ้นไปจากโลกแห่งความจริง ในวงการศึกษาศิลปะ แฟนตาซี เป็นคำที่ถูกนำไปใช้ในศาสตร์หลายๆ ด้านด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านศิลปศาสตร์ ภาษาศาสตร์ การศึกษาทางด้านวัฒนธรรม วรรณกรรม ประวัติศาสตร์ และยังพบว่ามีการใช้คำว่า แฟนตาซี ในหลายโอกาสเมื่อนำมาใช้ในการศึกษาทางด้านจิตวิทยา มีการแยกย่อยออกไปเป็น แฟนตาซี ประเภทต่าง ๆ เช่น แฟนตาซีในระดับจิตสำนึก (Conscious fantasy) และ แฟนตาซีในระดับไร้จิตสำนึก (Unconscious fantasy) โดยนิยมสะกดให้ต่างออกไปดังนี้ “Phantasy” “แนวคิดรวบยอดแบบแฟนตาซี” โดยยึดคำนิยาม ความหมาย และการใช้งานในแง่ของศิลปะ

ในงานศิลปะคำว่า “แฟนตาซี” ถูกนำมาใช้บ่อยในการจัดประเภทของบทประพันธ์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เวทย์มนตร์ และมีการแสดงออกถึงการมีลักษณะเหนือธรรมชาติของซึ่งปรากฏอยู่ในองค์ประกอบหลักของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง (Plot) แนวคิดหลักของเรื่อง (Theme) และฉาก (Setting) ดังจะพบได้ว่างานเขียนในแนวแฟนตาซีนิยมให้เรื่องราวต่าง ๆ เกิดขึ้นใน “โลกแห่งจินตนาการ” ที่ซึ่งเวทย์มนตร์ คาถาวิเศษ ทำให้พรและสิ่งลึกลับต่าง ๆ เป็นเรื่องธรรมดา “แฟนตาซี” เป็นแนวทางที่ถูกแยกประเภทออกมาจากนิยายวิทยาศาสตร์ (Science fiction) และนิยายสยองขวัญ (Horror) โดยมีความแตกต่างในเรื่องของระดับความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา ที่อิงวิทยาศาสตร์และในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ “ความน่ากลัว” และ “ความตาย” ซึ่งทั้ง 3 แนวที่กล่าวมานั้น ส่วนต่างจัดอยู่ในกลุ่มนวนิยายประเภท “จินตนิยาย” (Speculative Fiction)

ในแง่ของวัฒนธรรมนิยม แนวแฟนตาซีได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะใน “ยุคกลาง” (Middle Age) ของยุโรป โดยยึดเอาลักษณะที่ปรากฏของลัทธิ Medievalism ไม่ว่าจะเป็น เกราะเหล็กของอัศวิน หรืออาวุธมีด ดาบ หอกที่มีการประดับประดาตกแต่งอย่างวิจิตรงดงาม และมีขนาดมหึมาเกินกว่าที่มนุษย์ธรรมดาจะยกขึ้นมากวดแกว่งไปมาได้ ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวปรากฏให้เห็นอย่างประจักษ์ในผลงานที่ได้รับความนิยมระดับโลก ผลงานแนวแฟนตาซีที่ปรากฏในวัฒนธรรมนิยม มักนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทพนิยาย (Fairy tales) พ่อมด (Wizards) ผู้วิเศษ (Sorcerers) และเหล่าแม่มด (Witchcraft) โดยพยายามที่จะหลีกเลี่ยงความน่ากลัวแบบสยองขวัญ (Horror) ความคิดรวบยอดแบบแฟนตาซี (Fantasy Concept) ได้ถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะเป็นในงานเขียน งานศิลปะ ภาพยนตร์ ดนตรี โดยลักษณะของการถ่ายทอดอารมณ์ (Mood and tone) ที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความลึกซึ้งและมีลักษณะของความเป็นตำนานเป็นลักษณะที่ผู้บริโภครู้สึกชื่นชอบในปัจุบัน (วิกิพีเดีย, <http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>, มิถุนายน 2555)

นอกจากนี้ ผลงานศิลปะแนวแฟนตาซี (John Grant and Ron Tiner, 2000) ยังถือได้ว่าเป็นศิลปะของจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต ไร้ขีดจำกัด ศิลปินแนวแฟนตาซีสามารถแสดง ออกถึงความเป็นตัวตนได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องสนใจคำวิพากษ์วิจารณ์ หรือคำจำกัดความใดๆ

### 2.2.1 โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho)

โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho) ศิลปินนักวาดภาพประกอบชาวญี่ปุ่น เขาเกิดที่โตเกียว ในประเทศญี่ปุ่น และได้ไปศึกษาต่อที่ School of Visual Arts ในนิวยอร์ก ประเทศอังกฤษ แรงบันดาลใจของเขามีมากมายไม่ว่าจะเป็นการที่เขาชอบดูการ์ตูน แอนิเมชัน ของญี่ปุ่นซึ่งเต็มไปด้วยสิ่งที่เป็นแฟนตาซี สิ่งมหัศจรรย์ต่างๆในตอนเด็กจนถึงปัจจุบันเขาก็ยังคงชอบดูอยู่ ในตอนเด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ในการจัดสวนและถ่ายภาพดอกไม้แปลกๆขึ้นมาใหม่ ร่างสัตว์ตัวเล็กๆที่เขาเห็นจากในสวนแพชชั่นก็เป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจของเขาไม่ว่าจะเป็นสีสันพื้นผิวลวดลายจากแพชชั่นเขานำสิ่งเหล่านี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน

เมื่อพูดถึงผลงานของเขาภายในงานมักจะมีการจัดองค์ประกอบแบบผิวด้าน หลายสิ่งถูกย่อและขยายจนเกินจริง รายละเอียดภายในงานของเขาจะเป็นรูปร่างรูปทรง ของสิ่งของและสิ่งมีชีวิตต่างๆภายในมีการบรรจงเขียนเป็นลวดลาย อย่างละเอียดพิถีพิถัน บางส่วนใส่รายละเอียดให้รู้สึกถึงชนิดต่างๆของพื้นผิว ภาพของเขามักจะเป็นทิวทัศน์ที่ดูสนุกสนาน ใช้สีสดใสให้ความรู้สึกอบอุ่น รายละเอียดทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ส่วนใหญ่เขาใช้เทคนิคสีอะคริลิกและหมึกลงบนกระดาษสีน้ำ ใช้เป็นแบบก่อนนำไปแต่งในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในบางชิ้นงาน ผลงานมีการจัดแสดงตีพิมพ์บนนิตยสารต่างๆ แอปพลิเคชันออนไลน์ หนังสือนิทานสำหรับเด็ก หน้าปกอัลบั้ม วีดีโอ กระดาษร้านค้า หรือแม้กระทั่งบนกำแพง



ภาพที่ 2.3 ภาพผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho)

ชื่อผลงาน Sweet dreams

เทคนิค : ตีอะครีลิคบนกระจก



ภาพที่ 2.4 ภาพผลงานของ โยโกะ ฟุรุโงะ (Yoko Furusho)

ชื่อผลงาน Sweet dreams

เทคนิค : ตีอะครีลิคบนกระจก

โยโกะ ได้รับติดต่อทางอีเมลล์จากพนักงานร้านขายเฟอร์นิเจอร์ ในเมืองบาเซโลน่า ประเทศสเปน เพราะว่าผลงานของเขาเป็นที่ชื่นชอบอย่างมาก ทางร้านอิคิรุ ต้องการให้เขามาจัดแสดงงานลงบนแผ่นกระจกของร้าน โดยส่วนตัวของโยโกะ ชอบบรรยากาศภายในร้านมากเพราะร้าน เป็นเฟอร์นิเจอร์รูปแบบแนวความฝัน จินตนาการ ซึ่งเข้ากับแนวความคิดของเข้าที่เขาชื่นชอบ

ศิลปินให้คำอธิบายแนวความคิดว่า ความฝันคือโลกใบใหม่ที่เกิดขึ้นในยามค่ำคืนและเราจะพบเจออีกโลกหนึ่งคือโลกแห่งความจริงในเช้าวันใหม่ ผลงานของเขาเต็มไปด้วยจินตนาการ ดินแดนที่มีกระต่ายใส่หน้ากาก กระต่ายเขาสื่อความหมายถึงสิ่งที่มีดมนไปในทางที่ไม่ดี สำหรับเด็กคนอื่นอาจให้ความหมายมันถึงความน่ารักน่าเอ็นดูรู้สึกไปในด้านที่ดี แต่สำหรับเขา เขารู้สึกว่าไม่ใช่ ตั้งแต่สมัยเขายังเด็กเขาก็มีความรู้สึกเช่นนี้มาโดยตลอด ปุยมะขามที่กลายเป็นแกะความหมาย

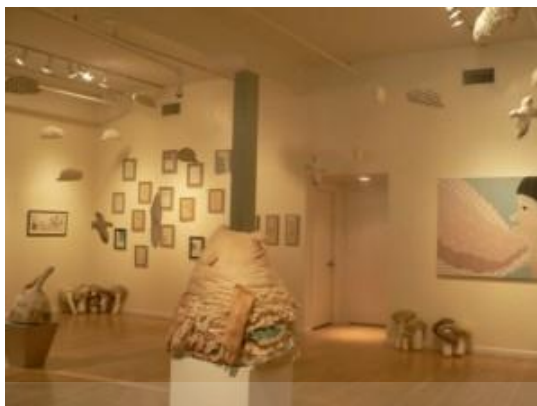
ของแกะสำหรับเขาคือความนุ่มและการปกป้องจากอันตรายต่างๆ ปลาหมึกและช้างใส่หน้ากาก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการค้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลอดจนพีชพรรณ ปลายองคิ้วหน้าเข้าหากัน และเมฆที่ลอยอยู่บนฟ้ามีลักษณะโค้งเป็นจินตนาการส่วนตัวของเขาล้วนๆ แต่งแต้มลวดลายให้เกิดเป็นพื้นผิวได้อย่างน่าสนใจและละมุนละไม เขาชื่นชอบกับการแสดงงานครั้งนี้มากและเขามีความคิดที่อยากจะแสดงงานและวาดแสดงสคบนแผ่นกระจกแบบนี้อีกหลายๆ ครั้ง

เขาออกแบบลวดลายเรื่องราวให้เข้ากับที่นอนแบบวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่สูงจากพื้นเพียงเล็กน้อย เมื่อมองจากภายนอกผ่านแผ่นกระจกที่มีเรื่องราวที่เขาได้สร้างขึ้นจะทำให้วัตถุทั้งสองสิ่งเชื่อมโยงกันเสมือนเป็นเรื่องราวในความฝันที่เกิดขึ้นเมื่อหลับใหลอยู่บนฟูกที่นอนนั้น และด้วยคุณสมบัติเฉพาะของกระจกที่มีความโปร่งใสโปร่งแสง เขาจึงทำให้ภาพเกิดระยะใกล้ไกลด้วยการเขียนทับเป็นชั้นๆ ถ้าชั้นไหนอยู่ระยะหน้าเขาก็จะเขียนลวดลายเส้นทับซ้อนกันหลายๆ ครั้ง และลดจำนวนการทับซ้อนลงเมื่อต้องการปล่อยระยะให้ไกลออกไปเว้นที่ว่างไว้ให้มองทะลุเข้าไป ใช้ปากกาเขียนกระจกสีขาวเพื่อร่างภาพ จากนั้นใช้สีอะครีลิคสีต่างๆ เจือด้วยสีขาว เขาพื้นที่ทั้งด้านนอกและด้านในของกระจกทำให้เกิดมิติจากความหนาของกระจกและเทคนิคการสร้างมิติจากการพื้นที่เชื่อมโยงกับด้านหน้าและหลังเมื่อเดินผ่าน จุดและเส้นที่นำมาใช้ในงานเป็นเส้นแบบอิสระ ประกอบการจัดองค์ประกอบที่ผิดส่วนจึงทำให้ผลงานยิ่งดูเคลื่อนไหวสนุกสนาน และสอดแทรกความเป็นชาตินิยมจากชุดกิโมโน โดยประยุกต์ให้เป็นแบบฉบับของตัวเอง จะเห็นได้จากภาพบนบานประตูกระจก

เขาและคนญี่ปุ่นคนอื่นๆ คิดว่าประเทศตะวันตกคงจะมีอากาศที่เย็นสบาย และเมื่อเขาได้ย้ายเข้ามาศึกษาที่นิวยอร์กเขาก็ตระหนักถึงวัฒนธรรมบ้านเกิดของเขา ที่มีทั้งความสวยงามและความน่าสนใจ เขาเพิ่งรู้ว่าภาพประกอบของเขาเต็มไปด้วยแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่เขาซึมซับมาอย่างไม่รู้ตัว เพราะการวาดภาพแบบดั้งเดิมหรือภาพพิมพ์ร่องลึก ของญี่ปุ่นนั้นจะเต็มไปด้วยแบบแผน (pattern) มากมาย เขาชอบการทับซ้อนของแบบชั้นส่วนแต่ละชั้นที่ประกอบขึ้นมาเป็นชุดกิโมโนที่สวยงาม และการดู อนิเมชั่น ที่เป็นแรงบันดาลใจ มีความเกี่ยวเนื่องอย่างไรกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น เขากล่าวว่าในแต่ละประเทศก็จะมีรูปแบบของอนิเมชั่นเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไป ประเทศญี่ปุ่นของเขานั้นเรื่องราวจะเป็นจินตนาการและสิ่งมหัศจรรย์แปลกประหลาดเป็นส่วนใหญ่ และก็ไม่แน่ใจว่าสิ่งนี้จะเรียกได้ว่า อิทธิพล ที่ได้รับมาหรือไม่ เขาแสดงงานทั้งที่นิวยอร์กและญี่ปุ่น หรือแม้กระทั่งการทำงานเชิงพาณิชย์ของเขาได้กระจายไปในประเทศต่างๆ

การแสดงงานเดี่ยวครั้งแรกของ โยโกะ นิทรสการที่มีชื่อว่า “exhale” ที่ หอศิลป์ Destination ในนิวยอร์ก เมื่อ 4 สิงหาคม - 5 กันยายน 2008 ภาพรวมภายในห้องนิทรสการ



ภาพที่ 2.5 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโซ (Yoko Furusho)

ชื่อนิทรรศการ exhale

เทคนิค : สื่อผสม



ภาพที่ 2.6 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโซ (Yoko Furusho)

ชื่อนิทรรศการ exhale

เทคนิค : สื่อผสม



ภาพที่ 2.7 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโซ (Yoko Furusho)

ชื่อนิทรรศการ exhale

เทคนิค : สื่อผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจกรรมการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโช (Yoko Furusho)

ชื่อนิทรรศการ exhale

เทคนิค : สีสผสม



ภาพที่ 2.9 ภาพรายละเอียดผลงานของ โยโกะ ฟุรุโช (Yoko Furusho)

ชื่อนิทรรศการ exhale

เทคนิค : สีสผสม

เขาให้ความหมายของนิทรรศการนี้ว่าการหายใจออก หรือการปลดปล่อยจินตนาการออกมาสู่ภายนอกเหมือนกับการหายใจออกในชีวิตของเรา ภายในห้องแสดงงานของเขาถูกเนรมิตให้เป็นเหมือนดินแดนในจินตนาการของเขา ดังเช่นที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในชิ้นงานของเขานั้นเอง ห้องนิทรรศการนี้ประกอบไปด้วยภาพวาดแนวความฝันในจินตนาการที่โลดแล่นของเขา ใช้เทคนิคสีอะครีลิคและหมึกบนกระดาษสีน้ำ หรือบนแคนวาส นอกจากนี้เขายังเย็บประติมากรรมนุ่มนวลขึ้นมา เสมือนออกมาจากภาพวาดของเขา เช่น นกและปลาที่ถูกแขวนอยู่เต็มห้องอย่างอิสระและขนาดที่ลดหลั่นก็ให้ความรู้สึกได้ถึงการเดินทางได้เป็นอย่างดี ประติมากรรมนุ่มนวลของกระดาษครึ่งส่วนบน ปลายครึ่งส่วนบน กลุ่มเห็ดตามมุมห้อง งานของเขาเป็นงานที่เย็บด้วยมือทั้งหมด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะจินตนาการของประติมากรรมก็ได้มาจากภาพเขียนของเขานั่นเองนำมาขยายเป็นสามมิติ แม้แต่วิธีการเลือกผ้าที่นำมาใช้ในงานประติมากรรมก็ยังคงดูโดดเด่นอย่างมากในเรื่องของลวดลาย ที่ดูเป็นพื้นผิว บางชิ้นเป็นการผสมผสานกันระหว่างผ้าและงานเพ้นท์ ที่เว้นจังหวะได้อย่างสวยงาม และทำให้ดูมีเรื่องจากจินตนาการของเขาออกมาเป็นลายเส้น การปล่อยฟอร์มให้หลุดออกมานอก กรอบบางส่วนยิ่งทำให้งานดูเคลื่อนไหวและสนุกสนาน อีกทั้งยังมีระนาบจากการตัดยั้งเคราะห์ ภายในผ้า ซึ่งมีขนาดแตกต่างกันและนำมาเย็บติดกันอย่างกลมกลืน ทำให้งานดูเป็นเอกภาพ

สไตล์ของสีกียังคงเป็นแบบพาสเทล อบอุ่น ผู้คนที่เข้ามาชมงานของเขาสามารถจับต้อง ประติมากรรมของเขาได้ และเขารู้สึกว่างานประติมากรรมของเขานี้เป็นที่น่าสนใจของคนที่เขา เข้าชมงานมาก และตัวเขาเองก็ชอบงานประติมากรรมนุ่มนวลของตัวเองมากเพราะนอกจากจะให้ รับรู้ถึงความสุขทางตาแล้ว ยังสามารถสัมผัสได้และเป็นความรู้สึกนุ่มนวลจากใยสังเคราะห์ที่อยู่ด้าน ใน ที่มีเรื่องราวมากมายในตัวของมันเอง ส่วนผลงานจิตรกรรมของเขาภายในงานมักจะมีการจัด องค์ประกอบแบบผิวดัดส่วน หลายสิ่งถูกย่อและขยายจนเกินจริง รายละเอียดภายในงานของเขาจะ เป็นรูปร่างรูปทรงของสิ่งของและสิ่งมีชีวิตต่างๆภายในแบบมีการบรรจงเขียนเป็นลวดลาย ละเอียดละเอียด บางส่วนใส่รายละเอียดให้รู้สึกถึงชนิดต่างๆของพื้นผิว ภาพของเขา มักจะเป็นทิวทัศน์ที่ ดูสนุกสนาน ใช้สีสะอาดให้ความรู้สึกอบอุ่น รายละเอียดทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ส่วนใหญ่เขา ใช้เทคนิคสีอะคริลิกและหมึกลงบนกระดาษสีน้ำ

เขาทำงานที่สตูดิโอจากการรวมตัวกันของกลุ่มเพื่อนที่มีอุดมการณ์แน่วแน่ในการทำงาน ศิลปะ ในสตูดิโอที่มีชื่อว่า Goooon เป็นสังคมในแวดวงของศิลปินรุ่นใหม่ไฟแรง ทำงานกันอย่าง เอาจริงเอาจัง และไม่คิดที่จะพยายามพัฒนาสไตล์หรือเปลี่ยนแปลงสไตล์งานของเขา แต่ต้องการให้ มันพัฒนาไปตามธรรมชาติมากกว่าในนิทรรศการเดี่ยวของเขาครั้งนี้เป็นครั้งแรกในการแสดงผล งานเดี่ยวและเขาพยายามวาดวัตถุต่างๆที่เขาไม่เคยวาดมาก่อนเลย เข้าสร้างสรรค์ผลงานสองวิธีการ คือวาดจากจินตนาการที่คิดมาก่อนแล้ว กับการวาดโดยความว่างเปล่าเริ่มจากศูนย์และวาดไปเรื่อยๆ ความเป็นไปในภาพนั้นๆ เขาอยากที่จะให้ศิลปะสามารถมาใช้งานจริงได้กับชีวิต ศิลปะของนั้น สามารถสร้างรายได้ให้กับเขา นอกจากเป็นภาพวาดหรืองานประติมากรรมเพียงอย่างเดียว และทำ ให้เขาเป็นที่ยอมรับกับที่บ้าน ที่ว่าศิลปะนั้นไม่สามารถเป็นให้อาชีพที่มั่นคงให้กับเขาได้ นอกจากนี้ศิลปะยังสามารถทำให้เขาค้นหาความสุขที่แท้จริงในชีวิตได้ ไปพร้อมกับสร้างรอยยิ้ม และความเป็นอยู่ที่ดีเยี่ยมให้แก่ครอบครัวของเขา สิ่งเหล่านี้ล้วนมาจากความพยายาม มุ่งมั่นและ ความอดทนอย่างสุดความสามารถของเขา และการปรับความเข้าใจกับครอบครัวของเขา เขายังให้ คิดที่ว่า ไม่มีสิ่งใดได้มาโดยง่ายหากเราไม่รักและทุ่มเทกับมันอย่างจริงจัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 อิทธิพลจากศิลปิน

### 2.3.1 ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาโท จากคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งสองยังได้รับรางวัลมากมายจากเวที ระดับประเทศ อาทิ การประกวดจิตรกรรมบัวหลวง ซึ่งเป็นรางวัลอันทรงเกียรติของผู้สร้างสรรค์ งานศิลป์ไทย ฤทัยรัตน์ ได้รับรางวัลที่ 1 เหรียญทองในปี พ.ศ. 2549 รางวัลที่ 2 เหรียญเงินในปี พ.ศ. 2551 และรางวัลที่ 3 เหรียญทองแดงในปี พ.ศ. 2547 เขาคำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาศิลป์ ไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

จากคำกล่าวของศาสตราจารย์ ชลูด นิ่มเสมอ (ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ ประจำปี 2541) ที่กล่าวว่า “ชีวิตของศิลปินเป็นอย่างไร งานศิลปะจะเป็นเช่นนั้น” ผลงานของ ฤทัยรัตน์ ยืนยันคำ กล่าวนั้นได้เป็นอย่างดี เขาถ่ายทอดความรู้สึกผ่านวัสดุที่มีความหมายในตัวเองอย่างงานผ้า เป็น ภาษาศิลปะที่สื่อถึงความรัก และความศรัทธา ฤทัยรัตน์ นำความรัก และความอบอุ่นในครอบครัว ผสานกับความเชื่อมั่นและศรัทธาในพระพุทธศาสนาเป็นแรงผลักดัน และแรงบันดาลใจในการ สร้างสรรค์ผลงานของศิลปินอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ผ่านกระบวนการเย็บปักถักร้อยบนผืนผ้า และงานเขียนเพื่อถ่ายทอดความงดงามของความรักและความศรัทธาออกมาเป็นผลงานการ สร้างสรรค์ในรูปแบบที่เรียบง่ายและจริงใจ

แสดงออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะสื่อผสมด้วยเทคนิคทางภูมิปัญญาของชาวบ้าน คือ การ เย็บ ปัก ปะ และชุนผ้า เพื่อสื่อถึงความรักความหวังเหนี่ยวในวิถีชีวิตดั้งเดิมของครอบครัวไทยใน ชนบท ที่ยังคงมีแบบแผนอันสอดคล้องกับธรรมชาติ ผูกพันกับหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา ผลงานบางชิ้นแสดงถึงเรื่องทศชาติชาดกและอาชีพทางการเกษตร อีกทั้งยังแสดงถึงความสุข ความ อบอุ่น สว่าง สดใส เรื่องราว ความรัก ความผูกพันของตนเอง ต่อบุคคลในครอบครัว การเย็บ ปัก ถัก ร้อย บนผ้า ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ในผลงาน โดยปฏิเสธการใช้สีแต้มแต่ง อันแสดงให้เห็น สัจจะของวัสดุอย่างชัดเจน เป็นงานที่ทำด้วยมือซึ่งแสดง “อรรถรสของการเย็บ” ใช้เวลาในการ สร้างสรรค์ อีกทั้งยังแสดงถึงอุปนิสัยของตัวศิลปินเองในรอยเย็บและฝีเข็ม ในขณะที่สร้างสรรค์ยัง ก่อให้เกิดสมาธิและสร้างให้เกิดความอ่อนโยนภายในจิตใจ เพราะเป็นเทคนิคที่ค่อนข้างจะต้องมี ความใจเย็นและใช้เวลามากอีกด้วย



ภาพที่ 2.10 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ชื่อภาพ กรอบครัวแสนสุข

เทคนิค : เย็บ ปัก ถัก ร้อย



ภาพที่ 2.11 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ชื่อภาพ สายใยแห่งชีวิต

เทคนิค : เย็บ ปัก ถัก ร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ชื่อภาพ หลานยาย

เทคนิค : เย็บ ปัก ถัก ร้อย



ภาพที่ 2.13 ผลงานของ ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ชื่อภาพ เย็บ ปัก ปะ ชุน 2

เทคนิค : เย็บ ปัก ถัก ร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ผลงานของ อุตัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ชื่อภาพ หลานยาย

เทคนิค : เย็บ ปัก ถัก ร้อย



ภาพที่ 2.15 ผลงานของ อุตัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ชื่อภาพ หลานยาย

เทคนิค : เย็บ ปัก ถัก ร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 ภาพยนตร์

### 2.4.1 Alice In Wonderland : อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์



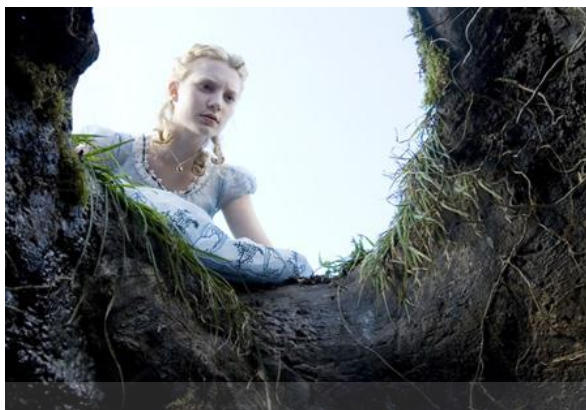
ภาพที่ 2.16 ภาพประกอบการโฆษณาภาพยนตร์ออนไลน์ อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ โดยผู้กำกับ  
ทิม เบอร์ตัน ในปี 2553

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกดัดแปลงจากหนังสือ "อลิซในแดนมหัศจรรย์" และ "อลิซผจญภัยโลกในกระจก" โดย ลูอิส แครร์โรล วอลท์ กับ ดิสนีย์ พิกเจอร์ส และ ทิม เบอร์ตัน ผู้กำกับที่มีจินตนาการสุดโต่ง กับการกำกับภาพยนตร์แฟนตาซีผจญภัย 3 มิติ "อลิซในแดนมหัศจรรย์" การผจญภัยครั้งใหม่ที่ดัดแปลงจากหนังสือนิยายคลาสสิกทั้ง 2 เล่ม ผสมกับความมหัศจรรย์แห่งจินตนาการและตัวละครสุดประหลาด นักแสดงนำ จอห์นนี่ เดปป์ ในบท "แมค แสทเทอร์" และ มีอา วาสิคอสกา รับบทสาวน้อย อลิซ ในวัย 19 ปี ที่ต้องเดินทางกลับสู่ดินแดนพิศวงอีกครั้ง หลังจากที่เธอเคยไปมาแล้วเมื่อครั้งยังเด็ก เธอยังได้พบกับเหล่าเพื่อนในวัยเด็กของเธอไม่ว่าจะเป็น คุณกระต่ายขาวชื่อว่า ไวท์แรบบิท แผลดยักษ์อ้วนจอมป่วนคือ ทวีเติลดีและทวีเติลดีม คอร์ดเม้าส์คือหนูตัวจิ๋ว หนอนผีเสื้อชื่อ แอปโซแลม แมวท่องหนังสือเซอร์ซายร์ แมค แสทเทอร์ช่างทำหมวก การเดินทางสุดมหัศจรรย์ในครั้งนี้ อลิซ จะต้องยุติการครองบัลลังก์อันโหดร้ายของราชินีแดง นอกจากนี้ยังมีนักแสดงที่ร่วมแสดงอีกมากมายเช่น แอนน์ แฮททเวย์ เฮเลน่า บอนแฮม คาร์เตอร์ และ คริสพิน โกลฟเวอร์

เรื่องย่อ อลิซ คิงสเลย์ในวัยเด็กได้แอบเห็นคุณพ่อของเธอกำลังขายความฝันให้กับผู้ถือหุ้นทางธุรกิจแต่อลิซยังไม่เข้าใจอะไรมากนัก แต่เวลานั้นเธอมีความฝันแปลกๆจนกระทั่งเมื่อเธออายุ 19 ปี เมื่อคุณพ่อได้ด่วนจากไปเสียก่อนและความฝันทางธุรกิจต้องตกทอดไปสู่เพื่อนของพ่อ และวันหนึ่งในขณะที่อลิซได้รับเชิญมางานปาร์ตี้แต่แท้ที่จริงแล้วเป็นการจัดฉากเพื่อให้ ฮามิช แอสคอต ขอเธอแต่งงาน และเมื่อถึงเวลาที่เธอถูกขอแต่งงานอลิซ ตัดสินใจวิ่งออกมาจากงานเพื่อมาตั้งหลักแต่บังเอิญตกลงไปโพรงกระต่ายมาสู่ดินแดนประหลาดที่สัตว์ต่างๆสามารถสื่อสารกับเธอได้ตั้งแต่เจ้าแมวที่ชื่อเซสเซียร์ เจ้าหนูจิ้งจอกเม้าส์ กระต่ายขาวไวท์แรบบิท หนอนที่อลิซจำได้ว่าเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เห็นในฝันของเธอที่ชื่อว่าแอบโซแลม รวมทั้งพบเจอกับผู้คนประหลาดอย่าง แมค แสตเตอร์ ชายหน้าตาสุดประหลาดที่หลงใหลในการทำหมวก ราชินีไจรายเรดควินส์ ราชินีไจดีไวท์ควินส์ ระหว่างที่อลิซ ตกลงมาพร้อมกับตำนานที่ว่าจะมีผู้กล้าที่ชื่ออลิซเข้ามาอบกู้ดินแดนวันเดอร์แลนด์แห่งนี้และในตำนานจะเกิดวันศึกมหัศจรรย์ที่อลิซผู้กล้าจะต่อสู้กับอาวุธของเรดควินส์คือมังกรจาบเบอร์วอล์กเกอร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับ ทิม เบอร์ตัน เลือกลีโอนาร์โด ไดคาปริโอมาใช้อย่างมีความหมายไม่ว่าจะจำแนกสีแห่งความชั่วร้ายและสีแห่งความดี หรือแม้แต่การใช้สารพัดสีที่ดูฉลาดสะท้อนจินตนาการและความฝันของผู้คนที่แตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริง และเมื่อถึงเวลาที่มีดหมันก็เห็นความมืดปกคลุมเช่นกัน และเป็นเรื่องปกติของผู้สร้างที่มากจินตนาการมักจะซ่อนปริศนาในรูปของสัญลักษณ์ไว้ในผลงานของตัวเอง ในฉบับคลาสสิก ลูอิส แครอลล์ ซุกซ่อนปริศนาทางคณิตศาสตร์ไว้มากมายให้คนรุ่นหลังได้ตีความ เนื่องจากเขาเป็นอดีตนักคณิตศาสตร์มาก่อน สำหรับทิม เบอร์ตัน ด้วยความที่เป็นนักจินตนาการด้วยไม่แปลกที่อลิซจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะอธิบายว่าจินตนาการจะไม่มีประโยชน์ใดๆเลยถ้าไม่ลงมือทำ อลิซ พบเห็นพ่อในวัยเด็กที่มีความฝันและมุ่งมั่นจะไปถึงฝัน ส่วนตัวอลิซเองก็มีความฝันตั้งแต่ในวัยเด็ก ความฝันเดียวกับพ่อของเขานั่นเอง แม้อลิซจะตกไปอยู่ในโลกจินตนาการในวันเดอร์แลนด์แต่ก็มีสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่ทิม เบอร์ตัน เป็นตัวอธิบายตัวตนของอลิซ นั่นคือหนอนสีฟ้าที่ชื่อว่าแอบโซแลม อลิซ พบเจอก็รู้สึกว้าวเธอคุ้นเคยกับหนอนตัวนี้ตั้งแต่เด็กเพราะเธอฝันถึงแอบโซแลมบ่อยๆ บางทีแอบโซแลมก็คือตัวอลิซนั่นเอง เมื่อครั้งเธอมาถึงวันเดอร์แลนด์อลิซต้องไปพบกับแอบโซแลมเพื่อพิสูจน์ว่าเธอคือตำนานที่จะมาปราบเรดควินส์หรือเปล่านั้น คำตอบที่ได้ก็คือเป็นทั้งใช่และไม่ใช่ เมื่อเธอพร้อมเมื่อไรก็จะรู้คำตอบ และนั่นก็คือสารที่ส่งไปถึงผู้ชมที่บอกว่าทุกคนล้วนมีความฝัน จินตนาการมากมายแต่สิ่งเหล่านี้จะอยู่เพียงโลกของความฝันเท่านั้นหรืออาจจะมาโลดแล่นอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริงขึ้นอยู่กับผู้ที่ฝันเท่านั้น ไม่ใช่ใครอื่นเลยอยู่ที่ว่ากล้าจะเดินตามฝันหรือไม่ หากทำตามเทพนิยายอลิซได้ใช้เวลาอยู่นานกว่าจะตัดสินใจเพื่อก้าวผ่านความกลัว ความประหม่าทั้งหลายแล้วทำตำนานให้กลายเป็นจริง ไม่ต่างจากหนอนสีฟ้าที่กลายเป็นคิงเด็ทเพื่อรอวันเป็นผีเสื้อ และเมื่ออลิซกลับมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงและกำลังสืบสานความฝันของพ่อเธอซึ่งจริงๆก็เป็นฝันของอลิซเช่นกัน และไม่แปลกที่หนอนสีฟ้าจะกลายร่างเป็นผีเสื้อโบยบินพร้อมกับอลิซที่ออกเดินเรือเพื่อผจญภัยในโลกแห่งความเป็นจริง และทิม เบอร์ตันก็ทิ้งท้ายตามผู้ฝันให้เป็นตัวว่า “ฝันจะเป็นได้แค่ภาพในโลกจินตนาการถ้าไม่กล้าที่จะโบยบิน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.17 อลิซ คิงส์ลีย์ ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ รับบทโดย มีอา วาโลโควสกา

สาววัยรุ่นอายุ 19 ที่ไม่ชอบปฏิบัติตามธรรมเนียมมารยาทและข้อบังคับทางสังคมสำหรับสตรีในยุควิกตอเรียน เธอไม่ยอมสวมคอร์เซ็ทต์ (ผ้าคาดเอวให้ดูหุ่นอวบอ้วนแฉ้น) และถุงน่อง ซึ่งเป็นเครื่องแต่งตัวที่ขาดไม่ได้สำหรับผู้หญิงเวลาออกงานสังคม อีกทั้งยังชอบวิ่งไปวิ่งมา ซึ่งเป็นกิจวัตรที่ผู้หญิงสมัยนั้นไม่ควรกระทำ อลิซชอบคิดฝันและมีจินตนาการที่แปลกประหลาดอยู่เสมอ ซึ่งมีเพียงพ่อที่ล่วงลับไปแล้วเพียงคนเดียวที่ชอบรับฟังและแบ่งปันจินตนาการกับเธอ หลังสูญเสียพ่อผู้เป็นเสาหลักของครอบครัวไป กิจการการค้าทางเรือที่พ่อเธอดูแลอยู่ก็ตกอยู่ในความดูแลของตระกูลของเฮมิช แม่ของอลิซจึงต้องจัดแจงให้เธอแต่งงานกับเฮมิชเพื่อธำรงไว้ซึ่งทรัพย์สินและเกียรติยศของวงศ์ตระกูล ในสมัยวิกตอเรียน บทบาทของผู้หญิงไม่มีอะไรมากไปกว่าการเป็นแม่บ้านแม่ศรีเรือนที่ดี ตลอดจนเป็นแม่ที่ดีของลูกและภรรยาที่ดีของสามี การให้กำเนิดลูกถือเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของผู้หญิงสมัยนั้น หญิงสาวยุควิกตอเรียนหลายคนจึงตั้งตาคอยที่จะได้แต่งงานเร็วๆ แม้จะแต่งแบบคลุมถุงชนก็ตาม อลิซเป็นที่อิจฉาของเพื่อนๆ มากเพราะมีเหตุประจวบเหมาะให้เธอได้แต่งงานตั้งแต่อายุ 20 อีกทั้งคู่แต่งงานก็เป็นว่าที่ทนายลอร์ดที่เพียบพร้อมทั้งทรัพย์สินและชาติตระกูลสูงส่ง แต่อลิซไม่สนใจที่จะแต่งงานแม้แต่น้อย เพราะเธอไม่ได้รักเฮมิช อีกทั้งเธอรู้อยู่ดีว่าการแต่งงานจะขังเธอไว้ในกรอบของสังคมปีศาจไปโดยที่ไร้ครอบครัวไปจากเธอ การต้องเลือกระหว่างสวัสดิภาพของครอบครัวและอิสรภาพของตนเอง

ตามทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) การที่ตัวละครลงไปในโพรง ในหลุม ในชั้นใต้ดิน หรือเข้าไปในถ้ำ ในห้องลับ หรือไปที่ไหนก็ตามที่มีมืดทึบ ไร้บรรยากาศสีกลับ สามารถเปรียบเทียบได้กับการที่ตัวละครนั้นๆ ลงไปสำรวจจิตไร้สำนึก (The unconscious) หรือเบื้องลึกของจิตใจที่ไม่สามารถรับรู้ได้ ในกรณีของเรื่องนี้ อันเดอร์แลนด์ที่อลิซเดินทางมาถึงจากการหล่นลงไปในโพรงกระต่ายจึงถือเป็นจิตไร้สำนึกของอลิซ ที่เธอหลบหนีจากโลกของจิตสำนึก (The conscious) เข้ามาพักชั่วคราวเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพื่อแก้ปัญหาที่เธอกำลังเผชิญคำถามที่เธอโดนถามบ่อยๆ ว่า "เธอคืออลิซคนนั้นหรือไม่" แม้จริงๆ แล้วจะหมายความว่า "เธอคือคนเดียวที่เหมือนกับหนูน้อยอลิซที่เคยมาเยือนแดนมหัศจรรย์เมื่อ 13 ปีที่แล้วหรือไม่" แต่ขณะเดียวกันก็อาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ การนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตีความได้ว่า ชาวแอนเดอร์แลนด์ (ซึ่งก็คือส่วนหนึ่งของจิตใจเบื้องลึกของเธอ) กำลังตั้งคำถามให้เธอหันกลับมาพิจารณาตัวเองว่า "เธอกำลังทำในสิ่งที่เธอต้องการจริงๆ หรือไม่" (ที่จะยอมเป็นศิโรตถของเฮมิชเพื่อช่วยครอบครัว เป็นผู้หญิงที่ดีในกรงขังบังคับที่ผู้ชายสร้าง)



ภาพที่ 2.18 แมด แฮทเทอร์ ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ รับบทโดย จอห์นนี่ เดปป์

"ทำไมอีกาจึงเหมือนกับโต๊ะเขียนหนังสือ" คำถามข้อนี้ช่างทำหวมถามอลิซขึ้นมาลอยๆ โดยไม่ต้องการคำตอบ ซึ่งมีทั้งในวรรณกรรมต้นฉบับและภาพยนตร์ คำตอบสองข้อ ข้อแรกคือ ทั้งอีกาและโต๊ะเขียนหนังสือต่างก็เกี่ยวข้องกับ "สติปัญญา" อีกา (Raven) เป็นสัญลักษณ์ที่ชาวยุโรปโบราณใช้แทนสติปัญญาและความรู้ โดยเฉพาะชาวออร์สหรือสแกนดิเนเวียก็มีตำนานเกี่ยวกับอีกาไว้โดยเฉพาะ โดยกล่าวถึงอีกาสองตัว ชื่อ ฮูจิน (Hugin) และ มูนิน (Munin) ซึ่งเป็นเสมือนหน่วยข่าวกรองของจอมเทพ โอดิน อีกาสองตัวนี้สามารถบินด้วยความรวดเร็วเท่าความคิด และบินทะลุไปมาระหว่างภพทั้ง 9 บนต้นอิกดราซิลได้ หน้าที่หลักของพวกมันคือคอย "คาบข่าว" มารายงานให้โอดินฟัง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้โอดินมักรับรู้เรื่องราวอะไรๆ รวดเร็ว ต่อมาในยุคกลาง เมื่อคริสต์ศาสนาแผ่อิทธิพลไปทั่วยุโรป อีกาซึ่งมีสีดำและมีภาพลักษณ์ไม่ค่อยจะดีตามความเชื่อชาวคริสต์ก็ถูกจัดเข้าไปเป็นตัวแทนของพวกพ่อมดหมอผี หรือกลุ่มคนที่ฝึกไสยศาสตร์มืดที่คริสตจักรประกาศห้าม โต๊ะเขียนหนังสือ (Desk) เป็นเครื่องมือทำมาหากินของใครก็ตามที่มีความสามารถอ่านออกเขียนได้ ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาเช่นกัน คำตอบข้อที่สองคือ ทั้งอีกาและโต๊ะเขียนหนังสือสามารถทำให้เกิดทัศนคติในแง่ลบต่อผู้หญิงได้ อีกา ในยุคกลางจับโยงเข้ากับศาสตร์มืดของพ่อมดหมอผี ดังนั้นอีกาจึงมักถูกนำเสนอว่าเป็นสัตว์เลื้อยขดนิยมของแม่หมอผู้หญิงบางคนที่เลี้ยงอีกาไว้มากๆ ก็อาจถูกมองว่าเป็นผู้ฝึกไสยเวทมนตร์และศาสตร์มืด อันเป็นสิ่งต้องห้ามตามคำของศาสนจักร และอาจส่งผลให้ผู้ที่เลี้ยงโดนจับเผาทั้งเป็นในข้อหาเป็นแม่หมอได้ โต๊ะเขียนหนังสือ เป็นเครื่องมือทำงานของผู้ที่อ่านออกเขียนได้ ซึ่งก็คือคนระดับตั้งแต่ศาสตราจารย์ลงมาจนถึงเสมียนชั้นต้นในธุรกิจเล็กๆ แต่โดยรวมแล้วก็คือผู้ชาย ทั้งนี้เพราะในสมัยก่อน มีเพียงผู้ชายที่ได้รับการสนับสนุนให้มีการศึกษาสูงๆ และทำงานหาเลี้ยงครอบครัว ผู้หญิงที่มาทำงานทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ธุรกิจบนโต๊ะเขียนหนังสือก็จะถูกมองว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ไม่สนใจดูแลบ้านช่องครอบครัว อยากตีตัว  
เสมอผู้ชาย



ภาพที่ 2.19 กระต่ายขาว ไวท์แรบบิท ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ ให้เสียงโดย ไมเคิล ซีน

เมื่อคนเรามีความเชื่อมั่นในตัวเอง เราก็พร้อมที่จะทำในสิ่งที่เชื่อว่าไม่เกินกว่าขีด  
ความสามารถตนเอง แต่เมื่อทำอะไรโดยมี "ลูกบ้า" กำกับ ก็จะกลายเป็นว่าเชื่อมั่นในตนเองมาก  
เกินไป ทางจิตวิทยามีศัพท์ไว้เรียกคนที่เชื่อมั่นในตนเองมากเกินไปว่า "ego-inflated" หรือแปลตรง  
ตัวได้ว่า "ร่างกายบวมใหญ่" ซึ่งก็เปรียบได้กับการที่อลิซรับประทานเค้กขยายร่างจากกระต่าย  
ขาว มากเกินไปจนร่างกายใหญ่โตเป็นยักษ์และโดนราชินีแดงและคนในราชสำนักพบเห็น ถึงแม้ว่า  
การมีร่างกายใหญ่โตเกินเหตุจะเป็นโชคที่ทำให้ราชินีแดงยอมรับ แต่ก็ทำให้อลิซทำอะไรได้  
ลำบากขึ้น เพราะด้วยขนาดที่ใหญ่โตเกินไปจึงสังเกตง่าย ไม่สามารถช่วยเหลือช่างทำหมวกและ  
ขโมยดาบวอร์พอลอย่างลับๆ ได้ จึงต้องลงเอยด้วยการต่อสู้และทำให้ราชินีแดงรู้ว่า "อลิซคนนั้น"  
ตามคำทำนายมีตัวตนจริง



ภาพที่ 2.20 หนอนผีเสื้อ แอ็บโซลิซึม ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ ให้เสียงโดย อลัน ริกแมน

หนอนผีเสื้อสีฟ้าซึ่งได้ชื่อว่าเป็นสัตว์ปัญญาผู้รอบรู้ทุกสิ่ง แอ็บโซลิซึม (ซึ่งรู้ความจริงเป็นอย่าง  
ดี) กล่าวว่าเธอไม่ใช่ "อลิซคนนั้น" ที่ทุกคนรอคอย เพราะเขาสัมผัสได้ว่าอลิซในปัจจุบันเป็นสาว  
วัยรุ่นที่กำลังสับสนกับชีวิตและไม่เชื่อมั่นในตนเอง ส่วนช่างทำหมวกซึ่งเป็นเพียงคนเดียวที่ยัง  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชื่อมั่นในอลิซและไม่ละทิ้งความหวังพยายามช่วยให้อลิซมีศรัทธาในตัวเองอีกครั้ง ที่แรกด้วยการ พุดช่วย ("ลูกบ้าของเธอหายไปไหนหมด") จากนั้นก็ด้วยการยอมสละตัวเองให้กองทัพแดงจับ เพื่อให้อลิซหนีรอด อลิซที่เป็นห่วงความปลอดภัยของช่างทำหมวกจึงต้องสวม "ลูกบ้า" เพื่อเสี่ยง ตายเข้าไปช่วยเขาในปราสาทของราชินีแดง (ซึ่งประสบความสำเร็จเกินคาด เพราะเธอสามารถนำ คาบวอร์พอลที่กองทัพแดงเก็บซ่อนไว้กลับมาได้ด้วย)



ภาพที่ 2.21 ราชินีแดง ไอราเซเบธ ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ รับบทโดย บอนแฮม คาเตอร์

เป็นตัวละครที่รวมเอานิสัยเสียของมนุษย์ (โดยเฉพาะผู้หญิง) เอาไว้ในตัว ทั้งชอบใช้อำนาจบาตรใหญ่ หวงสมบัติ (สั่งประหารลูกน้องที่แอบขโมยขนมทาร์ตกิน) เกลียดสัตว์ (ชอบนำสัตว์มาทรมานด้วยการใช้แทนเฟอร์นิเจอร์ เช่น เอาหมูมารองเท้า) และเอาแต่ใจตัวเอง หัวที่โศกพิปกติของราชินีองค์นี้ทำให้นางดูเหมือนเด็กทารก ซึ่งเป็นวัยที่เรียกร้องให้คนมาคอยเอาอกเอาใจตลอดเวลา พอไม่ได้ดังใจก็จะร้องไห้แงหรืออาละวาด นอกจากนี้ แม้จะมีอำนาจล้นฟ้า แต่ราชินีแดงก็โหยหาความรักตามประสาหญิงม่ายวัยทอง จึงมีอยู่หลายฉากที่แสดงให้เห็นว่านางลอบแสดงความรักกับอิลโฆวิก สเตย์น แจ็กโพธิ์แดงหรืออัศวินหัวใจ (Knave of Heart) ผู้เป็นทหารคนสนิทอย่างหัวปักหัวปำ (การที่ตำแหน่งพระราชินีแดงว่างลงจนราชินีมีอำนาจเด็ดขาด ทำให้สันนิษฐานได้ว่าราชินีอาจกำจัดราชาด้วยตัวเอง)



ภาพที่ 2.22 ราชนีขาว มิรานา ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์ รับบทโดย แอนน์ แสททาวีย์

ผู้ปกครองโดยชอบธรรมของอันเดอร์แลนด์ที่ขบวนการล้มล้างราชินีแดงให้ความจงรักภักดี ราชินีองค์นี้เป็นด้านตรงข้ามของพี่สาวของนาง ทั้งใจดีมีเมตตา รักสัตว์ ต่อต้านความรุนแรงทุกประเภท ครองตนเป็นราชินีพรหมจรรย์ และให้ความสำคัญกับกิริยามารยาทและภาพลักษณ์ภายนอกที่ผู้อื่นมองเห็น (ตรงกันข้ามกับราชินีแดงที่เอาแต่ใจตัวเองโดยไม่สนใจผู้อื่น) ทำทางการเดินทางที่ดูราวกับร้ายรำ การเคลื่อนไหวที่เหมือนท่าท่าถ่ายรูป แม้กระทั่งการเอ่ยปากพูดจาของนางนั้นงามสง่าออกมาจากแบบพิมพ์ตำราสมบัติผู้ดีอังกฤษ แต่เมื่อดูโดยรวมแล้วกลับชวนให้ดูตลกจนน่าขันมากกว่าน่าชื่นชม ถ้าหากมองว่าอันเดอร์แลนด์นี้คือโลกในจิตใจเบื้องลึกของอลิซ ราชินีแดงก็อาจเป็นตัวแทนของอิด (Id) หรือจิตฝ่ายต่ำ ดังที่สีแสดมักเป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ ตัณหา และความปรารถนา ส่วนราชินีขาวก็เป็นตัวแทนของซูเปอร์อีโก้ (Superego) หรือจิตฝ่ายสูง ดังที่สีขาวมักเป็นตัวแทนของศีลธรรมจรรยาและระเบียบแบบแผนของสังคม แน่่อนว่าในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม มนุษย์เราจำเป็นต้องควบคุมด้านอิดเอาไว้ ไม่อย่างนั้นก็จะเอาแต่ใจจนสร้างปัญหาให้ชาวบ้านแบบราชินีแดง แต่ถ้าใช้ชีวิตแบบพึ่งพาซูเปอร์อีโก้หรือกฎระเบียบและข้อบังคับของสังคมมากเกินไป เราก็จะไม่มีพื้นที่เหลือให้พอมิชีวิตจิตใจเป็นของตัวเอง แกรมยังดูไร้สาระจนน่าขัน



ภาพที่ 2.23 ดาบวอร์พอล ในเรื่อง อลิซ ในดินแดนมหัศจรรย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดาบวอร์พอลที่อลิซคอนในมือ ที่เป็นตัวแทนของความเชื่อมั่นในตนเอง เชื่อกันว่าเธอมีศักยภาพไม่แพ้ผู้ชาย เห็นได้จากการที่อลิซยอมถือดาบนำทัพให้ราชินีชาวหลังจากที่เธอได้รับความทรงจำเกี่ยวกับอันเดอร์แลนด์และพอลกลับมา ส่วนแจ็บเบอร์วีกก็ซึ่งเป็นมังกรศัตรูตัวสำคัญที่อลิซต้องโค่นล้มให้ได้เพื่อกลับบ้านความหมายก็คือ ที่เป็นตัวแทนของสังคมปีศาจโดย และมายาคติค่านิยมต่างๆ ที่คอยบอกว่าผู้หญิงค้อยกว่าผู้ชาย ในท้ายที่สุด ชัยชนะที่อลิซได้มาด้วยการใช้ดาบวอร์พอลตัดคอของแจ็บเบอร์วีกก็ ก็เปรียบได้กับชัยชนะที่เธอ (และผู้หญิงคนใดก็ตาม) สามารถมีเหนือมายาคติชายเป็นใหญ่ได้ โดยอาศัยความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง

## 2.5 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินและภาพยนตร์

### 2.5.1 โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก

โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก เป็นศิลปินที่มีลักษณะในการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคสื่อผสม แบบปะติด หรือรวมวัสดุเข้าด้วยกัน อีกทั้งยังมีความคิดที่ไม่ยึดติดกับกรอบเดิมๆ ที่ว่ารูปแบบงานจะต้องเป็นไปตามกลุ่มผู้สร้างสรรค์ในขณะนั้น เขากลับมีความสุขที่ได้สร้างงานศิลปะที่ निकออกไปจากคนอื่น ๆ ด้วยเทคนิค เขามักจะนำวัสดุเหลือใช้ที่อยู่รอบกาย หรือของสะสม มาปะติดรวมกันสร้างเป็นผลงานของเขา ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มนำของสะสม มาปะติดในผลงานมากขึ้น โดยดูตามความเหมาะสมจากขนาดและสีสัน อีกทั้งยังศึกษาการปะติดของเขา ที่มีการปะติดของผ้าสีเดียวกันแต่หลายน้ำหนัก และมีรายละเอียดด้วยความต่างของชนิดผ้าแต่ยังคงเป็น โทนเดียวกัน

### 2.5.2 โยโกะ ฟุรุโซ

โยโกะ ฟุรุโซ ศิลปินหญิงที่มีจินตนาการโลดแล่นจากการจัดองค์ประกอบและเรื่องราวภายในภาพแบบผิวด้าน การใช้สีสันแบบละมุน โทนพาสเทล มีการใช้ลวดลายในการสร้างน้ำหนักเรื่องราวภายในผลงานของเขาเป็นแฟนตาซี ซึ่งเกิดจากการรวบรวมเรื่องราวและอิทธิพลต่างๆ ที่เขาชอบ เช่น แฟชั่น เขาก็นำเรื่องของพื้นผิว ลวดลาย สีสัน มาสร้างสรรค์ลงในผลงาน หรือจะเป็นงานอดิเรกที่เขาชอบจัดสวน เขามักร่างภาพต้นไม้เล็กๆ และสัตว์ขนาดจิ๋ว นั้นมาขยายและนำไปเติมใส่จินตนาการลงไป ผลงานบางชิ้นเป็นผลงานประติมากรรมแบบนุ่มนวล ที่ไม่ใช่เทคนิคอะไรมาก เพียงแต่ใช้รูปทรงที่ดูอิสระและพื้นที่ทับลงไปให้เกิดความกลมกลืน หรือเกิดพื้นผิวอย่างเด่นชัดจากการที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาผลงานของเขา ทำให้เกิดความประทับใจทั้งในด้านสีสัน และลักษณะผลงานที่ออกมาเป็นแฟนตาซี ทำให้ข้าพเจ้าจดจำ หยิบยืม ดัดแปลง สีและลวดลายต่างๆ มาเป็นตัวตั้งต้นของภาพร่างผสมกับจินตนาการของข้าพเจ้า ก่อนที่จะนำภาพร่างเหล่านั้นมาเลือกจัดองค์ประกอบเป็นภาพร่างที่สมบูรณ์ รวมไปถึงเทคนิคการพันท์ลงบนผ้าของเขาที่สามารถสื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นประโยชน์อันใดจากเอกสารนี้ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องราวออกมาได้มากมายและมีความน่าสนใจ ข้าพเจ้านำมาปรับใช้ภายในผลงานจริงบางส่วน เช่น จังหวะของลายผ้าผสมการพิมพ์ จนเกิดเป็นลวดลายใหม่บนผ้าลายเดิม

### 2.5.3 ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์ ด้วยเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างมาก ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจในเรื่องของ ฝีมือนักที่ จังหวะของการเย็บทำให้เกิดความสั้นยาวของด้ายที่แสดงออกมาในผลงาน หรือแม้แต่การเลือกสายของผ้าที่มีเฉดใกล้เคียงกัน แต่มีลวดลายที่ต่างกัน ความถี่ห่างของลวดลายสร้างน้ำหนักได้ต่างกันไป การทับซ้อนกันของผ้า พื้นผิวที่แตกต่างแต่ไม่ขัดแย้งกัน และความนูน ทุกอย่างล้วนลงตัวกลมกลืนกัน ทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำไปปรับใช้ในงาน โดยเฉพาะเรื่องของระนาบ ที่ไม่เพียงแต่เพิ่มได้แต่สามารถลดระนาบลงได้ คล้ายการเจาะ เพียงแค่กดฝีมือนักให้แน่นและเย็บเข้าไปเข้ามา รวมไปถึงการสร้างรายละเอียดบนผลงานด้วยการเย็บมือ แทนการพิมพ์เก็บรายละเอียดเพียงอย่างเดียว

### 2.5.4 ภาพยนตร์เรื่อง อลิช ในดินแดนมหัศจรรย์

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหา เป็นแฟนตาซี ที่มีความลึกลับ ปริศนาและเวทย์มนต์ เข้ามาเกี่ยวข้อง ภาพที่แสดงออกมานั้นมีความเข้มข้นของความเป็นแฟนตาซีอย่างมากที่สุด ทุกรายละเอียดในภาพยนตร์เรื่องนี้ กระตุ้นให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจ เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นรายละเอียดของเสื้อผ้าตัวละครต่างๆ ฉากที่มีแต่ความประหลาดสิ่งมีชีวิตที่ดูประหลาด หรือวัตถุต่างๆที่กลับกลายมามีชีวิต ขนาดที่ผิวด้านของสิ่งต่างๆ ข้าพเจ้าได้นำจินตนาการจากภาพยนตร์เรื่องนี้มาต่อยอด โดยการจินตนาการต่อและสร้างเป็นภาพร่างจนสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานออกมาในรูปแบบเฉพาะตัวของข้าพเจ้า

# บทที่ 3

## การดำเนินการสร้างสรรค์

### 3.1 การสร้างภาพร่าง

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบในการบันทึก ความทรงจำของความสุขต่างๆเป็นการร่างภาพมากกว่าเขียนเป็นตัวอักษร หรือบันทึกรูปทรงต่างๆที่ประทับใจ บางครั้งการบันทึกโดยการร่างภาพอาจจะออกมาเป็นภาพถึงนามธรรม บันทึกลงบนเศษกระดาษที่หาได้ หรือสมุด รวมไปถึงถ่ายภาพเก็บไว้ ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานชุด “สวนสนุกของฉัน” จากการจินตนาการที่ว่า ต้องการเครื่องเล่นชนิดใด อยู่ในพื้นที่แวดล้อมหรือวิวทัศน์แบบใด โดยการเลือกโทนสีจากความรู้สึกที่ได้เคยเล่นเครื่องเล่นชนิดนั้นและเลือก โครงสีนั้นมาเป็น โครงสีโดยรวม เมื่อมีภาพปรากฏขึ้นมาในจินตนาการ จึงสร้างภาพออกมาเป็นภาพร่างโดยการ คัดเลือกเครื่องเล่นต่างๆที่เคยบันทึกไว้จากภาพถ่ายมาใช้ และปรับเปลี่ยนรายละเอียดภายใน เหลือไว้เพียง โครงสร้างจริงของเครื่องเล่นนั้น ส่วนทัศนียภาพ มักจะมีพื้นน้ำและท้องฟ้าเป็นส่วนประกอบหลัก เพื่อให้เกิดความรู้สึก เคลื่อนไหว จากคลื่นน้ำ และความโปร่งโล่งจากท้องฟ้า

#### 3.1.1 ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 1



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจกรรมเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 2



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 2



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.3 ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 3



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 3



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.4 ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 4



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชุดที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 1 เกิดปัญหาในแบบร่างคือ เกิดความกระจัดกระจายของสี และรูปทรงมากเกินไป ประกอบกับขนาดของเครื่องเล่นและวัตถุต่างๆ ในภาพมีขนาดเล็ก กระจัดกระจาย และสีที่ไม่มีความเป็นกลุ่มก้อน จึงทำให้ภาพรวมดูไม่เป็นเอกภาพและไม่เกิดจุดเด่น มีลักษณะคล้ายแผนที่ทุกอย่างดูหนึ่งไม่เกิดความสนุกสนานและเคลื่อนไหวเท่าที่ควรจะเป็น

ภาพร่างชุดที่ 2 สีในภาพร่างแรงมาก เนื่องจากการเลือกสีสะท้อนแสงที่มากเกินไป ควรเน้นใช้เฉพาะบางจุดเท่านั้น อีกทั้งโครงสร้างของเครื่องเล่นดูไม่ออกว่าเป็นเครื่องเล่นชนิดใด และสนุกสนานอย่างไร ควรจะยึดหลัก โครงสร้างของสวนสนุกที่แท้จริงมาใช้เพื่อเป็น โครงสร้างและตัดแปลงให้เป็นรูปแบบเฉพาะตัว

ภาพร่างชุดที่ 3 ได้เน้นการดึงโครงสร้างที่แท้จริงของสวนสนุกมาประยุกต์ใช้ เพิ่มเติมจินตนาการเฉพาะตัวลงไป ภาพร่าง 2 ชิ้น คือภาพที่ 3.7 และภาพที่ 3.8 ที่ถูกเลือกมาเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงชิ้นที่ 1 และชิ้นที่ 2 โครงสร้างภายในภาพร่างยังมีความอัดอัด จึงให้ลดขนาดของตัวเครื่องเล่นลง หรือขยายความกว้างของภาพ ปัญหาสามารถแก้ไขได้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 4 ได้พัฒนารูปร่างรูปทรงของเครื่องเล่น รวมไปถึงบรรยากาศให้ผู้ดูเคลื่อนไหวยิ่งขึ้น เช่น กลุ่มเมฆสีต่างๆที่มีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางต่างๆ ตามการเหวี่ยงของเครื่องเล่น และคลื่นน้ำสีเขียวแสดงทิศทางการไหลของกระแสน้ำ อย่างชัดเจน ภาพร่างทั้ง 2 ชั้นคือภาพที่ 3.9 และภาพที่ 3.10 ใช้เป็นต้นแบบขยายสู่ผลงานจริงชั้นที่ 3 และชั้นที่ 4 เนื่องจากภายในภาพร่างไม่สามารถใส่รายละเอียดของลายผ้าและตัวเนื้อของผ้าได้ทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงเน้นการวางเฉดและโทนสีเอาไว้อย่างคร่าวๆ จากนั้นจึงมาจับกลุ่มสีของผ้าก่อนนำมาใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานจริง

### 3.1.5 ภาพร่างผลงานชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชั้นที่ 1

ข้าพเจ้าเลือกใช้สีโทนเขียวและส้ม เป็นหลัก เพื่อแทนความรู้สึกเครื่องเล่นม้าหมุนที่มีจังหวะในการเคลื่อนไหวไปข้างหน้า มียกระดับขึ้นและลดระดับลง หมุนวนเป็นรอบๆ สีส้มและเขียว ข้าพเจ้ามีความรู้สึกว่าเป็นความรู้สึกที่ไม่ขาด โผนเกินไปเมื่อทั้งสองสีนี้มีปริมาณใกล้เคียงกัน ส่วนสีของพื้นหลังและพื้นน้ำ ข้าพเจ้าใช้สีโทนอ่อน และหวาน เพื่อผลักให้เกิดจุดเด่น และเกิดความละมุนควบคู่กันไปด้วย เส้นตรงภายในภาพในส่วนของตัวเครื่องเล่นนั้น แสดงถึงความมั่นคงของโครงสร้างเครื่องเล่นม้าหมุน กลุ่มเกลียวคลื่นน้ำที่มีลักษณะ โค้งและมีระดับสูงต่ำต่างกันแสดงถึงการเคลื่อนไหว กลุ่มน้ำพุ่งตรงไปยังเครื่องเล่น เพื่อเป็นเสมือนเส้นนำสายตาของภาพ เป็นการเน้นจุดเด่น จุดสีแดงจากตัวเครื่องเล่นและทางด้านขวามือด้านบนของภาพไล่ระดับลงมาทำให้เกิดการมองที่เชื่อมต่อกันจากตัวเครื่องเล่นกระจายสู่บรรยากาศในภาพ

### 3.1.6 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชิ้นที่ 2

โครงสร้างสีของภาพร่างนี้ ข้าพเจ้าเลือกสี ม่วง ชมพู เป็นโครงสร้างสีหลัก เพื่อให้ความรู้สึก ละมุน การเคลื่อนไหวที่เป็นแบบเรื่อยๆ แทนเครื่องเล่นชิงช้าสวรรค์ ที่มีความเคลื่อนไหวช้าๆ ส่วน โครงสร้างรูปทรงนั้น มีการจงใจให้เป็นเส้นโค้งหยักบ้าง เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวภายในภาพ ร่าง มีเส้นนำสายตาเป็นเส้นขดไปมาที่ไล่จากเล็กไปใหญ่ ทำให้เกิดระยะใกล้ไกลนอกจากนี้ยังสร้าง ความเชื่อมโยงในภาพ เส้นอิสระจากหมวดของปลาหมึกและริ้วน้ำที่เกิดจากการตัดกันของสีสร้าง ให้เกิดการเคลื่อนไหวภายในภาพ ก้อนเมฆที่มีรูปทรงอิสระขนาดต่างกัน เมื่อมาทับซ้อนอยู่บน วงกลมของชิงช้าสวรรค์ก็ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว น้ำหนักของสีเมฆเป็นเหมือนการลดความแรง ของสีม่วงชมพูเพื่อไม่ให้เกิดแรงปะทะของสีม่วงชมพูมากเกินไป จุดบนเส้นนำสายตา สร้างขึ้นเพื่อ สร้างรายละเอียด เพื่อให้เกิดพื้นผิว และเกิดระยะจากขนาดเล็กใหญ่ของจุด

### 3.1.7 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องเล่นสไลเดอร์ ที่ตั้งอยู่ในน้ำข้าพเจ้าเลือกใช้คู่สีโทนเย็นคือเขียวและฟ้า มีการตัดด้วย แดง เหลือง ส้ม เพื่อให้ไม่เลี่ยนจนเกินไป ที่ใช้สีโทนเย็นเพราะต้องการสื่อถึงความเป็นน้ำ สีเขียวที่ ใช้เป็นคลื่นนั้นบอกทิศทางของน้ำและความใกล้ ไกลของระยะ เส้นที่ขดเป็นวงกลมสองวงเริ่มจาก ปากของมังกรมาจรดตรงท้องของมัน มีสีสันจุดขาด ดูสนุกสนานแสดงทิศทางเคลื่อนไหวจาก แคบซูลงวงกลมที่เดินทางไปในทิศทางเดียวกันและบางแคบซูลเมื่อลดระดับต่ำลงก็เกิดเป็นกลุ่มน้ำสีเขียว แสดงถึงการเคลื่อนไหวของวัตถุที่มากระทบกับน้ำ หางของมังกรที่ชูขึ้นมาเหนือน้ำปลายหาง ตั้งไข่ไว้ ในตำแหน่งต่างๆของภาพมีขนาดแตกต่างกันไปตามระยะของภาพ และเส้นโค้งไปมาของ หางยังก่อให้เกิดความเคลื่อนไหว และนำสายตาเข้าหาเส้นของสไลด์เดอร์โดยใช้ปลายหางเป็นตัวชี้ อีกด้วย ก้อนเมฆมีลักษณะ โค้งเมื่อสัมผัสกับแคบซูลและลอยออกเป็นก้อนเมฆแบบยาวเพื่อให้เห็น ถึงระดับความสูงของเครื่องเล่นที่สัมผัสกับเมฆอีกด้วย

### 3.1.8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชุด “สวนสนุกของฉัน” ชิ้นที่ 4

ในภาพร่างผลงานชิ้นสุดท้าย ข้าพเจ้าเลือกโครงสร้างสี ส้ม เหลือง และผลึกให้เกิดจุดเด่นด้วย สีโทนพลาสติก เนื่องจากเครื่องเล่นเรือเหาะมีลักษณะแหว่งไปมาอย่างรุนแรงและรวดเร็วในที่สูง ข้าพเจ้าจึงเน้นให้เกิดความเคลื่อนไหวแบบรวดเร็วและแสดงระดับความสูง โดยสังเกตได้จากกลุ่ม เมฆ ที่แสดงถึงที่สูงจากการที่เครื่องเล่นนี้ลอยอยู่เหนือเมฆและเคลื่อนไหวผ่านกลุ่มก้อนเมฆที่ กระจายตัวออกไปในทิศทางต่างๆรวมถึงความหนาแน่นของกลุ่มก้อนเมฆที่ลอยฟุ้งจากด้านล่าง และลดขนาดแตกออกจากกัน ขึ้นสู่ด้านบนอีกด้วย กลุ่มเมฆสีหวานเหล่านี้ก็ยังแสดงถึงความละมุน ได้เช่นกัน นอกจากนี้ยังมีเส้นนำสายตาเล็กเข้าไปเพื่อให้เกิดมิติของแกนเครื่องเล่นที่กำลังแหว่งเป็น รูปดวงตา เส้นนำสายตาคือ สายกระเช้าเครื่องเล่น ที่มีขนาดสายจากขนาดใหญ่และค่อยๆเล็กลงไป หาแกนเครื่องเล่น ภายในกระเช้ามีไข่สีสันจุดขาดเพื่อนเพิ่มสีสันและเกิดการดึงสีจากวัตถุต่างๆ ภายในภาพเข้ามาใส่เพื่อให้เกิดความกลมกลืนของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมชุด “สวนสนุกของฉัน”

จากแนวความคิดเกี่ยวกับการสร้างความสุขจากจินตนาการ โดยมีแรงบันดาลใจจากสวนสนุกนั้น ทำให้เกิดเป็นภาพร่างจำนวน 4 ภาพ และข้าพเจ้าได้เลือกใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีวิธีการสนุกสนาน ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการความคิดหรือขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานล้วนแต่ก่อให้เกิดความสุข ผลงานจึงจะถ่ายทอดความรู้สึกออกมาได้อย่างเด่นชัด ตรงตามที่ต้องการจะสื่อความหมายหรือแสดงความรู้สึกของข้าพเจ้าออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ว่าจะแสดงออกมาจากรูปทรง สี สัน ลวดลายของผ้า เรื่องราว รวมไปถึงลักษณะอิริยาบถของตัวละครต่างๆที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของข้าพเจ้า โดยเทคนิคที่ข้าพเจ้าเลือกใช้นั้นคือการ ตัด, เย็บ, ปะติด, พันท์ ซึ่งง่ายต่อการเพิ่มรายละเอียด

### 3.3 เทคนิคสื่อผสม

เนื่องจากข้าพเจ้ามักจะมีปัญหาในเรื่องของขนาดของรูปทรง บางครั้งรูปทรงต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อมาประกอบเป็นชิ้นงานนั้น ใหญ่ไป หรือเล็กไป เนื่องจากเทคนิคในการรูปทรงที่บางชิ้นต้องมีการขัดใยสังเคราะห์หรือใส่ฟองน้ำเพื่อให้เกิดระนาบ ผ้ามีการหดตัว หรือบางชิ้นข้าพเจ้าไม่ได้ต้องการความหนาผ้าที่ถูกขัดใยสังเคราะห์นั้นจะเกิดพื้นผิวหยาบ ย่นไม่เรียบตึง บางครั้งข้าพเจ้าจึงแก้ไขโดยการปรับเปลี่ยนขนาดในผลงานตามความสมควร แต่ยังคงยึดสัดส่วนจากภาพร่างเป็นหลัก มีวิธีการสร้างสรรค์ดังนี้

#### 3.3.1 วัสดุอุปกรณ์

- ผ้าชนิดต่างๆ
- จักรเย็บผ้า
- เข็ม, ด้าย, จักร
- กรรไกร
- ใยสังเคราะห์
- ฟองน้ำแผ่น (ความหนาไม่เกิน 6 มิลลิเมตร)
- กาว
- มีเดียมเนื้อเจลใส
- กากเพชร
- ริบบิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

3.3.2.1 รวบรวมภาพจากจินตนาการที่ต้องการเสนอ นำมาเป็นภาพต้นแบบ

3.3.2.2 ขยายภาพร่างลงบนผ้าดิบที่เตรียมไว้สำหรับเย็บทับด้วยผ้าชนิดต่างๆเพื่อสร้างรูปทรง

3.3.2.3 เลือกชนิดผ้าให้มีสีสัน ลวดลาย ใกล้เคียงกับแบบร่าง นำมาเย็บลงบนผ้าที่ดิบ

3.3.2.4 ยัดใยสังเคราะห์หรือฟองน้ำ ตามความระดับความสูงของระนาบที่ต้องการ

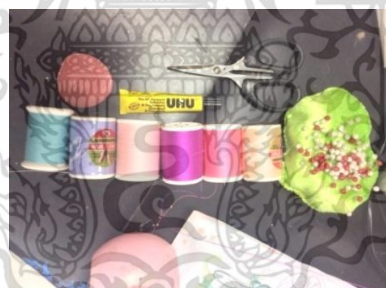
3.3.2.5 แก้ไขปัญหาสีของผ้า ที่สดเกินไปหรือมืดเกินไป โดยการเย็บผ้าแก้วสีต่างๆทับลงไปด้านบนอีกครั้ง

3.3.2.6 ทำพื้นหลังโดยการนำผ้าเนื้อโปร่งแสงที่มีลวดลายไม่จูดจามาเย็บลงบนผ้าดิบ และเย็บผ้าแก้วสีต่างๆทับบนพื้นหลัง เพื่อให้เกิดมิติและรายละเอียด

3.3.2.7 นำรูปทรงทั้งหมด มาติดกาวลงบนเฟรมที่ได้ทำพื้นหลังไว้แล้ว เพื่อให้ตำแหน่งไม่คลาดเคลื่อน

3.3.2.8 เย็บรูปทรงลงบนพื้นหลังเพื่อให้เกิดความยึดแน่นและเรียบร้อยสวยงาม

3.3.2.9 ตกแต่งรายละเอียดต่างๆ เช่นการเติมวัสดุจำพวกกากเพชร ลงไปบางจุด ตัดริบบิ้นมาใช้ตกแต่งในส่วนต่างๆ



ภาพที่ 3.15 เตรียมอุปกรณ์ในการตัดเย็บและเตรียมความพร้อมจักร



ภาพที่ 3.16 เลือกชนิด และสีของผ้า

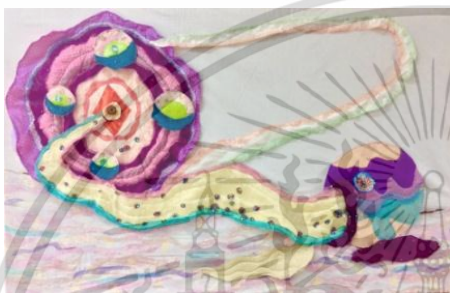


ภาพที่ 3.17 เลาะลายผ้าบางส่วนเพื่อประยุกต์ใช้

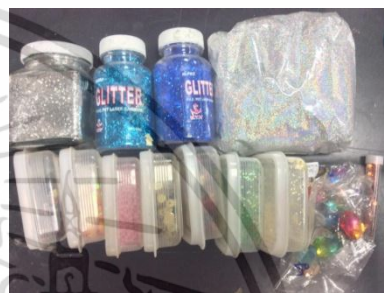
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ชิ้นรูปทรงของส่วนต่างๆยึดโดยสังเคราะห์เย็บผ้าซ้อนทับเพื่อให้เกิดมิติ



ภาพที่ 3.19 ยึดส่วนต่างๆลงบนเฟรม



ภาพที่ 3.20 เก็บรายละเอียดและตกแต่ง

### 3.4 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานชุด "สวนสนุกของฉัน" ได้มีการปรับเปลี่ยนในตัวผลงานจริงต่างไปจากภาพร่างเล็กน้อย เพื่อหาความเหมาะสมของขนาดและรูปทรงของวัตถุต่างๆที่ขาดไปจากในภาพร่าง เติมให้เกิดความสมบูรณ์ของรูปทรงนั้นๆ เมื่อถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจริงจึงมีการปรับตำแหน่งและปรับขนาดของรูปทรงตามสมควร รวมไปถึงเพิ่มเติมรายละเอียดจากชนิดของผ้าและลวดลายเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และบางส่วนยังเลือกใช้ผ้ารับแสงหรือผ้าที่มีคุณสมบัติกระทบแสงแล้วเกิดความเงางามในบางจุดเท่านั้น มาถึงขั้นตอนการเย็บต้องใช้ความใจเย็นและประณีตเป็นอย่างมาก เพราะถ้าหากเกิดการย่นของระนาบ จะต้องแกะและนำมาเย็บใหม่เหมือนต้องทำงานถึงสองรอบ ข้าพเจ้าจึงใช้กาวยึดไว้และเนาด้วยเข็มหมุด จากนั้นจึงใช้จักรเย็บผ้าเย็บซ้ำอีกครั้ง ในเรื่องโทนสีและความสว่างของผ้านั้นดังที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้นแก้ไขโดยการเย็บซ้อนด้วยผ้าแก้วสีต่างๆ การเย็บรูปทรงต่างๆมาประกอบกันลงบนเฟรมนั้นต้องมีการวางแผนว่าชิ้นใดเย็บทับชิ้นใด ชิ้นใดอยู่ระนาบบนสุด ไล่ไปจนถึงระยะหลังสุด ความสะอาดและการเก็บรักษาผ้าเป็นสิ่งสำคัญมากหากร่างกายของเราไม่สะอาดก็จะทำให้ผลงานมีรอยด่างดำ หมอง ต้องนำไปซักและการเก็บรักษาผ้าที่ใช้แล้วควรจะต้องเก็บให้ไม่ทับซ้อนกันจนเกินไปควรแขวนหรือพับให้เป็นระเบียบ เพราะถ้าผ้ายับจะต้องนำมารีดเพื่อให้ไม่เกิดรอยย่นพบพื้นผิวผ้า ในกระบวนการสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานนี้ นอกจากขับเคลื่อนจากความสุขแล้ว ยังต้องใช้สมาธิและความชำนาญเป็นอย่างยิ่งในทุกๆ ขั้นตอน โดยเฉพาะขั้นตอนการนำส่วนต่างๆ มาเย็บรวมกันบนผ้าดิบเพื่อชิงลงเฟรมเพื่อให้เกิดความตึง เพราะต้องคอยดึงชิ้นผ้าที่จะเย็บติดเข้าไปในผ้าดิบขณะที่เย็บไป หากผลอดึงแรงเกินไป หรือผ่อนน้ำหนักการดึงมากเกินไป จะทำให้เกิดการย่น การแก้ไขยุ่งยากอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “สวนสนุกของฉัน” เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของความสุขสนุกสนานที่ข้าพเจ้าได้เล่นเครื่องเล่นต่างๆในสวนสนุก ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของเครื่องเล่นชนิดต่างๆที่มีระดับความสูงและความเร็ว หรือความเฉพาะตัวของเครื่องเล่นแต่ละชนิด อีกทั้งยังมีความประทับใจใน ลีลา รูปทรง ของเครื่องเล่นต่างชนิดกันอีกด้วย ข้าพเจ้าได้นำรูปทรงต่างๆมาผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะสื่อผสม ด้วยเทคนิค การเย็บ ปะ ยัดฟองน้ำหรือใยสังเคราะห์เพื่อให้เกิดความนูน (Relief) ผลงานมีทั้งหมดจำนวน 4 ชิ้น คือขนาด 200x130 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้น และขนาด 210x130 เซนติเมตร และขนาด 210x150 เซนติเมตร สามารถวิเคราะห์เนื้อหา แนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้สัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ดังต่อไปนี้

#### 4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

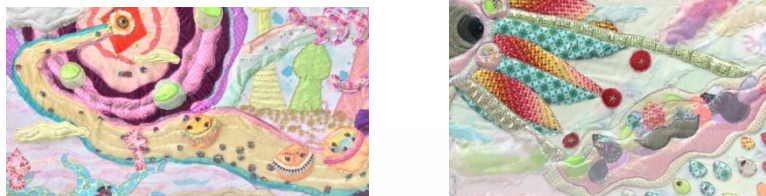
4.1.1 เรื่องราว (Subject) แสดงออกถึงความสุขในสวนสนุกผ่านเครื่องเล่นต่างๆ

4.1.2 เนื้อหา (Content) สร้างรูปทรงที่มีที่มาจากเครื่องเล่นต่างๆผสมผสานผ่านจินตนาการด้วยลีลาและพื้นผิวที่สร้างขึ้นจากวัสดุผสมหลายชนิด

4.1.3 การแสดงออก (Expression) ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกในแบบฝันเฟื่อง (fantasy) และแสดงออกถึงอารมณ์ของความสุขสนุกสนาน จากลีลาและการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังเกิดความสุขสนุกสนานในขั้นตอนการสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะป็นในขั้นตอนการเลือกชนิดของผ้าและการคิดแบบร่างรูปทรงต่างๆ อีกทั้งพื้นผิวของผ้าแต่ละชนิดยังให้ความรู้สึกสนุกต่างกันไป ด้วยพื้นผิวที่วาววับ ด้าน มั่น และขรุขระ

## 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

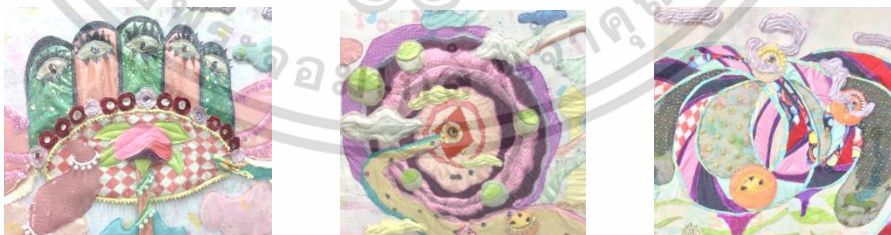
### 4.2.1 เส้น (Line )



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างเส้นในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เมื่อมองเข้าไปที่ภาพผลงานในแต่ละชิ้นจะเห็นถึง เส้นที่ทำให้เกิดรายละเอียดในตัวเครื่องเล่นคือ เส้นรอบวัตถุ สันเกิดจากผลงานชิ้นที่ 1 เป็นเส้นวนเป็นวงกลม เกิดความเคลื่อนไหว และเส้นนำสายตาแสดงระยะจากวงกลมของเครื่องเล่นด้านขวาที่เป็นเส้นค้อยๆเล็กลง ไปหาวงกลมใหญ่ด้านซ้ายมือ และผลงานชิ้นที่ 4 เกิดขึ้นเป็นเส้นนำสายตาอีกเช่นกัน จากเส้นรัศมีรอบนอกของดวงตาที่ชี้ออกพุ่งสู่จุดตรงทั้งสองจุด และเส้นหูของกระเช้าเรือเหาะ รูปทรงเมฆที่มีขนาดจากใหญ่ไปหาเล็ก ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันของภาพ ในส่วนของเส้นอิสระต่างๆในภาพ เป็นเส้นที่แสดงออกถึงบรรยากาศ ทิศทางลม ทิศทางการเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆในภาพ ซึ่งปรากฏให้เห็นในผลงานทุกชิ้น คือ มีทิศทางของน้ำที่แสดงเป็นริ้ว ซ้อนกันเป็นชั้น และทิศทางของเมฆที่มอคล้ายกับเส้นที่วิ่งเข้าและ วิ่งออกจากกันเมื่อเกิดการเคลื่อนไหวของวัตถุเข้ามากระทบ

### 4.2.2 รูปทรง (Form)



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างรูปทรงในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปทรงในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ แต่ละชิ้นมีการใช้รูปทรงเรขาคณิตประกอบกันขึ้นมา เพื่อให้เกิดความมั่นคงและเป็นสัดส่วน สร้างเป็นโครงสร้างของเครื่องเล่น ดังจะเห็นได้จากผลงานชิ้นที่ 1 คือรูปทรงกระบอกที่ใช้เป็นโครงสร้างเครื่องเล่นม้าหมุน ในผลงานชิ้นที่ 2 ใช้รูปทรงวงกลมเป็นโครงสร้างของเครื่องเล่นชิงช้าสวรรค์ ผลงานชิ้นที่ 3 ใช้รูปทรงวงกลมแสดงการขดของเครื่องเอกซารนี้เป็นเอกซารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญาดให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เล่นสไลเดอร์ และในผลงานชิ้นสุดท้ายนี้ มีการใช้รูปทรงเรขาคณิตหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนของวงกลมเล็กๆ ที่อยู่ล้อมรอบดวงตาที่ใช้เป็นแกนเหวี่ยงของเครื่องเล่น เรือเหาะและรูปทรงหยดน้ำ ด้านล่างขวาที่เป็นส่วนประกอบของเรือเหาะและยังใช้รูปทรงของหยดน้ำนี้ปรับความโค้งมนสร้างให้เกิดเป็นลักษณะของไข่ ไข่เป็นกระเช้าและเป็นผู้โดยสารในเครื่องเล่นอีกด้วย ส่วนรูปทรงอิสระข้างพเจ้าใช้แทนสิ่งมีชีวิตต่างๆที่เป็นส่วนทำให้ผลงานดูมีชีวิตชีวาหรือ แทนบรรยากาศในทิวทัศน์นั้นๆ เช่นรูปทรงของเมฆ และริ้วน้ำเป็นต้น

#### 4.2.3 น้ำหนัก (Value)



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างน้ำหนักในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เกิดจากการทับซ้อนของผ้าโปร่ง สังกัดได้ในผลงานชิ้นที่ 4 ซ้อนกันจนเกิดเป็นน้ำหนักของภาพ และชนิดของผ้าที่มีคุณสมบัติ ดูรับแสงและกระทบแสงต่างกัน เช่นผ้ากำมะหยี่ จะเกิดน้ำหนักเข้มและอ่อนอย่างไม่คงที่ จะแปรผันตามแสงที่กระทบ ส่วนผ้าที่แวววาว เมื่อกระทบกับแสงจะมีน้ำหนักอ่อนแก่ต่างกัน แปรผันตามแสงที่ตกกระทบ และระนาบความนูนของพองน้ำด้านใน ดังจะเห็นได้ชัดจากผลงานชิ้นที่ 3 ในส่วนของท้องมังกรที่กระทบกับแสง และเกิดความเงาเป็นน้ำหนัก ส่วนริ้วน้ำที่ทำจากผ้ากำมะหยี่ดูและรับแสงเกิดน้ำหนักต่างกัน ในผ้าผืนเดียวกัน

#### 4.2.4 สี (Colour)



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างสีในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้ามีรสนิยมใช้สีโทนพาสเทล ในการสร้างสรรค์และใช้สีที่ให้ความรู้สึกที่อ่อนหวาน สดงเกตได้จากผลงานทุกชิ้น แต่ยังใช้สีที่มีความโดดเด่นมาตัดและเป็นจุดเล็กๆ ในผลงานเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ นอกจากนี้สีของผ้าบางชนิด หรือลวดลายของผ้าที่มีหลากหลายสีในผืนเดียวกัน นำมาใช้กระจายในภาพ เกิดเป็นความกลมกลืน สีโดยรวมของผลงานชุดนี้ให้ความรู้สึกสดใส สดุดอกสนาน หวานละมุนจากสีส้ม เขียว ฟ้า สีชมพูอ่อน ม่วงอ่อน และฟ้าปนเขียวอ่อน เป็นต้น

#### 4.2.5 ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างที่ว่างในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ที่ว่างเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญมากในผลงานชุดนี้ ที่ว่างส่วนใหญ่จะเป็นส่วนของพื้นน้ำ และท้องฟ้า แสดงความใกล้ไกลคงจะเห็นผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 แสดงพื้นที่ว่างในระยะไกล และค่อยๆลดพื้นที่ว่างลงเพื่อแสดงรายละเอียดในระยะใกล้ นอกจากนี้ที่ว่างยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงสถานที่ว่า ที่ว่างตรงตำแหน่งนั้นคืออะไร โดยสังเกตได้จากลายของผ้าในที่ว่าง ดังจะเห็นได้ในผลงานชิ้นที่ 1 2 3 คือในส่วนด้านบนแบ่งเป็นท้องฟ้า ที่มีรายละเอียดของลายผ้าเป็นก้อนเมฆ ดาว และกลุ่มของสีโทนพาสเทลอ่อนๆ คล้ายระบบสุริยะจักรวาล ที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศบนท้องฟ้า และผลงานชิ้นที่ 4 ที่ว่างคือพื้นหลังทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากรูปทรงของเมฆขนาดใหญ่ซ้อนกัน และกลายเป็นที่ว่างพื้นหลังของผลงานทำให้เกิดความรู้สึกว่ามีการลอยตัวของเมฆ จากความหนาแน่นของก้อนเมฆค่อยๆ กระจายและเบาบางลงไป

#### 4.2.6 พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างพื้นผิวในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีการใช้ลายของผ้าแสดงพื้นผิวต่างๆ เช่นในผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรงวงรีที่อยู่ในทรงกระบอก เป็นลายตาราง แดงสลับขาว ข้าพเจ้าใช้แทนพื้นผิวของกระเบื้อง ชิ้นที่ 2 และชิ้นที่ 3 ใช้ลายของผ้าแบบจุด ฟ้ามอเขียว สลับเส้นเหลือง แทนพื้นผิวขรุขระของปลาหมึก และเกล็ดของตัวมังกร การเย็บผ้า และขัดฟองน้ำใยสังเคราะห์ทำให้เกิดระนาบเป็นพื้นผิวต่างกันไป เมื่อใช้ผ้าต่างชนิดกันเห็นได้จากผลงานชิ้นที่ 2 และ ชิ้นที่ 4 มีทั้งผ้ามันและผ้าโปร่งที่รับหรือสะท้อนแสง ซึ่งให้ความรู้สึกสนุกและความน่าสนใจต่างกัน

### 4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ

จากผลงานชุด “สวนสนุกของฉัน” จำนวนทั้งหมดทั้ง 4 ชิ้นนั้น ข้าพเจ้าได้นำมาวิเคราะห์ด้วยหลัก 7 ประการของการจัดวางองค์ประกอบของภาพ (The Seven Principles of Organization) ประกอบไปด้วยความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) การเน้น (Dominance) ความเคลื่อนไหว (Movement) และการจำกัด (Economy) ดังต่อไปนี้

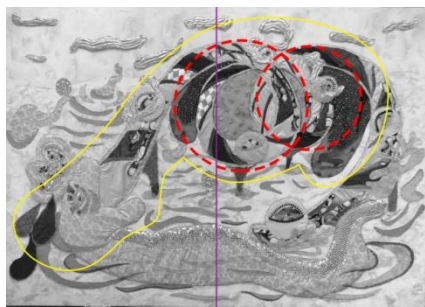


ภาพที่ 4.7 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 1

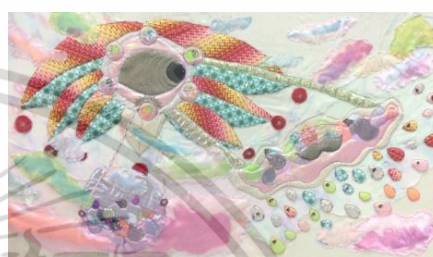
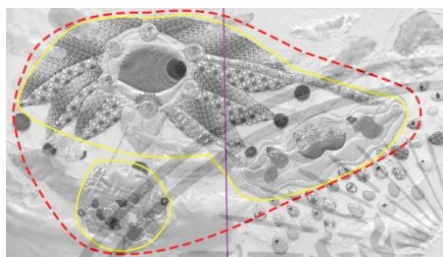


ภาพที่ 4.8 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.10 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงานชิ้นที่ 4

#### 4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ในเรื่องของโครงสร้างสีผลงานทั้ง 4 ชิ้นนั้นใช้สี โทนหวานละมุน แบบพาสเทลเป็นหลักจึงเกิดเป็นความกลมกลืนอย่างละมุน เช่น สีฟ้าอ่อน ชมพูอ่อน ม่วงอ่อน ม่วงชมพูอ่อน เขียวอ่อน เหลือง อมส้มอ่อน นอกจากนี้ยังมีการซ้อนทับกันของผ้าโปร่งและรูปทรงที่คล้ายคลึงกัน ก่อให้เกิดความกลมกลืน สังเกตได้จากริ้วน้ำ ในผลงานชิ้นที่ 2 และรูปทรงที่ทับซ้อนของเมฆ ประกอบกับรูปทรงของหยดน้ำที่มีการใช้รูปทรงที่ซ้ำกันจนดูกลมกลืนในผลงานชิ้นที่ 4 นอกจากนี้ยังใช้รูปทรงต่างๆ มาประกอบกันให้เกิดเป็นเครื่องเล่น รูปแบบต่างๆ ก่อให้เกิดความรู้สึกสนุก สดใส เป็นความกลมกลืนที่สอดคล้องกันกับชื่อของผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สวนสนุกของฉัน” ด้วย

#### 4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในเรื่องของวัสดุผ้าต่างๆ ที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานนั้นมีความหลากหลายในเรื่องของชนิดในการรับแสง ตกกระทบแสง พื้นผิว ลวดลายที่มีสีสันในตัวอย่างหลากหลาย ในพื้นที่เล็กๆ พื้นที่เดียวกัน ผลงานดูสนุกสนานน่าสนใจในวัสดุผ้าที่มีความหลากหลายในชิ้นผลงานเดียวกัน สังเกตได้ในผลงานทุกชิ้น มีความหลากหลายในเรื่องของรูปทรงเรขาคณิต และเส้นอิสระ ที่ตัดกันอยู่ในภาพ กระจายไปทั่วภาพ จากใหญ่ไปเล็ก ไหลจากจุดเด่นกระจายออกไป สามารถสังเกตได้จากผลงานทุกชิ้น ที่ใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปทรงเครื่องเล่น และใช้เส้นอิสระเป็นทิวทัศน์ หรือพื้นหลัง แสดงให้เห็นในเส้นประสีแดงในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.3 ความสมดุล (Balance)

เน้นการใช้ความสมดุลของภาพแบบอสมมาตรทุกชิ้น กล่าวคือเกิดจากการจัดวางดุลยภาพแบบซ้าย ขวา ไม่เท่ากันอย่างเห็นได้ชัดซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว จากภาพผลงานชิ้นที่ 1 2 และ 4 ในชิ้นที่ 3 ใช้การจัดดุลยภาพแบบบน ล่าง ไม่เท่ากัน โดยเน้นพื้นที่ของพื้นน้ำด้านล่างมากกว่า สื่อให้เห็นถึงความเป็นสวนสนุกในน้ำ เมื่อพูดถึงความสมดุลของน้ำหนัก สี นิยมใช้น้ำหนักสีที่หนักจากจุดเด่น และค่อยผ่อนน้ำหนักให้เบาบางลง จนกลายเป็นพื้นหลัง ในภาพผลงานชิ้นที่ 2 สามารถสังเกตความสมดุลได้จากเส้นทึบสีม่วง

### 4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

จุดเด่นหลัก และจุดเด่นรอง มีขนาดและสัดส่วนลดหลั่นกันไป ตามความสำคัญ ในจุดเด่นที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตจะมีรูปทรงอิสระที่ปะปนเข้าไปอยู่ส่วนหนึ่ง และพื้นหลังหรือส่วนประกอบของภาพมีการนำเอารูปทรงเรขาคณิตมาใช้เป็นจุดๆ เล็กๆ น้อยๆ จึงทำให้เกิดสัดส่วนที่เป็นเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ มีจำนวนมากน้อยร่วมกันตามตำแหน่งต่างๆ อย่างลงตัว ตามความต้องการที่จะแบ่งสัดส่วนเรขาคณิต ส่วนใหญ่ใช้ในจุดเด่น และรูปทรงอิสระใช้เป็นพื้นหลัง ได้อย่างเหมาะสมตามสัดส่วน โดยใช้เส้นทึบสีเหลืองเป็นเส้นสังเกต

### 4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วในหัวข้อข้างต้น ข้าพเจ้าใช้ขนาดใหญ่เป็นจุดเด่นหลักและลดขนาดลงเพื่อเชื่อมโยงเป็นจุดเด่นรอง ใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นตัวสร้าง เพื่อให้ความรู้สึกมั่นคง และใช้น้ำหนักของสีที่มีค่าน้ำหนักมากไล่ไปหาน้อยในส่วนจุดรอง และปล่อยน้ำหนักเบาที่สุดในส่วนของพื้นหลัง ระบายของจุดเด่นจะมีความนูนมากกว่าพื้นหลัง และมีรายละเอียดการทับซ้อนกันของรูปทรงต่างๆ รวมไปถึงการเลือกชนิดของผ้าที่มีความพิเศษเฉพาะตัวมาใช้เพื่อให้เกิดความงาม และการสะท้อนมักใช้ในจุดเด่นหลัก

### 4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นต่างๆ มักเกิดจากเส้นและรูปทรงของวัตถุ ที่ลวงหลอกตาให้เกิดความเคลื่อนไหว เช่นในผลงานชิ้นที่ 1 มีการใช้เส้นโค้งมนจากระนาบใหญ่ ขึ้นไปเล็ก ม้วนตรงปลาย ก่อเกิดเป็นรูปทรงคล้ายเกลียวคลื่นน้ำ เมื่อทับซ้อนกันหลายชั้น จึงเกิดเป็นความรู้สึกของการเคลื่อนไหวจากคลื่นน้ำ ที่ไหลไปในทิศทางรอบนอกสู่ด้านใน ในผลงานชิ้นที่ 2 นั้นรูปทรงกลมที่มี

ขนาดเล็กและใหญ่ ซ้อนกันบิดเบี้ยวไปมาในด้านซ้ายของภาพนั้น คือเครื่องเล่นชิงช้าสวรรค์ ที่เอกสารนี้เป็นเอกลักษณ์ที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้กับโรงเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้คนอื่นใช้โดยไม่ขออนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงการหมุนอย่างหลอกลตา จากทิศทางของกระเช้าแคปซูลวงกลมสีเขียว มีการหันหัวไปในทิศทางเดียวกับเข็มนาฬิกา ประกอบกับเส้นนำสายตา ที่เชื่อมกับจุดเด่นรอง มีรายละเอียดเป็นจุดวงกลมเล็กใหญ่ ถูควางอย่างอิสระ จึงทำให้รู้สึกเคลื่อนไหวมากขึ้น ผลงานชิ้นที่ 3 ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นคือทิศทางการเดินทางของแคปซูลวงกลม ที่อยู่บนเส้นเครื่องบินสไลเดอร์ เป็นขดเส้น 2 ขด เกิดจากเส้นโค้ง และแสดงความเคลื่อนไหวในขณะที่วัตถุ สัมผัสกับอากาศ เมฆ และน้ำ จนเกิดเป็นการกระจาย และสังเกตได้ชัดคือ เส้นรื้อน้ำที่แสดงให้เห็นถึงทิศทางการเคลื่อนไหวของน้ำ จากขวาไปซ้าย ในภาพมีการเคลื่อนไหว จากขวาไปซ้าย และวนมาจบกับตำแหน่งเริ่มต้น ผลงานชิ้นสุดท้าย เป็นไปตามแนวความคิดที่เกิดจากความเฉพาะตัวของเครื่องบิน เรือเหาะ มีการแกว่งในที่สูง เมื่อกระเช้าแกว่งในทิศทางขวา จึงทำให้เมฆค่อยๆ แดกกระจายออกไปในทั้งสองทิศ ซ้าย และขวา อีกทั้งยังมีรูปทรงวงรีขนาด และสีต่างๆ ด้านใต้กระเช้าและในกระเช้ารูปไข่ ทำให้ภาพดูมีความเคลื่อนไหวจากการวางรูปทรงในทิศทางอิสระ และจัดวางให้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มก้อนอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ “สวนสนุกของฉัน” แรงบันดาลใจเกิดขึ้นมาจากการที่ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์แห่งความสุขซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบัน คือการได้ไปสวนสนุก เล่นเครื่องเล่น สัมผัสกับบรรยากาศโดยรอบ ชิมซัບความสุขนั้นไว้ และเก็บมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการสร้างโลกแห่งความสุขให้กับตนเองในช่วงขณะหนึ่ง ไม่ว่าจะมีความสุขจากการจินตนาการโลกสวนสนุกของตนเองหรือว่าจะเป็นความสุขในขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น ขั้นตอนการเลือกผ้าลวดลายที่ชอบมาสะสมไว้ ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดโดยการปะวัสดุชิ้นเล็กๆลงไปเพื่อสร้างรายละเอียดและเพื่อความกลมกลืนกัน

ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิดที่เกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้สึกสนุกสนานที่ได้รับจากประสบการณ์ที่มีกับสวนสนุก และนำมาผสานกับจินตนาการส่วนตัวแบบฝันเฟื่อง (Fantasy) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก การ์ตูนและภาพยนตร์ รวมไปถึงปรัชญาความคิดเกี่ยวกับความสุข ในความหมายต่างๆ ศึกษาและกลั่นกรองปรัชญานั้นๆ นำมาใช้เพื่อถ่ายทอดให้ตรงความรู้สึกเกี่ยวกับความสุขส่วนตัวของข้าพเจ้าอีกด้วย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพร่างนั้น เริ่มมาจากการที่ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบในการบันทึกความทรงจำของความสุขต่างๆเป็นการร่างภาพมากกว่าเขียนเป็นตัวอักษร หรือบันทึกรูปทรงต่างๆที่ประทับใจ บางครั้งการบันทึกโดยการร่างภาพอาจจะออกมาเป็นภาพกึ่งนามธรรม บันทึกลงบนเศษกระดาษที่หาได้บ้าง สมุดบ้าง หรือถ่ายภาพเก็บไว้บ้าง ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานชุด “สวนสนุกของฉัน” จากการจินตนาการที่ว่า ต้องการเครื่องเล่นชนิดใด อยู่ในพื้นที่แวดล้อมหรือทิวทัศน์แบบใด โดยการเลือกโทนสีจากความรู้สึกที่ได้เคยเล่นเครื่องเล่นชนิดนั้นและเลือกโครงสีนั้นมาเป็นโครงสีโดยรวม เมื่อมีภาพปรากฏขึ้นมาในจินตนาการ จึงสร้างภาพออกมาเป็นภาพร่าง โดยการ คัดเลือกเครื่องเล่นต่างๆที่เคยบันทึกไว้จากภาพถ่ายมาใช้ และปรับเปลี่ยนรายละเอียดภายใน เหลือไว้เพียงโครงสร้างจริงของเครื่องเล่นนั้น โดยใช้รูปทรงเรขาคณิต ส่วนทัศนียภาพมักจะมีพื้นน้ำและท้องฟ้าเป็นส่วนประกอบหลัก เพื่อให้เกิดความรู้สึก เคลื่อนไหวจากคลื่นน้ำ และ ความโปร่งโล่งจากท้องฟ้า

ในการขยายภาพร่างผู้ผลงานจริงนั้น เนื่องจากผลงานศิลปกรรมชุดนี้ เป็นศิลปะสื่อผสม ใช้เทคนิคการเย็บผ้า ตัด ปะ เย็บใยสังเคราะห์และฟองน้ำ เมื่อเย็บขึ้นรูปทรงจึงเกิดการผิดเพี้ยนในเรื่องของขนาดอยู่บ้าง ข้าพเจ้าจึงแก้ปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนตำแหน่งและขนาดเล็กน้อย เพื่อให้ผลงานดูสมบูรณ์ขึ้น และเรื่องของลายและชนิดของผ้า ที่ไม่สามารถใส่รายละเอียดลงไปแบบร่างได้ทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงเลือกโทนสี เฉดสีให้ตรงกับแบบร่างที่สุด ส่วนเรื่องความพิเศษของผ้าที่ดูรับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสงหรือสะท้อนแสงนั้น ใช้กระจายในภาพส่วนหนึ่งและส่วนหลักจะใช้กับจุดเด่น เมื่อพูดถึงขั้นตอนในการสร้างระนาบของผ้า เกิดการหมุนเกินไป จึงแก้ไขได้โดยการลดความหนาของฟองน้ำและใยสังเคราะห์จะนำมาใช้เพียงจุดเล็กๆเท่านั้น การลดหลั่นของระนาบข้าพเจ้าใช้การกระจายความหนาของระนาบจากจุดเด่นและค่อยๆลดระนาบลง กลายเป็นเพียงการทับซ้อนของผ้าในส่วนที่πί้นพื้นหลัง ในการสร้างระนาบมักเกิดการย่นของผ้าเมื่อนำส่วนของรูปทรงต่างๆมาเย็บติดกันบนผ้าผืนใหญ่ ข้าพเจ้าจึงกรีดด้านหลังของผ้าผืนใหญ่และเย็บซ้าลงไปจนรอยย่นนั้นหายไป หรือใช้การนำรูปทรงอื่นที่เป็นส่วนประกอบตกแต่งในชิ้นงานมาเย็บทับรอยย่น

## 5.1 ข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ต้องใช้การวางแผนและความชำนาญเฉพาะทางอย่างมาก จะต้องมีกร่างแบบร่างลงบนกระดาษลอกถ่ายเพื่อกำหนดขนาดและตำแหน่งจากแบบร่าง นำกระดาษลอกถ่ายนั้นมาเป็นแบบร่างลงบนผ้าแต่ละชนิด เมื่อถึงขั้นตอนการเย็บประกอบกันลงผืนผ้าดิบขนาดใหญ่ จึงต้องวางแผนให้ดี ขึ้นใจอยู่ระยะหน้า กลาง หรือระยะหลัง ในการเย็บหากไม่มีความชำนาญก็จะทำให้เกิดการย่น หรือเย็บติดอยู่กับที่ได้เนื่องด้วยระนาบที่มีความแตกต่างกัน ต้องรู้จักการปรับความตึงของด้าย จังหวะการดึงผ้า หรือแม้แต่การเหยียบเท้าเหยียบ ต้องสัมพันธ์กับมือ หากช้าหรือเร็วเกินไป จะทำให้เกิดปัญหาเช่น ด้ายขาด เข็มหัก งอ หรือผ้าเกิดการย่นได้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่มีทั้งแนวความคิดและอารมณ์จึงต้องถ่ายทอดทั้งสองสิ่งนี้ควบคู่ไปในทิศทางเดียวกัน ความสำคัญของทั้งสองสิ่งมีน้ำหนักเท่าเทียมกัน แนวความคิดที่มีจากสมองและอารมณ์ในการที่ถ่ายทอดออกมาจากจิตภายใน ถ่ายทอดออกมาเพื่อเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกับแนวความคิดและอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จึงจำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ผลงานของตนในเรื่องของการสื่อสารผลงานออกไปสู่ผู้อื่น ว่าผู้อื่นได้รับรู้ตรงตามจุดประสงค์ทั้งสองสิ่งนั้นหรือไม่ และนำมาปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเองในครั้งต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดสวนสนุกของมัน ชั้นที่ 1

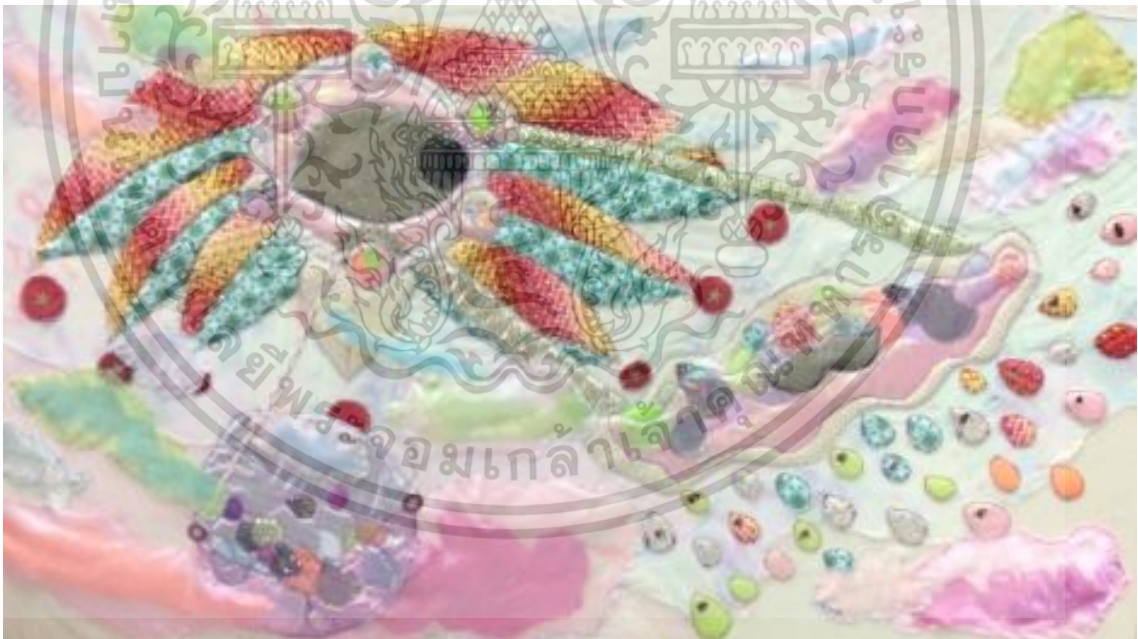


ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดสวนสนุกของมัน ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุตสวนสนุกของฉัน ชั้นที่ 3



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุตสวนสนุกของฉัน ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- โกศุม สายใจ. 2540. **สีและการใช้สี**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. **โลกศิลปะศตวรรษที่ 20**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2551. **องค์ประกอบศิลป์**. กรุงเทพฯ : วิทย์พัฒนา.
- ชลุด นิมเสมอ. 2553. **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.
- ทวีเดช จีวบาง. 2537. **ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2541. **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ – ไทย**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- อารี สุทธิพันธ์. 2532. **มนุษย์กับจินตนาการ**. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวบงกช บัวชู  
 วัน เดือน ปี เกิด 2 เมษายน พ.ศ. 2532  
 ที่อยู่ บ้านเลขที่ 57 หมู่ 11 ตำบลนราภิรมณ์ อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม  
 73130  
 เบอร์โทร 081-925-1284  
 E-mail buatualek@gmail.com  
 ประวัติการศึกษา  
 2554 ปริญญาตรี สาขา จิตรกรรม คณะวิจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง

มทร.รัตนโกสินทร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้