

ตัวฉัน

BE MYSELF



นางสาว วลัยชรินทร์ ละเอียดศิลป์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560-2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
จิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

.....

กรรมการ

.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

.....

กรรมการ

.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มส. โอภาสจรัส นันทวัน)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)

.....

กรรมการ

.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

(อาจารย์ณัฐณรินทร์ บัวลอย)

.....

กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ตัวฉัน
	BE MYSELF
ชื่อ	นางสาว วลัยพรรณันต์ ละเอียดศิลป์
รหัสนักศึกษา	57020516
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560 - 2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หทัยรัตน์ มณีรัตน์

## บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์หัวข้อ “ ตัวฉัน ” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานด้านจิตรกรรมที่มีการผสมผสาน และมีทัศนคติต่อความรู้สึกที่เปื้อนนำการถูกกดดันจากสภาพแวดล้อมรอบคร้ว ทำให้ข้าพเจ้าไม่ยอมเผชิญกับแรงกดดันจากสภาพแวดล้อมไม่พึงประสงค์ในช่วงวัยเด็ก ซึ่งความกลัวเหล่านี้ได้รับการปกป้องความรู้สึก ข้าพเจ้าจึงสร้างโลกสมมุติที่เป็นพื้นที่ที่เติมเต็มความเป็นตัวเอง และได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์แฟนตาซี เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างพื้นที่ไร้ขอบเขตและจินตนาการ ทำให้รู้สึกมีความสุข สนุกกับการผจญภัย ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในเอกลักษณ์เฉพาะตัวในพื้นที่เติมไปด้วยจินตนาการ ซึ่งนำมาสร้างสรรค์นำเสนอแง่มุมทางด้านศิลปะ โดยเน้นวิธีการเพ้นท์ดั่งด้วยที่แปรปรวนเพื่อรองรับอารมณ์ ตอบสนองความต้องการผ่านตัวคาแรคเตอร์ การนำพื้นที่ส่วนตัวออกสู่สาธารณะเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสภาวะอารมณ์ที่ไม่ปกติจากความกดดัน การถ่ายทอดในรูปแบบงานจิตรกรรมแบบ Pop Surrealism

# กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์นี้ได้ผ่านกระบวนการทำงานหลายอย่าง การเริ่มต้นแนวคิด การค้นหาข้อมูล เทคนิคการทำงาน จนถึงการนำเสนองานจนออกมา สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา

ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะตลอดในการทำเล่มศิลปนิพนธ์ ช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้าอีกทั้งอาจารย์หลายๆท่าน ที่ให้คำติชมและแนวทางการสร้างสรรค์แก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนจนครุอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า และเพื่อนๆ ผู้คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ที่ให้ศิลปนิพนธ์เล่มนี้ผ่านไปด้วยดี

วลัญชรรัตน์ ละเอียดศิลป์

# 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
1.4 ข้อมูลการค้นคว้า	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	4
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์	8
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	11
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	12
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	12
3.2 กระบวนการสร้างงาน	18
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	20
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	20
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	21
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	25
บทที่ 5 บทสรุป	27
เอกสารอ้างอิง	28
ภาพผลงานศิลปะ	29
ประวัติผู้เขียน	33

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. Egon Schiele “Self Portrait with Physalis,”	5
2. Egon Schiele “Self-portrait with his head down”	5
3. Lostfish “Sweet and Haunting”	6
4. Marion Peck Fuck You	7
5. Marion Peck Breck Girl	7
6. ภาพยนตร์อัสจรรยาแดนฝัน มหิศจรรยาเขาวงกต	9
7. ภาพยนตร์อัสจรรยาแดนฝัน มหิศจรรยาเขาวงกต	9
8. ภาพยนตร์อัสจรรยาแดนฝัน มหิศจรรยาเขาวงกต	10
9. ภาพยนตร์อัสจรรยาแดนฝัน มหิศจรรยาเขาวงกต	10
10. ภาพยนตร์อัสจรรยาแดนฝัน มหิศจรรยาเขาวงกต	10
11. ภาพร่างชิ้นที่1 ชุดที่1	12
12. ภาพร่างชิ้นที่2 ชุดที่1	13
13. ภาพที่13 ภาพร่างชิ้นที่3 ชุดที่1	13
14. ภาพที่14 ภาพร่างชิ้นที่1 ชุดที่2	14
15. ภาพที่15 ภาพร่างชิ้นที่2 ชุดที่2	14
16. ภาพที่16 ภาพร่างชิ้นที่3 ชุดที่2	15
17. ภาพที่17 ภาพร่างชิ้นที่4 ชุดที่2	15
18. ภาพที่18 ภาพร่างชิ้นที่1 ชุดที่3	16
19. ภาพที่19 ภาพร่างชิ้นที่2 ชุดที่3	16
20. ภาพที่20 ภาพร่างชิ้นที่3 ชุดที่3	16
21. ภาพที่21 ภาพร่างชิ้นที่4 ชุดที่3	17
22. ภาพที่กำหนดขนาดของภาพร่างเพื่อขยายเฟรมลงผ้าใบ	18
23. แปลงภาพให้กลายเป็นคาแรคเตอร์ก่อน และ ร่างแต่ละชุดที่ได้รับการคัดเลือก และใช้เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ฉายให้การร่างภาพ	18
24. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่ เกรียง พู่กัน	18
25. ลงสีจากพื้นหลังในภาพคร่าวๆแบ่งน้ำหนักแสงเงาด้วยพู่กัน	19
26. ลงสีบริเวณอ่างให้เสร็จก่อนแล้วจึงเริ่มใช้เกรียงบริเวณดอกไม้เก็บแสงเงาและ น้ำหนักตามงานสเก็ต	19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
27. ลงสีบริเวณคนลำดับสุดท้ายในงานเก็บรายละเอียดทั้งภาพจนเสร็จสมบูรณ์	19
28. แสดงการวิเคราะห์เส้น	21
29. แสดงการวิเคราะห์รูปทรง	22
30. แสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง	22
31. แสดงการวิเคราะห์พื้นผิว	23
32. แสดงการวิเคราะห์สี	23
33. แสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก	24
34. การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	25
35. ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่1	30
36. ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่2	32
37. ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่1	33



# บทที่ 1

## บทนำ

วันไหนเมื่อโลกข้าพเจ้าจะกระโจนลงในห้องแห่งความลับที่ประกอบไปด้วยความรู้สึกที่เบือนหน้าถูกกดดันจากสภาพแวดล้อมที่ไม่พึงประสงค์ความกลัวที่ต้องได้รับการปกป้องความรู้สึกเหล่านี้ค่อยๆย่อยสลายและประกอบร่างขึ้นขึ้นเล็กชิ้นน้อยเข้าด้วยกันเป็นโลกอีกใบกลายเป็นพื้นที่ใหม่ที่ข้าพเจ้านั้นสร้างขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกความนึกคิดข้างในจิตใต้สำนึกเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ถ่ายทอดความรู้สึกออกมาตอบสนองความสุขของตัวข้าพเจ้า พื้นที่ที่สร้างขึ้นเรียกว่า โลกสมมุติ เป็นโลกที่เราเดินเข้าไปได้จริงและเริ่มหายใจอยู่ในโลกนั้นได้นานขึ้น นานจนเราใช้โอกาสในโลกนั้นสนทนากับตัวเอง เมื่อเราผ่อนคลาย คลื่นคลายปัญหาด้วยตัวเองได้ ข้าพเจ้าก็เดินออกจากโลกสมมุติเพื่อเผชิญหน้ากับโลกความเป็นจริงได้ดีขึ้น

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในวัยเด็กข้าพเจ้าใช้ชีวิตอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ครอบครัวยากหวังจากตัวข้าพเจ้า ข้าพเจ้าไม่เคยทำให้ครอบครัวภูมิใจในเรื่องการเรียนได้เลยและเป็นสิ่งที่พ่อแม่ทุกคนคาดหวังเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้ารักในสร้างสรรคสิ่งประดิษฐ์ รักในการวาดรูป รักในการพจญภัยล้วนเป็นสิ่งที่ไร้สาระสำหรับผู้ใหญ่ ข้าพเจ้าถูกกดดันจากกรอบที่ครอบครัวยากให้เป็นทำให้ข้าพเจ้ากลัวไม่ยอมเผชิญกับแรงกดดันจากสภาพแวดล้อมไม่พึงประสงค์ ข้าพเจ้าจึงสร้างโลกสมมุติที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์แฟนตาซี ในแต่ละเรื่องที่ข้าพเจ้าดู ข้าพเจ้าสังเกตเห็นห้องลับที่เต็มไปด้วยสิ่งเหนือธรรมชาติซ่อนอยู่เป็นพื้นที่ไร้ขอบเขตจินตนาการ ทำให้ข้าพเจ้าอยากจะทำห้องลับของตัวเองขึ้นมาบ้างโดยข้าพเจ้าจะเลือกโครงสร้างที่เป็นพื้นที่มิติซิดิบัติ้นมีความคงทนปลอดภัยลับสายตาผู้คนยกตัวอย่างเช่น ห้องนอน ตู้เสื้อผ้า ห้องน้ำล้างเป็นพื้นที่ที่ข้าพเจ้าสามารถถ่ายทอดจินตนาการลงไปในพื้นที่ข้าพเจ้าเลือก มาปรับปรุง ปรุงแต่ง กลายเป็นพื้นที่ที่มีความมหัศจรรย์ทำให้รู้สึกมีความสุขสนุกกับการผจญภัย เป็นพื้นที่ที่เติมเต็มความเป็นตัวเองและเป็นพื้นที่ที่ข้าพเจ้ามีอิสระ ณ ขณะนั้น ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในพื้นที่เต็มไปด้วยจินตนาการของข้าพเจ้าผ่านคาแรคเตอร์ตัวเอง จุดเด่นในตัวคาแรคเตอร์ของข้าพเจ้าที่บ่งบอกความเป็นตัวเองคือคาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้ความรู้สึกถึงอารมณ์อ่อนไหวในเวทนาการ โหยหาสิ่งที่มาเติมเต็มความสุขสายตาที่เลื่อนลอยอยู่ในภวังค์ของจินตนาการไร้มิติแสงสะท้อนในดวงตามีเปลือกตาสีแดงสดมันวาวให้เป็นจุดสนใจงานเพิ่มเติมในในตัวคาแรคเตอร์ใช้โทนสีจุดฉลาดตอบสนองความสุขสนุก พื้นที่ลักษณะเน้นสีแปร่งเล็กน้อยเพื่อรองรับอารมณ์ ตอบสนองความต้องการ ผ่านตัวคาแรคเตอร์ ผู้การถ่ายทอดในรูปแบบของงานจินตนาการ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อถ่ายทอดจินตนาการ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์แฟนตาซี ในวัยเด็ก สร้างสรรค์งานออกมาภายใต้โลกมนต์
- 1.2.2 ใช้คาแรคเตอร์ ที่ข้าพเจ้าสร้างจากตัวเองมาถ่ายทอดอารมณ์ สีหน้าท่าทาง ความรู้สึก เพื่อตอบสนองความเป็นตัวตนของข้าพเจ้า
- 1.2.3 เพื่อสะท้อน มุมมองสภาพแวดล้อมครอบครัว ที่เป็นส่วนหนึ่งในการได้รับอิทธิพล จากสภาวะอารมณ์ที่ข้าพเจ้าประสบเจอ
- 1.2.4 เพื่อเยียวยา เติมเต็ม อารมณ์ความรู้สึกที่ขาดหาย ปลดปล่อยออกมาสู่งานจิตรกรรม
- 1.2.5 เป็นการสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอสถานที่ที่เราคุ้นเคย ปรับปรุงแต่งให้กลายเป็น พื้นที่ ใน จินตนาการ หลุดจากความเป็นจริง ทำให้รู้สึกสนุกน่าสนใจ

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 นำเสนอคาแรคเตอร์ตัวเองและสถานที่ที่คุณเคยสร้างจินตนาการสู่โลกสมมุติหลุด จากความเป็นจริง ตอบสนองความสุขตัวเอง
- 1.3.2 งานจิตรกรรมได้รับอิทธิพลจากการดูภาพยนตร์แฟนตาซีในวัยเด็ก
- 1.3.3 รูปแบบงานใช้อารมณ์ภายใต้แรงกดดันปลดปล่อยออกมาเพื่อตอบสนองความสุขตัวเอง
- 1.3.4 จำนวนงาน 3 ชิ้น ขนาด 120x160 cm.

## 1.4 ข้อมูลการค้นคว้า

- 1.4.1 จากหนังสือ หล่นไปในสมมุติ นีวกลม พิมพ์ครั้งที่ 4 2559 สำนักพิมพ์ koob ในเครือ บริษัทเลี้ยงลูกด้วยนม จำกัด
- 1.4.2 จากภาพยนตร์ อัจฉริยะแดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต เขียนบท อำนวยการสร้าง กำกับ และกำกับภาพโดย กิลเลอร์โม เดอ โทโร ชาวเม็กซิกัน ออกฉายเมื่อปี พ.ศ. 2549

## อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าคือตัวข้าพเจ้าเอง เพราะในวัยเด็ก ข้าพเจ้าอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ครอบครัวคาดหวังในตัวข้าพเจ้าทำให้ได้รับความกดดัน ข้าพเจ้าจึงสร้างโลกอีกใบที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เรื่อง Pan s Labyrinth เป็นเรื่องเกี่ยวกับการหลบหนีความจริงที่โหดร้ายแล้วเดินเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ หลายๆครั้งอาจจะเป็นการเดินทางไปสู่สิ่งที่น่ากลัวและต้องพบอุปสรรคมากมาย ซึ่งเป็นเรื่องที่ทำให้แนวคิดที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นและเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ นำไปสู่งานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้น

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

เนื่องจากในปัจจุบันข้าพเจ้ามองปัญหาครอบครัว เป็นสาเหตุหลักทำให้เด็กเกิดสภาวะความเครียดจากการถูกดูค่า ตำหนิ เข้มงวดเกินไป ทำให้เด็กเข้าใจว่าพ่อแม่ไม่รัก ไม่ให้ความสำคัญ เมื่อนานไปเด็กก็เกิดความวิตกกังวล และซึมซับไปเรื่อยๆ จนไม่สามารถขจัดออกไปจากความคิดได้ เด็กกคคคคจะมีวิธีระบายความเครียดแตกต่างกันไป ในสมัยข้าพเจ้ายังเด็ก ข้าพเจ้าใช้วิธีดูหนังที่ข้าพเจ้าชื่นชอบแนวแฟนตาซีเพื่อตอบสนองความสุขของตัวเอง ข้าพเจ้าสนใจในตัวคาแรกเตอร์ของหนังแนวแฟนตาซีรูปร่างสัดส่วนมนุษย์ที่ผิวดึง สัตว์ประหลาดที่สร้างจากจินตนาการมนุษย์แนวดาไรซึ่งความรู้สึก เนื้อเรื่องที่หลุดจากโลกความจริง จึงทำให้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากหนังแฟนตาซีและสร้างโลกสมมุติโลกในจินตนาการที่หลุดจากความเป็นจริงสนองความสุขของตัวเอง เป็นตัวป้องกันความเครียดในสภาพแวดล้อมที่กดดันในวัยเด็ก

ข้าพเจ้าใช้ประสบการณ์ในวัยเด็กจากการดูหนังแฟนตาซีมาเป็นไอเดียความคิดในการสร้างผลงานจิตรกรรมชิ้นหนึ่ง ที่หลุดจากโลกความเป็นจริงสู่โลกเพื่อฝันในจินตนาการที่เต็มไปด้วยดอกไม้ เครื่องประดับเจ้าหญิง ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดความเป็นพื้นที่ในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าคิดว่าเป็นพื้นที่ที่สร้างโลกจินตนาการได้อย่างเต็มที่ เป็นพื้นที่อิสระ และ รู้สึกปลอดภัยทุกครั้งที่ได้อยู่ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ห้องนอน ห้องน้ำ ตู้เสื้อผ้าเป็นแหล่งรวมจินตนาการในวัยเด็กมาสู่ภาพจิตรกรรม มันเป็นพื้นที่ที่สร้างโลกจัดการได้ดีที่สุด เพราะเราคุ้นเคยและ ใช้อยู่เป็นประจำ เป็นสถานที่ที่เราใช้ทำกิจวัตรส่วนตัว เป็นพื้นที่คนส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้ร่วมกัน เป็นที่ที่ให้อิสระได้ดีที่สุด เปิดเผยตัวเองออกมาได้ดีที่สุดในด้านที่คนส่วนใหญ่ไม่รู้

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

### 2.2.1 Egon Schiele

อี貢 ชีเลอ เป็นศิลปินออสเตรียน เกิดเมื่อปี 1890 และเสียชีวิตตั้งแต่อายุน้อย ด้วยวัยเพียง 28 ปีเท่านั้น เขามีผลงาน (เพนท์ติ้ง) ถึง 245 ชิ้นและครอ้องอีกมากมายวัยเด็กชีเลอเป็นเด็กเกียบๆ เกือบตัว เรียนไม่เก่งยกเว้นวิชาศิลปะ พ่อของชีเลอเป็นพนักงานการรถไฟเขาหลงใหลรถไฟจนวาดรูปรถไฟมากมายแต่ด้วยความที่มีบุคลิกแปลกๆและติดเล่นกับเพื่อนผู้หญิงรุ่นน้องคนหนึ่งมากทำให้พ่อเขาออกจะกังวลในความหมกมุ่นของเขาหลังจากที่พ่อเสียชีวิตตอนเขาอายุได้ 10 ขวบ ชีเลอก็ได้ไปอยู่ในอุปการะของลุงผู้สังเกตเห็นพรสวรรค์ด้านการวาดภาพของหลานชาย ก็ส่งให้ชีเลอไปเรียนศิลปะกับครูที่สอนศิลปะตามแนวจารีต ซึ่งไม่ตอบใจหทัยเด็กหนุ่มเขาจึงลาออกจากโรงเรียนและเดินทางไปหากุสตาฟ คลิมท์ ศิลปินรุ่นพี่ที่มีสไตล์การวาดที่ชีเลอชื่นชม คลิมท์ชื่นช้อเรื่องความ ใจดี สนับสนุน และเป็นพี่เลี้ยงให้กับศิลปินรุ่นเยาว์มากมาย และเมื่อได้เห็นงานของชีเลอ คลิมท์ก็ยินดีเป็น Mentor ให้ และส่งเสริมชีเลอเป็นพิเศษทั้งชักชวนมาใช้นางแบบร่วมกัแนะนำเขาให้กับคหบดี ผู้ส่งเสริมงานศิลปะทั้งหลายและดึงเข้ามาศึกษาอยู่ในกลุ่ม Vienna Secession ซึ่งเป็นกลุ่มศึกษาและพัฒนาแนวทางศิลปะแนวใหม่ที่แยกตัวออกจากสถาบันศิลปะดั้งเดิมของเวียนนา จนกระทั่งชีเลอ ได้มีโอกาสดำเนินการนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรก เมื่อมีอายุเพียง 20 ปี สไตล์งานของชีเลอในช่วงแรกนั้นได้รับอิทธิพลจากคลิมท์อย่างมาก ทั้งการเลือกเนื้อหาและองค์ประกอบ ทั้งยังมีกลิ่นของอาร์ตนูโวเข้ามาด้วยจนนักวิจารณ์หลายคนนำงานมาเปรียบเทียบกันชีเลอรู้ตัวดี เขาพยายามพัฒนาสไตล์ของตัวเองจนฉีกแนวจากคลิมท์ ได้รับทั้งความชื่นชมสูง ขณะเดียวกันก็สร้างความขัดใจ อื้อฉาวในสังคม

งานของชีเลอมีฝีแปรงที่รุนแรงทรงพลัง เขาทำลายโครงสร้างเดิมของร่างกายมนุษย์ให้ยัดบิดเบี้ยว ฉีกชนบความงามดั้งเดิมออกจกต้น ท่าทางของนิ้วมือในงานของเขาถึงกับเป็นกรณีศึกษาเลยทีเดียว เขามักวาดภาพพอร์ตเทรตของตัวเอง และนิยมวาดภาพเปลือยอันโจ่งแจ้งของผู้หญิง โดยเฉพาะหญิงวัยเยาว์

เขามีความรักรุนแรงครั้งหนึ่ง ผู้หญิงที่เป็นทั้งนางแบบ และผู้ช่วยของคลิมท์ ผู้มีข่าวลือว่าเป็นชู้รักของคลิมท์เองนั่นแหละ ทั้งสองหนีตามกัน ออกจากกรอบที่ปิดกั้นของสังคมเวียนนา ไปใช้ชีวิตอยู่ในเมืองโกล์ๆ เซสกีครุมลอฟ แต่ถูกชาวบ้านไล่ออกมา เพราะรับไม่ได้กับไลฟ์สไตล์ “หัวใหม่” ของทั้งสอง ทุกภาพของชีเลอนั้นแสดงสภาวะจิตบางอย่างที่ชวนให้เราสงสัยว่ามีอะไรในหัวของเขา ไม่เพียงแต่ความบิดเบี้ยวของร่างกายที่อยากจะหลุดออกนอกกรอบเข้มนวดของสังคมแล้ว ในหลายภาพเปลือยที่แสดงถึงสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างหญิงชาย หรือคราใดที่มีชายหญิงที่มีความเป็นคู่รักร่วมเฟรมกันแล้ว ไม่มีครั้งใดเลยที่พวกเขาสบตากัน ราวกับว่าศิลปินนั้นมีปัญหาเกี่ยวกับ

การแสดงออกถึงความรัก และเขาน่าจะมีวิธีแสดงความสัมพันธ์ที่แปลกอยู่ไม่น้อย แนบชิดแต่เห็นห่าง ยิงงานของเขา “แสดงออก” มากเท่าไรเรายังเห็นการปิดกั้นตัวตนอยู่ในนั้น ความพลุ่งพล่านในงานของเขาที่ฝังลึกอยู่ในเนื้อสี ที่แปร่ง อยู่บนผืนผ้าใบ ต่อให้เวลาผ่านไปเข้าสู่ร้อยปีแล้ว มันก็ยังส่งผลเป็นความประทับใจที่รุนแรงต่อผู้ชมอยู่ดี โดยเฉพาะผู้เสพงานที่กินความทุกข์เศร้าเป็นอาหาร

งานศิลปะของศิลปินผู้ทำงานรับใช้หลุมมีดี ในใจของตัวเองอย่างไม่เคยหยุดพักกระทบใจผู้ชมได้ง่ายๆ เพราะเราต่างก็มีหลุมมีดีของตัวเองอยู่ทุกคน

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากศิลปิน คือ การใช้เส้นที่มีความอิสระเกิดการเคลื่อนไหว สีสันทับซ้อนทำให้สีออรอมณ์ รูปหน้า ที่บิดเบี้ยวแสดงอารมณ์ รูปร่างของภาพคน มุมมองที่แตกต่างไปของความงาม ที่เกิดจากแนวคิดที่มีต่อสังคม สายตาของศิลปิน ทำให้เห็นถึงความงดงามอีกมุมมอง



ภาพที่ 1 Egon Schiele “Self Portrait with Physalis,” 1912 ขนาด 48 x 60 cm



ภาพที่ 2 Egon Schiele “Self-portrait with his head down”, 1912

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.2 Lost fish

จิตรกรดิจิทัลฝรั่งเศส ศิลปินได้รับอิทธิพลในบางส่วนหนึ่งโดยศิลปะศตวรรษที่19 ทำงานภายในออบอวลวิคตอเรียในความบริสุทธิ์ การมองเห็นเหมือนตุ๊กตาของผู้หญิง ลักษณะตัวแบบของเชอผิวซีด และ มีความละเอียดอ่อนของความเป็นควีนส์ อาวุธที่มีมงกุฎและธนูตัวละครหญิง ศิลปินยังดูเหมือนกำลังแสดงอารมณ์โศกเศร้าแต่ยังมีความน่ารักปะปนอยู่ มีมือเครื่องประดับ, นึกถึงของไอคอนทางศาสนาเช่นมือ ของพระเจ้าหรือมือของฟาติมา. ดอกไม้สีขาวที่มีศูนย์กลางสีเหลืองมักจะเป็นสัญลักษณ์ ของพระราชินีนาถแมรี่ในศิลปะคริสเตียน ในงานของศิลปินส่วนใหญ่สร้างจากประสบการณ์ในวัยเด็ก ความซับซ้อนในอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในตัวศิลปิน ศิลปินมองว่าอารมณ์ความรู้สึกตอนเด็กเป็นสิ่งสำคัญเมื่อเราเป็นผู้ใหญ่แต่ยังกลับเรียกความรู้สึกในวัยเด็กกลับมาได้ ทำให้ภายในงานจะมีความน่ารักปนกับความเศร้าในเวลาเดียวกัน การใช้สีโทนชมพูทำให้รู้สึกถึงความหวานละมุนในตัวละคร แรงบันดาลใจในการสร้างผลงานมาจากอลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ลักษณะงานเป็นชุด มีเรื่องราวและความหมายเกี่ยวกับผู้หญิงที่มีความหวาน แต่แฝงด้วยความอันตรายในขณะเดียวกัน

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากศิลปิน เนื่องจากชอบในคาแรกเตอร์ที่แปลกและการเพ้นท์ติ้งที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูงการแทรกสีชมพู และผิวที่ดูซีดได้อารมณ์ถึงความหวานกับเศร้าได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 3 Lost fish “Sweet and Haunting” Digital Paintings

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3 Marion Peck

Marion Peck เกิดเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2506 ที่กรุงมะนิลาประเทศฟิลิปปินส์ เติบโตในซีแอตเทิลวอชิงตัน การศึกษา โรงเรียนดีไซน์โรดโอแลนด์ เรียนเกี่ยวกับการออกแบบดิจิทัล เธอศึกษาในสองโปรแกรม MFA ใน มหาวิทยาลัยไซราคูในนิวยอร์กและมหาวิทยาลัยวัดในกรุงโรม ศิลปินที่ใช้เวลาสองสามปีที่อาศัยอยู่ในอิตาลีขณะที่ศึกษาอยู่ เป็นช่วงเวลาที่สำคัญ การทำงานศิลปะของเธอ ศิลปะโรมที่นำเสนอเป็นประสบการณ์ถ่ายทอดงานวิดีโอสำหรับการศึกษาของตัวศิลปินเองพบว่ามันไม่เหมาะกับตัวเธอ และไม่เป็นที่นิยมเท่าไร จึงหันมาคิดสดและเธอก็พบสิ่งที่เธอต้องการกับ ศิลปะป๊อปและสติกยศาสตร์ ที่มีการผสมผสานได้อย่างลงตัว

ศิลปินที่ทำงาน ศิลปะป๊อปและสติกยศาสตร์ ในรัฐแคลิฟอร์เนียเป็นที่รู้จัก คือ Marion Peck ศิลปินหญิงที่โด่งดังมากในตอนนี้ ความหมายของสองสิ่งที่เรียกว่า ป๊อปและสติกยศาสตร์เกิดขึ้นในช่วงปลายปี1970 ป๊อปหรือที่รู้จักว่า ศิลปะ Lowbrow มันเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ดิน พบได้ในการ์ตูนได้ดิน เพลงฟังก์และวัฒนธรรมที่มีความนิยมของคนข้างถนน เป็นงานศิลปะความรู้สึกเฉพาะเจาะจงแฝงไปด้วยอารมณ์ขัน เสียดสี ตลกร้าย สติกยศาสตร์ ลักษณะมากจาก การเคลื่อนไหวของความฝัน จิตนาการ ความสำเร็จที่ใช้ร่วมกันโดยสติกยศาสตร์เดิมของศตวรรษที่20 มันเป็นการเคลื่อนไหวเล็กๆน้อยๆที่นำริเริ่มที่ชนะหัวใจของผู้ชม เทคนิคสีน้ำมัน และ สีงานที่ดูสดใส จึงเป็นเสน่ห์ในงานที่ใครก็หลงรักในงานเธอ การถ่ายทอดตัวละครที่เธอสร้างล้วนมาจากจิตใต้สติกนิกของเธอ ผ่านภาพวาดที่มีลักษณะคล้ายตัวเธอ ทำให้งานดูมีเสน่ห์และน่าหลงใหล ถ่ายทอดตรงไปตรงมาอย่างเรียบง่าย



ภาพที่ 4 Marion Peck Fuck You



ภาพที่ 5 Marion Peck Breck Girl

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์

อัสจรรยาแดนสัน มหัทศจรย์เขาวงกตมีชื่อในภาษาอังกฤษว่า Pan's Labyrinth ภาพยนตร์เขียนบท อำนวยการสร้าง กำกับ และกำกับภาพโดยกิลเลอร์โม เดอ โทโร ชาวเม็กซิกัน ออกฉายเมื่อปี พ.ศ. 2549 เรื่องราวในภาพยนตร์เกิดขึ้นในประเทศสเปน ราว ค.ศ. 1944 ในช่วงสงครามกลางเมืองสเปน ในยุคสมัยสงครามกลางเมืองของสเปน เด็กหญิงโอฟีเลีย ผู้กำพร้าพ่อตั้งแต่ยังเยาว์ ต้องเดินทางขึ้นไปบนหุบเขา เพราะท่านผู้กองวิคัล ต้องการ

ให้แม่ของเธอที่กำลังตั้งท้องกับท่านผู้กอง ไปคลอดลูกบนนั้น ท่านผู้กองผู้เหี้ยมโหดหมายมั่นปั้นมือว่าตัวเองจะได้ลูกชายมาสืบสกุล ท่ามกลางบรรยากาศสงครามต่อเนื่องของทหารกลุ่มฟาสซิสต์และประชาชน ระหว่างการเดินทาง โอฟีเลีย พบ แมลงปีกแข็งลักษณะประหลาด ตามมาถึงที่พักแล้วชี้ชวนให้เธอเดินทางเข้าสู่ดินแดนเขาวงกต ณ.ที่นั่น เธอได้พบ ฟอน สัตว์ในเทพนิยายครึ่งแพะครึ่งคน พร้อมกับเหล่านางฟ้าตัวน้อยๆ ฟอน บอกเธอว่า เธอคือ องค์หญิง โมนน่าแห่งอาณาจักรแห่งนี้ และ เธอจะมีโอกาสได้กลับไปอยู่ในดินแดนของตัวเอง เพียงแค่เธอต้องผ่านการทดสอบเสียก่อน หากโลกและเหล่าตัวละคร มีอยู่จริง มันคือ โลกของความฝัน โลกของความหวังเหตุที่มีเพียง โอฟีเลีย เพียงผู้เดียวที่มองเห็น เพราะ ฟอน เลือกที่จะปรากฏเฉพาะแก่ให้เธอได้เห็น เธอได้รับรากวิเศษช่วยเยียวยาแม่ สามารถใช้ซอล์กวิเศษขีดเขียน ไปยังทุกที่ที่อยากจะไป สามารถเข้าไปสัมผัสดวงกษัตริย์และกินอาหารในบ้านปีศาจและ สุดท้าย ทางที่เธอเลือก คือ ตัดสินใจเสียสละ ก็สามารถทำให้เธอได้โอกาสกลับไปสู่ดินแดนของเธอ ในวินาทีสุดท้ายหลังโดนยิง ก่อนที่จะสาบสูญไป เธอได้กลับไปเป็นเจ้าหญิงอยู่กับเสด็จพ่อและเสด็จแม่ที่รอคอย ในดินแดนที่ฟอนเคยกล่าวถึง และนี่คือ ความเชื่อที่งดงาม คือ นิทานที่จบลงด้วยความทรงจำที่แสนดี คือ การมองโลกใบนี้ด้วยสายตาแห่งจินตนาการ นั่นคือวิธีการของผู้ใหญ่ การต่อสู้ด้วยการเข่นฆ่า ใช้เล่ห์กล มารยา ใช้อำนาจ ใช้อุทธรวิธ วิธีการของเด็กต่างออกไป อารูทหนึ่ง ที่ พวกเด็ก ๆ มีเหลือสั้น แต่ผู้ใหญ่มีอยู่น้อยนิด นั่นคือ การมองโลกผ่านสายตาแห่งจินตนาการเด็ก ๆ ยังคงเชื่อและมีความสุขกับ Fantasy ในขณะที่ เหล่าผู้ใหญ่ต่างค่อยๆ สูญเสีย จินตนาการ ตามอายุที่เติบโต และจินตนาการหรือ Fantasy นี้เอง คือ วิธีการที่เด็กสองคนจากหนังทั้งสองเรื่อง ใช้มันเป็นอาวุธเอาตัวรอดจาก สงครามที่เป็นเรื่องของผู้ใหญ่



ภาพที่ 6 ภาพยนตร์ออสเตรียแดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต

วันที่ออกฉาย: 11 ตุลาคม 2549 (สเปน)ผู้กำกับ: กีเยร์โม เดล โตร์โ



ภาพที่ 7 ภาพยนตร์ออสเตรียแดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต

<http://www.duckload.ws/forum/showthread.php?t=784757&page=1>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 ภาพยนตร์อัจจรรย์แดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต

<http://www.duckload.ws/forum/showthread.php?t=784757&page=1>



ภาพที่ 9 ภาพยนตร์อัจจรรย์แดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต

<http://www.duckload.ws/forum/showthread.php?t=784757&page=1>



ภาพที่ 10 ภาพยนตร์อัจจรรย์แดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต

<http://www.duckload.ws/forum/showthread.php?t=784757&pag>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเสนอสภาวะอารมณ์ที่ไม่ปกติภายใต้สภาพแวดล้อมครอบครัวคาดหวังในตัว  
ของข้าพเจ้าทำให้ได้รับความกดดัน ข้าพเจ้าจึงสร้างโลกอีกใบที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์  
แฟนตาซีในวัยเด็กเนื้อเรื่องที่หลุดจากโลกความจริง จึงทำให้ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจในสร้าง  
โลกสมมุติโลกในจินตนาการที่หลุดจากความเป็นจริงสนองความสุขของตัวเอง เป็นตัวป้องกัน  
ความเครียดในสภาพแวดล้อมที่กดดันในวัยเด็ก ข้าพเจ้าใช้ประสบการณ์ในวัยเด็กมาสร้างเป็น  
ผลงานทางจิตกรรม โดยหยิบยกตัวข้าพเจ้าเป็นคนแบบในการสร้างงานคาแรคเตอร์ ข้าพเจ้า  
ได้ถ่ายทอดความเป็นพื้นที่ในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าคิดว่าเป็นพื้นที่ที่สร้างโลกจินตนาการได้อย่างเต็มที่  
เป็นพื้นที่อิสระและรู้สึกปลอดภัยทุกครั้งที่ได้อยู่ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ห้องนอน ห้องน้ำ ตู้เสื้อผ้า  
เป็นแหล่งรวมจินตนาการในวัยเด็กมาสู่ภาพจิตกรรม ข้าพเจ้ามุ่งหวังว่าจะสามารถถ่ายทอด  
จินตนาการลงไปในพื้นที่ส่วนตัวข้าพเจ้าที่ใช้เป็นกิจวัตรประจำวัน มาปรับปรุง ปรุงแต่ง กลายเป็น  
พื้นที่ใหม่สู่สาธารณะผ่านวิธีการการเน้นสีแปร่งและใช้สีที่ดูฉลาดเพื่อรองรับอารมณ์ถ่ายทอด  
ออกมาในรูปแบบงานจิตกรรม



### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ เกิดจากตัวข้าพเจ้าเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ภายใต้สภาพแวดล้อมครอบครัวที่ได้รับความกดดันจากความคาดหวังตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก ข้าพเจ้าเลือกวิธีระบายความเครียดจากการดูหนังแฟนตาซีเพื่อตอบสนองความสุขตัวเอง ข้าพเจ้าสนใจในตัวคาแรคเตอร์หนังแฟนตาซี มนุษย์ที่คิดเพี้ยน แวดตาไร้ความรู้สึก เนื้อเรื่องที่หลุดจากโลกความจริง จึงกลายมาเป็นอิทธิพลในการสร้างผลงานสู่ภาพจิตรกรรม ในงานของข้าพเจ้าใช้ตัวข้าพเจ้าในการสร้างคาแรคเตอร์ที่หลุดจากโลกความจริงภายในงานประกอบด้วยดอกไม้ เครื่องประดับเจ้าหญิง เพื่อถ่ายทอดความเป็นพื้นที่ในวัยเด็ก เป็นพื้นที่อิสระและปลอดภัยทุกครั้งที่ได้อยู่เช่น ห้องน้ำ ห้องนอน ตู้เสื้อผ้าเป็นสถานที่ที่เราใช้เป็นกิจวัตรประจำวัน เป็นพื้นที่ที่คนส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้ร่วมกัน โดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ ตีออกมาเป็นภาพจิตรกรรม เช่น พื้นผิว จุด เส้น สี น้ำหนัก คงความเป็นคาแรคเตอร์บนผ้าใบ ส่วนการดำเนินงานในภาคปฏิบัตินั้นประกอบด้วย ขั้นตอนการสร้างภาพร่างและนำเสนอต่อคณะกรรมการศิลปนิพนธ์เพื่อเข้าสู่กระบวนการพัฒนาภาพร่างเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมต่อไป ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

#### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

##### ร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 11 ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 12 ภาพร่างชั้นที่ 2



ภาพที่ 13 ภาพร่างชั้นที่ 3

### วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

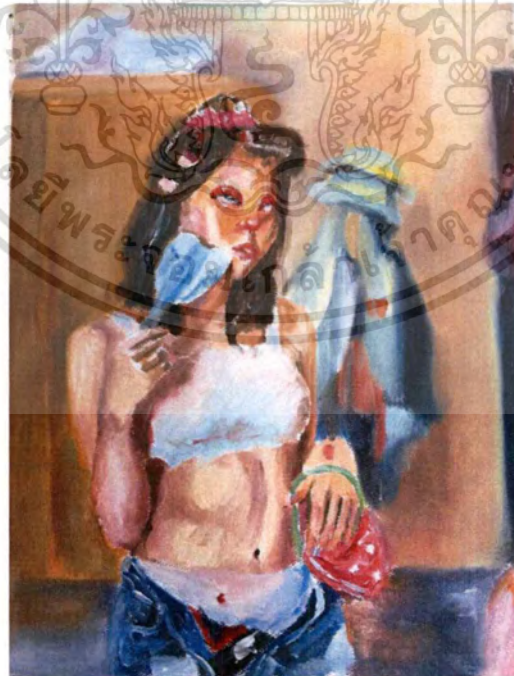
ข้าพเจ้านำเสนอภาพร่างจำนวน 3 ชั้น ที่มีต้นแบบมาจากตัวข้าพเจ้า ใน 3 ภาพจุดเด่นในตัวงานคือตัวคาแรคเตอร์และดอกไม้ ซึ่งข้าพเจ้าต้องการใช้ดอกไม้เป็นตัวสื่อถึงสัญลักษณ์ความเป็นผู้หญิงและยังความเป็นแฟนตาซีอยู่ด้วย โดยภาพชั้นที่ 1 และ 2 ยังความเหมือนจริงอยู่ยังไม่รู้สึกหลุดไปในโลกจินตนาการ การวางคอมโพสิชันธรรมดาเกินไป ส่วนภาพชั้นที่ 3 มีนัยยะความเป็นโมชันที่สุดกว่า ภาพในงานดูเป็นพื้นที่ใหม่พื้นที่หลุดจากความเป็นจริงพื้นที่หลังเติมไปดอกไม้เหมือนกำลังจมในกองดอกไม้ดูกลมกลืนกับตัวคาแรคเตอร์ จึงเลือกชั้นที่ 3 มาทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 14 ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 15 ภาพร่างชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 ภาพร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 17 ภาพร่างชั้นที่ 4

### วิเคราะห์ภาพร่างชั้นที่ 2

ข้าพเจ้าเลือกภาพร่างมา 4 ชั้น ในภาพทั้ง 4 ชั้น พุทธิริยาบลดความเป็นผู้หญิง โลกของผู้หญิงที่  
 ทำเป็นกิจวัตรประจำวันถ่ายถอดออกมาสู่สาธารณะ โดยชั้นที่มีความบกพร่องคือชั้นที่ 1, 2, 3  
 เนื่องจากองค์ประกอบภาพดูมีความจริงเกินไป ไม่มีความแฟนตาซีอยู่ในงาน ดูธรรมดาไป ไม่คล้อง  
 จงกับแนวความคิดงานที่ตัวเองนำเสนอ รูปแบบการจัดวางค่อนข้างซ้ำเดิม ไม่แปลกใหม่ ส่วน  
 ชั้นที่ 4 ที่ได้รับการคัดเลือก เพราะองค์ประกอบภาพดูสมบูรณ์ การจัดวางรูปแบบดูมีความน่าสนใจ  
 ความเป็นอ่างที่เต็มไปด้วยดอกไม้และตัวกาเรคเตอร์ที่เข้าไปอยู่ในอ่าง ในพื้นที่ที่เล็กอัดอั้นกดตัว  
 ในอ่างกับพื้นที่ห้องน้ำเล็กๆทำให้ภาพออกมาดูหลุดจากโลกความเป็นจริงเป็นพื้นที่แปลกใหม่ ให้  
 ความรู้สึกถึงความอึดอัดในตัวงาน

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 18 ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพที่ 19 ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 20 ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 21 ภาพร่างชั้นที่ 4

### วิเคราะห์ภาพร่างชั้นที่ 3

ข้าพเจ้าเลือกภาพร่างมา 4 ชั้น โดยชั้นที่มีความบกพร่องคือชั้นที่ 1, 2, 3 โดยภาพชั้นที่ 1 เป็นต้นแบบในการต่อยอดชั้นที่ 2, 3, และ 4 โดยชั้นที่ 1 จุดเด่นที่น่าสนใจคือมุมมองที่แปลก อารมณ์ในตัวคาแรคเตอร์คูจิต และการวางองค์ประกอบคูรู้สึกความปลอดภัยเวลาอยู่ในที่แคบ แต่จุดบกพร่องคือการนำเสนอความเป็นแฟนตาซียังไม่ค่อยมีความสมจริงอยู่ หลังจากต่อยอดจากชั้นที่ 1 ในชั้นที่ 2, 3 องค์ประกอบในงานมีความขาดบ้างเกินบ้าง ไม่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง แต่ชั้นที่ได้รับคัดเลือก คือชั้นที่ 4 ความสมบูรณ์แบบในการจัดภาพ สามารถสื่อความหมายออกมาได้อย่างชัดเจน การใช้พื้นที่ที่ปลอดภัยมาสู่พื้นที่สาธารณะแต่ยังหลบซ่อนอยู่ข้างในตู้ ก็แสดงให้เห็นถึงสภาวะความกดดันในวัยเด็กได้ดี

### 3.2 กระบวนการสร้างงาน

ข้าพเจ้านำภาพร่างของแต่ละชุดที่ได้รับการคัดเลือกมาขยายเป็นงานศิลปะนิพนธ์ โดยมีกระบวนการทำงานดังนี้



3.2.1 ภาพที่กำหนดขนาดของภาพร่างเพื่อขยายเฟรมลงผ้าใบ

3.2.2 แปลงภาพให้กลายเป็นคาแรคเตอร์ก่อน และ ร่างแต่ละชุดที่ได้รับการคัดเลือกและใช้เครื่องฉายโปรเจคเตอร์ฉายให้การร่างภาพ



3.2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่ กรรียง พู่กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.2.4 ลงสีฉากพื้นหลังในภาพคร่าวๆแบ่งน้ำหนักแสงเงาด้วยพู่กัน



3.2.5 ลงสีบริเวณอ่างให้เสร็จก่อนแล้วจึงเริ่มใช้เกรียงบริเวณดอกไม้เก็บแสงเงาและน้ำหนักตามงานสีถัด



3.2.6 ลงสีบริเวณคนลำดับสุดท้ายในงานเก็บรายละเอียดทั้งภาพจนเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้าได้แยกการวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ผลงานทางจิตรกรรม ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) ได้แก่ เส้น (Line) รูปทรง (Forms) พื้นผิว (Texture) สี (Color) น้ำหนัก (Volum) ที่ว่าง (Space) เป็นการจัดวางรูปแบบและทัศนธาตุของภาพให้เกิดความสมดุลทางความงามและความเป็นเอกภาพ (Unity) ที่ลงตัว ส่วนที่สอง คือ ส่วนของการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) และความโดดเด่น (Dominance) โดยวัตถุประสงค์หลักในการวิเคราะห์ เพื่อให้มีเป้าหมายในการทำงานอย่างแน่ชัด มั่นคง และมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบและเป็นการค้นหาสำรวจแนวทางความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นและมีการต่อยอดของผลงานต่อไปในอนาคต

### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานชุด BE MYSELF เป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่ต้องการบอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวคาแรคเตอร์ตัวข้าพเจ้า ที่ตอบสนองความสุขของตัว หลุดจากความเป็นจริงในสภาพแวดล้อมที่ถูกกดดันในวัยเด็ก นำเสนอให้เกิดเป็นผลงานจิตรกรรม

#### 4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวที่ปรากฏในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ บอกเล่าถึงจินตนาการของข้าพเจ้าที่ต้องการถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบงานจิตรกรรมบนผ้าใบ ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แฟนตาซี ในวัยเด็ก สร้างสรรค์งานออกมาภายใต้โลกมนต์ โดยข้าพเจ้าถอดแบบตัวข้าพเจ้าออกมาในคาแรคเตอร์เป็นต้นแบบในการสรรค์ผลงาน ใช้สีสันทัน กับ สีแปร่ง มาผสมผสานในดวงงาน ข้าพเจ้าจะนำเสนอการใช้สีแปร่งในการเพ้นท์ติ้ง เพื่อให้งานดูสนุก ผสมผสาน กับ ความรู้สึกส่วนตัวขยายภาพ

#### 4.1.2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาในผลงานของข้าพเจ้า ต้องการสื่อ ประสบการณ์ตอนในวัยเด็ก มาเป็นไอเดียการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแต่ละชิ้นจะมีภาพคาแรคเตอร์ตัวข้าพเจ้ากับพื้นที่ที่ทำงานประจำวัน เช่น ห้องน้ำ ตู้เสื้อผ้า ห้องนอน ในแต่ละภาพข้าพเจ้านำตัวเองไปอยู่ในงานในแต่ละพื้นที่นั้น และ

ประกอบสร้างพื้นที่นั้นกลายเป็นพื้นที่ที่หลุดจากความจริงอยู่ในโลกสมมุติ การจัดองค์ประกอบแต่ ละภาพให้สามารถอยู่ร่วมกันได้ ยกตัวอย่างเช่น พื้นที่ที่เป็นห้องน้ำที่มีอ่างใส่ดอกไม้เป็นพุ่มขนาดใหญ่ มีตัวข้าพเจ้านั่งอยู่ในอ่างกับดอกไม้โดยวาดในรูปแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งความเป็นจริงมันดู ขัดแย้งแต่สามารถอยู่ร่วมกันได้

#### 4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะป็นพจน์ชุดนี้ มีการแสดงออกผ่านตัวคาแรคเตอร์ที่บิดเบือนความเป็นจริง ปรับปรุง ปรุงแต่ง ให้กลายเป็นพื้นที่ในจินตการหลุดจากความเป็นจริง เพื่อรองรับผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกเบื้องต้นถูกกดคั้นจากสภาพแวดล้อมครอบครัว ความกลัวที่ต้องได้รับการปกป้อง เพื่อ ปลดปล่อยอารมณ์ผ่านผีแปร่งและการใช้ชุดสีจุดจาดตอบสนองความรู้สึกตรงไปตรงมาในภาพงาน จิตรกรรม

#### 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

##### 4.2.1 เส้น (Lines)



ภาพที่ 28 แสดงการวิเคราะห์เส้น

เส้น(Lines) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นจุดเริ่มต้นของทัศนศิลปะทุกแขนงเส้น เป็นพื้นฐานของโครงสร้าง และสามารถแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง เส้นในผลงานของ ข้าพเจ้ามีทั้งเส้นแนวตั้ง เส้นนอน และเส้นอิสระ ได้อิทธิพลมาจากการวางภาพถ่ายที่มีจุดเด่นอยู่ตรง กลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2 รูปทรง (Forms)



ภาพที่ 29 แสดงการวิเคราะห์รูปทรง

รูปทรงคน เป็นจุดเด่นสุดของชิ้นงาน เป็นรูปทรงที่ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดออกมาให้เด่นที่สุด โดยการเพ้นท์ให้เกิดผีแปร่ง และเน้นดวงตาให้ดูฉ่ำ ทำให้รูปทรงของคนมีความเด่นอย่างเห็นได้ชัดขนาดของพื้นหลังที่เป็นห้องน้ำสีเหลี่ยมกับการจัดวางรูปทรงอ่างที่มีขนาดใกล้เคียงกันทำให้งานดูมีความรู้ธิดอัด และรูปทรงคนที่มีขนาดเท่ากับอ่างน้ำนั้งขดในอ่างยิ่งตอรับอารมณ์ความรู้ธิดอัดมากขึ้นไปอีก

#### 4.2.3 ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 30 แสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง

พื้นที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่สำคัญอย่างหนึ่งในงานข้าพเจ้า ในการสร้างความสัมพันธ์ของรูปทรงและกำหนดทิศทางของเรื่องราว พื้นที่ฉากหลังใช้โทนสีเข้าเพื่อช่วยผลักระยะงานขอ

บรรยากาศ ช่วยให้เกิดพื้นที่ว่าง ทำให้งานดูไม่ทึบตันแต่ยังคงความรู้สึกอึดอัดภายในงานด้วยขนาดของรูปทรงและพื้นที่ที่มีเท่ากของภาพ

#### 4.2.4 พื้นผิว (Textures)



ภาพที่ 31 แสดงการวิเคราะห์พื้นผิว

พื้นผิวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำงาน เนื่องจากพื้นผิวเป็นตัวก่อให้เกิดการตอบสนองทางความรู้สึก สร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบความรู้สึก พื้นผิวในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า บางครั้งเกิดจากความไม่ตั้งใจ โดยเกิดจากฝีแปรง เนื้อสี และปริมาณความเข้มข้นของสีผสมที่มีปริมาณและจังหวะไม่เท่ากัน ทำให้เกิดพื้นผิวที่แตกต่างกัน ใช้พู่กันขนาดเบอร์ต่างกัน ในบางพื้นที่ใช้เกรียงและเนื้อสี เพื่อให้ผิวดูงาน เวลาสัมผัสผลงาน จะรู้สึกนูนออกมา

#### 4.2.5 สี (Color)



ภาพที่ 32 แสดงการวิเคราะห์สี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแสดงออกของสีในงานส่วนของบรรยากาศพื้นหลังห้องน้ำจะมีสีเข้ม เพราะต้องการให้รู้สึกถึงการผลักระยะกับตัวคนข้างหน้า ส่วนคนจะมีสีหน้าจิตไม่ปกติ เสื้อผ้าสีสัน โทนเย็นสีหวานๆ ต้องการให้รู้สึกถึงช่วงวัยเด็กชุกชอน บรรยากาศของฉากหลังสีเหลืองเข้มจุดฉาก เพื่อขบขันวัตถุ ด้านหน้าให้เด่นขึ้น น้ำหนักอ่อนเข้มที่ไม่เท่ากันของฉากหลังและสิ่งของ เพื่อเน้นการมองให้มีระยะ สร้างมิติโดยใช้หนักแสงและเงาให้งานดูสมบูรณ์

#### 4.2.6 น้ำหนัก (Volume)



ภาพที่ 33 แสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก

ในงานของข้าพเจ้าใช้น้ำหนักเป็นตัวกำหนดตำแหน่งของภาพ คำนึงความเป็นจริงสภาพตามธรรมชาติ ใช้สีเข้มเป็นตัวผลักระยะในงานให้เกิดมิติความลึกของภาพ ใช้สีอ่อนให้งานดูมีระยะ หน้าหลัง มีความเป็นจุดเด่นและเอกลักษณ์ของคาแรคเตอร์ข้าพเจ้า

### 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

ข้าพเจ้านำภาพผลงาน มาวิเคราะห์ตามหลัก 7 ประการของการจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Mrs.Flower) ซึ่งประกอบด้วยความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) การเน้น (Dominance) ความเคลื่อนไหว (Movement) และการกำจัด (Economy) ดังนี้



ภาพที่34 การวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

#### 4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานข้าพเจ้า เกิดจากความกลมกลืนของสี โดยใช้สีเหลืองกระจายไปทั่วภาพ ใช้โทนสีน้ำตาลเข้ม สีม่วง และ สีเขียวคุมบรรยากาศ โครงสร้างรูปทรงในภาพที่ถูกวางไว้ให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้รูปทรงมีลักษณะแตกต่างกันเกิดความกลมกลืน

#### 4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นที่ความเป็นพื้นผิวต่างๆ เช่น การพื้นที่แบบผีแปรง และเกิดจากจังหวะของรูปทรง ความขัดแย้งของเส้น โครงสร้างและเส้นอิสระของรูปทรงธรรมชาติ ทั้งรูปทรงที่ต่างประเภทกันก็ทำให้เกิดความหลากหลายในภาพ

#### 4.3.3 ความสมดุล (Balance)

การจัดวางดุลยภาพในผลงานของข้าพเจ้า เป็นการจัดวางกึ่งกลางของภาพ ด้วยการใช้น้ำหนักจุดสนใจ การใช้ตำแหน่ง และทิศทางในการมอง เพื่อผลลัพธ์ทางการสร้างมิติและเพื่อถ่วงน้ำหนักให้เกิดความสมดุลด้วยการเพิ่มลดขนาดของรูปต่างๆ ในภาพไม่ให้หนักไปทางด้านใดด้านหนึ่ง

#### 4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานของข้าพเจ้า เป็นการจัดส่วนของภาพในรูปแบบของทฤษฎีสัดส่วนสามส่วน มีการจัดวางจุดเด่นของภาพซึ่งเป็นบริเวณกลางภาพและซึ่งทำให้ภาพดูสมบูรณ์ น่าสนใจ ไม่แข็งทื่อเกินไป

#### 4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเด่นในผลงานข้าพเจ้า เกิดจากรูปทรงและสีที่มีความขัดแย้ง ได้แก่รูปทรงของคนที่นั่งในอ่างน้ำ ซึ่งเน้นด้วยท่าทางและสีที่มีความขัดแย้งกับบรรยากาศพื้นหลังห้องน้ำ และยังเป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตเพียงอย่างเดียวท่ามกลางรูปทรงของ โครงสร้างห้องน้ำและรูปทรงธรรมชาติ

#### 4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานข้าพเจ้า ได้กำหนดให้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก สร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหว ด้วยองค์ประกอบของรูปแบบและเส้นโครงสร้างให้ตอบรับกันเกิดความสั่นไหวและความเคลื่อนไหวภายในงานภาพ

## บทที่ 5

### บทสรุป

ในผลงานศิลปนิพนธ์หัวข้อ BE MYSELF ข้าพเจ้าได้ได้ อิทธิพลมาจากประสบการณ์ในวัยเด็ก คือ ภาพยนตร์ในรูปแบบแฟนตาซี เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านรูปแบบคาแรคเตอร์ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น จึงอยากถ่ายทอดงานสะท้อนความเป็นตัวเราสู่ภาพจิตรกรรม เพื่อเป็นการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก กัดค้น อึดอัด จากสภาพแวดล้อมครอบครัวในวัยเด็ก มาสร้างสรรค์ในผลงานจิตรกรรม

ข้าพเจ้ามุ่งหวังว่าจะสามารถถ่ายทอดจินตนาการลงไปในพื้นที่ที่ข้าพเจ้าเลือก มาปรับปรุงปรุงแต่ง กลายเป็นพื้นที่ที่มีความมหัศจรรย์ทำให้รู้สึกมีความสุขสนุกกับการผจญภัย เป็นพื้นที่ที่เติมเต็มความเป็นตัวเองและเป็นพื้นที่ที่ข้าพเจ้ามีอิสระ ณ ขณะนั้น ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในพื้นที่เต็มไปด้วยจินตนาการของข้าพเจ้าผ่านคาแรคเตอร์ตัวเอง จุดเด่นในตัวคาแรคเตอร์ของข้าพเจ้าที่บ่งบอกความเป็นตัวเองคือดวงตา ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้ความรู้สึกถึงอารมณ์อ่อนไหวในแววตา การโหยหาสิ่งทีมาเติมเต็มความสุข สายตาที่เลื่อนลอยอยู่ในภวังค์ของจินตนาการ ไร้มิติแสงสะท้อนในดวงตา มีเปลือกตาสีแดงสดมันวาวให้เป็นจุดสนใจงานเพิ่มเสน่ห์ในตัวคาแรคเตอร์ ใช้โทนสีดูฉลาดตอบสนองความสุขสนุก ด้วยวิธีการเพ้นท์ตั้งในลักษณะเน้นสีแปร่งเพื่อรองรับอารมณ์ ตอบสนองความต้องการ ผ่านตัวคาแรคเตอร์การนำพื้นที่ส่วนตัวออกสู่สาธารณะ ผสมผสานกับคาแรคเตอร์ได้อย่างลงตัว ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสภาวะอารมณ์ที่ไม่ปกติ จากความกดดัน อึดอัด

#### ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ด้วยเทคนิควิธีการในกระบวนการทำงานปัญหาที่เกิดขึ้นคือการกำหนดรูปแบบทิศทางคาแรคเตอร์ยังไม่ชัดเจน การลงสียังไม่สมบูรณ์ บางชิ้นต้องกำหนดแสงเงาใหม่เอง เพื่อให้งานดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขนาดของงานดูเล็กไปถ้าจะให้ดูเข้าถึงผู้ชมต้องทำขนาดใหญ่กว่านี้ ปัญหาการเพ้นท์ตั้งดวงตายังไม่ชัดเจน แต่ก็แก้ปัญหาโดยการศึกษาหารูปแบบมาเป็นตัวอย่างในการทำงาน

## เอกสารอ้างอิง

จากหนังสือ หล่นไปในสมมุติ นีวกลม พิมพ์ครั้งที่ 4 2559 สำนักพิมพ์ koob ในเครือบริษัท เลียงลูกด้วยนม จำกัด (วันที่ค้นข้อมูล: มีนาคม 4 2561)

<http://www.duckload.ws/forum/showthread.php?t=784757&page=1> จากภาพยนตร์ อัจฉริยะแดนฝัน มหัศจรรย์เขาวงกต เขียนบท อำนวยการสร้าง กำกับ และกำกับภาพโดย กิลเลอร์โม เดอ โท โร ชาวเม็กซิกัน ออกฉายเมื่อปี พ.ศ. 2549 (วันที่ค้นข้อมูล : 3 เมษายน 2561)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Egon\\_Schiele](https://en.wikipedia.org/wiki/Egon_Schiele) (วันที่ค้นข้อมูล : 27 เมษายน 2561)

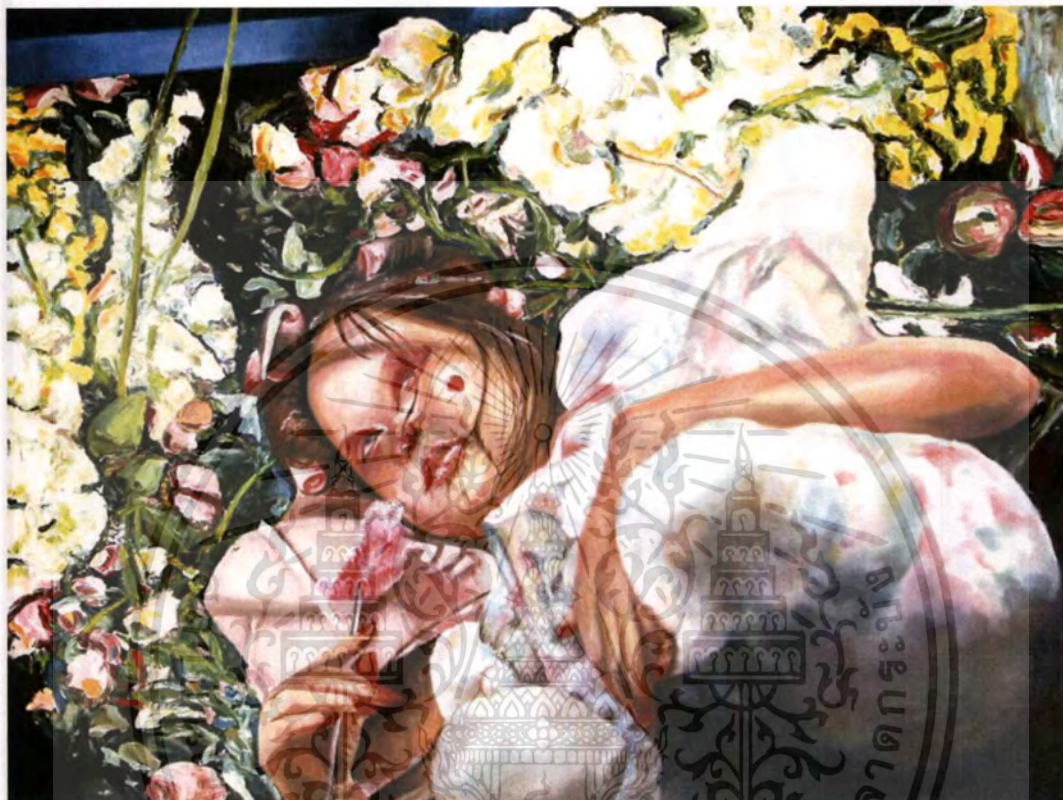
<http://hifuctose.com/2014/04/18/sweet-and-haunting-digital-paintings-by-lostfish> (วันที่ค้นข้อมูล: 27 เมษายน 2561)

<http://www.marionpeck.com/> (วันที่ค้นข้อมูล : 9 เมษายน 2561)

[http://www.psyclin.co.th/new\\_page\\_39.htm/](http://www.psyclin.co.th/new_page_39.htm/) (วันที่ค้นข้อมูล : 9 เมษายน 2561)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 ภาพผลงานศิลปินพณิชินีที่ 1

ชื่อผลงาน BE MYSELF

เทคนิค เกรียงกับพู่กัน สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 120x160 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน BE MYSELF

เทคนิค ระบายสีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 120x160 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน BE MYSELF

เทคนิค เกรียงกับพู่กัน สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 160x120 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล                      วลัยชรัตน์ ละเอียดศิลป์  
 วัน เดือน ปีเกิด                11 พฤศจิกายน 2538 ที่นครราชสีมา  
 ที่อยู่                                372/64 หมู่ 2 ถนนสุรนารี ตำบลสุรนารี อำเภอเมือง นครราชสีมา โทร.  
     0-910-16766  
 ประวัติการศึกษา                2556 โรงเรียนสุรนารีวิทยา  
     2557 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
     คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชา วิศวกรรมศิลป์  
 รางวัลและเกียรติประวัติ

- 2560 ได้ร่วมแสดงงาน THA ART EXHIBITLON ALL ABOUT EVE
- 2560 จัดแสดงงานร่วมกับศิลปินต่างประเทศ BLAENK MIDS MUSIC MEETS VISUAL ART
- 2560 ทำสื่อโฆษณาภายใต้โครงการ UNCL แสดงงานที่หอศิลป์กรุงเทพ