สุนทรียภาพใหม่ในการ์ตูนโมเอะ

New Aesthetics In The Moe Characters

นาย บัญชา ก้อนคำ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557– 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)

..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

..... กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

..... กรรมการ
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จั่นฝังเพ็ชร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	สุนทรียภาพใหม่ในการ์ตูนโมเอะ
	New Aesthetics In The Moe Characters
ชื่อ	นาย บัญชา ก้อนคำ
รหัสนักศึกษา	54020465
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557 - 2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ อนุพงษ์ จันทร

บทคัดย่อ

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในสิ่งแวดล้อมของวัยรุ่นไทยในยุคปัจจุบัน เราสามารถพบเห็นการ์ตูนญี่ปุ่นในสังคมผ่านสื่อต่างๆได้ง่าย ทั้งโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน อินเตอร์เน็ต หรือจากการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับการ์ตูน การ์ตูนญี่ปุ่นมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลง จนปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นมีให้เลือกเสพหลากหลายรูปแบบ หลากหลายประเภท ทั้งแบบการ์ตูนเด็ก การ์ตูนวัยรุ่น การ์ตูนผู้ใหญ่ หรือ การ์ตูนที่สร้างมาเพื่อเอาใจผู้หญิงและผู้ชายโดยเฉพาะ และแนวเรื่องที่แตกต่างอีกมากมาย สำหรับแนวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าสนใจและเป็นเนื้อหาในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ คือ การ์ตูนที่เรียกว่า “โมเอะ” คือ การ์ตูนที่เน้นความน่ารัก เซ็กซี่ของตัวละครผู้หญิง โดยข้าพเจ้าชื่นชอบภาพผู้หญิงแบบการ์ตูนโมเอะ ที่มีรูปลักษณ์ที่ดูน่ารัก นุ่มนวล น่าทะนุทะน้อม ความเรียบง่ายในลายเส้นที่ ถูกตัดทอนแต่กลับขับเน้นอารมณ์ความรู้สึก สัดส่วนในตัวละครหญิงที่ถูกขยายใหญ่ เพิ่มหรือลดในบางจุด จนกลายเป็นสัดส่วนที่เกินจริงและมีความเป็นอุดมคติ

โดยข้าพเจ้าหยิบยืมภาพต้นแบบจากตัวละครการ์ตูนโมเอะที่ให้ความรู้สึกเรื่องเพศมาทำงานศิลปะจิตรกรรมสื่อผสม โดยเปลี่ยนมิติและวัสดุรองรับภาพจากลายเส้นลงสีบนกระดาษ มาสู่การใช้ผ้าที่มีผิวแตกต่างกัน เช่น ความมัน ด้าน ทึบ โปร่ง นุ่ม หยาบ และอื่นๆ มาวางซ้อนทับกัน แล้วใช้วิธีการ กรีด ฉีก กระชาก ให้เกิดเป็นรูปทรงขึ้นมาผ่านโครงสร้างรูปทรงและองค์ประกอบที่ได้มาจากภาพการ์ตูนโมเอะ ราวกับได้ปลดปล่อยความรู้สึกภายในของตนเองที่ถูกกระตุ้นจากภาพตัวละครในการ์ตูนเหล่านั้น จนปรากฏเป็นรูปอารมณ์ทางความรู้สึกที่ให้เห็นทั้งความนุ่มนวล ความหยาบกระด้าง แต่ละมิติของผ้าที่ถูกกระทำให้เกิดเป็นรูปใหม่ขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อนุพงษ์ จันทร ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้ที่ดีแก่ข้าพเจ้า รวมถึงอาจารย์ทุกท่านในสาขาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ได้ให้ความรู้ความเข้าใจในศิลปะ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึง บิดา มารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ที่สนับสนุนในการศึกษาอย่างเต็ม อีกทั้งให้ทุนในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด ข้าพเจ้าขอขอบคุณน้องชายของข้าพเจ้าเอง สำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปนิพนธ์นี้ ตลอดจนขอน้อมรำลึกครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านตั้งแต่อดีตที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

บัญชา ก้อนคำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อ		**ก**
กิตติกรรมประกาศ		**ข**
สารบัญ		**ค**
สารบัญภาพประกอบ		**ง**
บทที่ 1 บทนำ		**1**
1.1	ความสำคัญของโครงการ	1
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3	ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์		**3**
2.1	อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น	3
2.2	อิทธิพลที่ได้รับจากวัฒนธรรมโอตาคุ	10
2.3	อิทธิพลที่ได้รับจากสังคม	24
2.4	อิทธิพลจาก Takashi Murukumi	25
2.5	แนวความคิดในการสร้างสรรค์	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์		**28**
3.1	ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	28
3.2	กระบวนการสร้างงาน	38
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์		**44**
4.1	วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	44
4.2	การวิเคราะห์ทัศนธาตุ	45
4.3	วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	53
บทที่ 5 บทสรุป		**61**
บรรณานุกรม		**62**
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์		**63**
ประวัติผู้เขียน		**68**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
1.	ไอซิสจังตัวการ์ตูนที่ถูกออกแบบมาล้อเลียนกลุ่ม IS	7
2.	2 kantai collectionหรือ เรือรบโมเอะ การ์ตูนที่นำเอาเรือรบในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มาเปลี่ยนเป็นตัวละครหญิง	8
3.	"oda nobuna no yabou" การ์ตูนที่นำช่วงเวลาประวัติศาสตร์ของ "โอดะ โนบุนางะ" ขุนพลและไดเมียวสำคัญ และบุคคลสำคัญอื่นๆ ในยุคเซนโกกุ มากลับค่าเป็นตัวละครหญิง	8
4.	ภาพการ์ตูนโมเอะเรื่องSuzumiya Haruhi	9
5.	ภาพการ์ตูนโมเอะเรื่อง love live school idol project	10
6.	การสะสมสิ่งของที่มีภาพตัวละครการ์ตูนสาวน้อยที่ชอบของ "โอตาคุ"	11
7.	หมอนข้างที่มีลายการ์ตูน	11
8.	ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)	13
9.	คอนเสิร์ต Hologram (ภาพฉาย3มิติ) ของ ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)	13
10.	ผู้เข้าชมคอนเสิร์ต ของ ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)จนแน่นขนัด	14
11.	ภาพฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)โดยเทคนิคHologram (ภาพฉาย3มิติ)	14
12.	เส้นรอยยับของกระโปรงที่ให้ความรู้สึก แนบเนื้อ และแสดงสัดส่วน	15
13.	สัดส่วนบริเวณหน้าอกที่เน้นจนเกินจริง	15
14.	การเน้นเส้นรอยยับของกระโปรง ทำให้ชุดดูรัดรูป	16
15.	การเน้นเส้นรอยยับบริเวณเป้ากระโปรง สร้างจินตนาการต่อสัดส่วนที่อยู่ด้านใต้ผ้า	16
16.	การเน้นสัดส่วนบริเวณก้นด้วยแสงเงา	17
17.	การเน้นสัดส่วนด้วยเส้นตรงเป้ากางเกง	17
18.	ชุดสาวใช้(maid)จากเรื่อง k-on	18
19.	หนังโป๊ที่ใช้ชุดสาวใช้(maid)	19
20.	ชุดนอนที่ดัดแปรงมาจากชุดสาวใช้ (Maid)	19
21.	ชุดพยาบาลจากการ์ตูนเรื่อง Suzumiya Haruhi	20
22.	หนังโป๊ที่ใช้ชุดสาวชุดพยาบาล	20
23.	"kantai collection" การ์ตูนและเกมที่มีการใช้ภาพเสื้อผ้าฉีกขาดของตัวละครบ่อยๆ	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
24.	ภาพตัวการ์ตูนเสื้อผ้าฉีกขาด จากเรื่อง kantai collection	22
25.	ภาพตัวการ์ตูนเสื้อผ้าฉีกขาด จากเรื่อง Dog Days	22
26.	ภาพลายปลอกหมอนข้างที่เป็นรูปตัวละครmikuru asahinaเสื้อผ้าฉีกขาด	23
27.	ภาพลายปลอกหมอนข้างที่เป็นรูปตัวละคร Atago ตัวละครจากการ์ตูนและเกม Kantai collection.ในลักษณะเสื้อผ้าฉีกขาด	23
28.	ชุดนักศึกษาไทยที่กลายเป็นชุด Cosplay	24
29.	Takashi Murakumi	26
30.	Hiropon, 1997, Öl, Acryl, Plexiglas und Eisen, (223,5 x 104 x 122 cm)	26
31.	Miss ko2 ,1996, painted fiberglass 74 x 25 x 35 in. (188 x 61 x 88.9 cm.)	27
32.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่1)	28
33.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่2)	29
34.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่3)	29
35.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่4)	30
36.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่1)	31
37.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่2)	31
38.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่3)	32
39.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่4)	32
40.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่1)	33
41.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่2)	34
42.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่3)	34
43.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่4)	35
44.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่1)	36
45.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่2)	36
46.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่3)	37
47.	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่4)	37
48.	การถอดลายเส้น	38
49.	การแยกสีผิวอมแดง	39
50.	ฉายภาพร่างแบบลงบล็อคสกรีน	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
51.	การเตรียมผ้า	40
52.	การสกรีนลายเส้นลงบนผ้า	40
53.	การสกรีนสีผิวอมแดงของตัวการ์ตูนบนผ้า	41
54.	การตัดผ้า	41
55.	การตัดผิวผ้าชั้นบนสุดออก	42
56.	การตัดผ้าชั้นที่ 2 และ 3 ออก จนเกิดรูปทรง	42
57.	การตัดผ้าลงไปทีละชั้นเรื่อยๆจนถึงชั้นสุดท้าย	43
58.	การตัดผ้าจนเป็นรูปทรงการ์ตูนที่สมบูรณ์	44
59.	ก.เส้นที่ทำให้เกิดเค้าโครง	45
60.	ข.เส้นที่เกิดจากการเย็บ	45
61.	ค..เส้นที่เกิดจากการทิ้งตัวของผ้า	46
62.	ก. รูปทรงในงาน	46
63.	ข. ขนาดรูปทรงมีขนาดใกล้เคียงกับขนาดคนจริง	47
64.	ก. พื้นผิวที่หลากหลายจากผ้าต่างๆ	47
65.	ข. พื้นผิวจากผ้าลูกไม้	48
66.	ค. พื้นผิวจากผ้าโปร่ง	48
67.	ง.พื้นผิวผ้าตาข่าย	48
68.	จ.พื้นผิวจากลวดลายของผ้า	49
69.	ฉ. พื้นผิวจากผ้าที่มีกายภาพมัน วาว	49
70.	ช.ผ้ามันวาว ที่ถูกนำมาใช้แทนผมของการ์ตูน	50
71.	ซ.พื้นผิวที่เกิดจากร่องรอยการตัดผ้า	50
72.	ฌ.พื้นผิวความนูนความลึก	50
73.	ก. สีจากเนื้อผ้า	51
74.	ข. สีที่ได้จากเทคนิคภาพพิมพ์ซิลสกรีน	51
75.	ก. น้ำหนักจากความต่างกันของสีผ้า	52
76.	ข. น้ำหนักในงานเป็นปื้นแสงเงาแบบชัดเจน	52
77.	ก.ที่ว่างในผลงาน	53
78.	ความสมดุล	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
79.	ความกลมกลืนจากรูปทรง	55
80.	ความกลมกลืนของตัววัสดุและสี	56
81.	ความหลากหลาย	57
82.	ความเด่น	58
83.	ความเคลื่อนไหว	59
84.	สัดส่วนในงาน	60
85.	ชื่อผลงาน Mikuru Asahina, 2558 เทคนิค ตัด,เย็บ ผ้า ขนาด 105x160 ซม.	64
86.	ชื่อผลงาน Mio Akiyama, 2558 เทคนิค เย็บ,ตัด ผ้า ขนาด 105x180 ซม.	65
87.	ชื่อผลงาน Asama Tomo , 2558 เทคนิค ตัด,เย็บ ผ้า ขนาด 105x180 ซม	66
88.	ชื่อผลงาน Shimakaze , 2558 เทคนิค เย็บ,ตัด ผ้า ขนาด 105x180 ซม.	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

วัฒนธรรมการคลั่งไคล้การ์ตูนญี่ปุ่น มังงะ อนิเมะ มีอยู่ทั่วโลก ร่วมถึงในประเทศไทยด้วย ถือเป็นวัฒนธรรมย่อยที่มีพลังและเป็นวัฒนธรรมส่งออกที่สร้างเม็ดเงินสำคัญของประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันที่พบเห็นในบ้านเมืองเราต่างไปจากเมื่อก่อนตอนที่ข้าพเจ้ายังเด็ก ที่เมื่อก่อนการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนต้องผ่านทางโทรทัศน์หรือจากการอ่านหนังสือ การ์ตูนญี่ปุ่นที่ถูกฉายในโทรทัศน์มักเป็นการ์ตูนแนวต่อสู้ที่มีตัวละครชายเป็นตัวนำเรื่อง หรือการ์ตูนที่ใช้ตัวละครหญิงนำเรื่องก็จะเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงอย่างชัดเจน สถานะการ์ตูนถูกมองว่าสื่อสำหรับเด็ก แต่ปัจจุบันสื่ออินเตอร์เน็ต ช่องโทรทัศน์ดาวเทียมทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการนำเข้ามาในเมืองไทยมีความหลากหลายมากขึ้น การเสพการ์ตูนเป็นไปตามความสนใจของผู้เสพ การ์ตูนที่มีแต่ตัวละครหญิงในเรื่องอาจไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อเด็กผู้หญิงอีกต่อไป อย่างการ์ตูนที่เรียกกันว่า "การ์ตูนโมเอะ"

1.1 ความสำคัญของโครงการ

"วัยรุ่น" คือ พลังของสิ่งที่เรียกว่าวัฒนธรรมย่อย สิ่งที่วัยรุ่นส่วนใหญ่กลัวก็คือ การไม่ได้รับการยอมรับจาก "กลุ่ม" และการจะเป็นกลุ่มได้พวกเขาต้องมีอะไรสักอย่าง โดยเฉพาะอะไรสักอย่างที่ "แตกต่าง" และทำให้กลุ่มของพวกเขามีตัวตน (Little Thoughts.2556.COOL JAPAN: กรุงเทพฯ:ลิทเทิลธอทส์:หน้า172) ปัจจุบันอินเตอร์เน็ตและเทคโนโลยีมีความสำคัญแบบแถบจะขาดไม่ได้ โลกในยุคปัจจุบันเชื่อมโยงกันด้วยสื่อต่างๆ ที่หลากหลาย การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างสะดวกสบาย รวดเร็ว โลกออนไลน์กลายเป็นพื้นที่สำคัญในการแสดงออกสิ่งต่างๆ และเป็นพื้นที่ใหม่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เกิดทางเลือกในการบริโภคข้อมูลเฉพาะที่ตัวเองสนใจ การมีอยู่ของอินเตอร์เน็ต สื่อโซเชียลมีเดีย ทำให้วัฒนธรรมจากที่หนึ่งไปปรากฏอีกที่หนึ่งที่ห่างไกลกันไม่ใช่เรื่องแปลกอีกต่อไป ทำให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคมแบบที่เรียกว่า "วัฒนธรรมย่อย" และการชื่นชอบคลั่งไคล้ในการ์ตูนสาวน้อยของญี่ปุ่นถือเป็นอีกวัฒนธรรมย่อยหนึ่งในสังคมไทยที่ไม่ได้รับการยอมรับมากนัก โดยการ์ตูนประเภทนี้เรียกว่า "การ์ตูนโมเอะ" คือ การ์ตูนที่มีตัวละครที่เป็นเด็กผู้หญิงน่ารักอยู่ในเรื่อง บางเรื่องไม่มีตัวละครชายอยู่เลย การ์ตูนโมเอะเน้นขายความน่ารักของตัวละครผู้หญิง ใช้ตัวละครหญิงในการดำเนินเรื่องแต่ทำมาเพื่อคนดูกลุ่มผู้ชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รสนิยม ความชอบของแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มมีค่านิยม ความงาม และการให้คุณค่าต่อสิ่งต่างๆ ไม่เหมือนกัน นั้นแสดงถึงความหลากหลายในสังคมปัจจุบัน ข้าพเจ้ามองเห็นความงามในภาพหญิงสาวแบบการ์ตูน ไม่ต่างจากภาพวาดผู้หญิงในแบบอื่นๆ ภาพหญิงสาวในการ์ตูนมีความงามและถูกออกแบบรูปลักษณ์ บุคลิกลักษณะแบบขับเน้นมาเพื่อให้คนดูผู้ชายชื่นชอบ เป็นการวาดเส้นแบบตัดทอนที่เลือกมาแล้วเฉพาะสิ่งที่สำคัญและขับเน้นอารมณ์ การวางน้ำหนักแสงเงาที่ชัดเจน สัดส่วนที่ถูกขยายใหญ่ในบางจุดที่จะเน้น เช่น หน้าอก แสดงลักษณะความเป็นอุดมคติ

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอภาพแบบการ์ตูนโมเอะ องค์ประกอบต่างๆ ทั้งเครื่องแต่งกาย วัฒนธรรมภาพแบบการ์ตูน ความคลั่งไคล้ในตัวละครสาวน้อยของโอตาคุ (กลุ่มคนที่คลั่งไคล้การ์ตูน) ในสังคม มาสร้างเป็นงานศิลปะ ภายใต้หัวข้อศิลปะนิพนธ์ “สุนทรียภาพใหม่ในการ์ตูนโมเอะ” โดยต้องการนำเสนอความงามที่สร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้รับชมผ่านกระบวนการและวัสดุในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมที่มีต้นแบบมาจากภาพการ์ตูนโมเอะ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ต้องการนำเสนอสาระความงามของการ์ตูนโมเอะผ่านการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม โดยอาศัยเค้าโครงของเนื้อหาและรูปทรงจากการ์ตูนโมเอะ

1.2.2 ต้องการเปลี่ยนการรับรู้ใหม่ของภาพจากการ์ตูนโมเอะมาสู่การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของตนเอง โดยเปลี่ยนวัสดุรองรับภาพเป็นผ้าและวิธีการสร้างรูปทรงด้วยการ กรีด ตัด เจาะ เพื่อให้เกิดมิติและบรรยากาศของภาพ

1.2.3 ต้องการถ่ายทอดทัศนะคติส่วนตัวในเรื่องเพศ ผ่านกระบวนการในการทำงานศิลปะ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ใช้เนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนโมเอะ ที่เน้นความน่ารักเซ็กซี่ของตัวละครหญิงเพื่อกระตุ้นเรื่องเพศของผู้ชาย

1.3.2 สร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ โดยใช้เทคนิคผสมระหว่างผ้าชนิดต่างๆ กับการตัด การกรีด การเย็บ เพื่อสร้างรูปทรงและมิติของภาพ

1.3.3 จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น

1.3.1 ขนาด 105x150 เซนติเมตร

1.3.2 ขนาด 105x180 เซนติเมตร

1.3.3 ขนาด 105x180 เซนติเมตร

1.3.4 ขนาด 105x180 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น

ในสภาวะที่ข้าพเจ้าต้องมาเรียนหนังสือในที่ไกลบ้าน ในวันที่ต้องเจอปัญหาในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเรื่องการเรียน งานที่ทำ ความจริงจังของชีวิตที่เพิ่มขึ้นตามอายุ ความเหงา ความผิดหวัง ความเบื่อหน่ายต่อสังคม การเมือง ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดสภาวะโหยหาอดีต กลับไปนึกถึงช่วงเวลาที่ตัวเองมีความสุข ช่วงเวลาดีๆ เหล่านั้นคงหนีไม่พ้นช่วงเวลาที่เราเป็นเด็ก เด็กที่มีความสุขอยู่กับการดูการ์ตูนญี่ปุ่น ของเล่น ข้าพเจ้านึกถึงการ์ตูนในตอนเด็กแล้วทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขเหมือนได้หนีไปอยู่ในช่วงเวลานั้น และการ์ตูนยังเป็นสิ่งแรกที่ทำให้ข้าพเจ้าชื่นชอบในการวาดภาพ ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจเลือกที่จะทำงานศิลปะในหัวข้อที่เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น ข้าพเจ้ากลับไปดูการ์ตูนตอนเด็กเรื่องต่างๆ ที่เคยประทับใจ เพื่อหาประเด็นที่น่าสนใจ แต่กลับรู้สึกว่ามันไม่สนุกอีกแล้ว บางเรื่องไม่สามารถนั่งทนดูจนจบได้ บางเรื่องรู้สึกว่ามันเด็กเกินกว่าที่จะทนดู ข้าพเจ้าจึงเริ่มกลับมามองดูการ์ตูนในปัจจุบัน เพื่อหาสิ่งที่น่าสนใจ ประกอบกับน้องของข้าพเจ้าเป็นคนที่ชอบอนิเมชั่นญี่ปุ่นอย่างมาก ทำให้ข้าพเจ้าได้รับชมและพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องของการ์ตูนด้วยกัน ข้าพเจ้าพบว่าการ์ตูนปัจจุบันที่ปรากฏตามสื่อต่างๆ ทั้งโทรทัศน์ดาวเทียม อินเตอร์เน็ตมีความหลากหลายกว่าเมื่อก่อน และไม่ได้จำกัดเฉพาะแนวเรื่องที่เป็นเด็ก และหนึ่งในความหลากหลายนั้น การ์ตูนที่เรียกว่า "การ์ตูนโมเอะ" คือสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจ

การ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะเกิดขึ้นหลังช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ แปลตามตรงว่า ความไม่แน่นอน ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนอเมริกาหรือที่เรียกว่า comic และการ์ตูนดิสนีย์ จากการค้าขายระหว่างสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น รวมไปถึงจากการฟื้นฟูประเทศในช่วงหลังสงคราม ทำให้เกิดการพัฒนาการ์ตูนของตนเอง โดยการนำอุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่นซึ่งเน้นอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน (LET'S Comic.2557. let's find your style. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ LET'S Comic: หน้า9) บุคคลที่ได้สมญานามว่า "God of manga" ผู้ทำให้สไตล์การ์ตูนญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์อย่างชัดเจน และได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งการ์ตูนญี่ปุ่น คือ เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) นักเขียนการ์ตูนที่มีผลงานโด่งดังมากมายและคนไทยรู้จักดี อย่างเช่น เจ้าหนูปรมาณู(astroboy) แบล็คแจ็คหมอปีศาจ(black jack) สิงห์น้อยจ้าวป่า(jungle emperor) เป็นต้น โดยการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคเริ่มต้นมักมีรูปแบบคล้ายคลึงกับนิยายภาพ คือ เป็นการวาดแบบภาพมุมมองเดียว เช่นเดียวกับงานของเทะซึกะ โอซามุ ที่ในยุคแรกของเขาก็เป็นการ์ตูนสี่ช่องในหน้าหนังสือพิมพ์ หลังจากนั้นเขาก็ได้เริ่มต้นงานทดลองใหม่ๆ โดยวาดมุมภาพของการ์ตูนไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างกับมุมกล้องภาพยนตร์ ทั้งในด้านมุมกล้องที่มีทั้งการแพนและซูมไปยังจุดสำคัญ เสริมเน้นด้วยลายเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวเพิ่มอารมณ์ให้กับคนอ่าน การแตกภาพออกเป็นจังหวะ จนการเรียงลำดับภาพแบบนี้ได้รับการบัญญัติศัพท์ใหม่ขึ้นมาว่า Cinematic การวาดแบบเท็ตซึกะ โอซามุ โดดเด่นและแพร่หลาย การใช้มุมภาพเป็นแบบอย่างไปสู่นักเขียนอื่นๆมากที่สุด (ศิวะภาค เจียรวนาลี,ณัฐชนน มหาอิทธิคล.2553 .main course .กรุงเทพฯ:นิตยสารa dayฉบับ113 หน้า92) ในยุคที่ทีวีกลายเป็นสื่อสำคัญของประเทศญี่ปุ่น ผลงานการ์ตูน"เจ้าหนูปรมาณู"(astro boy) ของเท็ตซึกะ โอซามุ ก็ได้ถูกสร้างเป็นการ์ตูนเคลื่อนไหวหรืออนิเมชั่นทางทีวี ในปี พ.ศ.2506 ถือเป็นอนิเมชั่นเรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนโดยตรง และเป็นอนิเมชั่นสีเรื่องแรกของญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่นยุคแรก ได้เข้ามาประเทศไทยประมาณช่วงปี พ.ศ. 2508-2525 การ์ตูนเรื่องแรกที่นำเข้ามาฉายครั้งแรก คือ เรื่อง เจ้าหนูลมกรด ในปี พ.ศ. 2508 ทางช่อง4บางขุนพรหม เรื่องที่ได้รับความนิยมในช่วงต้นได้แก่ เจ้าหนูปรมาณู ส่วนหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2514 และสำนักพิมพ์ต่างๆเริ่มให้สนใจพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นจำหน่ายมากขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงปี พ.ศ .2520 - 2525 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงยุคทองของนักอ่านการ์ตูน มีเรื่องที่โด่งดังที่สุด คือโดราเอมอน (http://th.wikipedia.org/wiki/ การ์ตูนญี่ปุ่น) การ์ตูนเป็นสื่อที่ผูกพันและเติบโตมาพร้อมกับเด็กๆ รุ่นใหม่ เด็กหลายคนเริ่มสนใจการวาดภาพจากตัวการ์ตูนที่ตัวเองชอบ การ์ตูนให้ความฝัน จินตนาการ และแรงบันดาลใจแก่เด็กๆ หลายเรื่องสอดแทรกแนวคิดแบบการไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคต่างๆของตัวละคร หรือการให้ตัวละครเอกในเรื่องที่ไม่มีความสามารถอะไรเลย จนเราได้เห็นการพยามพัฒนาตัวเองของตัวละคร นั้นคือแนวคิดการ์ตูนหลักๆ ที่ถูกฉายทางฟรีทีวีในเมืองไทย ตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจะเน้นเป็นการ์ตูนแนวต่อสู้แบบผู้ชาย เช่น ดราก้อนบอล (Dragon Ball) หน้ากากเสือ (Tiger Mask) หรือเป็นแบบการ์ตูนผู้หญิงไปเลย เช่น เซเลอร์มูน (Sailor Moon) การ์ตูนที่ถูกฉายทางฟรีทีวีมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเด็กๆ แต่ปัจจุบันสื่ออินเตอร์เน็ตและช่องทีวีดาวเทียมทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการนำเข้ามาในเมืองไทยมีความหลากหลายมากขึ้น การเข้าถึงการ์ตูนจึงเป็นไปตามความสนใจของผู้เสพ ประกอบกับพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ทำให้ปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นต่างไปจากแต่ก่อน ทั้งเนื้อหา และการดำเนินเรื่อง หนึ่งในนั้น คือ การ์ตูน "โมเอะ" ที่เป็นการ์ตูนที่นิยมที่สุดในตอนนี้

โมเอะ (moe) เป็นคำสแลงที่เพิ่งเกิดขึ้นมาเมื่อยี่สิบปีที่แล้ว อาจดูนาน แต่ถือว่าใหม่สำหรับคำสแลงที่เพิ่งถูกใช้ในวงกว้างขนาดนี้ คำคำนี้เกิดขึ้นจากกลุ่มคนที่คลั่งไคล้อนิเมะ โดยที่ตัวอักษร 萌 ของคำว่า 萌える (โมเอรุ) มีความหมายว่า การแตกหน่อผลิดอก ซึ่งหมายถึง ความเยาว์วัยสดใหม่ ซึ่งคำว่า โมเอรุ ก็ดันไปพ้องเสียงกับคำว่า 燃える ซึ่งเป็นคำกริยาที่ แปลว่า เผาไหม้ คำว่า "โมเอ้" จึงล้อเลียนกับความหมายของทั้งสองคำ กลายเป็นความหมายใหม่ว่า ความเยาว์วัยที่เมื่อได้เห็นแล้วทำให้หัวใจร้อนรุ่ม (http://minimore.com/b/0owYB/2) บ้างข้อมูลว่ามาจากชื่อตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น (เช่น โทโมเอะ โฮตารุ จากเรื่อง Sailor Moon หรือ ซางิซาวะ โมเอะ จากเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Kyoryu Wakusei) ถึงอย่างไรที่มาความหมายของคำนี้ก็ยังไม่นิ่งนัก คำคำนี้เป็นที่สนใจในหมู่คนไทยในโลกอินเตอร์เน็ตและมีตั้งคำถามถึงความหมายตามเว็บบอร์ดต่างๆของไทย เช่น เว็บไซต์พันทิป(www.pantip.com) เว็บไซต์เด็กดี (www.dek-d.com) เนื่องจากความหมายของคำนั้นไม่นิ่ง คำตอบจึงขึ้นอยู่กับความหมายของความรู้สึกของแต่ละคน แต่ก็มีลักษณะไปในทิศทางเดียวกัน เช่น "โมเอะ" คือ "ความน่ารักที่อธิบายไม่ได้" "ความรู้สึกที่อธิบายเป็นคำพูดยากถ้ามีรูปการ์ตูนประกอบจึงสามารถระบุได้ว่าแบบไหนเป็นไม่เป็น" "การแสดงออกถึงท่าทางและพฤติกรรมของตัวละครที่เรารู้สึกว่าน่ารัก" "คาแรคเตอร์ที่โดนหัวใจจนแทบมอดไหม้" "ไม่มีใครสามารถบอกคุณได้ถึงความหมายแห่งโมเอะ คุณจะต้องสัมผัสด้วยตาของคุณเท่านั้น" "โมเอะ คือ การดำดิ่งเข้าสู่ห้วงลึกของความตราตรึงในสิ่งนั้น" " เป็นคำอุทานเพื่อแสดงความชื่นชอบตัวละครผู้หญิงที่น่ารักมากๆ จนอยากจะกรี๊ดออกมา" เป็นต้น ในวิกิพีเดียภาษาไทย (https://th.wikipedia.org) ให้ความหมายไว้ว่า ความรักความชอบหรืออารมณ์ทางเพศที่มีต่อตัวละครในมังงะ อะนิเมะ หรือวิดีโอเกม ส่วนในหนังสือนวนิยายเรื่อง สึซึมิยะ ฮารุฮิ (SUZUMIYA HARUHI) ที่เป็นนิยายที่ได้รับความนิยมจนถูกนำมาสร้างเป็นอนิเมชั่นที่โด่งดัง มีฉากที่ตัวละครนางเอกพูดถึงความโมเอะไว้ว่า "ที่ไหนมีคาแรคเตอร์สุดโมเอะที่นั้นถึงมีจุดเริ่มต้นของเรื่องราวได้ จะเรียกว่าเป็นสูตรสำเร็จตายตัวก็ว่าได้ เดิมที่มิคุรุจัง (ชื่อตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง) ก็มีความโลลิ (ลักษณะความเป็นเด็ก)ความเหนียมอายกับความเซ็กซี่ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของความโมเอะอยู่แล้ว ยิ่งถ้าจับเค้าแต่งชุดสาวใช้ด้วยก็ยิ่งทำให้พลังโมเอะพุ่งปี๊ดชนิดฉุดไม่อยู่ทีเดียวล่ะ" (SUZUMIYA HARUHI ตอน ความหดหู่ของสึซึมิยะ ฮารุฮิ.สำนักพิมพ์บงกช พับลิชชิ่ง 2551:หน้า98) นั้นแสดงว่าความโมเอะไม่ได้มีแค่ความน่ารัก หรือความโลลิ (ลักษณะที่ดูเป็นเด็ก) แต่ต้องแฝงไว้ด้วยความเซ็กซี่ ยั่วยวนเล็กๆ ซึ่งการขับเน้นให้ตัวละครขี้อาย ถูกกลั้นแกล้งก็เพื่อเน้นบุคลิกการน่าปกป้องจากผู้ชม แล้วยังให้ความรู้สึกยั่วยวนแบบไร้เดียงสาของตัวละครไปในเวลาเดียวกัน จึงพอสรุปว่าความหมายที่เข้าใจกันในปัจจุบันและเป็นโมเอะในความหมายของหัวข้อวิทยานิพนธ์เล่มนี้ คือ โมเอะ ที่หมายถึงชื่นชอบหลงใหล คลั่งไคล้ที่มีต่อตัวละครผู้หญิงในการ์ตูนมังงะ อนิเมะ หรือเกม

การ์ตูนโมเอะจึง หมายถึง การ์ตูนที่มีตัวละครที่เป็นเด็กผู้หญิงน่ารัก อยู่ในเรื่องมาก บางเรื่องไม่มีตัวละครชายอยู่เลย การ์ตูนโมเอะเน้นขายความน่ารักของตัวละครผู้หญิง ใช้ตัวละครหญิงในการดำเนินเรื่องแต่ทำมาเพื่อคนดูกลุ่มผู้ชาย โมเอะมักเป็นคำที่ใช้กับพวกโอตาคุ (คนที่คลั่งไคล้การ์ตูนอย่างมาก) แทบทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้ชายชื่นชอบถูกกลับค่าเป็นตัวละครหญิง ไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์ เรือรบ รถไฟ นักรบ นักดนตรี นักบิน รถถัง และอื่นๆถูกหยิบมาแปลงให้เป็นคาแรคเตอร์ตัวละครสาวน้อย ที่ดูน่ารัก การ์ตูนแนวนี้บางครั้งถูกมองว่าเนื้อหาอ่อนด้อย บางเรื่องไม่เน้นเนื้อหาในการดำเนินเรื่อง ไม่มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน สร้างประเด็นไปทีละตอน เอาพฤติกรรมของตัวละครมาเป็นเนื้อเรื่อง ไม่มีแก่นเรื่องหรือเส้นเรื่องหลักเหมือนอย่างแต่ก่อนที่ตัวละครจะต้องมีความฝัน เช่น เอาชนะศัตรู หรือแข่งขันกันเป็นแชมป์โลก แต่เน้นที่การขายความน่ารักของตัวคาแรคเตอร์ ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ต่างจากที่เราชื่นชอบดาราหญิงคนหนึ่ง บทของการ์ตูนโมเอะก็ต่างจากการ์ตูนในยุคก่อน ที่จะนำมังงะหรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องดังๆ ที่ได้รับความนิยมมาสร้างเป็นอนิเมชั่น แต่ในการ์ตูนโมเอะส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเพื่อทำอนิเมชั่นโดยเฉพาะ หรือนำบทมาจากนิยายไลท์โนเวล (นิยายที่มีการดำเนินเรื่องเหมือนการ์ตูน) หรือมาจากคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนที่โด่งดัง แล้วมาแต่งเนื้อเรื่องให้ที่หลัง บางครั้งมาจากตัวการ์ตูนในเกม

Moe Anthromorphism : ทุกสิ่งทุกอย่างแปลงร่างเป็นตัวละครได้ ปรากฏการณ์แปลงโฉมสิ่งต่างๆ ไม่ว่ากับคน สัตว์ หรือสิ่งของให้กลายเป็น 'สาวน้อย' (หรือบางครั้งก็เป็น 'ชายหนุ่ม') เกิดขึ้นในวัฒนธรรมย่อยของญี่ปุ่นอยู่หลายครั้งในแบบที่เรียกว่า Moe anthropomorphism (มนุษย์รูปนิยม) ไม่ว่าจะเป็นเหล่าสุนัข แมว หรือสัตว์อื่นๆ แบบที่เรียกว่า Kemono หรือการนำสาวน้อยมาเป็นตัวแทนระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เช่นเหล่า OS-tan นอกจากนี้ยังมี อาวุธ, รถยนต์, อาหาร, บุหรี่ แม้กระทั่งถ่านไม้ ก็เอามาแปลงเป็นตัวการ์ตูนภาพแทนได้ การใช้ตัวการ์ตูนที่เป็นคนในการสร้างภาพแทนสิ่งต่างๆ น่าจะกลายเป็นเรื่องปกติของญี่ปุ่นไปแล้ว แม้กระทั่งรัฐธรรมนูญญี่ปุ่นก็ถูกนำมาดัดแปลงเป็นตัวละครสาวได้ อย่างเช่น ในหนังสือชื่อ Constitution Girls - Nihon-Koku Kenpo ซึ่งนำเสนอมาตราต่างๆในรัฐธรรมนูญญี่ปุ่นออกมาในรูปแบบของตัวการ์ตูนสาวน่ารัก" (http://www.prachatai.com/journal/2012/12/44065) การเปลี่ยนสิ่งต่างๆ เป็นตัวคาแร็คเตอร์สาวน้อย ถือเป็นสีสันของการนำเสนอสิ่งต่างๆ บางครั้งก็ถูกใช้ในการลดทอนความสำคัญของสิ่งที่ถูกหยิบขึ้นมาเปลี่ยนเป็นตัวการ์ตูน เช่นกรณี เมื่อวันที่ 20 มกราคม 2558 กลุ่มก่อการร้ายไอเอสในอิรักและซีเรีย จับตัวประกันชาวญี่ปุ่น 2 คน เรียกค่าไถ่ 200 ล้านดอลลาร์ จากรัฐบาลญี่ปุ่น โทษฐานให้การสนับสนุนปราบปรามกลุ่มไอซิส ต่อมาชาวญี่ปุ่นได้ตอบโต้กลุ่มไอเอสด้วยการสร้างตัวละครสาวน้อยชื่อ "ไอซิสจัง" เพื่อเป็นภาพแทนกลุ่มก่อการร้ายไอเอส การรณรงค์ในครั้งนี้ได้รับการตอบรับจากคนญี่ปุ่นอย่างกว้างขวาง มีการวาดการ์ตูน "ไอซิสจัง" ในการล้อเลียนเป็นจำนวนมาก มีการผุดสัญลักษณ์ล้อเลียน "เมล่อน" (Melon) นัยว่าเสียดสีการเรียกค่าไถ่จำนวนหลักล้าน (million) เนื่องด้วยการออกเสียงคล้ายกัน ทางผู้ที่ผุดแนวคิดการต่อต้านด้วยการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่นนี้ ประกาศรวมพลังคนญี่ปุ่น ฟลัดภาพ (Flood:การส่งข้อความแบบตัวหนังสือ ภาพ เสียง หรืออื่นๆ แบบเดียวกันแบบซ้ำๆ) "ไอซิสจัง" ลงในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เสิร์ช (Search) คีย์เวอร์ IS หรือ ISIS หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง แทนที่จะได้พบกับความน่ากลัวของกลุ่มก่อการร้ายกลุ่มนี้ ก็จะกลายเป็นความน่ารักของ "ไอซิสจัง" แทน ทั้งนี้ก็เพื่อ พลิกภาพลักษณ์ของกลุ่มก่อการร้าย โจมตีด้านการประชาสัมพันธ์ของกลุ่ม IS ที่ต้องการส่งต่อความหวาดกลัว นั่นเอง(http://news.truelife.com/detail/3284023) อีกตัวอย่างหนึ่ง คือ หนังสือหนังสือภาพในญี่ปุ่น "Nyotaika!! Sekai no Dokusaisha Retsuden" ที่ได้นำภาพของผู้นำเผด็จการในประวัติศาสตร์โลก70 คน เช่น อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ เหมาเจ๋อตุง พลพต ผู้นำเขมรแดง มาเปลี่ยนเป็นภาพการ์ตูนเชิงล้อเลียน กลายเป็นลายเส้นการ์ตูนสาวน้อย พร้อมทั้งนำนำเสนอประวัติของแต่ละคน "การทำให้ผู้นำเผด็จการฉาวโฉ่ดู 'น่ารัก' เหมือนจะเป็นการลดทอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของพวกเขา" ไบรอัน แอชคราฟ จากเว็บไซต์ Kotaku กล่าว "แต่คุณก็อาจจะอยากเถียงว่า พอได้เห็นพลพตนั่งเอกเขนกท่ามกลางภูเขาหัวกระโหลกยิ่งทำให้ผู้นำเขมรแดงผู้นี้ดูน่าเกรงกลัวมากขึ้นกว่าเดิม" (http://www.prachatai.com/journal/2012/12/44065) แต่การนำสิ่งต่างๆ มาเปลี่ยนเป็นตัวการ์ตูนสาวน้อยก็ไม่ได้เป็นในเชิงการลดถอน หรือล้อเลียน เพียงอย่างเดียว บางครั้งการหยิบสิ่งต่างๆ มาเป็นตัวละครสาวน้อย กับทำให้สิ่งที่ถูกหยิบมากลายเป็นการเพิ่มคุณค่ากลายเป็นที่สนใจพูดถึง และเป็นกระแส อย่างเช่นเรื่อง kantai collection หรือ เรือรบโมเอะ การ์ตูนที่นำเอาเรือรบในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มาเปลี่ยนเป็นตัวละครหญิง ด้วยตัวละครถูกออกแบบมาจากลักษณะทางกายภาพและประวัติศาสตร์ของเรือรบนั้นๆ ตัวละครแต่ละตัวจะแทนเรือรบแต่ละลำในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นและถูกตั้งชื่อเป็นเรือรบนั้นๆ กลับทำให้เกิดกระแสนิยมเรือรบญี่ปุ่นไปทั่วประเทศและยังทำให้คนที่ดูการ์ตูนเรื่องนี้จากทั่วโลกสนใจในเรือรบญี่ปุ่นไปด้วย จากการชื่นชอบคลั่งไคล้ในความน่ารักของตัวละคร กลับนำไปสู่การค้นหาข้อมูลทางประวัติศาสตร์จริงของเรือรบญี่ปุ่น เรือบางลำที่ไม่ได้เป็นที่รู้จักหรือถูกลืมไปแล้วในผู้คนทั่วไปกลับฟื้นคืนมาในความสนใจ โมเดลของเล่นเรือรบที่แต่ก่อนที่มีผู้ซื้อเฉพาะกลุ่มคนที่ชอบในเรือรบจริงๆ กลับขายดีและขยายตลาดมาสู่กลุ่มคนที่ดูการ์ตูน เพียงนำตัวละครในเรืองที่เป็นเรือรบนั้นๆ มาใส่ไว้บนกล่องของเล่นเดิม

รูปที่ 1 ไอซิสจังตัวการ์ตูนที่ถูกออกแบบมาล้อเลียนกลุ่ม IS

(http://static.tlcdn2.com/data/11/pictures/0213/01-30- 2015/p19csib7g314utbui87abdk1p35g.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 2 kantai collectionหรือ เรือรบโมเอะ การ์ตูนที่นำเอาเรือรบในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มาเปลี่ยนเป็นตัวละครหญิง

(http://f.ptcdn.info/077/016/000/1393337355-samplede7f-o.jpg)

รูปที่ 3 “oda nobuna no yabou” การ์ตูนที่นำช่วงเวลาประวัติศาสตร์ของ “โอดะ โนบุนางะ” ขุนพลและไดเมียวสำคัญ และบุคคลสำคัญอื่นๆ ในยุคเซนโกกุ มากลับค่าเป็นตัวละครหญิง

(http://www.animethai.net/bbs/data/attachment/forum/201208/06/1948025iv

z5foq2\ byqyrs5.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4 ภาพการ์ตูนโมเอะเรื่องSuzumiya Haruhi

(http://www.madman.com.au/wallpapers/the_melancholy_of_haruhi__305_1280.jpg)

รูปที่ 5 ภาพการ์ตูนโมเอะเรื่อง love live school idol project

(http://images6.fanpop.com/image/photos/36400000/Love-Live-School-Idol-Project-image-love-live-school-idol-project-36440196-5815-3540.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากวัฒนธรรมโอตาคุ

การ์ตูนโมเอะถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเอาใจตลาดโอตาคุ (ผู้คลั่งไคล้การ์ตูน) โอตาคุ ตามความหมายนั้น แปลว่า ที่บ้าน ซึ่งความหมายเดิมนั้นหมายถึงคนที่คลั่งไคล้สิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างจริงจัง หรือเรียกกันว่า "แฟนพันธุ์แท้" ไม่จำกัดว่าต้องเป็นการ์ตูน อาจเป็น เรื่องต่างๆ เช่นรถไฟ เกมสงคราม แต่ต่อมาคำนี้ถูกใช่และเข้าใจใหม่ในความหมายที่หมายถึง กลุ่มคนที่คลั่งไคล้การ์ตูนญี่ปุ่น โดยไม่ใช่คำที่มีความหมายดี เป็นคำที่ดูถูก และเป็นสิ่งที่ไม่มีใครอยากถูกเรียก แต่ต่อมาเมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมไปทั่วโลก คำว่าโอตาคุกลับเป็นคำที่ดี ที่คนดูการ์ตูนใช้เรียกตัวเองอย่างภูมิใจ บางครั้งเป็นคำที่คนดูการ์ตูนไม่กล้าเรียกตัวเองว่าเป็นโอตาคุ เพราะไม่แน่ว่าใจในตัวเองว่าต้องชื่นชอบการ์ตูนขนาดไหนถึงจะถือว่าเป็น ไม่ต่างจากคำว่า "ศิลปิน" ที่ระบุได้ยากว่าต้องเก่งขนาดไหนถึงจะถือว่าเป็น แต่ก็มีการกำหนดลักษณะบุคคลิกแบบเหมารวมไปจนถึงการแต่งกายว่าแบบไหนถือว่าเป็นโอตาคุ เช่น ไม่สนใจสาวในโลกความจริงจะชอบสาวในการ์ตูนเท่านั้น ต้องเล่นเกมจีบสาว เข้าสังคมไม่เก่ง เป็นต้น พลังการคลั่งไคล้ของโอตาคุเป็นพลังสำคัญในการกำหนดทิศทางของวงการการ์ตูน ผู้ผลิตต่างพากันผลิตผลงานการ์ตูนเพื่อมาเอาใจ พอๆกับเป็นการทำลายวงการการ์ตูนเช่นกัน เพราะ เมื่อผู้ผลิตรู้ว่าคนดูชอบอะไรก็จะทำแต่สิ่งนั้น จนตลาดเต็มไปด้วยการ์ตูนโมเอะ ขาดความหลากหลายทางแนวเรื่อง และเนื้อหา องค์ประกอบต่างๆ ที่ถูกใส่การ์ตูนล้วนเป็นสิ่งที่โอตาคุชื่นชอบ ไม่ว่าจะเป็นสาวน้อยน่ารัก ชุดที่ตัวการ์ตูนสวมใส่ ฉากแฟนเซอร์วิส ซึ่งวัฒนธรรมโอตาคุนี้คือแรงบันดาลใจการสร้างผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

2.2.1 การคลั่งไคล้ภาพสาวแบบการ์ตูน : การชื่นชอบคลั่งไคล้ตัวละครสาวน้อยในการ์ตูนหรือที่เรียกว่าสาว 2D ก็เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมโอตาคุ สิ่งของ เครื่องใช้ ทั้งของเล่น โมเดลฟิกเกอร์ถูกทำออกมาเป็นตัวละครต่างๆที่ได้รับความนิยม สิ่งที่แสดงการชื่นชอบคลั่งไคล้ได้ชัดเจน คือหมอนข้างลายการ์ตูนโมเอะต่างๆ ขนาดเท่าคนจริง ที่โอตาคุจะใช่เป็นตัวแทนของตัวละครที่ชอบเอาไว้นอนกอด มีการพาหมอนข้างไปเที่ยวข้างนอกอย่างเปิดเผย จนถึงขั้นมีกรณีการแต่งงานกับหมอนข้างการ์ตูน อย่างเมื่อวันที่ 9 เมษายน 2554 เมื่อโอตาคุชาวเกาหลีใต้ที่อาศัยอยู่ในญี่ปุ่น ชื่อว่า ลีจิน-กิว (Lee Jin – Gyu) แต่งงานกับหมอนข้างของตัวเองที่มี ภาพ Fate Testarossa ตัวละครสาวจาก การ์ตูน "สาวน้อยจอมเวท นาโนฮะ" ('Mahou Shoujo Nanoha) ติดอยู่ หรือการแต่งงานกับตัวะครในเกมของหนุ่มญี่ปุ่นที่ ใช้นามแฝงในเกมออนไลน์ว่า SAL9000 ที่แต่งงานกับตัวละครในเกมจีบสาวชื่อ Nene Anegasaki ตัวละครดังในจากเกมLove Plus บนเครื่องเล่นเกมส์พกพา Nintendo DS รายงานข่าวยังได้ระบุว่า การแต่งงานทำนองนี้ กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากของหนุ่มๆ ชาวเกาหลี และญี่ปุ่น ในขณะนี้ (http://news.mthai.com/hot-news/world-news/109704.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6 การสะสมสิ่งของที่มีภาพตัวละครการ์ตูนสาวน้อยที่ชอบของ “โอตาคุ”

(http://farm3.static.flickr.com/2429/3764841679_0b66073422.jpg)

รูปที่ 7 หมอนข้างที่มีลายการ์ตูน

(http://img.auctiva.com/imgdata/1/6/8/9/6/0/9/webimg/615805322_o.jpg?nc=157)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกตัวอย่างที่แสดงถึงพลังการคลั่งไคล้ในสาวแบบการ์ตูนได้ดี คือ คอนเสิร์ต Hologram (ภาพฉาย 3 มิติ) ของฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) ตัวการ์ตูนสาววัย 16 ปี ไว้ผมทรงทวินเทลส์ สีเขียวขุ่น ส่วนสูง 5.2 ฟุต และหนัก 93 ปอนด์ ถือกำเนิดขึ้นเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2550 ชื่อของเธอ มาจาก คำว่า ฮัทสึ Hatsu แปลว่า แรก (初) , นะ Ne แปลว่า เสียง (音) และ มิคุ Miku (未来) แปลว่า อนาคต Hatsune Miku จึงแปลว่า "เสียงแรกแห่งอนาคต" แรกเริ่ม miku ยังไม่ได้มีรูปร่างหน้าตาเป็นแค่โปรแกรมสังเคราะห์เสียงการร้องเพลงหรือที่เรียกว่า ระบบเสียงโวคาลอยด์ (Vocaloid) คือ การสังเคราะห์ เสียงคน มาจากระบบคอมพิวเตอร์ โดยการเลียนจากเสียงของคนต้นฉบับ ถูกสร้างขึ้นโดยบริษัท Crypton Future Media เป็นโปรแกรม Vocaloid 2 รุ่นที่ขายดีที่สุด Vocaloid 2 เป็นโปรแกรมเสียงสังเคราะห์ที่พัฒนาโดย Yamaha ตอนหลังถึงออกแบบตัวละครขึ้นมารองรับเสียง เป็นภาพ Miku Hatsumeที่เห็นในทุกวันนี้

แทนที่จะชื่นชมเธออย่างเงียบๆ อยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เหล่าแฟนคลับต่างพากันใช้โปรแกรม Vocaloid 2 แต่งเนื้อร้องและทำนอง พร้อมทั้งอัพโหลดขึ้น Youtube (ถ้าเป็นคนญี่ปุ่นก็มักจะอัพโหลดขึ้นเว็บ niconico) ตั้งแต่โปรแกรมสังเคราะห์เสียงของ Miku เริ่มวางจำหน่ายเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ.2550 ก็มีคนแต่งเพลงให้เธอร้องนับพันๆ เพลง รวมไปถึงภาพวาดวิดีโอ เกม การ์ตูน และยังมีการแต่งคอสเพลย์ Hatsune Miku ไปร่วมงานต่างๆ แทบทุกที่ นอกจากจะมีเกม Project DIVA ซึ่งทำยอดขายได้นับล้านชุดในประเทศญี่ปุ่น Miku ยังได้ปรากฏตัวในโฆษณา Toyota Corolla ซึ่งขายในอเมริกา และโฆษณา Google Chrome ในญี่ปุ่น ซึ่งมีผู้เข้าชมมากกว่า 3 ล้านครั้ง และมากกว่าโฆษณา Google Chrome ในอเมริกาที่ใช้ Justin Bieber เป็น Presenter เสียอีก (http://akibatan.com/2012/07/article-hatsune-miku-i-sing-the-body-electric/) จากความนิยมอย่างล้นหลาม Hatsune Miku ก็ได้มีคอนเสิร์ตเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2552 ในรูปแบบภาพ Hologram (ภาพฉาย3มิติ) และถูกจัดเรื่อยมาจนปัจจุบัน (2558) ที่มีผู้เข้าชมจนแน่นขนัดทุกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

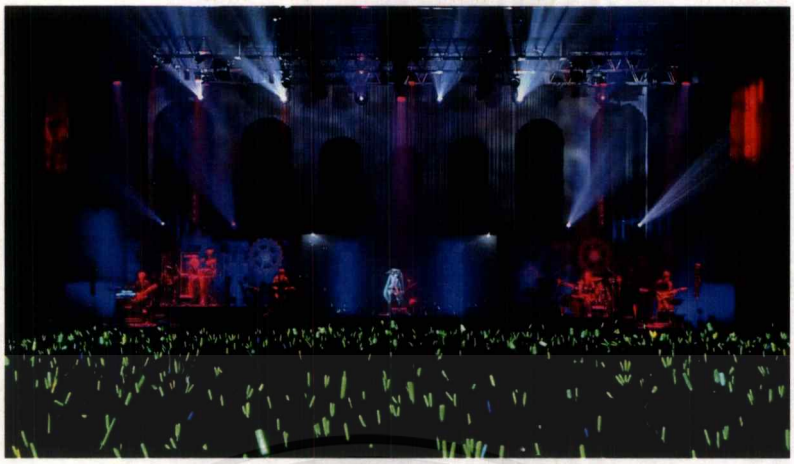
รูปที่ 8 ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)

(http://www.crypton.co.jp/img/special/vocaloid/img_MIKU_us.png)

รูปที่ 9 คอนเสิร์ต Hologram (ภาพฉาย3มิติ) ของ ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)

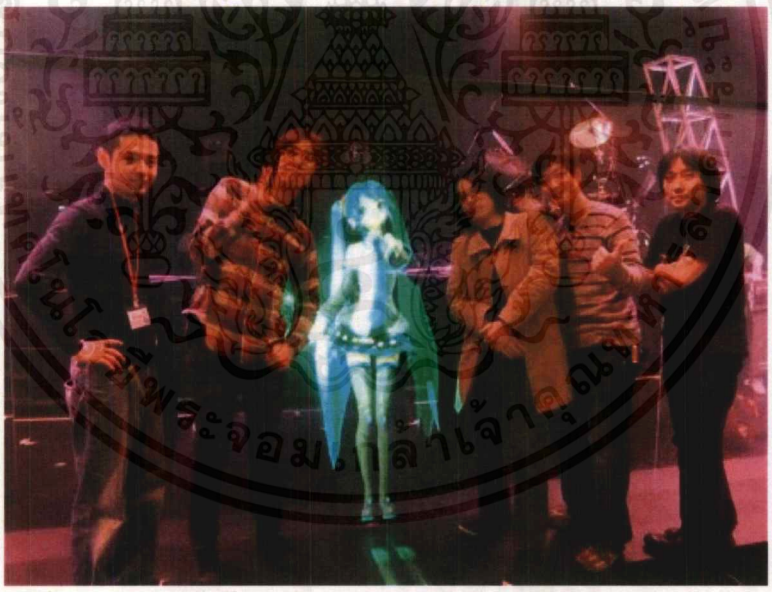
(http://cdn.makezine.com/uploads/2013/09/miku_hatsune_39_giving_day.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 10 ผู้เข้าชมคอนเสิร์ต ของ ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)จนแน่นขนัด

(http://i.ytimg.com/vi/rL5YKZ9ecpg/maxresdefault.jpg)



รูปที่ 11 ภาพฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) โดยเทคนิคHologram (ภาพฉาย3มิติ)

http://akibatan.com/wp-content/uploads/2012/07/article-hatsune-miku-i-sing-

the-body-electric-10.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะภาพ 2 มิติหรือภาพ 2D แบบการ์ตูน เป็นความงามในแบบภาพวาดที่เขียนขึ้นด้วยอุดมคติ ประกอบไปด้วยทั้งรูปร่างที่มีสัดส่วนสวยงาม ข้าพเจ้าสนใจตัวละครผู้หญิงที่ถูกสร้างขึ้นมา ข้าพเจ้ามองว่ามีความงามไม่ต่างจากภาพวาดผู้หญิงในศิลปะแบบอื่นๆ ภาพผู้หญิงในการ์ตูนถูกออกแบบรูปลักษณ์ บุคลิก ขับเน้นมาเพื่อให้คนดูผู้ชายชื่นชอบเป็นการวาดเส้นแบบตัดทอนที่เลือกมาแล้วเฉพาะสิ่งที่สำคัญ การวางน้ำ หนักแสงเงา การขยายสัดส่วนบางจุดที่เกินจริง เช่น หน้าอก ก้น หรือรอยยับของเสื้อผ้าที่สวมใส่ที่ถูกวาดให้รัดรูป แนบเนื้อ สามารถจินตนาการถึงสัดส่วนที่อยู่ข้างใต้เสื้อผ้าได้

รูปที่ 12 เส้นรอยยับของกระโปรงที่ให้ความรู้สึก แนบเนื้อ และแสดงสัดส่วน

(http://livedoor.blogimg.jp/macomao/imgs/5/e/5e8ce889-s.jpg)

รูปที่ 13 สัดส่วนบริเวณหน้าอกที่เน้นจนเกินจริง

(http://upload.inven.co.kr/upload/2014/03/09/bbs/i0767578888.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 14 การเน้นเส้นรอยยับของกระโปรง ทำให้ชุดดูรัดรูป

(http://akibatan.com/wp-content/uploads/2012/12/infinite-stratos-reboot-project-06.jpg)

รูปที่ 15 การเน้นเส้นรอยยับบริเวณเป้ากระโปรง สร้างจินตนาการต่อสัดส่วนที่อยู่ด้านใต้ผ้า

(http://www.phanpha.com/sites/default/files/imagecache/product_full/ images01/

5400308806.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 16 การเน้นสัดส่วนบริเวณก้นด้วยแสงเงา

(https://dragorol.files.wordpress.com/2012/06/strike_witches_0011.jpg)

รูปที่ 17 การเน้นสัดส่วนด้วยเส้นตรงเป้ากางเกง

(http://static.comicvine.com/uploads/original/4/47703/3243599-7117117721-21701.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 เครื่องแต่งกายในการ์ตูน : ชุดที่ตัวละครการ์ตูนสวมใส่ก็เป็นอีกแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของข้าพเจ้า เครื่องแต่งกายชุดที่ตัวละครสวมใส่เป็นอีกสิ่งที่ทำให้คนดูการ์ตูนชื่นชอบ ชุดที่ตัวละครในการ์ตูนสวมใส่อยู่จะมีลักษณะของความเป็นแฟนตาซี มีทั้งออกแบบขึ้นมาจากจินตนาการและบางชุดหยิบยืมลักษณะของชุดยูนิฟอร์มต่างๆ มาดัดแปรงหรือนำมาใช้ เช่น ชุดนักเรียน ชุดพยาบาล ชุดสาวใช้(maid) ชุดตำรวจ เครื่องแบบเหล่านี้ หรือชุดต่างๆ จะมีหน้าที่ หรือสถานะที่ด้อยกว่าหรือสูงกว่าและ อำนาจ ที่มากับชุด ยูนิฟอมยังกำหนดบุคลิกการวางตัวของผู้สวมใส่ เช่นเมื่อเราใส่ชุดนักเรียนเราต้องวางตัวอย่างไร มีกฎมีระเบียบที่ชุดบังคับให้เราต้องเป็น และยังมีการกำหนดลักษณะแบบเหมารวมทางความรู้สึกต่อกลุ่มบุคคลที่แต่งกายนั้นๆ เช่น ชุดพยาบาล ที่จะให้ความรู้สึกถึงความสะอาด เรียบร้อย การดูแล รักษา การปรนิบัติ ชุดmaid หรือชุดสาวใช้ที่ให้ความรู้สึกถึงการบริการ และสถานะที่ด้อยของผู้สวมใส่ ถูกกระทำ ต้องทำตามคำสั่ง เป็นต้น นอกจากนี้ชุดในการ์ตูนยังมีการนำลักษณะนิสัยของสัตว์มาใช้ เช่น ชุดหูแมว หางแมว ที่ให้ความรู้สึกขี้อ้อน ชุดวัวที่ใช้กับตัวละครที่มีหน้าอกขนาดใหญ่ ชุดยูนิฟอมมีเรื่องราวและจินตนาการที่มากับชุด ยูนิฟอร์มยังถูกนำมาใช้ในเรื่องราวแบบแฟนตาซีทางเพศ เช่น ในหนังโป๊ต่างๆ ที่ผู้แสดงจะสวมชุดยูนิฟอร์มต่างๆ เพื่อกำหนดการดำเนินเรื่องราวที่ให้จินตนาการ ที่ในชีวิตจริงยากจะเกิดขึ้น เช่น พยาบาลสาวสุดยั่วยวนที่ต้องดูแลคนไข้ นอกจากนี้ ชุดในการ์ตูนบางเรื่องก็ถูกใช้ในหนังโป๊ด้วยเช่น ชุดจากการ์ตูน Sailor Moon การนำชุดยูนิฟอร์มมาดัดแปรง และการนำชุดแนวแฟนตาซีในการ์ตูนมาดัดแปรงมาใช้ในเรื่องเพศยังปรากฏในชุดนอนแนวเซ็กซี่หรือที่เรียกกันว่า “ชุดนอนไม่ได้นอน” ที่นำยูนิฟอร์มต่างๆ มาดัดแปลง รวมถึงชุดที่ถูกใช้บ่อยในการ์ตูน เช่น ชุดหูแมว และยังมีชุดคอสเพลย์ที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนเรื่องต่างๆ ชุดในการ์ตูน ชุดในหนังโป๊ หรือชุดนอนเซ็กซี่จึงมีการทับซ้อนกันอยู่

รูปที่ 18 ชุดสาวใช้(maid)จากเรื่อง k-on

(http://www.animg.net/wp-content/uploads/2011/01/animgnet_k-on042.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 19 หนังโป๊ที่ใช้ชุดสาวใช้(maid)

(http://javfor.me/46586.html)

รูปที่ 20 ชุดนอนที่ดัดแปรงมาจากชุดสาวใช้ (Maid)

(http://q.lnwfile.com/_/q/_raw/xp/vd/so.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 21 ชุดพยาบาลจากการ์ตูนเรื่อง Suzumiya Haruhi

(http://spe.fotolog.com/photo/46/40/10/xx_shy_xx/1193930599_f.jpg)

รูปที่ 22 หนังโป๊ที่ใช้ชุดสาวชุดพยาบาล

(http://javfor.me/65870.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 ลักษณะภาพแบบฉากแฟนเซอร์วิส (fanservice) :อีกสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการ์ตูนโมเอะ และเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างพื้นผิวในงานข้าพเจ้า คือ ภาพฉากแฟนเซอร์วิสของตัวละครแบบเสื้อผ้าฉีกขาด แฟนเซอร์วิส (fanservice)หรือลักษณะภาพแบบแฟนเซอร์วิส หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีฉากวับๆ แวมๆ โชว์สัดส่วนของร่างกายหรือกิริยาท่าทางของผู้หญิง เป็นฉากที่ไม่มีความสำคัญต่อเนื้อหาถูกใส่เข้าไปเพื่อเอาใจคนดูผู้ชาย ฉากแฟนเซอร์วิสจะไม่ถึงขั้นลามกโจ่งครึ่ม และไม่ใช่ฉากร่วมเพศ เป็นเพียงฉาก sexy เช่น การใช้มุมกล้องเพื่อให้เห็นกางเกงในตัวละคร หน้าอก ฉากเซอร์วิสที่นิยมใส่เข้าไปในการ์ตูน เช่น ฉากไปเที่ยวทะเลของตัวละครเพื่อให้เห็นตัวละครในชุดว่ายน้ำ ฉากลื่นล้มของตัวละครที่เผยให้เห็นสัดส่วน ฉากเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครต้องเนื้อตัวเปียกน้ำ ฉากลมพัดกระโปรง และฉากเสื้อผ้าฉีกขาดของตัวละคร เป็นต้น ลักษณะภาพเสื้อผ้าฉีกขาดนี้ยังเป็นลักษณะภาพที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในงานศิลปะของข้าพเจ้า โดยอนิเมะที่มีการใช้ภาพตัวละครในชุดเสื้อผ้าฉีดขาดบ่อยครั้งเช่น kantai collection ภาพแบบตัวละครเสื้อผ้าฉีกขาด ยังแสดงถึงความคลั่งไคล้ในแบบการ์ตูนได้ชัดเจน ภาพลักษณะนี้ยังถูกวาดขึ้นจากเหล่าแฟนการ์ตูนที่ชื่นชอบในตัวละครนั้นๆ พบเห็นได้ตามอินเตอร์เน็ตที่เรียกกันว่า แฟนอาร์ต (fan art) และภาพลักษณะตัวละครเสื้อผ้าฉีกขาดยังพบได้ในหมอนข้างลายการ์ตูนต่างๆ เป็นต้น

รูปที่ 23 “kantai collection” การ์ตูนและเกมที่มีการใช้ภาพเสื้อผ้าฉีกขาดของตัวละครบ่อยๆ
(http://i.imgur.com/qwNRKtE.png)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 24 ภาพตัวการ์ตูนเสื้อผ้าฉีกขาด จากเรื่อง kantai collection
(http://img1.ak.crunchyroll.com/i/spire4/e787e4dfd956a5ac0c8eb0ffj748b79961420946199_full.jpg)

รูปที่ 25 ภาพตัวการ์ตูนเสื้อผ้าฉีกขาด จากเรื่อง Dog Days
(http://thoughteclipse.blog.com/files/2011/04/dd2-2.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 26 ภาพลายปลอกหมอนข้างที่เป็นรูปตัวละครmikuru asahina เสื้อผ้าฉีกขาด (http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v0/561566406/Free-Shiping-Anime- - Dakimakura-The-Melancholy-of-Haruhi-Suzumiya hugging-pillow-case-font-b-Asahina-b.jpg)

รูปที่ 27 ภาพลายปลอกหมอนข้างที่เป็นรูปตัวละคร Atago ตัวละครจากการ์ตูนและเกม Kantai collection. ในลักษณะเสื้อผ้าฉีกขาด (http://i01.i.aliimg.com/wsphoto/v1/1430616161 1/DISCOUNT-Japanese-FreeShipping-Dakimakura-160-50cm-2WAY-Anime-Hugging-Body-Pillow-Case-Kantai-Collection-Atago-ZJ007.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากสังคม

การ์ตูนญี่ปุ่นยังได้ให้อิทธิพลทางสังคมจากคำว่า คอสเพลย์ ซึ่ง คอสเพลย์ในความหมายทั่วไป หมายถึง การแต่งกายการแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากในเกมหรือการ์ตูน โดยอาจมีการแสดงท่าทางหรือบุคลิกตามตัวละครนั้นๆ ด้วย เดิมทีการแต่งกายในลักษณะนี้ยังไม่มีคำระบุเรียกอย่างชัดเจน คำว่าคอสเพลย์นี้ถูกใช้เป็นครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่น ในปี พ.ศ 2525 ในนิตยสาร My Anime โดย โนบุยุกิ ทากาฮาชิ ทางภาษาศาสตร์ คอสเพลย์ยังไม่มีการบัญญัติไว้ในดิกชันนารี คำนี้มาจากการผสมคำระหว่างคำว่า costume-เครื่องแต่งกาย กับคำว่า play-เล่น ปัจจุบันนิยามของคอสเพลย์ในปัจจุบันไม่ได้มีเพียงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น แต่กินความหมายรวมไปถึงตัวละครในการ์ตูน เกม และภาพยนตร์ ทั้งของญี่ปุ่นและของประเทศอื่นๆ อีกทั้งการใช้คำว่า ชุดคอสเพลย์ ในปัจจุบันก็ไม่ได้หมายถึง การเลียนแบบชุดจาก การ์ตูน เกม หรือภาพยนตร์อย่างที่กล่าวไว้เท่านั้น แต่คำว่าชุดคอสเพลย์ ยังถูกใช้กับชุดเครื่องแบบ (ยูนิฟอร์ม) หรือชุดต่างๆ ที่ถูกนำมาดัดแปรงหรือเปลี่ยนการใช้งานจากหน้าที่เดิมของมัน มาเป็นเพียงชุดเพื่อความสวยงาม หรือเพื่อหน้าที่อื่นๆ เช่น ถูกนำมาใช้ในเรื่องกากระตุ้นอารมณ์ ทางเพศ เช่น ชุดนักศึกษาของไทย ที่ถูกนำมาใช้เรียกคนดูตามเว็ปต่างๆ หรือสาวไซด์ไลน์ในชุดนักศึกษา จนถึงมีปรากฏเป็นชุดคอสเพลย์ที่ขายกันในเว็ปไซต์ของประเทศญี่ปุ่น

รูปที่ 28 ชุดนักศึกษาไทยที่กลายเป็นชุด Cosplay

(http://world.kapook.com/pin/54350da738217ace70000000)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากบทความข้างต้นทั้งสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น วัฒนธรรมโอตาคุ อิทธิพลของสังคม ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้า

2.4 อิทธิพลจาก Takashi Murakumi

นอกจากการ์ตูนญี่ปุ่นแล้วข้าพเจ้ายังได้แรงบันดาลใจจากศิลปินชาวญี่ปุ่น คือ Takashi Murakumi ศิลปินที่มีชื่อสียงระดับโลก ทำงานศิลปะโดยใช้ลักษณะภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเขาได้นิยามและสร้างทฤษฎีศิลปะที่มีลักษณะไร้มิติในงานการ์ตูน แอนิเมชั่นว่า Superflat โดยศิลปินทำงานทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม จนได้รับการเรียกขานว่า Otaku King งานที่สร้างแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้า คือ งานประติมากรรมของเขา เช่น Hiropon Miss ko2 มีความน่าสนใจต้องที่ศิลปินหยิบเอาวัฒนธรรมย่อยในสังคมคือวัฒนธรรมโอตาคุ หรือกลุ่มคนที่คลั่งไคล้การ์ตูนญี่ปุ่น มาสร้างเป็นงานศิลปะ โดยไม่ได้คลี่คลายความเป็นการ์ตูน หรือผสมผสานกับสิ่งอื่นแบบที่ศิลปินคนอื่นนำภาพการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้สร้างงานศิลปะแต่คงไว้ซึ่งของเดิม เป็นเหมือนการหยิบสิ่งที่มีอยู่แล้ว คือ การ์ตูนญี่ปุ่น มาขยายขนาดให้สูงสง่าเป็นประติมากรรม ในปี 2010 ของของเข้าไปจัดแสดงในพระราชวังแวร์ซายส์ ของประเทศฝรั่งเศส ที่ยิ่งใหญ่และสวยงามแห่งหนึ่งของโลก ภายในพระราชวัง เต็มไปด้วยงานศิลปะจากยุคบารอค รอคโคโค ซึ่งถือว่าเป็นศิลปะชั้นสูง การที่งานในลักษณะการ์ตูนที่คนมองว่าไร้สาระ เป็นของตลาดพื้นๆ มาอยู่รวมกับพื้นที่นี้จึงสร้างความขัดแย้งทางสายตาอย่างชัดเจน ซึ่งตอนจัดแสดงงานก็ถูกกระแสวิพากวิจารณ์จากเหล่านักวิจารณ์ศิลปะและประชาชนฝรั่งเศษบางส่วนว่า ผลงานของเขาไม่มีความเหมาะสมที่จะถูกนำมาจัดแสดงในสถานที่แห่งนี้ การที่งานของเขาไปว่างอยู่ในพื้นที่เดียวกับงานศิลปะที่คนทั่วไปมองว่าสูงส่ง ยิ่งเป็นเหมือนการยกระดับการ์ตูนให้เทียบเท่ากับงานศิลปะชั้นสูง ซึ่งตรงกับความรู้สึกของข้าพเจ้าเวลาที่เห็น ฟิกเกอร์ โมเดลการ์ตูน การที่ข้าพเจ้าได้ไปเดินร้านขายของเล่นแถวสะพานเหล็ก ซึ่งคือแหล่งที่ซื้อขายของเล่นการ์ตูนญี่ปุ่นที่สำคัญในกรุงเทพ การถูกโอบล้อมด้วยสิ่งแวดล้อมและพื้นที่เต็มไปด้วยการ์ตูน ผู้คนที่มาเลือกซื้อ โมเดล ฟิกเกอร์การ์ตูนอย่างตั้งใจ ไม่ต่างกับการเพ่งมองดูงานศิลปะสักชิ้นหนึ่งอย่างพิจารณา โมเดลของเล่นที่มีความงาม ทั้งสัดส่วน รูปร่าง สีสัน ไม่ต่างการงานประติมากรรมขนาดเล็กที่ถูกย่อส่วน การได้เห็นงานและการขยายสัดส่วนของตัวการ์ตูนให้ขนาดเท่าคนจริงของศิลปิน มูราคามิ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 29 Takashi Murakumi

(http://www.thetimes.co.uk/tto/multimedia/archive/00175/89426268_takashi_175173c.jpg

รูปที่ 30 Hiropon, 1997, Öl, Acryl, Plexiglas und Eisen, 223,5 x 104 x 122 cm

(http://arttattler.com/Images/Europe/Germany/Hamburg/Hamburger%20Kunsthall

e/Pop%20Life/07-murakami_hiropon.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 31 Miss ko2 ,1996, painted fiberglass 74 x 25 x 35 in. (188 x 61 x 88.9 cm.)

(http://www.esquire.com/cm/esquire/images/miss-ko-2-murakami-0908-lg-75230041.jpg)

2.5 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอสุนทรียภาพใหม่ในการ์ตูนโมเอะ โดยเปลี่ยนมิติและวัสดุรองรับภาพจากลายเส้นลงสีบนกระดาษ มาสู่การใช้ผ้าที่มีผิวแตกต่างกัน เช่น ความมัน ด้าน ทึบ โปร่ง นุ่ม หยาบ และอื่นๆ มาวางซ้อนทับกันแล้วใช้วิธีการ กรีด ฉีก กระชาก ให้เกิดเป็นรูปทรงขึ้นมาผ่านโครงสร้างรูปทรงและองค์ประกอบที่ได้มาจากภาพการ์ตูนโมเอะ ราวกับได้ปลดปล่อยความรู้สึกภายในของตนเองที่ถูกกระตุ้นจากภาพตัวละครในการ์ตูนเหล่านั้น จนปรากฏเป็นรูปอารมณ์ทางความรู้สึกที่ให้เห็นทั้งความนุ่มนวล ความหยาบกระด้าง แต่ละมิติของผ้าที่ถูกกระทำให้เกิดเป็นรูปใหม่ขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

งานของข้าพเจ้าหยิบยืมภาพต้นแบบมาจากตัวละครการ์ตูนที่เป็นที่นิยมและมีชื่อเสียงมาใช้การเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเลือกจากชุดที่ตัวละครสวมใส่อยู่ ท่าทาง ที่แสดงการเย้ายวน เพื่อแสดงถึง เนื้อหาเรื่องความงามแบบวัฒนธรรมย่อยในสังคม การชื่นชอบ คลั่งไคล้ในภาพแบบการ์ตูน นำเสนอความงามและสุนทรียภาพแบบกลุ่มคนที่ชื่นชอบในการ์ตูนญี่ปุ่น ภาพต้นแบบทั้งหมดจึงถูกทำมาจากสื่ออินเตอร์เน็ต ผ่านการเลือกจากแบบที่มีมากมายจนเหลือที่ถูกใจที่สุด แล้วนำมาตกแต่งภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อเตรียมนำมาสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนต่อไป

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

3.1.1 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1

รูปที่ 32 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 33 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่2)

รูปที่ 34 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 35 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่4)

ภาพต้นแบบนำมาจากสื่อทางอินเตอร์เน็ต เป็นรูปการ์ตูนที่เป็นที่รู้จัก โด่งดังและเป็นที่นิยม เลือกภาพต้นแบบที่ให้ความรู้สึกยั่วยวน เซ็กซี่ ทั้งท่าทาง และชุดที่ตัวละครสวมใส่ ปัญหาในภาพร่างชุดนี้ คือ องค์ประกอบที่นำมาเป็นภาพต้นแบบยังไม่ลงตัว ท่าทางของตัวละครในต้นแบบต้องให้ความรู้สึกถึงเรื่องความเซ็กซี่มากกว่านี้ และการไม่ทำภาพสเก็ตด้วยวัสดุเดียวกับที่จะใช้ในงานจริงเนื่องจากมีราคาแพงทำให้ไม่เห็นภาพรวมงานจริง มองไม่เห็นพื้นผิว และมิติในงาน และยังทำให้เกิดปัญหาในการทำงาน

ภาพร่างที่ได้นำมาทำเป็นงานจริง คือ ชิ้นที่ 2 เพราะมีองค์ประกอบที่ลงตัวทั้ง ชุดสี ลายเส้น และท่าทางของตัวละครที่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2

รูปที่ 36 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่1)

รูปที่ 37 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 38 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุด 2 (ชิ้นที่3)

รูปที่ 39 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2 นำต้นแบบมาจากในอินเตอร์เน็ตเหมือนเดิม แต่เปลี่ยนมาคัดเลือกลักษณะภาพการ์ตูนที่ถูกใช้ทำเป็นลายหมอนข้าง ซึ่งจะมีองค์ประกอบที่สวยงาม เต็มตัว ท่าทางที่ลงตัวเซ็กซี่ โดยการ์ตูนที่หยิบมาเป็นตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและเป็นที่นิยม ปัญหาในงาน คือ การไม่ทำสเก็ตโดยวัสดุจริงที่จะทำงานเหมือนเดิม

ภาพร่างที่ได้นำมาทำเป็นงานจริงคือชิ้นที่ 3 เพราะมีองค์ประกอบที่ลงตัวทั้ง ชุดสี ลายเส้น และท่าทางของตัวละครที่ลงตัว

3.1.3 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3

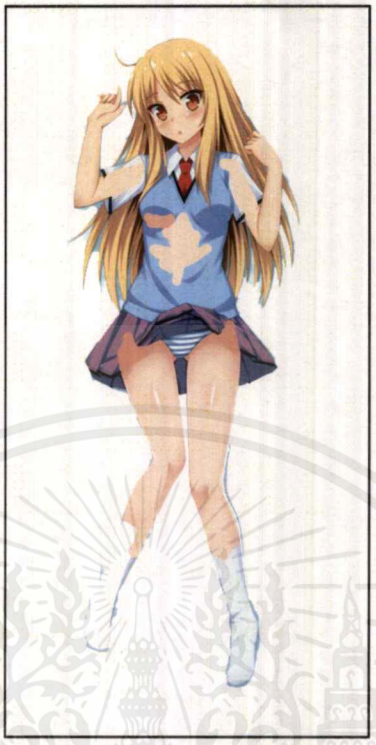
รูปที่ 40 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 41 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่2)

รูปที่ 42 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 43 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 3 (ชิ้นที่4)

ภาพร่างชุดที่3 คัดเลือกลักษณะภาพการ์ตูนที่ถูกใช้ทำเป็นลายหมอนข้าง ซึ่งจะมีองค์ประกอบที่สวยงาม เต็มตัว ท่าทางที่ลงตัวเซ็กซี่ โดยการ์ตูนที่หยิบมาเป็นตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและเป็นที่นิยม ปัญหาในงาน คือ อการไม่ทำสเก็ตโดยวัสดุจริงที่จะทำงาน

ภาพร่าง ได้นำมาทำเป็นงานจริงคือชิ้นที่ 1 เพราะมีองค์ประกอบที่ลงตัวทั้ง ชุดสี ลายเส้น ท่าทางของตัวละครที่ลงตัว ชุดที่ตัวละครสวมใส่มีความเป็นแฟนตาซี ภาพต้นแบบเอื้อต่อการใช้วัสดุผิวมันเงา ซึ่งจริงมีความแตกต่างจากวัสดุที่ใช้ทำงานในภาพร่างทั้ง 2 ชุดแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

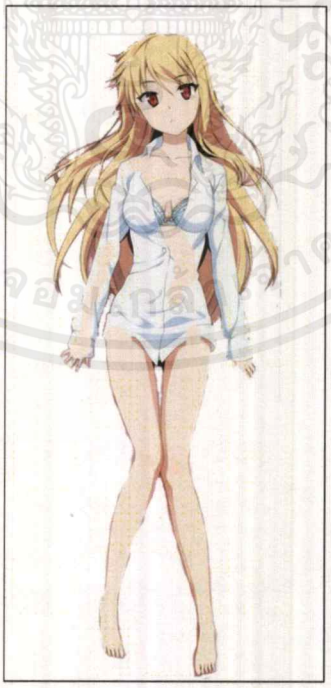
3.1.4 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4

รูปที่ 44 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่1)

รูปที่ 45 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 46 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่3)



รูปที่ 47 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 4 (ชิ้นที่4)

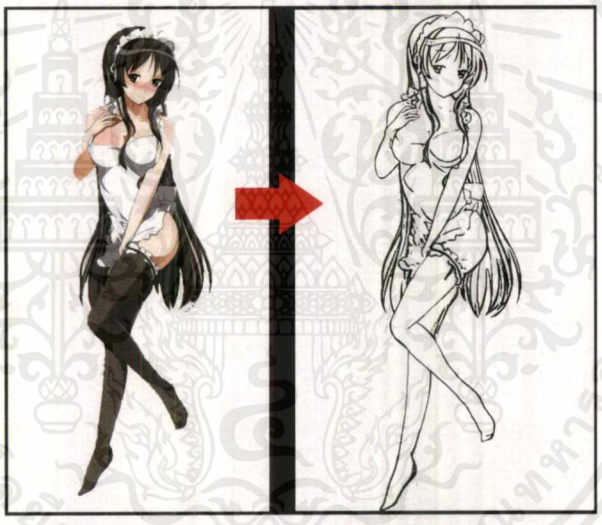
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 3 คัดเลือกลักษณะภาพการ์ตูนที่ถูกใช้ทำเป็นลายหมอนข้าง ซึ่งจะมีองค์ประกอบที่สวยงาม เต็มตัว ท่าทางที่ลงตัวเซ็กซี่ โดยการ์ตูนที่หยิบมาเป็นตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและเป็นที่นิยม ปัญหาในงานคือการไม่ทำสเก็ตโดยวัสดุจริงที่จะทำงาน

ภาพร่าง ได้นำมาทำเป็นงานจริงคือชิ้นที่ 1 เพราะมีองค์ประกอบที่ลงตัวทั้ง ชุดสี ลายเส้น ท่าทางของตัวละครที่แตกต่างจากภาพร่าง 3 ชุดแรก คือตัวละครที่แสดงสัดส่วนจากทางด้านหลังและชุดที่ตัวละครสวมใส่มีความเป็นแฟนตาซี

3.2 กระบวนการสร้างงาน

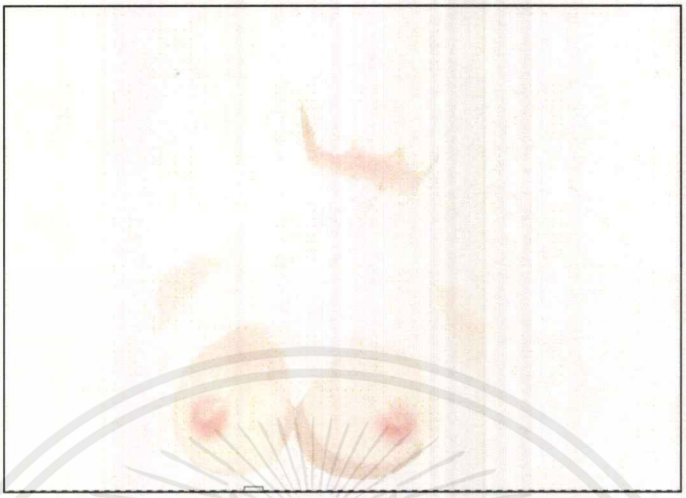
3.2.1นำภาพต้นแบบที่ผ่านการคัดเลือกไว้ มาทำให้เหลือแต่ลายเส้น ในโปรแกรม Adobe Photoshop ตั้งค่าหน้ากระดาษให้เท่ากับขนาดงานที่จะทำจริง



รูปที่ 48 การถอดลายเส้น

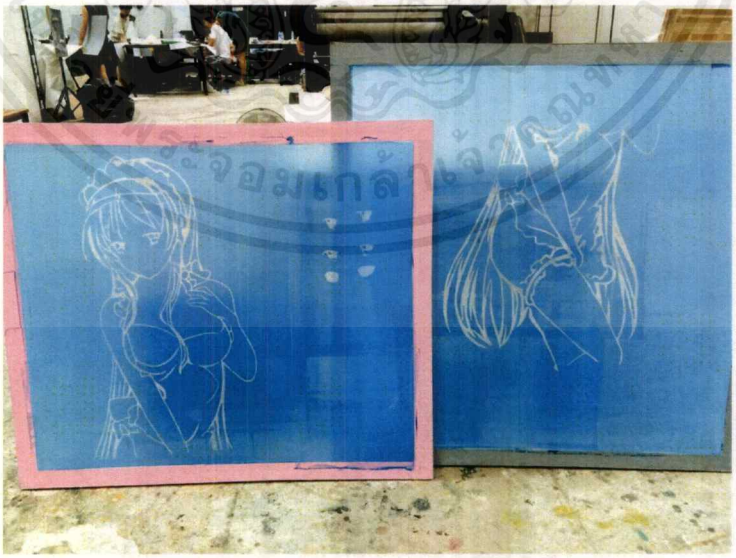
จากนั้นนำภาพต้นแบบเดิมมาตัดแยกสีผิวอมแดงของต้นแบบ เช่นแก้ม หน้าอก และระบายสีในภาพในส่วนที่ต้องการเพิ่มเติมด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop บันทึกไฟล์งานแยกไว้จากภาพร่างลายเส้นในตอนแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 49 การแยกสีผิวอมแดง

3.2.2 นำไฟล์ภาพที่ทำไว้ใน 2 ขั้นตอนแรกทั้ง 2 ไฟล์งาน มาปริ้นใส่กระดาษไข จากนั้นนำไปฉายแสงลงบนบล็อกสกรีน



รูปที่ 50 ฉายภาพร่างแบบลงบล็อคสกรีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

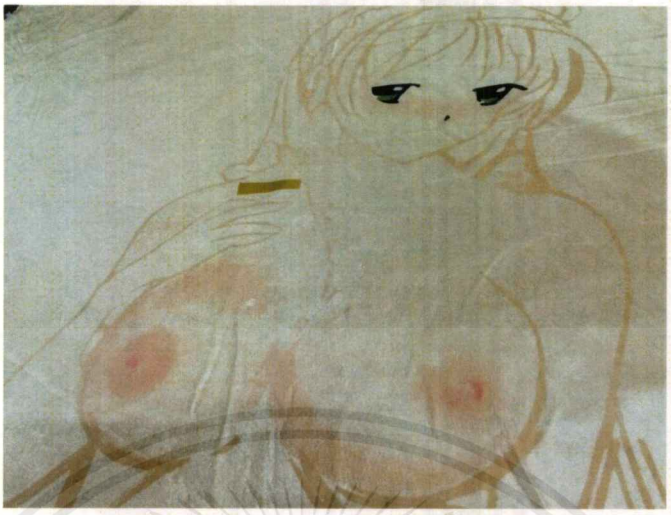
3.2.3.เลือกซื้อผ้าชนิดต่างๆ ตามที่ต้องการ เลือกสีของผ้าตามสีต้นแบบของสเก็ต จากนั้นตัดผ้าให้ได้ขนาดจริงที่จะทำงานให้เท่ากันทุกผืน

รูปที่ 51 การเตรียมผ้า

3.2.4 นำบล็อกที่ฉายไว้เป็นภาพลายเส้นการ์ตูนในขั้นตอนที่ 3.2.3 มาสกรีนลงบนผ้าบนสุดและผ้าสีเนื้อที่จะใช้แทนสีผิวของตัวการ์ตูนและสกรีนลายละเอียด ดวงตา และสีผิวอมแดง ลงบนผ้าสีเนื้อ เพื่อเป็นลายเส้น เวลาทำงานจะง่ายขึ้น รวดเร็วและไม่ต้องร่างด้วยดินสอทำให้ผ้าไม่เปื้อน

รูปที่ 52 การสกรีนลายเส้นลงบนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 53 การสกรีนสีผิวอมแดงของตัวการ์ตูนบนผ้า

3.2.5 นำผ้าที่ตัดขนาดเท่ากันไว้ทุกชิ้นมาซ้อนเข้าด้วยกัน จากนั้นเย็บมุมผ้าด้านบนให้ติดกันเป็นผืนเดียวกัน แล้วตัดผ้าออกที่ละชั้น ให้ได้ชั้นสี จนเกิดเป็นรูปทรงตามที่ต้องการ เย็บบางส่วนที่ต้องการจะเน้น เช่น มือ หน้าอก หรือส่วนที่ต้องการความตรึงของผ้า

รูปที่ 54 การตัดผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 55 การตัดผิวผ้าชั้นบนสุดออก

รูปที่ 56 การตัดผ้าชั้นที่ 2 และ 3 ออก จนเกิดรูปทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 57 การตัดผ้าลงไปทีละชั้นเรื่อยๆ จนถึงชั้นสุดท้าย

รูปที่ 58 การตัดผ้าจนเป็นรูปทรงการ์ตูนที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีอยู่ด้วยกันหลากหลายรูปแบบ การตัดผ้าถือเป็นวิธีการสร้างงานอย่างหนึ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อกับผลงานศิลปนิพนธ์ชุด "สุนทรียศาสตร์ใหม่ในการ์ตูนโมเอะ" เพื่อให้เกิดการแสดงผลที่สมบูรณ์

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

จากกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ "สุนทรียศาสตร์ใหม่ในการ์ตูนโมเอะ" ในรูปแบบเทคนิคสื่อผสม จำนวน 4 ชิ้น ซึ่งผลงานทั้งหมดมีเนื้อหา เรื่องราวเดียวกัน คือ การนำเสนอความงามจากภาพแบบผู้หญิงในการ์ตูน และแสดงถึงเรื่องเพศในการ์ตูนญี่ปุ่น ผ่านการแสดงออกด้วยเทคนิคการตัด เย็บผ้า เพื่อใช้คุณสมบัติกายภาพของผ้าให้การขับเน้นอารมณ์ความยั่วยวน และทิ้งร่องรอยการตัดลงไปในผ้าเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ให้ได้ผลทางสายตาแบบภาพที่เรียกว่า "แฟนเซอร์วิส" ในการ์ตูนญี่ปุ่นในลักษณะเสื้อผ้าฉีกขาดเพื่อทำให้เกิดความรู้สึก sexy ผลงานสามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

สะท้อนถึงความชอบ รสนิยม ความหลากหลายในสังคมปัจจุบัน โลกที่เชื่อมกันด้วยสื่อต่างๆทำให้ เกิดวัฒนธรรมย่อยในสังคม ทำให้คนให้คุณค่าความงามตามสิ่งที่ตนเองสนใจ

4.1.2 เนื้อหา (Content)

นำเสนอความ รู้สึกยั่วยวนของภาพแบบการ์ตูน ทั้งรูปทรง เส้น และขับเน้นความรู้สึกกระตุ้นอารมณ์และด้วยวัสดุผ้าชนิดต่างๆ แสดงออกถึงเรื่องเพศในการ์ตูนอย่างตรงไปตรงมาและเพื่อท้าทายความเชื่อเรื่องเพศในการ์ตูนที่คนทั่วไปมองว่าไม่เหมาะสม เพราะ มองการ์ตูนเป็นสื่อสำหรับเด็กเท่านั้น

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงอารมณ์ต่างๆ ผ่านร่องรอยการถูกตัดของผ้า ผ่านรูปทรงของผู้หญิงในการ์ตูนญี่ปุ่น จนสร้างผลทางสายตาแบบลักษณะตัวการ์ตูนที่ถูกฉีกเสื้อผ้าออก เพื่อให้ความรู้สึกถึงความคลั่งไคล้ที่รุนแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

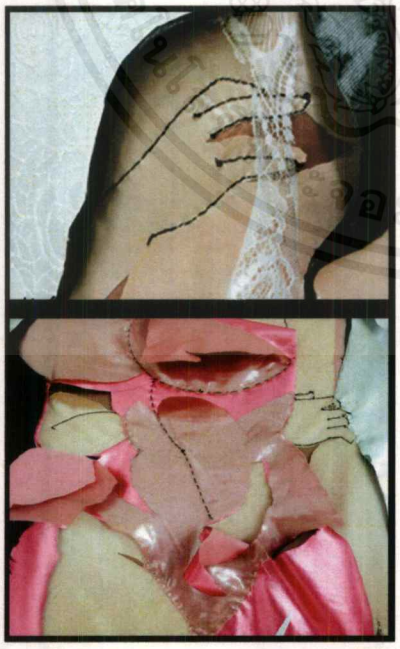
4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด "สุนทรียศาสตร์ใหม่ในการ์ตูนโมเอะ" ทั้งหมดมีลักษณะการวางภาพการแสดงออกในงาน ที่เหมือนกัน ทัศนธาตุในผลงานจึงมีความคล้ายคลึงกัน ข้าพเจ้าจึงขอวิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานรวมกันทั้ง4ชิ้น ซึ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์ตามหลักทัศนธาตุแล้วก็จะได้ดังนี้

4.2.1 การวิเคราะห์เส้น (Line)

รูปที่59 ก.เส้นที่ทำให้เกิดเค้าโครง

ก. เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่สำคัญในลักษณะภาพแบบการ์ตูนซึ่งเป็นภาพลายเส้น เส้นที่ทำให้เกิดเค้าโครงในงานของข้าพเจ้าเกิดจากเส้นขอบของผ้าที่ถูกตัด ช่วยกำหนดขอบเขตและทำให้เกิดรูปทรงในงานให้ชัดเจน เมื่อสังเกตภาพรวมของตัวงาน จะเห็นได้ชัดว่าเส้น มีบทบาทสำคัญในการกำหนดภาพของผลงาน รูปทรงและทิศทางการเคลื่อนไหว



รูปที่60 ข.เส้นที่เกิดจากการเย็บ

ข. เส้นที่เกิดจากเทคนิคการเย็บผ้า ช่วยขับเน้นสัดส่วนที่สำคัญ เช่น หน้าอก มือ ให้เด่นชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. เส้นที่เกิดจากการทิ้งตัวของผ้าเป็นแนวดิ่ง

รูปที่61 ค.เส้นที่เกิดจากการทิ้งตัวของผ้า

4.2.2 การวิเคราะห์รูปทรง(Forms)

ก. รูปทรงโดยรวมที่ใช้ในงานของข้าพเจ้า คือ รูปทรงของผู้หญิงแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ในส่วนของกลางภาพ ซึ่งเป็นส่วนที่ต้องการเน้นและให้ความสำคัญ

รูปที่62 ก.รูปทรงในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. รูปทรงผู้หญิงในภาพให้มีขนาดใกล้เคียงกับขนาดความสูงและความกว้างของผู้หญิงจริง รูปทรงการ์ตูนในภาพยังเป็นลักษณะของความเป็นอุดมคติ คือการมีสัดส่วนที่สมบูรณ์ สวยงาม

รูปที่63 ข. ขนาดรูปทรงมีขนาดใกล้เคียงกับขนาดคนจริง

4.2.3 การวิเคราะห์ลักษณะผิว (Textures)

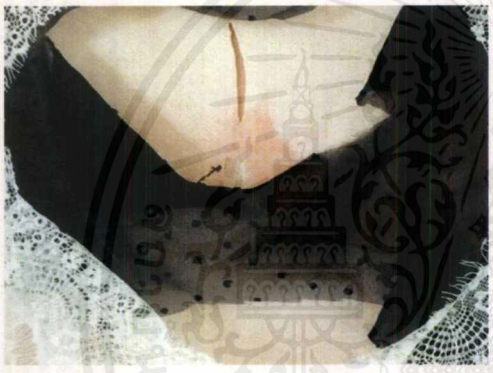
ก. พื้นผิวในงานมีความหลากหลายจากการซ้อนผ้าชนิดต่างๆเป็นชั้นๆซึ่งมีกายภาพและให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น ความมัน วาว ความบาง ความนุ่นลื่น หรือหยาบ

รูปที่64 ก. พื้นผิวที่หลากหลายจากผ้าชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่65 ข. พื้นผิวจากผ้าลูกไม้

ข. พื้นผิวจากผ้าลูกไม้มีพื้นผิวจาดลวดลายที่หยาบ มีคุณสมบัติทางกายภาพที่ความโปร่งบาง ทำให้เห็นชั้นสีของผ้าด้านล่างช่วยขับเน้นความรู้สึกยั่วยวน



รูปที่66 ค. พื้นผิวจากผ้าโปร่ง

ค. พื้นผิวจากผ้าที่มีลักษณะโปร่งบาง ทำให้เห็นชั้นผ้าที่อยู่ด้านล่าง

รูปที่67 ง. พื้นผิวผ้าตาข่าย

ง. พื้นผิวจากผ้าตาข่ายหรือผ้าถุงน่อง ให้ความรู้สึกโปร่งบาง ใช้ในส่วนที่เป็นถุงน่องจริงๆในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ. พื้นผิวที่เกิดจากลวดลายของผ้า

รูปที่ 68 จ. พื้นผิวจากลวดลายของผ้า

ฉ. ผ้าที่มีพื้นผิวมันวาวและเลื่อม ให้ความรู้สึกดึงดูดความสนใจ ยั่วยวน และยังเป็นผ้าที่นิยมนำมาใช้ตัดเป็นชุดเซ็กซี่ต่างๆ ผ้าที่มีพื้นผิวมันวาว จึงให้ความรู้สึกให้เรื่องเพศ

รูปที่69 ฉ. พื้นผิวจากผ้าที่มีกายภาพมัน วาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช. บริเวณในส่วนที่เป็นผมของการ์ตูนก็ใช้ผ้าที่มีความมันวาว เพื่อให้มีความมันเงาเหมือนผมในการ์ตูนจริงๆ

รูปที่70 ช. ผ้ามันวาว ที่ถูกนำมาใช้แทนผมของ การ์ตูน

ซ. พื้นผิวในงานยังเกิดจากร่องรอยการขาดของผ้าที่เกิดจากการตัดลงไปในผ้า

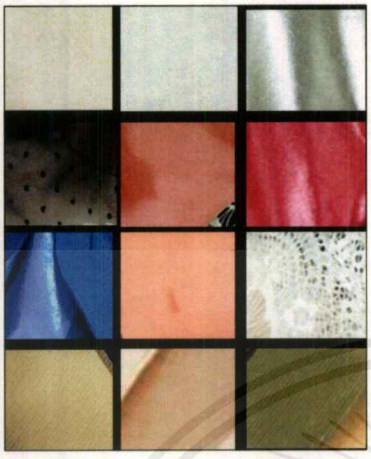
รูปที่71 ซ. พื้นผิวที่เกิดจากร่องรอยการตัดผ้า

ฌ. การตัดผ้าออกยังทำให้เห็นชั้นของผ้าที่ถูกซ้อนทับกัน ทำให้เกิดพื้นผิวความสูงต่ำไม่เท่ากันในภาพ ช่วยสร้างให้เกิดมิติความนูนความลึก

รูปที่72 ฌ. พื้นผิวความนูนความลึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 การวิเคราะห์สี (Colour)



ก. สีในงานข้าพเจ้าเกิดจากสีจริงของตัววัสดุ คือผ้าซึ่งมีลักษณะเป็นแปลนใหญ่ แต่ละสีมีพื้นที่ขนาดใหญ่ อีกทั้งสีในงานดูเรียบแบบภาพการ์ตูน 2 มิติ ไม่มีการผสมกันระหว่างสี

รูปที่73 ก.สีจากเนื้อผ้า

ข. สีตรงจุดที่เป็นตาของรูปตัวการ์ตูน เกิดจาดเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน

รูปที่74 ข.สีที่ได้จากเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 การวิเคราะห์น้ำหนัก (Volume)

ก. ความเข้มของสีผ้าที่ต่างกันทำให้เกิดน้ำหนักในงานโดยการตัดผ้าลงไปในชั้นสีที่เข้มกว่า

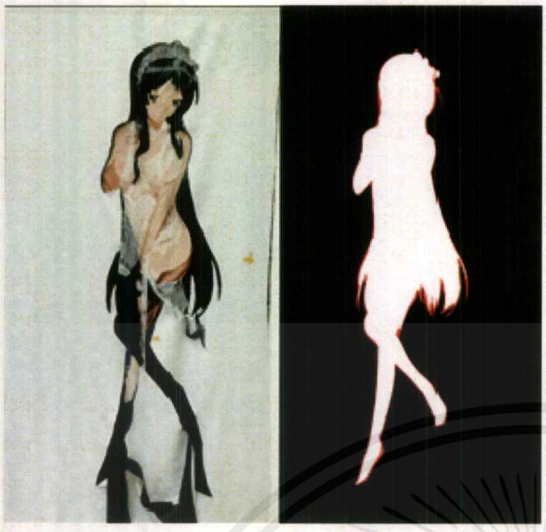
รูปที่75 ก. น้ำหนักจากความต่างกันของสีผ้า

ข. น้ำหนักในผลงานที่เกิดจากสีที่เข้มกว่าช่วยเน้นรูปทรงในภาพให้เกิดปริมาตร และทำให้ภาพรวมของรูปทรงรวมกันเป็นเอกภาพ น้ำหนักในงานใช้เพียง2 น้ำหนักแบบแสงจัดเงาจัด ตามลักษณะภาพ 2 มิติของการ์ตูนญี่ปุ่น

รูปที่76 ข. น้ำหนักในงานเป็นแสงเงาแบบชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.6 การวิเคราะห์ที่ว่าง (Space)



ก. ผลงานมีการปล่อยพื้นที่ว่างค้อนข้างมาก เพื่อขับเน้นและทำให้รูปทรงการ์ตูนที่เป็นจุดสำคัญที่สุด เด่นชัด

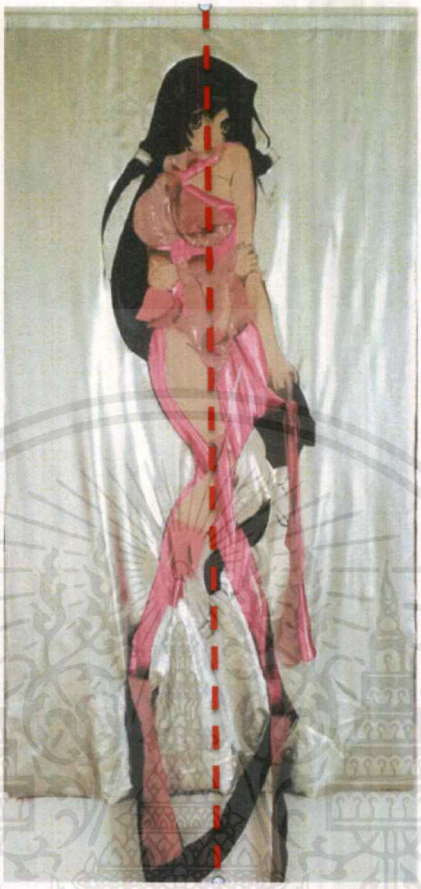
รูปที่77 ก.ที่ว่างในผลงาน

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหา การจัดการพื้นที่ต่างๆในผลงาน ความกลมกลืน การเน้นจุดเด่น ล้วนมีส่วนสำคัญ เพราะ จะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ลงตัว และสามารถสื่อสารอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ชัดเจน การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ แต่เนื่องจากการจัดองค์ประกอบในภาพของผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีความคล้ายคลึงกันจึงขอเลือกหยิบผลงานเพียง1ชิ้นขึ้นมาวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

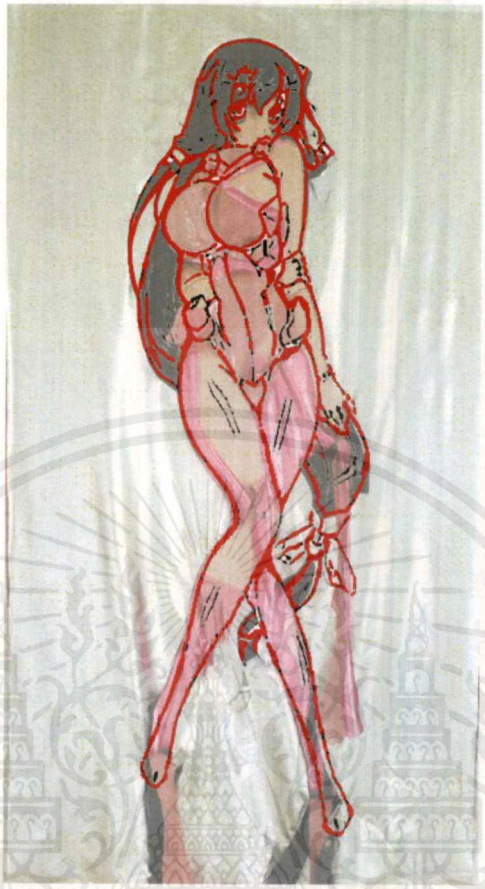


รูปที่ 78 ความสมดุล

4.3.1.1 ความสมดุล (Balance)

ผลงานมีความสมดุลจากจุดเด่นคือรูปทรงการ์ตูนที่อยู่ตรงกลางภาพ ทำให้เกิดที่ว่างทางด้านซ้าย และขวา ผลงานจึงมีลักษณะดุลยภาพแบบสมมาตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 79 ความกลมกลืนจากรูปทรง

4.3.1.2 ความกลมกลืน (Harmony)

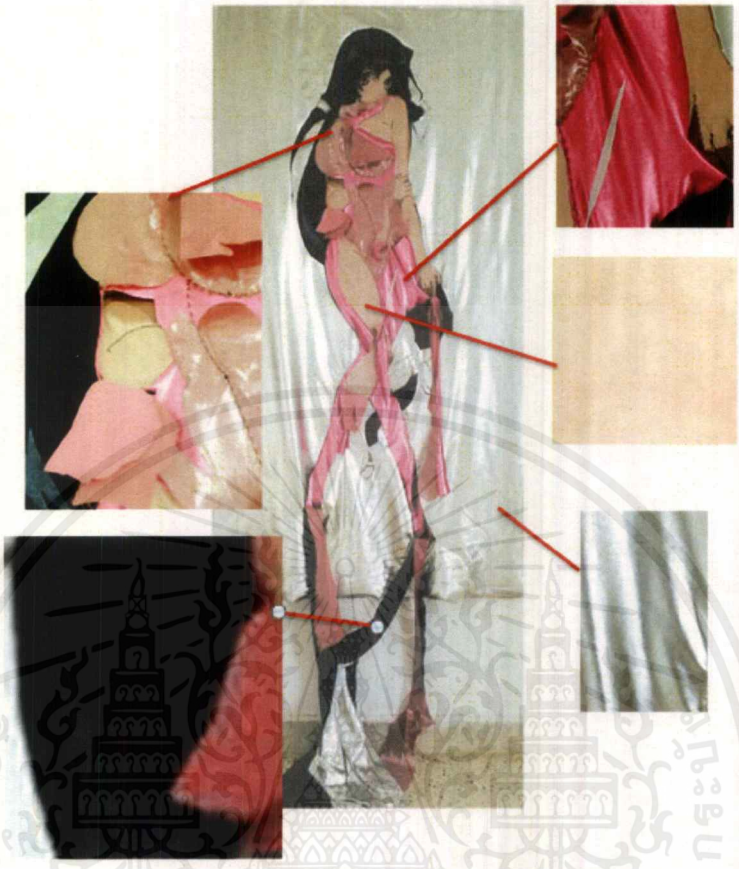
ความกลมกลืนของวัสดุที่มีพื้นผิว สี ที่ต่างกันแต่สามารถรวมกันเป็นเอกภาพอยู่ในรูปทรงของการ์ตูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 80 ความกลมกลืนของตัววัสดุและสี

ความกลมกลืนของตัววัสดุที่ให้ความมันวาวทำให้เกิดแสงสะท้อนและจากสีของผ้าชนิดต่างๆ ที่กระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ ทำให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 81 ความหลากหลาย

4.3.1.3 ความหลากหลาย (Variety)

ผลงานมีความหลากหลายจากพื้นผิวของวัสดุที่นำมาใช้ในส่วนต่างๆ ของงานต่างกัน ลวดลายของผ้าแต่ละผืนที่มีความแตกต่าง กับเส้นที่เกิดจากการห้อยการย้อยจากการถูกตัด

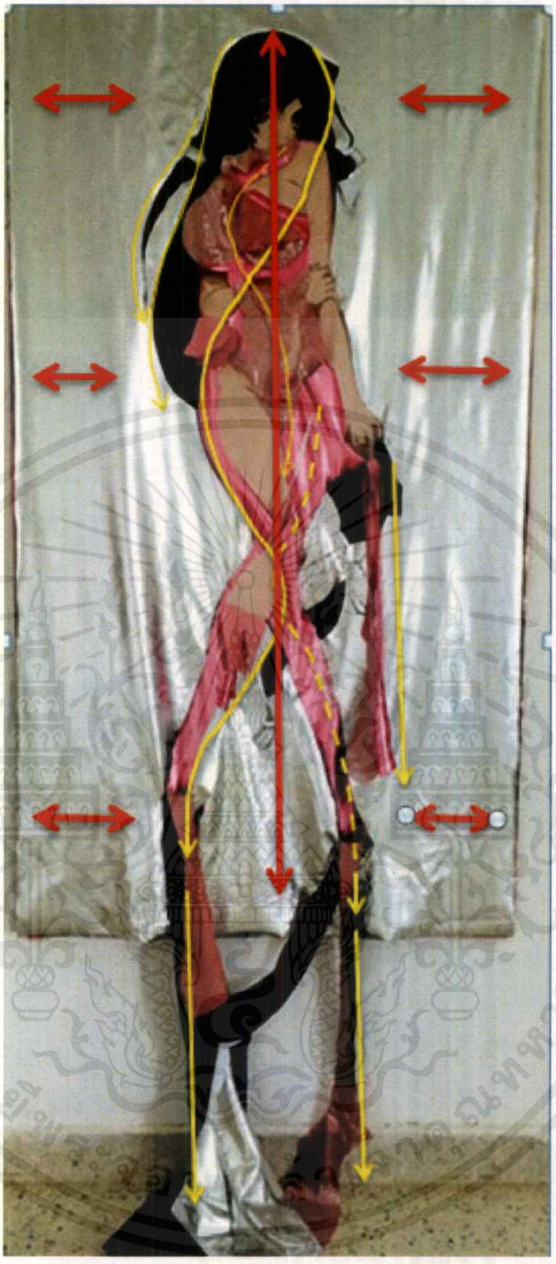
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 82 ความเด่น

4.3.1.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ผลงานมีความเด่นอยู่ตรงที่รูปทรงของการ์ตูนตรงกลางภาพ และเป็นรูปทรงเดียวในผลงาน โดยรูปทรงในภาพถูกขับเน้นความเด่นจากการถูกวางตรงกลาง และการปล่อยที่ว่างของพื้นหลังเพื่อขับเน้นให้รูปทรงเด่นชัด และบังคับสายตาผู้ชมให้มองไปที่จุดเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

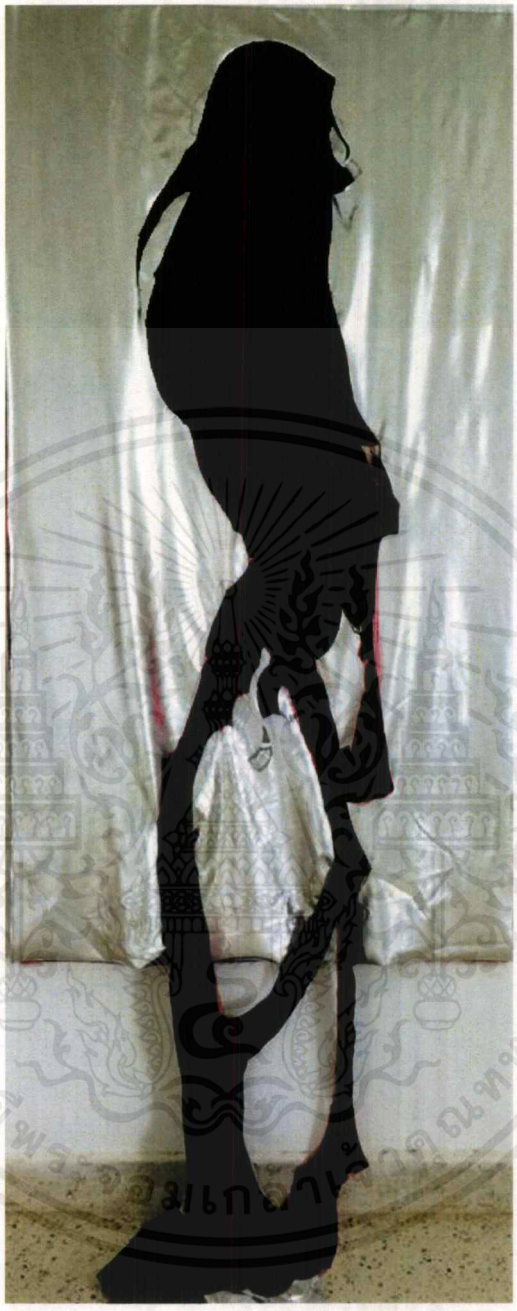


รูปที่ 83 ความเคลื่อนไหว

4.3.1.5การเคลื่อนไหว (Movement)

ผลงานมีความเคลื่อนไหวที่เกิดจากทิศทางการท่าทางของตัวละครในภาพ ที่ดูเป็นเส้นโค้งไปมาให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและนุ่มนวล การเคลื่อนไหวยังเกิดจากการดึงตัวของผ้าที่ถูกตัดแล้วห้อยย้อยลงมาเป็นแนวดิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 84 สัดส่วนในงาน

4.3.1.6 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในภาพแบ่งได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ พื้นที่วาง กับพื้นที่ของรูปทรงการ์ตูน โดยแบ่งสัดส่วนที่เกือบจะเท่ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “สุนทรียภาพใหม่ในการ์ตูนโมเอะ” เป็นมุมมองส่วนตัวของข้าพเจ้าในเรื่องเพศในการ์ตูน และยังสะท้อนความเป็นสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทยในปัจจุบันและความหลากหลายต่อความสนใจในสิ่งต่างๆ ของวัยรุ่นที่สื่ออินเตอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญ งานของข้าพเจ้ายังท้าทายเรื่องเพศและความเป็นชาตินิยมในสังคมไทย ที่การไปชื่นชอบวัฒนธรรมต่างชาติในเมืองไทยมักถูกมองว่าไม่ถูกต้อง ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานด้วยเทคนิคการตัด การเย็บผ้า ที่เป็นเทคนิคแบบประเพณีไทย ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับภาพแบบการ์ตูนที่ให้ความรู้สึกถึงคนรุ่นปัจจุบันและเป็นภาพจากวัฒนธรรมอื่น ในขณะเดียวกันก็เป็นเหมือนความเป็นไทยที่มีการผสมผสานกับวัฒนธรรมอื่นๆ ในสังคมอย่างกลมกลืน เทคนิคการตัดเย็บผ้ายังเล่นกับความรู้สึกของผู้ชมงานที่มองว่าเป็นเทคนิคของผู้หญิง เพื่อทำลายความรู้สึกแบบเหมารวมและแสดงถึงความเชื่อความแตกต่างในสังคมที่ไม่ได้มีแค่ทิศทางเดียวเสมอ โดยเนื้อหาในงานแสดงออกถึงความชอบ ความคลั่งไคล้ในภาพตัวการ์ตูนโมเอะ อย่างตรงไปตรงมาผ่านร่องรอยการตัด เจาะ กระชากออก ทำให้เกิดการแสดงผลทางสายตาที่ให้ความรู้สึก คลั่งไคล้ รุนแรง ในตัวละครในการ์ตูน วัสดุผ้าที่ใช้ยังเปลี่ยนความรู้สึกของผู้ชมจากภาพการ์ตูนทั่วไปที่อยู่ในระนาบเรียบๆ บนกระดาษ หรือไฟล์รูปภาพในอินเตอร์เน็ต มาเป็นพื้นผิวที่มีมิติ มีความลึก โดยดึงกายภาพของผ้าที่ให้อารมณ์ความรู้สึกในเรื่องเพศมาใช้เป็นระนาบรองรับการแสดงออก รูปทรงการ์ตูนที่ปรากฏในผลงานจากเทคนิคการตัดจึงสัมพันธ์กับความรู้สึกภายในของตนเอง ร่องรอยการฉีกขาดของผ้า จึงเป็นเหมือนการบันทึกอารมณ์ในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาเป็นรูปร่างปรากฏ

นอกเหนือจากสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมด ข้าพเจ้าหวังว่า ผลงานของข้าพเจ้าจะให้ประสบการณ์ทางการรับรู้ทางสายตาแบบใหม่ในพื้นที่ศิลปะ และการสร้าสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาในเรื่องที่ใกล้เคียงกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ชลูด นิ่มเสมอ. 2544. **องค์ประกอบของศิลปะ.** กรุงเทพฯ : บริษัทไทยวัฒนาพานิช.

ธเนศ วงศ์ยานนาวา.2556. **เพศ:จากธรรมชาติ สู่จริยธรรม จนถึงสุนทรียะ.** กรุงเพทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ

Little Thoughts.2556.**COOL JAPAN**:กรุงเทพฯ:ลิทเทิลธอทส์

LET'S Comic.2557. **let's find your style**.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ LET'S Comic,

ศิวะภาค เจียรวนาลี,ณัฐชนน มหาอิทธิคล.2553 **.main course** .กรุงเทพฯ:นิตยสารa dayฉบับ113

ฐิติพันธ์ พัฒนมงคล.2555.**คอสเพลย์โลกเร้นลับของนักเลียนแบบตัวละคร**.กรุงเทพฯ:นิตยสารสารคดี ปีที่28 ฉบับ329 กรกฎาคม 2555

นิตยสาร **zenshu anime magazine**.กรุงเทพ

หนังสือ **SUZUMIYA HARUHI ตอน ความหดหู่ของสึซึมิยะ ฮารุฮิ**.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บงกช

วิกิพีเดีย. **การ์ตูนญี่ปุ่น**.(ม.ป.ป.).เข้าถึงได้จาก http://th.wikipedia.org/wiki/ การ์ตูนญี่ปุ่น(วันที่สืบค้นข้อมูล:20 เมษายน 2558)

#japandid#salmonbooks#culture#ณัฐพงศ์. **โมเอ้โมเอ้**!!!!!. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก: http://minimore.com/b/0owYB/2(วันที่ค้นข้อมูล:20 เมษายน 2558)

ประชาไท.(2555). **เผด็จการ 'โมเอะ' สีสันประวัติศาสตร์จากลายเส้นมังงะ**.เข้าถึงได้จาก: http://www.prachatai.com/journal/2012/12/44065 (วันที่ค้นข้อมูล:20 เมษายน 2558)

ทีมข่าวTruelife. (2558).**แสบสันต์แบบโมเอะ!ญี่ปุ่น!โต้ISผุดไอซิสจังล้อ-โจมตีภาพลักษณ์**.เข้าถึงได้จาก: _http://news.truelife.com/detail/3284023 (วันที่ค้นข้อมูล:20 เมษายน 2558)

Mthai news.(2554).**ฮือฮา!หนุ่มกิมจิคลั่งจัด แต่งงานกับหมอน.** เข้าถึงได้จาก http://news.mthai.com/hot-news/world-news/109704.html(วันที่ค้นข้อมูล:20 เมษายน 2558)

Akibatan.(2555) .**Hatsune Miku ในมุมมองของชาวตะวันตก**. เข้าถึงได้จาก http://akibatan.com/2012/07/article-hatsune-miku-i-sing-the-body-electric/ (วันที่ค้นข้อมูล:28 ธันวาคม 2558)

Kapook .(2557). **อึ้ง ชุดนักศึกษาสาวไทยโผล่เว็บขายชุดคอสเพลย์ในญี่ปุ่นชุดนักศึกษา**.เข้าถึงได้จาก http://education.kapook.com/view100875.html?p=2 (วันที่ค้นข้อมูล: 8ตุลาคม 2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่85 : ชื่อผลงาน Mikuru Asahina, 2558

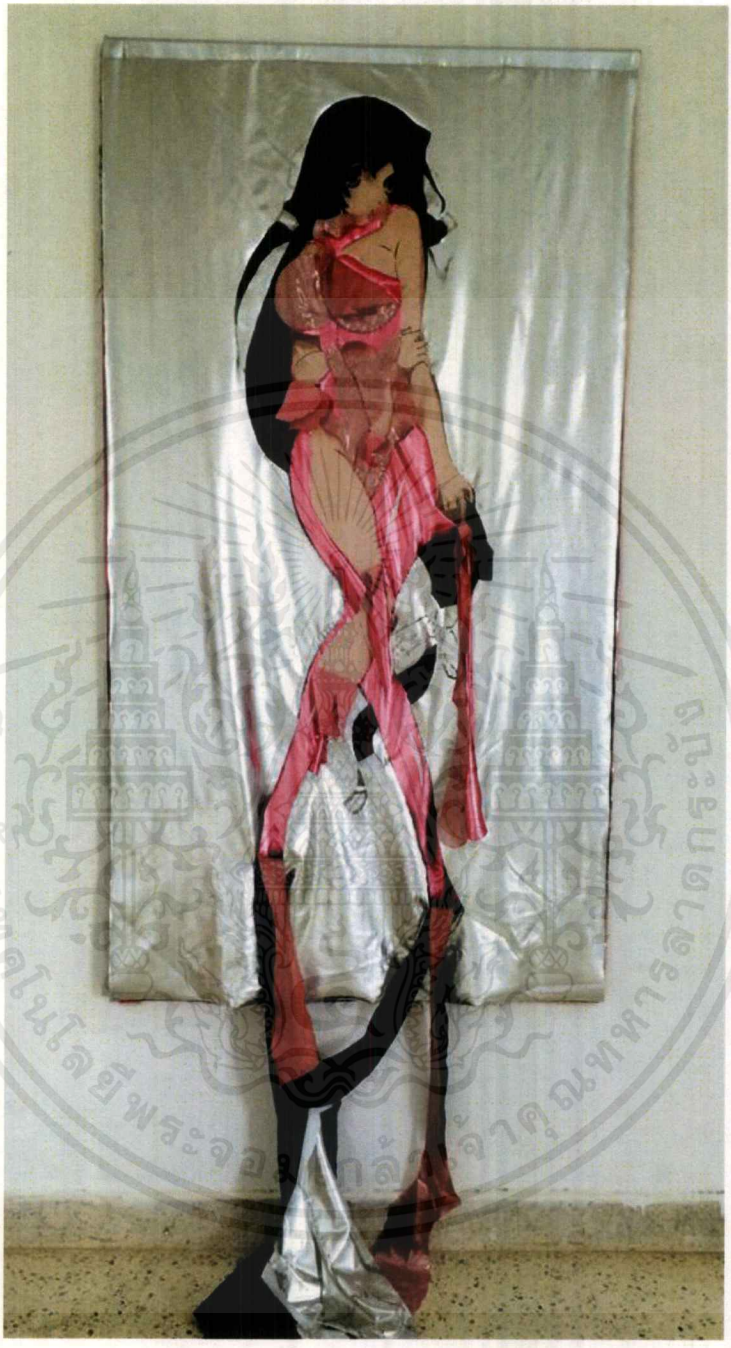
เทคนิค ตัด,เย็บ ผ้า

ขนาด 105x160 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่86 : ชื่อผลงาน Mio Akiyama, 2558
เทคนิค เย็บ,ตัด ผ้า
ขนาด 105x180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่87 : ชื่อผลงาน Asama Tomo , 2558

เทคนิค ตัด,เย็บ ผ้า

ขนาด 105x180 ซม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่88 : ชื่อผลงาน Shimakaze , 2558
เทคนิค เย็บ,ตัด ผ้า
ขนาด 105x180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายบัญชา ก้อนคำ
วัน เดือน ปีเกิด	24 ตุลาคม 2534 พระนครศรีอยุธยา
ที่อยู่	99/79 ม.3 ตำบลกระแชง อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี
	โทร.085-162-9602
ประวัติการศึกษา	2549 โรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา
	2552 โรงเรียนปทุมวิไล
	2557-2558 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

รางวัลและเกียรติประวัติ

2554 การแสดงงานภาพถ่าย Photo's Exhibition

2556 การแสดงจิตรกรรมร่วมสมัย ไทยนิยม

2557 ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ครั้งที่31

2557 เข้าร่วมโครงการดาวเด่นบัวหลวงครั้งที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้