

# มโนภาพในพื้นที่ส่วนตัว

Personal Fantasy



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562-2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
จิตรกรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



กรรมการ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

กรรมการ



กรรมการ

(i)ศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาจรีส นันทวัน)



กรรมการ

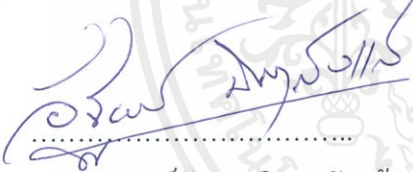
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

กรรมการ



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

กรรมการ



กรรมการ

(อาจารย์ณัฐฉัตร บัวลอย)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	มโนภาพในพื้นที่ส่วนตัว
	Personal Fantasy
ชื่อ	นาย ธนทัต โอภาส
รหัสนักศึกษา	59020464
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562 – 2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อนุพงษ์ จันทร

## บทคัดย่อ

จากการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ในหัวข้อศิลปนิพนธ์ “มโนภาพในพื้นที่ส่วนตัว” ข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์ ต้องการสร้างโลกเสมือนที่เกิดขึ้นในห้วงความคิดของตนเอง เป็นโลกที่ไม่มีอยู่จริง เป็นโลกของความเจ็บที่ตนเองจมดิ่งไปสู่ความทรงจำบางอย่างแล้วตีกลับมาเป็นภาพ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เป็นผลงานที่ผสมผสานความชื่นชอบในค่านิยมและวัฒนธรรมมังงะ อนิเมะ นอกจากนี้ข้าพเจ้าต้องการเผยแพร่ค่านิยมการ์ตูนญี่ปุ่น ผ่านแนวความคิด และเนื้อหาที่แฝงผลกระทบจากสังคมที่ทำให้ผู้คนตระหนักถึงการมีชีวิต

การใช้ชีวิตในปัจจุบันและตัวตนของแต่ละบุคคลล้วนเกิดจากสภาพแวดล้อม ค่านิยม หรือครอบครัว ที่หล่อหลอมให้เกิดกลายเป็นตัวตนของบุคคลขึ้นมา โดยในศิลปนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวที่หล่อหลอมตัวตนของข้าพเจ้าขึ้นมา โดยเป็นเรื่องของครอบครัว สภาพแวดล้อม ในวัยเด็ก ค่านิยมจากวัฒนธรรมย่อยอย่างมังงะ อนิเมะที่รับมาจากญี่ปุ่นจนสร้างเป็นตัวตนของข้าพเจ้าในปัจจุบัน นอกจากตัวตนแล้วข้าพเจ้ายังนำเสนอภาวะอารมณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในพื้นที่ใหม่บนโลกของงานจิตรกรรมที่เกิดจากห้วงความคิด ที่ทุกคนมีอิสระสามารถปลดปล่อยพันธนาการจากโลกแห่งความจริงไปสู่โลกแห่งจินตนาการได้อย่างเสรี

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร์ ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์แก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ธนทัต โอภาส



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

หน้า	
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
<b>บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปะ.....</b>	<b>3</b>
2.1 ที่มา.....	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูนมังงะ.....	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน Super Flat.....	8
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	12
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....</b>	<b>13</b>
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง.....	13
3.2 กระบวนการสร้างงาน.....	24
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....</b>	<b>31</b>
4.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปินนิพนธ์.....	31
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	34
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	42
<b>บทที่ 5 บทสรุป.....</b>	<b>54</b>
5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	54
<b>ภาพผลงานศิลปะ.....</b>	<b>56</b>

บรรณานุกรม.....	59
ประวัติผู้เขียน.....	60



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพประกอบ

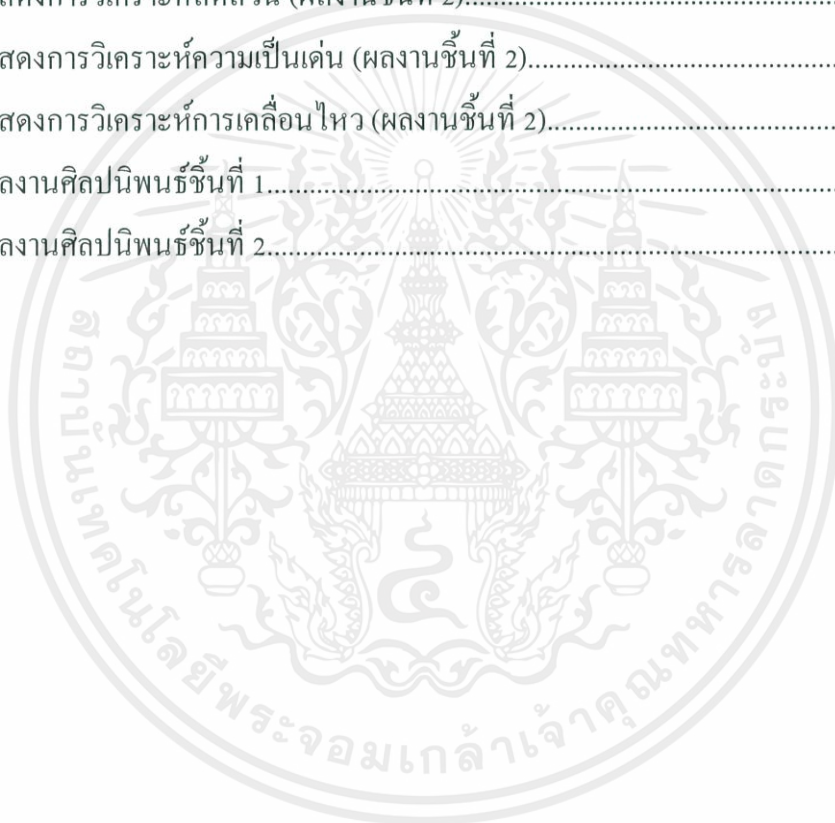
ภาพที่	หน้า
1 บ้านของครอบครัวภูคาเบะ.....	4
2 Camphor Tree.....	5
3 โทโทโร่ช่วยซีสึกิและเมย์เร่งต้นไม้ให้โต.....	5
4 กิกิและวิทยูสีแดง.....	7
5 กิกิทำงานส่งของ.....	7
6 Tan Tan Bo Puking – a.k.a. Gero Tan.....	8
7 Magic Ball II.....	9
8 Me and Double-DOB.....	9
9 Eyes Open.....	11
10 White Kitty.....	11
11 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 1).....	13
12 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 2).....	14
13 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 3).....	14
14 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 4).....	15
15 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 5).....	15
16 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 6).....	16
17 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 7).....	16
18 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 8).....	17
19 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 9).....	17
20 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 10).....	18
21 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 1).....	19
22 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 2).....	19
23 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 3).....	20
24 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 4).....	20
25 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 5).....	21
26 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 6).....	21
27 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 7).....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชั้นที่ 8).....	23
29 โครงเฟรมและผ้าใบ.....	24
30 ฟูกัน.....	24
31 ดินสิด.....	25
32 สีน้ำมัน.....	25
33 ภาดสี.....	26
34 ที่บีบสี.....	26
35 ขั้นตอนการฝนดินสอEEด้านหลังกระดาษต้นแบบ.....	27
36 ขั้นตอนการร่างภาพลายเส้นลงผ้าใบ.....	27
37 ขั้นตอนการลงน้ำหนักสีโดยรวม.....	28
38 ขั้นตอนลงสีวัตถุ.....	28
39 ขั้นตอนการเน้นรายละเอียดรูปทรงหลักของภาพ.....	29
40 ขั้นตอนการลงสีของน้ำ.....	29
41 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดของภาพทั้งหมด.....	30
42 ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ (ชั้นที่ 1).....	31
43 ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ (ชั้นที่ 2).....	32
44 ภาพผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ (ชั้นที่ 3).....	33
45 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง (ผลงานชั้นที่ 1).....	34
46 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง (ผลงานชั้นที่ 2).....	35
47 ภาพแสดงการวิเคราะห์ลักษณะผิว (ผลงานชั้นที่ 1).....	36
48 ภาพแสดงการวิเคราะห์ลักษณะผิว (ผลงานชั้นที่ 2).....	36
49 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี (ผลงานชั้นที่ 1).....	37
50 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี (ผลงานชั้นที่ 2).....	38
51 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก (ผลงานชั้นที่ 1).....	39
52 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก (ผลงานชั้นที่ 2).....	39
53 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น (ผลงานชั้นที่ 1).....	40
54 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น (ผลงานชั้นที่ 2).....	40
55 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง (ผลงานชั้นที่ 1).....	41
56 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง (ผลงานชั้นที่ 2).....	41
57 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน (ผลงานชั้นที่ 1).....	42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าการณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

58 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย (ผลงานชิ้นที่ 1).....	43
59 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล (ผลงานชิ้นที่ 1).....	44
60 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน (ผลงานชิ้นที่ 1).....	45
61 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น (ผลงานชิ้นที่ 1).....	46
62 ภาพแสดงการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว (ผลงานชิ้นที่ 1).....	47
63 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน (ผลงานชิ้นที่ 2).....	48
64 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย (ผลงานชิ้นที่ 2).....	49
65 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล (ผลงานชิ้นที่ 2).....	50
66 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน (ผลงานชิ้นที่ 2).....	51
67 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น (ผลงานชิ้นที่ 2).....	52
68 ภาพแสดงการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว (ผลงานชิ้นที่ 2).....	53
69 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	57
70 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	58



# บทที่ 1

## บทนำ

Escapism คือ สภาวะการหลบเลี่ยงจากความเป็นจริง โดยหลบเข้าไปในความคิด จินตนาการ ไปตามสื่อหรือสิ่งที่ชอบเป็นการหลบเลี่ยงปัญหา ไปสร้างพื้นที่ที่เราสามารถสร้างการกระทำ บางอย่างที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ โดยข้าพเจ้ามีพื้นฐานของสื่อวัฒนธรรมมังงะเป็นสื่อที่แทรกเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันตั้งแต่เด็ก ในรูปแบบของการ์ตูนมังงะ อนิเมะ เกม

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

การเริ่มต้นหาแนวงานสร้างสรรค์มาจากเรื่องใกล้ตัว เพราะข้าพเจ้าเป็นคนที่มักหลีกเลี่ยงความเครียด จึงนำเสนองานเรื่อง “Escapism” ซึ่งมีความหมายว่า การหลบเลี่ยงความเป็นจริงของตนเอง โดยปล่อยความคิด อารมณ์ไปตามสื่อสิ่งบันเทิงหรือจินตนาการ เพื่อลดการเผชิญหน้ากับความกดดันจากสภาวะสังคมรอบข้าง หรือปัญหาต่างๆ ที่พบเห็นในปัจจุบัน การมองปัญหาแล้วรู้สึกว่าการเข้าไปเกี่ยวข้องให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหานั้นๆ การหลบเลี่ยงจากความเป็นจริงเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนในความคิดที่ได้รับอิทธิพลการรับชมสื่อจากญี่ปุ่น เช่น อนิเมะ มังงะ โดยรับสื่อทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นตั้งแต่เด็กจนกลายเป็นหลงใหลคลั่งไคล้ ซึ่งวัฒนธรรมมังงะก็แทรกอยู่ในสภาพแวดล้อมของเราโดยตลอด

คำกล่าวของ J.R.R. Tolkien ผู้แต่งนิยาย Lord of The Rings ว่า “การหลบตัวเองเข้าไปอยู่ในโลกแฟนตาซีบ้าง อย่างวรรณกรรมหรืออื่น ๆ นั้น จริง ๆ แล้วมันคือการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ต่อความเป็นจริงที่เป็นอยู่ เพียงแค่กระทำผ่านโลกอีกใบแทนเท่านั้น”

มังงะ เป็นวัฒนธรรมย่อยที่คนส่วนใหญ่ได้ให้ความสนใจ มังงะเป็นสื่อบันเทิงที่ยังคงสะท้อนถึงเอกลักษณ์ ค่านิยม วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประชาชน เรื่องราวในสังคม ทำให้ผู้คนที่อ่านการ์ตูนมังงะได้รับค่านิยมและวัฒนธรรมที่มองเห็นจากมังงะเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และทำให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น มังงะถูกแบ่งออกหลายประเภทตามความต้องการของผู้อ่าน ทำให้การ์ตูนมังงะเป็นการ์ตูนที่สามารถเข้าได้กับคนทุกเพศทุกวัย คำกล่าวของ Sharon Kinella ว่า “คำพ้องความหมายร่วมที่สุดคำหนึ่งที่น่ามาใช้บรรยายความหมายของมังงะคือ ‘อากาศ’ บางสิ่งที่แทรกซึมเข้าไปได้ในทุกรอยแยกของสภาพแวดล้อมร่วมสมัย” ข้าพเจ้าจึงใช้สิ่งที่ผู้พันรักกับชีวิตของตนเองมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 ข้าพเจ้าต้องการสร้างโลกเสมือนที่เกิดขึ้นในห้วงความคิดของตนเอง เป็นโลกที่ไม่มีอยู่จริง เป็นโลกของความเจ็บที่ตนเองจมดิ่งไปสู่ความทรงจำบางอย่างแล้วตีกลับมาเป็นภาพ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เป็นผลงาน ที่ผสมผสานความชื่นชอบในค่านิยมและวัฒนธรรมมังงะ อนิเมะ

1.2.2 ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนมุมมองและทัศนคติส่วนตัว ที่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อสภาวะภายนอก ที่มีแรงกดดันต่อสภาพจิตใจและการดำเนินชีวิต เป็นความรู้สึกที่ไร้ชีวิตชีวาต้องการหาทางปลดปล่อยในสภาพแวดล้อมใหม่ที่มีความเป็นส่วนตัวและปลอดภัย

1.2.3 ข้าพเจ้าต้องการเผยแพร่ค่านิยมการ์ตูนญี่ปุ่น ผ่านแนวความคิดและเนื้อหาที่แฝงผลกระทบจากสังคมที่ทำให้ผู้คนตระหนักถึงการมีชีวิต

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 เนื้อหาเรื่องราวเป็นมีความเป็นปัจเจกเฉพาะ เป็นเรื่องส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ที่มีสภาวะไม่กล้าเผชิญหน้ากับโลกความเป็นจริงและเบื่อหน่ายต่อแรงกระทบภายนอก และแก้ปัญหาด้วยการหากิจกรรมที่สร้างพื้นที่ส่วนตัวขึ้นมาได้ ในที่นี้หมายถึง โลกของงานจิตรกรรม เป็นโลกในความคิดและจินตนาการที่สามารถสิ่งต่างๆ ได้ เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนลึกของตนเอง

1.3.2 แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากการ์ตูนและภาพประกอบ (Illustration) การใช้ชุดสีพาสเทล (Pastel Color) ที่มีความหม่น ให้ความรู้สึกซึมเศร้าไร้ชีวิต อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไร้กาลเวลาสร้างความรู้สึกเหนื่อจากความเป็นจริง

1.3.3 กรรมวิธีในการทำงานคือจิตรกรรมสีน้ำมัน

1.3.4 จำนวนผลงานมี 2 ชิ้น ขนาด 180 x 130 เซนติเมตร ต่อชิ้น

## บทที่ 2

# ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

การใช้ผลงานจิตรกรรมสร้างพื้นที่เหนือจากความเป็นจริงเพื่อเล่าเรื่องของตนเอง โดยอาศัย วัฒนธรรมการ์ตูนอนิเมะของญี่ปุ่นที่ข้าพเจ้าได้รับผ่านสื่อในหลากหลายรูปแบบมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้

### 2.1 ที่มา

ข้าพเจ้ามีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ค่อนข้างไม่ได้พบปะกับผู้คน หรือออกไปทำกิจกรรม ภายนอก โดยใช้เวลาส่วนใหญ่กับการรับสื่อวัฒนธรรมย่อยอย่างการ์ตูน ชมภาพยนตร์ อนิเมะ หรือการเล่นเกม ทำให้วัฒนธรรมเหล่านี้กลายเป็นอิทธิพลส่วนใหญ่ของชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าและครอบครัวมาตั้งแต่เด็กและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม นอกจากนี้สภาวะสังคมภายนอกที่ข้าพเจ้ารับรู้ถึงปัญหาบ้านเมือง หรือปัญหาของกลุ่มเพื่อน เป็นปัญหาที่บางครั้งข้าพเจ้าไม่สามารถเข้าไปแก้ไขหรือไม่ต้องการเข้าไปเกี่ยวข้อง การสร้างโลกในอุดมคติแล้วเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของการใช้อารมณ์เฟลิดเฟลินไปกับสื่อบันเทิงที่ข้าพเจ้ารับมาตั้งแต่ยังเป็นเด็กจึงเป็นทางเลือกที่ดีกว่าการทำให้ข้าพเจ้าเกิดความไม่สบายใจจากสังคมรอบข้าง นอกจากการหลบเลี่ยงปัญหาและเข้าไปอยู่ในพื้นที่สบายใจของข้าพเจ้าแล้ว สื่อจากที่รับมาไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน มังงะ อนิเมะ เนื้อหามักมีเนื้อเรื่องที่แฝงข้อคิดหรือปรัชญาไว้ไม่มากก็น้อย และยังมีเนื้อเรื่องสวยงามเกินความเป็นจริงเป็นโลกในอุดมคติ

### 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากการ์ตูนมังงะ

2.2.1 โทโทโร่เพื่อนรัก (My Neighbor Totoro) ข้าพเจ้าชื่นชอบในประเด็นเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมโดยเป็นเรื่องราวที่ข้าพเจ้ามีประสบการณ์ในช่วงวัยเด็ก การดำรงอยู่ร่วมกันด้วยการพึ่งพาอาศัยและเกื้อกูล ในเรื่องราวของโทโทโร่ไม่ได้มีแง่มุมเชิงสัญลักษณ์เยอะมาก เป็นเรื่องราวของครอบครัวซุซาคาเบะ คุณพ่อ ชัทสึกิและเมย์ย้ายเข้ามาอยู่ในชนบท แม่ของชัทสึกิและเมย์กำลังป่วยต้องนอนรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล อาศัยอยู่ในบ้านเก่าและโทรม จึงช่วยกันซ่อมและทำความสะอาดจนเมย์ได้พบกับโทโทโร่ การ์ตูนได้เล่าเรื่องราวของทั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สองคนที่ใช้ชีวิตอยู่ในชนบท ที่ได้พบกับโทโทโร่ที่เป็นเทพเจ้าอาศัยอยู่ในโพรงของต้นการบูรยักษ์ โดยโทโทโร่คอยช่วยซัทสึกิและเมย์ ในการค้นหาจะเห็นรายละเอียดบ้านที่เป็นบ้านญี่ปุ่นดั้งเดิมที่ต่อเติมด้านหน้าเพิ่มออกมาเป็นแบบตะวันตก เห็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่พยายามจะรับเอาความเป็นตะวันตกเข้ามา ก้าวสู่ยุคสมัยใหม่ แต่ความเก่าของบ้านแสดงให้เห็นว่า ยุคที่รุ่งเรืองนั้น ได้ล่วงเลยมาสักพักแล้ว บ้านหลังนี้ผ่านช่วงเวลาสงคราม มีสภาพทรุดโทรม เหมือนกับครอบครัวคุซาคาเบะ ลูกโอ๊กภายในเรื่อง มีความหมายเชิงสัญลักษณ์คือความอุดมสมบูรณ์ เติบโต เจริญพันธุ์ ลูกโอ๊กเก็บแก่นสารเอาไว้ภายในเมล็ด และเติบโตไปเป็นไม้ยืนต้นที่มีขนาดใหญ่และแข็งแรง สำหรับเรื่องโทโทโร่ นั้นทำให้เรามองเห็นการเติบโตของเด็ก การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อม การเอื้อเฟื้อต่อคนรอบข้าง ส่งเสริมความรักและการถนอมน้ำใจในครอบครัว ความเชื่อเรื่องภูติและเทพของธรรมชาติ เป็นการเล่าเรื่องให้เรามองเห็นสิ่งเหล่านี้โดยง่ายและไม่ซับซ้อน



ภาพที่ 1 บ้านของครอบครัวคุซาคาเบะ

Studio Ghibli. 1988. My Neighbor Totoro. [Online]. Available :

<https://www.catdumb.tv/totoro-s-house-119/>

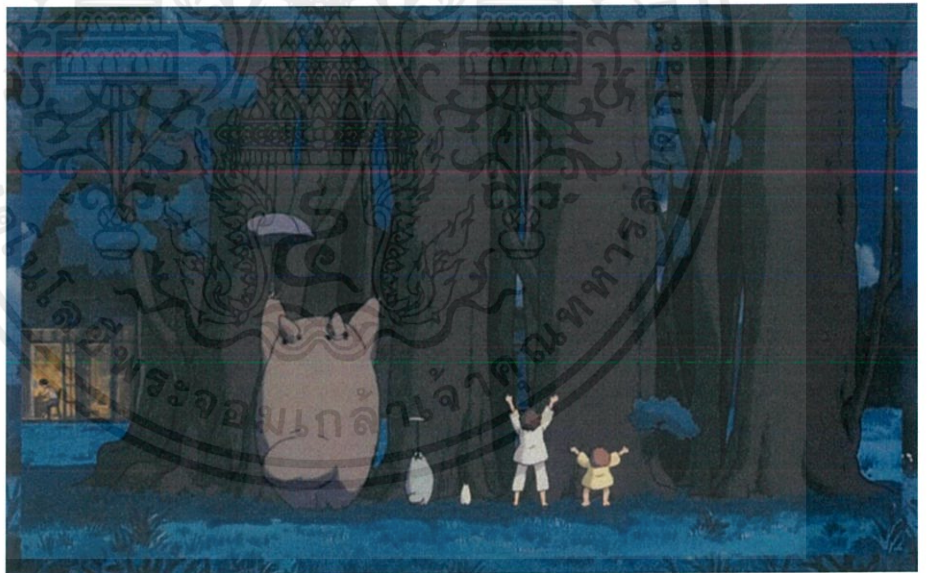
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 Camphor Tree

Studio Ghibli. 1988. My Neighbor Totoro. [Online]. Available :

<https://www.wministry.com/%E0%B8%AD%E0%B8%>



ภาพที่ 3 โทโทโร่ช่วยซึสึกิและเมย์เร่งต้นไม้ให้โต

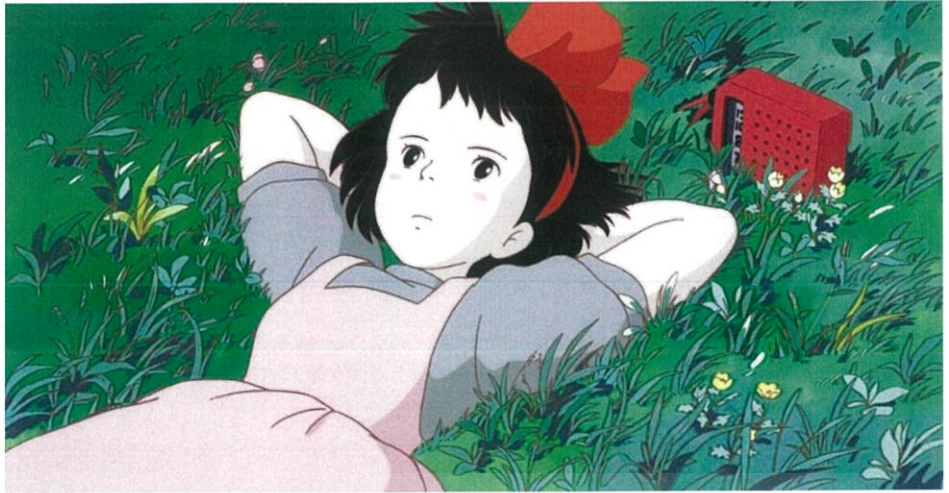
Studio Ghibli. 1988. My Neighbor Totoro. [Online]. Available :

<https://www.wministry.com/%E0%B8%AD%E0%B8%>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 แม่มน้อยกิกิ (Kiki's Delivery Service) เรื่องแม่มน้อยกิกิคัดแปลงมาจากบทประพันธ์ชื่อเดียวกันของเอโกะ คาโดโนะ (Eiko Kadono) กลายมาเป็นแอนิเมชันที่ให้แรงบันดาลใจแก่ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องนี้เพราะนอกจากเรื่องของสิ่งแวดล้อมที่สตูดิโอจิบลิคอยบอกเรตาลอดทุกเรื่องแล้ว เรื่องของทางเลือกและตัวตนของตนเองที่สื่อออกมาในเรื่องนี้ค่อนข้างทำให้ข้าพเจ้าสนใจและไม่ได้จับช้อน ภายในเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์สากลหลายอย่างเช่นแม่มน้อย กิกิ กวาด แมวดำ วิทยู การบิน การรู้ตนเล่าเรื่องราวของกิกิแม่มน้อยอายุ 13 ปี และแมวดำจิจิ โดยแมวดำจิจินั้นสามารถสื่อสารพูดคุยกับคนได้ โดยธรรมเนียมของแม่มน้อย เมื่ออายุครบ 13 ปี จะต้องออกจากบ้านไปฝึกงานที่ต่างเมืองหนึ่งปี เมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่สะท้อนสังคมชนบท ที่ผู้คนยังมีความเชื่อในโลกธรรมชาติ ไสยศาสตร์ การใช้ยาสมุนไพร ซึ่งต่างจากสังคมเมืองที่ทันสมัยและมองสิ่งเหล่านี้ว่าเป็นเรื่องล้าหลังแล้วกิกิก็ตัดสินใจเดินทางไปหางานที่เมืองใหญ่ กิกิเลือกเดินทางในวันพระจันทร์เต็มดวงและอากาศดี เป็นการดำเนินชีวิตตามสัญชาตญาณที่เป็นไปตามธรรมชาติ พระจันทร์เป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของด้านเฟมินิสม์ (Feminism) และวันที่พระจันทร์เต็มดวงยังเปรียบเปรยได้กับวันที่ผู้หญิงมีไข่ตก (Ovulation) สัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์เจริญพันธุ์ แมวจิจิในเรื่องอาจเรียกว่าเป็น (Familiar Spirit) หมายถึงสัตว์นำทางสู่จิตวิญญาณ อาจจะเป็นสัตว์อย่างอื่นก่อนเดินทางจากบ้านกิกิของวิทยูสีแดงของพ่อติดมาด้วย วิทยูเป็นตัวรับสัญญาณวิทยูในอากาศแล้วปล่อยเสียงออกมาราวกับใช้เวทย์มนตร์ แมวจิจิก็เป็นตัวรับสัญญาณจิตแล้วพูดออกมา ในมุมมองจิตคือวิทยูจิตของกิกิ เสียงที่ตรงออกมาจากใจจริง และกิกิเองก็เป็นเหมือนวิทยูที่รับสัญญาณจากแมวจิจิแล้วตีความเสียงของแมวจิจิเป็นถ้อยคำ มีการรับส่งสัญญาณแต่ไม่ใช่สัญญาณวิทยูเป็นสัญญาณจากจิตใจ ระหว่างการเดินทางหางานของกิกินั้นด้วยตัวกิกิเองไม่ได้มีความมั่นใจในตนเอง การเดินทางค้นหางานของกิกินั้นเหมือนกับการค้นหาตัวตน กิกิพบเจอผู้คนและปัญหาตลอดการเดินทาง กิกิทำงานในเมืองเป็นพนักงานร้านขนมปังและชีไม่กวาดคอยส่งของ ชีวิตในเมืองกิกิได้เห็นเด็กสาวในเมืองแต่งชุดสไตน์ฮาร์ต กิกิไม่มั่นใจในเครื่องแบบของตนเอง รองเท้าที่ใส่ก็เก่าแล้ว กิกิขี้มอมรองเท้าที่กำลังลดราคา เธออยากได้รองเท้านั้นแต่เงินก็ยังไม่พอ ความหมายหนึ่งของการสวมรองเท้าคือจุดยืนของแต่ละคน ที่โลกมองเห็นเรา กิกิมีจุดยืนที่รู้สึกไม่มั่นคง ไม่มั่นใจในตัวเอง ในช่วงหลังกิกิได้พบเจอกับหลายเหตุการณ์และได้เติบโตขึ้น มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจกับเรื่องการหาตัวตน การสร้างความมั่นใจจากเรื่องนี้ค่อนข้างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 กิกิและวิทยุสีแดง

Studio Ghibli. 1989. Kiki's Delivery Service. [Online]. Available :  
<https://www.justwatch.com/th/movie/kikis-delivery-service-1989>



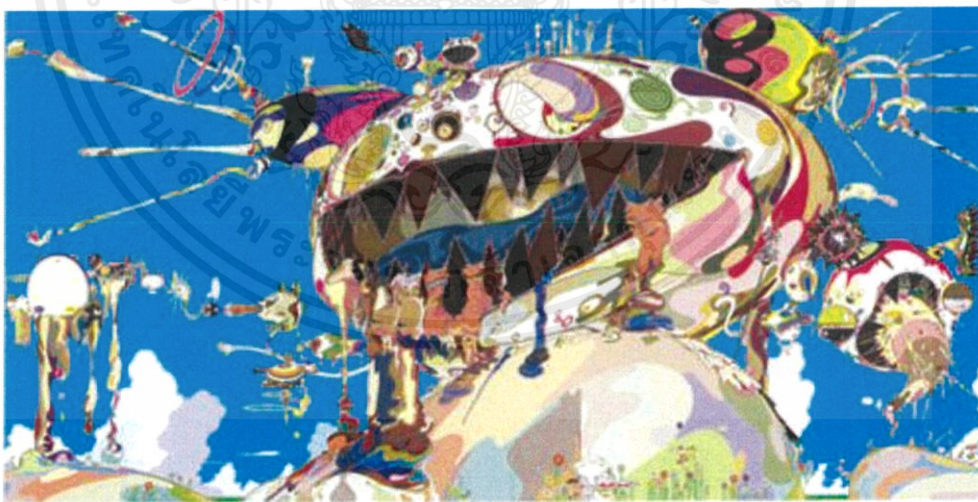
ภาพที่ 5 กิกิทำงานส่งของ

Studio Ghibli. 1989. Kiki's Delivery Service. [Online]. Available :  
<https://sites.google.com/site/thunnareeniti540310072/work/kiki-s-delivery-service>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปินกลุ่ม Super Flat

2.3.1 ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami) มุราคามิใช้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการผสมผสานศิลปะตะวันตกกับวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่นเข้าด้วยกัน โดยนำทั้งสองสิ่งมาผนวกเข้ากับความรู้และความเชี่ยวชาญในงานจิตรกรรม ในแบบประเพณี โบราณของญี่ปุ่นผ่านตัวละครที่มีทั้งความน่ารักสดใสและประณีตวิจิตรบรรจงในแบบประเพณี เอกลักษณะของงานออกแบบที่มุราคามิสร้างมักเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสีสันสดใส ที่สำคัญมักมีลักษณะแบนราบเป็นมิติเดียวซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่พบได้ในงานศิลปะแบบประเพณีของญี่ปุ่น ผสมผสานเข้ากับรูปลักษณะอันติดตาเข้าถึงง่ายของงานออกแบบที่คัดลอกงานออกแบบโฆษณาซึ่งแฝงไปด้วยแนวคิดในเชิงปรัชญาและวิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัย งานออกแบบของศิลปินป๊อปอาร์ตอย่างแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) แต่ปรับเปลี่ยนใหม่ให้กลายเป็นแบบเฉพาะของตัวเอง นอกจากนั้นตัวเขามักแต่งกายในลวดลายสีสันสดใส โดยเสื้อผ้าที่สวมใส่มักถูกตลาดผลงานศิลปะของเขา หรือในบางครั้งก็แต่งตัวเต็มยศเป็นตัวการ์ตูนเหมือนกับมาสคอต (Mascot) ในนิทรรศการศิลปะที่จัดแสดง โดยตัวเขากล่าวไว้ว่า “ผมอยากทำตัวเหมือนสินค้าตัวอย่างที่มีชีวิต ได้ทำหน้าที่ป่าวประกาศถึงศักยภาพและพลังศิลปะให้คนได้รับรู้” ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในผลงานของมุราคามิหลายชิ้นที่มีความน่ารักแต่ก็แฝงเรื่องราวไว้ในชิ้นงาน เพียงแต่ข้าพเจ้าไม่ได้แฝงไว้ในเรื่องราวที่พูดถึงสังคม เพียงแต่เป็นเรื่องราวของข้าพเจ้าและครอบครัว



ภาพที่ 6 Tan Tan Bo Puking – a.k.a. Gero Tan

Takashi Murakami. 2002. Tan Tan Bo Puking – a.k.a. Gero Tan. [Online]. Available : <https://www.straight.com/arts/1023561/mad-genius-takashi-murakami-seizes-vancouver-art-gallery>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 Magic Ball II

Takashi Murakami. 1999. Magic Ball II. [Online]. Available :

<https://www.straight.com/arts/1023561/mad-genius-takashi-murakami-seizes-vancouver-art-gallery>



ภาพที่ 8 Me and Double-DOB

Takashi Murakami. 1999. Me and Double-DOB. [Online]. Available :

[http://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/me-and-double-dob-a-0lzVEQUw7\\_Km3kmXwAjZCQ2](http://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/me-and-double-dob-a-0lzVEQUw7_Km3kmXwAjZCQ2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 โยชิโตะ โมะะ นาระ (Yoshitomo Nara) ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากนาระในด้านอารมณ์ของผลงานค่อนข้างมาก โยชิโตะ โมะะ นาระเติบโตมาท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เป็นชนบทเต็มไปด้วยธรรมชาติ ในวัยเด็กของนาระส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับหนังสือการ์ตูน สัตว์ คนตรี ซึ่งค่อนข้างใกล้เคียงกับตัวข้าพเจ้าที่มีความทรงจำวัยเด็กประสบการณ์และความทรงจำในช่วงนั้นจึงส่งผลต่อรูปแบบงานศิลปะของเขาอย่างมาก ในงานของนาระ เขาแสดงให้เห็นเด็กและสัตว์ที่อ่อนโยน แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงด้านมืด คาแรคเตอร์เด็กที่นาระวาดดูไร้เดียงสา มีความน่ารักด้วยอริยาบถต่างๆ ผสมผสานไปกับความแก่นแก้วอยู่บ่อยๆ แต่ผลงานที่แสดงอารมณ์ออกทางดวงตาอย่างฉุนเฉียวหรือแสดงท่าทีเมินเฉยก็มีมาให้เราได้เห็นกับอยู่หลายภาพ ถ้ามองให้ลึกขึ้นบางภาพจะเผยด้านมืดของเด็กเหล่านี้ให้เห็น เช่น ปากคาบบุหรี ถือมิดแหลมคม มีเขี้ยวเล็กๆ ออกมาจากปาก แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมร้ายกาจผ่านท่าทางของเด็ก ชวนให้ขบคิดว่าความเป็นเด็กสามารถรับและซึมซับพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่พบเห็นมาได้อย่างรวดเร็ว จนทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ แม้ว่าภาพที่เขาวาดจะออกมาจะเป็นการ์ตูนน่ารัก แต่โยชิโตะ โมะะ นาระ ก็สร้างสรรค์งานจากจิตวิญญาณและซ่อนความเป็นปรัชญาไว้ด้วย ผลงานที่นาระวาดคือเด็กผู้หญิง แต่สำหรับนาระแล้วเขาไม่ได้คิดว่า เป็นเด็กผู้หญิง แต่เขาวาดภาพถึงความเป็นกลาง ไม่ได้แบ่งแยกชัดเจนว่าต้องเป็นเพศไหน เพราะคนเราจะกลายเป็นผู้ชายหรือผู้หญิงต่อเมื่อเติบโตขึ้น ซึ่งเด็กจะมีความเป็นกลางและธรรมชาติมากกว่า ต้นแบบใบหน้าของเด็กคนนี้นี้มาจากเจ้าแมวของเขา เพราะเมื่อตอนสมัยเด็กๆ พ่อแม่ไปทำงานเลยต้องอยู่บ้านกับแมวตลอด เขามักนั่งวาดรูปอยู่คนเดียวแล้วชอบจินตนาการว่าเขากับแมวได้เดินทางท่องเที่ยวไปทั่วโลก ตั้งแต่ขั้วโลกเหนือ ผ่านอเมริกาถึงขั้วโลกใต้ จนพัฒนามาเป็นใบหน้าของเด็กคนนี้ ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลอารมณ์และประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินที่มีผลต่อการแสดงออกในผลงานจากเรื่องเล่า ประสบการณ์ที่รับมาในช่วงวัยเด็ก



ภาพที่ 9 Eyes Open

Yoshitomo Nara. 2008. Eyes Open. [Online]. Available :  
<http://www.artnet.com/artists/yoshitomo-nara/>



ภาพที่ 10 White Kitty

Yoshitomo Nara. 2006. White Kitty. [Online]. Available :  
<http://www.artnet.com/artists/yoshitomo-nara/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นผ่านเรื่องราวความทรงจำในวัยเด็กที่ข้าพเจ้าได้เติบโตมาในครอบครัวที่อาศัยในชนบทซึ่งชอบในการปลูกต้นไม้และเลี้ยงสัตว์ ทำให้ข้าพเจ้าใช้เวลาส่วนใหญ่สภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ นอกจากนั้นข้าพเจ้าก็ยังใช้เวลากับการดูการ์ตูน ฟังเพลง ทำให้ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมมังงะของญี่ปุ่น ทำให้ตัวข้าพเจ้าเองมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลงทำให้สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่ออุปนิสัยของตนเองในปัจจุบัน ผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าจึงเป็นการสร้างโลกเสมือนที่เกิดขึ้นภายในห้วงความคิดของตนเองเพื่อหลบหนีความวุ่นวายจากโลกความเป็นจริง แฝงเรื่องราวในวัยเด็กที่ซึมซับค่านิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่น และห้วงอารมณ์ที่เกิดขึ้นในเวลานั้น โดยใช้รูปสัญลักษณ์ของตนเอง สัตว์ วัตถุ ต้นไม้ จากสภาพแวดล้อมครอบครัวในอดีตและปัจจุบัน มาสร้างเป็นภาพพื้นที่ส่วนตัว ที่ข้าพเจ้ารู้สึกปลอดภัยจากสถานะที่ถูกกดดันจากภายนอก และยังเป็น การปลดปล่อยความรู้สึกตนเองในพื้นที่อุดมคติที่ข้าพเจ้าสามารถสร้างมันขึ้นมาได้จริงในโลกของจิตรกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผ่านเนื้อหาเรื่องราวและประสบการณ์ส่วนตัวในวัยเด็ก เป็นพื้นที่ที่ไม่ได้มีอยู่จริงจากห้วงความคิดและอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อใช้เวลาอยู่กับตัวเอง โดยเริ่มสร้างภาพร่างต้นแบบจากภาพวาดดิจิทัล (Digital Painting) แล้วนำมาขยายเป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

#### 3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

##### 3.1.1 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1

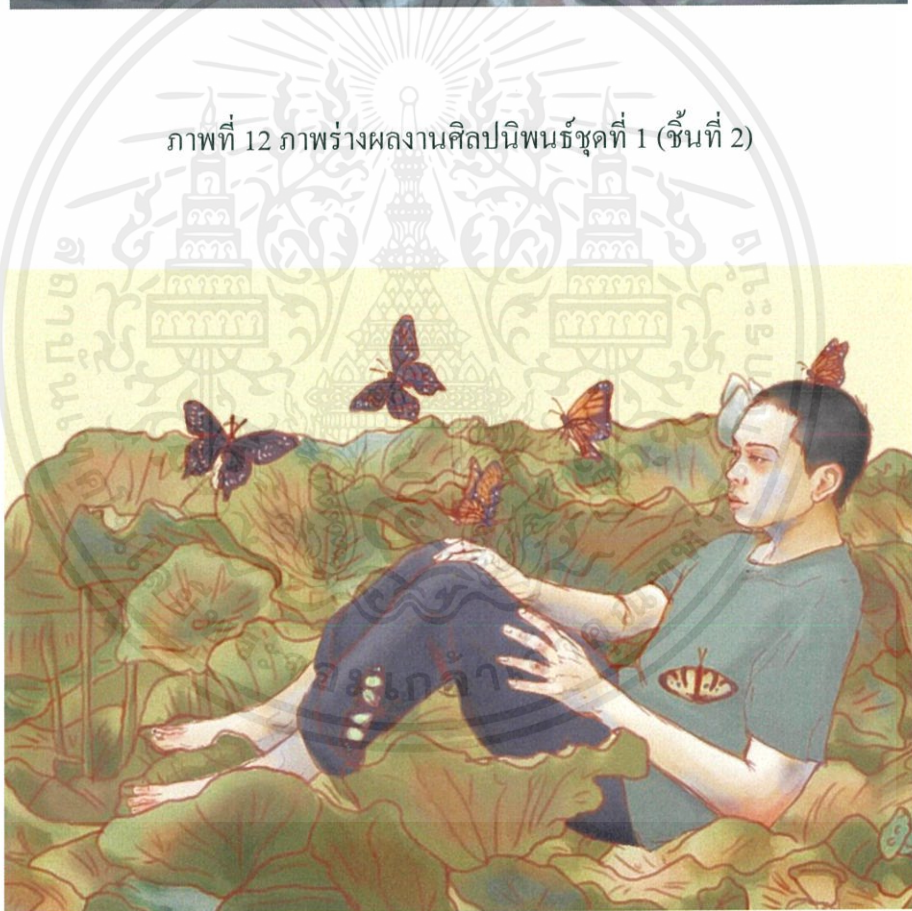


ภาพที่ 11 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 2)



ภาพที่ 13 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 4)



ภาพที่ 15 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 6)



ภาพที่ 17 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 7)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 8)



ภาพที่ 19 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชิ้นที่ 9)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 (ชั้นที่ 10)

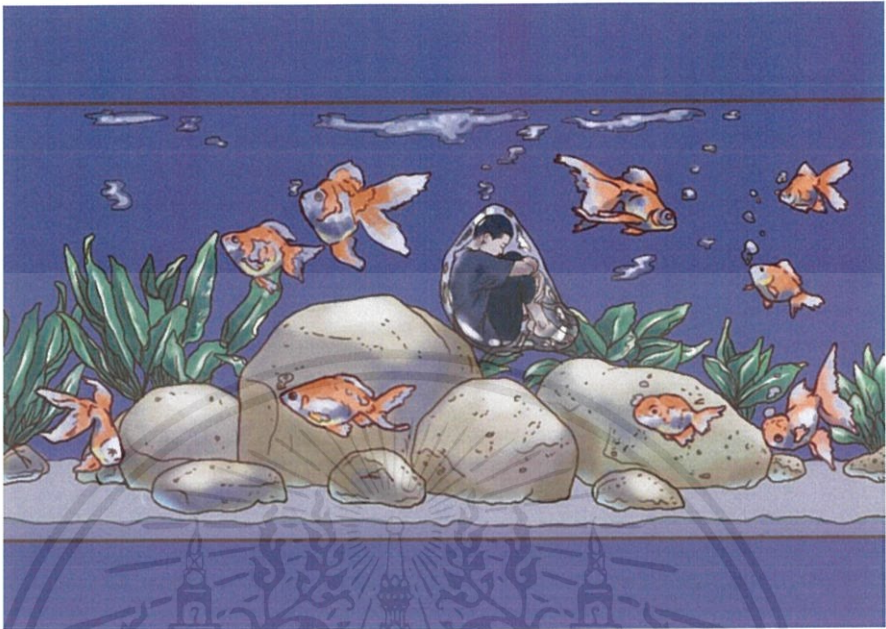
### วิเคราะห์ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1

ในภาพร่างชุดที่ 1 เริ่มต้นจากการสร้างสถานที่และสัตว์ที่มีความทรงจำของตนเองมาประกอบสร้างจนเป็นพื้นที่จำลอง ผ่านเทคนิคการสร้างภาพคล้ายกับการ์ตูนที่เป็นรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลมาตั้งแต่เด็ก ปัญหาที่เกิดจากการสร้างภาพร่างเป็นการจำลองพื้นที่องค์ประกอบภาพยังไม่ค่อยน่าสนใจและตนเองเหมือนไม่ได้เข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้น และยังขาดความรู้สึกที่นำผู้อื่นให้รู้สึกถึงตัวตน

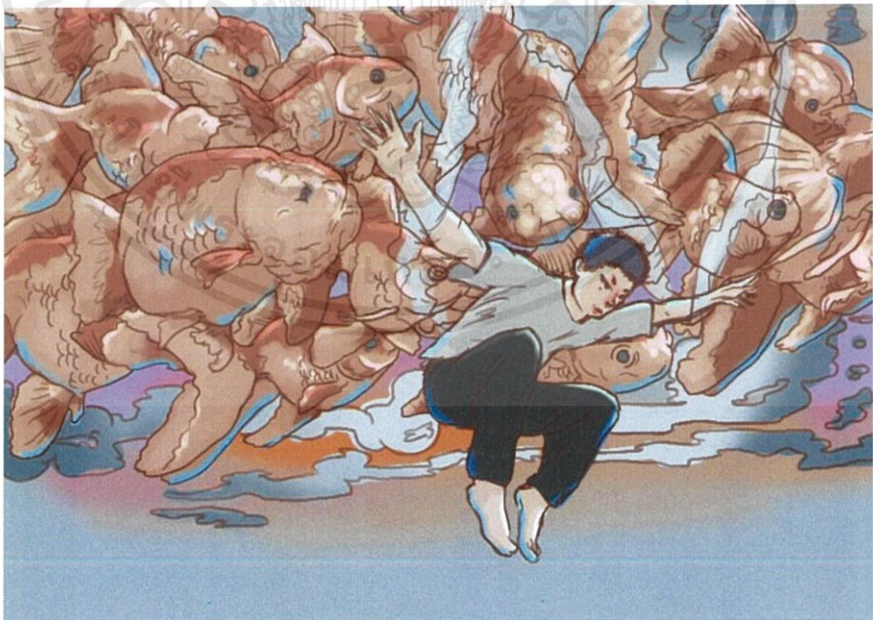
ผลงานที่นำไปทำงานจริงคือชั้นที่ 10 เพราะเป็นชั้นที่องค์ประกอบภาพน่าสนใจและรู้สึกถึงพื้นที่ที่ข้าพเจ้าตั้งใจจะสื่อถึง โดยมีการแสดงออกถึงสภาวะอารมณ์และความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2



ภาพที่ 21 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 1)



ภาพที่ 22 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 3)



ภาพที่ 24 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 5)



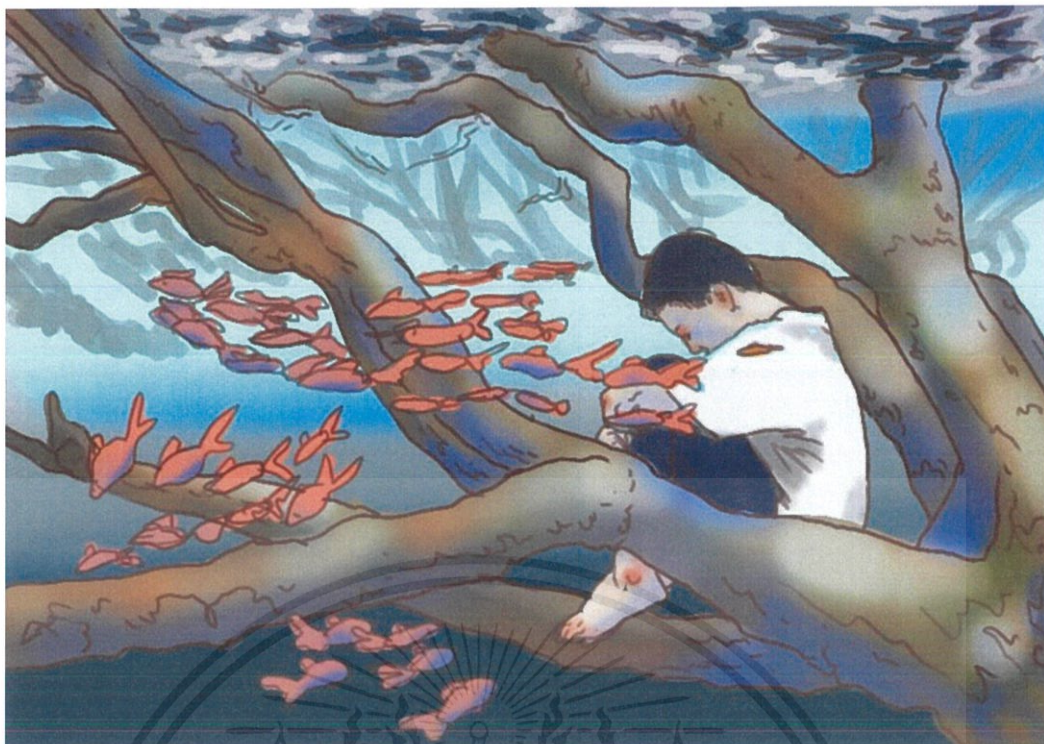
ภาพที่ 26 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (จีนที่ 7)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 28 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 (ชิ้นที่ 8)

### วิเคราะห์ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2

ในภาพร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้ายังคงเล่าเรื่องของตนเองผ่านการสร้างสถานที่และสัตว์ที่มีความทรงจำของตนเองมาประกอบสร้างจนเป็นพื้นที่จำลอง โดยพยายามคุมแนวทางของผลงานให้เป็นแนวทางเดียวกัน โดยข้าพเจ้าเลือกสร้างภาพต้นแบบให้มีอารมณ์ที่นิ่งเงียบ ปัญหาที่เกิดจากการพยายามสร้างภาพต้นแบบในหลายๆต้นแบบออกมาทำให้คล้ายๆ เดิม ไม่ค่อยมีแนวทางที่แปลกใหม่ ตัวผลงานยังไม่ค่อยมีการสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมงานได้มาก

ผลงานที่นำไปทำงานจริงคือชิ้นที่ 4 เพราะเป็นชิ้นที่ให้ความรู้สึกถึงความนิ่งเงียบ ฟุ้งและเหมือนกับความฝัน ตรงกับความต้องการของข้าพเจ้าที่ต้องการแสดงความรู้สึกถึงพื้นที่ที่ข้าพเจ้าตั้งใจจะสื่อถึง โดยมาการแสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ และความทรงจำในวัยเด็กของข้าพเจ้า

### 3.2 กระบวนการสร้างงาน

กระบวนการสร้างผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า มีวิธีการจากการเตรียมโครงเฟรม ผ้าใบ อุปกรณ์สำหรับการสร้างผลงานดังนี้

#### 3.2.1 อุปกรณ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 29 โครงเฟรมและผ้าใบ



ภาพที่ 30 พู่กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ลินสีด

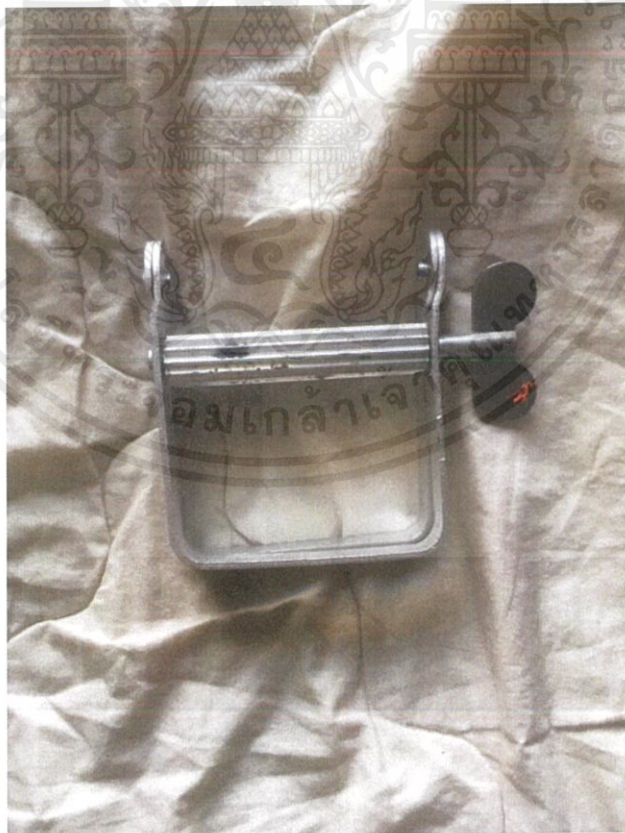


ภาพที่ 32 สีน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 ถาดสี



ภาพที่ 34 ที่บีบสี

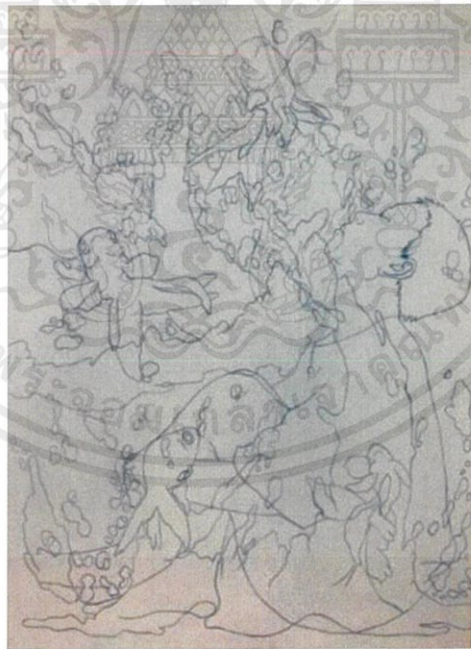
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 ตัวอย่างขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 35 ขั้นตอนการฝนดินสอEEด้านหลังกระดาษต้นแบบ

ข้าพเจ้าใช้ดินสอEEฝนด้านหลังกระดาษต้นแบบให้ทั่วทั้งแผ่น เพื่อใช้ลอกเส้นภาพจากต้นแบบลงบนผ้าใบ



ภาพที่ 36 ขั้นตอนการร่างภาพลายเส้นลงผ้าใบ

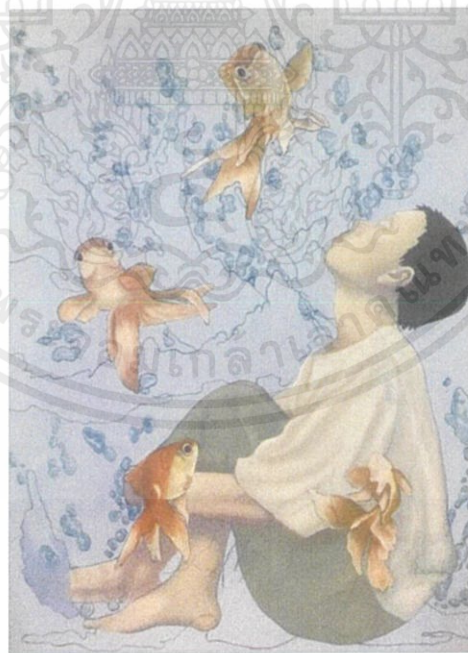
ข้าพเจ้าใช้วิธีการร่างภาพด้วยสีหลังจากลอกเส้นภาพต้นแบบลงบนผ้าใบเพื่อให้เห็นขอบเขตของรูปทรงชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 ขั้นตอนการลงน้ำหนักสีโดยรวม

ข้าพเจ้าลงสีน้ำหนักโดยรวมของภาพเพื่อแบ่งน้ำหนักของภาพ โดยเลือกใช้สี Prussian Blue เพื่อคุมโทนสีของภาพให้อยู่ในโทนเย็น



ภาพที่ 38 ขั้นตอนการลงสีวัตถุ

ข้าพเจ้าลงสีเพื่อเน้นความเป็นวัตถุบริเวณรูปทรงหลังของภาพที่เป็นคนและปลา โดยใช้เนื้อสีที่บางและโปร่งเพื่อให้น้ำหนักของสีน้ำเงินด้านหลังไม่โดนทับทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ขั้นตอนการเน้นรายละเอียดรูปทรงหลักของภาพ

ข้าพเจ้าลงสีเก็บรายละเอียดของผิวกคน เสื้อผ้า และปลา โดยคัดน้ำหนักและแสงของภาพ



ภาพที่ 40 ขั้นตอนการลงสีของน้ำ

ข้าพเจ้าลงสีของน้ำโคนใช้เนื้อสีที่บาง เพื่อให้สีมีความใสมองเห็นถึงวัตถุชั้นหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดของภาพทั้งหมด

หลังจากสีแห้งแล้วข้าพเจ้าก็เก็บรายละเอียดของภาพทั้งหมดใส่สีขาวเป็นแสงของน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าทดลองและพัฒนาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ จนข้าพเจ้าได้วิธีการสร้างต้นแบบจากภาพวาดดิจิทัล (Digital Painting) แล้วนำมาขยายเป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ภาพรวมของผลงานนำเอาเส้น และสีเข้ามาทำงานเป็นส่วนใหญ่ โดยใช้รูปแบบของการ์ตูนมังงะที่สร้างความเหนือจริง ทำให้ผู้ชมเข้าไปสู่สภาวะโลกใหม่ที่ปรากฏขึ้นในห้วงความคิดและจินตนาการของข้าพเจ้า

### 4.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนศิลปินิพนธ์

ในช่วงเริ่มแรกของผลงานก่อนศิลปินิพนธ์ ข้าพเจ้าได้ค้นหาเทคนิค วิธีการทำงานให้ผลงานออกมาสอดคล้องกับเนื้อหา แนวความคิดที่ต้องการสื่อ โดยทดลองเทคนิคใช้สีเขียนแบน ที่ให้ความรู้สึกไม่มีชีวิต หาชูคติที่ทำให้รู้สึกถึงอารมณ์ตามเนื้อหาที่ต้องการสื่อ นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังค้นหารูปแบบผลงานสิ่งของ วัตถุ สัตว์ เรื่องราวที่เป็นเรื่องเล่าออกมาทำเป็นต้นแบบหลายชิ้น เพื่อให้ได้รูปแบบที่หลากหลายและความเป็นไปได้ที่มากขึ้น



ภาพที่ 42 ภาพผลงานก่อนศิลปินิพนธ์ (ชิ้นที่ 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

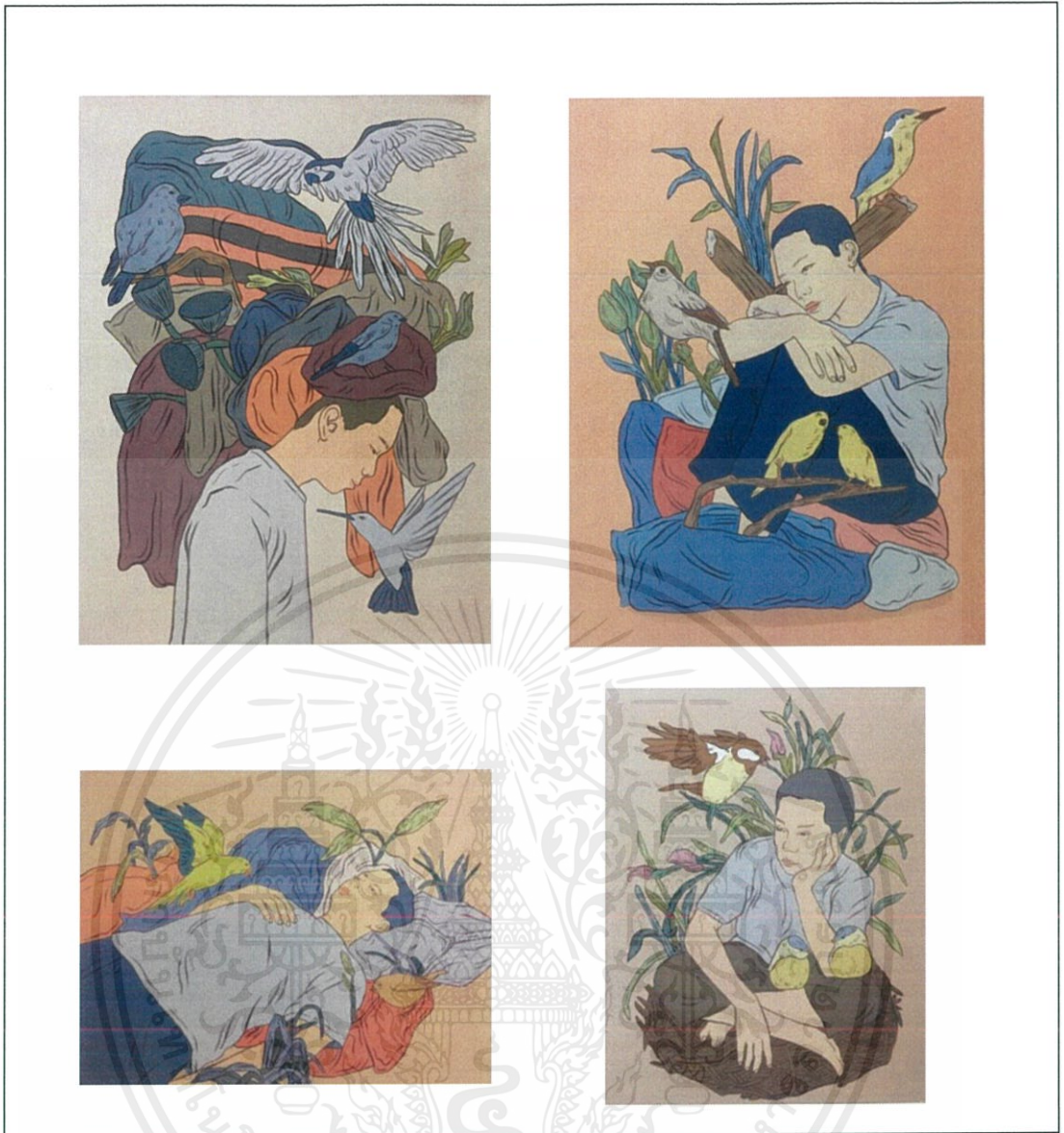
ผลงานชิ้นแรกข้าพเจ้าต้องการนำเสนอสภาวะอารมณ์ที่เหมือนกับการถูกกดทับ ในผลงานข้าพเจ้าแสดงออกถึงการแบกกongผ้าที่เหนือความเป็นจริงจนมองไม่เห็นตนเอง ใช้ชุดสีที่อ่อน บางและหม่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกหม่นหมองและความทุกข์ในชีวิต



ภาพที่ 43 ภาพผลงานก่อนศิลปินพนธ์ (ชิ้นที่ 2)

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าจำลองพื้นที่ขึ้นมา ข้าพเจ้าต้องการสื่อถึงพื้นที่ที่ทำให้รู้สึกปลอดภัยเป็นโลกใหม่ที่เกิดขึ้นในความคิดตนเอง โดยเปลี่ยนสัดส่วนตนเองลงไปอยู่ในพื้นที่ที่สร้างขึ้นมา โดยสร้างพื้นที่ที่มีต้นไม้และผีเสื้อที่เป็นความทรงจำในสมัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 44 ภาพผลงานก่อนศิลปินิพนธ์ (ชั้นที่ 3)

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าทำเป็นชุดมีทั้งหมด 4 ชิ้น ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคลงสีแบบเรียบ และใช้การตัดเส้นในขั้นตอนสุดท้าย เนื้อหาที่ใส่เข้ามาในงานเล่าถึงต้นไม้ สัตว์กับครอบครัวทั้งเรื่องการดูแลของครอบครัว และแต่ละชิ้นจะแฝงหมอน ผ้าที่แสดงความเป็นพื้นที่ส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ภาพรวมของผลงานทุกชิ้นมีวิธีการใช้วิธีการสร้างสรรค์คล้ายกันโดยมีพื้นฐานของความเหนือจริงและให้ความรู้สึกเหมือนฝันเป็นส่วนใหญ่ โดยใช้ทัศนธาตุแต่ละอย่างเข้ามาทำงานให้เกิดผลดังนี้

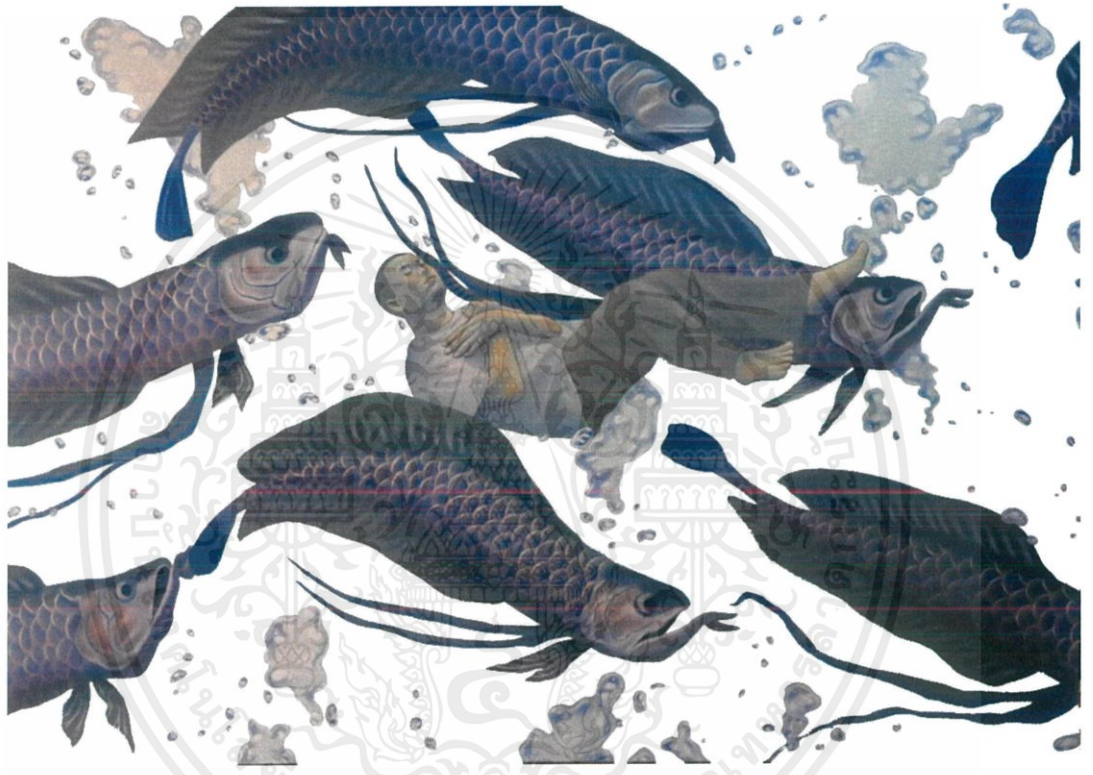
4.2.1 วิเคราะห์รูปทรง (Forms) ผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าใช้รูปทรงของคนที่กำลังนั่งหลับตา และเป็นตัวข้าพเจ้าเอง โดยเปลี่ยนแปลงขนาดให้เล็กลง มีความผิดเพี้ยนเกินความจริงแสดงถึงความไม่มั่นใจของตนเองและการหลบหนีซ่อนตัวอยู่ในพื้นที่จำลอง รูปทรงของปลาทองเปรียบเสมือนสัตว์นำทางสู่จิตวิญญาณ (Familiar Spirit) เป็นหนึ่งในสัตว์ที่ครอบครัวชอบเลี้ยงและได้พบเจอมาตั้งแต่เด็ก จนกลายเป็นสัตว์ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัยกับตนเอง และรูปทรงของคลื่นขนานน้ำที่ซัดกระแทกเข้าไปเปรียบเสมือนสิ่งเร้าภายนอกที่ข้าพเจ้าอาจควบคุมได้



ภาพที่ 45 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง (ชิ้นที่ 1)

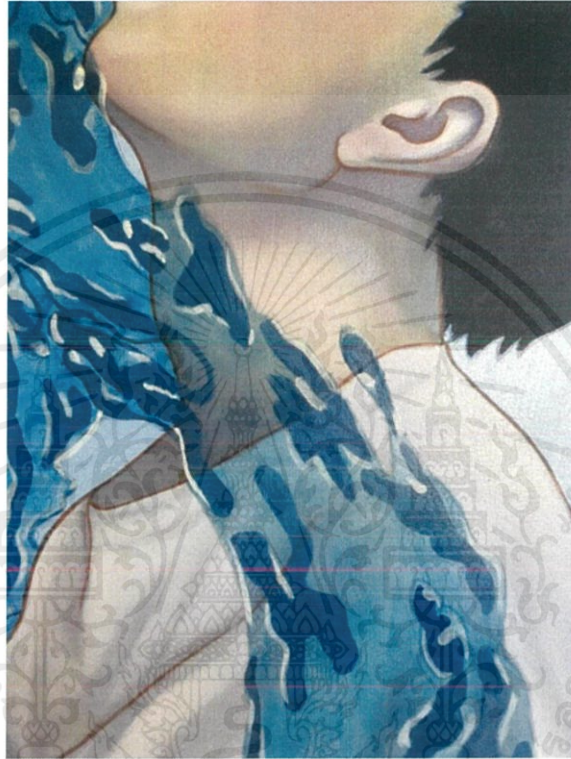
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 วิเคราะห์รูปทรง (Forms) ผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าใช้รูปทรงของคนเป็นตัวข้าพเจ้าเอง กำลังลอยคว้างอยู่ในน้ำ แสดงถึงสภาวะอารมณ์ที่ปล่อยตนเองไปตามโลกที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น โดยเปลี่ยนแปลงขนาดตัวของข้าพเจ้าให้เล็กลง มีความผิดเพี้ยนเกินความจริงแสดงถึงการหลบหนีซ่อนตัวอยู่ในพื้นที่จำลอง รูปทรงของปลามังกรเปรียบเสมือนสัตว์นำทางสู่จิตวิญญาณ (Familiar Spirit) เป็นหนึ่งในสัตว์ที่ครอบครัวชอบเลี้ยง



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง (ผลงานชิ้นที่ 2)

4.2.3 วิเคราะห์พื้นผิว (Textures) ผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการเขียนสีน้ำมันแบบเกลี่ยเรียบไม่ทิ้งฝีแปรงเอาไว้ ใช้เนื้อสีที่บางเกลี่ยสีที่แห้งทับลงไปทีละชั้น เพื่อให้เห็นสีชั้นล่างและคุณสมบัติของภาพ พื้นผิวในผลงานของข้าพเจ้าจึงมีลักษณะเรียบแบนมีความมันเงา และเห็นความบางของชั้นสีที่ทับซ้อนกัน



ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ผลงานชิ้นที่ 1)



ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์ลักษณะผิว (ผลงานชิ้นที่ 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

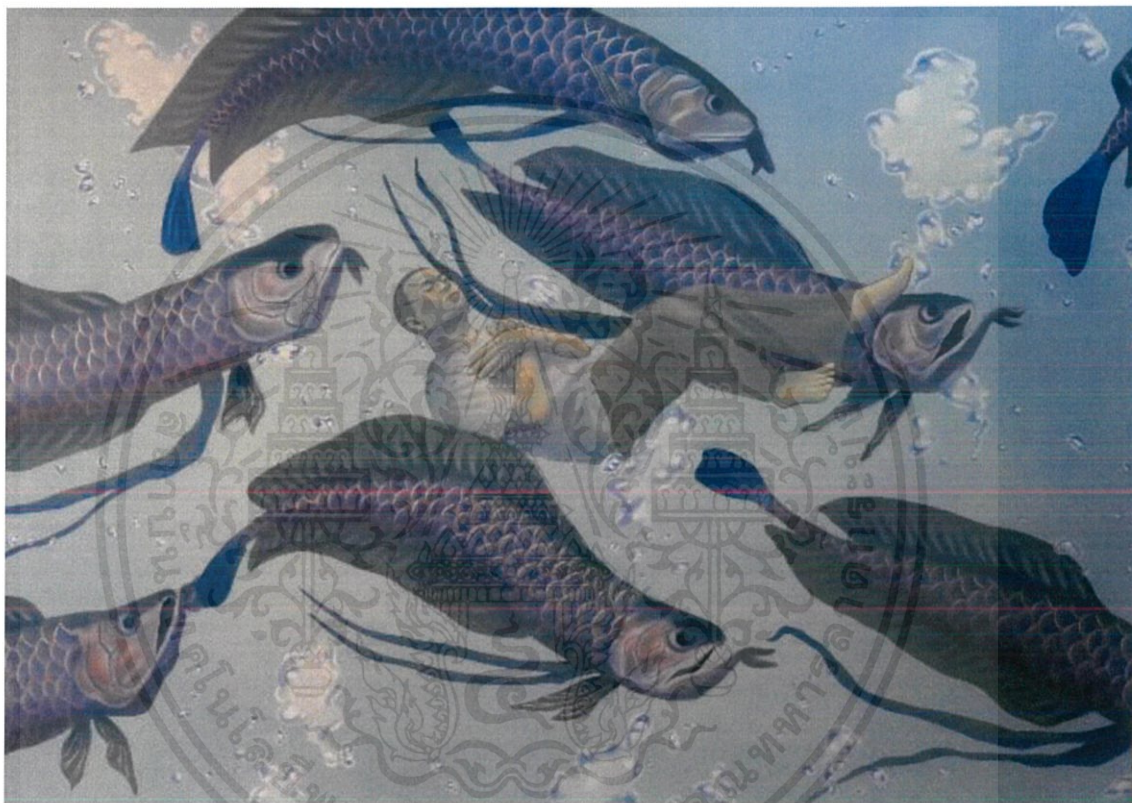
4.2.4 วิเคราะห์สี (Color) ผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าใช้สีโทนเย็น ได้แก่ สีเทาและสีฟ้าควบคุมบรรยากาศทั้งภาพเพื่อให้ผลงานมีความรู้สึกนิ่งและสงบ แต่ใช้สีส้มบริเวณรูปทรงปลาทองวางกระจายเป็นจุดในตำแหน่งต่างๆ กินบริเวณทั่วภาพ เพื่อสร้างความรู้สึกมีชีวิตชีวาเคลื่อนไหวไปตามกระแสน้ำที่ไหลผ่าน



ภาพที่ 49 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี (ผลงานชิ้นที่ 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 วิเคราะห์สี (Color) ผลงานชั้นที่ 2 ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้สีที่โทนเย็นกว่าในชั้นที่ 1 โดยข้าพเจ้าเลือกใช้สีของปลาเป็นสีน้ำเงินและม่วงเพื่อคุมโทนสีให้เข้ากับบรรยากาศของภาพ สีของน้ำและคนใช้สีโทนฟ้ามากกว่าชั้นที่ 1 เพื่อให้ผลงานชั้นที่ 2 มีบรรยากาศที่สงบและให้ความรู้สึกที่นุ่มนวลมากขึ้น



ภาพที่ 50 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี (ผลงานชั้นที่ 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.6 วิเคราะห์น้ำหนัก (Volume) ผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ข้าพเจ้าตั้งใจทำให้มีน้ำหนักและแสงที่มีค่าเป็นเท่า ไม่ได้เน้นน้ำหนักให้ภาพชัดและสมจริงมาก อ้างอิงกับรูปแบบของมังงะและ อนิเมะที่มีการใช้น้ำหนักเพียงอ้างอิงกับความเป็นจริง น้ำหนักของน้ำใช้สีที่บางให้เห็นน้ำหนักของวัตถุชิ้นล่าง



ภาพที่ 51 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก (ผลงานชิ้นที่ 1)



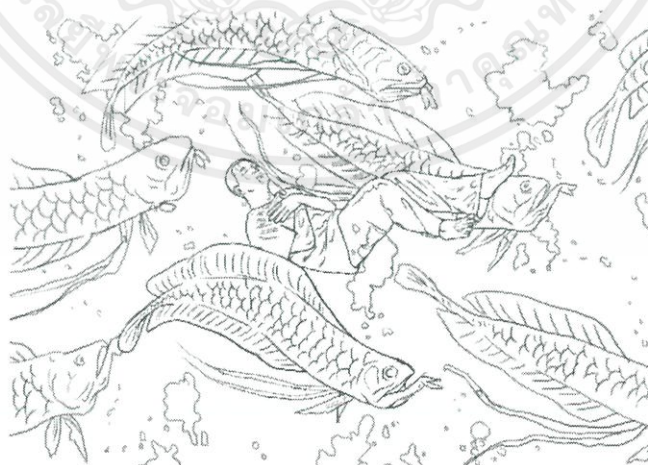
ภาพที่ 52 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก (ผลงานชิ้นที่ 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7 วิเคราะห์เส้น (Line) ผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ข้าพเจ้าใช้เส้นเป็นตัวกำหนดขอบเขตของรูปทรงต่างๆ ให้แยกออกจากกันอย่างชัดเจน รวมถึงการใช้เส้นเพื่อขบเน้นให้รูปทรงมีความเด่นชัด ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของการวาดภาพการ์ตูนที่ผสมผสานกับความแบนในการระบายสี จึงทำให้ผลงานของข้าพเจ้าแสดงมิติที่กึ่งแบนกึ่งกลม



ภาพที่ 53 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น (ผลงานชิ้นที่ 1)



ภาพที่ 54 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น (ผลงานชิ้นที่ 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7 วิเคราะห์พื้นที่ว่าง (Space) ผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ข้าพเจ้ากำหนดให้พื้นที่ว่างในผลงานทั้งสองชิ้นเป็นบรรยากาศที่ไม่เด่นตัวตนตำแหน่งแห่งหนและช่วงเวลาที่แน่ชัด เพื่อสร้างพื้นที่ใหม่ให้แก่รูปทรงที่ปรากฏในภาพได้ตัดขาดห้วงเวลาจากความเป็นจริงนำผู้ชมเข้าไปสู่สภาวะใหม่ในพื้นที่ภายในของข้าพเจ้า



ภาพที่ 55 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง (ผลงานชิ้นที่ 1)



ภาพที่ 56 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง (ผลงานชิ้นที่ 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

การสร้างารรค์ผลงานมีองค์ประกอบภาพและการใช้ทฤษฎีการวางตำแหน่งแบบพื้นฐานที่ได้อิทธิพลมาจากการรู้ตื้นมั่งงะและอนิเมะ ซึ่งอธิบายเพื่อให้เข้าถึงแก่นของผลงานได้ดังนี้

#### 4.3.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพขั้นที่ 1



ภาพที่ 57 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน (ผลงานขั้นที่ 1)

#### ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของภาพใช้ชุดสีและองค์ประกอบการวางภาพให้คล้ายคลึงกัน จากในภาพผลงานขั้นที่ 1 จะเห็นได้ว่าชุดสีที่ใช้ในการทำงานจะมีโทนสีที่ใกล้เคียงกัน คุ่มโทนสีของภาพเอาไว้ไม่ให้สีของภาพโดยรวมไม่ดูฉูดฉาดเกินไปด้วยโทนสีเทาและฟ้า และมีการวางองค์ประกอบจุดสีส้มกระจายไว้ 4 จุด กินบริเวณทั่วภาพเพื่อสร้างความรู้สึกมีชีวิตชีวาให้แก่ภาพ คิดเป็น โทนสีร้อน 30 % โทนสีเย็น 70%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

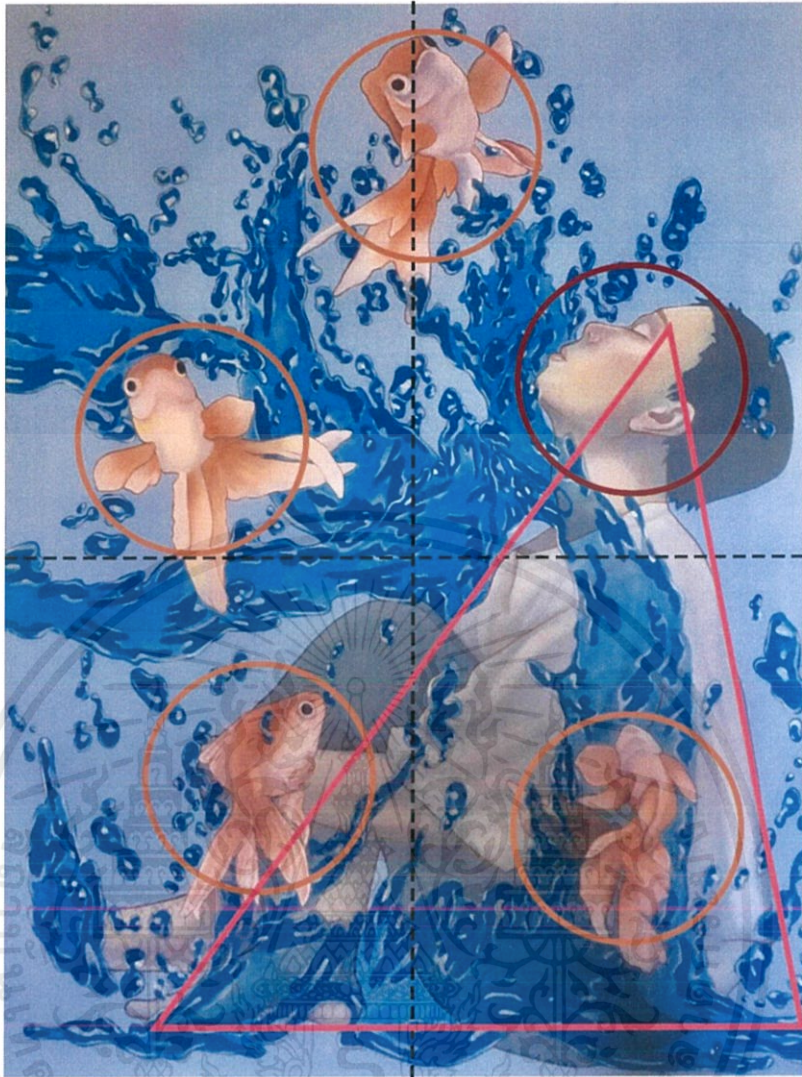


ภาพที่ 58 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย (ผลงานชิ้นที่ 1)

### ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายขององค์ประกอบในผลงานคือ จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm) การเน้นหรือจุดเด่นในภาพ (Emphasis) ความกลมกลืนกันของชุดสีที่คุมโทนสีให้เป็นโทนเดียวกัน และใช้เส้นในบางจุดเพื่อคั่นน้ำหนักของภาพและให้อารมณ์คล้ายมังงะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

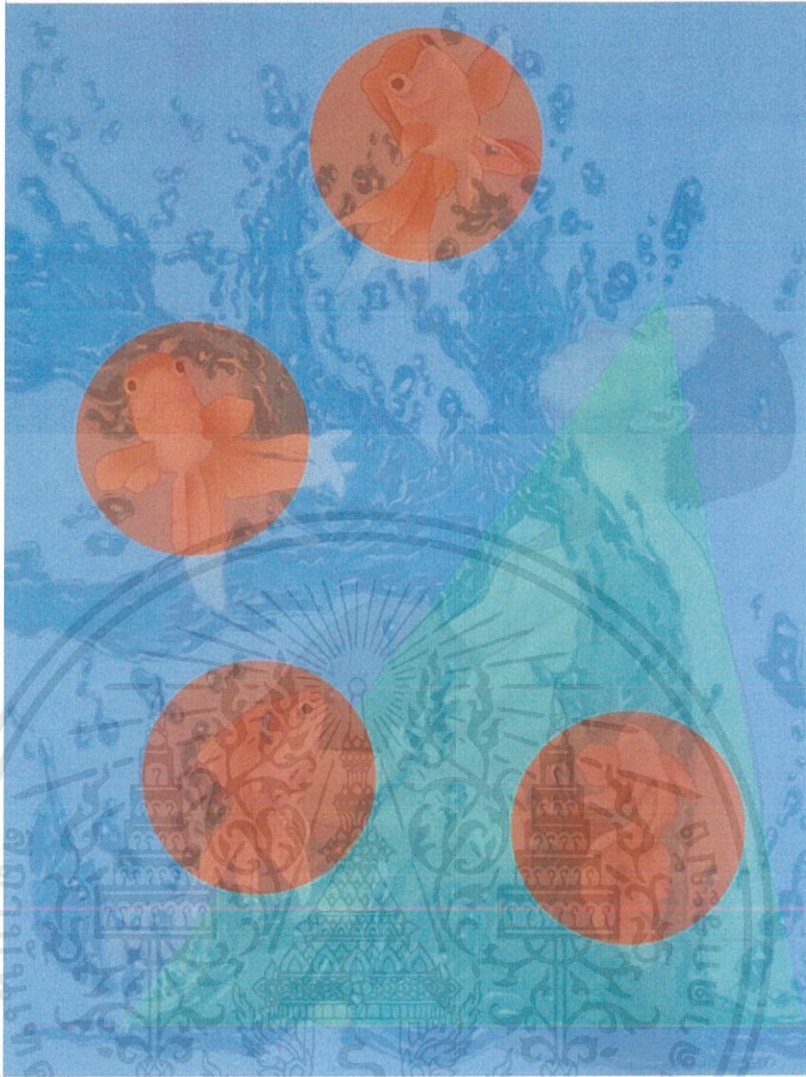


ภาพที่ 59 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล (ผลงานชิ้นที่ 1)

### ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลรูปแบบของงานวางไว้ตามรูป ข้ำพเจ้าวางคน ปลา และน้ำ ให้เกิดดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) โดยองค์ประกอบถูกวางสัดส่วนของปลาและคนที่ไม่เท่ากัน แต่ให้ความรู้สึกที่สมดุลกัน จะไม่ได้วางองค์ประกอบภาพให้อยู่กึ่งกลางหรือตรงเกินไปเพื่อแบ่งความสมดุลของภาพและไม่ให้ภาพนิ่งเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 60 ภาพแสดงวิเคราะห์สัดส่วน (ผลงานชิ้นที่ 1)

### สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของคนในภาพถูกเปลี่ยนขนาดให้เล็กลงเพื่อให้เกิดความรู้สึกใหม่ที่อยู่กับปลา โดยผลกระทบของพื้นหลังออกไป ข้าพเจ้าเปลี่ยนสัดส่วนเพื่อสร้างความรู้สึกใหม่ที่ารู้สึกเหมือนอยู่ในโลกจำลอง พื้นที่ที่เป็นเหมือนความผันตามที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อ



ภาพที่ 61 ภาพวิเคราะห์ความเป็นเด่น (ผลงานชิ้นที่ 1)

### ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดเด่นและจุดรองของภาพตามแบบ วางตามตำแหน่งของการจัดองค์ประกอบแบบกฎสามส่วน (Rule Of Thirds) โดยใช้สีเข้ามาช่วยในการเรื่องความเด่นของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 62 ภาพแสดงวิเคราะห์การเคลื่อนไหว (ผลงานชิ้นที่ 1)

### การเคลื่อนไหว (Movement)

การวางรูปแบบขององค์ประกอบภาพ ตามภาพผลงานจะเห็นการเคลื่อนไหวของน้ำเพื่อให้เป็นเหมือนเส้นนำสายตาและให้เกิดความลื่นไหลของภาพให้ภาพไม่นิ่งเกินไป การวางตำแหน่งของปลาที่เป็นจุดปลายของเส้นนำสายตา

### 4.3.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพขั้นที่ 2



ภาพที่ 63 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน (ผลงานขั้นที่ 2)

#### ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานขั้นที่ 2 ความกลมกลืนของภาพใช้ชุดสีและองค์ประกอบการวางภาพให้คล้ายตามกันชัดเจนกว่าขั้นที่ 1 โดยในผลงานขั้นที่ 2 ข้าพเจ้าคุมโทนสีของภาพเอาไว้ไม่ให้สีของภาพโดยรวมให้มีโทนสีเดียวกันทั้งหมด และวางองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวตามไปในแนวนอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

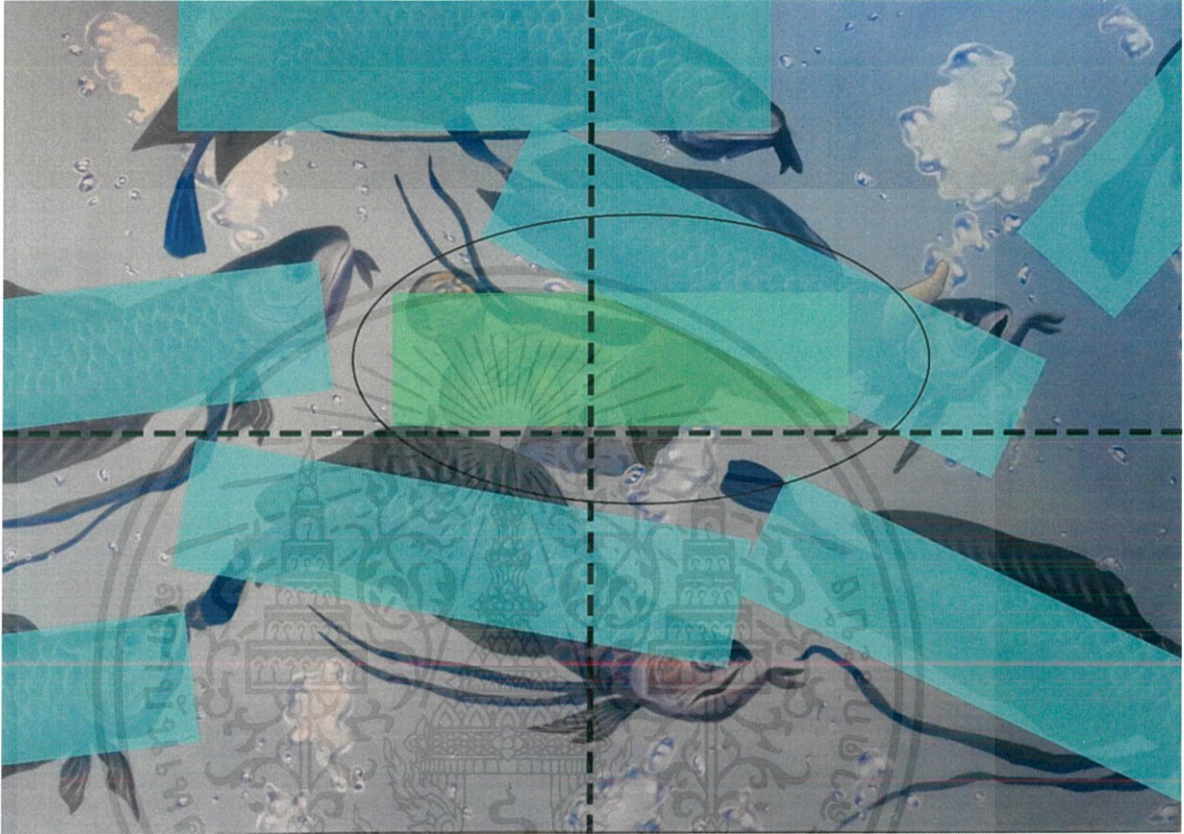


ภาพที่ 64 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย (ผลงานชิ้นที่ 2)

### ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการใช้รูปทรงที่มีความหมายความสำคัญทางเนื้อหาที่แตกต่างกันมาประเป็นภาพใน โดยใช้ปริมาณรูปทรงที่มากน้อยไม่เท่ากัน

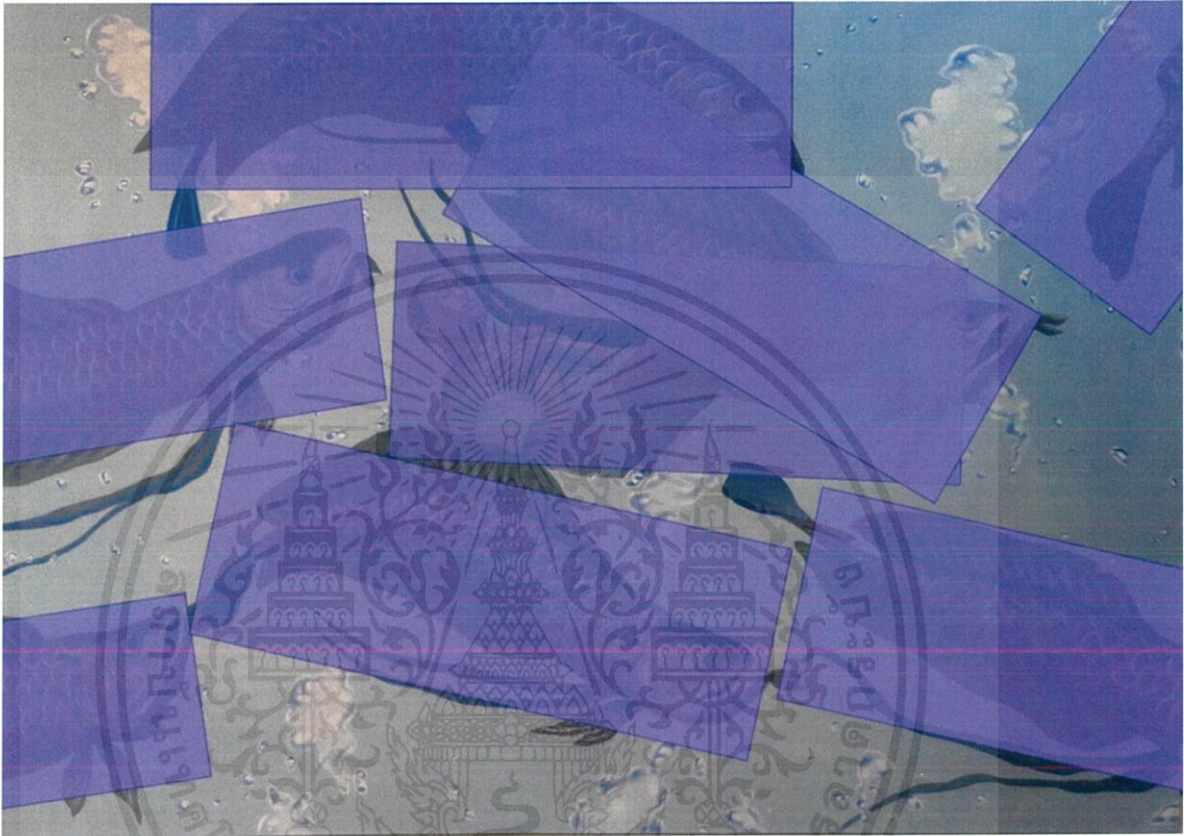
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 65 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล (ผลงานชิ้นที่ 2)

### ความสมดุล (Balance)

ข้าพเจ้าวางองค์ประกอบภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) โดยวางรูปทรงที่มีขนาดเท่าๆ กันกระจายไว้ทั่วภาพ กำหนดให้รูปทรงคนอยู่บริเวณตรงกลางของภาพ แล้วใช้การวางรูปทรงปลาและรูปทรงฟองน้ำวางซ้ำสลับตำแหน่งทำให้เกิดความสมดุลทางความรู้สึกแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน



ภาพที่ 66 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน (ผลงานชิ้นที่ 2)

### สัดส่วน (Proportion)

ข้าพเจ้ากำหนดรูปทรงคนกับปลาที่มีขนาดสัดส่วนที่เท่ากันจึงทำให้เกิดความสับสนทางความรู้สึกว่าอะไรคือสัดส่วนที่แท้จริงของวัตถุ



ภาพที่ 67 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น (ผลงานชิ้นที่ 2)

### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานของข้าพเจ้าเกิดความแตกต่างของรูปทรง โดยใช้รูปทรงคนที่มีเนื้อหารื่องร่วนน่าสนใจกว่าวางไว้กึ่งกลางภาพและมีรูปทรงของปลาที่เป็นเนื้อหารองวางข้างกระจัดอยู่ทั่วบริเวณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 68 ภาพแสดงการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว (ผลงานชิ้นที่ 2)

### การเคลื่อนไหว (Movement)

การวางตำแหน่งและทิศทางของรูปทรงปลาและคน ทำให้ผลงานเกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวในแนวนอนและเคลื่อนที่จากทางด้านซ้ายไปสู่ทางด้านขวา เป็นความรู้สึกที่เคลื่อนตัวไปข้างหน้าอย่างนุ่มนวลต่อเนื่องอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งเกิดจากรูปทรงที่ถูกตัดขาดทั้งทางด้านซ้ายและขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

ค่านิยมและวัฒนธรรมอนิเมะ มังงะจากญี่ปุ่นที่ได้รับผ่านสื่อต่างๆ มาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก รวมถึงสภาพแวดล้อมและครอบครัวที่หล่อหลอมตัวตนจนกลายเป็นข้าพเจ้าในปัจจุบัน ถูกนำมาประกอบสร้างความคิดจนเกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นการสร้างพื้นที่จำลองและกระทำบางอย่างที่เกิดขึ้นภายในความคิดที่ดำเนินมาจนถึงปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าผลงานศิลปะที่ใช้ค่านิยมความเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นลงไปในงานอย่าง ทากาชิ มูราคามิ หรือการทำงานที่มีสภาวะอารมณ์ในวัยเด็กเข้ามาเกี่ยวข้องอย่าง โยชิโตะโมะ นาระ และศิลปินอีกหลายคน เป็นอิทธิพลในการสร้างวิธีสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอไปในผลงาน ภาพรวมของผลงานเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบของตนเองภายในผลงานเล่าเรื่องหรือมีเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นเรื่องส่วนตัว โดยสร้างสรรค์ผลงานเป็นการแสดงออกด้วยความซื่อตรง เหมือนการเล่าเรื่องที่ไร้เดียงสาของการ์ตูนมังงะ โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของครอบครัว เล่าเรื่องด้วยการใส่วัตถุหรือสัตว์ที่มีความหมายหรือภาพจำเกี่ยวกับครอบครัว ให้ผลงานจิตรกรรมกลายเป็นพื้นที่ใหม่ที่กระทำสิ่งที่เกินจริงเป็นสื่อกลางที่เชิญชวนผู้ชมเข้ามาในพื้นที่ของศิลปินและใช้ประสบการณ์ของแต่ละคนในการถอดถอดความหมายที่แฝงเร้นไว้ภายใต้ความงดงามของจิตรกรรมที่เป็นแรงดึงดูดให้เข้ามาสัมผัสและสร้างประสบการณ์ใหม่ไปด้วยกัน

#### 5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในกระบวนการค้นหาและทดลองเพื่อหาแนวทางและรูปแบบเฉพาะตนย่อมเจอปัญหาและอุปสรรคเป็นเรื่องปกติสำหรับการหาความเป็นไปได้ในการทำงานศิลปะหรือแม้แต่ในสาขาอาชีพอื่นๆ ก็ย่อมพบกับปัญหาเช่นกัน เพราะมีปัญหาจึงมีการแก้ไขพัฒนาให้สิ่งที่ทำอยู่ดียิ่งขึ้น ผลงานของข้าพเจ้าอาจที่ไม่หลากหลายทางรูปแบบเท่าที่ควรแต่ข้าพเจ้าพยายามพัฒนาผลงานตามแนวคิดและความเชื่อของตนเอง เนื้อหาเรื่องราวจึงเป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่สั่งสมมาตั้งแต่เด็ก ตลอดระยะเวลาการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จนถึงกระบวนการเรียบเรียงเอกสารประกอบผลงานศิลปะทำให้ข้าพเจ้าได้ทำความเข้าใจโลกภายในของตนเองมากยิ่งขึ้น และหวังว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ใจในศิลปะและวัฒนธรรมร่วมอย่างมังงะที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม อาจมากน้อยต่างกันตามความสนใจและการเสพ เพราะวัฒนธรรมย่อยของการ์ตูนมังงะในปัจจุบัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถเข้าถึงได้ง่ายและผู้คนส่วนใหญ่ก็ได้ให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมเหล่านี้ ข้าพเจ้าเองก็เป็นผลพวงจากวัฒนธรรมดังกล่าวนี้ จึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้คนได้รับประสบการณ์ใหม่ในแบบของข้าพเจ้าผ่านผลงานจิตรกรรมที่มีรากทางวัฒนธรรมจากการ์ตูนมังงะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 69 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน Back to the childhood 1

ขนาด 180 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 70 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน Back to the childhood 2

ขนาด 180 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

กฤติกร วงศ์สว่างพานิช. 2561. **กำเนิดมังงะ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://themomentum.co/manga-001/>

กัจจกร สานุพงษ์ศรี. 2554. **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลุด นิ่มเสมอ. 2534. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. 2562. **Pop Art ศิลปะประชานิยม**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://themomentum.co/pop-art-2/>

วริศ ลิขิตอนุสรณ์. 2562. **ก็ยุคคัตเจอร์อะนะ ศิลปะก็เลยต้องป๊อป**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://waymagazine.org/what-is-pop-art/>

วินิตรา นวลละออง. 2552. **ศิลปะแบบSuperflatกับวัฒนธรรมโอตาคุ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://rith99999.blogspot.com/2009/07/superflat-2.html>

สวนแจ่ม. 2553. **ความหมายภูมิทัศน์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://suanchalam.blogspot.com/2010/06/blog-post.html> 22 พฤษภาคม 2562

อริสา พิสิฐโสทรานนท์. 2560. **เข้าใจจิบลี**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สวนเงินมีมา.

Hillman James. 1997. **The Soul's Code : In Search of Character and Calling**. New York :

Grand Central Publishing.

Kyle Chayka. 2010. **WTF is Superflat**. [Online]. Available :

<https://hyperallergic.com/11659/wtf-is-superflat/>

Leah Schnelbach. 2017. **Finding Your Way in the World: Kiki's Delivery Service and**

**Whisper of the Heart**. [Online]. Available : <https://www.tor.com/2017/08/16/studio-ghibli-kikis-delivery-service-and-whisper-of-the-heart-perfect-paired-coming-of-age-films/>

Leah Schnelbach. 2017. **Studio Ghibli's Double Feature of Grave of the Fireflies and My**

**Neighbor Totoro Was a Terrible Idea**. [Online]. Available :

<https://www.tor.com/2017/06/07/studio-ghibli-shows-their-range-my-neighbor-totoro-and-grave-of-the-fireflies/>

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายชนทัต โอภาส
วัน เดือน ปีเกิด	22 พฤษภาคม 2541 ที่กรุงเทพฯ
ที่อยู่	25 หมู่ที่2 ตำบล หอนงน้ำใส อำเภอ สีคิ้ว จังหวัด นครราชสีมา
ประวัติการศึกษา	2559 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้